



Digitaalisten pelien naiskuvan koetut vaikutukset nuorten naisten minäkuvaan

Susanna Joensuu

Juuli Rouhiainen

OPINNÄYTETYÖ
Lokakuu 2021

Sosionomin tutkinto-ohjelma

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Sosionomin tutkinto-ohjelma

JOENSUU, SUSANNA & ROUHIAINEN, JUULI:
Digitaalisten pelien naiskuvan koetut vaikutukset nuorten naisten minäkuvaan

Opinnäytetyö 57 sivua, joista liitteitä 9 sivua
Lokakuu 2021

Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää nuorten naisten kokemusta digitaalisten pelien luoman naiskuvan vaikuttavuudesta nuorten naisten minäkuvaan. Opinnäytetyön tavoitteena oli haastattelujen kautta tuoda näkyväksi, miten naishahmojen ulkonäkö ja roolit vaikuttavat nuorten naisten minäkuvaan. Tarkoituksena oli tuottaa tietoa pelikasvatusta varten pelihahmojen mahdollisista vaikutuksista sekä siitä, millainen pelihahmo olisi hyvä minäkuvan kehityksen kannalta.

Opinnäytetyö toteutettiin kvalitatiivisena, eli laadullisena tutkimuksena. Aineisto kerättiin kahden ryhmähaastattelun avulla, joihin osallistui yhteensä viisi haastateltavaa. Opinnäytetyön yhteistyötahona toimi eräs tamperelainen, nuorisolle suunnattu kulttuurikeskus. Haastateltavien anonymiteetin säilyttämiseksi yhteistyötahon nimeä ei käytetty opinnäytetyössä.

Opinnäytetyön tuloksista tuli ilmi, että digitaalisten pelien naiskuva on hyvin suppea ja yleensä naishahmot ovat peleissä passiivisemmassa osassa tai pelastettavia. Digitaalisten pelien naishahmot eivät itsessään olleet haitallisia nuorten naisten minäkuville, ongelmallisempaa oli hahmojen suppea valikoima ja variaation puute. Nämä vaikuttivat tulosten perusteella minäkuvaan negatiivisesti tuottaen tyytymättömyyttä ja epävarmuutta omaa itseään ja riittävyttään kohtaan. Hahmojen muokkaaminen itsensä näköiseksi koettiin voimaannuttavana. Hahmon ominaisuuksia, jotka parhaiten tukevat minäkuva ei voitu aineiston perusteella yksiselitteisesti määrittää. Kuitenkin hahmojen monipuolisuus ja kontrolloitavuus koettiin erittäin tärkeäksi.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Social Services

JOENSUU, SUSANNA & ROUHIAINEN JUULI:

The Perceived Effect of the Image of Women in Digital Games on the Self-image of Young Women

Bachelor's thesis 57 pages, appendices 9 pages
October 2021

The purpose of this thesis was to explore thoughts of young women regarding the portrayed image of female characters in digital games and how it affects young women's self-image. The goal of this thesis was to show how the portrayal of female characters affects the self-image of young women by conducting interviews on the subject. The purpose was to obtain information on the effect of these characters in games for game-education and provide information on positive character images that could be beneficial for development of self-image.

The thesis was carried out as a qualitative study. Materials for the thesis were gathered through two group-interview sessions with five interviewees per session. One youth-oriented cultural center located in Tampere worked as a partner for this thesis. To retain anonymity of the interviewees, the name of this partner was not used in the thesis.

The results of the thesis showed that the image of women in digital games was very narrow and women were generally in a passive role or in need of rescuing. Female characters themselves were not harmful for the self-image of young women, but instead the lack of choices and variation of characters was seen as problematic. The results suggested that this lack of choices had a negative effect on the self-image, inflicting dissatisfaction and uncertainty for oneself and one's adequacy. The possibility to modify characters to resemble oneself was experienced as empowering. Character properties that best supported self-image could not be unambiguously explained based on the gathered material. However, diversity and control over characters was experienced as very important.

Key words: digital games, self-image, womankind

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	NAISKUVA.....	6
	2.1 Naiseuden representaatio	6
	2.2 Naiset mediassa.....	8
3	MINÄKUVA	11
	3.1 Minäkuvan kehitys.....	11
	3.2 Minäkuvan ulottuvuudet	14
	3.3 Itsetunto	15
4	DIGITAALINEN PELAAMINEN	19
	4.1 Digitaalinen pelaaminen ja sukupuoli	19
	4.2 Naishahmot peleissä.....	21
5	OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TOTEUTUS	26
	5.1 Tavoite, tarkoitus ja tutkimuskysymykset	26
	5.2 Tutkimusmenetelmä.....	27
	5.3 Haastattelu aineistonkeruumenetelmänä	27
	5.4 Haastattelun toteutus	30
	5.5 Aineiston analyysi	31
6	TULOKSET	33
	6.1 Naisten kokemus digitaalisten pelien naiskuvasta	33
	6.2 Naisten kokemus minäkuvaan vaikuttavista tekijöistä pelihahmoissa 39	
	6.3 Naisten näkemykset tervettä minäkuvaa tukevasta pelihahmosta	43
7	JOHTOPÄÄTÖKSET	47
	7.1 Digitaalisten pelien naiskuva	47
	7.2 Minäkuvaan vaikuttavat tekijät digitaalisten pelien naishahmoissa 48	
	7.3 Pelihahmojen ominaisuudet tervettä minäkuvaa rakentamassa ..	50
	7.4 Pohdintaa tuloksista	51
8	POHDINTA	53
	8.1 Opinnäytetyöprosessi.....	53
	8.2 Eettisyys ja luotettavuus.....	54
	8.3 Jatkotutkimusehdotuksia	56
	LÄHTEET	58
	LIITTEET	62
	Liite 1. Haastattelurunko	62
	Liite 2. Analyysiesimerkki.....	63

1 JOHDANTO

Ensimmäinen suurelle yleisölle kehitetty pelikonsoli Sony PlayStation julkaistiin vuonna 1995. Nopeasti tämän jälkeen, myös internetin yleistymisen seurauksena, pelaaminen yleistyi ja siitä tuli tavanomainen ajanviettotapa musiikin kuuntelun ja elokuvien katsomisen rinnalle. (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 2.)

Pelaamisen on ajateltu pitkälti olevan pelkästään poikien juttu, erityisesti kun puhutaan digitaalisista peleistä. Peliteollisuus on vieläkin hyvin miesvaltainen, joka näkyy siinä, miten pelit on suunniteltu, niiden sisällössä ja tyyliässä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 118.) Tilastokeskuksen (2019) mukaan vuonna 2017 35 % naisista ja 47 % miehistä pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran kuussa. Pelaaminen ei siis ole pelkästään miehien tapa viettää vapaa-aikaa myös nuoret naiset pelaavat videopelejä yhä enenevässä määrissä. (Tilastokeskus 2019.)

Ihmisen minäkuvan muotoutumiseen vaikuttaa yksilön omat taidot, ulkonäkö, toisilta saatu palaute ja arvostus. Näiden lisäksi minuuteen kuuluu omasta vartalostaan tehdyt havainnot ja niiden pohjalta sisäistetyt mielikuvat. (Vuorinen 1997, 50.) Wängqvist ja Frisé (2013) tekemässä tutkimuksessa käy ilmi, että naiset kokivat miehiä enemmän identiteetti-ongelmia, heillä oli huonompi kehotietoisuus ja he olivat sisäistäneet vallitsevaa vartaloihannetta enemmän.

Kun googlettaa "female videogame character" saa eteensä hyvin korostetuilla naisellisilla piirteillä korostettuja naispelihahmoja. Voisiko pelaamisella, sillä, että näitä hahmoja näkee usein ja niillä pelaa, vaikuttaa jotenkin nuorten naisten minäkuvaan? Opinnäytetyön tarkoituksena on haastattelun keinoin selvittää ja kuvata minkälaisia naiskuvia verkkopelit luovat ja minkälainen on näiden naiskuvien koettu vaikutus nuoren minäkuvaan.

2 NAISKUVA

Näemme erilaisia kuvauksia naisista niin mainoksissa, peleissä kuin elokuvissakin. Joskus, jopa mahdollisesti huomaamattakin, naiseuteen liitetään kuuluvaksi tiettyjä piirteitä sekä ominaisuuksia, minkä pohjalta edellä mainittua mediaa tuotetaan ja kohdennetaan. Nämä piirteet ja ominaisuudet liittyvät yleensä vahvasti myös siihen, minkälaisena tiettyä sukupuolta kuvaavat hahmot esitetään, eli hahmokuvaukseen.

Tämä opinnäytetyö perustuu ajatukseen sukupuolesta, ei biologisena ominaisuutena, vaan tekojen ja käytösmallien muodostamana sosiaalisena kokonaisuutena. Tämän kokonaisuuden käsittely auttaa ymmärtämään naiseuteen liittyviä odotuksia ja asenteita. Tarkastelemme naiseutta sukupuolen representaation ja performaanin kautta.

2.1 Naiseuden representaatio

Representaatiolla (eng ”representation”) viitataan esitykseen ja uudelleen esittämiseen. Representaatiossa yhdistetään kuviin, asioihin tai ihmisiin tiettytyypisiä merkityksiä, ja samaan aikaan näitä merkityksiä myös annetaan ympäröivälle maailmalle ja siellä oleville sosiaalisille suhteille. (Paasonen 2010, 40.)

Representaatiosta sanotaan, että se on esittävä, edustava ja tuottava. Samalla kun esimerkiksi valokuva esittää jotakin asiaa tai henkilöä, edustettuna on samaan aikaan jokin laajempi kokonaisuus tai kategoria. Representaatiot eivät ainoastaan heijasta yhteiskunnallista arvomaailmaa ja ymmärrystä, vaan ne osallistuvat näiden arvojen ja ymmärryksen muokkaamiseen, eli tuottamiseen ja niiden uusintamiseen. (Koivunen 1995, 28; Paasonen 2010, 40–41.) Esimerkiksi erilaiset mediasisällöt, kuten mainokset, elokuvat tai pelit eivät vain kerro tai heijastele yhteiskunnallisia tarinoita, vaan niiden tarjoama tieto myös vaikuttaa ihmisten tapaan nähdä ja määrittää maailmaa, jossa he elävät (Karkulehto 2011, 9, 37). Representaatioista puhuttaessa on myös hyvä muistaa, että joku on aina

tuottanut sen representaation. Esimerkiksi yhden mainoksen takana on usein useita henkilöitä tekijöinä. (Seppänen 2005, 84.)

Sukupuolen ymmärrystä tuotetaan ja uusinnetaan, rakentamalla sen merkitystä erilaisissa representaatioissa (Luhtakallio 2016). Kulttuuriset tuotokset (mainokset, kirjat, pelit ym.), instituutiot (uskonnot, perhe, ym.) ja niiden käytännöt sekä erilaiset arkiset teot, kuten puhetavat ja pukeutuminen vaikuttavat sukupuolen rakentumiseen. (Paasonen 2010, 47.) Sukupuolen lisäksi ihmisreprensaatioita määritellään myös muiden silmillä nähtävillä fysiologis-kulttuuristen tekijöiden perusteella, kuten iän ja etnisen taustan perusteella (Nixon 1997, 297).

Sex ja gender ovat sukupuolesta käytetyt englanninkieliset termit. Sanalla *sex* tarkoitetaan biologian, fysiologian ja anatomian kautta muodostunutta sukupuolta, kun taas *gender* tarkoittaa sosiaalisen, yhteiskunnallisen ja kulttuurisen rakentumisen kautta rakentunutta sukupuolta. (Karkulehto 2011, 61.) Simone de Beauvoirin (2011) käsitys sukupuolesta painottuu tähän sex ja gender erotteluun. De Beauvoir esittää väitteen, että sosiaalinen sukupuoli (gender) olisi syy tytöistä naiseksi kasvamiseen. Hän kiteyttää ajatuksensa sukupuolesta ajatukseen ”naiseksi ei synnytä, naiseksi tullaan”, joka tapahtuu hänen mukaansa sosiaalistumisen ja oppimisen kautta. (De Beauvoir 2011, 19.)

Judith Butler (1999) on kritisoinut Beauvoirin näkemystä sosiaalisesta pakosta, jonka perusteella sosiaalinen sukupuoli määräisi naiseksi tulemisen. Biologinen sukupuoli ei peilaa sosiaalista sukupuolta, eikä siis ole sosiaalisen sukupuolen kulttuurillinen tulkinnan alusta. (Butler 1999, 10–12.) Butlerin mukaan rakennelma, jota kutsutaan biologiseksi sukupuoleksi, osoittautuu usein myös sosiaalisen sukupuolen tavoin kulttuurillisesti rakennetuksi. Hänen mukaansa Beauvoirin teoria biologisen ja sosiaalisen sukupuolien eroista ei ole totuudenmukainen. Hän osoittaa, että koska Beauvoir kertoo, että naiseksi ”tullaan” kulttuurin, ei biologisen sukupuolen pakottamana, ja koska naiseksi voi siis tulla myös muu henkilö, kuin naispuoleinen, Beauvoirin määritelmän mukaan biologinen sukupuoli on kuitenkin sama asia kuin sosiaalinen sukupuoli. (Butler 2006, 54–55, 57.)

Butlerin teoria sukupuolesta ymmärtää sukupuolen performatiivisena. Hänen teoriansa ydinajatus on, että sukupuoli ei muodostu olemisesta, vaan tekemisestä. Sukupuoli on siis performatiivi, jota tuotetaan toistamalla yhä uudelleen vakiintuneita diskursseja ja normeja, kuten olemisen tapoja tai tunteiden ilmaisua. Kun asioita toistetaan tarpeeksi kauan, ne alkavat vaikuttaa sekä luonnollisilta että pysyviltä. (Butler 2006, 235; Pulkkinen & Rossi 2006, 10.)

Sillä, miten naiset sekä naiseus representoidaan, eli miten heidät esitetään, on yhteys kulttuurisen naiskuvan syntymiseen, eli siihen millaisena naiset nähdään. Naisen ja naiseuden representaatiolla on tämän lisäksi myös yhteys naisen omakuvaan. (Koivunen 1995, 25.) Digitaaliset pelitkään eivät ole tästä irrallaan. Digitaaliset pelit syntyvät tietynlaisessa sosiaalisessa ja kulttuurillisessa ympäristössä, jossa ne vaikuttavat, tuottavat merkityksiä ja lähettävät erilaisia viestejä pelaajilleen. Nämä tuotetut merkitykset vaikuttavat tapaan, jolla pelien kuluttajat tulkitsevat ympäristöään.

2.2 Naiset mediassa

Vallitsevasta kulttuurista ja aikakaudesta riippuen naiseus voidaan esittää joitain tiettyjä piirteitä korostaen. Näitä piirteitä voivat olla niin ulkoiset kuin rooleihin ja käyttäytymiseenkin liittyvät ominaisuudet. Näiden naiseuteen liittyvien korostettujen piirteiden kokonaisuutta voidaan kutsua naisihanteiksi. Naisihanteeseen kuuluu ajatus siitä, millaisia piirteitä naisessa arvostetaan ja ihannoidaan. Kulttuuri ja sen hetkinen naisesikuva vaikuttaa vahvasti näiden arvostettujen piirteiden valikoitumiseen. Arvostetut piirteet voivat liittyä niin ulkoisiin piirteisiin kuin naisen käytökseen ja rooleihin. (Sentilles & Callahan 2012, 43.)

Ulkonäköön liittyvät ihanteet alkoivat korostumaan ja yhtenäistymään median yleistyessä 1900-luvulla. Tällöin sisäisen kauneuden ja yhteiskunnan palvelemisen arvostaminen alkoi muuttua arvostukseksi ulkoista kauneutta kohtaan. Siitä huolimatta, että median kauneusihanteet olivat suunnattakin pääasissa valkoisille, keskiluokkaisille tytöille ja naisille, alkoi myös muita yhteiskuntaluokkia ja kulttuureita kiinnostamaan tietynlainen naisvartalo. Median yleistymisen

myötä myös vapaa-ajan viettotavat muuttuivat. Ihmiset kävivät elokuvissa ja lukivat aikakauslehtiä, mikä johti siihen, että esikuvat tulivat hyvin lähelle jokaisen ihmisen arkea. Tämä sai naiset yhä tietoisemmaksi omasta kehostaan ja ulkonäöstään. Muutos sai naiset myös pohtimaan omaa rooliaan ja käyttäytymistään. Sen vuoksi halutun ulkonäön saavuttamiseen sekä ohjenuoraa rooleille ja käyttäytymiselle pyrittiin löytämään mediasta, mikä nosti median suosiota ennestään. (Sentilles & Callahan 2012, 44–46.)

Antropologi Peggy Sanday (1994) on esittänyt, että keho ja yhteiskunta ovat vastavuoroisia peilejä, jotka kummatkin heijastavat toisten tietoisien toiveiden sekä tukahdutettujen toiveiden seurauksia. Sandayn mukaan itsetietoisuuden kautta ihmisistä tulee myös sosiaalisesti tietoisempia. (Sentilles & Callahan 2012, 43–33.) Koska median yleistymisen myötä yhteiskuntaan liittyvät arvot ja asenteet ovat muuttuneet, on se johtanut uusien kulttuurien syntyyn. Esimerkiksi median myötä syntyneessä populaarikulttuurissa on korostettu ja ihannoitu naiskehon laihuutta (*thin ideal*), mikä on näkyvillä niin mainoksissa kuin asenteissakin. Tämä on johtanut siihen, että etenkin nuoret tytöt ja naiset ovat hyvin tietoisia kehostaan ja sen epäkohdista, jopa pakkomielteiselläkin tavalla. Laihuuden lisäksi ihannoituun naiseen on liitetty yhä useammin myös seksikyyden aspekti. Kapean vyötärön lisäksi seksikkääseen naisvartaloon on katsottu kuuluvan myös suuret rinnat, pyöreä takapuoli sekä pitkät jalat. (Murnen & Don 2012, 128–129.)

Nykyajan naisihanteet ovat myös vaikuttaneet kohdennetun median, kuten esimerkiksi videopelien naishahmojen luontiin. Levenen (2012) mukaan on havaittu, että nuoremmille suunnatuissa peleissä sukupuoliin liittyvät ihanteet on tuotu hyvin korostetustikin esiin hahmon ulkomuodossa ja ominaisuuksissa. Niin videopeleissä kuin myös muussakin mediassa on yhdistetty usein hoikkuuteen myös miellyttävä luonne, naiselliseksi mielletty ääni ja puhetapa sekä muiden hahmojen kohtelias käytös tätä ihannoitua piirteitä omaavaa naishahmoa kohtaan. Vastaavasti taas kookkaamman naishahmon luonteenpiirteiksi on usein valittu epämiellyttäviä luonteenpiirteitä. Lisäksi kookkaampaa naishahmoista usein puhutaan mediassa loukkaavaan sävyyn muiden hahmojen, usein etenkin mieshah-

mojen, toimesta. Näitä hahmoja ei yleensä myöskään kuvata viehättävinä tai haluttuina, eikä hahmojen vaatetuskaan ole hoikkien naishahmojen tapaan paljastava. (Levine 2012, 540–542.)

3 MINÄKUVA

Ihminen kuvaa itseään minäkuvan kautta. Minäkuvaan kuuluu kaikki se, mikä on henkilölle suhteellisen pysyvää sekä tunnusomaista. Minuus kulkee ihmisen elämässä kaikkien vaiheiden ajan. (Laine 2005, 21.) Siihen kuuluu ihmisen ominaisuudet, toiminnat ja päämäärät, joiden kautta ihminen pystyy määrittelemään itseään suhteessa häntä ympäröivään maailmaan (Keltikangas-Järvinen 2017, 8–9).

Minäkuva on käsitteenä erittäin moninainen ja siitä käytetään eri käsitteitä. Englannin kielessä useimmiten käytettyjä käsitteitä ovat self-image, self-concept, self-schema sekä self-beliefs (Leary & Tangney 2003, 3–7). Minäkuvaan liittyy suomenkielisissäkin teoksissa useita eri käsitteitä, kuten identiteetti, minä, persoonallisuus, itsetunto, itseluottamus, itsearvostus sekä itsensä tiedostaminen. Nämä käsitteet on nähty kuuluvan minäkuvaan tai sen kehittymiseen. Kuitenkin nimenomaan minäkuvasta suomenkielisissä teoksissa käytetään käsitteitä minäkuva ja minäkäsitys, jotka tutkijat mieltävät usein samaa tarkoittaviksi asioiksi. (Laine 2005, 22.) Tässä opinnäytetyössä käytetään käsitteenä minäkuva ja tällä tarkoitetaan yksilön käsitystä omasta itsestään sekä omista psyykkisistä sekä fyysisistä ominaisuuksistaan.

Minäkuva jakautuu alajärjestelmiin, jotka liittyvät siihen ympäristöön, jossa ihminen toimii. Ihminen voi kokea olevansa erilainen eri ympäristöissä, kuten esimerkiksi työssä tai kotona, mutta hän voi silti kokea kaikki ominaisuudet minäänsä kuuluviksi. Ihmiset, joilla on useita eri alajärjestelmiä, voivat turvautua omissa heikkouksissaan toisen alajärjestelmän vahvuuksiin, ja näin ollen hän kykenee paremmin sietämään omia puutteitaan. (Ahokas ym. 2014, 37–40.)

3.1 Minäkuvan kehitys

Minäkuvan kehittyminen on pitkä kehitysprosessi, joka alkaa varhaislapsuudesta ja kestää koko eliniän. Minäkuva ei rakennu hetkessä, vaan se kehittyy useiden

vaiheiden kautta. Lapsi alkaa rakentamaan minäkuvaansa heti syntymänsä jälkeen, sillä kokemus hoivasta ja saadusta palautteesta luovat pohjan minuudelle. Hoivan ja toiminnasta saadun palautteen kautta lapsi saa kokemuksen omasta arvokkuudestaan sekä kyvykkyydestään toimia. (Erho 2010, 30–31.) Minäkuva rakentuu siis yksilöllisesti suhteessa ympäristöön, jossa lapsi kasvaa. Tähän vaikuttaa automaattisesti lapsen terveydentila ja elinympäristö, mutta myös perimän pohjalta määräytynyt persoonallisuuden perusta, eli temperamentti. (Anttila ym. 2010, 50–52.)

Siinä vaiheessa, kun pieni lapsi ymmärtää olevansa erillinen ihminen, alkaa hän ymmärtämään myös omaa toimintaa suhteessa muiden palautteeseen. Minäkuva kehittyikin aluksi peilisuhteen kautta, jossa lapsi peilaa omaa minuuttaan vanhemmilta saatuun palautteeseen ja toimintaan. Lapsen oppiessa uusia taitoja vanhempien kannustus ja ihastelu saa hänet jatkamaan toimintaa, joka johtaa positiiviseen huomioon. Näin lapsi myös oppii oman perheensä arvoja ja asenteita, joiden kautta hän hahmottaa ja arvioi ympäröivää maailmaa. Vastaavasti lapsi peilaa myös vanhempiensa negatiivisen toiminnan sekä palautteen itseensä, ja mieltää toistuvaa negatiivista palautetta saaneet piirteet huonoiksi. (Keltikangas-Järvinen 2017, 120–121.)

Myöhemmin lapsi peilaa myös omaa minuuttaan sen kautta, kuinka vanhemmat häntä kuvailevat esimerkiksi vieraille. Lisäksi lapsi samaistuu vanhempiinsa ja omaksuu heidän arvojaan, ajatuksiaan sekä käyttäytymismalleja. Kun lapsi samaistuu ihmiseen, jota tämä ihailee, vahvistaa se hänen minäpysyvyyttään. Minäpysyvyys on olennainen minäkuvan kehitykselle, sillä minän pysyvyys mahdollistaa minäkuvan kehityksen ja vakiintumisen. Lapsen jäljitellessä ihaillemaansa ihmistä ja vielä onnistuessaan jäljittelyssä, tuo kokemus hänelle luottoa omiin kykyihin ja ominaisuuksiinsa. Samaistuminen on yksi tärkeimmistä vaiheista minäkuvan kehitykselle, sillä se toimii lapsen voimanlähteenä sekä psyykkisenä tukena kehityksessä. (Keltikangas-Järvinen 2017, 88–89.)

Nuoruudessa ihminen käy läpi suuria ja merkittäviä muutoksia. Nuori kohtaa ja havainnoi maailmaa eri tavalla kuin koskaan aikaisemmin. Nuoruus onkin tärkein

minäkuvan ja sitä kautta myös identiteetin kehittymisen vaihe. Identiteetti vaikuttaa siihen, millaisena ihminen itsensä näkee ja kokee, eli tämän minäkuvaansa. Yhteiskunnan luomat vaatimukset ja mallit pakottavat nuoren tekemään valintoja ja päätöksiä, jotka vaikuttavat hänen tulevaisuuteensa. Nuori ei siis enää peilaa-kaan itseään enää vanhempien, vaan yhteiskunnan mallien sekä muiden sosiaalisten suhteiden kautta. Näitä malleja nuori saa jokapäiväisessä sosiaalisessa kanssakäymisessään sekä esimerkiksi kirjoista, mainoksista ja mediasta. Sen vuoksi nuori käy kehittyessään läpi useita kriisejä, jotka vaikuttavat tämän jokaiseen elämän osa-alueeseen. Kriisit ja niistä selviytyminen saavat nuoren suuntautumaan ja tekemään päätöksiä, jotka vaikuttavat tämän tulevaisuuteen. (Nurmi 2001, 261–264.)

Nuoren minäkuva vaihtelee hyvin paljon yhteiskunnan vaikutusten ja muiden ihmisten mielipiteiden mukaan. Tämän vaihtelun myötä itsetunto useimmiten kehittyy ja vakiintuu aikuisuuden myötä. Minäkuvan vakiintuminen ei kuitenkaan tarkoita sitä, että minäkuvan kehittyminen tai muuttuminen loppuisi täysin. Aikuisuudessa minäkuvaan vaikuttaa edelleenkin kokemukset ja elämäntapahtumat, mutta muutokset eivät ole enää suuria. Kuitenkin kokemus hyväksynnästä tai sen puutteesta voi selkeästi muuttaa minäkuvaa ja tyytyväisyyttä itseä kohtaan. (Keltikangas-Järvinen 2017, 90–94.)

Jokaiselle ihmiselle yhteenkuuluvuuden tunne on tärkeää, ja sen vuoksi ihmiset muuttavat käyttäytymistään saadakseen muut katsomaan heitä samalla tavalla kuin he itse katsovat. Selkeä tapa ilmoittaa koetusta minuudesta sosiaalisesti, on toimia tavalla, joka on stereotyyppisesti yhtenevä omimmaksi koetun sosiaalisen ryhmän kanssa. Ihminen siis toimii itselleen omimmaksi kokemansa ihmisryhmän stereotyyppien mukaan testatakseen sitä, hyväksyvätkö muut hänet tähän valitsemaansa ryhmään. Minuuden luominen vaatii siis ihmisiä, jotka tukevat ja vahvistavat koettua minuutta. Nämä asiat siis rakentavat käsityksen siitä, että itsellä on merkitystä. (Leary & Tangney 2012, 13–14.)

3.2 Minäkuvan ulottuvuudet

Globaalinen eli kokonaisvaltainen minä jakautuu kahteen ulottuvuuteen, jotka ovat subjektiminä sekä objektiminä. Subjektiminällä kuvataan minää tekijänä sekä kokijana. Subjektiminä on mukana käyttäytymisessä, ja se hallitsee ihmisen toimintaa. Sitä on myös hankalaa arvioida tai mitata. Objektiminä kuvaa puolestaan minuutta tekemisen kohteena. Sitä voidaan tarkastella ja tutkia. Minä on objekti silloin, kun omaa käytöstä tai toimintaa tarkastellaan jälkikäteen. (Laine 2005, 21–22.) Opinnäytetyössämme hyödynnämme tätä objektiminää, jonka avulla haastateltavat naiset voivat analysoida ja tarkastella omaa minuuttiaan ja sen kehitystä.

Minäkuva voidaan tavallisesti jakaa kolmeen ulottuvuuteen, joita on reaaliminäkuva, ihanneminäkuva ja normatiivinen minäkäsitys. Reaaliminäkuva kuvaa sitä todellista ja tiedostettua käsitystä siitä, millaisena ihminen kokee itsensä. Se muodostuu ulkoisesta minäkäsityksestä, joka näkyy vuorovaikutustilanteissa sekä henkilökohtaisesta minäkäsityksestä. Reaaliminäkuva myös käsittää ajatuksen omista ominaisuuksista, joita ei välttämättä näytetä muille, mutta ne kuitenkin tiedostetaan. Ihanneminäkuva kuvaa sitä, millainen haluaisi olla. Ihanneminäkuvaan liittyy vahvasti ympäristön odotukset ja vaatimukset, jotka yksilö sisäistää. Vuorovaikutuksella, kulttuurilla ja ihmissuhteilla on vahva merkitys ihanneminäkuvan muodostumiseen. Viimeinen minäkuvan ulottuvuuksista on normatiivinen minäkuva, joka tarkoittaa sitä, millaisena ihminen kokee muiden häntä pitävän. Normatiivinen minäkuva liittyy siis myös osaltaan ympäristön odotuksiin, mutta odotukset ovat sellaisia, jotka ihminen tiedostaa, mutta ei välttämättä ole sisäistänyt. (Laine 2005, 22–23.)

Aini Jaari (2007) on jaotellut teoksessa *Kylliksi itselleni* nämä ulottuvuudet neljään osaan. Osat on jaoteltu suoritusminään, sosiaaliseen minään, emotionaaliseen minään sekä fyysiseen ja motoriseen minäkuvaan. (Jaari 2007, 74–75.) Suoritusminä arvioi itseään ja suorituksiaan ja myös vertailee itseään muihin. Sosiaaliseen minään kuuluu yksilön käsitys roolistaan ja asemastaan suhteessa muihin ja paikkaansa yhteisössä. Emotionaalinen minäkuva kuvaa ihmisen käsi-

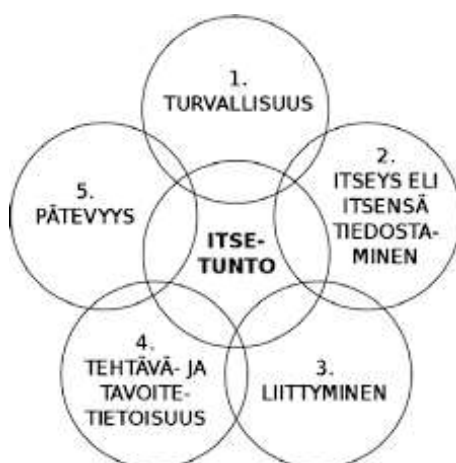
tystä omista tunteistaan, ja olemuksestaan. Fyysinen ja motorinen minäkuva pitää sisällään yksilön käsityksen omasta ulkonäöstään, motorisista taidoista, kehostaan ja terveydestään. (Jaari 2007, 74–75; Laine 2005, 23–24.)

3.3 Itsetunto

Itsetuntoon liittyy ajatus siitä, kuinka ihminen arvostaa ja kokee oman merkityksensä sekä arvonsa. Itsetunnon katsotaan olevan tärkeä ihmisen toiminnan sekä hyvinvoinnin selittäjä. (Keltikangas-Järvinen 2017, 5.) Hyvän itsetunnon katsotaan rakentuvan oman itsensä, ominaisuuksiensa ja heikkouksiensa tiedostamisesta sekä niiden hyväksymisestä. Kun ihmisellä on enemmän myönteisiä tunteita ja ajatuksia omasta minuudestaan, voidaan ajatella hänen itsetuntonsa olevan hyvä. (Ahokas ym. 2014, 37–40.)

Itsetuntoa voidaan kuvata monin erilaisin mallein. Yleisimmät itsetuntoa kuvaavimmat mallit ovat hierarkkinen, yksiulotteinen sekä moniulotteinen malli. Näistä malleista nykyisin käyttökelpoisimmaksi on todettu hierarkkinen sekä yksiulotteinen malli. Moniulotteisessa mallissa itsetunto on yksi, mutta samalla kaikkein keskeisin osa-alue, muita osa-alueita voivat olla muun muassa eri ympäristössä koetut pätevyyden tunteet. Hierarkkisessa mallissa itsetunnon katsotaan olevan yläkäsite, joka haarautuu osa-alueiksi, jotka jakaantuvat vielä tilannekohtaisiksi itsetuntoalueiksi. Yksiulotteisessa mallissa ihmisen itsetunto koostuu eri osa-alueista, jotka on mahdollista yhdistää. Nämä osa-alueet muodostavat yhdessä yksilön yleisitsetunnon. (Laine 2005, 25–26.)

Laineen (2005) teoksessa hän tuo esiin Borban (1989, 1993) sekä Reasonerin (1982, 1994) ajatuksen ihmisen itsetunnon rakenteesta (Kuvio 1). Heidän teoriansa mukaan ihmisen itsetunto koostuu turvallisuuden tunteesta, itsensä tiedostamisesta, yhteenkuuluvuuden tunteesta, tehtävä- ja tavoitetietoisuudesta sekä pätevyyden tunteesta. Vasta kun kaikki nämä osa-alueet toteutuvat, voi yksilön itsetunto muodostua vahvaksi. (Laine 2005, 27.)



KUVIO 1. Borban yksiulotteinen itsetuntomalli (Laine 2005)

Keltikangas-Järvinen (2017) jakaa itsetunnon julkiseksi ja yksityiseksi itsetunnoksi. Yksityinen itsetunto on sitä, kuinka ihminen käsittää itsensä ja oman arvonsa oman mielensä sisällä. Julkinen puolestaan kuvaa sitä, kuinka ihminen kuvaa itseään muille. Nämä poikkeavat lähes aina toisistaan, sillä ihminen ei usein kerro julkisesti aivan kaikkea, mitä itsestään ajattelee. Tasapainoisella ihmisellä tämä poikkeama ei kuitenkaan ole kovinkaan merkittävä. (Keltikangas-Järvinen 2017, 14–15.)

Itsetunto voidaan jakaa minäkuvan tavoin eri osa-alueisiin, joita ovat esimerkiksi tunne sosiaalisesta selviytymisestä sekä suoritusitsetunto. Suoritusitsetuntoon liittyy ajatus omasta kyvykkyydestä toimia ja oppia. Tunne sosiaalisesta selviytymisestä taas kuvaa yksilön luottamusta omaan kyvykkyyteensä toimia sosiaalisissa suhteissa. Itsetunto voi vaihdella eri aikoina, mutta vaihtelut ovat usein lyhytaikaisia ja liittyvät joihinkin koettuihin tapahtumiin joko kohottaen tai laskien itsetuntoa. (Keltikangas-Järvinen 2017, 16–17, 20–21.)

Ihmisen itsetuntoa voidaan arvioida vertaamalla ihmisen todellisia ominaisuuksia hänen minäkuvaansa. Mikäli minä ja minäkäsitys ovat hyvin samankaltaisia voidaan katsoa ihmisen omaavan hyvä itsetunto, sekä toisaalta myös vahva käsitys

omasta minuudestaan. Tällainen ihminen usein korostaa positiivisia ominaisuuksiaan, mutta ei kuitenkaan kiellä heikkouksiaan. Positiivinen minäkuva vaikuttaa itsetuntoon vahvistavasti, kun taas negatiivinen minäkuva heikentää ihmisen minäkuvaa. Voidaankin ajatella, että vahva minäkäsitys ei juurikaan poikkea hyvästä itsetunnosta, kuten ei myöskään heikko minäkäsitys poikkea suuresti heikosta itsetunnosta. (Laine 2005, 24.)

Mikäli ihanneminäkuva poikkeaa hyvin vahvasti reaalinäminäkuvasta, voi ihmisellä olla jatkuva paine muuttaa itseään ihanneminän kaltaiseksi. Tällaisen paineen syntymiseen voi vaikuttaa ympäristö ja sen luomat esikuvat ja odotukset. Jatkuva tarve muuttaa itseä luo ihmiselle fyysistä sekä psyykkistä jännitystä. Ihminen kykenee sietämään tämän tyyppistä painetta hetkellisesti, mutta ahdistuu sen pitkittyessä ja muuttuessa tietoisemmaksi. (Laine 2005, 25.) Jatkuva omaan itseensä ja elämäänsä liittyvään tyytymättömyys voi usein johtaa mielenterveyden ongelmiin sekä mahdollisesti jopa itsetuhoisuuteen. Tämän tyyppinen tyytymättömyyteen sekä epävarmuuteen liittyy usein vahvasti se, että ihminen on kadottanut arvostuksen omaa itseään ja elämäänsä kohtaan. Koska itsetunto on ihmisen sisällä oleva tunne, ei sitä voida selittää esimerkiksi tapahtumilla, teoilla tai sillä, kuinka muut kyseisen ihmisen näkevät. (Keltikangas-Järvinen 2017, 9–12.)

Itsetuntoon ja sen kehittymiseen vaikuttaa vahvasti minäkuva sekä se, mitä asioita yksilö arvostaa. Jos arvostetut asiat ovat sellaisia, joita yksilö kykenee saavuttamaan, hänen itsetuntonsa voi kasvaa. Jos taas asiat, ominaisuudet tai piirteet ovat sellaisia, joita ihminen ei kykene saavuttamaan, on tällä negatiivinen vaikutus itsetuntoon. (Aro ym. 2014, 12.) Hyvä itsetunto lisää yksilön myönteisyyttä omaan itseensä ja elämäänsä kohtaan, luo omaan elämään liittyvää hallinnan tunnetta, lisää sosiaalista sopeutuvuutta sekä parantaa suorituskyykyä koulu- ja työelämässä (Keltikangas-Järvinen 2017, 25–30).

Valitsimme opinnäytetyöhömme nimenomaan minäkuvan ja itsetunnon käsitteet, sillä nämä käsitteet liittyvät vahvasti siihen, millaisena ihminen itsensä näkee ja kokee sekä siihen, kuinka hän tarkastelee ympäristöään. Koska minäkuva raken-

tuu itsetunnon kautta, ja toisaalta myös itsetunnon muotoutumiseen liittyy vahvasti ihmisen käsitykseen omasta itsestä, on opinnäytetyömme aiheen tarkastelu merkittävää näiden käsitteiden kautta.

4 DIGITAALINEN PELAAMINEN

Pelaamista ja pelillisyyttä voidaan nähdä esimerkiksi arvoitusten kerronnassa, teatteriesityksissä sekä jopa oikeudenkäynnissäkin. Vaikka siis pelillisuus on ilmiönä vanha ja kulttuurihistorian näkökulmasta tärkeä, digitaalisten pelien historialla on juuret vain noin viidenkymmenen vuoden takana. Ne ovat tavallaan pelien oloisia ja kaltaisia kulttuurimuotoja, jotka noudattavat tiettyjä sääntöjä. Digitaalisten tieto- ja viestintäteknisten välineiden kehittymisen myötä pelaaminen onkin kehittynyt uusiin muotoihin. (Mäyrä ym. 2017, 1, 3.)

Lähestymme pelillisyyttä nimenomaan digitaalisen pelaamisen muodossa. Opin näytetyössämme digitaalisella pelaamisella on tärkeä rooli, sillä olemme kiinnostuneita nimenomaan digitaalisten pelien pelihahmojen representaatiosta ja niiden vaikutuksesta nuoriin pelaajiin.

4.1 Digitaalinen pelaaminen ja sukupuoli

Kallio, Kaipainen ja Mäyrä (2009) kertovat artikkelissaan *Pelikulttuurin monet kasvot*, että digitaalisella pelaamisella tarkoitetaan kaikkea sitä pelaamista, joka tapahtuu jollain digitaalisella laitteella, kuten tietokoneella, pelikonsolilla, televisiollla tai puhelimella. Pelaaminen on nuorten keskuudessa yleistynyt, se on tapa viettää aikaa ja erilaiset pelimaailmat ovat helposti monen nuoren saavutettavissa (Kangas, Lundvall & Tossavainen 2009, 3–4). Digitaalinen pelaamisen sanotaan olevan jatkumoa peleistä ja leikeistä, jotka osaltaan ovat osana tuke-
massa lapsen ja nuoren kasvua yksilöksi ja yhteiskunnan jäseneksi. Pelejä pelaavatkin kaikki ikäryhmät lapsista aikuisiin. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013, 8.)

Paaßen, Morgenroth ja Stratemyer (2017) kertovat tutkimuksessaan, että vaikka pelaaminen liitetään vahvasti miehiin, naiset pelaavat digitaalisia pelejä keskimääräisesti yhtä paljon. Tätä tukee myös Statistan (2020) selvitys pelaajien

sukupuolesta. Paaßenin, Morgenrothin ja Stratemeyerin (2017) tutkimuksen mukaan tämän stereotyyppisen oletuksen taustalla on ajatus, että naiset eivät ole ”oikeita” pelaajia ja he eivät ole yhtä taitavia kuin miehet. Kuitenkin tutkimuksen tuloksissa he kertovat, että tämä stereotyyppinen ajatus ei välttämättä pidä paikkaansa. Käy nimittäin ilmi, että naiset pelaavat samalla lailla miesten kanssa. (Paaßen, Morgenroth & Stratemeyer 2017, 421, 430.)

Suomessa vuonna 2020 aktiivisesti (kerran kuukaudessa tai useammin) pelaavia naisia oli 54,5 % ja miehiä 72,7 % (Pelaajabarometri 2020, 28). Entertainment software association (2020) teettämän kyselyn mukaan amerikkalaiset 18–34-vuotiaat nuoret naiset pelasivat pelejä mieluiten älypuhelimella, kun miehet pelasivat mieluummin konsoleilla. Miehet pelaavat enemmän ammuskelu ja seikkailupelejä, naisten suosiossa perhepelejä ja toimintapelejä. Naisista 48 % kertoi, että pelaa mieluiten ystävien kanssa. (Entertainment software association 2020.) Pelejä siis pelaavat miltein yhtä aktiivisesti niin naiset kuin miehetkin, pelitavat ja pelit vain vaihtelevat.

Pelaamista ja sukupuolta on tutkittu mm. vuonna 1998 ilmestyneessä Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin (1998) toimittamassa *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* – artikkelikokoelmassa. Teoksessa on artikkeleita eri tutkimusaloilta, kuten mediatutkimuksesta, psykologiasta ja kasvatustieteistä ja näissä on nähtävissä 1990-luvulla vallitseva ”tyttöpeliliike”. Liike pohjautui ajatukseen, että tytöt ja pojat halusivat pelaamiselta eri asioita ja näin ollen kaipasivat erilaisia pelejä. Tarkoituksena oli saada tytöt pelaamaan enemmän suunnitelmalla heille kohdennettuja pelejä. (Cassel & Jenkins 1998.)

Yasmin B. Kafain, Carrie Heeterin, Jill Dennerin ja Jennifer Y. Sunin toimittava *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* – artikkelikokoelma ilmestyi vuonna 2008. Se ei enää edeltäjänsä tavoin keskittynyt siihen oletukseen, että tytöt ja pojat haluavat peleiltä eri asioita, vaan siinä käsiteltiin sosiaalisia rakenteita, jotka pitivät naisia ja tyttöjä, ehkä huomaamattomastikin, erossa erilaisista pelimaailmoista. (Kafai ym. 2008.) Taylor 2008 esittää omassa, kirjassa olevassa artikkelissaan, *Becoming a Player: Networks, Struc-*

ture, and Imagined Futures, että naisia ja tyttöjä ohjataan usein esimerkiksi pelikaupoissa suoraan pelien luokse, joiden ajatellaan olevan suunniteltu heille (Taylor 2008, 54).

Sukupuolentutkimuksen avulla voidaan selvittää mm. millaisista peleistä eri sukupuolenedustajat pitävät ja mitä he pelaavat vapaa-ajallaan. Tutkijat ovat käyttäneet sitä myös muun muassa halutessaan selvittää eri sukupuolten representaatioita peleissä. Esimerkiksi Adrienne Shaw, joka on yhdysvaltalainen tutkija, on tutkinut useamman vuoden pelien synnyttämää kuvaa sukupuolista ja pelien tapaa esittää sukupuolivähemmistöjä. Hänen kirjansa *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* tutkii, miten pelit ja pelaajat esittävät ja näkevät sukupuolen ja seksuaalisuuden. Kirjassa hän käsittelee pelien vaikutuksia ja ihmisten kokemuksia peleistä ja pelaajien identifioitumista pelihahmoihin. Kirjassa tuli muun muassa ilmi, että kun pelaaja saa itse vaikuttaa pelihahmonsa luomiseen, hän identifioituu pelihahmoonsa enemmän. (Shaw 2014.)

4.2 Naishahmot peleissä

Aina välillä mediassa nousee keskustelunaiheeksi pelien naishahmot ja naiskuvat. Esimerkiksi Anita Sarkeesianiin (ja muihin pelialalla tai sen läheisyydessä toimiviin) kohdistunut kritisointi ja vihakampanjat (New York Times 2014) tai naispelaajiin kohdistuva häirintä peliyhteisöissä (kts. esim. Fat, Ugly or Slutty -sivusto) ovat nostaneet naisten asemaa pelikulttuurissa pinnalle. Näiden lisäksi pelien stereotyyppiset, kärjistävät ja jopa suppeat kuvaukset sukupuolesta ovat saaneet osakseen kritiikkiä. Pelien tavalla esittää sukupuoli on kulttuurillinen ja sosiaalinen merkitys, sillä pelien tuottamat ja esittävät kuvat feminiinisyydestä ja maskuliinisuudesta vaikuttavat ihmisten uskomuksiin myös pelien ulkopuolella. Suppeat ja stereotyyppiset kuvaukset eri sukupuolista saattavat vaikuttaa myös tyttöjen ja poikien minäkuvaan. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 118–119.)

Kuten jo aikaisemmin mainittu digitaaliset pelit tuottavat osaltaan kuvaa naisuudesta ja naisista. Naiskuvat ja hahmot ovat saaneet peleissä kritiikkiä muun muassa niiden representaatioiden ja roolien takia. Esittelemme tässä naishahmoesityksiä peleissä kahdesta näkökulmasta, jotka ovat hahmon rooli pelissä ja graafinen esitys peleissä.

Usein peleissä naishahmot ovat saaneet osakseen olla, joko palkintoja, seksikäitä apureita ”sexy sidekicks” tai he ovat avuttomia neitoja, jotka pitää pelastaa (Shaw 2014, 2). ”Damsel in distress”, neito pulassa -asetelmalla on pitkät juuret, keskiajalla monissa lauluissa, legendoissa ja tarinoissa kerrottiin samantapaista tarinaa. Avuton neito on joutunut pulaan, josta jokin uljas ritari tämän lopulta pelastaa. (Sarkeesian 2013.)

Pelien alkuaikoina Donkey Kong -peli on esimerkki tästä. Pelissä hahmon nimeltä Jumpman tehtävänä oli pelastaa tyttöystävänsä Pauline Donkey Kong nimiseltä gorillalta. Sarkeesian Anita (2013) kertoo videosarjassaan ” Tropes vs. Women in video games”, että Nintendo (jonka peli Donkey Kong on) ei keksinyt neito pulassa konseptia, mutta sen suosio takasi sen, että siitä tuli pelintekijöiden käytetyin tapa saada pelien oletetun kohdeyleisön (nuoret heteropojat ja -miehet) kiinnostumaan peleistä 80- ja 90- luvuilla. Samaa pelijuonta on käytetty myös myöhemminkin samoista syistä, sekä siksi, että pelit ovat saaneet inspiraatiota vanhemmista peleistä, jossa tätä samaa juonta käytettiin. (Sarkeesian 2013.)

Myös esimerkiksi elokuvissa saatetaan nähdä sukupuolittunutta ja sukupuolirooleihin sidoksissa olevaa toimintaa. Rewrite her story- How film and media stereotypes affect the lives and leadership ambitions of girls and young women (2019) – tutkimuksessa kävi ilmi, että menestyselokuvissa hahmoista enemmistö (67 %) on miehiä, heillä on enemmän puheaikaa ja johtajaroolit ovat usein kirjoitettu miehille. Jos johtajanrooli on kirjoitettu naiselle, nainen kuvataan usein ulkonäkönsä kautta seksiobjektina. Naisjohtajia kuvatessa käytetään todennäköisemmin kuvakulmia, jotka esineellistävät naisia. (Rewrite her story 2019, 7, 10, 15.) Naisten objektivoinnilla on negatiivisia vaikutuksia naisten hyvinvoinnille. Jos naisia ja naisuutta esineellistetään, tämä saattaa ajaa siihen, että naiset sisäistävät tämän ajatusmallin ja alkavat itsekin arvottaa itseään vain ulkoisten seikkojen kautta.

Tällä on yhteys esimerkiksi masennukseen ja syömishäiriöihin sairastumiseen. (Szymanski, Moffitt & Carr 2011, 8–9.)

Valtavirtaelokuvien analysoinnin lisäksi tutkimuksessa haastateltiin nuoria naisia, jotka asuivat 19 eri maassa. Haastatteluissa tuli ilmi, että nuoret naiset kokevat elokuvien naiskuvan vaikuttavan heihin negatiivisesti. Heidän itsetuntonsa ja kunnianhimonsa kärsivät samaistuttavien naishahmojen ja myönteisten kuvauksien naisjohtajien puutteesta elokuvissa tai mainoksissa. Nuorten naisten mielestä mieleisimpiä naishahmoja elokuvissa olivat he, jotka rikkoivat niin käytökseltään stereotyyppisiä sukupuolirooleja. Heitä on valitettavan niukasti tarjolla. (Rewrite her story 2019, 21, 27–28.) Pelimaailmassakin pelaajat toivovat näkevänsä peleissä totuudenmukaisempia ja samaistuttavampia naishahmoja (Shaw 2014, 15).

Usein isojen studioiden pelit ns. AAA-pelit tuotetaan isolla rahasummalla, mahdollisimman isolle määrälle ihmisiä. Valitettavan usein niiden kuvaukset sukupuolista ovat stereotyyppisiä, joskus seksistisiäkin. Pelejä saatetaan tehdä siis samalla ajatuksella, kun joitain elokuvatkin. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 121.) Seksipitoisten mediasisältöjen, oli kyse sitten peleistä, elokuvista tai mainoksista, on huomattu auttavan kohteensa myynnissä ja markkinoinnissa (Karkulehto 2011, 9). Koska peliyhtiöt ovat halunneet tienata peleillään rahaa, ne ovat luoneet peleihinsä hahmoja, joilla ei ole tarinaa, mutta heillä on ulkoisia ominaisuuksia, joiden uskotaan viehättävän pelaajaa ja sitä kautta lisäävän pelin ostovoimaa (Kondrat 2015, 119).

Passiivisen satuprinsessan lisäksi naishahmo voi olla myös aktiivisemmassa roolissa pelissä. Esimerkiksi kaksintaistelupeleissä toinen taistelija on voinut olla nainen, jonka myötä pelimaailmoin ja peleihin on tullut uusia ominaisuuksia, mm. kehittyneempien persoonallisuuksien ja seksuaalisuuden muodossa. (Kangas 2002, 138.) Sonja Kankaan (2002) mukaan naishahmojen aktiivisempi, mieshahmoin rinnastettava, rooli ei kuitenkaan muuttanut naishahmojen asemaa peleissä paljoakaan. Naishahmot olivat silti katseen alaisia kohteita, kun vastaavasti mieshahmot, olivat ne sitten myös puolialastomia tai eivät, koettiin peliksi toimijoiksi. (Kangas 2002, 138.)

Aikuisille suunnatuissa digitaalipeleissä nais- ja mieshahmojen piirteet ovat usein liiallisen korostettuja. Naishahmoilla saattaa olla hyvin korostettuja naisellisuuteen liitettyjä piirteitä (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 119–120), kuten kookkaat rinnat ja pieni vyötärö. Usein hahmot ovat myös stereotyyppisiä ja jos hahmoilla on jokin sukupuoli, tätä korostetaan, liikkeet, ilmeet, ruumiinrakenne ja asusteet viittaavat usein joko ”miehisyyteen” tai ”naisellisuuteen” (Kangas 2002, 139).

Xeniya Kondrat (2015) on kirjoittanut artikkelin siitä, miten naissukupuolta on yleensä esitetty eri videopeleissä. Hän tutki vuonna 2015 sen hetkistä ”tilannetta” naissukupuolesta pelimaailmassa, tavoitteenaan tutkia naishahmojen representaatiota ja stereotyyppioita peleissä. Kantavatko hahmot negatiivista vai positiivista kuvaa, ja jos kuva on negatiivinen, mitä keinoja on parantaa tätä kuvaa. Artikkelissa hän käytti aikaisempia akateemisia kirjoituksia teoreettisena pohjanaan ja, hän myös teetti kyselyn pelaajille ja haastatteli kahta pelialan ammattilaista pelisuunnittelun kentältä tästä aiheesta. Vastausten perusteella suosituin stereotyyppiä oli esittää naishahmot seksuaalisesti provosoivina tai vähäpukeisina. Tämän lisäksi peleissä ei juurikaan ole ollut vahvoja ja itsenäisiä naishahmoja. (Kondrat 2015, 171, 188.)

Kuitenkin vastaajat kertoivat, että on yhä enemmän ja enemmän pelejä, jossa nais- ja mieshahmoilla on yhtäläinen edustus pelissä, ja naishahmoja on myös pelien päähenkilöinä. Näyttää siis siltä, että negatiiviset representaatiot naishahmoista (rakastaja, seksiobjekti, neito pulassa) ovat hiljalleen muuttumassa ja kehittymässä. (Kondrat 2015, 188.) Näihin naishahmojen representaatioiden ongelmiin on vastannut esimerkiksi pelitalo Guerilla Games, joka on luonut aktiivisen naishahmon peliinsä *Horizon Zero Dawn* nimeltään Aloy. Aloy on taitava metsästäjä, jonka johdolla pelaaja pääsee seikkailemaan mysteerisiä koneellisia hahmoja vastaan. Hänellä on päällään peittävä asu, joka tuntuu realistiselta myös pelin vaiheissa, jossa Aloy seikkailee syksyisimmissä maisemissa. (*Horizon zero dawn* n.d.) Myös Remedy Entertainmentin peli *Control*, jossa pelaaja seikkailee Jesse Fadenina, on esimerkki pelistä, jossa on pystyvä naishahmo pääroolissa

(Control n.d.). Naishahmojen edustus on nykyään parempi, kuin 80- ja 90- luku-
jen peleissä, koska uudet ja itsenäiset peliyrietykset ovat kiinnostuneita luomaan
uudenlaisia pelejä, joissa on monenlaisia pelihahmoja (Kodrat 2015, 188–189).

5 OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT JA TOTEUTUS

Opinnäytetyöllä haluamme lisätä sosiaalialan ammattilaisten tietoisuutta digitaalisten pelien luomasta naiskuvasta ja selvittää vaikuttaako nämä naiskuvat jotenkin nuorten naisten minäkuvaan. Opinnäytetyö tuottaa tietoa, mitkä asiat pelien naiskuvissa tukevat positiivisen minäkuvan kehitystä ja mitkä asiat vaikuttavat siihen negatiivisesti.

Opinnäytetyön yhteistyötahona toimi eräs tamperelainen, nuorisolle suunnattu kulttuurikeskus, jonka yksi työntekijä etsi opinnäytetyöhömmme haastateltavat. Saimme häneltä myös materiaalisuosituksia opinnäytetyöhömmme. Opinnäytetyön tulokset eivät ole yleistettävissä valtakunnallisella tasolla, mutta tietoa pystyy hyödyntämään nuorten kanssa tehtävässä työssä ja peli- ja mediakasvatuksessa.

5.1 Tavoite, tarkoitus ja tutkimuskysymykset

Opinnäytteemme tarkoituksena on kuvata minkälaisia naiskuvia verkkopelit luovat ja miten haastateltavat kokevat näiden naiskuvien vaikuttavan minäkuvaansa. Opinnäytteemme tutkimuskysymyksenä on ”miten naispelaajat kokevat digitaalisten pelien naiskuvan vaikuttavan heidän minäkuvaansa.”

Tarkentavat kysymykset ovat:

- 1) Millaisia rooleja naishahmoilla peleissä on?
- 2) Millaisina naishahmot esitetään peleissä?
- 3) Millainen olisi hyvä pelihahmo minäkuvan kehityksen kannalta?

Työn tavoitteena on haastattelun kautta tuoda näkyväksi, miten naispelihahmojen ulkonäkö ja käytös vaikuttavat nuorten naispelaajien minäkuvaan. Tästä opinnäytetyöstä saatavaa tietoa voidaan käyttää esimerkiksi nuorten kanssa tehtävässä työssä, esimerkiksi pelikasvatuksessa tai seksuaalikasvatuksessa.

5.2 Tutkimusmenetelmä

Opinnäytetyön tekemisessä hyödynnettiin kvalitatiivisia menetelmiä. Kvalitatiivisia eli laadullisia menetelmiä käytetään silloin, kun halutaan saada syvempää ymmärrystä tutkittavasta ilmiöstä. Silloin ollaan siis kiinnostuneita siitä, miten ihmiset kokevat ja näkevät asioita, ei niinkään määrällisen tutkimuksen tavoin pyritä yleistykseen. (Kananen 2008, 24–25.) Laadullisen tutkimuksen lähtökohtana voidaankin pitää todellisen elämän kuvaamista, jolloin tutkimisen kohdetta halutaan ja pyritään tutkimaan niin kokonaisvaltaisesti kuin mahdollista. Laadullisessa tutkimuksessa tutkittavien määrä voi olla pieni, tosin kuin määrällisessä tutkimuksessa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 161, 182.)

Kvalitatiivisessa tutkimuksessa tulee huomioida, että niiden tulokset kertovat tutkituista tapauksista ja siksi ne eivät ole yleistettäviä. Laadullisen tutkimuksen tiedon luonne on siis subjektiivista. Usein tutkittavilla oletetaan olevan tietoa aiheesta, jota tutkijoilla ei ole. (Kananen 2008, 28–29.)

Kvalitatiivinen tutkimus sopii käytettäväksi silloin, kun käsiteltävästä ilmiöstä ei ole paljoa teoriaa tai tutkimuksia ja siitä halutaan saada hyvä kuvaus ja syvällisempää ymmärrystä (Kananen 2008, 32). Laadulliset menetelmät loivat mahdollisuuden opinnäytetyössä tarkasteltavan ilmiön kuvailuun ja ymmärtämiseen. Kvalitatiivisissa tutkimuksissa tutkimuksen kohdejoukko valitaan tarkoituksenmukaisesti tutkimuksen tarkoitusta silmällä pitäen. Laadullisessa tutkimuksessa suositetaan tyypillisesti myös aineistonkeruumenetelmiä, joissa huomioidaan ja korostetaan tutkittavien näkökulmia ja omaa ääntä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 164.) Opinnäytetyön aineistonkeruumenetelmäksi valikoitui haastattelu.

5.3 Haastattelu aineistonkeruumenetelmänä

Kun haastattelua käytetään tiedonkeruumenetelmänä, tavoitteena on saada mahdollisimman paljon tietoa haastateltavalta, mitä mieltä hän on asiasta tai miten hän sen kokee. Haastattelu on siinä hetkessä rakentuvaa vuorovaikutusta,

jota sekä haastattelija että haastateltava rakentavat. (Eskola & Suoranta 1998, 86; Kananen 2008, 74.) Haastattelussa ohjat ovat usein haastattelijalla ja haastattelussa pyritään aina saamaan mahdollisimman luotettavaa tietoa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2014, 207–208).

Haastattelun etuihin kuuluu sen joustavuus. Haastattelutilanteessa haastateltava voi kysyä haastateltavalta tarkentavia kysymyksiä tai selvennystä vastauksiin. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 35.) Haastatteluun osallistuvat voidaan myös tarvittaessa tavoittaa uudestaan, jos vastauksiin jälkikäteen haluttaisiin täydennystä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2014, 206). Haastattelun haasteisiin lukeutuu sen aikaa vievä luonne, muun muassa haastatteluista sopiminen ja sen järjestäminen vievät aikaa. Haastateltava voi myös antaa haastattelussa sosiaalisesti hyväksytyjä vastauksia, jolloin on mahdollista, että hänen oikeat ajatuksensa eivät tule haastattelussa esille. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 35.)

Haastatteluita on erilaisia ja tähän opinnäytetyöhön valikoitui teemahaastattelun, jossa etukäteen valitut teemat pohjautuvat tutkimuksen viitekehykseen, jotka kuljettavat haastattelua eteenpäin (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85–86). Teemahaastattelua kutsutaan myös puolistrukturoiduksi haastatteluksi, joskin se on lähempänä strukturoimatonta haastattelua, sillä haastattelun teemat ovat kaikille samat, mutta siitä puuttuu kysymysten eksakti muoto (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2014, 208–209). Kuitenkin teemahaastattelu on hyvin joustava haastattelun muoto ja se voidaan toteuttaa lähes avoimen haastattelun tavoin, tai se voi edetä hyvinkin strukturoidusti. Tästä toteutuksen laajuudesta huolimatta teemahaastatteluissa ei voida kysyä ihan mitä vain, vaan kysymykset pohjautuvat merkityksellisen tiedon saamiseen tutkimuksen tarkoitusta silmällä pitäen. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 88.) Haastattelu ja nimenomaan teemahaastattelu sopii tähän opinnäytetyöhön, sillä tarkoituksena on selvittää ja tuoda näkyväksi yksilön omia kokemuksia ja näkemyksiään opinnäytetyömme kannalta olennaisista teemoista.

Teemahaastattelussa teemamme olivat: Naiskuva peleissä, minäkuva ja millainen hahmo olisi hyvä minäkuvan kehityksen kannalta. Haastateltavat saivat tietää etukäteen haastattelussa käytävät teemat. Teemoilla pyritään mahdollistamaan ilmiön kaikkien osa-alueiden käsittelemisen haastattelussa (Kananen

2008, 73). Nämä ennen haastattelua valitut teemat perustuivat opinnäytetyömme tavoitteisiin sekä sen teoreettiseen viitekehykseen.

Teemahaastattelu toteutettiin ryhmähaastatteluna. Ryhmähaastattelussa on useampi haastateltava paikalla samaan aikaan ja heitä haastatellaan ryhmänä (Eskola & Suoranta 1998, 95). Ryhmähaastattelussa osanottajat voivat kommentoida asioita melko välittömästi ja tuottavat näin monipuolista tietoa. Haastattelutilanteessa haastattelija puhuu usealle osallistujille, välillä kuitenkin suunnaten kysymyksiä myös yksittäisille osallistujille. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 61.)

Pertti Alasuutari (2001) kertoo kirjassaan *Laadullinen tutkimus*, että yksilöhaastattelussa ihmiset usein pohtivat sitä, miten he näkevät tietyt asiat ja, miten heidän näkemyksensä eroavat muista. Hän kertoo, että ryhmähaastattelussa syntyy erilaista tutkimusaineistoa. Ryhmässä keskustelu saattaa muodostua sen ympärille, mikä yksilöille on yhteistä ryhmän jäsenenä. Keskustelusta siis saattaa puuttua yksilöiden subjektiiviset kokemukset ja tuntemukset. Alasuutari (2001) kertoo myös, että ryhmähaastattelusta voidaan ajatella, etteivät ihmiset halua jakaa omia kokemuksiaan muiden ihmisten kuullen. Vaarana siis olisi, että puhe jäisi vain pinnalliseksi toisten ajatusten myötäilemiseksi. (Alasuutari 2001, 151–153.) Jari Eskola ja Juha Suoranta (1998) kuitenkin huomauttavat kirjassaan *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*, että ryhmähaastattelussa ryhmäläiset saattavat omilla puheenvuoroilla saada herätettyä myös muiden ryhmässä olevien muistoja tai mielipiteitä asiasta, ja näin tuoda keskusteluun uusia asioita. Ryhmähaastattelussa haastateltavat saattavat saada myös tukea toisistaan. (Eskola & Suoranta 1998, 95.)

Ryhmähaastattelussa, kuten yksilöhaastattelussakin, haastattelijan tulee huolehtia siitä, että haastattelu pysyy sille etukäteen mietityissä aiheissa, sekä, että kaikilla on mahdollisuus tuoda keskusteluun oma mielipiteensä. Ryhmähaastattelua saattaa vaikeuttaa se, jos ryhmässä on yksi- tai kaksi dominoivaa jäsentä, tällöin haastattelijan tai haastattelijoiden osaavuus ryhmän hallinnassa korostuu. (Hirsjärvi, Hurme 2011, 61, 63.)

Ryhmähaastattelu valikoitui yksilöhaastattelun sijasta, koska tässä opinnäytetyössä halusimme tietää, miten ilmiötä käsitellään ryhmässä. Ryhmähaastattelu sopii erityisen hyvin tilanteisiin, jossa halutaan saada tietoja haastateltavien sosiaalisista ympäristöistä (Hirsjärvi & Hurme 2011, 61).

5.4 Haastattelun toteutus

Yhteistyötahomme otti yhteyttä kohderyhmämme edustajiin ja kysyi halukkuutta osallistua haastatteluun. Haastattelun kohderyhmäksemme olimme valinneet nuoret naiset, joilla on omakohtaista kokemusta pelaamisesta. Haastatteluun osallistui myös yksi nuori aikuinen, joka ei osannut vielä kokonaan määritellä sukupuoli-identiteettiään. Hän kuitenkin koki haluavansa osallistua naisille suunnattuun haastatteluun ja tuoda omia ajatuksiaan esille aiheesta. Analysoimme kaikkien haastateltavien vastaukset aineistoon mukaan tästä edellä mainitusta syystä. Viittaamme opinnäytetyössämme kaikkiin vastaajiin ”naisina” tai ”nuorina aikuisina”, ymmärtäen kuitenkin sukupuoli-identiteetin itsemäärittelyoikeuden oikeellisuuden ja merkityksellisyyden.

Nuoret aikuiset olivat iältään 16–31-vuotiaita. Valitsimme alaikärajaksi haastatteluun osallistumiselle 16-vuotta, sillä koimme, että aiheen jäsentyneempi reflektiivinen tarkastelu onnistuu paremmin silloin, kun minäkuva alkaa olla jo vakiintuneempi. Ensimmäiseen ryhmähaastatteluun osallistui kolme nuorta naista. Teimme haastatteluun haastattelurungon (Liite 1), josta löytyy haastattelun teemat ja apukysymyksiä haastattelulle. Pidimme vielä toisen ryhmähaastattelun saadaksemme lisää aineistoa opinnäytetyöhömme sekä siksi, koska kaikki halukkaat eivät päässeet osallistumaan ensimmäiseen haastatteluun. Toiseen haastatteluun nuoria naisia osallistui kaksi, eli yhteensä haastatteluun osallistui viisi nuorta aikuista. Päädyimme siihen, että osallistumme molemmat haastatteluihin haastattelijoina, sillä koimme sen helpottavan haastattelujen ohjailtavuutta.

Haastattelut toteutuivat Discord-alustalla helmikuussa 2020 vallitsevan koronatilanteen vuoksi. Discord on videopeliyhteisöille kehitetty, myöhemmin laajemminkin hyödynnetty, keskustelualusta ja viestintäpalvelu. Siellä pystyy viestimään

muiden kanssa joko teksti- tai puheviestein tai videon yhteydellä. (Kuplii 2020.) Kaikilla haastatteluun osallistuvilla oli kokemusta Discord- alustan käytöstä, joten se oli yksi pääsyy siihen päättymiseksi, toisena sen valitsemiseen vaikutti se, että sen avulla haastattelut pystyttiin kätevästi kuvaamaan jatkokäsittelyä varten.

5.5 Aineiston analyysi

Käytimme tässä opinnäytetyössä sisällönanalyysiä, jota hyödynnetään usein laadullisen aineiston käsittelyssä. Sisällönanalyysillä pyritään saamaan tiivistetty ja yleinen kuva tutkittavasta ilmiöstä. Sen avulla aineistoa voidaan analysoida objektiivisesti jatkokäsittelyä varten. Analyysi voidaan tehdä aineistolähtöisesti, teoriaohjaavasti tai teorialähtöisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 103, 112, 117.)

Toteutimme aineiston analyysin teoriaohjaavalla sisällönanalyysillä, sillä hyödynsimme teoreettisia viitekehyksiä luokittelussa. Teoriaohjaavassa analyysissä puhutaan usein abduktiivisesta päättelystä, jossa aineisto ja teoria vuorottelevat. Analyysi lähtee aineistosta ja teoriaa käytetään analyysin analysoinnissa apuna. (Kananen 2008, 91.)

Teoriaohjaavassa sisällönanalyysissä analyysiprosessi alkaa samalla tavalla kuin aineistolähtöinen sisällönanalyysi. Analysointi tehdään usein kolmivaiheisesti. Aluksi aineisto pelkistetään, sitten se luokitellaan, teemoitellaan tai tyypitellään ja lopuksi aineistolle tehdään teoreettiset käsitteet. Pelkistämisen tavoitteena on etsiä ja kirjata tutkimuskysymysten kannalta olennaisimmat asiat ja listata ne pelkistettyinä ylös. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 122–127.) Teemoittelussa tutkimuskysymysten kannalta olennaisia asioita ryhmitellään ja jokaisen teeman alle kootaan aineistosta nousseita kohtia (Kananen 2008, 91). Teemoittelun jälkeen samaa asiaa tarkoittavat yhdistetään luokiksi, joka nimetään luokkaa kuvastavalla käsitteellä. Näiden luokkien muodostaminen voidaan toteuttaa esimerkiksi niin, että alaluokat tulevat aineistosta, kun taas pääluokat tulevat valmiiksi tiedetystä teoreettisesta viitekehystä. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 133.)

Aineistolähtöinen ja teoriaohjaava sisällönanalyysi eroavat toisistaan teoreettisten käsitteiden luomisessa. Aineistolähtöisessä analyysissä käsitteet tulevat suoraan aineistosta, teoriaohjaavassa analyysissä käsitteet tiedetään jo valmiiksi. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 133.)

Opinnäytteen laadullinen aineisto kirjoitettiin haastatteluiden jälkeen tekstimuotoon, eli haastattelut litteroitiin seuraavia vaiheita varten (Kananen 2008, 80). Opinnäytetyön aineiston analyysiprosessissa perehdyimme aluksi, puhtaaksi kirjoitettuun, aineistoomme lukemalla sen useampaan otteeseen läpi ja ylivivaamalla haastattelusta meitä kiinnostavat kohdat, kaikki epäoleellinen jätettiin pois. Tämän jälkeen pelkistimme lainaukset ja ryhmittelimme ne eri aihepiirien perusteella omiksi teemoikseen tutkimuskysymyksiemme mukaan. Etsimme siis aineistosta kokonaisuuksia, jotka vastaavat opinnäytetyömme tutkimuskysymyksiin. Aineiston luokittelua jatkettiin alaluokka → yläluokka → Pääluokka tyyliin. Sisällönanalyysin esimerkkitaulukko löytyy liitteistä (Liite 2). Yläluokat muodostuivat aineistosta käsin. Pääluokat on muodostettu opinnäytetyön teoreettisista viitekehyksistä.

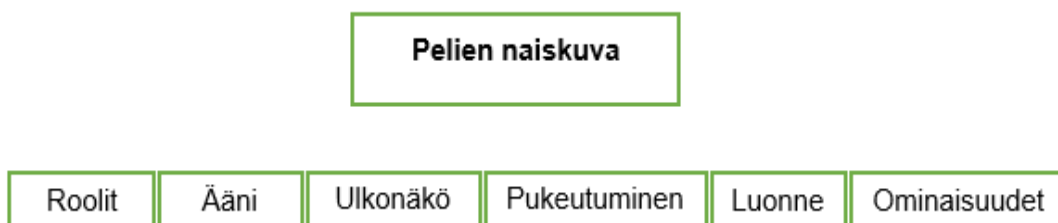
6 TULOKSET

Tarkastelemme opinnäytetyön keskeisempiä tuloksia aineiston perusteella luotujen alaluokkien, ja teoriasta otettujen yläluokkien kautta. Avaamme tässä luvussa muodostamiemme pääluokkien alapuolille lajitellut vastaukset.

Aineiston esittelyssä on hyvä huomioida sitaattien käyttö lajiteltujen vastauksien tukena. Sitaattien käyttö varmistaa työn luotettavuutta (Tuomi & Sarajärvi 2018, 182).

6.1 Naisten kokemus digitaalisten pelien naiskuvasta

Pelien naiskuvaa avataan yläluokkien roolit, ääni, ulkonäkö, pukeutuminen, ominaisuudet ja luonne. Tekstissä kuvataan luokkia ja niiden sisältöjä. Havainnollistamisen avuksi pelien naiskuvan yläluokista on tehty kuvio (kuvio 2).



KUVIO 2. Pelien naiskuvien yläluokat

Pelien naishahmojen rooleihin liittyvät asiat on jaoteltu neljän teeman alapuolelle. Näitä ovat passiivinen hahmo, huolehtija, sivuhenkilö ja muut naishahmot. Nämä teemat nousivat aineistosta liittyen naishahmojen rooleihin. (kuvio 3).



KUVIO 3. Pelien naishahmojen roolit

Passiiviseen naishahmoon liittyen vastaajat mainitsivat prinsessa hahmon, joka odottaa pelastamista, hahmon, jonka ainoa rooli on olla hyvännäköinen sekä passiivisen naishahmon, jolla ei oikein tunnu olevan mitään roolia pelissä. Huolehtija hahmoihin liittyen haastateltavat kertoivat, että naishahmot peleissä usein joko korjaavat tai huoltavat tarvikkeita, esineitä tai esimerkiksi suojaa tai majaa. Naishahmoihin liittyen usein myös taito esimerkiksi tunnistaa kasveja ja keräillä niitä syötäväksi tai lääkkeeksi. Lisäksi naishahmot hoitavat ja parantavat muita hahmoja. Naishahmoja onkin haastateltavien mukaan harvoin päähenkilönä. Sivuhenkilöinä naishahmot ovat usein auttamassa toisia hahmoja näiden seikkailun eteenpäinviemisessä.

Näen niin ne hahmot, joita on, että ne on yleensä sellaisessa kolmiossa. Ylimpänä on se päähenkilö, joka on yleensä mies ja sit alempana tiimiläiset ja ne on yleensä ne ensimmäiset kategoria, joissa naisia näkee.

Neljänteen teemaan liittyen haastateltavat toivat esille naishahmojen roolia hyökkääjinä peleissä. Haastattelussa nousi, että taistelupeleistä löytyy myös vahvoja taistelijanaisia, jotka osaavat puolustaa itseään. Haastateltavista osa koki, että peleissä hyökkääjinä on tasaisesti kaikkia sukupuolia.

Muut naishahmojen piirteet- teema pitää sisällään asiat, joita mainittiin haastattelussa, mutta niitä ei mainittu niin useasti, että niistä olisi saanut oman teemansa. Muita piirteitä, ylhäällä mainitun hyökkääjän roolin lisäksi, joita naishahmoissa haastateltavat kertoivat havainneensa, on se, että naishahmot ovat harvemmin pelleileviä hahmoja.

Harvemmin siellä on niitä pelleilynaishahmoja, joilla voisi vaan perseillä. Tai sillaila ei ne hassuttele.

Joissain peleissä haastateltavien mukaan naishahmot voivat olla myös aktiivisessa roolissa. Haastattelussa kuitenkin mainittiin, että usein hahmojen ominaisuuksia saatetaan kärjistää niin, että hahmon kuvaus on vahvasti vain täynnä tiettyä piirrettä. Piirteiden kärjistäminen liitettiin usein etenkin aktiivisessa roolissa oleviin naishahmoihin.

Jos on semmonen naishahmo, joka puolustaa itseään, niin sit se on voitu viedä yli ja, et sitten se onkin hirveä narttu.

Pelien naiskuvan äänet on lajiteltu kolmeen teemaan. Nämä teemat ovat seksuaaliset äänet, hempeät äänet ja pikkutyttömäiset äänet (kuvio 4).



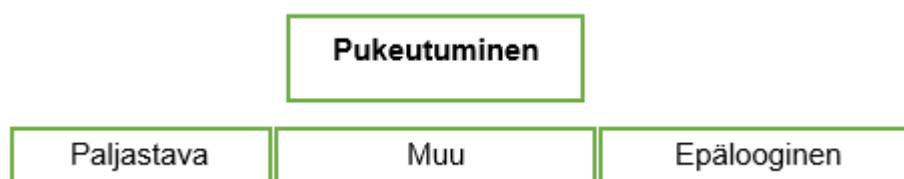
KUVIO 4. Pelien naishahmojen äänien teemat

Haastateltavat kertoivat, että he kokivat välillä naishahmojen ääntelyn pelissä hyvin seksuaalisesti korostetuksi. Naishahmot saattoivat äänellä, esimerkiksi osuman saadessaan, erikoisesti tilanteeseen nähden. Lisäksi haastateltavat kuvailivat naishahmoon liittyvään hempeään ääneen kuuluvan rauhallisuus ja äänestä kuuluva lempeys. Hempeä äänen kerrottiin olevan naishahmoilla yleinen. Pikkutyttömäinen ääni mainittiin taistelupelien yhteydessä useamman haastateltavan toimesta.

Tuntuu siltä, että taistelupeleihinkin laitetaan sellasia tosi nuoria hahmoja, jotka pihrustaa sillä tyttömäisellä äänellä jotain itkua siellä.

Jos vaikka pelissä saa osuman, niin äänтелеe kuin olisi jossain seksiaktissa.

Pelien naishahmojen pukeutuminen on jaoteltu kolmeen teemaan haastatte-
luista saadun aineiston perusteella. Nämä teemat ovat paljastava pukeutumi-
nen, muu pukeutuminen sekä epälooginen pukeutuminen tilanteeseen nähden
(kuvio 5).



KUVIO 5. Pelien naishahmojen pukeutumisen teemat

Paljastavaan pukeutumisen alle haastattelun perusteella laitettuja asioita ovat paljastavat vaatteet. Haastateltavat kuvailivat paljastaviin vaatteisiin kuuluvan hyvin syvään uurretut kaula-aukot vaatteissa ja mekot, joissa on isot halkiot. Vastauksissa korostui se, että naishahmoilla on hyvin usein mekko päällä. Epälooginen pukeutuminen tilanteeseen -teemassa korostui paljastava haarniska taistelutilanteessa sekä muutenkin se, että usein juuri naishahmoilla taisteluissa oli liian vähän suojaavia vaatteita. Haarniskat saattoivat muistuttaa haastateltavien mukaan rintaliivejä ja shortseja.

Naishahmojen ulkonäkö on luokiteltu viiteen teemaan. Nämä teemat ovat realistiset hahmot, korostetut piirteet, variaatioiden puute, maskuliinisuus sekä muut ulkonäköön liittyvät seikat (kuvio 6).

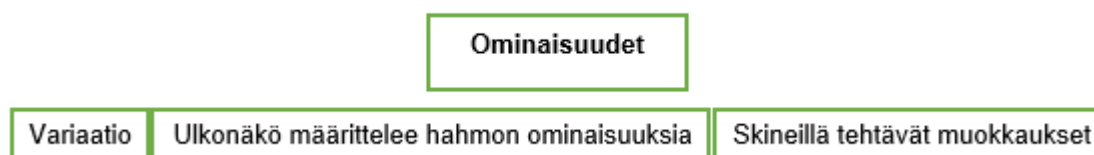


KUVIO 6. Naishahmojen ulkonäön teemat

Realistisiin hahmoihin kuuluvat hahmot, jotka ovat ihmismäisiä eivätkä ulkonäöltään hyvin korostettuja. Korostetut piirteet pitävät sisällään naiselliseksi ajateltujen piirteiden, kuten rintojen ja takapuolen, korostamisen. Näiden lisäksi haastateltavat kokivat, että hahmoilla on usein selkä notkolla, mikä entisestään korostaa rintoja ja takapuolta.

Variaation puutteeseen kuuluu hahmojen samanlaisuus. Usein naishahmot ovat vaaleaihoisia ja laihoja, keholtaan usein naisihanteeseen sopivia. Maskuliinisuus -teemaan liittyen haastateltavat kertoivat, että naishahmot saattavat myös olla isompia ja maskuliinisempia. Muihin ulkonäköön liittyviin piirteisiin kuuluu naishahmoihin usein liitetty sirous ja ketteryys. Meikatut kasvot liitettiin myös naispeilihahmoihin.

Naishahmojen ominaisuudet on luokiteltu kolmeen teemaan. Nämä teemat ovat hahmojen variaatio, ulkonäkö määrittelee hahmon ominaisuuksia sekä skineillä tehtävät muokkaukset (kuvio 7).



KUVIO 7. Pelien naishahmojen ominaisuudet

Hahmojen variaatioon kuuluu hahmojen erilaisuus, kuten akateemiset hahmot, flirttailevat ja seksikkäät hahmot sekä maskuliiniset hahmot. Hahmon ulkonäkö määrittelee luonnetta -teemassa korostui ajatus, että hahmojen ulkonäöstä voi päätellä hahmon luonteen. Haastateltavat kertoivat, että usein jos hahmolla on lyhyet hiukset, hahmo harvemmin käyttäytyy feminiinisesti.

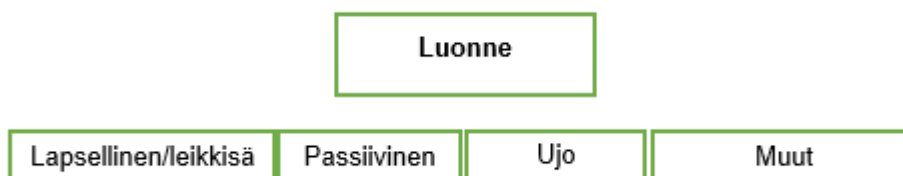
Liittyy vahvasti siihen persoonallisuuteen, että jos naisella on siilitukka ja lihasta, niin se on automaattisesti tough bitch

Niissä on semmononen tietty kaava, ulkonäkö sanelee sen persoonallisuuden

Skineillä tehtävät muokkaukset liittyvät hahmojen muokkaukseen. Skinit ovat pelihahmojen ulkoasuja, joita vaihtamalla voi vaikuttaa oman pelihahmon ulkonäköön ja ulkoisiin ominaisuuksiin, kuten hiuksiin ja vaatteisiin. Skineillä tehtävät muutokset ovat usein sellaisia, joita ei voi valita hahmoa luodessa ja ne tekevätkin hahmosta usein persoonallisemman. Skinejä voi joko ostaa tai ansaita peleissä.

Usein just jollain skineillä saa tehtyä esimerkiksi tummaihoisen.

Naishahmojen luonne on taas jaoteltu neljään eri teemaan. Nämä teemat ovat Lapsellinen/leikkisä, ujo, passiivinen ja muut (kuvio 8).



KUVIO 8. Pelien naishahmojen luonteenpiirteet

Lapselliseen/leikkisään teemassa haastateltavat toivat esille, että naishahmot saatetaan esittää muita hamoja lapsellisempina. Haastateltavat toivat esiin, että lapsellisen luonteen omaava naishahmo ei ole vitsikäs, vaan enemmänkin lapsenmielinen.

Ujo -teemaassa taas korostuivat hahmojen ujouteen liitettävät teemat. Haastattelijat kertoivat, että välillä tuntuu, että naishahmoja kuvataan usein mieshahmoja arempina ja sellaisina, jotka eivät halua puuttua tilanteisiin. Mieshahmojen kuvataan puolustavan omaa ja läheisten kunniaa, mutta haastattelijat kokivat etteivät naishahmot tällaista tee, vaan enemmänkin vetäytyvät tai väistyvät tällaisen tilanteen kohdatessaan. Passiivinen teema pitää sisällään ei puolustajan ja ei puutu tappeluihin pelkistykset. Naishahmot pysyvät usein sivussa, jos on jokin taistelu meneillään.

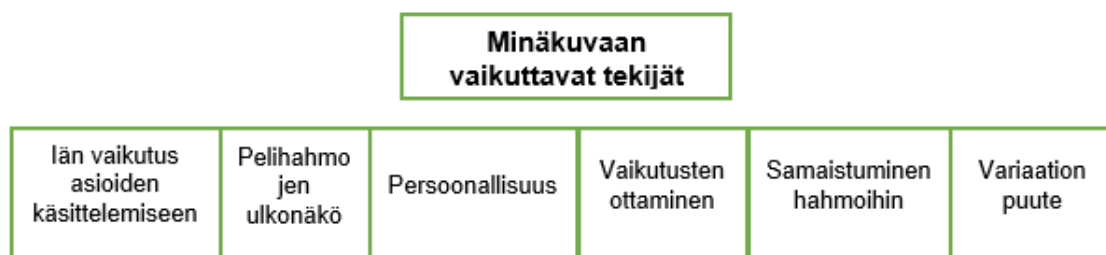
Muut luonteenpiirteet teema pitää sisällään ne asiat, jotka haastattelussa mainittiin ja jotka koemme tärkeäksi tuoda esille, mutta joista ei saanut omaa teemaa

muodostettua. Näitä asioita ovat mm. se, että haastateltavat olivat panneet merkille, että naishahmot ovat usein huumorittomia ja hahmot saattavat olla luonteeltaankin suhteellisen samanlaisia keskenään. Hahmojen hempeys tuotiin myös esille. Haastattelun perusteella kuitenkin todettiin, että vaikka naishahmoissa on hyvin paljon samankaltaisuutta, on heidän tarinoissaan useimmiten syvyyttä.

Usein niissä naishahmoissa on kuitenkin jotain syvyyttä siinä niiden tarinassa.

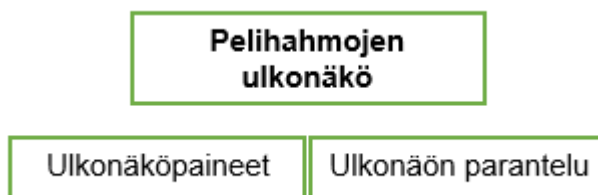
6.2 Naisten kokemus minäkuvaan vaikuttavista tekijöistä pelihahmoissa

Avaamme minäkuvaan vaikuttavia tekijöitä pelihahmoissa kuuden yläluokan avulla. Nämä yläluokat ovat ulkonäkö, persoonallisuus, iän vaikutus asioiden käsittelemiseen, variaation puute, vaikutusten ottaminen pelistä sekä samaistuminen hahmoihin (kuvio 9).



KUVIO 9. Minäkuvaan vaikuttavien tekijöiden yläluokat

Pelihahmojen ulkonäkö on jaoteltu kahteen teemaan. Nämä teemat ovat ulkonäköpaineet ja ulkonäön parantelu (kuvio 10).



KUVIO 10. Pelihahmojen ulkonäön teemat

Ulkonäköpaineisiin liittyen haastateltavat kokivat, että joko he itse ovat kokeneet pelihahmon tuovan paineita ulkonäköön tai uskoivat niiden luovan paineita kyseisillä hahmoilla pelaaville. Pieni osa haastateltavista myös korosti, että heille ei ole tullut ulkonäköpaineita, sillä he tiedostavat, etteivät pelihahmot ole oikeita ihmisiä. Vastaajat, jotka kokivat pelihahmojen tuottavan ulkonäköpaineita kokivat myös, että paineet vaikuttavat heidän koettuun naiseuteensa. Osa vastaajista kertoi kokevansa, että naispelihahmojen ulkonäkö peilautuu yhteiskunnan ihan-teista ja osaltaan jopa vaatimuksistakin.

Niin kyl siinä sit tulee vähän sellainen olo, et miksi on näin, et eikö vois olla yhtä tuollainen hyvännäköinen ja sellainen yhteiskunnan haluama nainen.

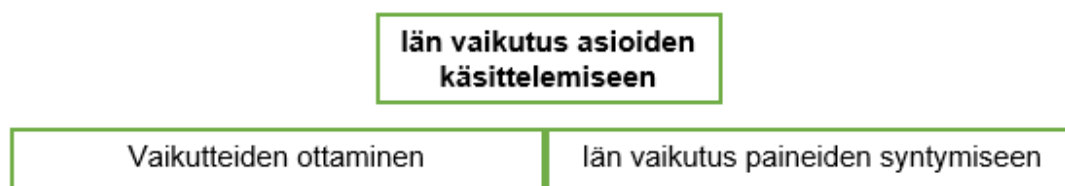
Ulkonäön parantelusta osa haastateltavista mainitsi, että jos pelihahmoa saa muokata, he usein tekevät pelihahmosta parannellun version itsestään. Hahmosta siis tehdään itseään muistuttava, mutta siitä saatetaan muokata ne ulkoiset piirteet pois, joista pelaaja ei itsessään niin pidä.

Pelihahmojen persoonallisuuden vaikutus pelaajiin on lajiteltu vain yhteen teemaan, joka on persoonaan liittyvät paineet. Eräs haastatteluun osallistujista toi esille, että hän on kokenut paineistavana sen, että jotkut hahmoista käyttäytyvät ulkonäkönsä takia tietyllä tavalla.

Mulla on tullut painetta persoonaan, et kun tykkään pitää lyhyitä hiuksia ja sit kun se assosioituu peileissä aina siihen väkivaltaiseen ja ärsyttävään persoonaan. Niin semmonen on itselle tullut, et en mä ole aggressiivinen.

län vaikutus asioiden käsittelemiseen on lajiteltu iän vaikutus vaikutteiden ottamiseen hahmoista ja iän vaikutus paineiden syntymiseen teemoihin. Nämäkin,

kuten muutkin teemat ovat nousseet aineistosta ollen yhteydessä iän vaikutukseen asioiden käsittelemisessä (kuvio 11).



KUVIO 11. Iän vaikutus asioiden käsittelemiseen teemat

Iän vaikutuksesta hahmoista vaikutteiden ottamiseen haastateltavat mainitsivat, että olisivat nuorempina saattaneet olla alttiimpia ottamaan vaikutteita esimerkiksi naishahmojen pukeutumisesta tai kokemaan paineita naishahmoista ja omasta ulkonäöstään.

Nuorempana olis varmasti tullut sellainen fiilis, et miksi mä en näytä tuolta tai, että pitääkö olla jotain enemmän. Tai, että pitäisikö olla tollanen tai tollanen, että olisin parempi.

Variaation puute on jaettu kolmeen teemaan. Nämä teemat ovat suppeat nais- ja mieskuvat, yleistäminen sekä monimuotoisuuden näyttämisen tarve (kuvio 12).



KUVIO 12. Variaation puutteen teemat

Suppeat nais- ja mieskuvat teemassa haastateltavat toivat esille, että usein nuorille suunnatuissa peleissä naiskuva on hyvinkin kapea. Kapeudella haastateltavat tarkoittivat sellaista naishahmon kuvausta, joka mukailee useimmiten vahvasti niin sanotun ihannenaisen mallia. Yleistämisestä haastateltavat kertoivat, että peleissä hahmojen naisellisiksi ja miehekkääksi miellettyjä piirteitä ja käytöstä yleistetään. Naishahmot ovat usein hyvin seksuaalisoituja ja mieshahmot

ovat usein hyvin lihaksikkaita, ja hahmot käyttäytyvät heidän sukupuolelleen ”hyväksytyllä” tavalla.

Mun mielestä monia asioita yleistetään liikaa. Niinku just jotain, että naiset on aina tämän näköisiä ja käyttäytyy näin ja noin.

Monimuotoisuuden näyttämisen tarpeeseen liittyen tuloksissa nousi esille eri näköisten ja muotoisten hahmojen näyttämisen tarpeellisuus peleissä. Osa haastattavista koki, että he voisivat hyväksyä itsensä paremmin, jos peleissäkin olisi erikokoisia ja -näköisiä hahmoja. Tuloksissa kävi myös ilmi, että heidän mielestään olisi hyvä jos peleissä olisi myös muita, kuin selkeitä mies- ja naishahmoja. Muunsukupuolisia hahmoja toivottiin myös peleihin tuomaan muun muassa lisää monimuotoisuutta pelihahmoihin.

Vaikutusten ottaminen peleistä on jaettu yhteen teemaan, joka on itsensä vertaileminen hahmoihin. Haastatteluun osallistujat kertoivat, että saattavat vertailla itseään pelien naishahmoihin. Hahmojen sirot vartalot ja rinnat saivat osan haastatteluun osallistujista miettimään, että pitäisikö heilläkin olla samanlainen vartalo kuin pelihahmoilla. Sama vaikutus oli myös hahmoilla, joilla oli hyvä fyysinen kunto, ne saivat ainakin yhden haastatteluun osallistuneen toivomaan, että hänelläkin olisi parempi kunto. Haastattelussa kävi myös ilmi, että hahmojen ulkonäkö saattaa aiheuttaa kateutta, mutta silti pelaaja ei halua muuttaa itseään.

Tulee välillä semmonen fiilis, että oonko huonompi naisena kun miinulla ei ole semmosia isoja tissejä kun niillä (pelihahmoilla).

Hahmoon samaistuminen on jaettu kahteen teemaan. Nämä teemat ovat hahmon muokkaaminen itselleen mieluisaksi sekä hahmon ominaisuuksiin samaistuminen (kuvio 13).



KUVIO 13. Hahmoon samaistumisen teemat

Hahmon muokkaaminen itselleen mieluisaksi- teemaan liittyen tuloksissa nousi esille se, että kun pelissä pelaaja saa itse luoda oman hahmonsaa, pelaajat luovat hahmon, joka tuntuu luontevalta itselle ja joka tuntuu pelaajalle omimmalta. Jotkut muokkaavat hahmon mahdollisimman paljon itsensä näköiseksi. Eräs haastatteluun osallistuva toi myös esille, että häntä ei esimerkiksi haittaa pukea omaa (nais)hahmoaan vähäpukeiseksi, koska siinä hän sai tehdä sen valinnan, että mitä hahmolla on päällä.

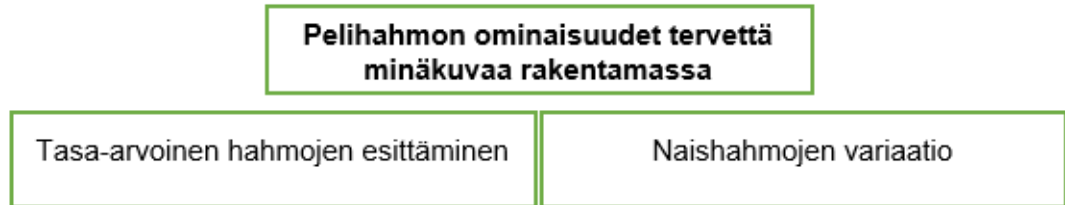
Jos hahmon voi customoida, niin silloin minua ei haittaa, että sillä on vähän vaatteita, tai paljastavat vaatteet, koska oon ite ne sille laittanut. Minulla on siinä se kontrolli siitä.

Samaistuminen hahmon ominaisuuksiin- teemassa haastatteluun osallistuneet kertoivat, että pelihahmoon samaistumisen taustalla ei välttämättä ole hahmon sukupuoli, ulkonäkö tai ulkoiset piirteet, vaan hahmon rooli tai luonne pelissä. Osa kertoi samaistuneensa enemmän mieshahmoin juuri niiden luonteenpiirteiden takia.

Minä en usein välitä siitä ulkonäöstä (pelihahmossa), vaan enemmän siitä persoonasta ja sen toiminnoista. Toki on se kiva, jos se hahmo näyttääkin kivalta.

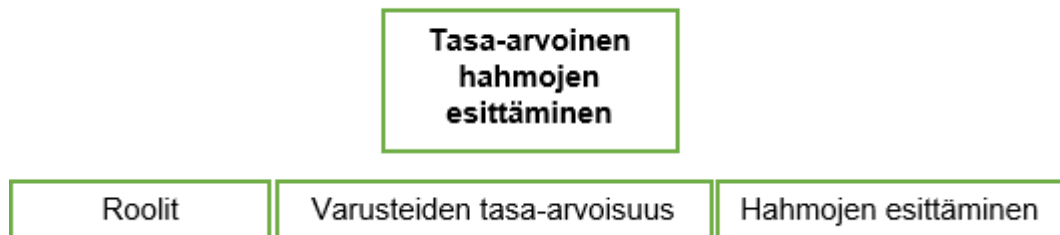
6.3 Naisten näkemykset tervettä minäkuvaa tukevasta pelihahmosta

Pelihahmon ominaisuudet tervettä minäkuvaa rakentamassa pääluokka avataan yläluokkien avulla. Nämä yläluokat ovat tasa-arvoinen hahmojen esittäminen sekä naishahmojen variaation kautta (kuvio 14).



KUVIO 14. Pelihahmon ominaisuudet tervettä minäkuvaa rakentamassa

Tasa-arvoisessa hahmojen esittämisessä nousi aineistosta kolme teemaa. Nouseet teemat ovat roolit, varusteiden tasa-arvoisuus sekä hahmojen esittäminen. (kuvio 15).



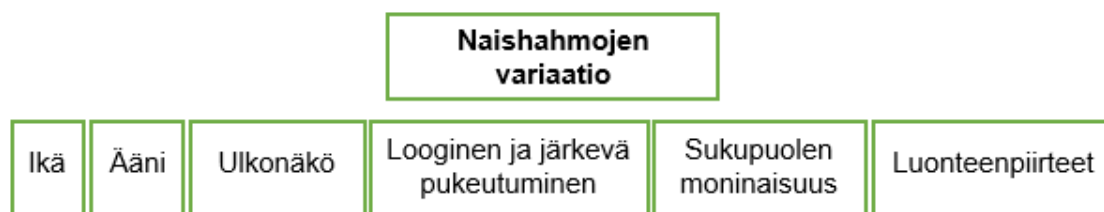
KUVIO 15. Tasa-arvoisen hahmojen esittämisen kolme teemaa

Ensimmäisessä teemassa haastattelijat toivat esille naishahmojen roolit pelissä. He toivoivat, että naishahmoja voisi olla muuallakin kuin missä heitä on usein totuttu näkemään, ja he voisivat käyttäytyä tututusta kaavasta poiketen. Haastattelussa nousi myös toive siitä, että naishahmojen ja mieshahmojen välillä voisi olla enemmän tasa-arvoisuutta. Toinen teema "varusteiden tasa-arvoisuus" jatkoi samalla asialla, sillä haastatteluun osallistujat toivoivat, että hahmojen tasa-arvoinen esittäminen ylettyisi myös hahmojen varusteisiinkin.

Kolmas teema johon, tasa-arvoinen hahmojen esittäminen on jaettu, on hahmojen esittäminen. Haastatteluun osallistujat toivat esille, että jos pelihahmojen tarvitsee olla seksuaalisoituja, niin mies- ja naishahmot voisivat molemmat olla yhtä seksuaalisoituja.

Et molemmat olis yhtä seksualisoituja tai sit yhtä vähän.

Naishahmojen variaatio on puolestaan jaettu kuuteen teemaan. Nämä teemat ovat looginen ja järkevä pukeutuminen, ulkonäkö, sukupuolen moninaisuus, ääni, ikä ja luonteenpiirteet (kuvio 16).



KUVIO 16. Naishahmojen variaation teemat

Loogiseen ja järkevään pukeutumistyyliin liittyen haastatteluun osallistujat sanoivat, että jos he saisivat päättää naishahmoilla ei olisi paljastavia vaatteita taistelukentällä tai muutenkaan paljastavaa asua, jos se ei ole pelikerronnallisesti perusteltua.

Ulkonäkö teemaan liittyen tuloksista nousi esille kehojen monimuotoisuuden näyttämisen toive peleissä sekä muutenkin erilaisten totuudenmukaisten ominaisuuksien mahdollistamisen pelihahmoille. Tuloksista tuli ilmi, että osa pitäisi tärkeänä mahdollisuutta luoda pelihahmoille erilaisia kehonmuotoja, peleissä usein esiintyvien kehojen lisäksi. Haastatteluun osallistujat pitivät tärkeänä myös sitä, että hahmoja olisi ulkonäöllisesti myös muunlaisia, kuin ns. ääripäistä otettuja. Näiden lisäksi haastatteluun osallistuvat kertoivat, että heidän mielestään olisi hyvä, jos peleissä olisi myös tummaihoisia naishahmoja, joilla voisi pelata.

Jos olis sellanen peli, jossa voisi hahmolle luoda myös niitä kehon "rumuuksia", niin olis musta tärkeätä, että näkis kaikkia erilaisia kehotyyppejä. Eikä vaan tosi kurvikas tai söpö lauta.

Sukupuolen moninaisuuteen haastatteluun osallistuvat toivat esille sen, että peleissä voisi paremmin huomioida sukupuolen moninaisuuden. Vastaajat toivoivat, että peleissä voisi olla hahmojakin, joiden sukupuolta ei määritettäisi.

Naishahmojen variaation neljännen teeman ”ääni” tuloksista nousseita asioita olivat haastattelijoiden toive naishahmojen ääneen liittyvästä variaatiosta. Naishahmoille toivottiin myös epätyypillisempää ääntä, kuin mitä hahmoille yleensä annettiin.

Jotenkin tuntuu, et ku naishahmoilla on joku ääni, niin tuntuu, että se on usein semmonen seksuaalisen kuuloinen, tai siro ääni. Voisi se olla sellainen möreämpikin.

Naishahmojen ikään liittyen tuloksista kävi ilmi, että naishahmojen ikäänkin toivottiin vaihtelevuutta. Usein naishahmot ovat haastattelijoiden mielestä nuoria ja niiden vastapainoksi toivottiin hahmoja, jotka olisivat huomattavasti iäkkäämpiä, mutta säilyttäisivät silti uteliaisuutensa elämään. Näiden lisäksi ajateltiin, että vanhempi nainen, joka käyttäytyy kypsästi voisi tuoda peleihin erilaista näkökulmaa peliin ja tietyllä tavalla toisi myös näkyville uteliaisuuden ja seikkailunhaluisuuden myös iäkkäämmillä ihmisillä.

Luonteenpiirteisiin liittyen toivottiin, että olisi myös hahmoja, joiden ulkonäkö ei kertoisi hahmojen luonteesta. Hahmoilla toivottiin myös olevan enemmän persoonallisuutta, kun nyt heidän pelaamissa peleissä olevilla naishahmoilla on. Naishahmoilla voisi siis olla enemmän puolia, kuin vain, että hahmot olisivat joko herkkiä tai aggressiivisia. Suurin toive haastateltavilta olikin piirteiden ääripäiden välttäminen.

7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyön tarkoituksena oli kuvata minkälaisia naiskuvia verkkopelit luovat ja miten haastateltavat kokevat näiden naiskuvien vaikuttavan minäkuvaansa. Opinnäytteen tutkimuskysymyksenä oli ”miten naispelaajat kokevat digitaalisten pelien naiskuvan vaikuttavan heidän minäkuvaansa.” Tarkentavat tutkimuskysymykset olivat ”millaisia rooleja naishahmoilla peleissä on?”, ”millaisina naishahmot esitetään peleissä?” sekä ”millainen olisi hyvä pelihahmo minäkuvan kehityksen kannalta?”

Lähestymme jokaista aineistossamme avaamaamme teemaa jonkun tutkimuskysymyksen pohjalta. Teemojamme olivat digitaalisten pelien naiskuva, minäkuvaan vaikuttavat tekijät naishahmoissa sekä pelihahmojen ominaisuudet tervettä minäkuvaa rakentamassa.

7.1 Digitaalisten pelien naiskuva

Lähestymme pelien naiskuvaa tarkentavien tutkimuskysymysten ”Millaisia rooleja naishahmoilla peleissä on?” sekä ”millaisia naishahmot esitetään peleissä?” kautta. Teoriamme mukaan naishahmot ovat peleissä usein sivuhenkilöitä tai passiivisemmassa roolissa kuin muut hahmot (Shaw 2014, 15). Naishahmot saattavat myös olla peleissä toisten hahmojen auttajia, hoivaamalla tai korjaamalla erilaisia asioita. Aineistosta kuitenkin nousi esille, että joissain peleissä on myös aktiivisempia naishahmoja, jotka ovat mukana toiminnassa ja merkittävässä osassa pelin juonta. Naishahmojen roolit siis vaihtelevat jonkin verran pelistä riippuen, mutta aineiston perusteella naishahmoja on nähty kuitenkin enimmäkseen seksikkäinä apureina tai prinsessoina.

Aineistosta selvisi, että nuoremmille suunnatuissa peleissä naishahmoilla sekä mieshahmoilla on hyvin korostettuja piirteitä. Miehillä oli usein varsin lihaksikkaat vartalot ja naiset vastaavasti omasivat usein ison rintavarustuksen ja kapean vyötärön. Opinnäytetyössä ei suoraan tarkasteltu eri-ikäisille pelaajille suunnattujen

pelien nais- ja mieskuvaa, mutta tiedetään, että nuoremmille suunnatuissa peleissä sukupuolien esittäminen on hyvin korostettua. Opinnäytetyömme aineistossa oli myös tästä viitteitä.

Opinnäytetyön aineistosta voidaan päätellä, että naishahmoille on hyvin suppeasti annettu erilaisia ääniä peleissä. Kaikki vastaajat kuvailivat naishahmojen ääniä hyvin seksuaalissävyytteisiksi tai hempeäksi. Naishahmojen luonteenpiirteet koettiin myös suhteellisen samalaisiksi keskenään. Naishahmot olivat melkein yhdestä puusta veistettyjä. Ulkonäön perusteella pystyi myös pitkälle päättelemään hahmon luonteesta asioita. Usein samannäköiset hahmot käyttäytyivät toistensa kaltaisesti. Vastaajat kokivat sen ärsyttävänä ja yllätyksettömänä. Naishahmojen pukeutumisessa vastaajat eivät olleet törmänneet loogiseen pukeutumiseen, jolla tarkoitetaan tilanteen ja asun sopivuutta keskenään. Naishahmojen vaatekuvattiin niukaksi esimerkiksi taisteluissa. Muutenkin naishahmoilla oli hyvin paljastavia asuja, joista naishahmon vartalon eri osat näkyivät selkeästi ja jopa eroottisesti.

Opinnäytetyön tulokset tuovat esille, että usein naishahmojen representaatio peleissä oli suppea. Naisihanne peleissä on aineiston perusteella nuori, laiha, mutta kurvikas hahmo. Ihanteeseen liittyy myös se, että hahmo on puettu paljastavasti. Hahmolla on myöskin hempeä ääni ja hahmon tehtävänä on pelissä, joko olla pelastettavana tai auttaa päähenkilöä jollain tavalla. Naisen ollessa päähenkilönä on silloinkin hänen ulkonäkönsä usein korostettu ja vaatteet hyvin kehonmuotoja mukailevia. Tämä tukee käsitystä siitä, että naishahmoja on usein tehty ajatellen valtavirtapelaajia. Heidän on ajateltu olevan nuoria heteropoikia ja -miehiä ja pelihahmosuunnittelussa on ajateltu, että tällaiset naishahmot olisivat heidän mielentymystensä mukaisia.

7.2 Minäkuvaan vaikuttavat tekijät digitaalisten pelien naishahmoissa

Minäkuvaan vaikuttaviin tekijöihin pelihahmoissa lähestymme tutkimuskysymyksen ”Miten naispelaajat kokevat digitaalisten pelien naiskuvan vaikuttavan heidän minäkuvaansa” kautta. Suurin osa haastatellusta koki, että pelihahmot ovat jollain

tavalla vaikuttaneet siihen, kuinka he ajattelevat itsestään. Ne vastaajat, jotka eivät kokeneet merkittävää vaikuttavuutta korostivat sen johtuvan siitä, että he eivät nuoruudessa pelanneet saman tyyllisiä pelejä, mitkä ovat pinnalla nykyisin. Nämä vastaajat olivat kuitenkin yhtä mieltä siitä, että mikäli he olisivat nuoruudessaan pelannut näitä pelejä, olisi vaikutus todennäköisesti ollut suurempi. Luvussa ”Minäkuvan kehitys” on todettu, etenkin nuoruudessa minäkuvalle merkityksellistä on samaistuminen, mikä tukee aineistoamme.

Haastattelussa vastaajat kuvailivat naispelihahmoja kauniina, hoikkina, vaaleahiuksisina, vaaleaihoisina ja naisellisina tai vastaavasti hyvin miehekkäinä ja maskuliinisina. Aineistomme mukaan ulkonäkö vaikuttaa lähes poikkeuksetta hahmon olemukseen. Mikäli hahmo on miehekäs ja maskuliininen, on se myös jonkin verran töykeä ja väkivaltainen. Jos hahmo on naisellinen, on se kuvattu yleensä eroottisesti tai hyvin hempeän naisellisesti. Useampi vastaaja toi esiin ajatustaan siitä, että pelihahmot on luotu yhteiskunnan ihannenaisen mallin mukaisesti, mikä saa heidät pohtimaan omaa riittävyttään naisena, sillä vastaajat eivät koe samaistuttavuutta naispelihahmoihin. Koska monessakaan pelissä esimerkiksi hahmon pukeutumista, ihonväriä tai hiustyyliä ei voi muuttaa muuten kuin niin kutsutuilla skineillä, välittää se nuorille helposti sen kuvan, että vain tietty ihonväri tai hiustenpituus on ihannoitu. Kuitenkaan esimerkiksi ääntä, luonnetta tai kehonmuotoa ei useimmissa peleissä pysty muokkaamaan. Mikäli pelaaja poikkeaa vahvasti näistä tietyistä piirteistä, voi se aineistomme mukaisesti saada aikaan tyytymättömyyttä ja epävarmuutta omaa itseä ja riittävyttä kohtaan.

Aineistomme perusteella on nähtävillä selkeästi, että pienen otantamme perusteella opinnäytetyön päätutkimuskysymyksen vastaus on, että digitaaliset pelit vaikuttavat naiskuvaan pääosin negatiivisesti. Vaikka pelihahmojen vaikutukset naisten minäkuvaan tämän aineiston perusteella vaikuttavat olevan negatiiviset, on kuitenkin havaittavissa, että mikäli pelihahmon muokattavuus olisi mahdollista laajoilla muokkausvaihtoehdoilla, voisi itseään muistuttavalla pelihahmolla olla jopa voimaannuttava vaikutus. Digitaaliset pelit ja niiden hahmot eivät siis itsessään vaikuta olevan haitallisia minäkuvalle, vaan ongelmallisempaa on niiden suppea valikoima ja variaatioiden puute.

7.3 Pelihahmojen ominaisuudet tervettä minäkuvaa rakentamassa

Tarkastelimme pelihahmon ominaisuuksia, jotka auttavat tukemaan tervettä minäkuvaa tarkentavan tutkimuskysymyksen ”Millainen olisi hyvä pelihahmo minäkuvan kehityksen kanalta?”. Aineiston perusteella vastaajat toivoivat naishahmoilta ensisijaisesti variaatiota sekä tasa-arvoista esittämistä suhteessa muihin hahmoihin.

Käsittelimme kappaleessa 7.2. minäkuvaan vaikuttavia tekijöitä digitaalisessa pelaamisessa. Kappaleessa vastaajat toivat esiin, että itsensä hyväksymisellä on yhteys erilaisten kehotyypin näkemiseen. Naishahmojen representaation vaihtelevuutta pidettiin tärkeänä tekijänä terveen minäkuvan rakentumisessa. Variaation, erityisesti kehojen ja sukupuolen variaatioiden ajateltiin olevan yhteydessä nuorten itsensä hyväksymiseen. Muita variaatioon liittyviä asioita, joita aineistosta tuli esille olivat toiveet etnisyyden, iän, luonteenpiirteiden ja pukeutumisen mahdollinen vaihtelevuus. Tähän liittyy jälleen minäkuvan kehittymiseen liittyvä samaistumisen merkitys. Haastatellut naiset toivat vastauksissaan esiin, että etenkin nuorille suunnatuissa peleissä merkittävää olisi, jos omaa itseä kuvaavat piirteet, kuten ikä, etnisyys sekä luonteenpiirteet, olisivat esitettyinä pelihahmoissakin ja näin ollen ikään kuin hyväksytyjä.

Aineiston perusteella vastaajat pitivät etenkin kehittyvälle minäkuvalle merkityksellisenä sitä, että nuoret saisivat myös digitaalisten pelien kautta monipuolista näkemystä eri sukupuolista ja rooleista niihin liittyen. Myös naishahmo voi toimia pelissä pelastajana. Toinen aineistosta noussut rooleihin liittyvä toive oli, että nais- ja mieshahmojen esittämisessä oltaisiin enemmän tasavertaisia. Hahmoilla voisi olla samanlaisia peittäviä haarniskoja lähdetäessä sotimaan tai taistelemaan. Tai juuri, että sukupuoli ei heti määrittäisi, kuka on pelastaja ja kuka pelastettava.

Aineiston perusteella minäkuvaa parhaiten tukevan pelihahmon ominaisuuksia ei kuitenkaan voi suoriltaan määrittää ja nimetä. Hahmojen tulisi olla kattavasti eri-

laisia, niin luonteeltaan kuin ulkonäöltäänkin, mikä taas edellyttää mahdollisimman hyvää muokattavuutta. Sen lisäksi, että luonteenpiirteet ja ulkonäkö olisi mahdollista muokata samaistuttavaksi, myös esimerkiksi vaatetuksen ja erityistaitojen tulisi olla vapaammin valittavissa. Samaistuttavuus ja kontrolloitavuus nousivatkin avainsanoiksi tervettä minäkuvaa tukevan pelihahmon määritelmiksi aineistomme pohjalta.

7.4 Pohdintaa tuloksista

Naispelihahmoista saadut kuvaukset eivät yllättäneet meitä juurikaan, sillä oma pelitausta on tuonut jo jonkinlaisen kosketuspinnan pelimaailmaan. Kuitenkaan mitään ennakkoajatuksia meillä ei ollut varsinaisen tutkimuskysymyksemme vastauksista. On hälyttävää, kuinka yksimielisesti vastaajat kokivat pelihahmojen mahdollisen negatiivisen vaikutuksen minäkuvaan. Huomioitavaa on, että tilastokeskuksen (2019) mukaan vuonna 2017 melkein kaikki 10–14-vuotiaat pojat pelaavat digitaalisia pelejä vähintään kerran kuukaudessa. Tytöillä kerran kuussa pelaavia 10–14-vuotiaita oli melkein 90 %. (Tilastokeskus 2019.) Tämä kertoo siitä, kuinka merkittävässä roolissa pelaaminen on monen nuoren arjessa.

Ymmärrys siitä, kuinka montaa nuorta pelaaminen koskettaa, lisäsi kiinnostustamme tutkia aihetta lisää. Siitä huolimatta, että aineistomme perusteella digitaalisilla peleillä voidaan nähdä olevan negatiivisia vaikutuksia minäkuvaan, tavoitteemme ei kuitenkaan ollut missään vaiheessa tuoda digitaalisia pelejä huonoon valoon. Uskomme, että pelaamisella on suuri merkitys joidenkin nuorten hyvinvointiin muun muassa sen sosiaalisen aspektin kautta. Sen vuoksi mielestämme merkittävää olikin tuoda esiin myös pelihahmoihin liittyvät kehitysehdotukset terveen minäkuvan kannalta, jotta tietoisuus digitaalisten pelien positiivisista vaikutusmahdollisuuksista lisääntyisi. Vaikka opinnäytetyömme ei ottanutkaan kantaa laajemmin digitaalisten pelien vaikuttavuuteen, emme silti voineet olla pohtimatta kuinka paljon aineistomme tuoman tiedon valossa peleillä olisi muutoinkin kuin minäkuvan näkökulmasta mahdollista vaikuttaa ja opettaa.

Käytimme jonkin verran aikaa tutkimuskysymysten pohdintaan, että saisimme pohdittua opinnäytetyömme kannalta merkittäviä asioita ilman, että aihe kasvaa liian laajaksi. Laatimiimme tutkimuskysymyksiimme koemme saaneet vastaukset jopa kattavammin kuin alun perin osasimme odottaa. Tiedostimme jo etukäteen mahdolliset etäyhteydellä toteutetun haastattelun haasteet, jotka liittyivät laitteiden ja yhteyksien toimivuuteen. Olimme myös huomioineet sen, että etäyhteyden välityksellä keskusteluun osallistumiselle voisi olla suurempi kynnys. Siksi olimme varautuneet jakamaan puheenvuoroja ja tarkentamaan kysymyksiämme, mikäli riittävän aineiston saaminen olisi vaikuttanut haastavalta. Haastattelun kautta syntyi kuitenkin luontevasti hyvin mielenkiintoisia keskusteluita, joissa jokainen osallistuja sai osallistua tasavertaisesti ja avoimesti. Emme siis koe, että ainakaan etäyhteys olisi vaikuttanut tuloksiimme, joskin ilmapiiri olisi voinut samassa tilassa toteutetussa haastattelussa vielä kokemaammekin rennompina.

Vaikka koimme saaneemme kysymyksiimme vastauksen ja olimme tyytyväisiä haastattelun kulkuun sekä haastattelukysymyksiimme, huomasimme haastattelun nauhoitusta läpikäydessämme, että joihinkin vastauksiin olisi voinut paneutua vielä enemmänkin. Todennäköisesti lisäkysymysten esittäminen ei olisi muuttanut lopullista aineistoamme juurikaan, mutta se olisi voinut tuoda meille lisää pientä tietoa pelihahmojen koetusta vaikuttavuudesta sekä kokemuksista näiden ajatusten takana.

8 POHDINTA

Pelien naishahmot saattavat olla hyvinkin korostetuilla naisellisiksi miellettyillä piirteillä varustetut, ja opinnäytetyön tarkoituksena olikin kuvata miten näiden pelihahmojen representaatio vaikuttaa pelaajien minäkuvaan. Pohdinnassa on hyvä käsitellä myös opinnäytetyön prosessia, opinnäytetyön eettisyyttä sekä luotettavuutta.

Tuomme tässä kappaleessa siis työmme tulokset mietinnän alle, eli pohdimme, miten onnistuimme opinnäytetyön tavoitteiden kannalta. Tuomme esille myös jatkotutkimusideoita, joita meille on ehdotettu tai meille itsellemme on tullut mieleen prosessin edetessä.

8.1 Opinnäytetyöprosessi

Opinnäyteprosessimme sai alkunsa syksyllä 2020 projektiopinnoista. Aluksi ajattelimme lähteä tekemään opinnäytetyötä robotiikasta ja sen hyödyntämisestä koulumaailmassa, mutta prosessin edetessä mielenkiintomme aiheeseen hiipui. Tämän aiheen tilalle nousi vähitellen pelaaminen ja erityisesti pelihahmot. Rajasimme aiheen koskemaan nimenomaan naishahmoja, sillä törmäsimme moniin artikkeleihin ja blogeihin, joissa puhuttiin nimenomaan naishahmojen representaatiosta ja sen ongelmista. Halusimme niiden pohjalta lähteä katsomaan, miten nuoret naiset kokevat hahmojen representaation vaikutukset itseensä. Lopullinen aihe opinnäytetyöllemme syntyi siis erehdysten ja erilaisiin aiheisiin perehtymisen myötä, melkein sattumalta.

Aikataulu, jonka suunnittelimme opinnäytetyöllemme ja sen valmistumiselle ei pitänyt. Olimme olleet optimistisempia oman ajankäyttömme suhteen ja opinnäytetyön alkuperäisestä valmistumispäivästä jäimme 4 kuukautta jälkeen. Tutustuimme pitkään myöskin erilaisiin tutkimusmenetelmiin, jotta osaisimme ennen aineiston keräämistä päättää, mikä olisi juuri meidän työllemme ja tavoitteellemme sopivin keino. Se, että opinnäytetyön tekeminen venyi ei ollut lainkaan

negatiivinen asia, sillä saimme aikaa perehtyä aiheeseen kunnolla, lukea opinnäytetyötämme läpi ja tehdä korjauksia tekstiin.

Opinnäytetyömme teoreettinen viitekehys muotoutui lopulta sisältämään naisku-
van representaation, minäkuvan ja sen kehityksen sekä digitaalisen pelaamisen.
Lähdeaineistoa näille teoreettisille viitekehyksille löytyi melko helposti, joskin jois-
tain teoreettisista lähtökohdista oli haastavaa löytää nykyaikaista tietoa. Opinnäy-
tetyöhön itse aineisto kerättiin ryhmähaastattelulla. Käytimme paljon aikaa miet-
tiessämme mitä tiedonkeruumenetelmää käyttäisimme. Päädyimme haastatte-
luun, koska koimme sen olevan tutkimuskysymyksiä silmällä pitäen paras keino.
Haastattelun hyviin puoliin kuuluu myös mielestämme se, että jos meille jälkikä-
teen olisi tullut tarkentavia kysymyksiä haastatteluun osallistuneille, voisimme ta-
voittaa haastateltavat tarvittaessa uudestaan.

Poikkeusolot eivät varsinaisesti häirinneet haastatteluja, sillä lähes alusta asti oli
tiedossa, että ne on parempi tehdä etäyhteydellä. Olimme siis jo etukäteen suun-
nitelleet yhdessä opinnäytetyömme yhteistyötahon kanssa, miten haastattelut
voidaan toteuttaa poikkeusolot huomioiden. Harmiksemme jonkin verran kuiten-
kin etäyhteyden epävakaus vaikutti haastattelun sujuvuuteen sekä siihen, että
esimerkiksi kameroita ei ollut jokaisen mahdollista pitää päällä koko haastattelua.

8.2 Eettisyys ja luotettavuus

Rehellisyys, huolellisuus ja tarkkuus ovat oleellisia asioita, kun puhutaan hyvästä
tieteellisestä käytännöstä. Nämä kaikki tulee muistaa niin tutkimustyön, tulosten
tallentamisen, esittämisen kuin tutkimusten ja niiden tulosten arvioinnin aikana.
(Tutkimuseettinen neuvottelukunta n.d; Arene 2020, 8.) Olemme noudattaneet
näitä hyvän tieteellisen käytännön periaatteita läpi koko opinnäytetyömme.
Olemme muun muassa huomioineet osallistujien anonymiteetin ja toimineet
haastateltavien kanssa avoimesti ja arvostavasti. Lisäksi olemme viitanneet asi-
anmukaisesti eri julkaisuihin ja materiaaleihin. Tutkimusta varten olemme myös
hankkineet asiaankuuluvat tutkimusluvut. (TENK 2012.)

Luotettavuus on yksi teema, jota on hyvä pohtia opinnäytteen tekemisen alusta asti. Koska tutkimus toteutettiin laadullisella menetelmällä ja opinnäytteen tekijöiden valitsemat menetelmät sekä käsitteet vaikuttivat tuloksiin, joita opinnäytetyöstämme saimme. Objektiivisten havaintojen tekeminen ei siis ollut mahdollista. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 109–110.) Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta voidaan tutkia esimerkiksi reliabiliteetin ja validiteetin kautta. Validiteetti tarkoittaa, että tutkitaan oikeita asioita ja reliabiliteetti on tulosten pysyvyyttä ja niiden toistettavuutta. Luotettavuutta voi parantaa myös tutkimuksen dokumentaatiolla (Kananen 2008, 123, 126.) Tämän opinnäytetyön luotettavuus ja läpinäkyvyys on pyritty varmistamaan opinnäytetyön prosessin täsmällisellä dokumentaatiolla. Vaiheet ja menetelmät on esiteltyinä sekä olemme myös perustelleet tekemiämme valintoja, esimerkiksi aineiston keruumenetelmän valinta on perusteltu.

Teoria, jota käytimme opinnäytetyössämme, on opinnäytteemme tutkimuskysymyksiä silmällä pitäen valittu tarkoin. Hyödynsimme erilaisia tutkimuksia ja ammatillista kirjallisuutta teoriaa kirjoittaessamme. Tutkimusaineisto on ollut vain opinnäytetyön tekijöiden hallussa. Tutkimusaineisto tulee tuhouta, kun sitä ei ole enää tarpeellista säilyttää. (TENK 2012.) Tutkimusaineisto kerättiin videoiden avulla, litteroinnin jälkeen videot poistettiin opinnäytetyöntekijöiden koneilta. Aineiston analysoinnin jälkeen aineisto, jota käytettiin opinnäytetyössämme, tuhouttiin.

Opinnäytetyömme aihe on molemmille tekijöille tärkeä, tämän takia täytyi olla erittäin tarkkana objektiivisen tarkastelun sekä puolueettomuuden kanssa. Hyvän tutkimusetiikan mukaisesti pyrimme koko haastattelun ajan olemaan vaikuttamatta haastateltavien vastauksiin. Sen vuoksi pysyttelimme keskusteluissa takalalla ja kysyimme kysymykset hyödyntäen avoimia kysymyksiä. Tällä pystyimme varmistamaan tuloksien luotettavuuden, sillä johdattelumahdollisuutta ei ollut. Lisäksi koko prosessin ajan olemme pyrkineet keskustelemaan toistemme sekä muiden ihmisten kanssa, jotta pystyisimme suhtautumaan tekstiimme kriittisesti, sekä arvioimaan ajatuksiamme. Muiden ihmisten kanssa keskustelu ja palautteen saaminen auttaa näkemään asioita laajemmin ja se auttaa omaan tekstiinsä turtumisen ehkäisyssä. Turtumisella tarkoitetaan tilannetta, kun ihminen on luke-
nut oman tekstinsä niin useasti, että on tullut sokeaksi sille. (Kananen 2008, 128.)

8.3 Jatkotutkimusehdotuksia

Pohdimme jatkotutkimusehdotuksia niiden seikkojen perusteella, jotka huomasimme opinnäytetyötä tehdessämme. Osa jatkotutkimusideoista on tullut ulkopuolisten tahojen ehdotuksesta, mutta suurin osa liittyy oman opinnäytetyömme aiheen eri variaatioihin. Koska toteutimme opinnäytetyöhön liittyvän aineistonkeruun haastatteluna pienelle vastaajaryhmälle, voisi esimerkiksi jonkin muunlainen tiedonkeruu isolle ihmisryhmälle toteutettuna tuoda erityyppisiä vastauksia. Tämän tyyppisessä tiedonkeruussa haasteeksi voisi tietenkin nousta laajojen vastausten saaminen ja niiden käsittely luotettavasti.

Näkisimme merkityksellisenä jatkotutkimusaiheena tutkia myös esimerkiksi opinnäytetyömme aihetta miesnäkökulmasta, sillä myös miespelihahmoihin on katsottu liittyvän stereotyyppisiäkin piirteitä. Haastateltavaa joukkoa voisi myös esimerkiksi rajata vielä tarkemmin haastateltavien iän tai peligenren mukaan, tai aineiston keruun voisi toteuttaa esimerkiksi toiminnallisesti. Lisäksi pelihahmojen vaikuttavuutta voisi tarkastella myös muista teoreettisista lähtökohdista.

Ensimmäisessä haastattelussa eräs haastateltavista toi esiin toiveen, että naispelaajien syrjintää pelimaailmassa tutkittaisiin enemmän ja tuotaisiin sitä esiin. Vaikka aiheesta onkin muutamia tutkimuksia ja opinnäytetöitäkin tehty, näkisimme tässä tärkeän jatkotutkimusaiheen niin naisten kuin myös esimerkiksi sukupuolivähemmistöjenkin näkökulmasta. Pelimaailma on usein katsottukin pääasiassa miespuolisille kuuluvaksi, joten jatkotutkimusaiheemme keskittyvätkin pääasiassa pelikulttuurissa vähemmän esillä olleiden, eli naisten ja sukupuoli- sekä seksuaalivähemmistöjen asemaan ja rooliin. Toki koemme, että kaikkein merkityksellisintä olisi tutkia ja tuoda esiin kaikkien pelaavien henkilöiden kokemat epäkohdat ja vastaavasti myös onnistumiset yhdistettynä teoreettiseen ymmärrykseen.

Opinnäytetyömme aihe herätti suurta kiinnostusta kanssaihmisissä, etenkin sen erilaisuuden vuoksi. Tämä kertoi meille siitä, että digitaalisen pelaamisen maa-

ilma on usealle hyvin vieras. Vaikka pelaaminen tai pelimaailma ei omaan elämään varsinaisesti liittyisikään, on todennäköistä, että se kuitenkin liittyy vahvasti jonkun lähipiiriin kuuluvan henkilön elämään. Nuori pelaaja voi olla oma lapsi, oppilas tai vaikka asiakas. Sen vuoksi olisi hyvin tärkeää ymmärtää pelaamisen vaikuttavuus niin hyvässä kuin pahassakin, ja tässä auttaa vain tiedon lisääminen.

LÄHTEET

- Ahokas, M., Ferchen, M., Hankonen, N., Lautso, A., & Pyysiäinen, J. 2014. Soσιαalipsykologia. Helsinki: Sanoma Pro Oy.
- Alasuutari, P. 2001. Laadullinen tutkimus. 3. uudistettu painos. Tampere: Vastapaino.
- Anttila, R., Eronen, S., Kallio, M., Kanninen, K., Kauppinen, L., Paavilainen, P. & Salo, S. 2010. Persoona 2 – Kehityopsykologia. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Arene. 2020. Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry. Luettu 11.8.2021. <https://www.arene.fi/wp-content/uploads/Raportit/2020/AMMATTIKORKEAKOULUJEN%20OPINN%C3%84YTET%C3%96IDEN%20EETTISET%20SUOSITUKSET%202020.pdf?t=1578480382>
- Aro, T., Järviluoma, E., Mäntylä, M., Mäntynen, H., Määttä, S., Paananen, M. 2014. Oppilaan minäkuva ja luottamus omiin kykyihin. Eura: Niilo Mäki Instituutti.
- Butler, J. 1999. Gender Trouble. Gender Troudle. Feminism and the Subversion of Identity. New York: Routledge.
- Butler, J. 2006. Hankala sukupuoli. Pulkkinen, T. & Rossi L-M. (suom.) Tampere: Gaudeamus. Alkuperäinen teos 1990.
- Cassel, J. & Jenkins, H. 1998. (toim.) From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games. Cambridge: MIT Press.
- Control. n.d. Remedy. Luettu 23.2.2021. <https://www.remedygames.com/games/control/>
- De Beauvoir, S. 2011. Toinen sukupuoli 2. Koskinen, I., Lukkari, H. & Ruonakoski, E. (suom.) Helsinki: Tammi. Alkuperäinen teos 1946.
- Entertainment software association. 2020. 2020 Essential Facts About the Video Game Industry. Luettu 8.2.2021. <https://www.theesa.com/esa-research/2020-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Erho, N. 2010. Peilistä näkyy sankari. Kaksplus, 10/2010.
- Eskola, J. & Suoranta, J. 1998. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Fat, Ugly or Slutty -sivusto. Luettu 24.2.2021. Verkossa: <http://fatuglyorslutty.com/>
- Harviainen, J.T. Meriläinen, M. & Tossavainen, T. 2013. Pelikasvattajan käsikirja. Luettu 8.2.2021. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>

Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2011. Tutkimushaastattelu; Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2014. Tutki ja kirjoita. 19. painos. Helsinki: Tammi.

Horizon zero dawn. n.d. Guerrilla. Luettu 23.2.2021. <https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>

Jaari, A. 2007. Kylliksi itselleni. Helsinki: Edita Prima Oy.

Kafai, Y. B., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. Y. 2008. (toim.) Beyond Barbie & Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming. Cambridge: MIT Press.

Kallio, K-P., Kaipainen, K. & Mäyrä, F. 2009. Pelikulttuurin monet kasvot. Digitaalisen pelaamisen arkiset käytännöt Suomessa. Teoksessa Sotamaa, O. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto, 1–15.

Kananen, J. 2008. Kvali. Kvalitatiivisen tutkimuksen teoria ja käytänteet. Jyväskylän ammattikorkeakoulun julkaisuja -sarja. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kangas, S. 2002. "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, E & Kangas, S. (toim.) Mariosofia. Helsinki: Gaudeamus.

Kangas, S., Lunndvall, A. & Tossavainen, T. 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Luettu 28.1.2021. <http://www.nettiguru.fi/pelit.pdf>

Karkulehto, S. 2011. Seksin mediamarkkinat. Helsinki: Gaudeamus.

Keltikangas-Järvinen, L. 2017. Hyvä itsetunto. Helsinki: WSOY.

Koivunen, A. 1995. Isänmaan moninaiset äidinkasvot. Turku: Sets.

Kondrat, X. 2015. Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology. 6(1), 171–193.

Kuplii. 2020. Discord – monipuolinen keskustelualusta. Luettu 5.4.2021. <https://www.kuplii.fi/discord-monipuolinen-keskustelualusta/>

Laine, K. 2005. Minä, me ja muut sosiaalisissa verkostoissa. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Leary, M. & Tangney, J. 2012. Handbook of self and identity. 2. painos. New York: The Guilford Press.

Levine, MP. 2012. Media Influences on Male Body Image. Teoksessa Cash, T. Encyclopedia of body image and human appearance. Yhdysvallat: Academic Print. 540–546.

Luhtakallio, E. 2016. Visuaalinen julkisuus ja sukupuolten representaatio. Teoksessa Husso, M. & Heiskala, R. (toim.) Sukupuolikysymys. Helsinki: Gaudeamus, 92–121.

Murnen, SK. & Don, BP. 2012. Body image and gender roles. Teoksessa Cash, T. Encyclopedia of body image and human appearance. Yhdysvallat: Academic Print. 128–134.

Mäyrä, F., Sihvonen, T., Paavilainen, J., Saarenpää, H., Kultima, A., Nummenmaa, T., Kuittinen, J., Stenros, J., Montola, M., Kinnunen, J. & Syvänen, A. 2017. Monialainen pelitutkimus. Luettu 24.2.2021. https://docplayer.fi/17452098-Monialainen-pelitutkimus.html#show_full_text

New York Times. 2014. Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign. Luettu 24.2.2021. <https://search-proquest-com.libproxy.tuni.fi/docview/2212997452/fulltext/C27DECF845A74E5FPQ/1?accountid=14242>

Nixon, S. 1997. Exhibiting masculinity. Teoksessa Hall, S. (toim.) Representation: Cultural Representations and Signifying Practices. London: Sage, 291–330.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. 2014. Ihmisen psykologinen kehitys. Jyväskylä: PS- kustannus.

Paaßen, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. 2017. What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. Feminist forum review article. Sex Roles, 76(7–8), 421–435. <https://web-abstracts.host-com.libproxy.tuni.fi/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=95e1768a-35c4-4d86-94ad-92a2aa48ae8f%40sdc-v-sessmgr02>

Paasonen, S. 2012. Sukupuoli ja representaatio. Teoksessa Saaremaa, T. Rossi, L-M. & Juvonen, T. (toim.) Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Vastapaino, 39–49.

Pelaajabarometri. 2020. Pelaamista koronan aikana. Luettu 4.3.2021. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/123831/978-952-03-1786-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pelikasvattajan käsikirja. 2013. www.pelikasvatus.fi. Luettu 28.1.2021. <https://peliviikko.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>.

Pulkkinen, T. & Rossi, L-M. 2006 "Suomentajilta". Teoksessa Butler, J. Hankala sukupuoli. Helsinki: Gaudeamus.

Rewrite her story- How film and media stereotypes affect the lives and leadership ambitions of girls and young women. 2019. The State of the world's girls. Luettu 12.2.2021. <https://seejane.org/wp-content/uploads/2019-rewrite-her-story-plan-international-report.pdf>

Sarkeesian, A. 2013. Damsel in Distress: Part 1–3 – Tropes vs Women in Video Games. Youtube-videot. Julkaistu 7.3.2013-2.8.2013. Viitattu 15.2.2021. Part 1: http://youtu.be/X6p5AZp7r_Q Part 2: http://youtu.be/toa_vH6xGqs Part 3: http://youtu.be/LjlmnqH_KwM

Sentilles, RM. & Callahan, K. 2012. Beauty over the centuries – Female. Teoksessa Cash, T. Encyclopedia of body image and human appearance. Yhdysvallat: Academic Print. 43-49.

Seppänen, J. 2005. Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvaan tulkitsijalle. Tampere: Vastapaino.

Shaw, A. 2014. Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Statista. 2020. Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2020, by gender. Luettu 8.2.2021. <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

Suominen, J., Koskimaa, R., Mäyrä, F. & Sotamaa, O. 2009. Johdanto. Teoksessa Sotamaa, O. (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2009. Tampere: Tampereen yliopisto, I-V.

Szymanski, D., Moffitt, L. & Carr, R. 2011. Sexual objectification of women: Advances to Theory and Research. The Counseling Psychologist 39(1) 6–38.

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

TENK. 2012. Tutkimuseettinen neuvottelukunta. Hyvä tieteellinen käytäntö (HTK). Luettu 16.8.2021. <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytando-htk>

Tilastokeskus. 2019. Vapaa-ajan osallistuminen. Digipelaaminen 2017, 1. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Luettu 30.1.2021 http://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. N.d. hyvä tieteellinen käytäntö. Luettu 4.5.2021. <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytando-htk>

Vuorinen, R. 1997. Minän synty ja kehitys. Porvoo: WSOY.

Wängqvist, M. & Frisén, A. 2013. Swedish 18-year-olds' identity formation: Associations with feelings about appearance and internalization of body ideals. Journal of Adolescence 36, 485–493.

LIITTEET

Liite 1. Haastattelurunko

Tausta

Millaisia pelejä on pelannut?

Kuinka paljon on pelannut?

Naiskuva peleissä

Millaisia havaintoja on tehnyt?

Millaisilla hahmoilla on pelannut?

Millainen rooli naishahmoilla on?

Miten hahmon ulkonäkö vaikuttaa pelikokemukseen?

Minäkuva

Onko pelihahmoista saanut esikuvia? Millaisia hahmot ovat olleet?

Millaiset hahmot ovat olleet mukavampia pelata?

Oletko kokenut painetta muuttaa itseäsi jollain tavalla pelihahmojen kaltaiseksi?

Kehitys

Millaisilla hahmoilla haluaisi pelata?

Millaisiksi haluaisi naishahmot?

Mitä ominaisuuksia haluaisi?

Mitä toivoisi hahmojen ulkonäöltä?

Liite 2. Analyysiesimerkki

LAINAUS	PELKISTYKSET	ALALUOKKA	YLÄ-LUOKKA	PÄÄ-LUOKKA
Seikkailupeleissä yleensä on ollut sellanen perus niinkun, että on joku prinsessan pelastustehtävä	Prinsessa, joka pelastetaan	Passiivinen hahmo	ROOLIT	PELIEN NAIS-KUVA
Yleensä on sellainen prinsessa hädässä, että se prinsessa pitää pelastaa.				
Usein naishahmoton siinä pelissä, että ne voidaan pelastaa				
Se hahmo ei silloilla ollut hädässä, mutta sekin vaan oli. Se oli vaan siellä aluksella, eikä sillä voinut taistella tai mitään.	Passiivinen			
Tai sit ne on siinä vaan sen takia, että ne on hyvännäköisiä.	Ainoa rooli olla vain hyvännäköinen			
Saattaa olla siellä vaan hyvännäköisenä ja ei oiekin ole muuta tehtävää sillä.				
Naishahmoja on usein siellä healer ja support-kategoriassa	Parantaja, hoitaja	Huolehtija		
Yleensä se on se joka hoitaa				

Hoitamassa toisia hahmoja tai jotain				
Saattaa ne myös jotain korjata	Korjaaja			
Näen niin ne hahmoit, joita on, että ne on yleensä sellaisessa koliassa. Ylimpänä on se päähenkilö, alempana tiimiläiset ja yleensä se on ensimmäinen kategoria, joissa naisia näkee.	Usein sivuhenkilönä	Sivuhenkilö		
Naiset on usein auttajia siinä sen miehen seikkailussa				
Usein on siellä support-asemassa, välillä hyökkää.	Hyökkääjänäkin välillä	Hyökkääjä		
Hyökkääjänä on minusta suhtalaisen tasaisesti kaikkia sukupuolia.				
Tappelupeleissä on myös sellaisia vahvoja taistelijoita	Taistelija			
Usei myös se nainenkin sitten tappelupeleissä osaa puolustaa itseään				
Ei ole sellaista pelleilynaishahmoa.	Ei pelleile	Muut naishahmojen piirteet peleissä		
Niitä semmosia positiivisia tyttöhahmoja, josta on aina sillailta "jeejee"	Positiivinen tyttöhahmo			

Siinä yhdessä pelissä se nais-hahmo oli tekemässä kaikkea, ehdolla pormestariksi esimerkiksi.	Joskus aktiivisenkin hahmo.			
Jos on semmoinen naishahmo, joka puolustaa itseään, niin sit se on voitu viedä yli ja, et sitten se onkin hirveä narttu.	Hahmon ominaisuuksien vieminen yli.			
Puolustavalla naisella on usein kiukkuisia piirteitä.				
Kun kuuntelee niitä naishahmojen voicelineja, niin herranen aika ne päästää mielenkiintoisia ääniä siellä välillä.	Seksuaaliset äänet	Seksuaaliset äänet	ÄÄNI	
Seksuaalisia voicelineja				
Seksuaalissävyytteisiä ääntelyitä				
Jos vaikka saa pelissä osuman, niin äänteleä kuin olisi jossain seksiaktissa.				
Naisiin liitetään sellaiset hempeät äänet tosi vahvasti.	Hempeä ääni	Hempeät äänet		
Usein sen naishahmon tunnistaa äänestä, kun se on sellainen hempeä.				
Niiden äänet voi olla semmoisia rauhallisiakin	Rauhallinen ääni			
Puhuu aika semmoisella, ei möreällä äänellä,	Ei möreä ääni			

vaan aika hempeällä.				
Tuntuu siltä, että taistelupeleihinkin laitetaan sellasua tosi nuoria hahmoja, jotka pihrustaa sillä tyttömäisellä äänellä jotain itkua siellä.	Pikkutyttömäiset äänet	Pikkutyttömäiset äänet		
Oli semmosia lihaksikkaampia-kin naishahmoja, ettei ne ollut sellaisia pajunvitsoja isoilla meelooneilla.	Realistiset	Realistinen naishahmo	ULKONÄKÖ	
Ne oli ellasia, että normaali ihminen voisi olla sen muotoinen.				
Semmonen hahmo, jota ei ollut seksualisoitu, se oli semmonen aika normaali				
Naishahmo usein pysyy sellasena suht ihmismäisenä	Ihmismäisiä	Ihmismäinen naishahmo		
Mieshahmoissa on usein jotain örkkejä ja semmosia, mutta naishahmot usein on ihmismäisempiä				
Yleensä ketteryys ja sirous liitetään naisiin	Ketterä, sirous, pienikokoisuus	MUUT ulkonäköön liittyvät seikat		
Pienikokoisia ja siroja naisia.				
Saattaa olla symmetriset kasvot ja kaikkea sellasta	Symmetriset kasvot			
Usein naishahmot meikkaa, tai ne on meikattu	Meikkaus			

Just semmosia notkoselkä meiniä	Selkä notkolla	Korostettuja piirteitä		
Notkoselkä, et siitä kirjaimellisesti näkee, että se selkä on notkolla. Sillai korostetusti				
Usein pehva ja tissit pitkällä.	Takapuoli ja rinnat korostettu			
Rinnat ja peput on usein tosi isot.				
Muodot, rinnat ainakin, on usein hyvin suurennettuja.				
Usein on vaaleat ja pitkät hiukset.	Pitkät hiukset	Hiukset		
Pitkät letitetyt hiukset.				
On välillä myös sellaisia, joilla ei ole niin pitkät hiukset.	Lyhyet hiukset			
Semmoset lyhemmät hiukset voi mys olla.				
Mä en oo ainaakaan nähnyt semmosia oikein tummaihoisia	Usein vaaleaihoisia	Variaation puute		
Usein ne hahmot on vaaleaihoisia, tai korkeintaan vähän ruskettuneita				
Naishahmot on hyvin semmosia paljon samanlaisia	Usein hahmot näyttävät melko samalta			
On aika vähän semmosia eri muotoisia				
Ei naisissa ole silläilla hirveästi sellasta vaihtelua.				
Saattaa ne nais-hahmot olla	Maskuliinisuus	Maskuliininen hahmo		

myös miesmäisempiä, semmosia isoja				
Usein jos on maskuliininen nainen, niin se on jotenkin badass.				
Peleissäkin on niin paljon laihoja	Laihoja	Laihoja		
Ne kaikki on silleen tikkulaihoja				
Kiekki on silleen yliliioteltuja, et kaikista on tehty tosi laihoja ja sellaista.				
Usein on vaan sitä tikkulaihaa				
En ole oikein ikinä nähnyt sellaista tukevampaa tai pulleampaa naishahmoa.				
Miksi ylipainoa tunnutaan pitävän semmosena arkana aiheena.. usein ne hahmot on just semmosia laihoja.				
Paljastavampi asu	Paljastavat vaatteet	Paljastava pukeutuminen	PUKEUTUMINEN	
Paljastavia vaatteita usein				
Usein tämmäsiä *näyttää paljastavaa kaulaukkoa*				
Semmonen hulmuava kaapu, jossa on tosi iso halkio.	Iso halkio			
Pitää mielellään mekkoa.	Mekot	Mekot		
Usein on jokin mekontapainen.				
Pitää mekkoa tai hametta				
Semmonen melkein kuin rintaliiv	Vähän suojaavia vaatteita taisteluun	Epälooginen pukeutuminen tilanteeseen		

vit olisi haarniskana ja shortsimaiset housut taisteluun, kun on menossa				
Kuinka paljon semmonen tosi paljastava haarniska, jota naisilla on, niin oikeasti edes suojaa?	Paljastava haarniska			
On niissäkin (naishahmissa) eri pelissä paljon variaatiota	Erilaisuutta hahmoissa	Hahmojen variaatio	OMINAISUUDET	
Niissä oli ihan monipuolisesti erilaisia persoonia				
Se oli semmonen akateemisen hahmo	Akateeminen hahmo			
Käyttäytyi sillailta flirttaillen.	Flirttaileva ja seksikäs hahmo			
Naiset oli sillatavalla asikuismaisesti seksikkäitä ja vietteleviä				
Sitten saattaa olla niitä tosi maskuliinisia koviksia	Maskuliininen			
Maskuliininen naishahmo				
Tavallaan näkee, että kaikki hahmot on jostain muotista ja sit se näkyy niiden ulkonäössä ja persoonallisuudessa.	Ulkonäkö määrittelee hahmon ominaisuuksia	Ulkonäkö määrittelee hahmon ominaisuuksia		
Joskus tuntuu, että sen hahmon ulkonäön perusteella voi päätellä, millainen se hahmo sitten on				

Niissä on semmonen tietty kaava, ulkonäkö sanelee sen persoonallisuuden				
Jos hahmolla on lyhyet hiukset se on automaattisesti tomboy. Ettei voi käyttäytyä feminiinisesti jos on lyhyet hiukset				
Liittyy vahvasti siihen persoonallisuuteen, että jos naisella on siilitukka ja lihasta, niin se on automaattisesti tough bitch				
Usein just jollain skineillä saa tehtyä tummaihoisen	Skineillä saa muutoksia tehtyä	Skineillä tehtävät muokkaukset		
Skinejä on erilaisia ja niitä voi hommata sillailla kun itse haluaa				
Usein ne nais-hahmot on sellaisia lapsellisia ja leikkisiä.	Lapsellinen/leikkisiä	Lapsellinen/leikkisiä	LUONNE	
Saattaa olla ehkä muita hahmoja lapsellisempia. Tai se voi olla yksi piirre, jota korostetaan.				
On ne aika semmosia samanlaisia luonteeltakin usein.	Luonteissa ei paljoa vaihtelua	Ei vaihtelua Syvyyttä Hempeä		
Usein niissä naishahmoissa on kuitenkin jostain syvyyttä	Syvyyys	MUUT		

siinä niiden tarinassa				
Et usein ne on sellaisia hempeitä hahmoja.	Hempeä			
Mieshahmoilla enemmän huumoria kuin nais- hahmoilla	Humoriton nais- hahmo			
Mieshahmoissa on niitä joilla voi vaan pelleillä, naishahmoissa ei				
Muuten voi olla kovakin, mutta jos rakastuu, niin muuttuu ihan pehmeäksi.	Pehmenee rakastuessaan			
Tuntuu, että ne naishahmot kuvataan enemmän sellaisina ujompina ja sellasina, ettei ne halua puuttua tilanteisiin.	Ujo	Ujo		
Mieshahmot ei ole useinkaan sellaisia arkoja ja ujoja, miten nais- hahmoja kuvataan.				
Niin, ehkä ne kuvataan selaisina ujompina				
Ei ne sillaille paljon ole siellä puolustajina, enemmän muualla	Ei puolustaja	Passiivisempi		
Ei ne oikein puutu siihen (taisteluun)	Ei puutu tappe- luun			
Yleensä siellä sivussa jos taistellaan				