



Haaga-Helia
ammattikorkeakoulu Oy

Naiset videopelaajina

Sanni Vesala

Opinnäytetyö
Tietojenkäsittelyn
koulutusohjelma
2020



Tekijä(t) Sanni Vesala	
Koulutusohjelma Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma	
Raportin/Opinnäytetyön nimi Naiset videopelaajina	Sivu- ja liitesivumäärä 32 + 2
<p>Videopelialaa on pidetty miesvaltaisena kautta aikojen. Vaikka tutkimukset osoittavat, että pelaajista nykyään lähes puolet on naisia, yhä tänäkään päivänä pelialaa ei mielletä tasa-arvoiseksi. Kun markkinoidaan pelejä erilaisille ihmisille, on tärkeää hahmottaa rahantulon lähde.</p> <p>Opinnäytetyössä tutkitaan naisten videopelaamista. Tutkimuksen lähteet koostuvat pelialan ammattilaisten kirjallisuudesta, nettiartikkeleista ja sosiaalisesta mediasta. Opinnäytetyö tutkii toteutetun haastattelun ja kyselyn avulla täysi-ikäisiä suomalaisia naisia, jotka pelaavat videopelejä viikoittain.</p> <p>Kun käsitellään naisia videopelaajina, on alue melko laaja. Tavoitteena oli kuitenkin saada selville naisten tärkeimpiä motivaatioita videopelaamiselle, sekä selvittää, mistä naiset pitävät peleissä. Pelikulttuuria käydään myös läpi naisnäkökulmasta.</p> <p>Selkeimpinä eroina miespelaajiin verrattuna havaittiin sosiaalinen käyttäytyminen sekä suosikkipelityypit. Videopelikulttuuri kehittyy jatkuvasti, ja erot miesten ja naisten pelaamisen välillä kuroutuvat yhä enemmän umpeen. Näitä eroja tulee kuitenkin tarkastella näkökulman saavuttamiseksi.</p>	
Asiasanat Naispelaajat, videopelit, pelaajat, pelaaminen, pelikulttuuri, harrastukset	

Sisällys

1	Johdanto	1
1.1	Käsitteet.....	2
2	Videopelikulttuuri.....	3
2.1	Liiketoiminnan näkökulma.....	3
2.2	Naiskehittäjät	4
2.3	Videopelien historia.....	5
2.4	Pelaamisen motivaatiot.....	5
3	Videopelaaminen nykypäivänä.....	7
4	Tutkimuksen toteutus	9
4.1	Tutkimuskysymys.....	9
4.2	Tutkimusmenetelmät.....	9
4.2.1	Laadullinen ja määrällinen tutkimus	10
5	Haastattelun tutkimustulokset.....	11
5.1	Haastateltavan pelihistoria	11
5.2	Videopelit.....	12
5.3	Sosiaalisuus.....	13
5.4	Näkemyks näispelaajista	14
6	Kyselyn tutkimustulokset.....	16
6.1	Pelaamiseni tavoitteena on rentoutuminen.....	16
6.2	Pelaan vältelläkseni muuta elämääni	17
6.3	Pelaamisen avulla voin olla joku muu.....	18
6.4	Pelaan saadakseni saavutuksen tunteen	19
6.5	Pelaan, koska minulla on tylsää	20
6.6	Pelaan, että voin viettää aikaa kavereideni kanssa	20
6.7	Pelaan, että voin tutustua uusiin ihmisiin.....	21
6.8	Pelaan menestyäkseni pelisijoituksissa tai muuten tavoitteellisesti	22
7	Johtopäätökset.....	24
8	Pohdinta.....	27
9	Yhteenveto.....	28
	Lähteet	29
	Liitteet.....	33
	Liite 1. Haastattelukysymykset	33
	Liite 2. Kysely.....	34

1 Johdanto

Opinnäytetyö tutkii laadullisella ja määrällisellä menetelmällä, erottuuko joitakin erityisiä piirteitä sille, mikä saa naiset pelaamaan ja mistä naiset kiinnostuvat peleissä ja pelaamisessa. Aiheen kokonaiskuvan ymmärtämiseksi sivuutan myös pelikehittäjiä ja pelaamisen historiaa yleisellä tasolla. Haluan myös tuoda ilmi, miksi pelaajien ymmärtäminen on pelialan yrityksille erityisen tärkeää.

Tutkimusmateriaali koostuu ammattilaisten lähteistä. Kirjoittajat ovat menestyneitä eri pelialan osa-alueilla. Eri peligenrejä ja niiden vaikutusta ei käsitellä laajemmin vaikuttavana tekijänä, eikä ammatikseen pelaavia huomioida erillisenä ryhmänä. Myös raha- ja uhkapeilit on jätetty tutkimuksen ulkopuolelle. Tutkimus käsittelee lähinnä naispelaajien sisäisiä motivaatioita pelaamiselle.

Valitsemani tutkimus tuo naisten näkökulmaa helposti miesvaltaiseksi mielletyksi alalle. Ymmärrys siitä, että pelaaminen on yhä kasvavassa suosiossa naisten keskuudessa, antaa myös ymmärrystä pelien monipuolisemman kehittämisen tarpeeseen.

Tutkimusta varten on luettu tutkimusmateriaali, josta on poimittu merkittäviä teorioita tekijöistä, jotka saavat ihmiset kiinnostumaan pelaamisesta. Opinnäytetyötä varten on toteutettu laadullista menetelmää varten myös strukturoidut yksityishaastattelut sekä määrällistä menetelmää varten kyselyt, joiden tuloksia käsitellään läpi nojaten tutkimuksen lähteisiin.

Pelialan yrityksissä tuloksia voidaan hyödyntää havaitsemalla mahdollisesti tiettyjä käytös-malleja. Vertaamalla pelaamisen historiaa ja nykypäivää voimme havaita, miten se on vaikuttanut naisten pelikäyttäytymiseen. Vaikka naisten pelaaminen on yhä suosittumpaa, käydessäni materiaaleja läpi huomasin, että aihetta ei suoraan ole tutkittu järin paljoa juuri naispelaajien kautta.

1.1 Käsitteet

Girl gamer Naispuolinen pelaaja. Käsite on luotu erottamaan naispelaajat perinteisestä miespelaajakulttuurista ja on usein kiistanalainen siitä, minkälainen sävy kyseisellä termillä on (Flores 2014).

Konsolipeli Videopeli jota pelataan näyttölaitteeseen kytketyllä alustalla (Michael 2018).

Kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus

Tutkittavan kohteen laatua, merkityksiä ja ominaisuuksia pyritään ymmärtämään kokonaisvaltaisesti (Luuppala & Mäkinen & Räisänen 2017).

Kvantitatiivinen eli määrällinen tutkimus

Tutkii kohdetta määrällisesti keskiarvojen valossa (Luuppala ym. 2017).

Mobiilipeli Peli, jota pelataan mobiililaitteella (Michael, 2018).

Pelaaja eli gamer

Henkilö, joka nauttii erityyppisten digitaalisten tai verkkopelien pelaamisesta. Yleensä pelaajalla tarkoitetaan mitä tahansa pelin harrastajaa, mutta kun käsitettä käytetään tietotekniikassa, termi viittaa niihin, jotka hyödyntävät kaikenlaisia elektronisia tai digitaalisia pelejä. (Rouse 2005.)

Sisäinen motivaatio

Motivaatiota joka ajautuu omien sisäisten palkintojen kautta (Martela 2016).

Strukturoitu haastattelu

Haastattelumalli jossa kysymykset on laadittu etukäteen, ja haastateltava vastaa valmiiksi laadittuihin kysymyksiin (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006).

Videopeli Interaktiivinen peli joko tietokoneen, mobiililaitteen, tai pelaamiseen tarkoitettuun konsoliin. Käsite videopeli syntyy graafisen kuvan kontrolloinnista (Owen 2016).

2 Videopelikulttuuri

Planeetallamme käytetään yli kolme miljardia tuntia pelaamiseen viikossa. Näännymme, ja ruokimme nälkäämme pelaamisella (McGonigal 2011, 6). Useita vuosia sitten pelejä pidettiin lähinnä leluina. Käsitykset ovat muuttuneet, ja niiden suosio on kasvanut. Pelialaa on pidetty miesvaltaisena, mutta naisten keskuudessa suosio on tutkimusten mukaan noussut lähes puoleen kaikista pelaajista.

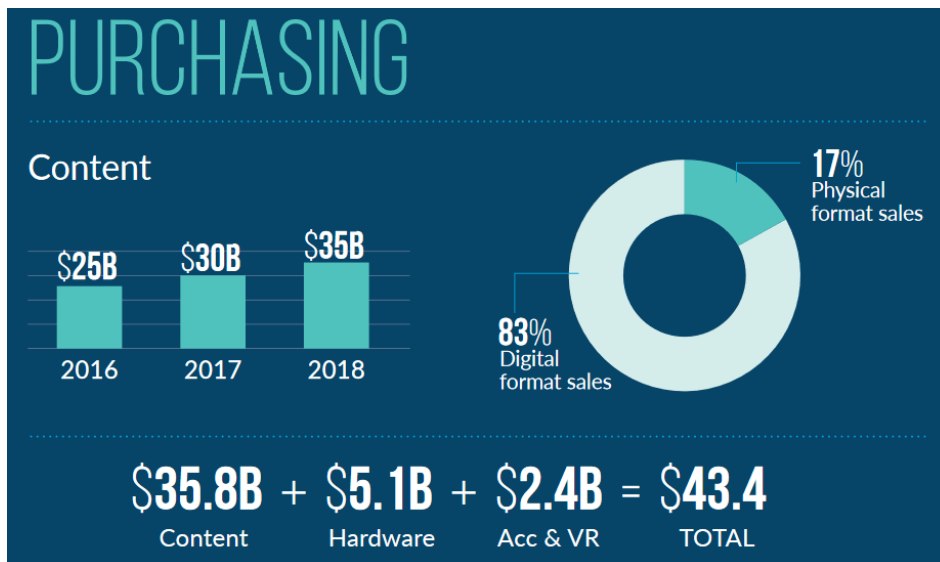
Naisten lukumäärä on noussut myös videopelikulttuurissa. Unity Finlandin tuotejohtajan, pelitutkijan ja aktiivisen pelialan verkostojen luoja Sonja Ängeslevän mukaan esimerkiksi mobiilipelaajista suurin osa on naisia, ja suurin pelirahavirta tulee naisilta ikäluokan 30–40 välillä. (Stenroos 2017.)

Ängeslevä muistuttaa, että erityisesti mobiilipelit toimivat useamman erilaisen ansaintamallin ympärillä ja tästä syystä on tärkeää osata ymmärtää rahan lähde. Eri maissa sijaitsevien eri yleisöjen tavoittaminen vaatii pelien kehityksessä monipuolisia tekijöitä. Jotta ymmärtäisimme, millaisia pelejä kannattaa kehittää, täytyy tutkia myös pelaajia. (Stenroos 2017.)

Suomessa mobiilipeliyritykset ovat johtavassa asemassa pelialan liiketoiminnan näkökulmasta. Yhdysvaltalaisessa tutkimuksessa taas todetaan, että erottava tekijä nais- ja miespelaajien välillä ovat kulutustottumukset. Kaikilla osa-alueilla todettiin, että miehet käyttävät todennäköisemmin rahaa peleihin ja niihin liittyvään oheismateriaaliin. Suurin ero oli PC-pelaamisella, joihin tulot tulevat 57 % miehiltä. Laajemmin tarkasteltuna miehet ovat myös todennäköisemmin alttiita netti- tai tv-mainonnalle, minkä vuoksi mainonnat ovat usein suunnattuja enemmän miehille. Mainonnan suuntaaminen miehille voi taas johtaa miesten suurempiin kulutustottumuksiin. (Bosman 2019a.)

2.1 Liiketoiminnan näkökulma

Vuosi 2018 oli ennätysellinen vuosi videopelien myynnin kannalta ja luvut ylittivätkin 43,4 miljardia dollaria Yhdysvalloissa (Electronic Software Association 2019).



Kuvio 1. Electronic Software Association vuosiraportti 2019

Videopeliala on tuore liiketoiminnan näkökulmasta katsottuna, mutta siitä on kasvanut muutamassa kymmenessä vuodessa yksi suurimmista viihdeteollisuuden osa-alueista ja se jatkaa kasvuaan ja kehitystään. Ala myös työllistää lupaavasti enemmän osaajia. Esimerkiksi Yhdysvalloissa pelaajia oli vuonna 2018 jo yli 164 miljoonaa aikuista, jotka pelasivat videopelejä.

Vuonna 2016 Suomessa oli noin 300 peliyritystä kansantalouden tilinpidon mukaan. Digipelialan osuus ICT-alasta on viidenneksen ja koko kansantaloudesta noin prosentin. Se on saanut kansantaloudellista merkitystä. Kasvu on ollut erityisen nopeaa vuosien 2013–2016 välillä. (Saarenmaa 2019.)

2.2 Naiskehittäjät

Naispelaajien määrä on kasvanut, mikä on nostanut myös naiskehittäjien määrää, jotka ovat kehittäneet alaa eteenpäin. Tämä ei kuitenkaan miellytä kaikkia, mistä esimerkiksi on syntynyt ilmiö ”Gamergate”. Kyseessä on pelikehittäjiin ja pelaajiin kohdistuvasta häirintä, nettikiusaaminen sekä pelialan naisvihamielisyys (Sarhimaa 2014).

Myös suomalaiset järjestöt, kuten Suomen pelinkehittäjät ry, IGDA Finland ry ja Neogames Finland ry tuomitsevat yhteisessä kannanotossaan kaiken häirinnän. Järjestöt ovat

järkyttyneet pelinkehittäjiin ja pelaajiin kohdistuvista tappouhkauksista ja pelaajien vainoamisesta. Myös Pelaaja-lehden päätoimittaja Miika Huttunen (2014) kommentoi Gamergaten olevan pelimedian korruption taakse piilotettua naisvihaa (Santaharju 2014).

Järjestöjen kannanottoa on myös kritisoitu. Pelitutkija Mikko Meriläinen (2014) kommentoi järjestöjen ulosantia. Hänen mukaansa tulisi olla muutenkin itsestään selvää, että kaikki häiriköinti on väärin.

Vainoamista on myös arvosteltu hyvin yksipuoliseksi näkökannaksi, ja monet tahtovatkin korostaa sitä, että vainoamisen syynä ei ole sukupuoli, vaikka mukaan varmasti naisvihaajia löytyykin.

2.3 Videopelien historia

Pelit ovat olleet fundamentaalinen osa historiaamme jo tuhansia vuosia. (McGonigal 2011, 5) Videopelaamisen juuret voidaan jäljittää 1950-luvulle, mutta varsinaisesti 1970-luvun loppupuolella siitä alkoi kehittyä yleinen tapa viettää vapaa-aikaa. (Crawford 2012, 1.) Pelikonsolit ovat kehittyneet vuosien myötä, ja myös videopelivalikoima on monipuolisempi. Ensimmäinen suomalainen kaupallinen videopeli on Raino Suonion vuodelta 1979, ja se on nimeltään Chesmac. (Kuorikoski 29.7.2017.)

2.4 Pelaamisen motivaatiot

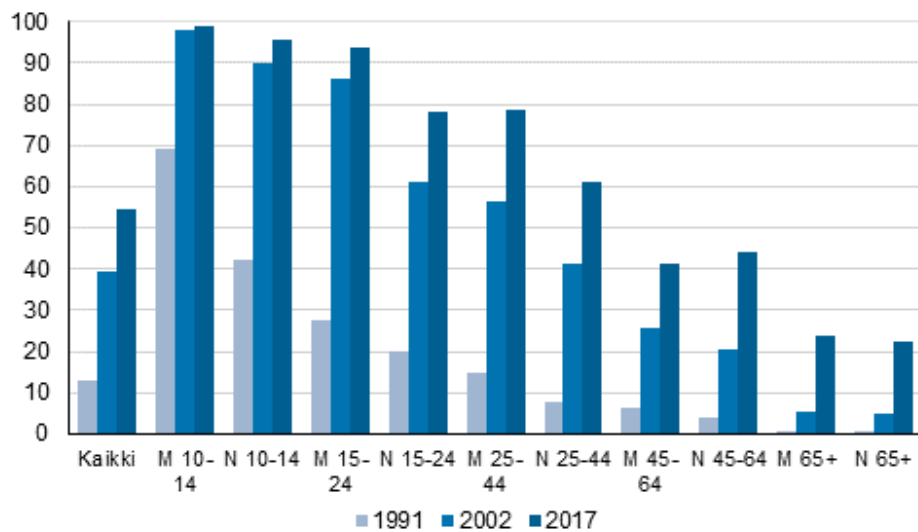
Yksi tunnetuimmista pelaamisen motivaatiomalleista on itseohjautuvuusteoriaan pohjautuva motivaatiomalli. Tämän teorian mukaan ihmisen kolme psykologista perustarvetta ovat omaehtoisuus, yhteisöllisyys ja kyvykkyys, joita ihminen pyrkii toteuttamaan. Nämä tarpeet ovat maailmanlaajuisia ja johtavat sisäiseen motivaatioon ja kasvuun (Neves 2018).

Kyvykkyys kuvataan tarpeena kokea kontrollia ja onnistumista. Omaehtoisuus kuvallaan vapaudeksi tehdä sitä, mitä haluat. Peleissä tämä merkitsee valinnanvapautta ja räätälöinnin mahdollisuutta. Yhteisöllisyys kuvallaan välittämisen, yhteenkuuluvuuden ja merkittävyyden tunteeksi. Teoriassa eritellään myös ulkoinen ja sisäinen motivaatio. Kun henkilö pelaa peliä omien sisäisten palkkioiden toivossa, saavuttaa hän autonomian ja kyvykkyyden tunteita (Neves 2018).

Yhdysvaltalaisen tutkimuksen mukaan pelaajatyypit voidaan myös jakaa erilaisiin motivaatioluokkiin. Merkittävin ero miesten ja naisten motivaatioissa oli, että jopa kaksi kolmasosaa yhdysvaltalaisista naispelaajista pelaa lähinnä kuluttaakseen aikaansa. Miehillä tämä luku on vain 19 %. (Bosman 2019b).

3 Videopelaaminen nykypäivänä

Videopeliala on kokenut sensaatiomaisen muutoksen viime vuosikymmenien aikana. Pelaamisesta järjestetään tapahtumia ja luentoja, sekä harrastamisen sijaan myös itse pelaamisesta luodaan uraa. Videopelien suosio on jatkuvassa kasvukäyrässä kaikissa ikäryhmissä. Digitalisaation yleistymisen heijastuu myös digitaalisten pelien suosioon. Mobiililaitteiden kehittyessä myös mobiilipelien suosio on räjähtänyt. Youtuben kansainvälinen pelisisältöjen johtaja Ryan Wyatt (2019) arvelee haastattelussaan, että mobiilipelien suosio tulee pian ohittamaan PC- ja konsolipelit.



Kuvio 2. Digitaalisia pelejä vähintään kerran vuodessa pelaavat

Videopelaamisen suosio on Suomessa tutkimusten mukaan nelinkertaistunut 25 vuodessa (kuvio 2). Yli kymmenvuotiaista suomalaisista 90-luvun alussa 13 % ja vastaava luku on vuonna 2017 jopa 55 %, jotka pelaavat digitaalisia pelejä vähintään kerran vuodessa (kuvio 2). Erityisesti mobiilipelit ovat suosittuja alle 45-vuotiaiden naisten keskuudessa. (Tilastokeskus 2017.)

Suomessa videopelien suosio on melko yhteneväinen yhdysvaltalaisen tilastojen kanssa. Yhdysvalloissa pelaaminen on kuitenkin vielä hieman suosittumpaa. Yhdysvaltojen digitalisaatio on suomalaista kulttuuria edellä (Pölkki 2017). Tämä saattaa vaikuttaa myös korkeampiin pelaamisprosentteihin.



Kuvio 3. Entertainment software association, 2019

Entertainment Software Associationin (2019) laatiman raportin mukaan yhdysvaltalaisista 65 % väestöstä pelaa videopelejä. Raportin mukaan myös 46 % pelaajista on naisia ja heidän keski-ikänsä on 34 vuotta. Tutkimukseen on otettu mukaan kaikenlaiset pelit, ja videopelit ovat enemmän nuorten suosiossa.

4 Tutkimuksen toteutus

Tutkimus on toteutettu keräämällä lähdetietoa mahdollisimman monipuolisesti käyttäen erilaisia lähteitä: lukemalla aihetta käsitteleviä kirjoja, käymällä läpi Internet-artikkeleita, kuuntelemalla luentoja tapahtumissa paikan päällä, haastattelemalla naispelaajia ja haamalla inspiraatiota aihetta käsittelevistä podcasteista ja erilaisista blogeista. Suoraa aihetta käsittelevää tietoa ei ole paljon, minkä vuoksi tahdoin korostaa mahdollisimman monipuolisesti lähteiden merkitystä. Omaa harkintaa käytettyäni jätin pois henkilökohtaiset kokemukseni aiheesta. Lähteiden luotettavuus on pyritty varmistamaan ja etsimään tietoa, joka olisi mahdollisimman tuoretta. Monipuolisen tiedonkeruun jälkeen luotiin haastattelu ja kysely, joihin on kerätty vastaajia niin, että vastaajan sukupuoli on kyetty varmistamaan. Tämän jälkeen muodostettiin johtopäätöksiä, joilla pyrittiin vastaamaan tutkimuskysymyksiin.

Haastattelun ja kyselyn vastaajat ovat kaikki suomalaisia. Moni lähde on esimerkiksi yhdysvaltalainen tai Iso-Britannialainen, joten ristiriitaisuuksia näiden väliltä saattaa löytyä. Koska tutkimus keskittyy lähinnä suomalaiseen pelikulttuuriin, on näitä yritetty soveltaa tähän parhaani mukaan.

4.1 Tutkimuskysymys

Tavoitteena on tuottaa konkreettisia syitä siihen, mikä saa naiset pelaamaan ja mistä naiset kiinnostuvat pelaamisessa. Opinnäytetyön lukija voi arvioida tulosten avulla, miten tätä voidaan hyödyntää liiketoiminnassa tai vaihtoehtoisesti tulkita omaa käyttäytymistään. On kuitenkin huomioitava, että jokaisen kiinnostukset ja motivaatiot pelaamiseen ovat yksilöllisiä ja subjektiivisia. Mahdollisesti voidaan kuitenkin havaita yhteisiä piirteitä tulosten välillä ja ymmärtää eroavaisuuksia. Vertailukohdan saavuttamiseksi on tuotu esiin myös miesten pelikäyttäytymistä.

4.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimus koostuu haastattelusta (Liite 1.) ja kyselystä (Liite 2.). Strukturoiduissa yksityishaastatteluissa olen käyttänyt lomaketta haastattelun pohjana, ja ne on toteutettu videohaastatteluina valmiiden kysymysten pohjalta. Tällä menetelmällä lähestyn kysymyksiä yksilöiden näkökulmasta, ja se mahdollistaa minun syventyä siihen, mikä haastateltavat naiset saa pelaamaan videopelejä. Tämä vaihe tutkimusta painottuu vastausten analysointiin, jonka avulla tuotan kokonaiskuvaa tutkimusmateriaalin pohjalta. Haastateltavat on

valittu lähipiiriä hyödyntämällä ja ovat sosioekonomisilta taustoiltaan erilaisia. Haastateltavat ovat ikäluokaltaan 21–36-vuotiaita.

Määrällinen tutkimus on toteutettu jakamalla kyselylomaketta. Kysymykset on valittu mitaamaan sisäisen motivaatioiden syitä ja pyrkivät vastaamaan siihen, mikä naiset saa pelaamaan videopelejä. Kyselyn vastaajat on valittu satunnaisesti sosiaalista mediaa hyödyntäen niin, että sukupuoli on kyetty varmentamaan. Vastaajat ovat kaikki täysi-ikäisiä, ja heidän taustaansa ei ole huomioitu. Kyselyn vastaajat ovat arvioineet väitteiden paikkansapitävyyttä asteikolla 1–5. Näistä ilmenevät tulokset luokittelen jokaisen omaan kategoriinsa, mikä selkeyttää tulosten analysointia. Kappaleiden erottelu tuo myös lukijaystävällisemmän rakenteen.

4.2.1 Laadullinen ja määrällinen tutkimus

Laadullinen tutkimus pyrkii ymmärtämään tutkimuskohdetta selittämällä sen käytöstä ja syitä. Tutkimus keskittyy yleensä muutamaaan tapaukseen analysoiden syitä mahdollisimman tarkasti. Laadullisessa tutkimuksessa hyödynnetään esimerkiksi psykologiaa. Selvitämällä kohderyhmän asenteet, odotukset ja tarpeet voidaan ymmärtää, miksi kohderyhmä päätyy valitsemaan tietyn tuotteen tai miksi mainontaan reagoidaan tietyllä tavalla. Tutkimustapa soveltuu myös, kun tahdotaan etsiä vaihtoehtoja tai kehittää toimintaa. (Luuppala ym. 2017) Tässä tutkimuksessa haastattelua käytetään kvalitatiivisen tutkimuksen välineenä.

Määrällinen tutkimus selvittää yleisluontoista tietoa. Tieto on yleistettävissä, ja siinä käsitellään tietoa tilastoina. Sen tarkoitus on osoittaa lukumäärin, millä tavoin kohteet asettuvat keskimäärin ja miten yksittäistä havaintoa voidaan tarkastella suhteutettuna kokonaisuuteen. (Luuppala, ym. 2017). Kysely on yksi kvantitatiivisen tutkimuksen keinoista, ja sitä hyödynnetään tässä tutkimuksessa. Yhdistämällä erityyppiset tutkimusmenetelmät on mahdollista saada monimuotoisempi kuva kokonaistilanteesta.

5 Haastattelun tutkimustulokset

Haastattelun avulla (liite 1) pyrin selvittämään strukturoitujen yksityishaastatteluiden kautta, mikä naisia kiinnostaa videopelaamisessa ja videopeleissä. Opinnäytetyö ottaa myös kantaa siihen, millaisia videopelejä naiset mahdollisesti pelaavat vastausten perusteella. Osan tuloksista voi tulkita ristiriitaiseksi keskenään, sillä kyseessä on ihmisten subjektiiviset näkemykset. Tärkeää on myös keskittyä siihen, mitä yhtäläisyyksiä löytyy. Näinkin pienessä otannassa niitä löytyi paljon. Motivaatioita naisten pelaamiselle ja peleille, joista he kiinnostuvat, on useita ja näiden mittaaminen hyödyttää opinnäytetyön lukijaa, kun tahdotaan esimerkiksi selvittää, millaisia pelejä naiset pelaavat.

Haastattelun tarkoitus on tutkia yksityiskohtaisemmin ja pohtia syitä vastausten taustalle, ja tästä syystä haastateltavia on vain neljä, jotta vastauksiin pääsee syventymään. Haastateltavat esiintyvät omilla nimillään tai nimimerkeillään. Haastateltavien iät vaihtelevat 23–36 vuosien välillä, ja he ovat kaikki naisia, jotka pelaavat viikoittain. Opinnäytetyön haastattelut on haluttu toteuttaa videoyhteyttä käyttäen ja jokaisen haastattelun kesto on ollut noin yksi tunti. Haastattelija on itse ollut äänessä noin 30–60 kertaa. Haastattelukysymykset on jaoteltu eri osioihin kappaleittain kysymyksen tyyppin perusteella helpottamaan tulosten analysointia. Laajemman näkökulman saavuttamiseksi haastattelua seuraa kysely, joka on toteutettu useammalle pelaajalle anonyymisti.

5.1 Haastateltavan pelihistoria

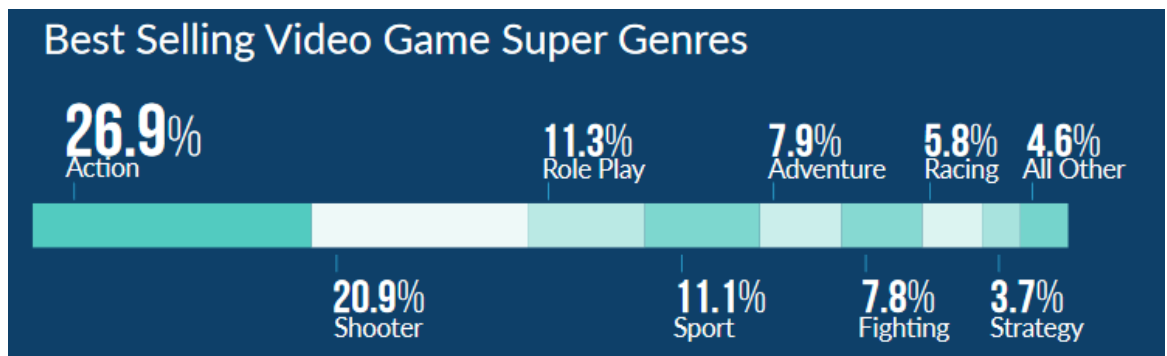
Haastateltavien pelihistoriassa on havaittavissa paljon yhtäläisyyksiä. Jokainen vastaaja on kertonut aloittaneensa pelaamisen alle kouluikäisenä, joko perheen suosituksesta tai innostuneena heidän pelaamisensa kautta. Usein parhaat pelimuistot liittyivät muiden kanssa pelaamiseen, ja yksi vastaajista kertoi, että myös pelin kautta koetut saavutukset ovat osa parhaita videopelimuistoja. Vastaajat ovat aloittaneet pelaamisen tietokoneella ja pelikonsoleilla.

Kyselyn vastaajat aloittivat pelaamisen suhteellisen nuorena iässä, mutta se korreloi tutkimukseen, jonka mukaan jo 2 – 4-vuotiaat pelaavat 21 minuuttia päivässä. (The Common Sense Census, Media use by Kids Age Zero to Eight 2017).

5.2 Videopelit

Lempivideopeligenret vaihtelivat vastaajien välillä vähän. Näitä olivat muun muassa MMORPG (verkon kautta pelattavat massiiviset roolipelit), toimintaseikkailu, strategia, fantasia- ja roolipelit. Inhoamissaan videopeleissä on havaittavissa enemmän yhtäläisyyksiä. Näihin kuuluivat muun muassa FPS-, sotapelit, scifiteemaiset ja onlinekorttipelit. Pelaaminen tuntemattomien kanssa ei myöskään kiinnostanut vastaajia. Lempipelit vaihtelivat eri vastaajien välillä, ja näitä oli esimerkiksi TERA, Heavy Rain, GTA:t, Skyrim, The Sims, Witcher 3 ja mobiilipelit. Mobiilipelejä mainitsi kuitenkin pelaavan säännöllisesti vain kaksi vastaajaa, vaikka tutkimuksen mukaan mobiilipelit ovat erityisen suosittuja alle 45-vuotiaiden naisten keskuudessa (Suomen virallinen tilasto 2017). Voi kuitenkin olla, että puhuttaessa videopeleistä, assosioidaan se yleensä muihin videopeleihin. Lisäksi mobiilipelit heittävätkin yleensä vähemmän tunteita ja jäävät näin vähemmälle huomiolle.

Tärkeimmät ominaisuudet videopeleissä olivat kuitenkin tarina, johon pelaaja pystyi itse vaikuttamaan, sekä pelimaailman muokattavuus esimerkiksi erilaisilla modeilla eli videopelien muokkausohjelmistoilla. Näissä peleissä vastaajia kiehtoo erityisesti visuaalisuus, elokuvamaiset tarinat, joissa on selkeä juoni ja tarina. Lisäksi pelien tapa tuottaa helposti tunne, että on saavuttanut jotain. Pelattavuus, helppokäyttöisyys ja visuaalisuus myös esimerkiksi hahmoissa nostettiin usein esiin. Pelaamisessa myös parhaana pidettiin sitä, että oikeasta maailmasta ja ajatuksista pääsee toiseen paikkaan pois.



Kuvio 4. Entertainment Software Association 2019

Haastattelun vastauksista voidaan havaita yhteneväisyyksiä Yhdysvaltojen tilastoihin. Kuviossa 4 on esitetty suosituimmat peligenret Entertainment Software Associationin vuoden 2019 raportissa. Action, roolipelit, seikkailupelit ja strategiapelit olivat suosittuja myös naispelaajien keskuudessa, mutta selkeästi ammutapelit olivat vähemmän suosittuja, toisin kuin kyseisessä raportissa.

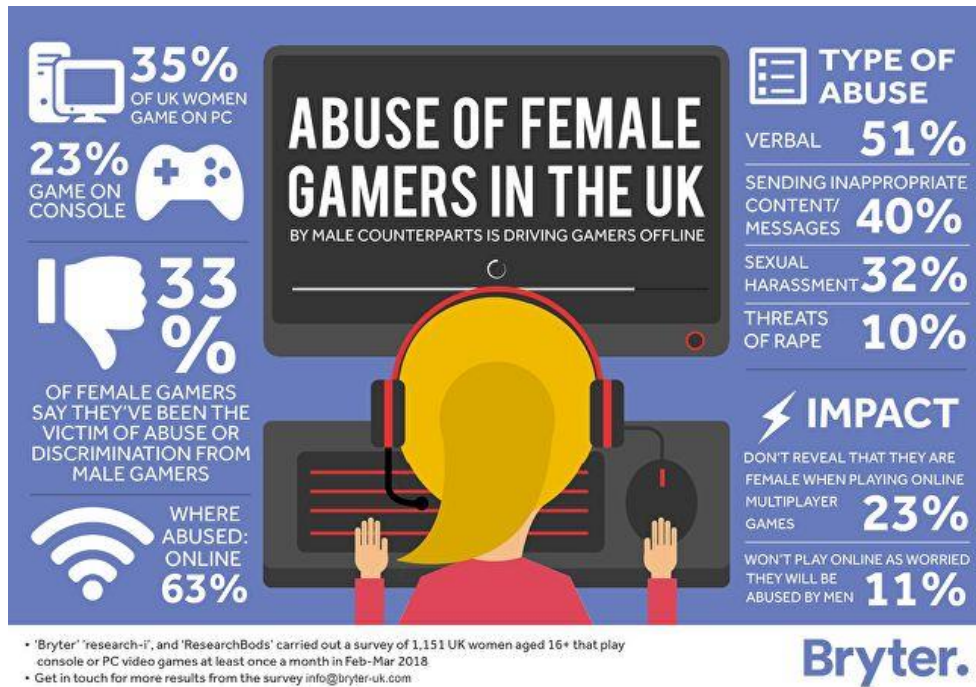
5.3 Sosiaalisuus

Vastauksia lukiessa käy ilmi, että kukaan vastaajista ei ole pelien kautta tutustunut uusiin ihmisiin tai pelannut sen vuoksi videopelejä. Kuitenkin esimerkiksi tutustuttaessa uuteen ihmiseen keskustelunaiheena on voitu käyttää pelaamista ja näin hyödyntää pelejä sosiaalisessa merkityksessä. Vastausten perusteella naiset pelaavat mieluummin yksin tai kaverin kanssa, mutta eivät tuntemattomien.

Kysyttäessä pelikulttuurista käy ilmi, että yksi haastatelluista ei koe olevansa osa pelikulttuuria, sillä hän pelaa yksin. Toinen taas kertoo saaneensa tyyliä palautetta, mikäli on pelannut mikrofoni päällä. Yksi haastateltavista kyseenalaistaa, miksi naisten ja miesten välille pelaamiselle on luotu niin selvä raja. Vastaajaa ei haittaa peleissä vähäpukeiset naiset, mutta kokee, että sen tulisi haitata, että stereotypiat ja ennakkoluulot saataisiin karistettua.

Kulttuurilliset ennakkoluulot heijastuvat myös pelikulttuuriin. Kävi ilmi, että naiset eivät tahdo pelata tuntemattomien kanssa, ainakaan paljastaen sukupuoltaan. Moni vastaaja pelasi myös mieluummin yksinpelejä, ja tällöin voi olla, että kavereiden kanssa pelaaminen ei tule välttämättä tarpeelliseksi. Mahdollista on myös, ettei pelaaminen tule puheeksi pelatessa yksinpelejä, eikä pelikavereita tästä syystä ole.

Ihmisten psykologisiin tarpeisiin kuuluu yhteenkuuluvuuden tunne. On tärkeää, että voimme kokea, että olemme tärkeitä muille. On helppoa yhdistää pelaamisen kautta saatu yhteenkuuluvuuden tunne pelatessa muiden kanssa, mutta tutkimusten mukaan tämän voi saavuttaa myös kommunikoimalla ihmisten kanssa, jotka eivät ole oikeita, esimerkiksi peleissä. (Reeves 2012.) Tällöin myös kyseinen psykologinen tarve on mahdollista täyttää myös pelaamalla yksin.



Kuvio 5. Bryter-tutkimus

Sytä sosiaalittoman pelaamisen taustalle voidaan myös pohtia tilastoiden pohjalta. Kuvio 5 voimme huomata, kuinka Iso-Britannialaisen Bryter-tutkimuksen (Valentine 2018) mukaan joka kolmas naispelaajista on ilmoittanut kohdanneensa väärinkohtelua tai syrjintää miespelaajilta. Monet naiset välttelevät verkkopelejä tai tunnistautumista huonon kohtelun pelossa. Luvut ovat todella korkeat, ja haastattelun tulokset korreloivat näihin tuloksiin. Haastateltavat sanoivat usein netissä kommentoinnin olleen negatiivisia ja kasvotusten positiivisia.

Myös muiden tutkimusten mukaan naiset joutuvat peleissä kokemaan todennäköisemmin huonoa kohtelua ja seksuaalista häirintää, kuin miespelaajat. (Khandaker 2019, 1)

5.4 Näkemys naispelaajista

Vastaajat kertoivat pelaavansa 4–60 tuntia viikossa, vapaa-ajan määrän mukaan. Kukin heistä arvioi, että yllättävän moni naisista pelaa videopelejä, jopa noin 40-50 prosenttia. Ilmi tuli myös, että vastaajat arvioivat miesten määrän suhteessa kasvavan naispelaajiin, mitä suuremmaksi peliviikkotunnit kasvavat.

On huomioitava, että kaikki vastaajat ovat itse pelaajia. Jos kysyttäisiin naispelaajien määrää suhteessa miehiin sellaiselta, joka ei pelaa, niin arviot voisivat olla täysin toisenlaiset. Käy myös ilmi, että vaikka vastaajat itse pelaisivat usean tunnin viikossa videopelejä, niin arvioidaan, että miehet pelaavat vieläkin enemmän.

Sukupuolten eroihin peliaktiivisuudessa voi liittyä vääriä mielikuvia. Naiset pelaavat enemmän mobiilipelejä, ja yhteen pelaamiskertaan kuluu muutama minuutti. Miehet ostavat usein konsoli- tai tietokonepelin ja kuluttavat pelaamiseen kerralla aikaa enemmän. Peli-kertojen määrä voi kuitenkin olla sama. (Natri 2019).

6 Kyselyn tutkimustulokset

Tähän lukuun olen kerännyt kyselyn tutkimustulokset. Kyselyyn (liite 2) on vastattu väittämiin sen mukaan, kuinka hyvin ne pitävät vastaajan kohdalla paikkansa asteikolla 1–5, 1=ei pidä lainkaan paikkaansa, 5=pitää täysin paikkansa vastaajan kohdalla. Kyselyyn on vastannut yhteensä 21 ihmistä, ja jokainen väittämä on jaoteltu omaan alaotsikkoonsa. Vastajat ovat suomalaisia, taustaltaan erilaisia täysi-ikäisiä naisia, jotka pelaavat videopelejä viikoittain. Jokaisen väittämän vastausmäärä on taulukoitu.

Kysely tutkii kvantitatiivisesti eli määrällisesti motivaatioita sille, mikä naiset saa pelamaan videopelejä, ja tuloksia analysoidaan näiden pohjalta. Motivaation selvittäminen auttaa antamaan yleiskuvaa siitä, mikä innostaa juuri naispelaajia pelaamisessa, sekä pohtii syitä näiden takana.

6.1 Pelaamiseni tavoitteena on rentoutuminen

Rentoutuminen mielletään usein yhdeksi pelaamisen positiiviseksi vaikutukseksi. Syyt rentoutumiselle pelaamisen aikana ovat monitahoiset, mutta pelit tarjoavat välineen irrottautua arjesta psykologisesti.



Kuvio 6. Rentoutuminen

Kyselystä ilmeni, että väittämä ”pelaamiseni tavoitteena on rentoutuminen” sai korkeimmat pisteet verrattuna muihin väittämiin. Pelaajista kaksi valitsi vastausvaihtoehdon kolme, eli *osittain eri mieltä ja osittain samaa mieltä*. Vastauksia eniten tuli vaihtoehdolle

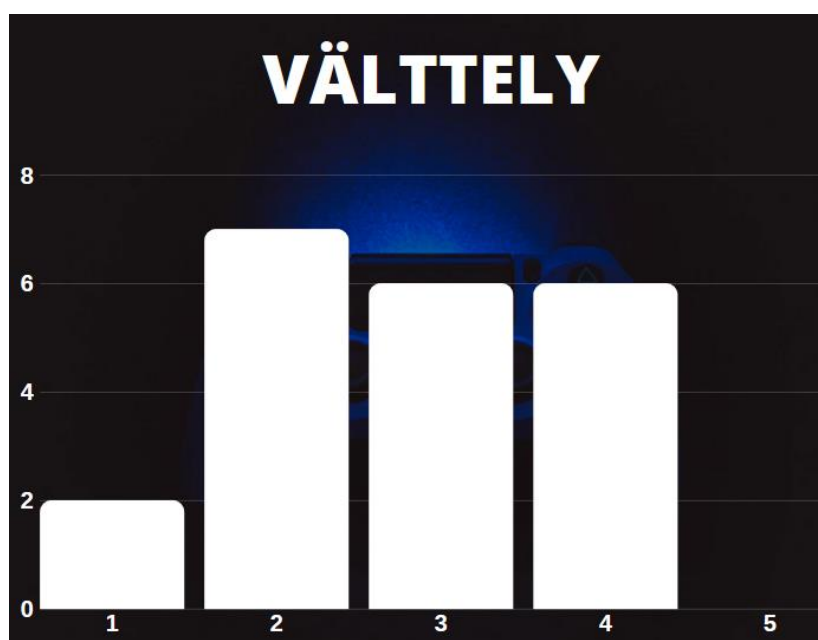
neljä, eli *jokseenkin samaa mieltä*. Vastaukset jakautuivat melko tasaisesti vastausvaihtoehdon viisi kanssa, jolle vastauksia tuli yhdeksän. Muille vaihtoehdoille ei tullut yhtään vastausta. Tämä väite oli kyselyn suosituin motivaatio pelata videopelejä.

Motivaationa rentoutuminen on laaja käsite, ja se on aina pelaajan oma subjektiivinen näkemys. Kysely ei ota kantaa, millaisia pelejä pelaajat pelaavat rentoutuakseen ja kokevatko pelaajat rentoutumisena myös sen, että pelatessa mahdollisesti koetaan myös muita kuin positiivisia tunteita.

Eräessä tutkimuksessa tutkittiin 1614 pelaajan käyttäytymistä ja ilmeni, että pelejä tosiaan käytetään hyvin usein stressinlievityksen välineenä rentouttamisen apukeinona (Gans 2020).

6.2 Pelaa vältelläkseni muuta elämääni

Eskapismia kuvataan yleensä oikean välttelynä. Digitaaliset pelit edistävät eskapismia, koska ne tapahtuvat ajallisesti ja alueellisesti rajoitetussa virtuaalisessa tilassa, joka on erillään todellisuudesta. (Kosa & Uysal 2020). Pelaajat puhuvat usein termistä eskapismi pelaamisen yhteydessä, mutta tämä on vain ontto selitys sille, mikä pelaajia oikeasti motivoi. Käsite escape (suomeksi paeta) on usein yhdistetty negatiiviseen sävyyn. Kyse ei ole aina oman elämän pakenemisesta, vaan motivaatiot ovat paljon monimutkaisempia ja pelit tarjoavat monia positiivisia asioita, joita ihminen tarvitsee oikean elämän tarpeidensa toteuttamiseen. (Reeves 2012).



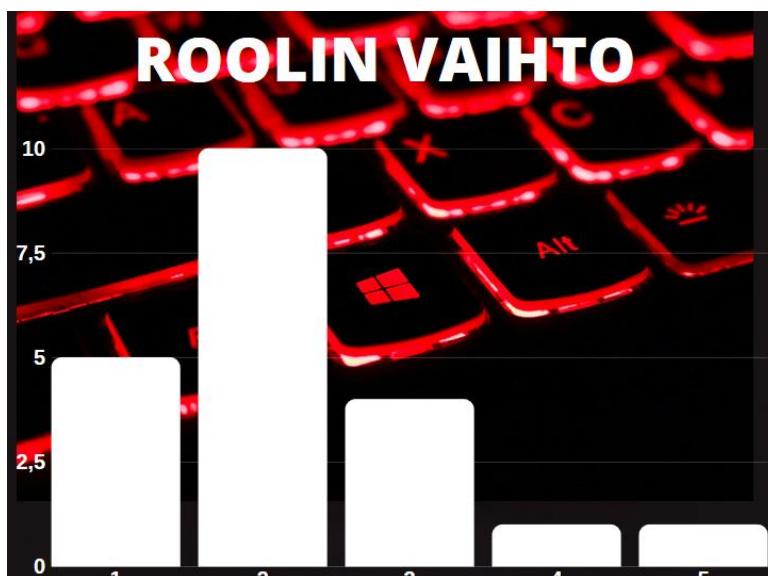
Kuvio 7. Välttely

Kyselyn tulokset jakautuivat lähes tasan vaihtoehtojen kaksi, kolme ja neljä kohdalla. Vastausvaihtoehdon kaksi vastasi seitsemän vastaajaa, eli noin kolmasosa vastaajista on jokseenkin eri mieltä siitä, että pelaisivat vältelläkseen muuta elämäänsä. Kuitenkin lähes yksi kolmasosa on jokseenkin sitä mieltä, että käyttää videopelejä välineenä välttääkseen muuta elämäänsä. Kaksi vastaajista oli väittämän kanssa täysin eri mieltä.

Pelaaminen oman elämänsä välttelyn vuoksi sijoittuikin kyselytuloksissa keskivaiheille. Se vaikuttaakin olevan osa kokemusta, mutta ei varsinainen syy sille, miksi kyseiset naiset pelaavat. Vastausten jakautumisen syynä voi kuitenkin esimerkiksi olla se, että kysymyksen asettelun tulkinta ”pelaan vältelläkseni muuta elämäni” vaihtelee. Sanalla ”välttely” voi olla negatiivinen sävy, ja sitä ei välttämättä haluta yhdistää omaan pelaamiskokemukseen. Kyseinen väittämä jakoi eniten mielipiteitä muihin väittämiin nähden.

6.3 Pelaamisen avulla voin olla joku muu

Pelit tarjoavat mahdollisuuksia toisenlaisiin rooleihin oman elämän vastapainoksi. Erityisesti roolipelit istuvat tähän tarkoitukseen. Roolipeleissä pelaajat esiintyvät hahmoinaan kuvaamalla ajatuksiaan ja toimintaansa aktiivisesti.



Kuvio 8. Roolin vaihto

Kyselyn tulokset vaihtuivat yllättävän paljon verrattuna aiempaan väittämään ”pelaan välttääkseni muuta elämäni”, sillä molempia voidaan verrata eskapismiin. Suosituin vastausvaihtoehdoista oli kohta kaksi, jossa kymmenen vastaajaa oli jokseenkin eri mieltä siitä, että heidän motivaationsa pelaamiseen olisi olla jokin muu. Viisi pelaajaa vastasi vaihtoehdon yksi, *täysin eri mieltä*. Vaihtoehdon kolme valitsi neljä pelaajaa, ja yksi pelaaja vastasi vaihtoehdon neljä ja viisi. Väittämällä mitataan sitä, onko pelaajien motivaatio pelata pelejä se, että pelaaja pääsee eläytymään johonkin toiseen hahmoon tai rooliin kuin omassa elämässään.

6.4 Pelaan saadakseni saavutuksen tunteen

Yksi ihmisen psykologisista tarpeista on autonomia, eli halu tuntea itsenäisyyttä tai hallitsemisen tunnetta. (Reeves 2012). Merkittävä osa pelaamista onkin erilaisten tavoitteiden saavuttaminen. (EHYT ry 2016).



Kuvio 9. Saavutuksen tunne

Kaikki pelit jakavat neljä ominaisuutta: tavoitteen, säännöt, palautesysteemin ja vapaaehtoisen osallistumisen. Nämä tiivistettynä kertovat kaiken, mikä peleissä motivoi, palkitsee ja mikä peleissä on hauskaa. Pelin vapaaehtoiset haasteet auttavat meitä käyttämään henkilökohtaisia vahvuuksiamme parempaan käyttöön. McGonigal on tarkastellut näitä neljää piirteitä erityyppisissä peleissä, ja nämä neljä ominaisuutta pitävät paikkansa jokaisessa (McGonigal 2011, 21–22). Kyselyn vastaukset myötäilevät McGonigalin teoriaa. Saavutuksen tunne nousikin toiseksi korkeimmalle verrattuna muihin väitteisiin. Vastaajat

kokivat tämän merkittävänä motivaationa pelaamiselle, ja onkin tärkeä ymmärtää, kuinka pelaaminen täyttää tämän psykologisen tarpeemme.

6.5 Pelaa, koska minulla on tylsää

Emotionaalisesti pelaaminen on masennuksen suora vastakohta; se aktivoi positiivisia tunteita omien kykeneväisyyksiemme kautta. Tämän vuoksi kaiken muun mennessä pieleen, se voi tuottaa positiivisia tunteita esimerkiksi silloin, kun olemme tylsistyneitä (McGonigal 2011, 346).

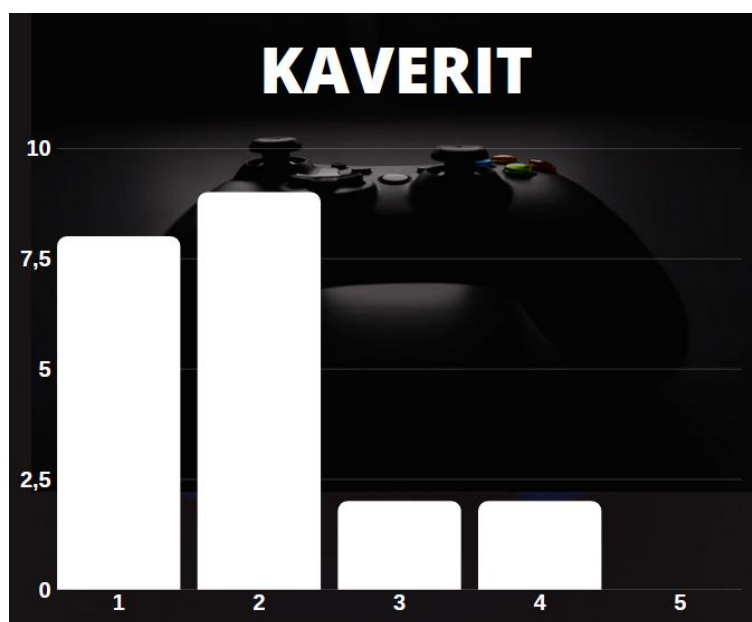


Kuvio 10. Tylsyyss

Tylsyyss sijoittui muihin väittämiin verrattuna kolmanneksi korkeimmalle. Kukaan vastaajista ei kuitenkaan ole valinnut olevansa täysin samaa mieltä väittämän kanssa. Voimmekin todeta, että vaikka sijoitus on korkealla, pelaaminen tylsyyteen ei välttämättä ole niin merkittävää, kuin voisi kuvitella.

6.6 Pelaa, että voin viettää aikaa kavereideni kanssa

Yhdysvaltalaiset tutkimukset osoittavat, että suuri osa ihmisistä pelaa viettääkseen aikaa läheistensä kanssa. McGonigal (2011, 78) kertoo, että esimerkiksi Facebookin sanapeliä "Lexulous" pelaa viisi miljoonaa ihmistä. Useat heistä tahtovat pelata peliä ollakseen kontaktissa esimerkiksi äitinsä tai muiden läheistensä kanssa.

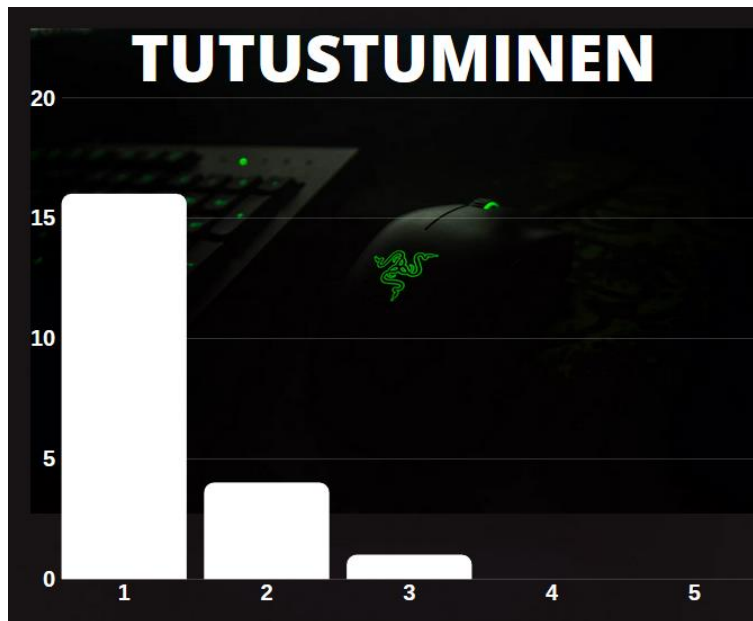


Kuvio 11. Kaverit

Väittäjä sijoittui toiseksi viimeiseksi kyselyssä pistein 31. Aiemmassa kappaleessa haastattelutuloksia käydessä läpi tulokset olivat kyselyn tulosta myötäileviä. Tämä voi kertoa esimerkiksi siitä, että naiset pelaavat mielellään yksinpelejä tai heillä ei juurikaan ole pelikavereita. Teos "Gamers" käsittelee erilaisia pelialaan liittyviä ammattilaisia. Siinä yhdysvaltalainen Laurel Snyder kertoo, että hän kieltäytyy pelaamasta kenenkään kanssa, ja pelaa vain voittaakseen tekoälyn. (Compton 2004,159).

6.7 Pelaa, että voin tutustua uusiin ihmisiin

Kuten itseohjautuvuusteoriaan pohjautuva pelimotivaatiomallikin kertoo, yksinjäämisen pelko on osa luontoamme. Meillä on tarve tuntea, että joku välittää meistä. Varmistaaksemme, että myös tulevaisuudessa meillä on tarpeeksi välittäviä ihmisiä ympärillämme, voidaan kokea tarpeelliseksi tuttavapiirin laajentaminen.



Kuvio 12. Tutustuminen

Väittämä ”peleaan, että voin tutustua uusiin ihmisiin” sijoittui viimeiseksi. Vastaajista jopa 16 vastasi olevansa täysin eri mieltä siitä, että pelaisi tutustuakseen uusiin ihmisiin. Neljä vastaajista sanoi olevansa jokseenkin eri mieltä, ja vain yksi vastaajista valitsi vastausvaihtoehdon 4, *jokseenkin samaa mieltä*. Vastauksen vaihtelevuuden selittävänä tekijänä voi olla se, että amatikseen pelaavia ei ole eritelty kyselyssä. Tämä kertoo mahdollisesti siitä, millaisia pelejä naiset pelaavat tai millä tavalla naiset pelaavat moninpelejä. Tämä tulos korreloi haastatteluihin, joissa haastatellut kertoivat kokevansa, etteivät ole tutustuneet pelien kautta uusiin ihmisiin.

Syitä sille, miksi naiset eivät välttämättä tahdo tutustua muihin, käytiin läpi aiemmassa kappaleessa haastattelutuloksissa. Naiset välttelevät verkkopelejä sen vuoksi, että pelkäävät kokevansa huonoa kohtelua miespelaajilta. Tämä tulos korreloi siis hyvin haastattelun tuloksia siitä, että naiset eivät tahdo tutustua uusiin ihmisiin pelaamisen kautta.

6.8 Pelaan menestyäkseni pelisijoituksissa tai muuten tavoitteellisesti

Sisäinen motivaatio ohjaa ihmistä pelitavoitteissaan. Mikäli tavoitteissa onnistutaan, täytetään psykologisesti tärkeä kyvykkyyden osa-alue. (Neves 2018).

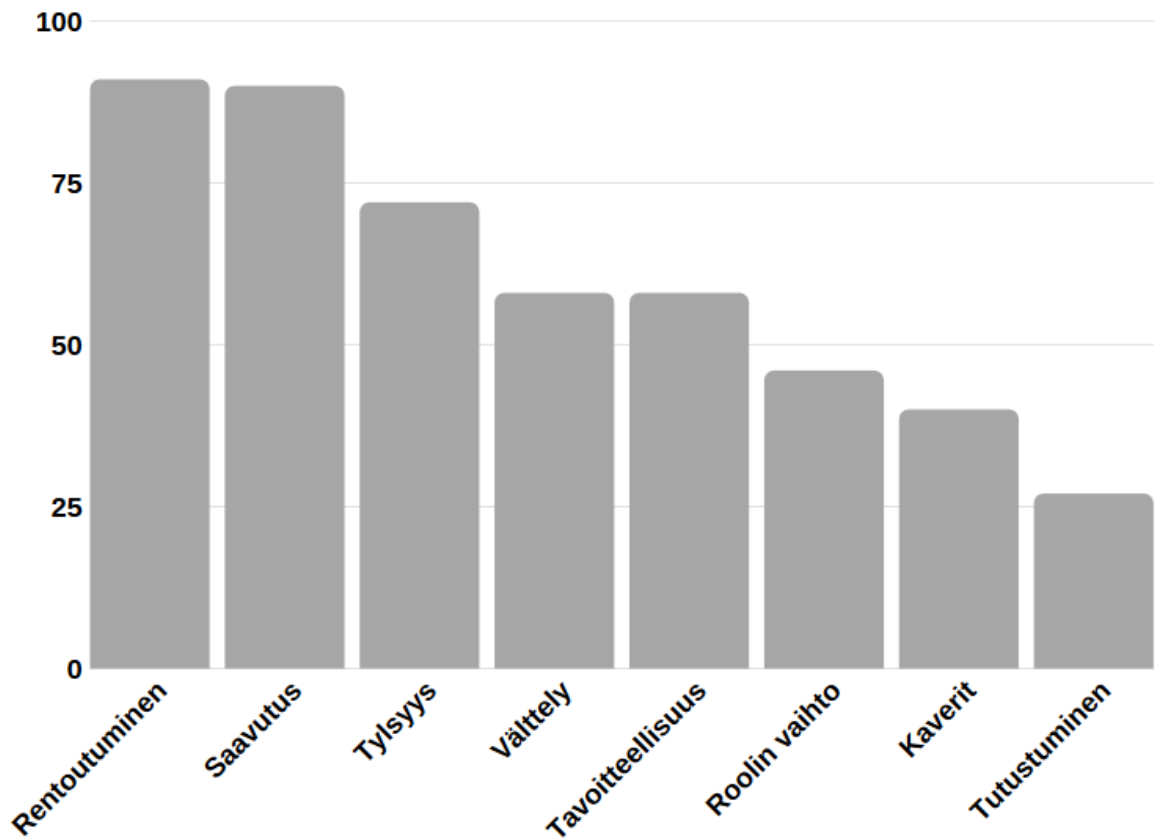


Kuvio 13. Tavoitteellisuus

Tavoitteellisesti pelaaminen voi tarkoittaa esimerkiksi menestymistä pelissä tai suosion keräämistä esimerkiksi striimaamalla tai pelaamalla amatikseen. Myös henkilökohtaiset pelitavoitteet on luettu mukaan. Tavoitteellisuus sijoittui kyselyssä neljänneksi tasapistein väittämän ”pelaan vältelläkseni muuta elämäni” kanssa.

Vastausmäärät vaihtelivat eri vastausvaihtoehtojen kohdalla niin, että kolme vastasi vastausvaihtoehdon yksi, eli ei lainkaan samaa mieltä. Nämä vastaajat eivät koe tavoitteellista pelaamista motivaatioksi itselleen. Vaikka motivaationa aiempi väittämä ”pelaan saadakseni saavutuksen tunteen” sijoittui kyselyssä toiseksi ylimmäksi, ei se korreloi vastausten perusteella tavoitteellisen pelaamisen kanssa. Vastaajista viisi valitsi vastausvaihtoehdon kaksi, eli *jokseenkin eri mieltä*. Tämä tarkoittaa sitä, että nämä vastaajat eivät koe menestymistä tai tavoitteellista pelaamista varsinaisesti motivaatiokseen pelata, vaikka saattaisivat joskus tavoitella menestymistä. Yhdeksän vastaajista valitsi vaihtoehdon kolme, *osittain eri ja osittain samaa mieltä*. Vastausvaihtoehdon neljä on valinnut kaksi pelaajaa, ja kyselyn vastausvaihtoehdon viisi on valinnut myös kaksi pelaajaa. Tämä tarkoittaa sitä, että nämä vastaajat *ovat jokseenkin tai täysin samaa mieltä* siitä, että pelaavat menestyäkseen pelisijoituksissa tai muutoin tavoitteellisesti.

7 Johtopäätökset



Kuvio 14. Pelaamisen motivaatioiden kyselysijoitukset

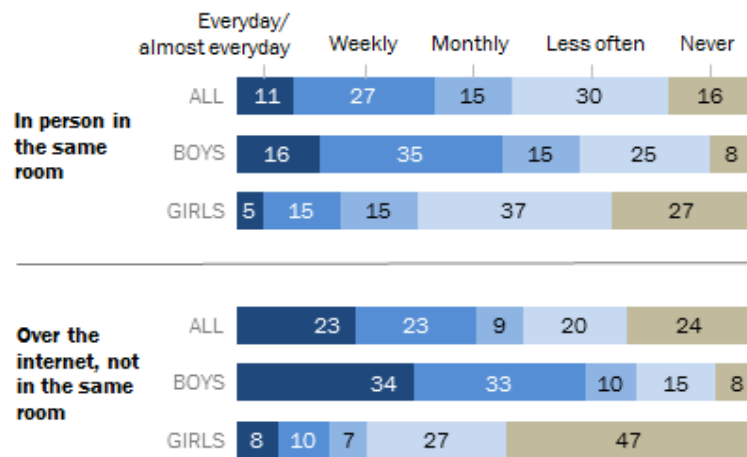
Kuviossa 14 kyselyn motivaatiot on asetettu suurimmasta pistemäärästä lähtien. Jokainen vastausvaihtoehdon viisi kerryttää pisteitä viiden pisteen verran, vaihtoehto neljä neljän pisteen verran ja niin edelleen. Minimipistetulos kaikissa on 21 pistettä ja suurin mahdollinen pistemäärä on 105. Vastajat pelaavat rentoutuakseen 91 pistemäärällä ja saadakseen saavutuksen tunteen 90 pistemäärällä. Tylsyyteen pelaaminen sai yhteensä 72 pistettä, elämän vältteleminen 58 pistettä, tavoitteellinen pelaaminen 58 pistettä, pelaaminen ollakseen joku muu kerrytti 46 pistettä, pelaaminen kavereiden kanssa 40 pistettä ja pelataksaan muiden kanssa 27 pistettä. Johtopäätöksenä voidaan olettaa, että keskivertopelaajan motivaatiot pelata ovat rentoutuminen, saadakseen saavutuksen tunteen, tylsyyteen ja vältelläkseen muuta elämäänsä.

Merkittävimpana erona naispelaajissa verrattuna miespelaajiin voidaan tutkimustulosten perusteella pitää sosiaalista käyttäytymistä. Pew Research Centerin julkaiseman tutkimuksen mukaan pojat pelaavat todennäköisemmin pelejä ystäviensä tai ihmisten kanssa,

jotka tuntevat pelkästään pelien kautta. Samaisen tutkimuksen mukaan pojista yli puolet pelasi pelejä pelkästään ystäviensä tai pelikavereidensa kanssa. (Lenhart 2015.)

Gaming Boys Play Games in Person or Online With Friends More Frequently Than Gaming Girls

% of teen gamers who play with people ...

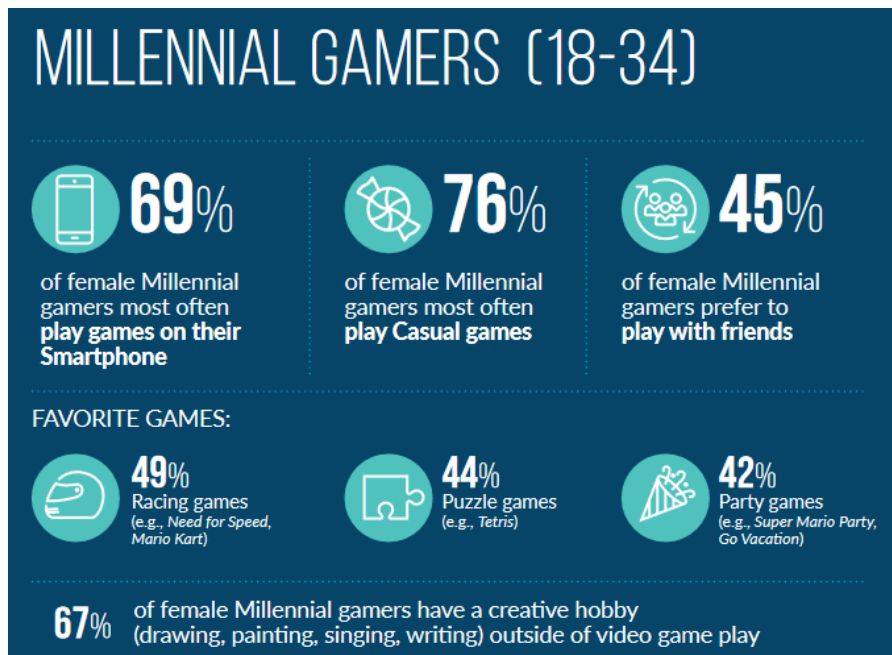


Source: Pew Research Center's Teens Relationships Survey, Sept. 25-Oct. 9, 2014, and Feb. 10-March 16, 2015. (N=761 teens who play games).

PEW RESEARCH CENTER

Kuvio 15. Pojat pelaavat sosiaalisemmin kuin tytöt, 2017

Yhdysvaltalaisen tutkimuksen (kuvio 15) perusteella myös tytöt pelaavat kuitenkin suhteellisen paljon pelejä jonkun kanssa verrattuna opinnäytetyön tutkimuksen tuloksiin. Nämä vaihtelevuudet voivat johtua muun muassa otannan määrästä tai esimerkiksi kulttuurieroista.



Kuvio 16. Milleniaalien keskivertopelaaja 2019

Kuviossa 16 on esitetty 69 % yhdysvaltalaisista naisista pelaavan mobiilipelejä. Haastattelussa vain kaksi neljästä mainitsi käyttävän mobiililaitetta pelaamiseen. Myös tässä Electronic Software Associationin tutkimuksessa naiset pelaavat ystäviensä kanssa jopa 45 %, joka on merkittävästi enemmän kuin opinnäytetyön tutkimuksessa.

Tutkimuksen haastattelun (liite 1) ja kuvion 15 tutkimuksen kanssa ristiriidassa ovat myös esimerkiksi tehtävänratkaisupelit, joita yhdysvaltalaisista milleniaaleista pelaa 44 % ja joista haastateltavat eivät erityisemmin pitäneet. Electronic Software Association ei kuitenkaan ole eritellyt, kuinka monta prosenttia näistä on naisia.

8 Pohdinta

Vaikka naiset eivät yleisesti ole vähemmän sosiaalisia kuin miehet, eroja sosiaalisessa käyttäytymisessä videopelien yhteydessä löytyy. Syy voi löytyä videopelikulttuurista. Haastateltavat kertoivat, että pelkäsivät saavansa huonoa palautetta miehiltä pelatessaan heidän kanssaan. Pelko tuli esiin myös brittiläisistä lähteistä, joten tämä ei välttämättä ole kulttuurisidonnaista.

Suosikkipelityypit vaihtelivat hieman naisten ja miesten välillä. Haastattelun perusteella naiset pelasivat paljon yksinpelejä. Tämä saattaa myös selittää vähäisempää sosiaalista käyttäytymistä videopelien yhteydessä. Tämän tutkimuksen perusteella naiset arvottavat korkealle videopelien visuaalisuutta ja muokattavuutta. Tutkimuksen perusteella voidaan arvioida naisten pelaavan siis yksinpelejä, jotka ovat visuaalisesti näyttäviä. Pelaamisen motivaatiot ovat subjektiivisia, ja tulkinnoissa tulee kuitenkin käyttää omaa harkintaa.

Yllättävintä tutkimustuloksissa oli, kuinka samankaltaisia vastaukset olivat. Vastaajien sosioekonomiset taustat vaihtelivat, mutta yhteistä on, että kaikki olivat suomalaisia ja täysi-ikäisiä naisia. Pelikulttuuri onkin todennäköisemmin sidonnainen kulttuuriin kuin pelaajan omiin taustoihin. Naispelaajien lisääntyessä myös naispelikehittäjät yleistyvät. Tämä tuo varmasti monipuolisempaa näkökantaa pelin kehitykseen ja markkinointiin myös jatkossa.

Pelikulttuurissa yleisesti käytetty termi ”girl gamer” on selkeästi sukupuolta korostava termi, joka on täynnä stereotypioita naispelaajista. Myös tämän termin kaltaiset yleistyksen loivat tarpeen tälle tutkimukselle. Videopelit ovat usein kuvattuja miesnäkökulmasta ja pelattavissa vain miespuolisilla hahmoilla. Mitä enemmän videopelikulttuuri kehittyy, sitä tärkeämpää on tarkastella erilaisia näkökulmia mahdollisimman monipuolisesti. Pelaamisen eroja ei kuitenkaan tulisi painottaa liikaa, sillä erot naisten ja miesten välisessä pelaamisessa kuroutuvat jatkuvasti enemmän umpeen ja tulevat todennäköisesti tekemään niin myös tulevaisuudessa.

9 Yhteenveto

Tutkielmassani pyrin havaitsemaan lähteiden, haastattelun ja kyselyn perusteella motivaatioita naisten pelaamiseen. Käytin kvalitatiivista ja kvantitatiivista tutkimustapaa lähestyessäni tutkimuskysymyksiä. Kokonaisuutta tarkastellessa yhteneväisyyksiä löytyi yllättävän paljon.

Yhdistettäessä laadullisen ja määrällisen tutkimuksen sain monipuolisen kuvan kokonaisuudesta ja kykenin tutkimuksellani vastaamaan tutkimuskysymykseen melko hyvin tämänkokoisella otannalla. Lähteistä löysin tärkeäksi havaittuja motivaatioita pelaamiselle ja hyödynsin nämä haastattelussa ja kyselyssä. Aiheena tutkimus on kuitenkin todella laaja, ja suoraan naispelaajia käsitteleviä materiaaleja ei ole kovinkaan paljoa. Relevantin tiedon löytäminen oli tästä syystä haastavaa. Aihetta sivuuttavia materiaaleja kuitenkin löytyi kirjoista, nettiartikkeleista, pelitapahtumista ja podcasteista. Yritin hyödyntää erilaisia materiaaleja mahdollisimman monipuolisesti, mutta peliala kehittyy ja muuttuu jatkuvasti, joten tieto ei aina ole täysin ajan tasalla. Haasteita löytyi monesta suunnasta, ja mitä enemmän aiheeseen perehtyi, sitä enemmän myös omat oletukseni muuttuivat.

Moni motivaatio on kytköksissä toiseen, eikä ole pelkästään yhtä motivaatiota pelaamiselle. Tutkimustuloksia täytyykin tarkastella kokonaisuutena käyttäen harkintaa ja ymmärrystä yksilöllisille eroille. Koko Suomen naispelaajien henkilökohtaisia motivaatioita voi olla liian haastavaa selvittää näin pienimuotoisen tutkimuksen kautta, mutta se voi antaa osviittaa ja näkökulmaa aiheeseen. Kiinnostuin aiheesta omien kokemuksieni kautta, ja pelihistoriaa löytyykin yli 20 vuoden ajalta ja olen ollut mukana peliprojektissa. Oma harkintaa käyttäen jätin kuitenkin omakohtaiset kokemukset ja näkemykset kokonaan tutkimuksen ulkopuolelle.

Mielestäni sukupuoli- ja sukupuolijäon merkitystä on arvostettava, mutta ei tule liioitella. On huomiotava hienoiset erot ja osattava hyödyntää niitä esimerkiksi videopelien tekovaiheessa ja markkinoinnissa. Näitä eroja ei tule kuitenkaan korostaa liikaa, sillä kiinnostuksemme peliä kohtaan ovat loppujen lopuksi yksilöllisiä. Konkreettisia asioita voisivat esimerkiksi olla pelien visuaalinen puoli, sekä huomioida tutkimuksesta ilmennyt sosiaalisen käyttäytymisen ero pelaamisessa. Voinkin todeta, että tutkimustulokset antavat näkökulmaa sellaiselle, jotka tahtovat pohtia omia pelimotivaatioitaan tai kasvattaa tietouttaan naispelaajista.

Lähteet

Bosman, S. 2019a. Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market. Newzoo. Saatavissa: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market>. Luettu: 29.3.2020.

Bosman, S. 2019b. Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games. Newzoo. Saatavissa: <https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games>. Luettu: 29.3.2020.

Compton, S. 2004. Gamers. Soft Skull Press. Brooklyn.

Crawford, C. 2012. Video Gamers. Routledge. Oxon.

Ehyt ry 2016. Miksi pelataan? Luettavissa: <http://www.pelitaito.fi/new/miksi-pelataan-2>. Luettu: 26.4.2020.

Entertainment Software Association 2019. 2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington. Luettavissa: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf. Luettu: 17.4.2020.

Flores, R. 2014. Gamer Girl Shaming. Fem. Luettavissa: <https://femmagazine.com/gamer-girl-shaming>. Luettu: 11.5.2020.

Gans, S. 2020. The Link Between Video Games and Stress Relief. Verywell mind. Luettavissa: <https://www.verywellmind.com/how-video-games-relieve-stress-4110349>. Luettu: 30.4.2020.

Khandaker, J. 2019. Girl Gamers and Toxicity. University of Houston. Luettavissa: <https://uh-ir.tdl.org/bitstream/handle/10657/4706/KHANDAKER-THESIS-2019.pdf>. Luettu: 3.5.2020.

- Kosa, M. & Uysal, A. 2020. Barbaros Bostan. Istanbul. Game User Experience And Player Centered Design. Saatavilla:
<https://books.google.fi/books?id=76rbDwAAQBAJ&pg=PA63&lpg=PA63&dq=Four+Pillars+of+Healthy+Escapism+in+Games:+Emotion+Regulation,+Mood+Management,+Coping,+and+Recovery,+Mehmet+Kosa,+Ahmet+Uysal&source=bl&ots=uW-0T-ZVp6&sig=ACfU3U1Ohz6qDwxgNryr2krX2Li-yoZ62Kw&hl=fi&sa=X&ved=2ahUKEwjd5NyEnbvpAhVukosKHVp8DSsQ6AEwAHoECAs-QAQ#v=onepage&q&f=false> Luettu: 27.4.2020.
- Kuorikoski, J. 29.7.2017. Pelialan Historia. Ropeconin luento. Helsinki. Katsottavissa:
<https://www.youtube.com/watch?v=yf6cEzIqiwE>
- Lenhart, A. 2015. Video Games Are Key Elements in Friendships for Many Boys. Pew Research Center. Luettavissa: <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/chapter-3-video-games-are-key-elements-in-friendships-for-many-boys>. Luettu: 3.5.2020.
- Luuppala, A. Mäkinen, K. Räisänen, K. 2017. Tutkimusmenetelmät. Luettavissa: https://esseepankki.proakatemia.fi/soluessee-tutkimusmenetelmat-2/#_Toc500678048. Luettu: 4.4.2020.
- Martela, F. 2016. Leikki on aikuisten työtä. Luettavissa: <https://frankmartela.fi/tag/sisainen-motivaatio>. Luettu: 15.3.2020.
- McGonigal, J. 2011. Reality is Broken. Penguin Group. New York.
- Michael, D. 2018. What is a console game? Luettavissa: <https://www.quora.com/What-is-console-game>. Luettu: 15.3.2020.
- Neves, P. 2018. Looking at Player Motivation Models. Luettavissa: <https://medium.com/@pauladneves/looking-at-player-motivation-models-a80f18cd90f9>. Luettu: 17.3.2020.
- Owen, P. 2016. What Is A Video Game? A Short Explainer. Luettavissa:
<https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer>. Luettu: 2.4.2020.
- Reeves, B. 2012. Why We Play: How Our Desire For Games Shapes Our World. Luettavissa: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/11/20/why-we-play-how-our-desire-for-games-shapes-our-world.aspx>. Luettu: 26.4.2020.

Rouse, M. 2005. Gamer. Search Mobile Computing. Luettavissa: <https://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/gamer>. Luettu: 15.3.2020.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV. Haastattelu. Luettavissa: https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3.html. Luettu: 15.3.2020.

Saarenmaa, K. 2019. Ristisanoja, mөлkkä, räiskintää – digi hallitsee mutta yhä pelataan perinteisestikin. Tilastokeskus. Luettavissa: <https://www.tilastokeskus.fi/tietotrendit/artikkelit/2019/ristisanoja-molkkya-raiskintaa-digi-hallitsee-mutta-yha-pelataan-perinteisestikin>. Luettu: 29.3.2020.

Santaharju, T. 2014. Pelitutkija ottaa kantaa: Gamergate ei edusta kaikkia pelaajia. Yle. Luettavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-7551010>. Luettu: 26.4.2020.

Sarhimaa, J. 2014. Raiskaus- ja tappouhkaukset ajavat pelialan naisia kodeistaan – tässä skandaalissa on kyse. Helsingin Sanomat. Luettavissa: <https://www.hs.fi/nyt/art-2000002769237.html>. Luettu: 26.4.2020.

Stenroos, M., 2017. Useimmat mobiilipelaajat ovat naisia – mutta miksi he pelaavat miesten tekemiä pelejä? Yle. Luettavissa: <https://yle.fi/uutiset/3-9837383>. Luettu: 12.7.2019.

The Common Sense Census 2017. Media Use by Kids Age Zero to Eight. San Francisco. Luettavissa: <https://www.common sense media.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-kids-age-zero-to-eight-2017>. Luettu: 4.5.2020.

Tilastokeskus 2017. Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Saatavissa: https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_kat_001_fi.html. Luettu: 4.3.2020.

Typpö, J. 2019. Videopelien harrastajat käyvät ”kylmää sotaa”, jossa vastakkain ovat konservatiiviset ja suvaitsevaiset arvot – laantuuko se koskaan? Helsingin Sanomat. Luettavissa: <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006253503.html>. Luettu: 26.4.2020.

Valentine, R. 2018. One-third of UK women gamers report abuse or discrimination from male gamers. Gamesindustry.biz. Luettavissa: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-06-04-one-third-of-uk-female-gamers-report-abuse-or-discrimination-from-male-gamers>. Luettu: 26.4.2020.

Wyatt, R. 2019. Meet One Of Google's Youngest Executives - Selfmade with Nadeshot #3. Video. Katsottavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=JtpNTfVq6ss>. Katsottu: 10.5.2020.

Liitteet

Liite 1. Haastattelukysymykset

1. Kuinka ryhdyit pelaamaan videopelejä?
2. Aloitko pelaamaan yksin vai jonkun suosituksesta?
3. Minkä ikäinen olit kun aloitit?
4. Nykyinen lempi peligenre?
5. Mitä pelejä pelaat?
6. Paras videopeli ikinä? Miksi?
7. Mikä näissä peleissä kiehtoo erityisesti?
8. Millaiset pelit sinua eivät kiinnosta, miksi?
9. Mitä mieltä olet videopelikulttuurista?
10. Oletko tutustunut uusiin ihmisiin pelien kautta?
11. Tykkäätkö pelata mieluummin yksin vai muiden kanssa?
12. Kuinka monta tuntia pelaat viikossa?
13. Parasta pelaamisessa?
14. Paras pelaamiseen liittyvä muisto?
15. Millainen kuvittelet, että montako prosenttia pelaajista on naisia?
16. Oletko kokenut stereotyyppisiä naispelaajia kohtaan? Tai kuullut sellaisesta? Ovatko olleet negatiivisia vai positiivisia?
17. Vapaa kommentti

Liite 2. Kysely

Vastaa alla oleviin väittämiin sen mukaan, kuinka hyvin ne pitävät paikkansa kohdalla numerolla 1-5 (1 = ei pidä lainkaan paikkansa, 5 = pitää täysin paikkansa)

Pelaamisen tavoitteenani on rentoutuminen

-

Pelaan vältelläkseni muuta elämääni

-

Pelaamisen avulla voin olla joku muu

-

Pelaan saadakseni saavutuksen tunteen

-

Pelaan, koska minulla on tylsää

-

Pelaan, että voin viettää aikaa kavereideni kanssa

-

Pelaan, että voin tutustua uusiin ihmisiin

-

Pelaan menestyäkseni pelisijoituksissa tai muuten tavoitteellisesti

-