

Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä

Artikkeli

Vilppu Järvinen
Tampereen yliopisto

Pekka Isotalus
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Äänellä on ensimmäisen persoonan ammutapeleissa (FPS-peleissä) keskeinen rooli pelaajien keskinäisen viestinnän kannalta. Viestintä voi olla strategista yhteistyön edistämistä tai toisten pelaajien tahallista häiriköintiä. Ääniviestimisessä eli *voice chatissa* esiintyvää häirintää on pelitutkimuksessa tarkasteltu erityisesti (cis)naispelaajien kokemana. Sukupuolivähemmistöt ovat kuitenkin tiettävästi jääneet tarkastelun ulkopuolelle. Tässä tutkimuksessa tuodaan näkyväksi sukupuolen moninaisuus FPS-pelien pelaajakunnassa ja tarkastellaan, millaisia merkityksiä sukupuolivähemmistöt puhuttuun ääneen liittävät. Tulokset osoittavat, ettei kaikilla pelaajilla ole yhdenvertaiset lähtökohdat osallistua FPS-pelien äänikeskusteluihin. Sukupuolivähemmistöön kuuluvalla pelaajalla äänen käyttöön liittyy monia erityisyyksiä, joita artikkelissa avataan viestinnän ja pelitutkimuksen viitekehysten kautta.

Avainsanat: sukupuolivähemmistöt, viestintäkäyttäytyminen, FPS-pelit, ääniviestimet, äänivaikutelmat

Abstract

Voice has a fundamental role in communication among players of online multiplayer games. Communication between players can be of strategic nature or sometimes morph into harassment. Previous studies have examined harassment behaviour by gauging the experiences of (cis-gender) women in games. According to available data, gender minority players have not been considered when studying the impact of voice in first-person shooters (FPS games). The results of this study show that not all players have equal opportunities of using voice chat in FPS games. Gender minority players' use of voice entails many idiosyncrasies that are elucidated in this paper through a framework of communication and game studies.

Keywords: gender minorities, communication behaviour, first person shooters, voice chat, speech perception

Johdanto

Sukupuolten eriarvoisuus pelimaailmassa on noussut viime vuosikymmenellä keskeiseksi puheenaiheeksi niin julkisessa keskustelussa (ks. Huttunen 2021; Salmi 2020) kuin tieteellisessä tutkimuksessa (esim. Cote 2017; Friman 2015). Eriyisesti FPS-pelien ääniviestimissä (*voice chat*) on raportoitu runsain mitoin pelaajan sukupuoleen kohdistuvaa häirintää ja syrjintää. Ääniviestimiä, pelikokemusta ja pelattavuutta on tarkasteltu pelitutkimuksessa pitkään (Wadley, Carter ja Gibbs 2015) ja erityisesti Kuznekoff ja Rose (2013) ja Gray (2012; 2013; 2014) ovat tutkineet pelaajien viestintäkäyttäytymistä intersektionaalisesta näkökulmasta ja havainneet, miten erilaiset äänet saavat peleissä osakseen erilaisista kohtelua. Koska aiempi tutkimus on tarkastellut verkkomoninpelimaailmaan sisältyvää eriarvoisuutta ja häirintää pääosin (cis)naispelaajien kokemusten kautta, pyritään tässä tutkimuksessa täydentämään olemassa olevaa tutkimustietoa tuomalla sukupuolivähemmistöt osaksi aihetta ympäröivää yhdenvertaisuuskeskustelua. Sukupuolen moninaisuutta huomioidaan tieteellisen tutkimuksen kentällä edelleen varsin vähän (Oikeusministeriö 2021) huolimatta ihmisryhmään kohdistuvista erityispiirteistä, kuten vähemmistöstressistä (Cardona, Madigan ja Sauer-Zavala 2022). Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, millaisia merkityksiä sukupuolivähemmistöt liittävät ääniviestimien käyttöön FPS-peleissä. Tätä kysymystä tarkastellaan teemahaastattelujen avulla. Tutkimusongelmaa lähestytään seuraavien kysymysten kautta:

K1. Millaisia hyötyjä ja riskejä sukupuolivähemmistöön kuuluva liittyy ääniviestimien käyttöön?

K2. Millaisia kokemuksia sukupuolivähemmistöön kuuluvalla on äänestä tehdyistä tulkinnoista FPS-peleissä?

K3. Miten sukupuolivähemmistöön kuuluva arvioi hyötyjen ja riskien sekä äänestä tehtyjen tulkintojen vaikuttaneen hänen viestintäkäyttäytymiseensä?

Tutkimus läpileikkaa sekä viestinnän tutkimusta että pelitutkimusta ja asemoituu erityisesti äänivaikutelmatutkimukseksi (esim. Valo 1994; Strand 2000). Äänen merkitystä laajennetaan tutkimuksessa koskemaan sukupuolivähemmistöjä, eikä samanlaista tutkimusta ole tiettävästi pelitutkimuksen tai viestinnän kentällä aiemmin tehty. Artikkelin etenee niin, että ensin avataan ilmiölle oleellinen teoreettinen viitekehys ja käsitteistö, johon sisältyvät FPS-pelit ja ääniviestinten lyhyt historia sekä esitellään äänivaikutelmatutkimusta ja avataan sukupuolivähemmistöjen käsite. Artikkelin edetessä avataan tutkimuksen toteutusta, tuloksia ja lopulta johtopäätöksiä. Sukupuolivähemmistöön kuuluvan pelaajan viestintäkäyttäytymistä tarkastellaan epävarmuuden vähentämisen teorian kautta.

Aiempi tutkimus ja käsitteistö

FPS-pelien ääniviestimissä syntyvät äänivaikutelmat

Puheviestintä on kautta aikain ollut erilaisten pelien ja leikkien keskiössä. Säännöistä neuvottelemisen korttipöydässä, roolipelaaminen tai jalkapallokentällä kaikuvat huudahdukset tapahtuvat usein verbaalisesti toisten pelaajien kanssa. Halloran (2011) katsoo luonnolliseksi, että puheentuotto on haluttu mahdollistaa myös virtuaalisten pelien viestintäteknologioiden kehittyessä. Toisin kuin korttipöydässä tai jalkapallokentällä, virtuaalisessa pelimaailmassa pelaajat ovat maantieteellisesti eri sijainneissa ja usein toisilleen ennestään tuntemattomia. Pelaajien tiedot on lähtökohtaisesti anonymisoitu jonkin nimimerkin ja pelaajakuvan taakse niin, etteivät he tiedä toisistaan juuri mitään (Alin 2018; Halloran 2011). Pelaaja ei osallistu peliin fyysisesti omana itsenään, vaan häntä

edustaa valittu pelihahmo, jonka kautta pelaaja voi tehdä yhteistyötä muiden pelaajien kanssa tai taistella heitä vastaan.

Tiettyjen verkkomoninpelien ääniviestimissä pelaajat kuulevat vain toistensa äänet. Reaaliaikaiset äänikeskustelumahdollisuudet peleissä yleistyivät 2000-luvulle tultaessa ja nykyään niillä on erityisesti FPS-peleissä keskeinen, jopa paikalliseksi mielletty rooli (Wadley, Carter ja Gibbs 2015). FPS-pelien logiikka perustuu usein nopeatempoiseen, tiimipohjaiseen pelaamiseen, jossa kanssapelaajille välitetään ääniviestimien kautta tärkeää tietoa esimerkiksi vihollisen sijainnista ennen kuin vastapuoli ehtii iskeä ensin. Ääniviestimien käytön katsotaan olevan monilta osin tekstipohjaista keskustelua tehokkaampaa niiden yhteistyötä edistävien ja pelaajien välistä viestintää nopeuttavien ulottuvuuksien vuoksi (Halloran 2011).

Koska FPS-peleissä pelaajat kuulevat vain toistensa äänen muun fyysisyyden ollessa näkymättömissä, ruudun takana pelaavasta henkilöstä rakentuva kuva pohjautuu puhutusta äänestä syntyviin vaikutelmiin. Ihmisillä onkin luonteenomainen taipumus muodostaa tulkintoja toisistaan (Nass ja Gong 2000), ja äänen ominaisuuksien luokittelu ja arviointi on olennainen osa henkilövaikutelmien muodostumista (Nass ja Brave 2005). Äänivaikutelmat muodostuvat kognitiivisesti, kun puhuja havainnoi, tulkitsee, päättelee ja arvioi muita. Äänentuotossa määräytyvät esimerkiksi sävelkorkeus, voimakkuus ja äänen laatu, joiden perusteella puhujasta henkilönä voidaan tehdä havaintojen lisäksi päätelmiä, joiden kautta omia havaintoja voidaan pyrkiä selittämään. Päätelmät voivat liittyä esimerkiksi puhujan ikään tai sukupuoleen, mutta myös persoonallisuuden piirteiden tai esimerkiksi tiedollisen ja taidollisen pätevyyden arviointiin. (Valo 1994.) Ääntä tulkitessa ihmiset voivat myös arvioida puhujan pidettävyyttä (Nass ja Lee 2000), luotettavuutta (Nass

ja Brave 2005) ja tehdä oletuksia esimerkiksi seksuaalisesta suuntautumista (Fasolini ym. 2017). Wadley ja kumppaneiden (2015) tutkimuksessa ääniviestimissä muodostetut äänivaikutelmat ja tulkinnat kohdistuivat pelaajan sukupuoleen, ikään ja esimerkiksi kansalaisuudesta tehtyihin oletuksiin.

Äänivaikutelmia ohjailevat usein stereotypiat. Valo (1994) on arvioinut eri sukupuolten puhekäyttäytymiseen liittyvät oletukset yhdeksi vahvimmistä äänistereotypioista. Miesten ajatellaan kuulostavan maskuliinisilta eli ääni havaitaan matalaksi, kun korkeat äänet puolestaan mielletään feminiiniseksi ja naistyypillisiksi. Strand (2000) kuvaa stereotyyppien tarjoavan kuulijalle kognitiivisen oikotien puheen tulkitsemiseen: mikäli puhujan kasvot ja ääni eivät vastaa jotain tuttua stereotyyppiä, prosessoidaan sukupuoleen liittyvää informaatiota hitaammin. Jos ihminen näyttää maskuliiniselta mutta kuulostaa feminiiniseltä, voi tämä Strandin mukaan aiheuttaa kuulijassa hämmennystä. Äänen ja ulkonäön yhdistämiseen liittyviä haasteita havaittiin myös Wadley ja kumppaneiden (2015) MMORPG-pelaajia koskevassa tutkimuksessa, jossa mieshahmolla pelaavat naispelaajat ilmaisivat epävarmuutta todellisen sukupuolensa paljastamisesta muille. Naispelaajat pelkäsivät muiden reaktioita, jos puhuttu ääni ei vastaisikaan pelaajahahmon ulkonäöstä tehtyjä oletuksia.

Sukupuolivähemmistöt ja ääni

Sukupuolivähemmistöillä tarkoitetaan moninaista kirjoa ihmisiä, joiden sukupuoli ei vastaa heille syntymässä määritettyä sukupuolta. Sukupuolivähemmistöön kuuluvat esimerkiksi transtaustaiset naiset ja miehet, intersukupuoliset sekä ei-binääriset ihmiset. Mikäli sukupuolen nähdään vastaavan syntymässä määritettyä sukupuolta, puhutaan cissukupuolisuudesta. Cissukupuoliset miehet ja naiset kuuluvat sukupuolienemmistöön. Jos henkilö ei samaistu binääriseen suku-

puolijakoon, voi hän määritellä sukupuoli-identiteettinsä ei-binääriseksi, kokea olevansa sekä mies että nainen, jotain tältä väliltä tai jotakin täysin muuta. Ei-binäärinen ihminen voi olla muunsukupuolinen, sukupuoleton tai esimerkiksi sukupuolijoustava ja tällöin kokea sukupuolestaan ja sen ilmaisussa liukumaa. (Salakka 2021; Seta 2020a.) Tässä tutkimuksessa käytetään pääasiassa termejä sukupuolivähemmistöt ja sukupuolen moninaisuus sekä kunnioitetaan tutkimukseen osallistuneiden omaa itsemäärittelyä.

Puhujan sukupuolta ei voida aina päätellä tämän äänestä. Sukupuolivähemmistöillä äänellä on paitsi oleellinen merkitys identiteetin ja elämänlaadun kannalta (Hancock, Krissinger ja Owen 2011), myös tiettyjä erityispiirteitä, jotka voivat saada kuulijassa aikaan virheellisiä tulkintoja puhujan sukupuolesta. Esimerkiksi cis- ja transtaustaisten naisten äänten sävelkorkeudet voivat poiketa toisistaan, osin riippuen siitä, onko transtaustainen nainen halunnut hyödyntää ääniterapiaa tai muita sukupuolta vahvistavia toimenpiteitä (Junger ym. 2014). Ei-binäärisiä ihmisiä, kuten muunsukupuolisia ja sukupuolijoustavia voi puolestaan olla mahdotonta luokitella äänen perusteella, mikäli tulkinnoissa nojataan binääriseen jaotteluun mies- ja naistyypillisestä äänestä (Hope ja Lilley 2022).

Virheelliset tulkinnat äänestä voivat johtaa väärinsukupuolittamiseen, joka voi sukupuolivähemmistöön kuuluvalla tuottaa ahdistusta siitä, ettei hän tule sosiaalisissa tilanteissa kohdatuksi omana itsenään. Väärinsukupuolittamisella on havaittu olevan negatiivinen yhteys sukupuolivähemmistöön kuuluvan hyvinvointiin, ja sen on katsottu lisäävän kokemusta vähemmistöstressistä. (McLemore 2015; Pitcher 2017.) Vähemmistöstressi-termiä käytetään kuvaamaan kroonista stressitilaa, joka voi sukupuolivähemmistöön kuuluvan kohdalla tarkoittaa pitkäaikaista sosiaalista painetta yhteiskun-

nan sukupuoliuletuksista, leimautumisesta ja toiseuden kokemuksista (Seta 2020b). Yhteiskunnan rakenteet ja käytännöt perustuvat pitkälti binääriseen sukupuolijärjestelmään, mistä voidaan puhua cisnormatiivisuutena. Cisnormatiivisuus kuvastaa automaattista tapaa olettaa muut ihmiset cis-sukupuolisiksi miehiksi ja naisiksi ja on usein yksi vähemmistöstressiä lisäävä tekijä (Valtonen ja Hakola 2014).

Sukupuolivähemmistöjen näkökulmasta äänivaikutelmatutkimus on pitkälti keskittynyt äänen binääriseen tarkasteluun sekä vertaillut cissukupuolisten ja transtaustaisen naisten ja miehen äänestä tehtäviä tulkintoja (esim. Junger ym. 2014). Hope ja Lilley (2022) toivat äänivaikutelmatutkimukseen ei-binäärisen näkökulman tarkastelemalla synteettisistä puheäänistä tehtäviä sukupuolitulkinnoita, kun tutkimukseen osallistujille oli annettu valmiiksi lista sukupuoli-identiteettejä: mies, nainen, ei-binäärinen, sukupuoleton ja sukupuolijoustava. Tutkimus keskittyi lähinnä äänen neurobiologisiin ominaisuuksiin eikä viestinnän sosiaalisia ulottuvuuksia, kuten vähemmistöstressiä, huomioitu. Yhdeksi puutteeksi arvioitiin myös aidon puheäänien puuttuminen ja tulkintatilanteiden epäaitous. Tässä tutkimuksessa äänestä tehtävät tulkinnat viedään pidemmälle niin, että tarkastelun keskiössä on sukupuolivähemmistöjen oma merkityksenanto sekä äänestä tehtyjen tulkintojen yhteys heidän viestintäkäyttäytymiseensä FPS-pelien ääniviestimissä.

Vähemmistöjen asema verkkomoninpeleissä

Vaikka sukupuolivähemmistöjen pelaamiskokemuksista on toistaiseksi niukasti tietoa, niin vähemmistöjen kokemuksista FPS-pelien viestintäkulttuurista ja pelikäyttäytymisestä on jo saatavilla jonkin verran tutkimustietoa. Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen selvitykset (Alin 2018; Siutila 2020) vahvistavat, että verkkomoninpeleihin kätkeytyy paljon vihapuhetta ja häirintää, jotka ylläpitävät syrjiviä ra-

kenteita erityisesti vähemmistöön kuuluvia pelaajia kohtaan. Sukupuolista häirintää ja aggressiivista viestintäkäyttäytymistä naispelaajiin kohdistettuna on raportoitu esiintyvän verkkomoninpeleissä runsaasti (esim. Cote 2017; Gray 2012; 2014; Kuznekoff ja Rose 2013; Tang ja Fox 2016; Fox ja Tang 2017). Kuznekoffin ja Rosen (2013) tutkimuksesta selvisi, että naistyypilliseen ääneen kohdistettiin peleissä kolminkertaisesti enemmän negatiivista palautetta miestyypilliseen ääneen verrattuna, vaikka viestin sisältö oli sama. Gray (2012; 2014) on puolestaan tutkinut afroamerikkalaisten naisten kokemuksia Xbox Live -ääniviestimen käytöstä verkkomoninpeleissä, joissa pelaajat kohtasivat sekä rasistista että seksististä puhetta äänensä perusteella. Vähemmistöön kuuluvat pelaajat kokevat usein stereotyyppittelyn uhkaa (*stereotype threat*) eli tilannekohtaista pelkoa negatiivisten ennakkoluulojen ja stereotyyppittelyn kohteeksi joutumisesta (Fordham ym. 2020). Negatiivisen stereotypian kohteeksi joutuminen ja stereotypian toisintamisen pelko voivat vaikuttaa myös henkilön käyttäytymiseen (Steele ja Aronson 1995) ja esimerkiksi peleissä suoriutumiseen (Fordham, Ratan, Huang ja Silva 2020).

Cote (2017) havaitsi tutkiessaan sukupuoliseen häirintään puuttumista, että naispelaajat reagoivat häirintään eri tavoin lopettamalla moninpelin pelaamisen, välttämällä tuntemattomien kanssa pelaamista, tuomalla pelitaitojaan enemmän esiin ja muuttamalla viestintäänsä aggressiivisemmaksi. Kray, Reb, Galinsky ja Thompson (2004) puhuvat stereotyyppittelyn vastustamisesta (*stereotype reactance*), jossa sanallistetun, ei-toivotun stereotyyppittelyn kohteeksi joutunut pyrkii toimimaan stereotyypin vastaisesti. Stereotyyppittelyn uhkaa kokevien pelaajien motivaatio peliin voi siis kasvaa, koska he ovat usein tietoisia omasta suoriutumisestaan pelissä ja pyrkivät ylittämään heihin kohdistuvia ennako-oletuksia (Fordham ym. 2020). Toisaalta pelaajien keskittyminen pe-

liin voi myös herpaantua, jos stereotyyppittelyyn reagoidaan negatiivisesti (Kaye ja Pennington 2016). Koska aiempi tutkimus ei ole tiettävästi keskittynyt sukupuolivähemmistöihin, on tämän ryhmän kokemuksia ääniviestimissä tapahtuvasta viestintäkäyttäytymisestä ja äänen perusteella tapahtuvasta stereotyyppittelystä aiheellista tarkastella enemmän. Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita kokemuksista, joita sukupuolivähemmistöön kuuluvalla on äänestä tehdyistä tulkinnoista verkkomoninpeleissä.

Viestintäkäyttäytyminen ja epävarmuuden vähentämisen teoria

Tutkimuksessa hyödynnetään Charles R. Bergerin ja Richard J. Calabresen (1975) epävarmuuden vähentämisen teoriaa. Teoria toimii tutkimuksessa linssinä, jonka läpi voidaan tarkastella ihmisten viestintäkäyttäytymistä etenkin uusissa viestintätilanteissa, joihin tyyppillisesti liittyy epävarmuutta viestintätilanteen kulusta ja kanssaviestijöistä. FPS-pelien ääniviestimissä tavataan usein toisia pelaajia ensimmäistä kertaa, jolloin teoria soveltuu pelaajien viestintäkäyttäytymisen tarkasteluun hyvin. Tässä tutkimuksessa viestintäkäyttäytymisellä tarkoitetaan yleisesti ihmisten tilannesidonnaisia tapoja viestiä verbaalisesti ja nonverbaalisesti muiden kanssa. Viestintäkäyttäytyminen voi muuttua tilannekohtaisesti, eikä se näin ollen ole aina yksilön vakiintunut tapa viestiä. Teoria rakentuu kolmesta perusväittäjästä, jonka mukaan epävarmuuden vähentäminen viestintätilanteessa nähdään tarpeellisenä, jos 1) ennalta tuntematon ihminen tavataan tulevaisuudessa uudestaan, 2) ihminen käyttäytyy odotuksista poiketen tai 3) epävarmuuden vähentäminen hyödyttää jonkin tavoitteen saavuttamista (Knobloch 2008, 135).

Berger on kollegoineen (1989) listannut erilaisia viestinnällisiä strategioita, joiden avulla omaa epävarmuutta viestintätilanteesta voidaan pyrkiä vähentämään: keräämällä tietoa

kanssaviestijästä joko epäsuorasti tai suorasti, ennakoimalla viestintätilanteen kulkua, suojautumalla negatiivisilta reaktioilta omien resurssien säästämiseksi tai kertomalla itsestään. Itsestäkertomisella tarkoitetaan toimintaa, jossa henkilö päättää tietoisesti jakaa itsestään tietoa muille (Pearce, Sharp, Wright ja Slama 1974). Se on yksi tapa vähentää viestintätilanteisiin liittyvää epävarmuutta, mutta sen on havaittu sisältävän enemmän riskejä epäsuoriin strategioihin kuten ennakointiin ja muiden tarkkailuun verrattuna. Itsestäkertomisen säätelyllä voidaan siis hallita mahdollisia riskejä, mikäli viestintätilanteen osapuolten suhtautumisesta kerrottuun tietoon liitetään epävarmuutta. (Canary ja Cody 1994.)

Tässä tutkimuksessa itsestäkertominen liitetään sekä ääniviestimien käyttöön että oman sukupuolitiedon mahdolliseen jakamiseen toisille pelaajille, mihin sukupuolivähemmistöön kuuluvalla voi liittyä erityistä herkkyyttä ja riski joutua epäasiallisen puheen, syrjinnän tai stereotyyppittelyn kohteeksi. Monet, eivät kaikki, sukupuolivähemmistöön kuuluvat kokevat vähemmistöstressiä siitä, miten he tulevat binäärisessä ja heteronormatiivisessa yhteiskunnassa kohdatuksi toisten ihmisten toimesta. Vähemmistöstressiä tunteva voi esimerkiksi kokea epävarmuutta siitä, millaisia reaktioita jaettu sukupuolitieto muilta saa. Stressitila syntyy, kun reaktioksi pelätään omaa identiteettiä mitätöiviä, stereotyyppitteleviä kommentteja, kuten ”sukupuolia on vain kaksi” tai ”se on vain vaihe” (Cardona, Madigan ja Sauer-Zavala 2022). Ilmiö on tuttu psykologian kentällä, mutta viestinnässä tai pelitutkimuksessa vähemmistöön kuuluvien pelaajien vähemmistöstressiä on tutkittu toistaiseksi niukalti.

Myös kaapista tuleminen on toimintana stigmatisoitua ja erityisesti transtaustaisilla ihmisillä siihen voi liittyä syrjinnän pelkoa ja väkivallan uhkaa (Gregory ja Matthews 2022). Queer-tutkimuksen pioneeri Eve Kosofsky Sedgwick (2008)

puhuu kaapin epistemologiasta (*epistemology of the closet*), jonka mukaan länsimaiselle kulttuurille pidetään ominaisena seksuaalisuuden ja sukupuolen piilottamista, mikäli ne jollain tapaa poikkeavat heteroseksuaalisuuden ja cissukupuolisuuden asettamasta normista. Epävarmuuden vähentämisen teorian valossa voitaisiin ajatella, että sukupuolen piilottaminen voi joissain tilanteissa olla vähemmän riskejä sisältävää viestintäkäyttäytymistä.

Knobloch ja Solomon (2002) havaitsivat epäsuoriin epävarmuuden vähentämisen strategioihin turvautumisen olevan todennäköisempää, jos kanssaviestijällä nähdään olevan viestintätilanteessa enemmän valtaa. FPS-pelien sosiaalisessa ympäristössä erityisesti naisten, nuorten ja etnisten vähemmistöjen on tutkittu saaneen osakseen eriarvoistavaa kohtelua ja vihamielistä viestintäkäyttäytymistä usein aikuisia valkoisia miehiä edustavalta enemmistöltä (esim. Cote 2017; Gray 2012; Siutila 2020).

Williams, Caplan ja Xiong (2007) tutkivat pelaajien lähentymistä ja luottamuksen lisääntymistä massiivisten monen pelaajan verkkopelien (MMOG) äänikeskusteluja hyödynnettäessä. Äänipohjaisen keskustelun ja sen tarjoamien vihjeiden havaittiin vähentävän pelaajien välisen epävarmuuden kokemuksia ja edesauttavan pelaajien lähentymistä. Tutkimukseen osallistuneet edustivat kuitenkin hyvin rajattua ihmisryhmää, vastaajista 83 % oli miehiä ja 85 % valkoisia eikä tutkimus koskenut FPS-pelejä. Samanaikaisesti esimerkiksi Grayn (2012; 2013; 2014) tutkimuksissa todettiin kielellisen profiloinnin ja äänen perusteella tapahtuvan syrjinnän vähentävän vähemmistöön kuuluvien pelaajien mahdollisuuksia osallistua äänikeskusteluihin. Williams kollegoineen (2007) arvioi, että pelien äänikeskusteluja olisi syytä tarkastella tarkemmin juuri epävarmuuden vähentämisen teorian lähtökohdista, sillä tutkimuksessa havaittiin yhteyksiä

epävarmuuden vähentymisen ja äänenkäytön välillä. Tutkimuksessa ei tarkasteltu sukupuolen ja viestintäkäyttäytymisen suhdetta, minkä takia tässä tutkimuksessa halutaan huomioida nimenomaan sukupuolivähemmistöt. Tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, miten sukupuolivähemmistöön kuuluva arvioi äänestä tehtyjen tulkintojen vaikuttaneen hänen viestintäkäyttäytymiseensä epävarmuuden vähentämisen teorian näkökulmia hyödyntäen.

Sukupuolen moninaisuus pelisuunnittelussa

Pelitutkimuksessa sukupuolen moninaisuutta on tarkasteltu jonkin verran peleissä esiintyvien hahmojen kautta. Vaikka tässä tutkimuksessa keskitytään sukupuolivähemmistöön kuuluviin pelaajiin ja heidän kokemuksiinsa FPS-pelien ääniviestinnästä, on sukupuolen moninaisuuden esiintyvyyttä tai poissaoloa syytä avata myös pelisuunnittelun tasolla. Pelaajien ja pelihahmojen representaatio eli esittämisen tavat ja esiintyvyydet ovat yhteydessä paitsi pelikulttuuriin myös kulttuuriin yleensä. Kulttuuri on linssi, jonka läpi heijastuvat taloudellisista, poliittisista ja sosiaalisista vaikuttimista rakentuvat valta-asetelmat (Couldry 2000). Valtaa omaavat ihmisryhmät tulevatkin todennäköisemmin edustetuiksi eri kulttuurimuodoissa, kuten peleissä.

Seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvia pelattavia hahmoja (*playable character, PC*) esiintyy peleissä edelleen niukasti. Myös sivuhahmojen (*non-playable character, NPC*) sukupuolinen ja seksuaalinen identiteetti jätetään usein pelaajan oman tulkinnan varaan muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta (Shaw ja Friesem 2016). Rodrigues ja Sićević (2021) havaitsivat Gender in play -hankkeen tutkimuksessa, että 117:ssä suomalaisten peliyriyten vuosina 2018–2020 julkaissuissa peleissä ei ollut yhtäkään transtaustaista hahmoa. Muunsukupuolisia hahmoja kerrottiin olevan 2,5 prosenttia, yhteensä kolmessa pelissä. Useissa peleissä hahmojen

sukupuoli-identiteetti jätetään epäselväksi eikä sukupuolen moninaisuus ole ääneen lausuttua, jolloin on mahdotonta puhua representaation toteutumisesta.

Koska tietyn ihmisryhmän esittämisen tavat vaikuttavat heihin kohdistuviin asenteisiin ja erilaisiin ihmisryhmiin kohdistuvat asenteet vaikuttavat edelleen representaatioon (Paa-sonen 2010), voidaan yksipuolisella representaatiolla vahvistaa olemassa olevia valtarakenteita. Peliteollisuus alana työllistää pääasiassa valkoisia cissukupuolisia miehiä (ks. Carr 2015), jolloin pelejä suunnitellaan tavalla, joka vastaa usein hyvin rajattua käsitystä todellisuudesta. Verkkomonin- pelien representaatio ja sukupuolistereotypioiden vahvistaminen ovat yhteydessä pelaamisesta syntyviin mielikuviin, joihin liitetään usein ajatus pelialasta miehisenä alana (Blackburn ja Scharrer 2019). Vähemmistöjen rooli rakentuu vinoumalliseksi ja stereotypioiden varaan, jolloin representaatiossa usein epäonnistutaan juuri vähemmistöjen kuvaamisessa (Gray 2014). Representaatio kiinnittyy siis olennaisesti siihen, keillä pelien kulttuuriympäristössä on valtaa ja oikeus saada äänensä kuulluksi (Shaw 2009).

Tutkimuksen toteutus

Tutkimuksen tavoitteena on tarkastella sukupuolivähemmistöjen omaa merkityksenantoa ääniviestimien käytölle FPS-peleissä. Tämä tavoite ohjaa kysymään asiaa sukupuolivähemmistöön kuuluvilta itseltään. Aiheesta ei myöskään ole juurikaan aikaisempaa tutkimustietoa. Tutkimuksen lähtökohtana onkin fenomenologis-hermeuttisesta näkökulmasta kumpuava laadullinen lähestymistapa (ks. Puusa, Juuti ja Aaltio 2020). Tutkimusmenetelmäksi valittiin teemahaastattelu. Tutkimuksen toteutuksen vaiheet, kuten tutkimusmenetelmän valinta, aineistonkeruu ja aineiston analyysi kuvataan tarkemmin tässä osiossa.

Teemahaastattelu valittiin, koska joustavana tutkimusmenetelmänä se sopii erityisesti ennalta kuvailemattomien, subjektiivisten merkitysten löytämiseen (Hirsjärvi ja Hurme 2015). Tutkimuksessa haluttiin suosia haastattelua aineistonkeruumenetelmänä sen mahdollistaessa vuoropuhelun haastatelijan ja haastateltavan välillä, sillä haastattelutilanteen osapuolten välille syntyy yhteys, jossa tarkentavien kysymysten esittäminen ja väärinymmärrysten korjaaminen olisi mahdollista (Gadamer 2004). Tutkimuksessa käsiteltäviä ilmiöitä on tutkittu vain vähän eikä lainkaan kohteena olevan marginaalisoidun ryhmän näkökulmasta, jolloin yhteisymmärryksen tavoittelu ja kokemusten sanoittaminen oikein katsottiin erityisen tärkeäksi. Lisäksi osa keskustelunaiheista saattaa olla haastateltaville arkaluontoisia, jolloin niistä puhuminen samaan viiteryhmään kuuluvalla haastatelijalle voi olla helppompaa.

Haastattelun teemat valittiin aikaisemman kirjallisuuden ja ensimmäisen kirjoittajan omien pelikokemusten perusteella. Keskeisiä teemoja olivat: haastateltavien pelihistoria, äänikeskustelutottumukset, suhde omaan ääneen sekä äänestä tehdyt tulkinnat muiden pelaajien toimesta. Ennalta valitut teemat toimivat haastattelutilannetta kasassa pitävänä voimana, ja niillä pyritään saavuttamaan mahdollisimman paljon ainesta tutkijalle myöhemmin työstettäväksi ja analysoitavaksi. Teemahaastattelussa on kuitenkin keskeistä, etteivät valitut teemat ohjaile haastateltavia liikaa mukaillakseen tutkijoiden omia ennako-oletuksia (Puusa, Juuti ja Aaltio 2020), joten haastatteluissa varmistettiin, että kaikista teemoista puhuttiin, mutta kysymysten muotoilu ja järjestys saattoi vaihdella haastateltavien vastausten mukaan.

Ensimmäinen kirjoittaja kuuluu itse sukupuolivähemmistöön ja on aktiivinen videopelien pelaaja ja peliyhteisöjen jäsen, mikä näkyi osaltaan tutkimusaiheen valinnassa, haastat-

telukysymysten muotoilussa sekä haastatteluista tehdyistä tulkinnoissa. Ensimmäisellä kirjoittajalla on omia kokemuksia FPS-pelien pelaamisesta vähemmistöön kuuluvana ja näiden ennakkositoumusten ääreen pysähdyttiin tietoisesti tutkimuksen eri vaiheissa, erityisesti ennen haastatteluiden toteuttamista ja niiden aikana. Vähemmistötausta tuotiin haastateltavien tietouteen kirjallisen haastattelupyynnön ohessa. Ensimmäinen kirjoittaja vältti kuitenkin tietoisesti korostamasta omaa sukupuoltaan ja pelaajataustaansa haastatteluiden aikana, jotta tämä ei heijastelisi haastateltavien vastauksiin. Haastateltavilla voi olla tarve suosia haastattelutilanteessa sellaisia vastauksia, joiden uskotaan noudattavan jotain sosiaalisesti hyväksytyä linjaa (Puusa, Juuti ja Aaltio 2020).

Haastateltavat tavoitettiin maaliskuun lopulla 2021 ensimmäisen kirjoittajan omien sosiaalisen median tilien kautta jakamalla haastattelukutsua Instagramissa ja Twitterissä sekä sukupuolivähemmistöille ja pelaajayhteisöille suunnatuilla Discord-palvelimilla. Haastateltavat eivät tunteneet haastatelijaa entuudestaan. Haastateltavat olivat yhteydessä ensimmäiseen kirjoittajaan vuorokauden sisällä. Kokonaisuudessaan tutkimukseen haastateltiin 11 sukupuoleltaan moninaista henkilöä: viittä transtaustaista naista, yhtä transtaustaista miestä, viittä ei-binääristä henkilöä, joista neljä määritteli itsensä muunsukupuoliseksi ja yksi sukupuolijoustavaksi. Nuorin haastateltava oli iältään 21-vuotias ja vanhin 30-vuotias. Haastateltavilta odotettiin, että he olivat pelanneet ainakin joskus FPS-pelejä aktiivisesti, vähintään kerran kuussa. Aktiivista ääniviestintä käyttäjä ei odotettu, koska myös hiljaa pysyttelemisen voi olla voimakas viesti ja kompleksinen tulos itsessään (Kramarae 2005). Haastateltavien pelidemografisia tietoja on avattu taulukossa 1. Taulukon tiedot koostettiin haastateltavien oman arvion perusteella siitä, kuinka usein he käyttävät peliin sisäänrakennettuja

ääniviestimiä tuntemattomien kanssa, pelaavat kilpailullisesti ja millaisessa seurassa yleisimmin pelaavat ja mitä pelejä.

Ensimmäinen kirjoittaja toteutti haastattelut ja niiden analyysin. Toinen kirjoittaja kommentoi analyysin teemoittelua sen eri vaiheissa. Haastattelut toteutettiin huhtikuussa 2021 Microsoft Teams -sovelluksen avulla, minkä jälkeen ne litteroitiin. Haastattelujen kesto vaihteli 30–60 minuutin välillä. Ensin litteroitu aineisto luettiin ja haastatteluihin tutustuttiin yksikerrallaan. Yksittäistapausten vertailua ja yhdistelyä tehtiin eroja ja samankaltaisuuksia kategorisoimalla (*cross-case searching tactic*, Eisenhardt 1989). Tämä auttoi teemojen muodostamisessa, jotka syntyivät pääasiassa aineiston avulla. Analyysiä kuvastaa kuitenkin parhaiten teoriasidonnaisuus, jossa tutkijan ajatteluprosessia tukevat sekä aiempi teoriatieto että aineistolähtöisyys (Gehman ym. 2018; Tuomi ja Sarajarvi 2018).

Tutkimuksessa analyysiä ja teemojen syntymistä ohjailivat siis yhtäältä haastateltavien kertomuksissa toistuvat tavat sanoittaa tutkittavaa ilmiötä, mikä voi auttaa tutkijaa löytämään aikaisemmasta kirjallisuudesta uusia näkökulmia ja käsitteitä olemassa olevan teoreettisen viitekehyksen tueksi. Tällaisia aineistosta muodostettuja teemoja olivat muun muassa: (positiivinen, ristiriitainen ja negatiivinen) suhtautuminen väärinsukupuolittamiseen, omaan ääneen ja ääniviestimiin sekä äänistereotypioihin ja pelaajiin liitettäviin stereotypioihin laajemmin. Toisaalta analyysissä nojattiin jo tiedettyihin teoreettisiin käsitteisiin, kuten epävarmuuden vähentämisen teoriaan. Teorian näkökulmasta aineistoa analysoitiin niin, että sieltä voitiin erottaa haastateltavien hyödyntämiä epävarmuuden vähentämisen strategioita: viestintätilanteen kulun ennakoiminen, tiedon kerääminen kanssaviestijöistä, aktiivinen itsestäkertominen sekä sukupuolen tai transtaustan piilottaminen.

Tulokset

Tässä osiossa tutkimuksen tuloksia käsitellään tutkimuskysymys kerrallaan. Ensin avataan, millaisia hyötyjä ja riskejä sukupuolivähemmistöt ääniviestimien käyttöön liittyvät. Tämän jälkeen tarkastellaan puheäänestä tehtyjä tulkintoja, joita haastateltavat olivat itse havainneet heistä tehtävän. Tulkintoja avataan ensin yleisellä tasolla ja ne on jaoteltu edelleen binäärisiin ja epäselviin sukupuolitulkintoihin. Tulkinat liitetään myöhemmissä luvuissa sukupuolivähemmistöön kuuluvien viestintäkäyttäytymiseen, jota on tarkasteltu epävarmuuden vähentämisen teorian lähtökohdista.

Ääniviestimien käyttöön liittyvät hyödyt ja riskit

Haastateltavat kokivat, että ääniviestimillä on merkittävä rooli FPS-pelien pelaamisessa. Ääniviestimien tärkeydestä puhuttaessa haastateltavat korostivat äänellä viestimisen olevan kirjoittamiseen verrattuna tehokkaampi, nopeampi ja autenttisempi tapa viestiä, minkä myös aiempien tutkimusten tulokset vahvistavat (Halloran 2011; Wadley, Carter ja Gibbs 2015; Williams, Caplan ja Xiong 2007). Asiallisella puheella voitiin myös edesauttaa oman tiimin menestystä pelissä ja tuottaa hyvää pelikokemusta. Haastateltavat näkivät ääniviestimien käytön merkittävänä yhteistyön mahdollistajana etenkin kilpailullisissa FPS-peleissä.

Haastateltavat kuvailivat FPS-pelejä nopeatempoisiksi tiimipohjaisiksi peleiksi, joissa pelissä pärjäämiseen liitettiin oleellisesti oman tiimin kanssa toimeen tuleminen ja aktiivinen ääniviestimissä annettuihin vihjeisiin tai ohjeisiin reagoiminen. Myös voittomahdollisuuksien nähtiin kasvavan, mikäli sattumanvaraisesti muodostettu tiimi kykenisi yhteistyöhön. Eräs haastateltava korosti äänen keskeistä roolia FPS-pelien ääniviestimissä, jossa suuri osa nonverbaalisesta viestinnästä suodattuu pois:

Haastateltava	Käyttää voice chattia	Pelaa kilpailullisesti	Kenen kanssa pelaa pääasiassa	FPS-pelit, joita pelaa eniten
H1 (transtaustainen nainen)	harvoin	joskus	Tutut ja tuntemattomat	Valorant, Warzone
H2 (transtaustainen nainen)	harvoin	ei	Tutut ja tuntemattomat	Team Fortress 2, Apex Legends
H3 (transtaustainen nainen)	harvoin	ei	Tutut ja tuntemattomat	Overwatch, Apex Legends
H8 (transtaustainen nainen)	usein	ei	Tutut ja tuntemattomat	Valorant, Apex Legends
H10 (transtaustainen nainen)	joskus	kyllä	Tutut ja tuntemattomat	Valorant, CS:GO
H4 (ei-binäärinen)	joskus	joskus	tutut ja tuntemattomat	Overwatch
H5 (ei-binäärinen)	ei mikkiä	joskus	yksin	Overwatch
H6 (ei-binäärinen)	joskus	kyllä	yksin	CS:GO
H9 (ei-binäärinen)	joskus	ei	Tutut ja tuntemattomat	Overwatch
H11 (sukupuolijoustava)	harvoin	joskus	Tutut ja tuntemattomat	Overwatch, Valorant
H7 (transtaustainen mies)	usein	joskus	Tutut ja tuntemattomat	Team Fortress 2, CS:GO

Taulukko 1. Haastateltavien pelitottumukset.

H6: Joo, on se musta aika oleellinen, ei sitä voi oikeen pelata (.). Mä mietin jotain, tää on nyt eri asia, mut jotain jalkapalloa niin (.). Jos sielläkään kukaan ei sano mitään niin ei kai sitä oo mitään järkeä pelata. ((naurahtaa)) Tietenkin se on niinku oikeessa elämässä. Sitku on vielä ruudun välityksellä ja sulla ei oo mitään kehonkieltä, että sä voisit sanoa ja osoittaa ja tälle, niinku siitä puuttuu sit kaikki muu tämän kominikointi, siinä on vaan sun ääni, niin (.). se on kans hyvin vaikeeta kirjottaa siihen chattiin,

että tulee vihu (vihollinen). Et sä voi kirjottaa ja ampua samaan aikaan.

Haastateltavat kokivat tekstichat-ominaisuuden käyttämisen usein liian hitaana tapana viestiä muille pelaajille esimerkiksi vastustajan liikkeistä. FPS-peleissä tilanteiden katsottiin muuttuvan nopeasti ja olevan ohi ennen kuin muut pelaajat ehtisivät reagoida, mitä tekstichattiin on kirjoitettu. Kuten myös Wadley kollegoineen (2015) tutkimuksessaan havaitsi, tekstichatin nähtiin myös sisältävän usein peliin liittymättömiä asioita ja omien tiimiläisten tarkoituksenmukaista häiri-

köintiä tai solvaamista, mutta haastateltavien mukaan sama ongelma esiintyi myös äänikeskusteluista puhuttaessa.

Ääniviestimien käyttöön liittyvistä hyödyistä huolimatta suurin osa haastateltavista kertoi käyttävänsä ääniviestimiä usein vain hyvinä päivinä tai pakon edessä. Tällä tarkoitettiin usein sellaisen oleellisen tiedon hallussapitoa, jonka jakaminen ääniviestimisessä voisi merkittävästi vaikuttaa pelin kulkuun, kuten tieto vihollisen sijainnista. Haastateltavat kokivat ääniviestimien käyttöön liittyvien riskien sietämisen kuormittavaksi, ja negatiiviset kommentit saattoivat pilata pelikokemuksen.

K1: Koetko sä, että sinne täytyy vähän niinku sinne voicechattiin (.) että sinne täytyy vähän mennä sillee, että sä oot asennoitunu siihen?

H3: Täysin. Sinne ei saa mennä haavoittuvaisena. Sinne täytyy mennä sillee, että sä oot valmis taisteluun tai mihin vaan. Se on just sillee (.) se tuo mukanaan sellasen emotionaalisen taakan, (se) on niinku kyllä iso syy sille miks ei vaan tuu hirveesti käytetty (.) ku se on vaan niin raskasta. Pelaamisen pitäis olla kivaa.

Haastateltavat yhdistivät ääniviestimien hyödyntämiseen liittyvän arkuuden väärinsukupuolittamisen ja häirinnän pelkoon tai stereotyyppittelyn uhkaan, joita avataan lisää seuraavissa luvussa.

Sukupuolivähemmistöön kuuluvan äänestä tehdyt tulkinnat

Haastatteluaineistosta kävi ilmi, että äänen piirteisiin kiinnitettiin FPS-peleissä näkyvää huomiota erityisesti, jos puhujan äänen koettiin poikkeavan jostain normista, eli sen pohjalta ei voitu tehdä binääristä tulkintaa puhujan sukupuoles-

ta. Tätä tukevat myös Strandin (2000) havainnot siitä, kuinka vaikeus yhdistää ääntä johonkin tiettyyn stereotyyppiin saattaa hämmentää kuulijaa. Huomion kiinnittäminen saattoi näkyä ääniviestimissä esimerkiksi oletusten tekemisenä ja kysymysten esittämisenä haastateltavan sukupuolesta, iästä ja seksuaalisesta suuntautumisesta, jotka on aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa nimetty keskeisiksi äänistereotyyppioiksi (Valo 1994; Wadley, Carter ja Gibbs 2015; Fasolini ym. 2017). Jos pelaaja oletettiin äänen perusteella naiseksi, saattoi tämä johtaa sukupuoliseen häirintään.

Useat haastateltavat olivat kokeneet samanlaista ääneen kohdistettua sukupuolista häirintää kuin naispelaajat yleensä (ks. Fox ja Tang 2017; Kuznekoff ja Rose 2013; Siutila 2020), mikäli heidät kohdattiin peleissä niin sanotun naislinssin läpi. Intersektionaalisuuden valossa esimerkiksi trans- ja cistaustaisten naisten kohtaama häirintä tai sen uhka on kuitenkin lähtökohtaisesti erilaista. Yksi keskeinen erottava tekijä on haastateltavien nimeämä väärinsukupuolittaminen ja sen pelko, jolla on aiemmissa tutkimuksissa havaittu olevan yhteys sukupuoleltaan moninaisten ihmisten kokemaan vähemmistöstressiin ja edelleen hyvinvointiin (McLemore 2015; Hancock, Krissing ja Owen 2011).

Binääriset sukupuolitulkinnat

Haastateltavien vastauksista kävi ilmi, että sukupuolen tiedustelu binäärisellä asetelmalla oli ääniviestimissä tavanomaista. Haastateltavat kuvailivat pelaajan sukupuolesta tehtävien tulkintojen kohdistuvan ensisijaisesti korkeampaan, naistyyppilliseksi miellettyyn ääneen. Miestyyppillisiin ääniin, joiden nähtiin edustavan selkeää enemmistöä FPS-pelien ääniviestimissä, harvoin kiinnitettiin tällaista erityis-huomiota. Tätä tukee Kuznekoffin ja Rosen (2013) havainto feminiiniseen ääneen kohdistuvasta kolminkertaisesta negatiivisesta huomiosta maskuliiniseen ääneen verrattuna. Huo-

mion kiinnittäminen puhujan ääneen ja stereotypittely näkyi aineistossa kolmella tapaa: pelitaitojen epäilyinä, seksuaalisena vihjailuna tai henkilökohtaisten kysymysten esittämisenä. Useampi haastateltava mainitsi myös itse tekevänsä oletuksia pelaajien sukupuolesta äänen perusteella ja tulkitsevansa matalammasta, miestyypillisestä äänestä poikkeavat äänet usein turvallisemmiksi ja luottamusta herättäviksi.

Mikäli pelaaja tulkittiin naiseksi, kertoivat haastateltavat tämän johtaneen muun muassa heidän pelitaitojensa epäilyyn ja vähättelyyn: ääniviestimissä toistettiin usein haitallista stereotypiaa, jonka mukaan naiset olisivat videopeleissä perustavanlaatuisesti miehiä huonompia (Siutila ja Havaste 2019), hakisivat muilta pelaajilta huomiota (Carr 2015) tai pelaisivat poikaystävänsä avustuksella (Fordham ym. 2020). Mikäli pelaaja luettiin äänen perusteella naiseksi, saattoi tämä johtaa tiedusteluihin sosiaalisen median tileistä, siviilisäädystä tai poikaystävästä. Pelaajiin kohdistettiin siis usein vahvoja, cisheteronormatiivisia oletuksia (Cote 2017) ja haitallista stereotypittelyä (Fordham ym. 2020).

Eräs muunsukupuolinen haastateltava kertoi sietävänsä sitä, että hänet väärinsukupuolitettiin äänen perusteella naiseksi, koska pärjäsi peleissä useimmiten hyvin. Väärinsukupuolitamiseen suhtauduttiin tällöin ristiriitaisesti, koska haastateltava näki sillä jotain hyötyä. Haastateltava koki mahdolliseksi vastustaa naispelaajiin kohdistuvia stereotypioita ja pelitaitojen vähättelyä (Fordham ym. 2020):

H6: Mä oon vähän sillee kahen vaiheilla siitä. Mä aattelen, että onhan se kiva, että ne (.) nämä herrat, yleensä he on miehiä, he on yleensä aina miehiä, niin tota (.) Ne saa niinku nähdä sen, että naisetkin osaa pelata. "Naisetkin" osaa pelata.

Toisilta pelaajilta saatu huomio oli erään haastateltavan mukaan keino tulla nähdyksi ja kohdatuksi samalta viivalta muiden naisten kanssa, vaikka kohtelu itsessään olisi ollut seksististä. Haastateltava kertoi tilanteesta, jossa miespelaajat olivat niin sanotusti palvoneet häntä ja lahjoittaneet hänelle aseita pelissä. Tämä oli herättänyt haastateltavassa huvittuneisuutta, vaikka hän samanaikaisesti kertoi tiedostansa tällaisen toiminnan seksistiset ja stereotypioivat piirteet. Osa haastateltavista mainitsi, että naiseksi oletettuna toiset pelaajat saattavat kysymättä alkaa auttamaan ja neuvomaan, miten peliä tulisi pelata. Ilmiöstä voidaan puhua valkoritariutena (*white knighting*) tai hyväntahtoisena seksisminä (*benevolent sexism*) (esim. Tang ja Fox 2016). Haastateltavat siis kokivat, että heidän pelitaitojaan arvioidaan ja tulkitaan äänen perusteella monin, cisheteronormatiivisin tavoin.

Epävarmat tulkinnot

Useat haastateltavat vahvistivat, että FPS-pelien ääniviestimissä ilmenee paljon tietoa etsivää käyttäytymistä erityisesti pelaajan sukupuoleen liittyen. Mikäli sukupuolivähemmistöön kuuluvan äänestä ei voitu muodostaa automaattisesti tulkintaa binäärisestä sukupuolesta, kertoivat useat haastateltavat tämän johtavan "oletko mies vai nainen" -tyyppisten kysymysten kohdistamiseen pelaajaan, jonka sukupuolesta ei oltu varmoja. Epävarmat tulkinnot puhujan äänestä johtivat aineiston perusteella joko sukupuoli oletusten tekemiseen, sukupuolen kysymiseen suoraan tai sukupuolta koskevan tulkinnan vaihtelemiseen pelaamisen aikana. Sukupuolen tiedusteleminen lähtökohtaisesti binäärisellä asetelmalla aiheutti haastateltavissa pääasiassa turhautuneisuutta, sillä se miellettiin väärinsukupuolittavaksi, tungettelevaksi eikä oleelliseksi tiedoksi pelin pelaamisen kannalta.

H6: Ja sitten sieltä (.) kun on yhtäkkiä päätetty, että mä oon nainen, että "oh my god, tää onkin mies" et

“kuunnelkaa se onkin mies”. Niin voi jeesus lopettaa jo, ei sen oo väliä mikä olet tai kuka olet.

Sukupuolesta tehtyjen tulkintojen lisäksi haastateltavat olivat havainneet ääniviestimissä tehtävän oletuksia muun muassa puhujan seksuaalisesta suuntautumisesta ja iästä. Eräs muunsukupuolinen haastateltava kertoi, että hänet tulkitaan peleissä useimmiten joko nuoreksi pojaksi, teiniikäiseksi tytöksi tai homomieheksi. Joskus hänet oli tulkittu äänen perusteella transtaustaiseksi naiseksi. Myös muilla haastateltavilla oli samansuuntaisia kokemuksia sukupuolesta, iästä ja seksuaalisuudesta tehdyistä tulkinnoista. Osa arveli, että tällaiset tulkinnat johtavat jollain tapaa korkeataajuisesta äänestä ja feminiiniseksi mielletystä puhetyylistä ja ilmenevät peleissä esimerkiksi homofobisena kommentointina. Feminiinisyteen, ikään ja seksuaalisuuteen liittyviä tulkintoja yhdistivät usein tulkitsijan arvio puhujan pelitaidoista:

H1: Monesti jengi olettaa, että sä oot automaattisesti joko “nainen” tai “12-vuotias”. Ja niinku siitä vedetään heti se johtopäätös, että okei, sä et voi pärjätä. Sä oot huono. Sä oot vaan taakka tiimille.

Haastateltavien vastauksissa korostuivat subjektiiviset tavat tulkita toisten viestintää ja myös erilaiset vastakkaiset kertomukset, jotka liittyivät useimmiten siihen, miten muiden tekemiin tulkintoihin tulisi suhtautua. Haastateltavat kokivat turhauttavaksi, jos oma ääni huomioitiin enemmistöstä poikkeavana etenkin, jos tilanteeseen liittyi väärinsukupuolittamista. Kaikki väärinsukupuolittaminen ei kuitenkaan ollut lähtökohtaisesti satuttavaa: eräs muunsukupuolinen haastateltava kertoi, että tulisi mieluummin väärinsukupuolitettuksi miehenä kuin naisena.

H4: -- Ajatus siitä, että väärinsukupuolitettais mieheks ihan täysin ei oiskaan niin paha asia. Mie voisin elää sen kanssa ilman, että se tuntuis pahalta. Että se on näistä binäärivaihtoehdoista se hyväksyttävämpi ja se vähemmän pahempi.

Osa haastateltavista koki turhautumista jatkuvasta sukupuolen tiedustelusta ja kysymysten esittämisestä sukupuolitulkinnan ollessa epävarma. Eräs haastateltava kuitenkin kertoi, että haluaisi äänensä mieluummin herättävän hämmennystä automaattisen väärinsukupuolittamisen sijaan:

H9: Sekin ois ok, jos ihmisten pitäis vähän aikaa miettiä, että “hetkinen”, että (.) “onko tää niinku”, (.) vaikka näitten pelien kannalta sillee, että jos se (ääni) olis semmonen tavallaan, (.) että ei ihan heti tajuais onko se feminiininen tai maskuliininen ääni, että joutuis vähän sillee miettimään. Mahdollisesti kysymään sitä. Olettaisin, että se saattais tehdä siitä tilanteesta semmosen neutraalimman, että ei tarvis (.) käydä sitä ajatusprosessia päässä, että onko nyt turvallista avata suutansa.

Erityishuomio ja puhujan ääneen kohdistettu uteliaisuus voitiin myös mieltää harmittomaksi ja omaa sukupuolta positiivisessa mielessä vahvistavaksi, mikäli sen ei katsottu sisältävän väärinsukupuolittamista tai täyttävän häirinnän kriteerejä. Nämä ääniviestimien sosiaalisen ympäristön erityispiirteet ja äänestä tehdyt tulkinnat saivat haastateltavat pohtimaan omaa viestintäkäyttäytymistään kyseisillä alustoilla, mitä avataan seuraavassa luvussa.

Sukupuolivähemmistöön kuuluvien viestintäkäyttäytyminen

Suurin osa sukupuolivähemmistöön kuuluvista koki, että ääniviestimien käytössä on paljon epävarmuutta aiheuttavia riskejä. Tällaisia riskejä olivat esimerkiksi väärinsukupuoliteuksi tuleminen, stereotyyppittelyn uhka sekä häirinnän pelko. Riskit heijastelivat osaltaan sukupuolivähemmistöön kuuluvien viestintäkäyttäytymiseen, ja koettua epävarmuutta vähennettiin erilaisin tavoin; ennakoimalla viestintätilanteen kulkua, välttelemällä ääniviestimien käyttöä, tarkkailemalla muiden pelaajien viestintäkäyttäytymistä, kertomalla omasta sukupuolestaan tai pitämällä sitä salassa. Tässä luvussa avataan haastateltavien kolmea käytetyintä epävarmuuden vähentämisen strategiaa: sukupuolitiedon salaamista, itsestäkertomista sekä epäsuoraa, toisten pelaajien tarkkailua.

Epävarmuuden vähentäminen ja sukupuolen salaaminen

Epävarmuuden vähentämisen teorian perusajatuksena on, että epävarmuuden vähentäminen viestintätilanteessa koetaan tarpeelliseksi, jos ennalta tuntematon ihminen tullaan tapaamaan uudelleen tulevaisuudessa, ihminen käyttäytyy odotuksista poiketen tai epävarmuuden vähentämiseen yhdistetään jokin hyöty tai tavoite (Knobloch 2008). Nämä perustekijät korostuivat myös aineistossa, sillä keskeisiä tavoitteita epävarmuuden vähentämiseen olivat hyvän pelikokemuksen ja mielialan ylläpitäminen tai väärinsukupuolittamiseen puuttuminen. Epävarmuuden vähentämiselle ei kuitenkaan nähty erityistä tarvetta silloin, kun FPS-peleissä tapahtuvat kohtaamiset miellettiin lyhyiksi ja kertaluontoisiksi, vaikka pelaaja olisi tullut väärinsukupuolitetuksi.

H6: -- Toisaalta se on mulle ihan sama, koska mä en tapaa näitä ihmisiä ikinä enää. Niin, mutta ei se tie-

tenkään kivalta tunnu, koska se ei ole minä. Mutta niinku, mä mietin sitä, että en mä tapaa näitä ihmisiä ikinä, se on ihan sama mitä ne aattelee. Kun ei ne tuu ymmärtämään, jos niillä on tollasia asenteita jo valmiiksi niin se on tavallaan (.) että en mä oo siellä kouluttamassa ketään jostakin sukupuolien moninaisuudesta. Mä oon pelaamassa näitä pelejä.

Epävarmuuden vähentämiseksi haastateltavat säätelivät suoraa itsestäkertomista varsin tiukasti, sillä oman sukupuolitiedon jakamiseen liitettiin riski tulla syrjityksi, väärinsukupuolitetuksi eikä omaa vähemmistöstressiä haluttu kasvat-
taa. Osa haastateltavista oli kohdannut transfobista puhetta peleissä, mikä korosti haluttomuutta osallistua äänikeskusteluihin ja korjata väärinsukupuolitetuksi tuleamista:

H6: -- Että siellä on just se helikopterivitsi, tää ikui-
nen helikopterivitsi. Niin ei niinku kiinnosta. Mut jos maailma olis mukavampi paikka, niin kyllä mä sanoisin, mutta kun se ei ole, varsinkaan CS:ssä. Niin en sano.

H9: Paljon just tulee tämmöstä lumihietale-läppää, mikä se on englanniks toi (.) social justice warrior -
läppää, mikä (.) en ymmärrä mitä negatiivista siinä on olla ((nauraa)) sellainen.

Yhdellä haastateltavalla ei ollut toimivaa mikrofonia, mutta hän arvioi todennäköisesti silti välttävänsä ääniviestimiä, vaikka mikrofonit toimisi. Tämä liitettiin erityisesti pelkoon väärinsukupuolitetuksi tulemisesta.

H5: Sit tietysti on kans tää mun ääni, että mä en oo vielä mihinkään ääniterapiaan menny ja se on kans aika iso askel (..) Ja mä kyl tiedän sen, että omalla äänellä siellä varmaan mut kohdataan miehenä, ja

kohdellaan sen mukasesti niin sekään ei sillee hirveesti (.) tota noin niin inspiroi tai herätä luottamusta siihen, sen voice-chatin käyttöönottoon. Vaikka oliski toimiva mikrofoni, että vähän se pelottais siten kumminkin.

Toinen haastateltava kertoi lähtökohtaisesti välttelevänsä ääniviestimien käyttöön liittyviä riskejä joko valehtelemalla, ettei omista mikrofontia tai madaltamalla ääntään mahdollisimman paljon voidakseen kohdata muut pelaajat:

H11: Öö no just siinä et mä en niinku (..) siis onhan mulla mikki, tottakai, mut sit just et mä valehtelen et mul ei oo just sen takii en mun ei tarttis puhuu. Ja et ne muut pelaajat ei odota multa sitä et mä en vaan puhu, koska vaan (.) ne luulee et mä en voi puhua, koska siihen on joku syy. Tai sit just et kun mä puhun niin mä tarkotuksellisesti madallan mun ääntäni, siihen pisteeseen et se saattaa ihan jopa tuntuu kurkussa ja sattuu. Mikä ei tietenkään ole hyväksi, kenenkään ei pitäisi tehdä sitä mutta (..) tehdään höpsöjä asioita joskus, epämukavuudessamme. Yrityksessämme taipua cis-ihmisten rooleihin. ((naurahtaa))

Kaksi naista toi haastatteluissa esiin, että heitä ääniviestimien käytössä huoletti muun muassa halutun äänen ylläpitäminen ja muiden reaktiot, minkä kerrottiin vaativan tietoista keskittymistä oman äänen käyttöön ja puheen tuottamiseen. Toinen haastateltavista kertoi joskus harjoittelevansa etukäteen sen, mitä haluaa muille pelaajille sanoa ennen mikrofonin avaamista. Tällaisissa tapauksissa voidaan olettaa, että ääniviestimien tarjoaman nopean viestinnän hyöty (Halloran 2011; Wadley, Carter ja Gibbs 2015) ei aina pääse toteutumaan:

H10: -- Sit mun täytyy välillä laittaa kaikki mikit muelle ja sit ((naurahtaa)) harjotella sitä, mitä mä yritän sanoo sinne peliin ennenku mä yritän sanoo, tai ennenku mä sanon sen sinne. Niin niin (..) Et se näkyy ehkä semmosena niinku varovaisuutena täl hetkel.

Epävarmuuden vähentäminen itsestäkertomisen avulla

Jossain tapauksissa itsestäkertominen ja kaapista tuleminen olivat keinoja, joilla väärinsukupuolitetuksi tuleminen voitiin ennaltaehkäisevästi välttää. Sitä kautta voitiin saada myös voimaantumisen kokemuksia, sillä haastateltavat kokivat itsestäkertomisen hyödylliseksi myös silloin, jos se mahdollisti sukupuolivähemmistöjen yhteisön edustamisen, näkyväksi tulemisen kokemuksen ja ihmissuhteiden syventymisen toisten pelaajien kanssa.

Sukupuolen ollessa usein henkilökohtainen, FPS-pelien pelaamiseen liittymätön tekijä, kaikki haastateltavat eivät kokeneet sukupuoli-identiteetistä kertomista olennaisena asiana etenkin, jos kanssaviestijöiden sukupuolen moninaisuutta koskevaan tietotasoon ja asenteellisuuteen liitettiin epävarmuutta. Osa haastateltavista kuitenkin koki, että kertomalla sukupuolestaan he pystyivät toimimaan esimerkkinä muille ja edustamaan transyhteisöä tuoden lisää näkyvyyttä sukupuolivähemmistöön kuuluville pelaajille. Samalla haastateltavat kokivat, että näkyväksi tulemisella voitaisiin rikkoa FPS-pelien maskuliinista hegemoniaa ja vastustaa stereotyyppittelyä (Fordham ym. 2020). Tällöin itsestäkertomisella nähtiin siis olevan jotain konkreettista hyötyä (Knobloch 2008), joka on yksi syy epävarmuuden aktiiviseen vähentämiseen:

H3: Sit kans se on tosi raskasta kans, kun tuntuu, että ainoat ihmiset, joilla on mukavaa on just cis-heteromiehet. Sit on ihan (.) jotenki (.) ei jaksu sitä,

että se on niiden paikka. Ei se saa olla niiden paikka. Se pitäis jotenki saada vallattua. Ja se on välillä osasy sille, miks välillä haluaa mennä sinne, kun haluaa vähän mennä sillee saturoittaa sitä. Kun ei sitä ikinä tiedä, ketkä siellä on niitä muita pelaajia, jotka ei puhu. Että siellä saattaa olla jotain sellasia ihmisiä, jotka on ihan samoilla linjoilla mun kaa, mutta ne on vaan siellä sellanen silent majority.

K1: Mm.

H3: Jotenkin se tuo usein sellasta rohkeutta mennä sinne, että jos tästä on jotain hyötyä jollekin. Jos mä näytän vähän esimerkkiä. ((nauraa))

Stereotypioita kyseenalaistamalla ja representaatiota kasvatamalla on mahdollista luoda painetta valtaa pitäviin rakenteisiin (Kramarae 2005). Tunne näkymättömyydestä leimaa usein sukupuolivähemmistöjen kokemusmaailmaa (Huuska 2021; Lepola 2018), mistä johtaen näkyväksi ja kuulluksi tuleminen oman yhteisön edustajana peleissä voidaan kokea erityisen tärkeäksi.

Representaation lisäämisen lisäksi itsestäkertominen nähtiin myös konkreettisena työkaluna, jolla voitaisiin puuttua väärinsukupuolittamiseen ja syventää ihmissuhteita. Eräs haastateltava kertoi nauttivansa ennalta tuntemattomiin pelaajiin tutustumisesta ja saaneensa peleistä paljon kavereita eri maista. Tällöin FPS-pelien viestintätilanteita ei mielletty lähtökohdaisesti kertaluontoisiksi (Knobloch 2008), vaan ne nähtiin hyvänä pohjana ystävyyksien muodostamiselle:

K1: -- Mut että sä ilmeisesti aika avoimesti kerrot siitä omasta sukupuolesta?

H8: [Joo yleensä] se on niinku aika nopeesti, koska ite koen, että en halua saada sellasta suhdetta ihmiseen, niinku pitkält ajalta, että ollaan fine ja sillain

näin, mut sitku mä paljastaisin, että mä oon trans niin sit se niinku menee karikoille heti siitä. Niin mieluummin mä hoidan heti sen suhteen muodostuessa, että "okei mä oon trans niin et ooks sä ok tän asian kanssa?" Et sitten niinku se aihe on ohi-tettu, niin siihen ei tartte välttämättä edes palata. Et mieluummin sit edustaa trans-communityä ja sillai.

Samojen pelaajien kanssa voitiin haluta pelata myös jatkossa, joten kyseinen haastateltava pyrki selvittämään, miten muut pelaajat hänen sukupuoleensa suhtautuisivat. Tällöin itsestäkertomisella pyrittiin saamaan omaa identiteettiä tukevia reaktioita muilta pelaajilta, jotta suhteen syventäminen nähtäisiin ylipäättään mahdollisena.

Epäsuorat epävarmuuden vähentämisen strategiat

Muiden pelaajien käyttäytymistä tarkkailemalla voitiin vähentää viestintätilanteisiin liittyvää epävarmuutta. Passiivinen tiedon kerääminen vaikutti olevan käytetyin strategia epävarmuuden vähentämiseen. Haastateltavat kertoivat kuuntelevansa, miltä muut pelaajat vaikuttivat ennen päätöstä oman mikrofonin avaamisesta. Eräs haastateltava nimesi nonverbaalisia tekijöitä, jotka antoivat tietoa esimerkiksi puhujan arvioidusta mielialasta ja viestinnän ystävällisyydestä sekä teksti- ja ääniviestimien eroista:

H1: Tekstin kautta on tosi vaikee sanoo ihmisestä mitään, mutta sitten kun ihminen puhuu niin siinä kaikki äänenpainot ja muut tälläset, niin ne kertoo susta niin paljon, että mikä fiilis sulla on. Kuinka kärsivällinen sä olet, että ootko sä pelin alussa ja kuulostat tosi kärsimättömältä. Että siitä pystyy päätteleen tosi paljon. Ja se että käytöstavatkin itsessään. Jos joku oikeesti on kohtelias voicessa, niin sit-

ten justinsa pystyy vähän turvallisemmin ite osallistuun siihen voice-chattiin. Koska jos joku on kohetelias, niin sitten se on todennäköisempää, että se on ihminen, jolla on käytöstavat.

Mikäli muiden pelaajien viestintä luettiin ystävälliseksi ja helpposti lähestyttäväksi, laski tämä osalla haastateltavista kynnystä osallistua äänikeskusteluun ja kertoa esimerkiksi omat pronominsinsa, joita toivoisi muiden pelaajien käyttävän. Kärsimättömänä viestintänä pidettiin esimerkiksi sukupuolittiedon utelua. Nonverbaalisen viestinnän ja tervehtimisen kautta voitiin luoda rentoa ilmapiiriä, joka kannusti muita pelaajia osallistumaan keskusteluun. Kynnystä äänikeskusteluun osallistumiseen vuorostaan nosti, mikäli muut pelaajat kuulostivat kärsimättömiltä.

Epävarmuuden vähentämisen teoriassa epäsuoriin, passiivisiin strategioihin turvautuminen on myös todennäköisempää, jos viestintätilanteeseen liittyy epäsuhtainen valtdynamiikka (Knobloch ja Solomon 2002). Tämä voi osaltaan selittää havaintoa itsestäkertomisen vähäisyydestä osallistujien keskuudessa ja epäsuorien strategioiden, kuten ennakoinnin ja tarkkailun suosimista epävarmuuden vähentämisessä viestintäympäristössä, jota muun muassa Blackburn ja Charrer (2019) ovat kuvailleet hypermaskuliiniseksi eli miespelaajien dominoivaksi. Aiheesta olisi kuitenkin tarpeellista tehdä kattavampaa tutkimusta, jotta sukupuolivähemmistöjen viestintäkäyttäytymisestä ääniviestimissä voitaisiin tehdä pidemmälle vietyjä johtopäätöksiä.

Haastateltavat kokivat tulosten perusteella väärinsukupuolittamisen lähes poikkeuksetta negatiivisena asiana, jota haluttiin mahdollisuuksien mukaan vältellä. Tämä näkyi käytännössä väärinsukupuolittamiselle altistavien tilanteiden välttelynä tai niihin varautumisena epävarmuuden vähentämisen teorian mukaisin tavoin. Haastateltavat kokivat oletus-

ten tekemisen pääosin negatiivisena lukuun ottamatta oikein sukupuolittamista, jolla puolestaan voitiin saada positiivista vahvistusta omalle identiteetille. Yhden haastateltavan tapauksessa oikein sukupuolittaminen saattoi myös pehmittää muutoin seksistisen kommentin tuomaa ikävää oloa.

Johtopäätökset

Tutkimuksessa selvitettiin, millaisia merkityksiä sukupuolivähemmistöön kuuluvat liittyvät ääniviestimien käyttöön FPS-peleissä. Ääniviestimien käytön hyötyjä (esim. Wadley, Carter ja Gibbs 2015) ja riskejä (esim. Alin 2018; Siutila 2020) on tarkasteltu aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa jonkin verran, mutta tässä tutkimuksessa aihetta tarkasteltiin tietävästi ensimmäistä kertaa sukupuolivähemmistöön kuuluvien pelaajien omien kokemusten kautta. Tulokset vahvistavat, että ääni on yhtäältä yhteistyön, yhteisöllisyyden ja tehokkaan, pelin tavoitteita edistävän viestinnän mahdollistaja (esim. Halloran 2011, Williams, Caplan ja Xiong 2007), mutta toisinaan se voi toimia sytykkeenä haitalliselle stereotyyppitelylle, väärinsukupuolittamiselle ja sukupuoliselle häirinnälle (esim. Cote 2017, Kuznekoff ja Rose 2013).

Tutkimuksen tulokset ilmentävät tämänhetkisessä tutkimuksessa tehtyjä havaintoja siitä, kuinka tavanomaista FPS-pelien ääniviestimissä on todistaa syrjivää kielenkäyttöä (Alin 2018; Siutila 2020) ja stereotyyppitelyä (Fordham ym. 2020) äänen perusteella. Tuloksissa on nostettu ennen kaikkea esiin sukupuoleltaan moninaisten pelaajien kokemuksellisia erityispiirteitä, kuten väärinsukupuolittamisen, vähemmistöstressin ja transfobian pelkoa FPS-pelien ääniviestimisessä, mitä aiempi tutkimus ei ole tässä muodossa tehnyt.

Kuten Kuznekoffin ja Rosen (2013) tutkimuksessa, aineistossa korostuivat feminiiniseksi luettavaan ääneen kohdistuva stereotyyppitely ja erityinen huomio. Tässä tutkimuksessa

ääntä on tarkasteltu laajemmin kuin vain binäärisistä lähtökohdista ja erityisesti androgyyneiksi tulkittavat äänet saivat muut pelaajat kohdistamaan huomiotaan haastateltaviin usein epämiellyttäväksi koetulla tavalla. Muiden pelaajien tekemät tulkinnat edustivat lähestulkoon aina binääristä sukupuolikäsitystä, mikä oletetusti saattoi lisätä haastateltavien kokemaa vähemmistöstressiä. Strandin (2000) ja Hopen ja Lilley'n (2022) puheäänien monimuotoisuutta huomioivissa tutkimuksissa havaittiin, kuinka vaikeus liittää ääni johonkin selkeään stereotyyppiin voi hidastaa sukupuolesta tehtävää tulkintaa ja hämmentää tulkitsijaa. Erityisesti sukupuolesta tehtävät tulkinnat ovat ääneen liitetystä stereotyyppiä vahvimpia (esim. Valo 1994). Sukupuolitulkintoja tehdään tyypillisesti myös visuaalisen informaation perusteella (Junger ym. 2014), joita FPS-peleissä ei pelaajista ole tarjolla. Tämä voi siis olla yksi selittävä tekijä sille, miksi sukupuolen tiedusteleminen on FPS-peleissä yleistä, mutta aiheesta kaivataan enemmän tutkimusta.

Tulokset myös osoittavat, että sukupuolivähemmistöillä ääniviestimien käyttöön liittyvässä vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa keskeinen tavoite on epävarmuuden vähentäminen. Haastateltavat hyödynsivät FPS-peleissä useita epävarmuuden vähentämisen strategioita: ääniviestimiä tyypillisesti joko välteltiin tai niihin liittymistä harkittiin muiden pelaajien viestintäkäyttäytymisen viitoittamana. Oma sukupuolitieto voitiin jakaa pelaajille, jos sen koettiin edesauttavan lähentymistä toisiin pelaajiin tai sillä nähtiin muita hyötyjä. FPS-pelien sosiaalisten ulottuvuuksien (esim. Williams, Caplan ja Xiong 2007) nähtiin useamman haastateltavan toimesta mahdollistavan syvempien kaverisuhteiden muodostamisen, jos äänikeskusteluihin uskallettiin mennä. Suurin osa haastateltavista ei kuitenkaan kokenut tätä turvalliseksi ääneen kiinnitettävän ei-halutun huomion, väärinsukupuolittamisen riskin, stereotyyppittelyn uhan ja häirinnän to-

dennäköisyyden vuoksi, jolloin FPS-pelien yhteisöllisyydestä voitiin jäädä paitsi.

Tutkimus toteutettiin melko laajoja teemoja ja kysymystenasettelua hyödyntäen ja syväluotaavampia tuloksia saataisiin pysähtymällä erityisesti vähemmistöstressin, sukupuolidysforian ja väärinsukupuolittamisen kokemusten äärelle tulevaisuudessa. Syvemmän intersektionaalisuuden löytäminen ja moniperustaisen syrjinnän riskissä olevien ihmisten aseman kartoittaminen jää tutkimuksessa vähäiseksi, ja tämän huomioiminen tulevaisuudessa syrjintäperusteita tutkittaessa on hyvin olennaista. Tutkimus myös keskittyy paikoin negatiivisiin ilmiöihin, kun sukupuolivähemmistöjä koskevissa tutkimuksissa voitaisiin syventyä myös resilienssiin, ylpeyteen omasta identiteetistä, sosiaaliseen tukeen ja muihin omaa identiteettiä positiivisesti vahvistaviin tekijöihin melko ongelmakeskeisen tulkintakehikon sijaan. Kuitenkin jo tämä tutkimus osoittaa viiteryhmän moniäänisyyttä ja vahvistaa näkemystä, että sukupuolivähemmistöihin kuuluvat ovat erityinen pelaajaryhmä, jolle ääniviestimien käyttö ei ole ongelmatonta. Ääniviestimien käytön riskejä ja hyötyjä joudutaan punnitsemaan monesta näkökulmasta, jotta pelaaminen olisi itselle turvallista ja mieluisaa.

Kirjallisuus

Alin, Ella. 2018. *Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsingin kaupunki: kulttuuri ja vapaa-aika / nuorisopalvelut; Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>.

Berger, Charles R. 1997. "Producing Messages Under Uncertainty." Teoksessa *Message Production: Advances in Communication Theory*, toimittanut John O. Greene, 221–244. Mahwah: Lawrence Erlbaum.

<https://doi.org/10.4324/9780203810996>.

Berger, Charles R. ja Richard Calabrese. 1975. "Some Explorations in Initial Interaction and Beyond: Toward a Developmental Theory of Interpersonal Communication." *Human Communication Research* 1 (2): 99–112. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1975.tb00258.x>.

Berger, Charles R., Susan H. Karol ja Jerry M. Jordan. 1989. "When a Lot of Knowledge Is a Dangerous Thing: The Debilitating Effects of Plan Complexity on Verbal Fluency." *Human Communication Research* 16 (1): 91–119. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1989.tb00206.x>.

Blackburn, Greg ja Erica Scharrer. 2019. "Video Game Playing and Beliefs about Masculinity Among Male and Female Emerging Adults." *Sex Roles* 80 (5): 310–324. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>.

Canary, Daniel J. ja Michael J. Cody. 1994. *Interpersonal Communication: A Goals-Based Approach*. New York: St. Martin's Press.

Cardona, Nicole D., Ryan J. Madigan ja Shannon Sauer-Zavala. 2022. "How Minority Stress Becomes Traumatic Invalidation: An Emotion-Focused Conceptualization of Minority Stress in Sexual and Gender Minority People." *Clinical Psychology: Science and Practice* 29 (2): 185–195. <https://doi.org/10.1037/cps0000054>.

Carr, Marian. 2015. *Looking at the Video / Computer Games Industry: What Implications Does Gender Socialisation Have for Women in Counter-Stereotypical Careers?* Väitöskirja, University of Huddersfield.

Cote, Amanda. C. 2017. "I Can Defend Myself: Women's Strategies for Coping with Harassment While Gaming Online." *Games and Culture* 12 (2): 136–155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>.

1555412015587603.

Couldry, Nick. 2000. *Inside Culture: Re-Imagining the Method of Cultural Studies*. Lontoo: Sage.

Eisenhardt, Kathleen M. 1989. "Building Theories from Case Study Research." *Academy of Management Review* 14 (4): 532–500. <https://doi.org/10.2307/258557>.

Fasoli, Fabio, Anne Maass, Maria Paola Paladino ja Simone Sulpizio. 2017. "Gay- and Lesbian-Sounding Auditory Cues Elicit Stereotyping and Discrimination." *Archives of Sexual Behavior* 46 (5): 1261–1277. <https://doi.org/10.1007/s10508-017-0962-0>.

Fordham, Joseph, Rabindra Ratan, Kuo-Ting Huang ja Kyle Silva. 2020. "Stereotype Threat in a Video Game Context and Its Influence on Perceptions of Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM): Avatar-Induced Active Self-Concept as a Possible Mitigator." *The American Behavioral Scientist (Beverly Hills)* 64 (7): 900–926. <https://doi.org/10.1177/0002764220919148>.

Fox, Jesse ja Wai Yen Tang. 2017. "Women's Experiences with General and Sexual Harassment in Online Video Games: Rumination, Organizational Responsiveness, Withdrawal, and Coping Strategies." *New Media & Society* 19 (8): 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>.

Friman, Usva. 2015. "Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittaneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 23–38. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-03.pdf>.

Gadamer, Hans-Georg. 2004. *Hermeneutiikka: Ymmärtäminen*

tieteissä ja filosofiassa. Valikoinut ja suomentanut Ismo Nikander. Tampere: Vastapaino.

Gehman, Joel, Vern L. Glaser, Kathleen M. Eisenhardt, Dennis A. Gioia, Ann Langley ja Kevin G. Corley. 2018. "Finding Theory-Method Fit. A Comparison of Three Qualitative Approaches to Theory Building." *Journal of Management Inquiry* 27 (3): 284–300. <https://doi.org/10.1177/1056492617706029>.

Gray, Kishonna L. 2012. "Deviant Bodies, Stigmatized Identities, and Racist Acts: Examining the Experiences of African-American Gamers in Xbox Live." *The New Review of Hypermedia and Multimedia* 18 (4): 261–276. <https://doi.org/10.1080/13614568.2012.746740>.

Gray, Kishonna L. 2013. "Collective Organizing, Individual Resistance, or Asshole Griefer? An Ethnographic Analysis of Women of Color in Xbox Live." *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 2: 1–23. <https://adanewmedia.org/2013/06/issue2-gray>.

Gray, Kishonna L. 2014. *Race, Gender, and Deviance in Xbox Live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins*. Cincinnati: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315721378>.

Gregory, Lee ja Matthews, Peter. 2022. "Social Policy and Queer Lives: Coming Out of the Closet?" *Journal of Social Policy* 51 (3): 596–610. <https://doi.org/10.1017/S0047279422000198>.

Halloran, John. 2011. "Game Changer? How VoIP Is Impacting the Way We Play." *International Journal of Interactive Worlds* 2011: Article ID 144197. <https://doi.org/10.5171/2011.144197>.

Hancock, Abrienne B., Julianne Krissinger ja Kelly Owen. 2011. "Voice Perceptions and Quality of Life of Transgender People." *Journal of Voice* 25 (5): 553–558. <https://doi.org/10.1016/j.jvoice.2010.07.013>.

Hirsjärvi, Sirkka ja Helena Hurme. 2015. *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Gaudeamus.

Hope, Maxwell ja Jason Lilley. 2022. "Gender Expansive Listeners Utilize a Non-Binary, Multidimensional Conception of Gender to Inform Voice Gender Perception." *Brain and Language* 224: 105049–105049. <https://doi.org/10.1016/j.bandl.2021.105049>.

Huttunen, Karina. 2021. "Jopa 70 prosenttia aktiivisesti pelaavista nuorista kokee häirintää tai vihapuhetta – Iida Laiho, 25: 'Ehdin sanoa moi ja häirintä alkoi heti'." *Yle*, 10.10.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-12130192>.

Huuska, Maarit. 2021. *Sukupuolen moninaisuus ja kehon kirjo*. Seta-julkaisut. Helsinki: Seta. <https://seta.fi/tue/sukupuolen-moninaisuus-ja-kehon-kirjo>.

Junger, Jessica, Ute Habel, Sabine Bröhr, Josef Neulen, Christiane Neuschaefer-Rube, Peter Birkholz, Christian Kohler, Frank Schneider, Birgit Derntl ja Katharina Pauly. 2014. "More Than Just Two Sexes: The Neural Correlates of Voice Gender Perception in Gender Dysphoria." *PLoS ONE*, 9 (11): e111672-e111672. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111672>.

Kaye, Linda K. ja Charlotte Rebecca Pennington. 2016. "'Girls Can't Play': The Effects of Stereotype Threat on Females' Gaming Performance." *Computers in Human Behavior* 59: 202–209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>.

Knobloch, Leanne K. 2008. "Uncertainty Reduction Theory." Teoksessa *Engaging Theories in Interpersonal Communication: Multiple Perspectives*, toimittaneet Leslie. A. Baxter ja Dawn O. Braithwaite, 133–144. Los Angeles: Sage.

-
- Knobloch, Leanne K. ja Denise Haunani Solomon. 2002. "Information Seeking Beyond Initial Interaction: Negotiating Relational Uncertainty Within Close Relationships." *Human Communication Research* 28 (2): 243–257. <https://doi.org/10.1093/hcr/28.2.243>.
- Kramarae, Cheris. 2005. "Muted Group Theory and Communication: Asking Dangerous Questions." *Women & Language* 28: 55–61.
- Kray, Laura J., Jochen Reb, Adam D. Galinsky ja Leigh Thompson. 2004. "Stereotype Reactance at the Bargaining Table: The Effect of Stereotype Activation and Power on Claiming and Creating Value." *Personality & Social Psychology Bulletin* 30 (4): 399–411. <https://doi.org/10.1177/0146167203261884>.
- Kuznekoff, Jeffrey H. ja Lindsay M. Rose. 2013. "Communication in Multiplayer Gaming: Examining Player Responses to Gender Cues." *New Media & Society* 15 (4): 541–556. <https://doi.org/10.1177/1461444812458271>.
- Lepola, Outi. 2018. *Koko ajan jännittyneenä – Moniperusteinen syrjintä seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvien kokemaana*. Oikeusministeriön julkaisu 51/2018. Helsinki: Oikeusministeriö. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-259-729-8>.
- McLemore, Kevin A. 2015. "Experiences with Misgendering: Identity Misclassification of Transgender Spectrum Individuals." *Self and Identity* 14 (1): 51–74. <https://doi.org/10.1080/15298868.2014.950691>.
- Nass, Clifford ja Scott Brave. 2005. *Wired for Speech: How Voice Activates and Advances the Human-Computer Relationship*. Cambridge: MIT Press.
- Nass, Clifford ja Li Gong. 2000. "Speech Interfaces from an Evolutionary Perspective: Social Psychological Research and Design Implications." *Communications of the ACM* 43 (9): 36–43.
- Nass, Clifford ja Kwan Min Lee. 2000. "Does Computer-Generated Speech Manifest Personality? An Experimental Test of Similarity-Attraction." Teoksessa *CHI '00: Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems*, 329–336. <https://doi.org/10.1145/332040.332452>.
- Oikeusministeriö. 2021. *Tutkimustietoa seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen tilanteesta Suomessa*. Policy Brief 5. Syrjintä Suomessa: Ajankohtaista tietoa syrjinnästä ja yhdenvertaisuudesta. Viitattu 19.4.2022. https://yhdenvertaisuus.fi/documents/5232670/5376058/OM_policy_brief_5_web.pdf/aced140e-d940-b37b-a4ce-ad59cf92be1b/OM_policy_brief_5_web.pdf?t=1661178046022
- Paasonen, Susanna. 2010. "Sukupuoli ja representaatio." Teoksessa *Käsikirja sukupuoleen*, toimittaneet Tuula Juvonen, Leena-Maija Rossi ja Tuija Saresma, 39–49. Tampere: Vastapaino.
- Pearce, W. Barnett, Stewart M. Sharp, Paul H. Wright ja Katherine M. Slam. 1974. "Affection and Reciprocity in Self-Disclosing Communication." *Human Communication Research* 1 (1): 5–14. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1974.tb00249.x>.
- Pitcher, Erich N. 2017. "'There's Stuff That Comes with Being an Unexpected Guest': Experiences of Trans Academics with Microaggressions." *International Journal of Qualitative Studies in Education* 30 (7): 688–703. <https://doi.org/10.1080/09518398.2017.1309588>.
- Puusa, Anu, Pauli Juuti ja Iris Aaltio. 2020. *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Helsinki: Gaudeamus.
- Rodrigues, Antonio ja Nevena Sićević. 2021. "Gender in Play

– Large-scale Content Analysis about the Character Representation and Diversity in Finnish games.” We in Games Finland ry. Viitattu 4.7.2022. <https://weingames.fi/analysis-character-diversity-games-large>.

Salakka, Miska. 2021. “Transsukupuolisuus.” Sukupuolen moninaisuuden osaamiskeskus. Viitattu 19.4.2022. <https://sukupuolenosaamiskeskus.fi/sukupuoli/sukupuolenmoninaisuus/transsukupuolisuus>.

Salmi, Virpi. 2020. “Naiset kertovat, miten seksismi jyllää pelialalla – nörtti-maskuliinit käskevät olemaan hiljaa ja menemään keittiöön.” *Me Naiset*, 13.10.2020. Viitattu 19.4.2022. <https://www.is.fi/menaiset/ilmiot/art-2000006668433.html>.

Sedgwick, Eve Kosofsky. 2008. *Epistemology of the Closet*. Berkeley: University of California Press.

Seta. 2020a. “Sukupuolen moninaisuus.” Seta. Viitattu 19.4.2022. <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sukupuolenmoninaisuus>.

Seta. 2020b. “Sateenkaarisanasto.” Seta. Viitattu 19.4.2022. <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sateenkaarisanasto>.

Shaw, Adrienne. 2009. “Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games.” *Games and Culture* 4 (3): 228–253. <https://doi.org/10.1177/1555412009339729>.

Shaw, Adrienne ja Elizaveta Friesem. 2016. “Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games.” *International Journal of Communication* 10: 3877–3889. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449>.

Siuttila, Miia. 2020. *Non-toxic: Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä*. Helsingin kaupunki: kulttuuri ja vapaa-aika

/ nuorisopalvelut; Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri-hanke. <https://hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>.

Siuttila, Miia ja Ellinoora Havaste. 2019. “A Pure Meritocracy Blind to Identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit.” *Transactions of the Digital Games Research Association* 4 (3): 43–74. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>.

Steele, Claude M. ja Joshua Aronson. 1995. “Stereotype Threat and the Intellectual Test Performance of African Americans.” *Journal of Personality and Social Psychology* 69 (5): 797–811. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.5.797>.

Strand, Elizabeth A. 2000. *Gender Stereotype Effects in Speech Processing*. Väitöskirja, The Ohio State University.

Tang, Wai Yen ja Jesse Fox. 2016. “Men’s Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors.” *Aggressive Behavior* 42 (6): 513–521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>.

Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.

Valo, Maarit. 1994. *Käsitykset ja vaikutelmat äänestä: Kuuntelijoiden arviointia radiopuheen äänellisistä ominaisuuksista*. *Studia Philologica Jyväskyläläensia* 33. Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto.

Valtonen, Saini ja Salla Maija Hakola. 2014. *Haluaisin pystyä kertomaan. Sateenkaariseniorit ikääntyneille suunnattujen palvelujen asiakkaina*. Helsinki: Seta. <https://seta.fi/tue/haluaisinpystya-kertomaan>.

Wadley, Greg, Marcus Carter ja Martin Gibbs. 2015. “Voice in Virtual Worlds: The Design, Use, and Influence of Voice Chat in Online Play.” *Human-Computer Interaction* 30 (3–4): 336–365.

<https://doi.org/10.1080/07370024.2014.987346>.

Williams, Dmitri, Scott Caplan ja Li Xiong. 2007. "Can You Hear Me Now? The Impact of Voice in an Online Gaming Community." *Human Communication Research* 33 (4): 427–449.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00306.x>.