

PELITUTKIMUKSEN VUOSIKIRJA 2022

Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo, Petri Saarikoski (toim.)

Pelitutkimuksen vuosikirja 2022



Pelitutkimuksen vuosikirjan artikkelit käyvät läpi anonyymien vertaisarvioinnin ja vuosikirja noudattaa arvioinnissa Tieteellisten Seurain Valtuuskunnan arviointiohjeistoa. Ainoastaan artikkelit ovat käyneet läpi vertaisarvioinnin.

Toimituskunta: Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välisalo, Petri Saarikoski

Tekninen toimitustyö ja taitto: Jonne Arjoranta

Korjausluku: Tanja Välisalo

ISSN: 1798-355X

Julkaisija: Suomen pelitutkimuksen seura, Tampere

Tekijänoikeudet: © kirjoittajat. Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Kansikuva: Sam Pak, Unsplash

Versio: 1

<http://pelitutkimus.journal.fi/>

Sisällys

Johdanto	1
Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen ja Tanja Välisalo	
Artikkelit	
Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä	4
Vilppu Järvinen, Pekka Isotalus	
Pelit, sananvapaus ja sääntely	27
Riku Neuvonen	
Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä	49
Mikko Meriläinen, Maria Ruotsalainen	
Nallehaaste sosiaalisen hyvinvoinnin ja leikillisen resilienssin rakentajana: Tutkimus pandemianaikaisesta pehmole- luleikistä Suomessa	72
Katriina Heljakka	
Arviot	
Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta	99
Elisa Wiik	
Pelit kulttuurina	103
J. Tuomas Harviainen	
Lektiot	
Sukupuoli ja pelikulttuurinen toimijuus suomalaisnaisten digitaalisessa pelaamisessa	105
Usva Friman	

Pelaamisen harrastaminen ulottuu itse pelaamista syvemmälle Tero Kerttula	111
Pelaamisen sosiaaliset palkkiot voivat olla rahaa arvokkaampia Jani Kinnunen	115
Videopelit ja pelaajat kuvittelemassa nykyuskonnollisuutta Heidi Rautalahti	120
Identiteetin (yhteis)rakentaminen ja nuoruus verkossa nykypäivänä Matilda Ståhl	124
Overwatch-e-urheilu ja sukupuolen ja kansallisuuden (uudelleen)muotoutumiset Maria Ruotsalainen	129
Muistokirjoitukset	
Richard D. Duke (1930–2022) J. Tuomas Harviainen	135
Tero Pasanen (1978–2022) Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Jonne Arjoranta	137

Johdanto

Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen ja Tanja Välisalo

Pelitutkimuksen vuosikirja 2022 sisältää neljä vertaisarvioitua artikkelia. Vilppu Järvisen ja Pekka Isotaluksen “Äänivai-kutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä” tutkii 11 teemahaastattelun avulla sukupuolivähemistään kuuluvien ihmisten kokemuksia äänikeskusteluista FPS-peleissä, kuten esimerkiksi *Apex Legends* (2019), *Valorant* (2020) tai *Overwatch* (2016). Äänikeskusteluista voi olla ratkai-sevaa strategista hyötyä näissä peleissä, mutta niihin tiedetään liittyvän myös häirintää ja syrjintää. Aiemmassa tutki-muksessa tämän on havaittu kohdistuvan erityisesti feminiinisinä pidettyihin ääniin, mutta tämä tutkimus osoittaa, mi-ten myös androgyynisinä pidettyihin ääniin liittyy samanlaisia riskejä.

Riku Neuvosen “Pelit, sananvapaus ja sääntely” käsittelee peleihin liittyvää sananvapauden säätelyä, verraten niitä elokuviin ja sarjakuviin. Artikkelit vertaa Suomen tilannetta EU:n ja Yhdysvaltojen oikeusjärjestelmissä vallitseviin; käytännössä vain Yhdysvalloissa on käsitelty oikeudessa asti, mitä sananvapauden rajat peleissä ovat. Suomalaisena erikois-tapauksena on ollut yritys kieltää *Raid Over Moscow* (1984) poliittisista syistä, vaikka se ei lopulta lainsäädännöllisistä syistä onnistunutkaan (ks. myös Pasanen 2011).

Mikko Meriläinen ja Maria Ruotsalainen ovat keränneet 180 nuoren näkemyksiä sisältävän kyselyaineiston artikkeliaan “Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: nuorten kokemuksia pelikäytöksestä” varten. Kysely kartoittaa nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. Tutkimus valottaa pelaavien nuorten kokemaa epäasiallista käytöstä, mutta myös myönteistä peli-

käytöstä. Suuressa osassa on suunsoitto (trash talk), jonka osa pelaajista kokee keskeiseksi osaksi pelejä. Artikkelit lop-puu kirjoittajien neljään suositukseen epäasiallisen pelikäy-töksen vähentämiseksi: tunnetaitojen vahvistaminen, suun-soittokulttuurin tarkempi käsittely, turvallisempien pelitilo-jen luominen ja myönteisen käytöksen edistäminen.

Katriina Heljakka kuvaa artikkelissaan “#Nallehaaste yhteisen hyvinvoinnin asialla: Tutkimus pandemianaikaisesta pehmoleluleikistä Suomessa” miten Satakunnan Kansa kutsui ihmisiä osallistumaan leikkiin, jossa nalleista otettiin kuvia erilaisissa yhteyksissä. Kyseinen haaste oli tapa leikkiä korona-pandemian asettamissa rajoitteissa vuosina 2020–2021. Kyse on monipuolisesta kuvaleikistä, eli leikkisästä valokuvien ottamisesta.

Vuosikirja sisältää myös kaksi arviota. Elisa Wiik kirjoittaa arvion Tuukka Hämäläisen ja Heidi Rautalahden toimittamasta esseekokoelmasta *Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta*. Yhdeksän kirjoittajan kirjava kokoelma käsittelee laajasti pelien ja kirjallisuuden yhteyksiä.

Poikkeuksellisesti vuosikirjassa on vierailleva toimittaja, Petri Saarikoski, joka osallistui yhden tekstin toimittamiseen. *Pelit kulttuurina* -kirjan arvion toimittaminen annettiin Saarikosken osaaviin käsiin, koska kaikki toimituskunnassa olivat kirjoittaneet kyseiseen kirjaan. Varsinaisen arvion kirjoitti J. Tuomas Harviainen, joka kuvaa kirjaa “kattavaksi suomenkieliseksi yleisesitykseksi”.

Yksi tapa seurata pelitutkimuksen kehittymistä Suomessa on

laskea alalle sijoittuvia väitöksiä. Pelitutkimuksen vuosikirjassa on julkaistu lektioita vuodesta 2015 alkaen, jona aikana niitä on ilmestynyt kolmelta kappaleelta (luku ei sisällä kaikkia pelitutkimukseen liittyviä väitöksiä Suomessa). Tänä vuonna vuosikirja tekee taas uuden ennätyksen kuuden julkaistun lektion myötä. Se on väistämättä merkki pelitutkimuksen kypsymisestä: vähintään tohtoritasoisia tutkijoita löytyy Suomesta yhä enemmän – jollei heitä ole jo palkattu ulkomaille. Tänä vuonna julkaistavat lektiot myös sijoituvat laajalti eri yliopistoihin: Turun yliopistoon, Jyväskylän yliopistoon, Tampereen yliopistoon, Helsingin yliopistoon ja Åbo Akademiin, ja osaltaan kertovat pelitutkimuksen leviämisestä ja vakiintumisesta yliopistomaailmaan.

Sekä Usva Frimanin ”Sukupuoli ja pelikulttuurinen toimijuus suomalaisnaisten digitaalisessa pelaamisessa” että Maria Ruotsalaisen ”Overwatch-e-urheilu ja sukupuolen ja kansallisuuden (uudelleen)muotoutumiset” käsittelevät sukupuolen suhdetta pelaajuuteen. Tero Kerttulan ”Pelaamisen harrastaminen ulottuu itse pelaamista syvemmälle” kuvaa pelaamiseen eri tavoin liittyviä videoita. Jani Kinnusen ”Pelaamisen sosiaaliset palkkiot voivat olla rahaa arvokkaampia” rakentaa siltoja perinteisesti erillään olevan rahapelitutkimuksen ja pelitutkimuksen väliin. Heidi Rautalahden ”Videopelit ja pelaajat kuvittelemassa nykyuskonnollisuutta” kuvaa nykyuskonnon ja uskonnollisuuden rakentamista videopelien kautta. Matilda Ståhlin ”Identiteetin (yhteis)rakentaminen ja nuoruus verkossa nykypäivänä” kuvaa, miten erityisesti nuoret käyttävät pelejä rakentaessaan identiteettiään.

Keskuudestamme on poistunut kuluneen vuoden aikana pelitutkimuksessa vaikuttaneita tutkijoita. Vuosikirja sisältää kaksi muistokirjoitusta.

J. Tuomas Harviainen muistaa Richard D. Dukea (1930–2022),

joka tunnetaan erityisesti simulaatio- ja hyötypelitutkimuksen parissa. Hän oli ratkaisevassa asemassa International Simulation and Gaming Association -yhdistyksen synnyssä. Tutkijat muistavat hänet erityisesti kirjasta *Gaming: The Future's Language* (1974).

Raine Koskimaa, Jaakko Suominen ja Jonne Arjoranta kertovat Tero Pasasen (1978–2022) urasta suomalaisen pelitutkimuksen parissa. Pasanen väitteli tohtoriksi Jyväskylän yliopistosta ja toimi tutkijana Turun yliopistossa. Ennen kuolemaansa hän työskenteli Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Myös tämän kirjan toimituskunta jää kaipaamaan kollegaansa.

Lähteet

Access Software. 1984. ”Raid Over Moscow”. Amstrad CPC, Apple II, Atari 8-bit, BBC Micro, Commodore 64, Enterprise, ZX Spectrum. Access Software.

Blizzard Entertainment. 2016. ”Overwatch”. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Irvine, California: Blizzard Entertainment.

Duke, Richard D. (1974). *Gaming: The Future's Language*. New York: Sage.

Pasanen, Tero. 2011. ”’Hyökkäys Moskovaan!’ Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla”. Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, ja Riikka Turtiainen, 1–11. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>.

Respawn Entertainment. 2019. ”Apex Legends”. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PlayS-

tation 5, Xbox Series X/S, Android, iOS. Redwood City, California: Electronic Arts.

Riot Games. 2020. "Valorant". Microsoft Windows. Los Angeles: Riot Games.

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. Artikkelit 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, pääättelee 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). Wadleyn 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 vahvimmista 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 Wadleyn 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 väärinsukupuolitamiseen, joka voi sukupuolivähemmistöön kuuluvalla tuottaa ahdistusta siitä, ettei hän tule sosiaalisissa tilanteissa kohdatuksi omana itsenään. Väärinsukupuolitamisella 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 sukupuoli oletuksista, 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 sukupuolitulkintoja, 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 perusväittämästä, jonka mukaan epävarmuuden vähentäminen viestintätilanteessa nähdään tarpeellisena, 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 julkaisemissa 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 sukupuolistereotyyppioiden vahvistaminen ovat yhteydessä pelaamisesta syntyviin mielikuviin, joihin liitetään usein ajatus pelialasta miehisestä alana (Blackburn ja Scharrer 2019). Vähemmistöjen rooli rakentuu vinoumalliseksi ja stereotyyppioiden 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 haastattelijalle 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 haastattelijaa 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 käyttöä sen sijaan 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. Tulokset 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 tämänönnen kommunikointi, siinä on vaan sun ääni, niin (.). se on kans hyvin vaikeeta kirjoittaa siihen chattiin,

että tulee vihu (vihollinen). Et sä voi kirjoittaa 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, naistyypilliseksi miellettyyn ääneen. Miestyypillisiin 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 suoraan 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 tarkoituksellisesti 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 mulle 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 lähtökohteisesti 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 helposti lähestyttäväksi, laski tämä osalla haastateltavista kynnystä osallistua äänikeskusteluun ja kertoa esimerkiksi omat pronomiinsa, 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 stereotyyppittelylle, 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 stereotyyppittelyä (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 stereotyyppittely 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 liitetyistä stereotypioista 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>.

Pelit, sananvapaus ja sääntely

Artikkeli

Riku Neuvonen
Helsingin yliopisto

Tiivistelmä

Pelien sananvapaussuoja ja pelien sääntely on ollut pelitutkimuksessa ja oikeustieteessä sivupolun katvealue. Pelit ovat vuosien saatossa aiheuttaneet useita kohuja. Tässä artikkelissa pelejä rinnastetaan sääntelyn osalta teemoiltaan ja estetiikaltaan vastaavien elokuvien ja sarjakuvien kanssa. Tarkoituksena on osoittaa pelien sananvapauden suojan ja pelien sääntelyn ominaispiirteet osana yleisempää viestinnän ja kulttuurin sääntelyä.

Avainsanat: pelien sääntely, ikärajaluokitukset, sananvapaus, pelikohu, digitaaliset pelit

Abstract

The freedom of speech protection and the regulation of games have been a blind spot in game research and jurisprudence. Over the years, games have caused a number of controversies. In this article, games are compared to films and comics with similar themes and aesthetics. The aim is to demonstrate the characteristics of the protection of games' freedom of expression and the regulation of games as part of a more general regulation of communication and culture.

Keywords: regulation of games, classification, freedom of speech, game controversies, digital games

Johdanto

Oikeuden ja oikeustieteen näkökulmasta pelit ovat olleet sivupolun sivupolku, siitä huolimatta, että peliteollisuuden taloudellinen, kulttuurinen ja yhteiskunnallinen merkitys on kasvanut erittäin suureksi. Peleillä tarkoitan tässä artikkelissa nimenomaisesti digitaalisia tietokone- ja konsolipelejä. Oikeudellisen keskustelun näkökulmasta digitaaliset pelit ovat olleet osa muiden kuvaohjelmien sääntelyä, joko poissuljetuina sääntelyn piiristä tai poikkeussääntelyn piirissä.

Keskeinen kysymys on, miltä pelit näyttävät sananvapauden ja oikeudellisen sääntelyn kannalta katsottuina. Mikä on pelien sananvapaussuoja, miksi pelejä säännellään ja miten pelejä säännellään nykyään eli kuinka pelien sääntely asettuu osaksi muiden kuvaohjelmien ja sananvapauden sääntelyä. Lähestymistapa on julkaisijan ja maahantuojan. Toisaalta kysymys on myös kuluttajan sananvapaudesta eli oikeudesta saada tietoja.

Pelejä voidaan sääntelyn ja sääntelyperusteiden osalta verrata elokuvaan tai sarjakuviin, joiden estetiikka ja teemat muistuttavat pelejä. Televisio-ohjelmat on rajattu tarkastelun ulkopuolelle, koska niiden jakelu ja sääntely poikkeavat elokuvien, sarjakuvien ja pelien jakelusta ja sääntelystä. Erona muihin kuvaohjelmiin ja sarjakuviin pelit ovat interaktiivisia eli peliä pelatessaan pelaaja voi vaikuttaa omaan kokemukseensa laajemmin kuin esimerkiksi elokuvissa tai kirjallisuudessa. Pelin tekijä määrittää sisällön ja pelimaailman rajat, mutta pelityypistä riippuen pelaaja voi vaikuttaa omaan kokemukseensa. Erityisesti rakentelupeleissä pelaaja luo suuren osan pelimaailmasta itse, avoimen maailman pelissä pelaajalla on runsaasti erilaisia vaihtoehtoja, kun taas käsikirjoitetussa seikkailupelissä tekijän näkemyksellä on suurempi merkitys. Pelin mahdolliset haittavaikutukset tai jopa laittomuudet riippuvat näin monin osin pelaajasta, ei pelkästään tekijästä.

Pelissä pelaaja on, muissa ilmaisumuodoissa käyttäjä tulkitsee.

Suomessa pelejä ei ole juurikaan tutkittu oikeustieteen näkökulmasta. Kansainvälisesti pelejä ja pelien sääntelyä tutkivaa kirjallisuutta on julkaistu myös varsin vähän. Tutkimuksesta olen laatinut aiemmin katsauksen (Neuvonen 2022). Yleisesti pelejä koskevassa oikeustieteellisessä tutkimuksessa tekijänoikeus on saanut suuren painoarvon. Esimerkiksi teos *Video Games and the Law* (Gard ja Townsend Gard 2017) käsittelee pääosin tekijänoikeutta, vähäisesti työsopimuksia ja esimerkiksi e-urheilua, mutta ei lainkaan sääntelyä. Vastaavasti Suomessa elokuvatarkastusta koskeva tutkimus on keskittynyt vain elokuvaan, jolloin pelit mainitaan korkeintaan sivulauseella. Tekijänoikeuden ohella uudempiin peleihin liittyvä kysymys palkintolaatikoista (engl. loot box) arpajaisten ja kuluttajansuojan näkökulmasta on herättänyt oikeustieteellistä keskustelua (Kärki 2020, 348–372).

Aineisto ja lähestymistapa

Artikkelissa keskeisenä lähdeaineistona on oikeudellinen aineisto eli lait, lakien esityöt, sääntelyn taustamateriaalit, sääntelypolitiikan asiakirjat, oikeustapaukset ja pelien sääntelyä koskevat tieteelliset julkaisut. Aineistoja lähestytään tutkimuskysymysten näkökulmasta, eli mitä aineisto kertoo peleistä ja pelien sääntelystä. Artikkelin aineisto muodostuu näin ollen normiaineiston eli lainsäädännön ja kansainvälisten sopimuksen lisäksi lainsäädännön esitöistä ja pelien sääntelyä koskevasta kirjallisuudesta. Hallituksen esityksissä ja niitä mahdollisesti edeltävissä aineistossa voidaan käyttää argumentaation tukena erilaisia tutkimuksia ja perusteita. Samoin lain ja muun normiston vaikutuksen sekä merkityksen arvioinnissa oikeustieteessä on tapana käyttää muiden tieteenalojen tutkimuksia argumentaation tukena. Tämä ei tee

tutkimuksesta empiiristä tai muutoin varsinaisesti monitie-
teistä, vaan kysymys on normiston käsitteiden analysoinnis-
ta, systematisoinnista ja merkityssisältöjen antamisesta. Lain-
säättäjä on perustellut sääntelyn tarpeen ja valitun sääntelyn
tavan lakien esitöissä. Tätä perustelua voidaan arvioida kriit-
tisesti erilaisten argumenttien perusteella, joista osa voi pe-
rustua muuhunkin kuin oikeudelliseen arviointiin.

Oikeustiede on normatiivinen tieteenala, jossa tiedonlähteillä
on oma hierarkiansa. Tätä kutsutaan oikeuslähdeoppiksi, jos-
sa laki on merkittävin lähde (Aarnio 1987). Lain jälkeen tu-
levat korkeimpien tuomioistuinten ratkaisut, lainsäädäntöai-
neisto, alempien tuomioistuinten ratkaisut ja lakia alemmat
normit. Oikeuslähdeopissa on sallittu käyttää niin sanottu-
ja reaalisia argumentteja, jotka voivat olla esimerkiksi pelien
arvioinnissa psykologian tutkimustuloksia pelien todellisista
vaikutuksista pelaajiin. Tämä asetelma on oikeuden sisäi-
nen ja sitä on kutsuttu tuomarin näkökulmaksi. Sisäisessä nä-
kökulmassa tulkinnan kautta annetaan oikeudellisesti kestä-
viä ratkaisusuosituksia. Oikeustieteen tutkijan täytyy tietää
oikeuslähdeoppi ja heijastaa argumentaationsa siihen, mut-
ta tutkija voi käyttää vapaasti muitakin argumentteja. Ulkoi-
sessa näkökulmassa on kyse tarkkailijan näkökulmasta, jossa
tarkastelua ei ole sidottu oikeuden tulkintasääntöihin eli dog-
meihin. Ulkoinen näkökulma vastaa esimerkiksi kysymyk-
siin perusteluista, oikeutuksesta tai tehokkuudesta, ei voi-
massaolevan oikeuden sisällöstä. Tässä artikkelissa yhdistyy
sisäinen ja ulkoinen näkökulma toisaalta kysymykseen siitä,
kuinka oikeudellisesti pelejä säännellään, ja toisaalta kysy-
mykseen siitä, millä perusteella pelejä säännellään tai ei sään-
nellä. Artikkelin on enemmän keskustelunavaus ja eri näkö-
kulmia esittelevä kuin tyhjentäviä vastauksia antava. Oikeus-
tieteellistä lähestymistapaa syvennetään yleisesti pelejä kos-
kevilla havainnoilla ja huomioilla.

Oikeustieteen perusmetodi on oikeusdogmatiikka eli lainop-
pi, jolla tarkoitetaan oikeudellisen kysymyksen tulkintaa ja
systematisointia (Hirvonen 2011, 21–25). Tutkimuskysymys
liitetään osaksi vallitsevaa oikeusjärjestystä ja tulkinnan avul-
la tietämys voimassa olevan oikeuden sisällöstä kasvaa. Nor-
mien systematisointia voidaan kutsua teoreettiseksi lainopik-
si tai oikeusteoriaksi. Siinä on tarkoitus mennä pelkkää tul-
kintaa syvemmälle ja luoda historiallisia kaaria tai esimerkik-
si asettaa oikeudellinen käsite laajempaan kontekstiin (Alexy
1989, 214–220; Hirvonen 2011, 25–27). Systematisointitehtä-
vää voidaan tukea historiallisella tai muulla yhteiskunnalli-
sella analyysillä.

Oikeustieteellisessä tutkimuksessa ei ole tapana yhtä perus-
teellinen metodin ja aineiston arviointi kuin monilla muil-
la tieteenaloilla (Aarnio 2011, 12). Oikeustieteessä vallitsee
metodinen pluralismi, jossa metodeja valitaan tutkimuksen
aikana vastaamaan esiin tulleisiin kysymyksiin. Tässä suh-
teessa oikeustieteellinen lähestymistapa eroaa tieteistä, jois-
sa tutkimus tehdään valitun metodin näkökulmasta (Hirvo-
nen 2011, 9). Tässä artikkelissa on tarkoitus oikeusdogma-
tiikan avulla analysoida ja systematisoida pelien sääntelyn
normistoa Suomessa ja kansainvälisellä tasolla sekä asettaa
vertailevalla lähestymistavalla Suomen sääntely osaksi kan-
sainvälistä kontekstia. Oikeusvertailussa tätä lähestymista-
paa kutsutaan systeemivertailuksi, jossa tässä yhteydessä pe-
lien sääntely irrotetaan tutkimuksen osa-alueeksi (Husa 2013,
163–165). Erona muuhun oikeusvertailuun tarkoituksena ei
ole syvällisesti arvioida muiden kuin Suomen oikeusjärjestel-
män perusteita ja yhteiskunnallishistoriallista kontekstia.

Oikeustiede on tieteenä Kaarlo Tuorin muotoileman ajatuk-
sen mukaisesti kahden maailman kansalainen (Tuori 2000,
160–162). Oikeustiede tutkii oikeuden normatiivisuutta, mut-
ta samalla osallistuu tämän normatiivisuuden tuottamiseen

tutkimuksen ollessa yksi oikeudelliseen tulkintaan vaikuttava oikeuslähde ja oikeustieteilijöiden ollessa asiantuntijoita esimerkiksi lainvalmistelussa. Lainsäädäntö on puolestaan poliittisen valmistelun tuloksena syntyntä normistoa, joka lain muodossa jäädyttää halutun tilanteen normiston mukaiseksi. Tällä tavoin ihmisoikeudet, kansainväliset sopimukset ja perustuslaki perusoikeuksineen ovat vahvemmin jäädytettyä sen hetken poliittista tahtoa. Sopimuksia ja lakeja voidaan muuttaa, kunhan noudatetaan (perustus)laissa määritellyjä muotoja. Perustuslakia voidaan myös muuttaa perustuslain säätämässä järjestyksessä.

Pelien oikeudellisen sääntelyn osalta kyse on siitä, että pelejä halutaan säännellä ja sääntelyvaatimuksilla on riittävää kannatusta lainsäätäjien eli kansanedustajien keskuudessa. Tämän jälkeen määritellään millä sääntelykeinoin, millä perustein ja millaisia pelejä säännellään. Tämä sääntelyperusteihin ja sääntelytapoihin perustuva analyysi pohjautuu toisaalta sääntelyteoriaan ja toisaalta oikeudellisten tekstien lähilukuun, jolla on yhteyksiä diskurssianalyysiin (Alexy 1989, 230; Niemi-Kiesiläinen, Honkatukia ja Ruuskanen 2006, 22–32). Tässä analyysissä muodostan tiettyjä sääntelyperustekeskusteluja (Neuvonen 2012, 189–229). Tarkoituksena on osoittaa ja selvittää, millaisia keskusteluja pelien sisällöistä on eri aikoina käyty ja millaisia sääntelyvaatimuksia on esitetty. Analyysi osoittaa myös sääntelyhankkeiden kaatumisen tai vaihtoehtoihin sääntelytapoihin päätyksen.

Tarkastelun pääpaino on Suomen, EU:n ja Yhdysvaltojen oikeusjärjestelmissä. Suomessa pelien sääntelyä on tutkittu vähän ja nykyään suurin osa sääntelystä on yleiseurooppalaista. Yhdysvallat on peliteollisuuden suurmaa ja siellä pelien sääntelystä on keskusteltu paljon, jolloin sen ottaminen tarkasteluun tuo esiin erilaisia näkökulmia. Iso-Britannia on historiallisesti ollut merkittävässä asemassa pelien ja sääntelyn

kehityksessä, minkä vuoksi siellä käydyt keskustelut on syytä huomioida. Näiden lisäksi erityistarkastelussa ovat merkittävimmät poikkeukset länsimaiden osalta eli Saksa ja Australia. Näissä molemmissa on muista länsimaista poikkeavaa sääntelyä ja molemmissa maissa pelejä on jopa kielletty kokonaan. Nämä maat edustavat ankarinta sääntelyä. Artikkelin keskiössä ovat Suomi ja Eurooppa suhteessa Yhdysvaltoihin. Kulttuuriin, oikeuteen ja sääntelyyn liittyvien merkittävien erojen vuoksi muu maailma, esimerkiksi Japani, on rajattu tarkastelun ulkopuolelle.

Pelien sääntelyn yhteydessä analysointi ja systematisointi oikeudellisten tekstien lähiluvun avulla tarkoittaa käsitteiden tutkimista. Sääntelyperusteena voidaan käyttää esimerkiksi haitallisuutta alaikäisille väkivaltaisen sisällön vuoksi. Tällöin oikeudellinen systematisointi ja analysointi edellyttävät, että tiedetään, mitä tarkoitetaan haitallisuudella, alaikäisyydellä, väkivallalla ja sisällöllä. Merkitysisältöjen selvittämisessä on käytävä läpi varsinaisen normin lisäksi lainsäätäjän tahto, jolla tarkoitetaan Suomessa hallituksen esitystä ja eduskunnan täysistunnon sekä valiokuntien aineistoja liittyen lakiesitykseen. Eduskunnan hyväksyttyä lakiesityksen ja tasavallan presidentin vahvistettua esityksessä esitetyn lain, siitä tulee voimaantulopäivänään oikeudellisesti sitovaa lainsäädäntöä, jonka esityöt ovat tulkintaa ohjaava oikeuslähde. Hallituksen esitykset ja niiden perusteella laaditut lait eivät kuitenkaan kata kaikkia tulkintoja ja ne voivat olla myös tarkoitushakuisesti perusteltuja. Lainsäätäminen on esimerkki pragmaattisesta diskurssista, jossa oikeudellisen kielen avulla käytetään valtaa (Chilton 2004, 30). Pelien sääntelyssä on näin sääntelytavan ja sääntelyperusteiden osalta kysymys merkitysten antamisesta vallankäyttöä varten.

Pelien sananvapaussuoja osana sananvapauden sääntelyä

Sananvapaus on vanha oikeus ja se kattaa käytännössä kaikki erilaiset ilmaisun muodot. Sananvapauden synonyyminä voidaan pitää ilmaisunvapautta (Neuvonen 2012). Suomessa sananvapaus on turvattu perustuslain (731/1999) 12 §:ssä. Suomea velvoittavat Euroopan ihmisoikeussopimus (SopS 18-19/1990), Euroopan unionin perusoikeuskirja (2012/C/326/02) ja YK:n eri ihmisoikeussopimukset (SopS 7-8/1976). Näistä kaikissa sananvapaus on turvattu oikeutena, joka on yhdenmukainen Suomen sananvapaussuojan kanssa. Erityisen sitovia ovat EU:n perusoikeuskirja ja Euroopan ihmisoikeustuomioistuimen (EIT) tulkitsema Euroopan ihmisoikeussopimus. Näiden velvoitteiden rikkomisesta Suomi voi saada konkreettisia seurauksia, kuten vahingonkorvausvelvollisuuden tai velvoitteen muuttua lainsäädäntöä. Sen sijaan YK:n ihmisoikeusjärjestelmän sopimusten rikkomista ei ole käytännössä sanktioitu kuin mainehaitalla.

Ihmisoikeussopimusten sananvapaussyökealien rakenteeseen kuuluu, että ensin turvataan oikeus ja sen jälkeen määritellään sallitut rajoitusperusteet. YK:n ihmisoikeussopimuksista sananvapauden vahvin suoja on kansalaisoikeuksia ja poliittisia oikeuksia koskevan sopimuksen 19 artikla, jossa turvataan sananvapaus laajasti, mutta määritellään myös sallitut rajoitukset. Rajoitusten tulee olla laissa säädettyjä ja välttämättömiä. Rajoitukset ovat mahdollisia muun muassa toisten oikeuksien ja moraalien suojelemiseksi.

Vastaava rajoitus sisältyy Euroopan ihmisoikeussopimuksen 10 artiklaan, jossa mainitaan niin ikään muiden oikeudet ja moraalit hyväksyttävänä sananvapauden rajoitusperusteina.¹ Pelejä koskevia ratkaisuja ei ole, mutta pelien sananva-

paussuojaa voidaan arvioida muiden ratkaisujen näkökulmasta. EU:n perusoikeuskirjan 11 artiklassa ei ole rajoitusedellytyksiä, mutta sopimuksen muissa artikloissa säädetään oikeuksien rajoittamisen perusteista. Luonteeltaan EU:n perusoikeudet ovat jäsenmaita sitovia, mutta ainoastaan silloin, kun sovelletaan EU-oikeutta. Jäsenmaissa sääntely voi perustua EU-oikeuteen, mutta EU:lla ei ole toimivaltaa kaikissa samoissa tehtävissä kuin jäsenvaltiolla. EU on luonteeltaan talousliitto, jolloin perusvapaudet eli pääomien, palveluiden, tavaroiden ja ihmisten vapaa liikkuvuus ovat keskeisessä asemassa.

Suomessa vuoden 1995 perusoikeusuudistus muutti sananvapaussäännöstä vastaamaan paremmin kansainvälisiä ihmisoikeusvelvoitteita. Aiemmin perusoikeuksia oli mahdollista rajoittaa suhteellisen helposti (Husa ja Jyränki 2021). Suhautuminen perusoikeuksiin oli mahdollistanut varsin ankaran elokuvatarkastuksen ja jopa aikuisiin kohdistuneen sensuurin vuoden 1987 videolain (697/1987) perusteella (Neuvonen 2012, 341). Uudistuksen taustalla oli Suomen liittyminen Euroopan ihmisoikeussopimukseen vuonna 1990 ja Euroo-

1. Jokaisella on sananvapaus. Tämä oikeus sisältää vapauden pitää mielipiteitä sekä vastaanottaa ja levittää tietoja ja ajatuksia alueellisista rajoista riippumatta ja viranomaisiin siihen puuttumatta. Tämä artikla ei estä valtioita tekemästä radio-, televisio- ja elokuvayhtiöitä luvanvaraisiksi.
2. Koska näiden vapauksien käyttöön liittyy velvollisuuksia ja vastuuta, se voidaan asettaa sellaisten muodollisuuksien, ehtojen, rajoitusten ja rangaistusten alaiseksi, joista on säädetty laissa ja jotka ovat välttämättömiä demokraattisessa yhteiskunnassa kansallisen turvallisuuden, alueellisen koskemattomuuden tai yleisen turvallisuuden vuoksi, epäjärjestyksen tai rikollisuuden estämiseksi, terveyden tai moraalien suojaamiseksi, muiden henkilöiden maineen tai oikeuksien turvaamiseksi, luottamuksellisten tietojen paljastumisen estämiseksi, tai tuomioistuinten arvovallan ja puolueettomuuden varmistamiseksi.

¹Euroopan ihmisoikeussopimus, 10 artikla: Sananvapaus

pan unioniin vuonna 1995. Näiden sopimusten jälkeen lainsäädännön tuli vastata perusoikeustasolta lähtien eurooppalaista oikeustilaa. Perusoikeusuudistus siirrettiin käytännössä sellaisenaan osaksi vuonna 2000 kokonaan uudistettua perustuslakia, jossa perusoikeuksien asemaa vahvistettiin entisestään.

Suomen perustuslain 12 § turvaa sananvapauden, mutta pykälä sisältää myös kuvaohjelmia koskevan niin sanotun kvalifioidun lakivarauksen (Neuvonen ja Rautiainen 2015, 228–229). Tällä tarkoitetaan, että lainsäätäjälle on annettu perusoikeusnormissa toimivalta rajoittaa lailla säätämällä lakivarauksessa määritellyissä tarkasti rajatuissa puitteissa kyseistä perusoikeutta. Sananvapauden osalta lakivaraus kuuluu “lailla voidaan säätää kuvaohjelmia koskevia lasten suojelemiseksi välttämättömiä rajoituksia”. Tämä rajoittaa sääntelykeinoksi vain eduskunnassa säädetyin lain ja rajoitus voi koskea vain kuvaohjelmia. Näiden rajoitusten tulee olla välttämättömiä ja ne voidaan säätää ainoastaan lasten suojelemiseksi. Rajoitus on siis sanamuodoltaan hyvin tiukka ja mahdollistaa vain säännöksessä mainitut rajoitukset (Neuvonen 2019, 83). Rajoitusten tarkempi toteuttamistapa arvioidaan rajoitusta koskevan lakiesityksen valmisteluvaiheessa ja eduskuntakäsittelyssä. Kvalifioitujen lakivarauksen ohella on mahdollista, että sananvapautta rajoitetaan yleisten perusoikeuden rajoitusedellytysten perusteella (Viljanen 2001). Näitä edellytyksiä ei ole tässä yhteydessä tarpeen tarkastella tarkemmin, koska pelien ja kuvaohjelmien sääntelyssä on omana erityispiirteensä lakivaraus. Yleisten rajoitusedellytysten perusteella ei ole perusteltua syytä olettaa, että pelejä ja muita kuvaohjelmia voitaisiin säännellä eri tavoin kuin nykyään.

Suomessa eduskunta on keskeisin lainsäätäjä, joka pystyy riittävällä enemmistöllä muuttamaan myös perustuslakia.

Lakiesitysten perustuslain ja kansainvälisten ihmisoikeuksien mukaisuuden arvioinnista vastaa eduskunnan perustuslakivaliokunta, joka kuuntelee lausuntoja tehdessään asiantuntijoita. Jos lakiesityksessä on perusoikeusongelmia, perustuslakivaliokunta esittää muutoksia, joilla lakiesitys voidaan hyväksyä tavallisena lakina (Husa ja Jyränki 2021). Käytännössä nämä muutokset tehdään. Kuvaohjelmia ja pelejä koskevan lakivarauksen osalta Suomessa eduskunnan perustuslakivaliokunta käytännössä päättää, millainen rajoitus on välttämätön lasten suojelemiseksi. Tuomioistuimet tai viranomaiset arvioivat Suomessa hyvin harvoin perusoikeussuojan tasoa, jos sääntely perustuu lakiin. Tuomioistuinten ja viranomaisten toimivalta on entistä rajatumpi, jos asiasta on perustuslakivaliokunnan lausunto.

Perustuslakivaliokunta ei ole lausunut erityisesti peleistä. Pelejä on käsitelty osana muita kuvaohjelmia (HE 190/2010 vp, PeVL 52/2010 vp, HE 2/2000 vp, PeVL 14/2000 vp). Esimerkiksi vuoden 2000 kuvaohjelmalain käsittelyn yhteydessä perustuslakivaliokunta toteaa, että peliohjelmat tulevat sääntelyn piiriin, vaikka niitä ei tarkasteta ennakolta. Tämän jälkeen valiokunta toteaa, että perustuslain kannalta olisi taroituksenmukaista saada peliohjelmat kuvaohjelmäsääntelyn yleisten esittämisen- ja levittämisaikarajoitusten alaisiksi (PeVL 14/2000 vp, 2). Perustuslakivaliokunta ei siis pohdi peliohjelmien ominaispiirteitä ja mahdollisia eroja sananvapaussuojan osalta muihin kuvaohjelmiin, vaan toivoo, että yleisen kuvaohjelmäsääntelyn keinot olisivat käytössä myös pelien sääntelyssä.

Kansainvälisessä keskustelussa ihmis- ja perusoikeuksien suoja riippuu valtion tai kansainvälisen toimijan, kuten EU:n, oikeusjärjestyksestä. Artikkelin kannalta keskeiset toimijat ovat Euroopan maat ja Yhdysvallat, joka myös peliteollisuuden suurmaana on huomioitava vertailussa. Esimerkik-

si Suomessa ja EU:n perusoikeuskirjassa on erikseen turvattu taiteen vapaus, jota taas Euroopan ihmisoikeussopimus ei tunnista (Neuvonen 2019, 107–109). Tämä voi johtaa ristiriitoihin. Vertailevassa valtiosääntöoikeudessa perusoikeuksien suoja voidaan lähestyä ulkoisten tai sisäisten rajojen kautta (Gardbaum 2012). Ensiksi mainitussa sananvapaus-suoja on lähtökohtaisesti kaikilla ilmaisuilla ja sitä voidaan rajoittaa lainsäädännöllä tai tuomioistuinratkaisuilla ihmisiä perusoikeuksien kannalta hyväksyttävällä tavalla rajatuissa erityistapauksissa. Jälkimmäisessä sananvapauden suoja määritellään tapauskohtaisesti. Kumpakaan mallia ei noudateta täydellisesti, vaan suojan määrittely on aina yhdistelmä molempia. Ulkoisten rajojen suoja on tyypillistä Euroopan maissa, kun taas Yhdysvalloissa korkeimman oikeuden oli erikseen todettava, että pelit saavat sananvapauden suojan. Euroopan maissa peleillä on lähtökohtaisesti sananvapauden suoja. Yhdysvalloissa sananvapaus rajoittaa nimenomaan valtion ja osavaltioiden sääntelyä ja sananvapauden suoja on hyvin ehdoton, jopa absoluuttinen (Barendt 2005, 48–55).

Euroopan ihmisoikeussopimusta tulkitsevan Euroopan ihmisoikeustuomioistuimen (EIT) elokuvia koskeneen vuonna 1994 ratkaistun Otto-Preminger-Institut-tapauksen perusteella ihmisoikeussopimuksen jäsenvaltioilla on moraalisisissa kysymyksissä laaja harkintamarginaali. Kyseessä ollut elokuva loukkasi Itävallan viranomaisten mukaan yhden alueen katolisen väestön tunteita. EIT:n mukaan Itävalta ei loukannut sananvapautta turvaavaa 10 artiklaa kieltäessään elokuvan esittämisen, vaan asia kuului paikallisviranomaisten harkintavaltaan. EIT ei siis hyväksynyt elokuvan kieltämistä, vaan totesi tällaisten ratkaisujen olevan kansallisten viranomaisten asia. Ratkaisun perusteita ja lopputulosta on arvosteltu ankarasti erityisesti taiteellisen ilmaisun suojan näkökulmasta (Kearns 2013). Olettavasti tapaus ratkaistaisiin nykyään toi-

sin. Olennaista EIT:n tulkintakäytännössä on, että EIT on kohta kolme vuosikymmentä pitänyt moraalia ja vastaavia kysymyksiä valtion harkintamarginaaliin kuuluvina asioina. Tämä on tarkoittanut sitä, että valtiot voivat määritellä kansallisesti esimerkiksi kuvaohjelmien sääntelystä ja sääntelyperusteista. Tämä tulkinta voidaan ulottaa myös peleihin, mutta pelejä koskevan tapauksen puuttuessa kysymys on spekulatiosta.

EU:n keskiössä ovat perusvapaudet, joista yksi on tavaroiden vapaa liikkuvuus. Ratkaisussa *Dynamic Medien* EU:n tuomioistuin totesi, että Saksan kuvaohjelmien sääntely oli sallittu poikkeus tavaroiden vapaan liikkuvuuden periaatteesta. Kyseessä olleet fyysiset tallenteet sai tarkastaa Saksassa ennen levittämistä (Hoikka 2009). EU-oikeuden osalta tätä voidaan pitää linjana myös pelien tapauksessa. Saksassa tuomion jälkeen sääntely on lieventynyt, mutta poikkeaa edelleen muusta Euroopasta. Pelien digitaalinen jakelu on poistanut maantieteellisiä esteitä. EU on pohjimmiltaan talousliitto, jossa vapaan liikkuvuuden perusvapaudet ovat keskeisessä asemassa, ja olivat pelit tavaroita tai palveluita, niin tarkastus ja erilaiset ikäraajat voivat johtaa uusiin oikeustapauksiin. Nykyisellä yleiseurooppalaisella Pan-European Game Information (PEGI) -järjestelmällä on EU:n komission ja parlamentin tuki (Neuvonen 2022, 130–131), joka vaikuttaa jatkossa arviointiin mahdollisten uusien oikeustapausten yhteydessä. Selvää on, että pelit kuuluvat niin Euroopan ihmisoikeussopimuksessa kuin EU:n perusoikeuskirjassa turvatun sananvapauden piiriin, mutta pelien sääntelylle on olemassa hyväksyttäviä perusteita.

Suomessa pelien sääntelyn kannalta keskeisiksi säädöksiksi voidaan nostaa esimerkiksi rikoslain 17 luvun 17 §:n väkivaltakuvauksen levittäminen tai 17:8 sukupuolisiveellisyyttä loukkaavan kuvan levittäminen ja sen 17:18a pykälässä

määritelty törkeä tekemuoto. Käytännössä väkivaltakuvaus tarkoittaa ihmiseen tai eläimeen kohdistuvaa oikeaa väkivaltaa, joka pelissä voisi olla esimerkiksi videopätkä. Sukupuolisiveellisyttä loukkaavana pidetään erityisesti lapsipornoa, eläinpornoa ja väkivaltapornoa, joiden on edellytetty olevan totuudenmukaisia tai totuus pohjaisia (Neuvonen 2019, 278–282). Pelien kohdalla tämä asettaa kynnyksen rikosprosessille, saati mahdollisille rikosoikeudellisille seurauksille. Tulevaisuudessa näiden kriminalisointien kohdalla VR- peli ympäristöt voivat muuttaa tulkintaa, koska niissä ympäristö ja kokemus ovat päätelaitteella tapahtuvaa pelaamista todentuntuisempia. Sen sijaan 17:19 kriminalisoima lapsipornon hallussapito voi kattaa myös digitaalisesti luodut kuvat, jolloin tällaista aineistoa sisältävän pelin tai siitä otetun kuva-kaappauksen hallussapito voi johtaa rikosoikeudellisiin seurauksiin (Neuvonen 2019, 282–283). EIT:n käytännössä ja EU-oikeudessa tällaiset sisällöt ja myös esimerkiksi äärimmäinen vihapuhe voivat kuulua oikeuksien väärinkäytön alaan. Tällä tarkoitetaan, että ihmis- ja perusoikeuksia ei saa käyttää muiden ihmis- ja perusoikeuksien tyhjäksi tekemiseen (de Morree 2016). Sananvapauden väärinkäytössä ilmaisulta poistuu suoja kokonaan (Neuvonen 2019, 61). Suomessa vastaavaa oppia ei ole.

Pelit ovat uusi ilmaisumuoto, jonka sananvapaussuoja ja sääntely ovat kehittyneet vuosien varrella. Sananvapauden historiallinen kehitys liittyy vahvasti painettuun viestintään, jonka vuoksi painetun viestinnän sääntely eroaa merkittävästi myöhemmin kehittyneestä sähköisesti viestinnästä (Neuvonen 2012, 142–143). Radiota ja myöhemmin televisiota säännellään teknisesti hyvin tarkasti. Sähköisen viestinnän lupaehdot rajoittavat myös sisältöjä. Tällaisia sisältöä koskevia säännöksiä ovat Suomessa esimerkiksi kotimaisten ja eurooppalaisten sisältöjen määrä ja kaupallista viestintää eli mainontaa koskevat erityismääräykset. Aiemmin esimerkik-

si 1960-luvun lopulla ohjelmien tuli olla arvokkaita, asiallisia, puolueettomia ja sopivaa ajanvietettä (Neuvonen 2018, 275). Samoin valtiot ovat yleisradiotoiminnan kautta ottaneet myös omistajan roolin sähköisessä viestinnässä, siinä missä valtion omistamia sanomalehtiä ei juurikaan ole. Elokuvat olivat pitkään yleisten tapahtumien ja hiljalleen kehittyvän itsesääntelyn piirissä. Suomessa perustuslakivaliokunta totesi elokuville kuuluvan sananvapauden 1920-luvulla, mutta silti itsesääntely ja toisen maailmansodan jälkeen sensuurin mahdollistava sääntely onnistuivat (PeVL 14/1921 vp). Yhdysvalloissa itsesääntely oli pitkään erityisen ankaraa. Ylipäätään elokuvien tarkastaminen on tunnetuimpia sensuurin muotoja pitkälle 1900-luvun lopulle.

Yhdysvalloissa merkittävin tapaus pelien sääntelyssä on korkeimman oikeuden ratkaisu Brown vastaan Entertainment Merchants Association vuodelta 2011, jossa oli kyse osavaltion oikeudesta rajoittaa väkivaltaisten pelien myymistä (Wuller 2013). Ratkaisun mukaan kirjojen, näytelmien ja elokuvien tavoin pelit ovat osa yhteiskunnallisten aiheiden ja ideoiden viestintää, joten peleille kuuluu sananvapausuoja. Oikeuden mukaan näyttö pelien väkivaltaisuutta aiheuttavasta vaikutuksesta alaikäisten keskuudessa ei ole niin selvä, että sananvapautta voidaan rajoittaa. Oikeuden mukaan pelialan Entertainment Software Rating Board (ESRB)-itsesääntelyjärjestelmä tuottaa vanhemmille riittävästi edellytyksiä valvoa lasten pelaamista. Kysymyksessä on ensimmäinen ja toistaiseksi ainoa Yhdysvaltojen korkeimman oikeuden pelejä koskeva ratkaisu, mutta aiempia ratkaisuja on alemmista oikeusasteista (Cross 2006). Niissä on pääsääntöisesti katsottu kaikki viranomaisliitännäiset sääntelymallit sananvapauden vastaisiksi (Lipson ja Brain 2009). Tämän vuoksi korkeimman oikeuden ratkaisu on merkittävä todetessaan peleillä olevan sananvapauden suojan ja toisekseen antaessaan hyväksynnän itsesääntelylle.

Pelien sananvapauden rajoitusperusteet

Sääntelyn kannalta on olennaista kysymys siitä, millä perusteilla ja millä tavoin pelejä voidaan säännellä. Kansainväliset ihmisoikeussopimukset ja Suomen perustuslaki mahdollistavat sääntelyn erityisesti lasten suojelemiseksi. Sääntelyä oikeuttavia argumentteja ja perusteluja kutsun sääntelyperusteiksi (Neuvonen 2012, 189–229). Niissä ei ole kyse oikeudellisista määritelmistä, vaan poliittisista valinnoista, joille on saatu hyväksyntä. Käytettyyn rajoitusperusteeseen vaikuttavat valitun ilmaisumuodon ominaispiirteet, kuten yleiset teemat ja estetiikka. Rajoitusperusteissa on kyse samansuuntaisista perusteluista, jotka on tässä analyysissä yhdistetty osaksi tiettyä rajoitusperustetta. Esimerkiksi huoli pelien väkivallasta kuuluu suojeluperusteisiin, joiden tarkoituksena on suojella väkivaltaisilta sisällöiltä. Suojelun kohde on usein lapsi.

Sananvapauden sääntelyperusteita ovat moraaliset, siveelliset (eli pornografia), uskonnolliset, poliittiset ja suojeluperusteet. Näistä monet ovat nykypäivänä antaneet tilaa tutkimustietoon perustuville perusteille. Kuvaohjelmien ikäraajat perustuvat nykyään mediakasvatuksen ja psykologian tutkimustukoksiin (Neuvonen 2012, 229). Pelien estetiikka rinnastuu jossain määrin sarkakuviin. Molemmissa ilmiöissä on graafinen ja molemmille on leimallista liioitteleminen esimerkiksi väkivallan suhteen ja esimerkiksi rikollisuuden kuvailu. Molempia on myös useasti pidetty vain lapsille suunnattuna sisältönä. Tämä myös näkyy tietynlaisissa stereotyyppinä, kuten lihaksikkaina sankareina ja vähäpukeisina naisina. Näitä elementtejä on nähty myös elokuvissa, vaikka niin elokuviin, sarjakuviin ja peleihin kuuluu paljon muunlaisiakin sisältöjä ja estetiikkaa.

Sarjakuvien ja elokuvien sääntelyssä Yhdysvalloissa on ollut käytössä itsesääntely. Pelien sääntelyssä olisi voitu soveltaa samoja periaatteita kuin Yhdysvaltojen elokuva-alan Pro-

duction Coden eli Hays-säännösten ja sarjakuva-alan Comics Coden yhteydessä. Niissä molemmissa rikollisuutta ei saanut ylistää, poliitikkoja ja poliisia sai esittää roistoina vain poikkeustapauksissa ja muutoinkin aiheita säänneltiin varsin tarkasti (Miller 1994; Nygård 2017; Nyberg 1998). Hays-säännöstö kumoutui elokuvien saadessa täyden sananvapaussuojan Yhdysvaltojen korkeimman oikeuden ratkaisussa Burstyn vastaan Wilson vuodelta 1952 (Barendt 2005, 133; Nygård 2017). Comics Code puolestaan käytännössä lakkasi olemasta 2010-luvun alussa, kun kustantaja yksi toisensa jälkeen hylkäsi sen ja lopulta sen tunnuksen oikeudet osti sarjakuvien sananvapautta puolustava järjestö.

Sääntelyperusteilla on usein liittymää yhteiskunnallisiin huolenaiheisiin ja keskusteluihin. Suomessa vastaavasti näytelmien ja elokuvien osalta on huolestuttu käytännössä kaikista eri sääntelyperusteisiin liittyvistä aiheista (Nenonen 1999; Neuvonen 2018; Sedergren 2006). Elokuvissa vietetyn ajan pelättiin sata vuotta sitten olevan pois lasten koulutyöstä ja liikunnasta (KM 1920:12). Sarjakuvien suhteen on esitetty moraalisia näkemyksiä rikollisuuden ihannoinnista, väkivallasta ja yleinen huoli lasten kehityksestä (Kauranen 2008). Samoja huolia on esitetty myös pelien yhteydessä. Suomessa sarjakuvat ovat aiheuttaneet yhteiskunnallista keskustelua, mutta sarjakuvia ei silti ole irrotettu muun painoviestinnän sääntelystä tai sananvapaussuojaa pohdittu uudelleen (Nygård 2017). Sarjakuville kuuluu sama sananvapaus kuin muillekin ilmaisumuodoille. Estetiikan ja teemojen samankaltaisuudesta huolimatta pelit erottaa sarjakuvista interaktiivisuus.

Sääntelyperusteiden kannalta on mielenkiintoista, että *Raid Over Moscow* -peli aiheutti Suomessa ulkopoliittisen kohun vuonna 1984. Tero Pasanen (2011) on käsitellyt tapausta seikkaperäisesti aiemmassa *Pelitutkimuksen vuosikirjassa*. Sananvapauden kannalta olennaista on, että nimenomaisen sää-

döksen puuttuessa Suomen viranomaiset kieltäytyivät puutumasta pelin jakeluun. Päätöstä helpotti se, että Neuvostoliiton heikentyminen oli alkanut ja Suomessa haluttiin välttää merkkejä niin sanotun suomettumisen vahvistumisesta. Pelin arvostellelle *Mikrobitti*-lehdelle ja lehden toimittajalle vaadittiin myös syytettä maanpetoksesta, koska arvostelu heikensi Suomen suhteita toiseen valtioon. Syyte olisi vaatinut presidentin määräyksen, joka olisi ollut tuhoisaa Suomikuvulle maailmalla (Neuvonen 2018, 262, 302). Aiemmin elokuvia oli kielletty ulkopoliittisin perustein, vaikka kiellolle ei aina löytynyt oikeudellisia perusteita. Vielä vuonna 1986 elokuvatarkastuksessa kiellettiin Neuvostoliiton pyynnöstä Renny Harlinin elokuva *Jäätävä polte*. Elokuvaa kuitenkin leikattiin ja korkein hallinto-oikeus hyväksyi elokuvan julkaisun leikattuna (Neuvonen 2018, 302).

Väkivaltaisten elokuvien aiheuttama yhteiskunnallinen huoli johti Suomessa vuoden 1987 videolakiin. Laissa myös käsitettiin ensimmäisiä kertoja kuvaohjelma. Videolain merkittävin vaikutus oli siinä omaksuttu aikuissensuuri. Aiemmin Suomessa oli vuonna 1983 säädetty rangaistavaksi levittää raaistavaa väkivaltaa sisältäviä ohjelmia. Sen sijaan videokasettien kohdalla eduskunnan toisen lakivaliokunnan käsittelyssä lakiin lisättiin kohta, jonka perusteella oli kiellettyä levittää fyysisenä tallenteena K18-merkinnän saanutta elokuvaa (Neuvonen 2012, 341). Näin tallenteiden tarkastus erkaantui elokuvateatterielokuvien tarkastuksesta. Pelit jaettiin tuohon aikaan fyysisinä tallenteina, joten nekin olisi voitu ottaa valvonnan piiriin. Sen sijaan pelit nimenomaisesti vapautettiin videolaissa muita kuvaohjelmia koskeneesta sääntelystä, vaikka kansainvälisesti ja Suomessa oli herännyt laaja keskustelua pelien vaikutuksesta erityisesti lapsiin. Sittemmin vuoden 2000 kuvaohjelmalaissa pelit olivat vapautettuja tarkastuksesta, mutta niihin tuli merkitä ikäraajat. Nämä ikäraajat samoin kuin vuoden 2011 kuvaohjelmalain luo-

kittelu kattavat kaikki kuvaohjelmat, joten niiden yhteydessä sääntelyperuste on suojelullinen ja perusteena pitäisi olla tutkimus (Neuvonen 2012, 226–229). Käytännössä Suomessa on siirrytty pelien osalta hyväksymään eurooppalaisen PEGI-järjestelmän luokitukset. Poikkeuksena ovat olleet esimerkiksi Suomessa suositut *NHL*-sarjan (EA Sports 1991–) pelit, joiden ikärajoja on muutettu, koska Suomessa jääkiekon taklauksia ja tappeluita ymmärretään eri tavoin kuin muissa Euroopan maissa.

Millaiset pelit ovat aiheuttaneet yhteiskunnallista keskustelua?

Peleihin liittyvä yhteiskunnallinen huoli ja sääntelytoiveet ovat liittyneet pääasiassa väkivaltaan, jossain määrin seksuaaliseen sisältöön ja entistä enemmän esimerkiksi rasismiin. Pelit eivät suinkaan olleet tässä erityisen viattomia, vaan muiden viihteen ja kulttuurin muotojen tavoin koettelivat rajoja. Tässä yhteydessä kohua herättäneitä pelejä tarkastellaan osana aikansa viihdekulttuuria ja tarkoituksena on korostaa niitä syitä, jotka nostivat nämä pelit erityisen huomion kohteiksi eri maissa (Karlsen 2015). Esimerkit on valittu sen perusteella, että ne ovat synnyttäneet laajoja keskusteluja ja peli on kielletty jossain maassa. Valitut pelit edustavat myös eri sääntelyperusteisiin palautuvaa keskustelua. Pelejä käsitellään teemoittain aikajärjestyksessä eri maissa.

Alkuaikojen peleissä pelaajan ja peliä seuranneen saama vaikutelma on nykykatsannosta erikoinen johtuen grafiikan rajoittuneisuudesta. Tästä huolimatta *Death Racen* (Exidy 1976) epämääräiset hahmot riittivät aiheuttamaan huolta (Kocurek 2012). Nämä gremliniksi kutsutut hahmot olivat muutaman pikselin kokoisia valkoisia hahmoja mustalla taustalla. Pelissä oli tarkoitus ajaa näiden gremlinien yli. Pelin pohjana oli elokuva *Death Race 2000*, mutta pelin toteutuksesta ja fanta-

siaelementeistä johtuen huoli vaatii mielikuvitusta. Olennaista kohussa oli, että pelissä nimenomaan pelaaja eikä vain seurattava hahmo ajoivat autolla gremlinien ylitse.

Sen sijaan nykymittapuulla *Custer's Revenge* (Mystique 1982) on selkeämpi tapaus. Siinä väistellään intiaanien nuolia ja palkkiona pelaajan ohjaama pelihahmo pääsee harrastamaan seksiä, monien mielestä raiskaamaan, kaktukseen sidotun intiaaninaisen (Kenyota 2008, 788). Kohun syytä ei ole syytä kovin pitkään pohtia. Peli liittyy olennaisesti myös yhdysvaltalaisen feministien aloittamaan keskusteluun pornografian vaikutuksista ja haitoista (Neuvonen 2012, 207–208; Pasanen 2014, 11).

Ensimmäinen *Barbarian*-peli kuvasti (Palace Software 1987) aikaansa populaarikulttuuri-ilmastoa. Pelin mainoksissa esiintyi vähäpukeinen Maria Whittaker ja barbaarina Michael van Wijk, joka oli pukeutunut vain lannevaatteeseen. Pelillä ei ole mitään tekemistä esimerkiksi *Conan*-elokuvan kanssa, mutta estetiikka oli hyvin samanlaista kuin elokuvissa ja sarjakuvissa. Itse pelissä barbaari saattoi lyödä vastustajansa pään irti ja väkivaltakuvasto oli erittäin selkeää. Näistä syistä pelin myynti alle 18-vuotiaille kiellettiin Saksassa.

Pelien ulkoasu kehittyi digitalisoidun grafiikan myötä, jolloin hahmot näyttivät entistä realistisemmilta. Peleissä saatettiin käyttää myös videoita, joilla esiintyivät näyttelijät. Erityisesti taistelupelin lopetusliikkeet ovat hyvin verisesti kuvattuja. Hyvin pitkälti ulkoasun kohentumisen vuoksi esimerkiksi *Mortal Kombat* -sarjan (Midway Games 1992–2009, Warner Bros 2009–) ensimmäiset osat olivat veristen lopetusliikkeiden vuoksi yhtenä syynä Yhdysvaltojen senaatin kuulemiseen peleistä.

Seksuaalinen sisältö on ollut usein pelejä koskevan keskustelun aiheena. *Leisure Suit Larry*-pelisarja (Sierra On-Line 1987–) on ollut lähimpänä valtavirran eroottista peliä, mutta sen osia

on kielletty vain Australiassa. Muutoin sarja on herättänyt keskustelua seksuaalisen sisällön ja naisten esineellistämisen vuoksi. *Grand Theft Auto: San Andreas* -pelin (Rockstar North 2004) modiin liittyvä kohu on yksi esimerkki keskustelusta. *Hot Coffee* -nimisessä modissa pelihahmo saattoi harrastaa pelaajan ohjaamana seksiä tyttöystävänsä kanssa. Normaalisti modit ovat pelaajien ja harrastajien tekemiä lisäyksiä peliin. Tässä tapauksessa seksipeli oli osa varsinaista pelikoodia eli pelintekijöiden tarkoituksella peliin lisäämää sisältöä. *Grand Theft Auto* -sarjassa (GTA) on myös esiintynyt prostituutiota, joka on herättänyt oman keskustelunsa.

Toinen kysymys ovat olleet niin sanotut raiskaussimulaatiot, kuten Japanin markkinoilla julkaistu *RapeLay* (Illusion Soft 2006), jossa olennainen osa pelistä koostuu raiskaamisesta. Vastaavia pelejä on Japanin markkinoilla muitakin, mutta tässä tapauksessa seksuaalinen väkivalta on erittäin huomiota herättävää (deWinter 2016). Yleisesti peleissä seksuaalinen sisältö on joko huonosti kuvattua ja perustuu GTA-sarjan prostituoitujen ja stripparien tapaan tietyille stereotyyppioille. Kysymys on näissä tapauksissa ollut siitä, että peleissä ylipäätään esitetään seksiä. Merkittävin poikkeus ovat *Custer's Revenge* ja *RapeLay*n kaltaiset pelit, joissa raiskaus seksuaalisen väkivallan muotona on keskeisessä asemassa. Seksuaalisuuden perustuvissa sääntelyvaatimuksissa onkin perusteltua erottaa seksin ja alastomuuden esittäminen peleissä suoranaisesta seksuaalisesta väkivallasta.

Kahtena erityistapauksena kohuista ovat Saksa ja Australia. Saksassa paikallinen lainsäädäntö on johtanut kansallissosialistisia tunnuksia sisältävien pelien kieltämiseen ja ikärajan laskun vuoksi esimerkiksi veren esittämiseen sinisenä. Natistunnukset ovat kiellettyjä Saksan rikoslaisissa, joten tunnetuimmista esimerkeistä *Wolfenstein 3D* -pelin (id Software 1992) kieltäminen oli selkeää. Sittemmin sääntelyä on Sak-

sassa kevennetty ja poikkeustapauksissa symbolit voisivat olla sallittuja niin sanotun sosiaalisen poikkeuksen perusteella (Safferling ja Liesching 2003). Julkaisijat kuitenkin usein kohtuun välttääkseen julkaisevat pelejä Saksassa siten, että näitä symboleita on muutettu ja veriset kohtaukset on toteutettu eri tavalla kuin muissa maissa.

Yhtenä esimerkkinä keskustelujen teemoista on syytä nostaa esiin peliyhtiö Rockstarin ja Australian väliset kiistat. Tältä osin perustan käsitykseni Mark Finnin (2016) artikkeliin. Australiassa on ollut ja on länsimaaksi voimakas sensuuritendenssi myös elokuvien suhteen. Pelejä Australia on Saksan ohella kieltänyt useita. Yksi syy kieltöihin on sääntelyn lähdekohta peleistä lapsille suunnattuina tuotteina, jolloin niille ei ole voinut antaa K18-merkintää, vaan kieltäminen on ollut ainoa vaihtoehto. Ensimmäinen näytös Australian ja Rockstarin välillä oli *Grand Theft Auto III* (DMA Design 2001), joka julkaistiin ensin 15-ikärajalla ja kohujen myötä kiellettiin kokonaan. Pelin julkaisija Take-2 kieltäytyi uudelleenluokittelusta, joten levitysrajoitus jäi voimaan. Seuraava kielletty peli oli *Manhunt* (Rockstar North 2003), jossa keskiössä oli tappaminen, ja peli kiellettiin myös esimerkiksi Uudessa-Seelannissa. Australiassa peli oli julkaisijan 15 vuoden ikärajalta myynnissä lähes vuoden, ennen kuin se kiellettiin. Vuosien saatossa ainoa julkaisijan ilman muutoksia hyväksytty peli oli *Bully* (Rockstar Vancouver 2006). *GTA: San Andreasin* modikohu johti pelin muuttamiseen Australiassa. *GTA IV*-pelissä Rockstar muutti Australian julkaisua varten kaiken seksuaalisen sisällön vähemmän ilmeiseksi. Viimeksi mainitussa on useita Australia-viittauksia, joista yksikään ei ole kovin mairitteleva. *GTA V* (Rockstar 2013) oli ensimmäinen sarjan peli, jota on saanut myydä Australiassa aikuisille ilman tarkastusviranomaisten puuttumista.

Erilaisten huolien suhteen pelien interaktiivisuutta on pidetty muista viihde- ja kulttuurituotteista erottavana tekijänä. Tältä osin suoraa syytä ja seurausta peliväkivallan ja oikean väkivallan välillä ei ole vahvistettu (Kutner ja Olsen 2008; Salokoski 2005). Brown-ratkaisussa Yhdysvaltain korkein oikeus myös korostaa, että tutkimukset osoittavat korrelaation, mutta eivät syyseuraussuhdetta eli kausaliteettia. Syyseuraussuhde pelien ja tekojen välillä on seurausta tutkimusten metodisista ongelmista (Ferguson 2016, 208–210). Näitä ongelmia korosti väkivaltaisten pelien nostaminen esiin esimerkiksi Columbinen kouluampumisen yhteydessä vuonna 1999. Tällöin ampujien väitettiin saaneen vaikutteita ja jopa oppineen tappamaan pelaamalla. Sama teema toistui Sandy Hookin kouluampumisen yhteydessä vuonna 2012, jolloin ampuja leimattiin väkivaltaisten pelien suurkuluttajaksi. Tällä kertaa keskustelu jäi vähäisemmäksi, koska syyseuraussuhdetta etenkin Columbinen jälkeen korostaneet tutkimukset oli osoitettu virheellisiksi ja ylipäätään pelikeskustelu oli monipuolistunut (Pasanen 2014, 9–10).

Monien pelien kohdalla väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat olleet markkinointikeinoja. Keskeinen kysymys on myös se, että käsitteet väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat yhteiskunta- ja kulttuuririippuvaisia. Peleissä väkivallan määrittely riippuu määrittelijästä (Schott ja Mäyrä 2016). Sen sijaan muihin viihteen muotoihin ja niissä käytettyihin sääntelyperusteisiin nähden pelien yhteydessä ei ole nähty merkittäviä uskonnollisia tai poliittisia kohtia. Uskonnolliset tahot ovat toki vaatineet pelien kieltämistä, mutta suoranaista uskonnollista sisältöä on hyvin harvassa pelissä. Poliittisen sisällön osalta symbolikielto tai Suomen *Raid Over Moscow* -kohu ovat poikkeuksia. Kohujen vaimentuminen kertoo paitsi ajan muutoksesta niin myös siitä, että sääntely ja yhteiskunnallinen keskustelu ohjaavat pelien sisältöä samalla tavalla kuin muu kulttuurin sääntely muita sisältöjä. Jos ei erikseen

haluta aiheuttaa kohua tai vedota vain aikuisiin, niin sisältöä pitää muokata halutun sääntelyn hyväksymään suuntaan.

Kuinka pelejä säännellään

Pelit olivat pitkään muita viihteen ja kulttuurin muotoja koskevan sääntelyn ulkopuolella. Yhtenä syynä oli pelaamisen marginaalisuus. Vielä 1980-luvulla pelaaminen oli loppujen lopuksi harvojen harrastus, pelejä pidettiin vain lasten harrastuksena ja ensimmäistä pelikonsolubuumia seurannut romahdus piti peliteollisuuden suhteellisen pienenä toimijana. Pelaamisen kasvu ja uudet pelikonsolit muuttivat tilannetta siten, että pelejä koskevat huolet saivat laajempaa kaukupohjaa. Ajatus täysi-ikäisistä pelaajista on lyönyt läpi 2000-luvulla, jolloin pelejä on myös säännelty samoin kuin elokuvia.

Sääntelyssä voidaan erottaa kolme erilaista sääntelytyyppiä. Ensimmäinen on perinteinen valtiollinen sääntely, jossa lakien ja muiden normien puitteissa viranomainen tai muu määritelty sääntelijä hoitaa tehtävänsä. Valtiollisen tai vastaavan tahon, kuten EU:n, sääntelyn lähes täysi vastakohta on itsesääntely. Tästä paras esimerkki on Suomessa Julkisen sanan neuvosto, joka on median itsensä itselleen luoma sääntelyelin, eikä valtiollisella sääntelyllä ole Suomessa minikäänlaista roolia. Erityisesti EU:n piirissä on kehittynyt 2000-luvun aikana yhteissääntelyä, jossa julkinen valta ja ala yhdessä luovat sääntelyn puitteet. Pelien sääntelyn yhteydessä on olennaista erotella nimenomaisesti julkisen vallan sääntely ja itsesääntely.

Ensimmäiset sääntelytoiveet esitettiin 1980-luvulla, mutta ne saivat enemmän kannatusta vasta 1990-luvulla. Ensimmäisiä askelia suhtautumisessa olivat Yhdysvaltojen kongressin järjestämät peleihin liittyvät kuulemiset vuosina 1993–1994 (Ruggill ja McAllister 2016, 73–74). Taustalla oli edellisten

vuosien julkaisujen aiheuttama huoli pelien vaikutuksista lapsiin. Erityisesti esille nostettiin sellaiset pelit kuin *Night Trap* (Digital Pictures 1992) ja *Mortal Kombat*, myöhemmin myös kuulemisten jälkeen julkaisu *Doom* (id Software 1993). Kuulemisia johtivat senaattorit Joseph Lieberman ja Herb Kohl. Käytännössä kuulemisten yhteydessä pelialalle annettiin vaihtoehdoksi järjestää itse mekanismit, joilla lapsia voidaan suojella haitallisilta sisällöiltä tai senaattorit aloittavat lainsäädäntötoimet. Kuulemisten aikaan Yhdysvaltojen korkein oikeus ei ollut vielä käsitellyt pelien sananvapaussuojaa. Yhtenä reaktiona vaatimukseen konsoli- ja pelivalmistaja Sega perusti luokitteluorganisaation Videogames Rating Council, jonka toiminta jäi lyhytaikaiseksi, eikä se ehtinyt koskettaa kuin Segan omia pelejä. Vastaavasti konsoliyritys Nintendo asetti pelistudioille merkittäviä sisältörajoituksia ehtona pelien julkaisulle Nintendon laitteille.

Kongressille tarjottiin sääntelyvaihtoehtoiksi International Digital Software Associationin luokittelumallia ja Computer Game Ratings Working Groupin mallia, jossa sääntelijällä oli mahdollisuus määrätä sakkoja ja vetää pelejä pois markkinoilta uudelleenluokittelua varten (Ruggill ja McAllister 2016). Senaattorit päätyivät puoltamaan ensin mainittua mallia, josta kehittyi sittemmin Entertainment Software Rating Board (ESRB). Järjestelmä on käytössä myös Kanadassa ja Meksikossa. ESRB on itsesääntelyjärjestelmä, jolloin valtion toimia rajoittava yhdysvaltalainen sananvapausoppi ei muodosta estettä sääntelylle nykytulkinnan perusteella (Caron ja Cohen 2013). Luokittelujärjestelmän esikuvana oli MPAA/MPA:n (Motion Picture Association) osan CARAn (Classification and Rating Administration) ylläpitämä elokuvien luokittelujärjestelmä. Tämä järjestelmä oli korvannut ankaramman Hays-järjestelmän, jonka oli käytännössä todettu rikkovan sananvapautta Burstyn-ratkaisussa. Vastaavia itsesääntelyelimiä ovat RIAA:n (Recording Industry Associa-

tion of America) musiikkia koskeva järjestelmä ja televisio-ohjelmien TV Parental Guidelines.

ESRB toimii julkaisijoiden täyttämien lomakkeiden ja mahdollisten pelivideoiden pohjalta, mutta fyysisesti jaettavat pelit voidaan ottaa testipelattaviksi. Nykyään ESRB voi väärin tietojen antamisen tapauksessa määrätä uudelleenluokittelun, takaisinkutsun ja antaa sakkoja. ESRB on myös perustanut ilmaisen digitaalisen luokittelun palvelun auttamaan pienjulkaisijoiden pelien luokittelua. *GTA*-pelin *Hot coffee* -modin aiheuttaman kohun seurauksena sääntelyä muutettiin niin, että luokiteltavan pelin kaikki sisältö tulee olla arvioinnin piirissä, jolloin myös pelaajille näkymättömät sisällöt voivat vaikuttaa arviointiin (Ruggil ja McAllister 2016). Osin tämän kohun johdosta vaatimukset pelien sääntelyn virallistamisesta ja koventamisesta saivat suosiota Yhdysvaltojen senaatissa, mutta Hillary Clintonin edistämä Family Protection Act ei edennyt senaatissa laiksi saakka. Sen sijaan Kaliforniasa säädettiin vastaava laki, joka kielsi sakan uhalla vain aikuisille luokiteltujen pelien myymisen alaikäisille ja edellytti selkeitä merkintöjä (Cross 2006). Tämän lain Yhdysvaltojen korkein oikeus totesi loukkaavan sananvapautta tapauksessa Brown vastaan Entertainment Merchants Association.

Britanniassa elokuvien laintasainen sääntely oli alkanut hyvin varhain. Vuoden 1909 Cinematograph Act antoi paikallisviranomaisille turvallisuuden eli varhaisten filmien palovaaran vuoksi laajan toimivallan päättää elokuvaesityksistä. Varsinainen elokuvatarkastamo British Board of Film Censors perustettiin vuonna 1912. Elokuvien järjestelmä oli ankarimmillaan 1970-luvulla ja 1980-luvulla, kun peliteollisuus alkoi kehittyä. Britanniassa oli Yhdysvaltojen ohella merkittävä rooli varhaisten tietokoneiden ja pelien kehityksessä. Merkittävin debatti peleistä Britannian parlamentissa oli vuonna 1981, kun parlamentaarikko George Foulkes esitti aloitteen

Space Invadersin (Taito 1978) ja muiden elektronisten pelien sääntelystä (Reynolds 2016, 117). Aloite ei edennyt.

Vuonna 1984 pelit säädettiin osaksi videosääntelyä ja näin pelejä luokitteli British Board of Film Classification (BBFC). Sääntely ei koskenut kaikkia pelejä, vaan ainoastaan niitä, jotka väkivallan, rikollisuuden esittämisen tai seksuaalisen sisällön vuoksi olivat luokittelun mahdollistavan poikkeuksen piirissä. Käytännössä vain muutama peli luokiteltiin ja suurin osa kuului poikkeuksen piiriin. Poikkeusten alaa supistettiin vuonna 2010 ja samalla Britannia liittyi PEGI-järjestelmään (Mac Síthigh 2018, 53). Britanniassa merkittävin kielletty peli on ollut *Carmageddon* (Stainless Games 1997), jossa pelaaja sai pisteitä ajamalla autolla jalankulkijoiden yli mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla. Peli luokiteltiin ja myynti sallittiin, kun ihmishahmot oli korvattu zombieilla ja vihreällä verellä. Saksassa ihmishahmot korvattiin liikkumattomilla roboteilla.

Euroopassa elokuvatarkastus ei monissa maissa kattanut pelejä vuosikymmeniin, jolloin kiellot perustuivat rikoslakiin. PEGI otettiin käyttöön vuonna 2003. Sen taustalla on pelialan järjestö Interactive Software Federation of Europe. PEGI:llä on myös vuodesta 2007 saakka ollut verkkopeleihin keskittynyt PEGIonline-järjestelmä. Perustamisen taustalla olivat pitkät neuvottelut erilaisten sidosryhmien kanssa tarvittavasta sääntelystä ja luokittelussa käytettävien ikärajojen sisällöstä (Marsden 2011, 157–162). Luokittelussa pelille määritellään ikäraja ja sisältösymboleita kuvaamaan arveluttavia sisältöjä. EU:n komissio on toistuvasti katsonut PEGI:n toiminnan edistävän ihmisoikeuksien ja erityisesti lasten turvallisen ympäristön tavoitteita (EU Komissio 2008). Luokittelujärjestelmä onkin ollut vahvasti mukana turvallisemman internetin ja medialukutaitoa edistävien hankkeiden suosituksissa. Euroopan parlamentti on päätöslauselmassaan toden-

nut, että peleistä on haittojen lisäksi myös selkeitä hyötyjä ja ne ovat osa nykyistä digitaalista toimintaympäristöä. Parlamentti kehottaa jäsenvaltioita jatkamaan ja tiivistämään yhteistyötä PEGI-järjestelmän kehittämiseksi (EU Parlamentti 2009). Parlamentin näkemyksen mukaan pelialalla tulee pyrkiä itsesääntelyyn ja näin välttämään tarvetta EU-tason lainsäädännölle.

Tällä hetkellä PEGI-järjestelmässä on mukana noin 30 maata, joissa sen luokittelut ovat korvanneet kansallisen järjestelmän ja monissa muissa valtioissa PEGI-luokitukset ohjaavat käytännössä kansallista luokitusta. Huomionarvoista on, että kaikissa Euroopan maissa ei ole erityistä luokittelulainsäädäntöä. Näissäkin Euroopan maissa pelien tekijät ja pelilaitteiden tekijät käyttävät PEGI-luokitusta, jolloin siitä on tullut osa näidenkin maiden sääntelyjärjestelmää (McLoughlin 2007). Euroopan ihmisoikeusjärjestelmän taustalla oleva Euroopan neuvosto on yhteistyössä Interactive Software Federation of Europe:n luonut periaatteet ihmisoikeuksien huomioimisesta verkkopeleissä, joten voidaan sanoa, että itsesääntely on EU:n lisäksi saanut myös EN:n hyväksynnän (EN 2008).

Merkittävin poikkeus PEGI-järjestelmässä voidaan pitää Saksaa, jossa on käytössä oma Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle -järjestelmänsä (USK). Järjestelmän taustalla on vuonna 1951 säädetty ja useasti muutettu laki alaikäisten suojelemisesta, Jugendschutzgesetz (Safferling ja Liesching 2003). Ikärajajärjestelmä sääntelee ikäluokittelujen kautta sitovasti pelien myyntiä ja myös mainontaa. Järjestelmän luokitteluissa omia erityiskysymyksiään verrattuna muuhun Eurooppaan ovat olleet väkivaltakuvaukset ja Saksan rikolaisissa kielletyt natsisymbolit. Näihin säädöksiin on tehty niin sanottu sosiaalisen hyväksyttävyyden lauseke, joka mahdollistaa jonkinlaiset poikkeukset kieltoihin. Nämä muutokset

tehtiin vuonna 2018 ja niiden vaikutukset vaativat vielä arviointia.

Suomessa pelit oli erikseen vapautettu sääntelystä ensin siksi, että pelit eivät kuuluneet elokuvien määrittelyyn ja vuoden 1987 videolaissa pelit nimenomaisesti vapautettiin sääntelystä (Neuvonen 2012, 352–353). Pelit eli vuorovaikutteiset kuvaohjelmat tulivat sääntelyn piiriin kuvaohjelmalaissa vuonna 2000. Määritelmä oli sama kuin vuoden 1987 videolaissa, jossa sitä oli käytetty sääntelyn piiristä pois sulkemiseen. Kuvaohjelmalain mukaisesti kuvaohjelmat ja myös pelit tuli luokitella, että niitä sai välittää alle 18-vuotiaille, mutta pelit oli vapautettu tarkastuksesta. Pelien tarkastusta pidettiin liian raskaana, jolloin ikärajan antoi maahantuoja. Ikäraja tuli ilmoittaa Valtion elokuvatarkastamolle, joka saattoi ottaa pelin tarkastettavaksi epäillessään maahantuojan ikärajaluokitusta. Hankalissa tapauksissa maahantuoja kysyivät neuvoa elokuvatarkastamolta.

Suomen tilanne selkiytyi, kun PEGI otettiin Suomessa käyttöön vuonna 2003. Valtion elokuvatarkastamo rekisteröi PEGI:n ikärajat ja näin ne olivat voimassa Suomessa. Ikärajoissa oli muutamia eroavaisuuksia ja Suomessa ikärajaa muutettiin esimerkiksi jääkiekkopelien osalta, ne kun sisälsivät tappeita eli väkivaltaa. Suomessa kuvaohjelmien luokittelu on perinteisesti perustunut kokonaisharkintaan, ei yksittäiseen kohtaukseen tai teemaan (Paloheimo 2003, 20–24). Kuvaohjelmalakea uudistettiin vuonna 2011 ja valtiollinen elokuvatarkastus lopetettiin. Ikärajaluokitukset vastasivat entistä enemmän PEGI:n luokituksia ja vuodesta 2012 ikärajaluokitukset ovat olleet sitovia. Vastuu kuvaohjelmien luokittelemisesta annettiin kuvaohjelmien jakelijoille ja käytännössä luokittelun tekevät kuvaohjelmaluokittelijat, jotka voivat olla yksityisiä toimijoita. Pelien osalta laissa nimenomaisesti säädetään 16 §:n 3 momentissa, että PEGI:n kaltaisen organisaation

EU:n sisällä antamat luokitukset voidaan automaattisesti hyväksyä kuvaohjelmalain mukaisiksi.

Sääntely tarkoittaa kuvaohjelmien mahdollisten katsojien eli asiakaskunnan rajoittamista. Rajoittaminen tarkoittaa hyvin todennäköisesti kuvaohjelman tekijälle ja levittäjille vähemmän tuloja, jolloin sääntely voi ohjata tuotantoa. Tämä kehitys on nähty elokuvateollisuudessa ja sarjakuvissa. Selkein esimerkki sääntelyn ja jopa julkisen kohun uhan ohjaavasta vaikutuksesta ovat konsoliyhtiö Nintendon linjaukset säilyttää julkisuuskuva koko perheen viihteen tarjoajana. Useita Nintendon laitteille muilta alustoilta käännettyjä pelejä on muutettu alhaisemman ikärajan suuntaan.

Sääntelyn muotojen kannalta pelit ovat kulkeneet samaa lasta kuin elokuvat. Ensin uusi viihteen ja kulttuurin muoto ei sovi olemassa olevaan sääntelyyn, jolloin se saa kehittyä hetken aikaa varsin vapaasti (Nenonen 2017). Pian herää huoli sisällöistä ja erityisesti lasten suojelemisesta haitallisilta sisällöiltä. Elokuvissa alkuvaikeuksien jälkeen ratkaisu oli ankara elokuvassensuuri, joka huipentui Suomessa aikuisille tarkoitettujen videoelokuvien täyskieltoon (Neuvonen 2018, 300–302; Sedergren 2006, 428–432). Suomessa elokuvasääntely alkoi itsesääntelynä ja on nykyään taas käytännössä itsesääntelyä. Nykyään esimerkiksi EU:n audiovisuaalisen median direktiivi sääntelee tarkasti elokuvien, televisiosarjojen ja vastaavien kuvaohjelmien sääntelyn puitteista. Sarjakuvissa yhdessä merkittävistä tuottajavaltioista Yhdysvalloissa itsesääntelyyn perustuva Comics Code muokkasi vuosikymmeniä koko ilmaisumuodon perusteita. Pelit sen sijaan olivat aluksi sääntelykehikon ulkopuolella. Peliteollisuuden ja -kulttuurin merkityksen kasvaessa pelien sääntelyssä otettiin käytännössä käyttöön heti itsesääntely. Tätä on myös laajasti pidetty hyvänä kehityksenä (McLoughlin 2007).

Pelit oikeudessa, oikeus peleissä

Pelien sananvapaussuojan ja sääntelyn kehitys on ollut omanlaistaan. Elokuvat, televisiosarjat ja sarjakuvat ovat aiheuttaneet suuria yhteiskunnallisia kohuja, jotka ovat johtaneet ankaraan sääntelyyn ja jopa sensuuriin. Näitä kohuja on aiheuttanut pääosin seksuaalinen sisältö ja väkivalta. Samalla on huolestuttu toistuvasti lasten ja myös aikuisten ajanviettotavoista. Tällöin nämä huolet johtivat myös sääntelyyn. Oma lukunsa erityisesti Suomessa on ollut sääntely sisäpoliittisin ja ulkopoliittisin perustein. Näillä perusteilla on kielletty kirjoja, näytelmiä ja elokuvia, mutta ei *Raid Over Moscow* -peliä huolimatta Neuvostoliiton vastalauseesta.

Yhteiskunnallisen ilmapiirin muutos selittää osin pelien sääntelyn erilaisuutta. Väkivalta ja seksuaalinen sisältö ovat aiheuttaneet kohuja, mutta ankaran valtiollisen sääntelyn, sensuurin ja rajoittavan itsesääntelyn asemesta sääntelyksi on toistuvasti useissa maissa valikoitunut ohjaava itsesääntely. Merkittävät poikkeukset länsimaista ovat olleet Saksa ja Australia, joissa pelejä on laajamittaisesti kielletty tai niiden sisältöihin on vaadittu muutoksia. Näissäkin maissa on tapahtunut muutos sallivampaan suuntaan viime vuosien aikana. Artikkelissa olen rinnastanut estetiikaltaan ja teemoiltaan peleihin monelta osin rinnastuvat elokuvat ja sarjakuvat. Edellä mainittuja poikkeuksia lukuun ottamatta pelejä on säännelty lievemmin kuin näitä kahta muuta kulttuurin muotoa. Elokuvia ja sarjakuvia koskevat säännöt otettiin käyttöön vuosikymmeniä ennen kuin digitaaliset pelit nykymuodossaan kehittyivät. Pelien aiheuttaessa ensimmäisiä merkittäviä kohuja oli elokuvien, sarjakuvien ja muiden sisältöjen sääntely muuttunut. Sananvapauden merkitys oikeutena oli vahvistunut ja sääntelyperusteet perustuivat enemmän tieteelliseen tutkimukseen kuin uskonnollisiin, poliittisiin tai moraalisiin arvoihin.

Pelit ovat sääntelyssä kulkeneet nopeutettua oikopolkua sääntelyn varjosta itsesääntelyyn. Uusissa sääntelyvaatimuksissa kysymys on ollut mediassa esiintyneistä kohuista, joissa huomio on keskittynyt yksittäisiin peleihin, mutta laajemmin kohu ei ole johtanut sääntelytoimiin. Tämä on huomattavaa, sillä esimerkiksi 1980-luvun videokohu johti Suomessakin aikuisia koskeneeseen sensuuriin. Sen sijaan EU, Suomen lainsäätävä ja Yhdysvaltojen korkein oikeus sekä poliitikot ovat laajasti tukeneet pelien itsesääntelyä.

Pelien sananvapaussuojaa on käsitelty käytännössä vain Yhdysvalloissa. Euroopassa se on selviö, mutta sääntelyn suhdetta sananvapaussuojan rajoihin ei ole oikeudessa käsitelty. Lainsäätäjällä niin Suomessa kuin EU:ssa on ollut tahto lisätä Euroopan laajuista itsesääntelyä. Pelien itsesääntelyn suhde sananvapauden kanssa on edelleen auki. Saksassa rajana on ollut kuvaohjelmien ja tiettyjen symbolien osalta ankara rikoslaki, jolloin kysymys on ollut yleisestä normista eikä nimenomaisesti pelien sääntelystä. Tämäkin sääntely on muuttunut sallivammaksi. Pelien ja muiden kuvaohjelmien sääntelyn perusta on nykyään lasten suojeleminen.

Näin ollen pelien arvostuksen ja pelaajakunnan muutoksen seurauksena kysymys on, että onko rikollisen sisällön lisäksi olemassa sisältöjä, jotka voidaan kieltää aikuisilta. Suomessa ja monissa muissa maissa raja voisi olla erityisen raaka ja graafinen väkivaltakuvaus, lapsiporno tai esimerkiksi hyvin törkeä rasismi. Toistaiseksi pelit eivät ole kuitenkaan aiheuttaneet rikosprosesseja. Yhtenä syynä on, että pelien tekijät eivät tahdo ottaa riskejä. Peliteollisuus on osittain mukautunut sääntelyn ja osaa mukauttaa pelit haluamaansa ikärajaan. Tämä puolestaan sopii sääntelijöille ja sääntelyn vaatijoille hyvin. Isojen toimijoiden lisäksi on pieniä julkaisijoita ja modien tekijöitä. Tällöin portinvarjot voivat toimia digitaaliset kauppapaikat, jotka voivat kieltäytyä ottamassa peliä tai

modia valikoimaansa.

Pelien suhde muuhun sähköiseen viestintään tulevaisuudessa on eräs mielenkiintoinen kysymys. Teknologioiden ja sisältöjen konvergoituminen eli yhdentyminen haastaa perinteisiä lähtökohtia. Olemme nähneet jo pelattavia televisiosarjoja ja suomalaisittain oli merkittävä uutinen, kun elokuvien ja sarjojen jakelija Netflix laajensi pelijakeluun ostamalla suomalaisen Next Gamesin. Pelien sääntelyn rinnastus televisiosarjoihin on myös aihio jatkotutkimuksille. Televisiosarjoissa kun on ollut elokuviin verrattuna erilainen tuotantotapa, jakelu ja näin myös sääntely. Yleisesti erilaiset metaversumivisiot ja web 3.0 tuovat peleistä tuttuja elementtejä laajempaan käyttöympäristöön. Samalla myös pelit ja niiden herättämät huolet muuttuvat. Tulevaisuudenvisioiden lisäksi pelien sääntelyn tutkimus vaatisi syvempää historian kerrosten avaamista monitieteisellä otteella. Kielletyistä ja sensuroiduista kirjoista, elokuvista ja musiikista on lukuisia kirjoja. Sarjakuvien yhteiskunnallisista kohuista on väitely ja julkaistu tietokirjoja.

Näkökulma artikkelissa on ollut pelit oikeuden ja sääntelyn kautta tarkasteltuina. Toinen mielenkiintoinen kulma olisi oikeus peleissä. Esimerkiksi toteutuuko massiivimoninpelien omissa tiedotuskanavissa sananvapaus? Missä määrin pelit julkaisijan ja tekijän luomuksina ovat ympäristöjä, joissa kaikki valta on ylläpitäjällä? Voiko kymmenien tuhansien ihmisten pelaama peli saavuttaa pisteen, jossa tekijä ja pelaajien välille syntyy suhde, jossa esimerkiksi sananvapaudella ja pääsyllä peliin on normatiivista merkitystä? Tällaiset kysymykset ovat liittyneet toistaiseksi vain yksityisoikeudellisiin seikkoihin, kuten virtuaaliseen omaisuuteen tai arpajaislaatikoihin.

Toinen kiinnostava kysymys on, että mitä pelit kertovat oikeudesta. Peleissä puhutaan taikapiiiristä (Huizinga 1984),

jonka peli ja sen säännöt luovat. Samalla peleihin tuodaan mukana käsityksiä ulkopuolisesta maailmasta, jotka vaikuttavat tekijöiden ja pelaajien valintojen taustalla. Monissa peleissä tappaminen ja muu väkivaltainen käytös ovat olennainen osa peliä. Tällaisen toiminnan sallittavuuden ero pelimaailmassa ja ulkopuolisessa maailmassa on kaikille selviä. Sen sijaan muu toiminta tuo esiin vuorovaikutuksen ulkopuolisen maailman ja pelimaailman sääntöjen välillä. Esimerkiksi monikaan peli ei suoranaisesti kerro varastamisen tai punaisia päin kävelyn olevan laitonta pelissä, mutta molemmista voi olla samanlaisia seurauksia kuin ulkopuolisessa maailmassa. Erityisesti nykyistä yhteiskuntaa muistuttavissa peleissä monet pelimaailman normit ovat ulkopuolisen maailman normeja, jolloin niiden olemassaolo pelimaailmassa kommentoi pelin käsitystä oikeudesta. Tämä suhde vaatisi monitieteistä tutkimusotetta. Pelien sananvapauteen ja sääntelyn kehitykseen voikin vaikuttaa se, mitä pelit kertovat pelintekijöiden ja pelaajien suhteesta sääntöihin, oikeuteen ja yhteiskuntaan. Olennainen kysymys on, että missä määrin virtuaalimaailma voidaan erottaa sen ulkopuolisesta maailmassa. Missä määrin virtuaalimaailman säännöt ja toimintatavat vaikuttavat toimintaan ja käsitykseen säännöistä pelien ulkopuolisessa maailmassa?

Lähteet

Aarnio, Aulis. 1987. *Mitä lainoppi on?* Helsinki: Tammi.

Aarnio, Aulis. 2011. *Luentoja lainopillisen tutkimuksen teorioista.* Helsinki: Forum Iuris.

Alexy Robert. 1989. *A Theory of Legal Argumentation: the Theory of Rational Discourse as Theory of Legal Justification.* Oxford: Clarendon Press.

Chilton, Paul. 2004. *Analysing Political Discourse. Theory and Practice.* New York: Routledge.

Barendt, Eric. 2005. *Freedom of Speech.* 2. ed. Oxford: Oxford University Press.

Caron, André H. ja Ronald I. Cohen. 2013. *Regulating Screens: Issues in Broadcasting and Internet Governance for Children.* Montreal: McGill-Queen's University Press.

Chilton, Paul A. 2004. *Analysing Political Discourse.* Lontoo: Routledge.

Cross, William. 2006. "Hot Coffee and Freeze-Dried First Amendment Analysis: The Dubious Constitutionality of Using Private Rating for Public Regulation of Video Games", *First Amendment Law Review* 4, no. 2 (Spring 2006): 299–341.

De Morree, Paulien. 2016. *Rights and Wrongs Under the ECHR.* Cambridge: Intersentia.

deWinter, Jennifer. 2016. "Regulating Rape: The Case of *Rape-lay*, Domestic Markets, International Outrage, and Cultural Imperialism." Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 244–258. New York: Routledge.

Gard, Ron ja Elizabeth Townsend Gard. 2017. *Video Games and the Law.* New York: Routledge.

Gardbaum, Stephen. 2012. "The Structure and Scope of Constitutional Rights". Teoksessa *Comparative Constitutional Law*, toimittaneet Tom Ginsburg ja Rosalinda Dixon, 387–405. Northampton: Edward Elgar.

Ferguson, Christopher J. 2016. *Media Psychology 101.* New York Springer.

Finn, Mark. 2016. "Rockstar versus Australia." Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 98–112. New York: Routledge.

-
- Hirvonen, Ari. 2011. *Mitkä metodit?* Helsinki: Yleisen oikeustieteen julkaisuja.
- Hoikka, Mikko. 2009. *Sananvapaus Euroopan unionin oikeudessa*. Helsinki: Suomalainen Lakimiesyhdistys.
- Huizinga, Johan. 1984. *Leikkivä ihminen*. Suomentanut Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY.
- Husa, Jaakko. 2013. *Oikeusvertailu*. Helsinki: Lakimiesliiton kustannus.
- Husa, Jaakko ja Antero Jyränki. 2021. *Valtiosääntöoikeus: systemaattinen yleisesitys Suomen valtiosäännöstä*. 2., uudistettu painos. Helsinki: Kauppakamari.
- Karlsen, Faltin. 2015. "Analyzing Game Controversies – A Historical Approach to Moral Panic and Digital Games." Teoksessa *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*, toimittaneet Ashley ML Brown, Jonas Linderöth ja Torill Elvira Mortensen, 15–32. New York: Routledge.
- Kauranen, Ralf. 2008. *Seriedebatt i 1950-talets Finland: en studie i barndom, media och reglering*. Åbo: Åbo Akademisk förlag.
- Kearns, Paul. 2013. *Freedom of Artistic Expression*. Oxford and Portland: Hart Publishing.
- Kenyota, Gregory. 2008. "Thinking of Children: The Failure of Violent Video Games Law". *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal* 18, no. 4: 785–816.
- Kocurek, Carly A. 2012. "The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race." *Game Studies* 12 (1). http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.
- Kutner, Lawrence ja Cheryl K. Olsen. 2008. *Grand Theft Childhood*. New York: Simon & Schuster.
- Kärki, Anssi. 2020. "Arpajaisten ja uhkapelien soveltumisesta palkintolaatikoihin eli ns. loot box –mekanismeihin." *Lakimies* 3–4/2020: 348–372.
- Lipson, Ashley ja Robert D. Brain 2009. *Computer and Video Games Law*. Durham: Carolina Academic Press.
- Mac Síthigh, Daithí. *Medium Law*. Routledge 2018
- Marsden, Christopher T. 2011. *Internet Co-Regulation: European Law, Regulatory Governance and Legitimacy in Cyberspace*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McLoughlin, Sharon. 2007. "Violent Video Games – Can Self-Regulation Work?" *Communications Law* 5: 157–164.
- Miller, Frank. 1994. *Censored Hollywood*. Atlanta: Time Publishing.
- Nenonen, Markku. 1999. *Elokuvatarkastuksen synty Suomessa (1907–1922)*. Helsinki: SHS.
- Nenonen, Markku. 2007. *Elävistä kuvista internetiin*. Helsinki: Books on Demand.
- Neuvonen, Riku. 2012. *Sananvapauden sääntely Suomessa*. Helsinki: CC Lakimiesliiton kustannus, 2012.
- Neuvonen, Riku & Rautiainen, Pauli. 2015. "Lakivaraukset Suomen perusoikeusjärjestelmässä", *Lakimies* 2/2015: 222–248.
- Neuvonen, Riku. 2018. *Sananvapauden historia Suomessa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Neuvonen, Riku. 2019. *Viestintä- ja informaatio-oikeuden perusteet*. 2., uudistettu painos. Helsinki: Kauppakamari.
- Neuvonen, Riku. 2022. "Pelien sääntelyn kehityskaari Suomessa ja kansainvälisesti." Teoksessa *Viestin viemää - Viestintä-oikeuden vuosikirja 2021*, toimittanut Päivi Korpisaari, 122–133.

Helsinki: Helsingin yliopiston oikeustieteellinen tiedekunta.

Niemi-Kiesiläinen, Johanna, Päivi Hontatukia ja Minna Ruuskanen. 2006. "Diskurssianalyysi ja oikeuden kieli." Teoksessa *Oikeuden tekstit diskursseina*, toimittaneet Johanna Niemi-Kiesiläinen, Päivi Honkatukia, Helena Karma ja Minna Ruuskanen, 21–42. Helsinki: Suomalainen lakimiesyhdistys.

Nyberg, Amy Kiste. 1998. *Seal of Approval: The History of Comic Code*. Jackson: University Press of Mississippi.

Nygård, Severi. 2017. *Sarjakuvasensuuri*. Helsinki: Jalava.

Paloheimo, Matti. 2003. *Seksiä ja väkivaltaa: kysymyksiä elokuvatarkastajalle*. Helsinki: Like.

Pasanen, Tero. 2011. "'Hyökkäys Moskovaan!' Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa ja Riikka Turtiainen, 1–11. Tampere: Tampereen yliopisto.

Pasanen, Tero. 2014. "Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkiältä pelikohujen arkkityyppinä", teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittaneet Jaakko Suominen ja muut, 8–23. Tampere: Tampereen yliopisto.

Reynolds, Ren. 2016. "Play Britannia – The Development of U.K. Video Game Policy." Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 113–127. New York: Routledge.

Ruggill, Judd Ethan ja Ken S. McAllister. 2016. "E(SRB) Is for Everyone – Game Ratings and the Practice of Content Evaluation", teoksessa *Video Game Policy*. Toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 71–84. New York: Routledge.

Salokoski, Tarja. 2005. *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Safferlink, Christop ja Mark Liesching. 2003. "Protection of Juveniles in Germany." *German Law Journal* 4 (6): 541–557.

Schott, Gareth ja Frans Mäyrä. 2016. "Re-conseptualizing Game Violence: Who is Being Protected and from What?" Teoksessa *Video Game Policy*, toimittaneet Steven Conway ja Jennifer deWinter, 131–145. New York: Routledge.

Sedergren, Jari. 2006. *Taistelu elokuvasesensuurista: valtiollisen elokuvatarkastuksen historia 1946–2006*. Helsinki 2006.

Tuori, Kaarlo. 2000. *Kriittinen oikeuspositivisismi*. Helsinki: WSLT.

Viljanen, Veli-Pekka. 2001. *Perusoikeuksien rajoitusedellytykset*. Helsinki: WSLT.

Wuller, Lindsay. 2013. "Losing the Game". *Saint Louis University Law Journal* 57, no. 2 (Winter 2013): 457–492.

Viranomaisaineisto

EU Komissio. 2008. Komission tiedonanto kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta (COM(2008) 207 lopullinen).

Euroopan Neuvosto. 2008. Human Rights Guidelines for Online Game Providers. Council of Europe H/inf(2008, lopullinen) 8.

EU Parlamentti. 2009. Euroopan parlamentin päätöslauselma 12. maaliskuuta 2009 kuluttajien ja erityisesti alaikäisten suojelemisesta videopelien haitoilta (2009/2173(INI), lopullinen).

HE 2/2000 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle laiksi kuvaohjelmien tarkastamisesta sekä eräiksi siihen liittyviksi laeiksi.

HE 190/2010 vp. Hallituksen esitys eduskunnalle kuvaohjelmalainsäädännön uudistamiseksi.

KM 1920:12. Elokuvakomitea.

KM 1962:83: Sarjakuvakomitea.

PeVL 14/1921 vp. Perustuslakivaliokunnan lausunto hallituksen esityksestä laiksi elävistä kuvista.

PeVL 14/2000 vp. Perustuslakivaliokunnan lausunto hallituksen esityksestä eduskunnalle laiksi kuvaohjelmien tarkastamisesta sekä eräiksi siihen liittyviksi laeiksi

PeVL 52/2010 vp. Perustuslakivaliokunnan lausunto Hallituksen esityksestä kuvaohjelmalainsäädännön uudistamiseksi

Oikeustapaukset

Otto-Preminger-Institut vastaan Itävalta, 20.9.1994, hakemus 13470/87. Dynamic Medien, EUT C-244/06.

Burstyn v. Wilson, 343 U.S. 495 (1952)

Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S. 786 (2011).

Pelit

Digital Pictures. 1992. *Night Trap*. Sega CD. Tokio: Sega.

DMA Design. *Grand Theft Auto III*. PlayStation 2, Windows, Xbox, Mac OS X, Android, iOS, Fire OS. New York: Rockstar.

EA Sports. 1991–. *NHL*. Kalifornia: Electronic Arts.

Exidy. 1976. *Death Race*. Arcade. Kalifornia: Exidy.

id Software. 1992. *Wolfenstein 3D*. DOS. Aalborg: Apogee Software.

id Software. 1993. *Doom*. MS-DOS, Microsoft Windows, Super Nintendo Entertainment System, PlayStation, Sega Saturn, Xbox 360. Texas: id Software.

Illusion Soft. 2006. *RapeLay*. Windows. Jokohama: Illusion Soft.

Midway Games. 1992–. *Mortal Kombat*. Chicago: Midway Games.

Mystique. 1982. *Custer's Revenge*. Atari 2600. Kalifornia: American Multiple Industries.

Palace Software. 1987. *Barbarian*. Acorn Electron, Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, BBC Micro, Commodore 64, DOS, Java ME, ZX Spectrum. Lontoo: Palace Software.

U.S. Gold. 1985. *Raid over Moscow*. Commodore 64, Amstrad CPC, Apple II, BBC Micro, ZX Spectrum. Iso-Britannia: U.S. Gold.

Rockstar North. 2003. *Manhunt*. PlayStation 2, Windows, Xbox, PlayStation Portable, Wii. New York: Rockstar.

Rockstar North. 2004. *Grand Theft Auto: San Andreas*. PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PlayStation 3, Windows Phone, Android, Windows, macOS ja iOS. New York: Rockstar.

Rockstar North. 2008. *Grand Theft Auto IV*. Windows, PlayStation 3, Xbox 360. New York: Rockstar.

Rockstar North. 2013. *Grand Theft Auto V*. Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X. New York: Rockstar.

Rockstar Vancouver. 2006. *Bully*. PlayStation 2, Wii, Xbox 360, Windows, Android, iOS. New York: Rockstar.

Sierra On-Line. 1987–. *Leisure Suit Larry*. Kalifornia: Sierra On-line.

Stainless Games. 1997. *Carmageddon*. Android, iOS, Macintosh, MS-DOS, PlayStation, Symbian, Windows Newport: Stainless Games.

Taito. 1978. *Space Invaders*. Tokio: Taito.

Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä

Artikkeli

Mikko Meriläinen
Tampereen yliopisto

Maria Ruotsalainen
Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkelissa tarkastellaan laadullisen kyselyaineiston (N=180) avulla suomenkielisten, 15–25-vuotiaiden nuorten kokemuksia pelikäytöksestä digitaalisten pelien parissa. Teema-analyysin avulla rakennetut teemat valottavat epäasiallisen pelikäytöksen syitä ja seurauksia, kilpailullisten pelien suunsoittokulttuuria, pelikulttuureissa esiintyvää rakenteellista syrjintää, sekä myönteistä pelikäytöstä. Pelikäyttö näyttäytyy artikkelissa monipuolisena ja monimutkaisena kokonaisuutena, johon vaikuttavat niin yksilöiden ominaisuudet ja mieltymykset kuin pelikulttuurien ja yhteiskunnan rakenteet. Artikkelin lopussa esitetään ehdotuksia keinoista vähentää asiatonta pelikäytöstä.

Avainsanat: pelikäyttö, verkkopelaaminen, syrjintä, nuoret, trash talk

Abstract

This article explores the experiences of online gaming conduct of Finnish-speaking, 15–25-year-old digital game players through qualitative questionnaire data (N=180). Themes constructed through thematic analysis shed light on the reasons and outcomes of hostile online behaviour, trash talk culture prevalent in competitive online games, structural discrimination in gaming cultures, and prosocial online gaming behaviour. Online gaming conduct is shown to be a complex whole impacted by both individual features and preferences and structures in society and game cultures. At the end of the article, suggestions are made for ways of reducing hostile and discriminating online conduct in gaming.

Keywords: gaming conduct, online gaming, discrimination, trash talk

Johdanto

Epäasiallinen käytös on tunnistettu ongelma pelikulttuureissa, ja suuri osa pelaajista on kohdannut sitä jossain muodossa (esim. Alin 2018; Fox ja Tang 2017). Tällaista käytöstä on monenlaista ja se vaihtelee sekä muodoltaan että intensiteetiltään: lievimmillään kyse on pienestä pelin sisällä tehdystä kiusasta ja hännämisestä, vakavimmillaan pelien ulkopuolelle ulottuvasta järjestelmällisestä häirinnästä (esim. Mortensen 2018). Etenkin lievemmissä muodoissaan epäasiallinen käytös on osittain normatiivista, ja osa pelaajista kokee sen olevan kiinteä ja tärkeäkin osa etenkin kilpailullisten pelien kulttuuria (Alin 2018; Hilvert-Bruce ja Neill 2020; Lenhart 2015).

Pelikulttuurien vihamielisyyttä on pyritty suitsimaan erilaisin keinoin. Tällaisia keinoja ovat olleet esimerkiksi koulutus- ja tiedotustyö (Nuorten Helsinki 2021), erilaiset tiedotuskampanjat (esim. Deutsche Telekom 2022; SEUL 2021), pelinsisäisen kommunikaation rajoittaminen (Türkay ja Adinolf 2019), eettiset ohjeistukset (SEUL 2016), turvallisempien pelitilojen järjestäminen (Koski 2019; Taylor ja Hammond 2018) ja peliyhtiöiden tai peliyhteisöjen ylläpitäjien langettamat sanktiot (Kou 2021). Näiden toimien tehokkuus vaihtelee, ja siitä on hankalaa arvioida: esimerkiksi tiedotuskampanjoihin ei tyypillisesti sisälly seurantaa tai vaikutusten arviointia, ja tiedottamisen vaikutuksia on vaikea erottaa muista mahdollisesti vaikuttavista tekijöistä. Mikrotasolla, esimerkiksi sitouttamalla pieni pelaajaryhmä tiettyihin käytössääntöihin, voidaan turvata tälle pelaajajoukolle turvallisempi ja miellyttävämpi kokemus (Taylor ja Hammond 2018), mutta käytäntö on mahdotonta laajentaa suuriin pelaajapopulaatioihin. Pelien erilaisten moderointikäytänteiden vaikutuksista ei vuorostaan ole vahvaa näyttöä, mutta ne eivät vaikuta kitkevästi tehokkaasti vihamielistä käytöstä (Kou 2021; Kowert ja Cook

2022).

Vaikka epäasiallista käytöstä kohtaa valtaosa pelaajista, se kohdistuu voimakkaimmin pelaajiin, jotka poikkeavat stereotyyppisestä, noin 20-vuotiaasta, valkoisesta, cis-heteromiespelaajasta, ja esimerkiksi seksismi (Fox ja Tang 2017), rasismi (Gray 2012; Ortiz 2019), homofobia (Gray 2018) ja transfobia (Ruberg ym. 2019) rajoittavat erilaisten ryhmien pelaamista ja osallistumista peliyhteisöihin. Erilaisten vähemmistöryhmien lisäksi epäasiallista käytöstä kohtaavat – tai siitä enemmän kärsivät – erityisesti nuoremmat, alle 18-vuotiaat pelaajat (Alin 2018), joskin vastakkaisiakin tuloksia on esitetty (ks. Mattinen ja Macey 2018).

Epäasialliselle käytökselle ei ole yksittäistä syytä. Osasyitä ovat todennäköisesti pelien kilpailullisuus (Lemercier-Dugarin ym. 2021), syrjivien yhteiskunnallisten rakenteiden toisintuminen pelien parissa (esim. Gray 2012, 2018), pelikulttuurien vakiintuneet käytösnormit (Hilvert-Bruce ja Neill 2020), sekä pelaajien yksilölliset motiivit (Lemercier-Dugarin ym. 2021). Pelikulttuurit sijoittuvat niin sanottujen kulttuurisotien, identiteettipoliittisten kamppailujen, etulinjaan, mikä johtaa toisinaan tiukkoihin kuulumisen rajanvetoihin, kun osa pelikulttuurien toimijoista pyrkii määrittelemään jotkut fanit ulkopuolisiksi ja kuulumattomiksi esimerkiksi sukupuolen tai etnisyyden perusteella (Arjoranta ym. 2020; Mortensen 2018). Näiden moninaisten ja yhteenkietoutuneiden syiden ymmärtäminen on tärkeä osa paitsi epäasiallisen käytöksen vähentämistä ja torjumista, myös pelikulttuurien käytöskulttuurien ja sosiaalisen dynamiikan hahmottamista.

On kuitenkin huomionarvoista, että pelikulttuurit eivät ole ainoastaan vihamielisiä paikkoja, vaan monet pelaajat, mukaan lukien vähemmistöryhmiä edustavat pelaajat, kokevat myös voimaantumisen kokemuksia sekä positiivisia kohtauksia pelatessaan (O'Brien ym. 2022; Välisalo ja Ruotsalai-

nen 2022). Pelikäytöksen monimuotoisuuden valottaminen on tärkeää myös tutkimuseettisesti. Vaikka osa pelikulttuureista ovat kiistämättä vihamielisiä ympäristöjä, joihin kokeuttomilla pelaajilla, naisilla tai sukupuolivähemmistöillä ei ole asiaa, ainoastaan tämän näkökulman huomiointi vääristää kuvaa pelikulttuureista. Riskinä on, että tutkimus päättyy paitsi korostamaan pelikulttuurin monoliittisuutta ja vihamielisyyttä, myös vahvistamaan mielikuvaa tilanteen muuttumattomuudesta. Adrienne Shaw (2010) on huomauttanut, että on tärkeää että myös akateemisina toimijoina haastamme käsityksiämme pelikulttuureista ja peleistä kulttuureissa, jotta emme tutkijoina tuota kapea-alaisia pelikulttuureja ja käsityksiä pelaajuudesta. Kuten tämäkin tutkimus osoittaa, osa pelaajista välttää tiettyjä pelejä koska olettavat ja pelkäävät, että he eivät ole niihin tervetulleita. On mahdollista, että ainoastaan vihamielisyyteen ja ongelmallisuuteen keskittyvä tutkimus ja sen tukema narratiivi voivat tahattomasti vahvistaa tällaisia käsityksiä. Samaan aikaan on huolehdittava siitä, että pelien käytöskulttuurien moninaisuuden korostaminen ei käänny epäasiallisen käytöksen ja sen haitallisuuden vähättelyksi tai pelikulttuurien kaunisteluksi ja ongelmien piilotteluksi.

Tässä artikkelissa tarkastelemme laadullisen tutkimuksen menetelmin suomalaisten nuorten kokemuksia ja näkemyksiä pelikäytöksestä. Tutkimus jatkaa Ella Alinin (2018) ja Miia Siutilan (2021) selvitysten viitoittamalla tiellä, jolla pelikäytöstä tarkastellaan tärkeänä osana nuorten pelaamisen kokonaisuutta, ja nuoret tunnistetaan sekä asiattoman käytöksen kohteiksi että sen tuottajiksi. Tutkimuksemme valottaa pelikäytöstä monipuolisena ja -mutkaisena ilmiönä, jossa yhdistyvät pelaajien henkilökohtaiset ominaisuudet ja mieltymykset, yksittäisten pelien ja yhteisöjen käytöskulttuurit, sekä ympäröivän yhteiskunnan rakenteet. Keskitymme artikkelissa varsinaisissa pelitilanteissa tapahtuvaan käytökseen, em-

mekä esimerkiksi sosiaalisen median peliyhteisöissä tapahtuvaan häirintään. Artikkelin lopussa ehdotamme tulostemme pohjalta toimenpiteitä epäasiallisen pelikäytöksen vähentämiseksi.

Aiempi tutkimus

Häirintää, syrjintää ja muuta epäasiallista käytöstä pelikulttuureissa on tarkasteltu monesta eri näkökulmasta. Kokonaiskuvan saaminen ilmiöstä sekä sitä koskevasta tutkimuksesta on haastavaa, sillä epäasialliseen käytökseen viitataan useilla eri termeillä. Aiemmassa tutkimuksessa puhutaan esimerkiksi pimeästä tai synkästä osallistumisesta (engl. *dark participation*, ks. Kowert 2020), trollaamisesta (Cook ym. 2018), griefaamisesta eli kiusapelaamisesta (Stenros 2015) sekä toksisesta tai myrkyllisestä pelaajakulttuurista (esim. Consalvo 2012).

Käytämme tässä artikkelissa ilmaisua epäasiallinen käytös viittaamaan erilaisiin epäasiallisen käyttäytymisen tapoihin, kuten loukkaavaan, vihamieliseen, tai syrjivään kielenkäyttöön, sekä seksuaaliseen ja muuhun häirintään. Käsitteen määritellyssä ja analyysissämme otamme huomioon sen, kuinka pelaajat itse puhuvat epäasiallisesta käytöksestä aineistossamme ja määrittävät sitä huomioiden näin sen kontekstisidonnaisuuden ja pelaajia eriarvoittavan luonteen: mikä yhdelle on asiallista, voi toiselle olla epäasiallista (Bailey 2021). Näin tunnistamme ja otamme huomioon epäasiallisen käytöksen normatiivisen ja normittavan luonteen.

Vaikka pelaamisen yhteydessä on yleistä puhua toksisuudesta tai myrkyllisyydestä (engl. *toxicity*) (esim. Consalvo 2012; Hilvert-Bruce ja Neill 2020), vältämme tässä artikkelissa tok-

sisuudesta puhumista sen merkityksen epäselvyyden vuoksi.²

Christine Cook, Juliette Schaafsma ja Marjolijn Antheunis (2018) puhuvat epäasiallisesta pelikäytöksestä digitaalisissa peleissä trolloamisena. Vaikka eri tutkimukset määrittelevät trolloamisen eri tavoin, trolloamiseen katsotaan yleisesti kuuluvan muun muassa omien tiimikavereiden tappaminen, muiden pelaajien solvaaminen, ja kaikenlainen kaaoksen levittäminen (Cook ym. 2018). Trolloavat pelaavat antavat käyttökselleen useita syitä, mutta yleisin syy, jonka he nimeävät on se, että heitä heitä trollataan ensin. Lisäksi trolloamisen syiksi mainitaan muun muassa oma tunnetila (tilttaaminen eli suuttuminen, tai tylsistyminen) sekä nautinnon tai koston hakeminen. Pelaajayhteisöt eivät aina näe trolloamista ainoastaan negatiivisena asiana, vaan osa pelaajista ylistää sitä ja tietyissä pelaajayhteisöissä se nähdään normatiivisena käytöksenä. Osa pelaajista pitääkin trolloamista eräänlaisena metapelinä, joka tuo pelaamiseen lisää syvyyttä (Cook ym. 2018; ks. myös Stenros 2015).

Naispuoliset pelaajat, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöt, sekä rodullistetut henkilöt kokevat muita enemmän häirintää ja syrjintää pelikulttuureissa (Consalvo 2012; Fletcher 2020; Gray 2012; Taylor 2012). Osana tätä on myös seksuaalinen häirintä, joka voi ilmetä myös esimerkiksi striimavien naispelaajien ulkonäköön kiinnittyvissä kommentteissa (Nakandala ym. 2017; Ruberg ym. 2019; Ruvalcaba ym. 2018). Bo Rubergin ja muiden (2019) tutkimus etualaistaakin sen, miten tiukasti naispelaajia ja heidän kehojaan pyritään hallinnoimaan pelaajakulttuureissa. Naispelaajilla on hyvin vähän

²Toksisuudella on epäasiallisen pelikäytöksen lisäksi viitattu monenlaisiin pelikulttuurien negatiivisiin ilmiöihin, esimerkiksi rakenteelliseen seksismiin (Consalvo 2012), eikä pelaajilla ole selvää jaettua käsitystä siitä, mitä toksinen käytös on (Türkey ym. 2020).

hyväksytyjä tapoja kuulua pelikulttuureihin (ks. Ruotsalainen ja Friman 2018) ja he joutuvat turvautumaan usein erilaisiin strategioihin, kuten sukupuolensa piilottamiseen, pärjätäkseen häirinnän kanssa (Fox ja Tang 2017). Myös pelaajien ikä saattaa vaikuttaa siihen, kuinka paljon he kokevat häirintää peleissä (Alin 2018; vrt. Mattila ja Macey 2018). Peleissä ja niiden ympärillä esiintyvä syrjintä, poissulkeminen ja häirintä eivät rajoitu ainoastaan pelaajien väliseen käyttäytymiseen, vaan ovat laajempi, koko pelialaa läpäisevä käyttäytymismalli (Consalvo 2012).

Pelikulttuurien erilaisella epäasiallisella käytöksellä on lukuisia haittavaikutuksia. Se ajaa pelaajia, etenkin muita kuin valkoisia heteroseksuaalisia cismiehiä, pois pelien parista (Fox ja Tang 2017), ylläpitää negatiivisia mielikuvia pelikulttuureista ja pelaamisesta (ks. Shaw 2010), sekä vahvistaa ja toisintaa niin pelikulttuurien kuin yhteiskunnan syrjiviä rakenteita (Ortiz 2019; Gray 2012; Gray 2018).

Menetelmä ja aineisto

Tutkimuksen aineisto oli keväällä 2021 kerätty laadullinen, suomenkielinen kyselyaineisto (N=180), jonka vastaajat olivat 15–25-vuotiaita (keski-ikä 20,6 vuotta) suomenkielisiä pelaajia. Miessukupuoli korostui aineistossa huomattavasti, sillä vastaajista 66,7 % (N=120) oli miehiä, 25,6 % naisia (N=46) ja 6,1 % (N=11) muunsukupuolisia. Kolme vastaajaa ei kertonut sukupuoltaan. Lähes kaikki vastaajat (N=177) olivat syntyneet Suomessa, mutta 11,1 % (N=20) vastaajista kertoi, että vähintään yksi heidän vanhemmistaan oli syntynyt muualla kuin Suomessa. Kulttuuri- ja kielivähemmistöihin kuuluvia vastaajia oli aineistossa hyvin vähän: viisi vastaajaa (2,8 %) kertoivat olevansa suomenruotsalaisia ja kaksi vastaajaa (1,1 %) saamelaisia.

Anonyymi verkkokysely koostui taustakysymyksistä ja seitsemästä avokysymyksestä, joilla selvitettiin vastaajaryhmän kokemuksia ja näkemyksiä pelaamisesta ja pelikulttuureista. Yksi avokysymyksistä käsitteli suoraan pelikäyttäytymistä (“Miten käyttäydyt peleissä ja peliyhteisöissä?”). Pääkysymysten yhteydessä oli vastaamista helpottavia lisäkysymyksiä esimerkkeinä käsiteltävistä aiheista (esimerkiksi “Kannustatko tai autatko muita pelaajia?”), ja vaikka vastaajia ohjeistettiin vastaamaan omin sanoin, oli ilmeistä, että joissain vastauksissa oli vastattu ainoastaan näihin apukysymyksiin. Vastaukset avoimiin kysymyksiin vaihtelivat pituudeltaan yksittäisistä sanoista monien kappaleiden mittaisiin seikka-peräisiin vastauksiin.

Linkkiä kyselyyn jaettiin sosiaalisessa mediassa (Facebook, Twitter, Ylilauta), millä pyrittiin saavuttamaan monipuolinen kirjo vastaajia. Facebookin kautta tavoiteltiin vanhempia vastaajia sekä nuorten kanssa työskenteleviä ammattilaisia. Twitterissä kohdeyleisönä olivat sekä nuoret pelaajat itse että erilaiset ammattilaiset ja pelitoimijat, jotka jakoivatkin kyselyä aktiivisesti eteenpäin. Jakamalla kysely myös vihamielisestä keskustelukulttuuristaan tunnetun, nuorten miesten suosiman Ylilaudan Pelit-alueelle pyrittiin monipuoliseen vastaajien kirjoon. Keskustelualueen aktiivisuuden lisäksi aiempi tutkimus ja tutkijoiden omat kokemukset antoivat olettaa, että Ylilaudan kautta voitaisiin tavoittaa myös pelaajia, jotka suhtautuvat vihamieliseen käytökseen myönteisesti. Tämän lisäksi erilaiset nuorten kanssa työskentelevät toimijat (esim. kunnallisen nuorisotyön osaamiskeskus Kanuuna, Helsingin kaupungin Non-toxic-hanke, vammaisjärjestöjen nuorisoyhteistyö Seitti) huomioivat kyselyn tiedotuksessaan ja jakoivat kyselylinkkiä eteenpäin.

Toteutimme aineistolle teema-analyysin (Braun ja Clarke 2006) käyttäen laadulliseen tutkimukseen tarkoitettua

Atlas.ti-ohjelmistoa. Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä on tutkittu Suomessa varsin vähän, joten toteutimme analyysimme aineistolähtöisesti saadaksemme välitettyä vastausten kirjon mahdollisimman laajasti. Aineistoon huolellisen tutustumisen rinnalla koodasimme aineistosta erilaisia teki-joitä, jotka vaikuttivat ilmiön ymmärtämisen kannalta merkityksellisiltä. Erilaisia pelikäytökseen ja sen syihin ja seurauksiin liittyviä yksilöllisiä koodeja kertyi yhteensä 92, kuten esimerkiksi *Ei puutu asiattomaan käytökseen*, *Oman käytöksen huomiointi* ja *Tiettyjen pelien välttely*.

Koodaamisen jälkeen koostimme koodeista teemoja, laajempia kokonaisuuksia, jotka kuvaavat ilmiön eri ulottuvuuksia. Näitä teemoja yhdisteltiin vuorostaan laajemmiksi kokonaisuuksiksi, eli pääteemoiksi. Lopullisiksi pääteemoiksi muotoutuivat *Epäasiallisuus pelikulttuureissa*, *Epäasiallisen käytöksen syyt*, *Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa*, *Reaktioita epäasialliseen käytökseen* ja *Myönteinen pelikäytös*.

Laadullinen kysely (ks. Braun ym. 2020) mahdollisti varsin laajan laadullisen aineiston keräämisen verrattuna esimerkiksi haastatteluihin. Tutkimuksessa käytetty aineisto rakentuu nuorten omille kokemuksille ja tulkinnoille, ja erityisen merkittävää on, että nimettömissä vastauksissa nuoret kertovat varsin avoimesti kokemuksistaan myös asiattoman tai vihamielisen käytöksen tuottajina, eivät ainoastaan sen kohteina. Aineiston voi olettaa kuvaavan realistisesti pelikäytöstä osana nuorten pelaamisen kokonaisuutta.

Tutkimuksen rajoituksena voidaan pitää aineiston vinoa sukupuolijakaumaa, etenkin kun pelikäytöksen tiedetään olevan sukupuolittunut ilmiö. Vastaajista huomattavasti suurempi osa on miehiä kuin naisia, jolloin miesten kokemuksista saatiin monipuolisempaa tietoa kuin naisten kokemuksista – vaikka tiedämme, että naiset pelaavat miltei yhtä paljon kuin miehetkin (Kinnunen 2020; Friman 2022). Aineisto

kuvaa myös pääasiassa valtaväestöön kuuluvien nuorten kokemuksia: vaikka vähemmistöryhmät huomioitiin tutkimuksesta tiedotettaessa ja kyselyä jaettaessa, mukana on kielivähemmistöihin kuuluvia ja saamelaisia nuoria vain muutamia, eikä esimerkiksi romaninuoria lainkaan.

Tulokset

Tarkastelemme tässä osiossa teema-analyysimme tuloksia. Osio on jaoteltu viiden pääteemamme mukaan, ja olemme liittäneet teemoihin havainnollistavia esimerkkilainauksia aineistosta. Nämä pääteemat ovat *Epäasiallisuus pelikulttuureissa*, *Epäasiallisen käytöksen syyt*, *Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa*, *Epäasiallisen käytöksen käsittely* ja *Myönteiset kokemukset*. Lainaukset on esitetty alkuperäisessä asussaan, mutta niistä on korjattu ilmeiset lyöntivirheet ja pelien nimet on muotoiltu yhdenmukaisesti. Koska sekä ikä että sukupuoli ovat tärkeitä tekijöitä pelikäytöksen yhteydessä (Alin 2018), olemme maininneet lainausten yhteydessä vastaajista nämä tiedot.

Epäasiallisuus pelikulttuureissa

Erilaisissa pelikulttuureissa esiintyvä vihamielisyys tuli selvästi esiin vastauksissa. Suuri osa vastaajista oli kohdannut mielestään asiatonta käytöstä, ja lukuisat vastaajat mainitsivat peleissä ja peliyhteisöissä esiintyvän epäasiallisuuden ärsyttävän tai huolestuttavan. Osa pelaajista vältti pelaamasta tiettyjä pelejä tai esimerkiksi kilpailullisia pelimuotoja huonojen kokemusten tai epäasiallisen käytöksen pelon vuoksi.

Yleisemmin pelikulttuurissa ärsyttää vihapuheen ja häirinnän määrä. En esimerkiksi yhtään ihmettele, miksi naiset saattavat kokea peliyhteisöt vastenmielisiksi. Mies, 25

aloittelin joskus moninpelaamista, mutta törmäsin

heti haukkumiseen ja lannistavaan kommentointiin, jonka takia en ole enää pelannut moninpelejä ollenkaan. Nainen, 24

Epäasiallisen käytöksen katsottiin kuuluvan pelikulttuuriin, joko deskriptiivisesti tai normatiivisesti, mutta vastaajilla oli eroavia näkemyksiä siitä, oliko ilmiö lisääntynyt vai vähentynyt. E-urheilun, eli kilpapelaaamisen, lisääntymisen katsottiin lisänneen ylipäänsä pelaamisen kilpailullisuutta ja kiristäneen asenteita. Tilannetta ei kuitenkaan pidetty toivottomana, vaan esimerkiksi lisääntyneen keskustelun häirinnästä katsottiin saavan aikaan hidasta muutosta myös käytöskulttuurissa.

Koen että pelikulttuuri on menossa huonompaan suuntaan. E-Sportin takia monen pelin chatit on muuntunut hyvinkin toksiseen suuntaan. Esim. kun pelaan jotain vanhempaa peliä ekaa kertaa, tuntuu että minun pitäisi tietää jo kaikki pelistä ennen kun koskaan edes avaan peliä. Muistan nuorempana kun aloitin LoL:in [League of Legends] pelaamisen, saatoin saada tuntemattomilta vinkkejä siihen miten voin parantaa pelaamistani. Nykyään pienimmästäki virheestä tunnutaan huutavan vaikka kyseinen virhe ei edes vaikuttaisi oman tiimin pelitilanteeseen negatiivisesti. Nainen, 22

Naisena saa aika paljon lokaa niskaan ihan vain sukupuolen vuoksi ja siitä syystä monesti jättää osallistumatta voice chatiin, vaikka siitä olisi pelissä strategista etua. Pelikulttuuri on ehkä pikkuhiljaa menossa parempaan, kun asioista puhutaan, mutta asenteet on tiukassa. Nainen, 24

Vastauksista erottui selvästi yksi epäasiallisen käytöksen laji, suunsoitto (engl. *trash talk*, kirjaimellisesti roskapuhe). Suun-

soiton katsottiin kuuluvan kilpailulliseen pelaamiseen ja olevan hyväksyttävä taktiikka, josta kilpailullisen pelin osallistujilla on jaettu käsitys. Tällaisessa tilanteessa näiden vastaajien mukaan hyvinkin vihamielinen puhe on sallittua, koska oletuksena on, että kaikki osapuolet ymmärtävät tilanteen kontekstin: varsinaisen vihamielisyyden sijaan kyseessä on eräänlainen oma pelinsä, jossa tavoitteena on saada vastustaja tiltaamaan, menettämään hermonsä ja pelaamaan huonommin. Yhtä poikkeusta lukuun ottamatta kaikki suunsoittoon myönteisesti suhtautuvat vastaajat (tulkinnaasta riippuen 17–22 vastaajaa, 9,4–11,1 % kaikista vastaajista) olivat miehiä. Myönteinen suhtautuminen merkitsi tässä yhteydessä sitä, että suunsoitto nähtiin hyväksyttävänä tai toivottavana osana pelikulttuuria.

Myös hävitessä LOL:ssa [League of Legends] vastustajat saattavat tahalleen trash talkata sinun joukkueitasi tai sinua itseäsi, teen välillä niin itsekin jos olen voitolla mutta en loukatakseni muita enkä kirosanoin, vaan ainoastaan “mind gamesin” takia eli vastustajan suorituksen haittaamisen takia. Mies, 19

Alinin (2018) selvityksessä eräs vastaaja piti tällaista suunsoittoa pelaamiseen kuuluvana leikkimielisenä kiusoitteluna, ja jotkut vastaajista mainitsivatkin harrastavansa suunsoittoa lähinnä pelatessaan kavereidensa kanssa tai nauttivansa siitä ylipäänsä osana pelaamista. Cookin ja muiden (2018) trollausta käsittelevässä tutkimuksessa tuli esiin, kuinka osa pelaajista näkee trollaamisen kiinteänä osana pelaamista ja kuinka trollaamista toisinaan myös ihaillaan peliyhteisöissä. Ilmiö on tuttu myös perinteisestä kilpaurheilusta (esim. Dixon 2008; Rainey ja Granito 2010; Summers 2007). Jotkut vastaajat tekivät selvän eron tällaisen mielestään kilpailuun kuuluvan (ks. Hilvert-Bruce ja Neill 2020; Rainey ja Granito 2010) suunsoiton ja omien sanojensa mukaan aidosti vihamielisen

käytöksen välille. Kuten yksi vastaaja asian ilmaisi:

Trash talkata saa ja mielestäni pitääkin. Kuuluu kilpailuun. Siinä on kuitenkin se hieno raja mikä pitäisi löytää, ettei mene ylitse. Omaan peliporukkaan kun naisia kuuluu, niin aika usein tulee randomeilta [tuntemattomilta kanssapelaajilta] heille kaikkia limasuuksia. Sellaista se on toki aina ollutkin, ikävä kyllä. Mies, 24

Vaikka vastaaja ei tarkemmin määrittele vastauksessaan mitä ylitse meneminen tässä yhteydessä tarkoittaa, hän kritisoi esimerkiksi naispelaajiin kohdistuvia “limasuuksia”, eli oletettavasti seksuaalista häirintää. Vastauksista piiryykin kuva suunsoitosta omanlaisenaan normatiivisena osana pelikulttuuria. Suunsoitto on muodoltaan toisinaan hyvinkin loukkaavaa, mutta vastaajien mukaan sen tarkoitusperät ovat ensisijaisesti taktisia tai jopa leikkisiä. On huomionarvoista, että useampi vastaaja, joka kuvaili itseään positiiviseksi ja kannustavaksi kanssapelaajaksi, kertoi myös nauttivansa suunsoitosta osana pelikokemusta. Vaikuttaakin ilmeiseltä, että suunsoiton viihdyttävyyden nojaa jaettuun käsitykseen kilpailutilanteesta ja sen sosiaalisista säännöistä (ks. Karhulahti 2022; Nakamura 2012). Mikäli tällaista jaettua käsitystä ei ole, suunsoittoa ei voi erottaa muusta vihamielisestä puheesta, vaikka puhujan tarkoitusperät eivät olisikaan aidon vihamieliset. Eräs vastaajista tekee saman havainnon:

Harvoin tulee itse trollattua, eikä sekään ole vakaava jos sitä teen. Trashtalkia teen aika usein toisille pelaajille, jos huomaan heidän ärsyyntyvän siitä helposti, mutta he aloittavat lähes aina tämän keskustelun. [...] Todennäköisesti jotkut toimeni on otettu kiusauksena vaikkein sitä ole toimillani tarkoittanut. Mies, 17

Epäasiallisen käytöksen syyt

Aiemman tutkimuksen perusteella epäasiallisen käytöksen taustalla ei ole olemassa yhtä kaiken kattavaa motiivia, vaan motiivit vaihtelevat tilanteiden ja henkilöiden mukaan (Cook ym. 2018; Tang ja Fox 2016). Tämä moninaisuus toistuu myös aineistossa. Vastaajat olivat selvästi herkempiä reflektoimaan syytä omalle vihamieliselle käytökselleen kuin muiden vihamieliselle käytökselle. Omalle vihamieliselle käytökselle vastaajat antoivat useimmiten syyksi reaktiivisen vihamielisyyden. Reaktiivinen vihamielisyys viittaa tilanteeseen, jossa vastaajat kokivat, että heitä tai jotain toista pelaajaa kohtaan oli käyttäytytty epäreilusti tai vihamielisesti, ja heidän oma vihamielinen käytöksensä oli reaktio tähän. Tämä myötäilee aikaisempaa tutkimusta: muun muassa Cookin ja muiden (2018) tutkimuksessa yleisimmäksi syyksi trollaukseen nousi se, että oli itse joutunut trollaamisen kohteeksi (ks. myös Ballard ja Welch 2017).

En yleensä hermostu helposti, mutta erityisesti muiden asiaton käytös saa minut puuttumaan siihen ehkä turhankin kovasanaisesti. Muunsukupuolinen, 21

Yritän itse olla positiivinen ja auttaa muita, mutta jos vastustajat aloittavat trashtalkkaamisen niin mukavaa siihen on mennä mukaan. Mies, 21

Myös oma kilpailullisuus sekä turhautuminen joko omaan tai muiden pelisuoritukseen nousi esiin yleisenä syynä. Vastaajat kuvailivat muun muassa sitä, kuinka muiden trollaaminen tai pelleily kilpailullisissa peleissä sai heidät ärsyyntymään, ja toisaalta sitä, kuinka oma suoritus saattoi saada "tunteet ylikuumenemaan".

Mikään muu peli kuin änäri [NHL-pelisarja], ei oikeastaan saa tunteitani ylikuumenemaan. Oma kil-

pailullinen asenne änäriini saa minut satunnaisesti huonolle tuulelle, mutta olen kuitenkin kasvanut ymmärtämään ja kontrolloimaan omaa reaktiotani. Mies, 25

Pelaan netissä lähtökohtaisesti aina ranked / competitive [kilpailullisia] pelimuotoja eli ns. tosissaan. Siellä ei oikein viitsi trollailla, tai muutakaan mikä ei edistä voittamista. Huijaamista en siltikään siedä, vaikka voittoa aina tavoitellaankin. Joskus voi mennä hermo jos oma joukkue pelleilee yms. heittää [häviää] tahallaan Mies, 24

Oma turhautuminen ja hermostuminen nousi esiin syyksi vihamielisyydelle muutenkin kuin kilpailullisen pelaamisen yhteydessä. Vastauksissa nousi esiin, kuinka pelin ulkopuoliset tapahtumat saattoivat toimia kimmokkeena epäasialliseen käyttäytymiseen pelissä tai tunnetila vaikuttaa siihen, miten pelissä käyttäydytään.

Kannustan muita, mutta jos on erittäin huono päivä tai muuten vain kiukkuinen päivä niin saatan antaa olla vähän vihainen muille. Muuten koitan aina olla muille mukava niin kaikkien on kiva pelata. Mies, 17

Kaikkea epäasiallista käytöstä ei aina nähty lähtökohtaisesti epätoivottavana. Keskeisenä esimerkkinä tästä on edellä käsitelty strateginen suunsoitto. Toisena nousi esiin se, että iso osa vastaajista näki asiattoman käytöksen vahvasti kontekstisidonnaisena; esimerkiksi kavereiden kanssa saattoi hyvin käyttäytyä tavalla, joka voisi tuntematonta ihmistä kohtaan vaikuttaa vihamieliseltä.

kavereita voi trollata enemmän. Mies, 23

kavereille kehtaa vähän vittuilla ja trollata mutta randomeille en kyllä uskalla ees puhua, joskus saatan chatin kautta kehua jotain pelisuoritusta mut ei muuten tuu kyllä osallistuttua. Nainen, 19

Vastaajat olivat yleisesti ottaen reflektiivisiä koskien omaa epäasiallista käytöstään. He kuitenkin pohtivat huomattavasti harvemmin syitä muiden pelaajien epäasiallisuuteen. Usein muiden asiatonta käytöstä vain kuvailtiin, tai sen nähtiin olevan väistämätön osa pelikulttuuria.

Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa

Pelikulttuureihin keskittyvä tutkimus on jo pitkään kiinnittänyt huomiota pelikulttuureissa esiintyvään syrjintään (esim. Consalvo 2012; Fox ja Tang 2017; Gray 2012; Ortiz 2019). Syrjintä mielletään tutkimuksissa usein rakenteelliseksi, eli kyseessä eivät ole vain yksittäisten pelaajien kokemukset syrjinnästä tai yksittäisten pelaajien syrjivä tai muulla tavoin negatiivinen käyttäytyminen. Aikaisempi tutkimus osoittaa, että pelaamiseen ja pelikulttuureihin osallistuminen ei tapahdu kaikille samoista lähtökohdista, vaan osa pelaajista on etuoikeutetussa asemassa toisiin nähden. Syrjintää kokevat usein naiset, seksuaali- ja sukupuolivähemmistöihin kuuluvat pelaajat, sekä rodullistetut pelaajat, kun taas nuoret, valkoihoiset cisheteromiehet ovat usein etuoikeutetussa asemassa (Braithwaite 2016; Fletcher 2020; Friman ja Ruotsalainen 2022; Gray 2012; Mortensen 2018; Witkovski 2018).

Tämä tiettyihin ihmisryhmiin kohdistuva syrjintä näkyi vahvasti vastaajien kokemuksissa. Suurin osa naispuolisista sekä muunsukupuolisista vastaajista kertoi kokeneensa syrjintää pelatessaan.

joo ei pelimaailma oo kyllä naiselle mikään mukava paikka vieläkään tosi toksisia miehiä löytyy ihan

nuoresta iästä asti ja se harmittaa. ja kaikki muu nihkeä kielenkäyttö mikä siihen kultturiin on iskostunut kuten slurrit [syrjivät haukkumasanat] tms. Nainen, 19

Aikaisemmat negatiiviset kokemukset sekä niiden myötä syntynyt oletus siitä, että syrjityksi joutuu myös tulevaisuudessa, rajoittivat naispelaajien ja muunsukupuolisten pelaajien osallistumista. Odotuksiin negatiivisen käytöksen kohtaamisesta tietyissä peleissä tai pelimuodoissa vaikuttivat myös mielikuvat pelikulttuureista. Moni naispuolinen ja muunsukupuolinen vastaaja kertoi, ettei pelannut ollenkaan moninpelattavia pelejä, koska joko oletti joutuvansa syrjinnän kohteeksi niissä tai näin oli jo tapahtunut.

Minulla ei ole tai on hyvin minimaalisesti huonoja kokemuksia pelaamisesta. Tähän vaikuttaa eniten se, että pelaan hyvin vähän PvP:tä [Player vs. Player, pelimuoto, jossa pelataan toisia ihmispelaajia vastaan] enkä varsinkaan yksin uskalla mennä pelaamaan sitä. Itseäni harmittaa tämä, sillä tahtoisin uskaltaa pelata PvP:täkin ilman sitä pelkoa, että saan paskaa niskaani. Nainen, 22

En itse puhu yleensä pelin omassa voice chatissa koskaan, koska naisena siellä saa melko varmasti ison paskakuorman niskaan. Kerran puhuin siellä ja heti kun tein pelissä virheen, sain kuulla, kuinka naiset eivät osaa mitään. Nainen, 20

Negatiiviset kokemukset tai oletus pelikulttuurien vihamielisyydestä johtivat usein siihen, että naiset ja muunsukupuoliset vastaajat välttelivät kommunikaatiota peleissä ja erityisesti mikrofonin käyttöä. Ilmiö on tunnistettu ja aikaisempi tutkimus on kiinnittänyt huomiota siihen, kuinka sukupuolen piilottaminen mikrofonin käyttöä välttämällä on ylei-

nen selviytymiskeino naispelaajille (Fox ja Tang 2017; Friman ja Ruotsalainen 2022). Tämä vaikuttaa heikentävästi naispelaajien asemaan heidän pelatessaan tavoitteellisesti ja asettaa heidät lähtökohtaisesti miespelaajia heikompaan asemaan muun muassa kilpapelajaajan uraa tavoiteltaessa (Friman ja Ruotsalainen 2022). Vastaustemme perusteella kaikki pelaajat eivät suinkaan lähde samoista lähtökohdista, mikä on tärkeä havainto pohdittaessa varsinkin kilpailullisessa pelaamisessa yleisiä näkemyksiä pelaamisesta taitoihin ja kovaan työhön perustuvana meritokratiana (Friman ja Ruotsalainen 2022; Siutila ja Havaste 2019).

Olen törmännyt erittäin paljon häirintään ja asiattomaan käytökseen. Jatkuvasti peleissä joudun kohtaamaan itseeni ja muihin kohdistuvaa vihaa ja syrjintää sekä esimerkiksi slurreja. Minut on joissakin peleissä myös potkittu peleistä heti, kun olen mennyt voice chatiin ja on paljastunut, että olen transsukupuolinen. Muunsukupuolinen, 21

Tuntemattomien kanssa en kommunikoi voicessa enkä chatissä lähes ollenkaan. Uskallan aloittaa keskustelun ennemmin naisoletetun kanssa kuin miesoletetun. Nainen, 22

Osa vastaajista toi esiin sen, että esimerkiksi naispelaajiin kohdistuva vihamielisyys on erilaista kuin miespelaajien kokemana, sillä se kiinnittyy vahvasti naispelaajien sukupuoleen. Aiempi tutkimus on osoittanut, että esimerkiksi striimatesaan pelaamistaan naispelaajat saavat enemmän kommentteja, jotka keskittyivät heidän kehoonsa ja ulkonäköönsä, kun taas miespelaajat saavat enemmän pelaamiseensa liittyviä kommentteja (Nakandala ym. 2017; Ruvalcaba ym. 2018).

Naiset saavat edelleen kuulla, kuinka kuuluvat keittiöön tai eivät osaa mitään vain koska ovat naisia.

Ja osa miehistä ei vain pysty egonsa takia hyväksymään sitä, jos nainen pelaa paremmin ja ei pärjää naiselle. Tietenkin myös miehet saavat paskaa niskaan, mutta heillä sukupuoleen kohdistuva häirintä on uskoakseni vähäisempää ja itse en muista peleissä koskaan nähneeni tuollaista, että miespelaaja haukuttaisiin sukupuolensa takia. Nainen, 20

Osa vastaajista toi esiin myös hyviä kokemuksia pelaamista ja peliyhteisöistä, siitä huolimatta, että nämä vastaajat olivat myös kokeneet sukupuoleensa kohdistuvaa häirintää ja syrjintää peleissä (ks. O'Brien ym. 2022). Tämä alleviivaa sitä, että pelikulttuuri ei ole yhtenäinen monoliitti, vaan siihen mahtuu monia sävyjä, vivahteita ja tapoja neuvotella siihen kuulumista. Vaikka häirintä koettiin negatiivisena, se oli yleensä ainoastaan yksi osa yksilön pelaamisen kokonaisuutta.

Pelaaminen ja peliyhteisöt ovat olleet lähes ainoa keino, josta olen ystäviä ja kavereita saanut. Pelaaminen on myös merkittävä osa sosiaalista elämäni. Pelit ovat tarjonneet tärkeitä elämyksiä ja olen tutustunut monen seurustelukumppanini kanssa juuri peliyhteisöissä. Muunsukupuolinen, 21

Teema osoittaa, kuinka pelaaminen ei tapahdu irrallaan yhteiskunnan laajemmista rakenteista. Pelaaminen on mielikuvituksellisista pelisisällöistä huolimatta osa arkista elämää (esim. Apperley 2010; Meriläinen 2022), jolloin muilla elämän osa-alueilla esiintyvä syrjintä, esimerkiksi seksistinen tai rassistinen kielenkäyttö, tulee väistämättä myös osaksi pelimaailmaa (esim. Gray 2012, 2018; Ortiz 2019).

Epäasiallisen käytöksen käsittely

Vastaajilla oli erilaisia keinoja käsitellä pelimaailmassa kohtaamaansa epäasiallista käytöstä. Keinot vaihtelivat suoraa-

ta aktiivisesta puuttumisesta välttelyyn, riippuen vastaajan omista mieltymyksistä ja arvoista: siinä missä jotkut vastaajat katsoivat tarpeelliseksi puuttua esimerkiksi syrjivään puheeseen voimakkaasti, toiset eivät halunneet päätyä mahdollisiin konflikteihin tai kuormittaa itseään, vaan hiljensivät mieluummin mielestään asiattomasti käyttäytyvät.

Asiattomaan käytökseen puuttuminen ei ollut yhdenmukaista, sillä jotkut puuttuivat hyvin herkästi, toiset taas vain tietyn rajan ylittyessä tai mikäli käytös kohdistui omiin pelikavereihin. Käytökseen saatettiin puuttua myös funktionaalista syistä, jos oman joukkueen pelaajan epäasiallisen käytöksen nähtiin heikentävän joukkueen pelisuoritusta. Eräs vastaaja toi esiin myös omien kavereiden käytökseen puuttumisen vaikeuden.

Pyrin puuttumaan asiattomaan käytökseen, mutta aina se ei ole helppoa mikäli läheinen kaveri käyttää esimerkiksi rasistista kieltä, niin astuminen esiin ja sanomaan että sellainen käytös on väärin ei ole aina helppoa. Mies, 20

Pyrin mykistämään negatiiviset pelaajat, mikäli se ei häiritse liikaa pelin sujumista. Saatan myös käskyttää negatiivisia pelaajia olemaan hiljaa, jotta peli sujuisi paremmin. Pyrin nykyisin puuttumaan omaan ja muiden negatiiviseen käytökseen nopeasti ja herkemmin kuin aikaisemmin koska olen ymmärtänyt toksisen käytöksen peleissä johtavan enemmän tai vähemmän heikompaan suoritukseen peleissä. Mies, 23

Aktiivisen puuttumisen rinnalla tai sen sijaan käytettiin myös passiivisempia keinoja, esimerkiksi *mutettamista* eli mykistämistä tai blokkamista eli estämistä, sekä asiattomasti käyttäytyvien pelaajien raportoimista pelin työkaluilla. Näis-

tä etenkin mykistäminen oli selvästi sukupuolittunutta toimintaa, mitä käsitellään tarkemmin artikkelin osiossa ”Pelikäytöksen keskeiset haasteet”.

Vihaviesteihin en vastaa ja jos joku haukkuu tai on seksistinen voice chatissa, laitan muten päälle. Raportoin myös eteenpäin kiusaamisen ja häirinnän. Nainen, 25

Kuten teemassa *Rakenteellinen syrjintä pelikulttuureissa* kävi ilmi, joidenkin vastaajien kohdalla epäasiallinen käytös tai sen uhka vaikutti huomattavasti pelaamiseen. Nämä vastaajat ratkaisivat ongelman valitsemalla moninpelien sijaan yksinpelattavia pelejä, tai välttivät tiettyjen pelien tai pelimuotojen pelaamista. Havainto on tärkeä, kun pohditaan vihamielisen käytöksen seurauksia – vastauksista käy selvästi ilmi, että laajamittainen häiritsevä käytös rajaa pelaajia pois tiettyjen pelien ja pelikokemusten parista. On maininnan arvoista, että tähän ei vaadita omakohtaista kokemusta esimerkiksi häirinnästä; vastauksissa jo mielikuvat ja omaan tietoon tulleet muiden kokemukset rajoittivat vastaajien osallistumista.

Tiettyjen pelien, kuten MOBA-tyylisten DotA2 ja LoL [League of Legends] pelaamisesta olen luopunut toksisten pelaajayhteisöjen vuoksi. Mies, 23

En pelaa onlinepelejä juuri ollenkaan (ja jos pelaan, en pidä chattia auki) koska tiedän, että pelikulttuuriin kuuluu joidenkin mielestä se, että häiritään kaikkia naiseksi oletettuja ja vähemmistöön kuuluvia kanssapelaajia. En koe, että voisın saada tällaisista peleistä hyvää mieltä tai rentoutua niiden parissa. Muunsukupuolinen, 24

Aineistossamme esiintyi myös ilmiö, jossa epäasialliseen käytökseen vastattiin omalla aggressiivisellä käytöksellä, etenkin mikäli kyseessä katsottiin olevan kilpailulliseen peliin liit-

tyvä suunsoitto. Yksi vastaaja turvautui tähän, mikäli ystävällisemmät keinot eivät toimineet:

Olen ennen käyttäytynyt epäkohteliaasti, mutta olen yrittänyt parantua siinä ja onnistunutkin. Nykyään yritän pysyä positiivisella mielellä ja pitää tiimikaverinikin hyvällä mielellä, mutta jos joku muu alkaa valittamaan tai uhoamaan eikä hiljene kohteliaisuudella, pistän kyllä samalla mitalla takaisin ja jos ei se siitä rauhotu, niin pistän kyseisen pelaajan vain mutelle ja jatkan pelaamista. Mies, 18

Ilmiö on mielenkiintoinen pelikäytöksen kokonaisuuden viitekehyksessä. Vaikka suunsoittoon aggressiivisesti vastamista pidettäisiinkin oikeutettuna ja vaikka se voidaan nähdä tarpeellisena ja tehokkaanakin puolustuskeinona asiaton käytöstä vastaan (esim. Gray 2018), epäasialliseen käytöseen vastaaminen omalla hyökkävällä käytöksellä voi normalisoida epäasiallisuutta, etenkin yhdistyessään jo olemassa oleviin ajatusmalleihin vihamielisyydestä ja suunsoitosta kiinteänä osana kilpailullista pelikulttuuria. Tähän viittaa esimerkiksi Lenhartin työryhmän (2015) havainto siitä, että vanhemmat sisarukset opettivat nuoremmilleen, että paras ratkaisu pelikulttuurin vihamielisyyteen on antaa takaisin samalla mitalla.

Myönteinen pelikäytös

Vastaajat kertoivat varsin monipuolisesti myönteisestä käyttäytymisestäään peleissä. Myönteinen käytös oli tyypillisesti muiden pelaajien auttamista, tukemista ja kannustamista, toisinaan myös konfliktitilanteiden rauhoittamista. Myönteisestä pelikäytöksestä kertoneet vastaajat eivät muodostaneet selvärajaista ryhmää tai kertoneet käyttäytyvänsä peleissä aina hyvin. Vaikka osa vastaajista kertoi välttävänsä viimei-

seen asti negatiivista käytöstä, monen käytös vaihteli tilanteen mukaan.

Keskityn aina kannustamaan muita pelaajia jos siihen on mahdollisuus esimerkiksi chat toiminnon avulla. Kehun onnistumisista ja pahoittelen, jos esimerkiksi ryhmäpelissä vaikutan ryhmän suoriutumiseen negatiivisesti. Yritän ignorata ikävät kommentit mutta jos ne kohdistuvat toiseen pelaajaan, kannustan olla välittämättä. Nainen, 23

Pyrin toimimaan peliyhteisöissä mahdollisimman ystävällisesti ja muut huomioon ottaen; tarjoan apua jos joku sitä tarvitsee tai juttelen niitä näitä. Mies, 23

Vastauksista erottui myönteisen pelikäytöksen ajoittainen vaikeus. Useat vastaajat kertoivat pyrkivänsä olemaan hyväkäytöksisiä, mutta sortuvansa silti toisinaan eri syistä käyttäytymään asiattomasti. Esimerkiksi hermojen menettäminen kilpailutilanteessa saattoi johtaa vihamieliseen käytöseen, joskin pelaajat myös tunnistivat tämän ja pyrkivät hillitsemään itseään.

Koen olevani ystävällinen ja ymmärtäväinen muita kohtaan, ei kaikki voi olla joka päivä "tikissä". Vaikka välillisiä lipsahduksia huonoon käytökseen tulee, erittäin harvoin se on itse aloitettua. [...] Vaikka koen olevani kovahermoinen, välillä hermot tulee menetettyä, jolloin pyrin ennemmin olemaan hiljaa ja tiltaamatta tiimikavereita omalla hermostumisella. Mies, 20

Olen melkein aina kannustava ja auttavainen peleissä jos pelaan moninpelejä, ja koitan pysyä aina asiallisena vaikka esim. häviö harmittaakin. Hermot menevät kyllä Overwatchin kaltaisissa peleissä

helposti, jos esim. oma tiimi on huono tai toinen on ihan ylivoimainen, tai jos toisessa tiimissä on huijareita. Muunsukupuolinen, 15

Tilannekohtaisen käyttäytymisen vaihtelun lisäksi pelaajien suhtautuminen pelikäytökseen muuttui myös ajan mittaan, poikkeuksetta myönteisempään suuntaan. Havainto vahvistaa käsitystä siitä, että vihamielisyys ei ole pelaajan staattinen ominaisuus. Nuorten suhde omaan pelaamiseen muuttuu iän myötä (esim. Meriläinen 2020) esimerkiksi kypsytymisen, itsereflektion ja omien mieltymysten muutosten seurauksena, ja tämä vaikuttaa päteväen myös pelikäytöksen kohdalla.

saatan olla välillä toxic mutta olen vähentänyt huomattavasti ja pyrin olemaan kohtelias ja kannustava. En kohdistaa vihaa mihinkään ihmisen piirteeseen esim. sukupuoleen. Mies, 15

Kiinnitän nykyään enemmän huomiota käytökseeni. Nuorempana grieffasin paljon, mutta nykyään koitan olla kannustava ja tiimin henkeä ylläpitävä voima. Mielestäni on parempi että on hauskaa vaikka häviää kuin että suru puserossa voittaa. Mies, 25

Pelikäytöksen keskeiset haasteet

Tutkimuksen tulokset kuvaavat, miten monimutkainen ilmiö pelikäyttäytyminen on. Pelaajien risteävät käsitykset ja odotukset, erilaiset kokemukset, pelikulttuurien normit ja oman käytöksen tilannesidonaisuus lisäävät kaikki yhtälöön muuttujia. Tulokset myös vahvistavat olemassa olevaa käsitystä vihamielisestä käytöksestä digitaalisen pelaamisen kulttuurin ongelmana. Osa vastaajista, etenkin naisista ja muunsukupuolisista, vältti joko koetun vihamielisyyden tai asiattoman kohtelun pelon vuoksi tiettyjä pelejä, pelimuotoja

tai peliyhteisöjä tai vältti kokonaan kommunikoimasta tuntemattomien kanssa.

Yksikään vastaajista ei, ainakaan omien sanojensa mukaan, vaikuttanut olevan jonkinlaisen myrkyllisen pelaajan arkkityyppi. Vastaajat saattoivat kuvailla itseään varsin hyväkäytöksisiksi ja positiivisiksi pelaajiksi ja kertoa puuttuvansa asiattomaan käytökseen, mutta toisaalta mainita reagoivansa aggressiivisesti itseään ärsyttävään käytökseen, lähtevänsä mielellään mukaan toisen aloittamaan suunsoittoon, tai muuttuvansa turhautuneina "toksisiksi". Tulokset ovat tärkeä muistutus siitä, että ihmisten käytös ei ole aina yksioikoista ja johdonmukaista, ja ne kyseenalaistavat yksinkertaistavan jaon "myrkyllisiin" ja muihin pelaajiin: moni kyseilyn vastaaja oli ollut sekä vihamielisen käytöksen kohde että sen tuottaja (ks. Ballard ja Welch 2017). Tulokset heijastelevat Jaakko Stenrosin (2015) havaintoja kiusapelaamisesta ja trolloimisesta, ja havainnollistavat, kuinka pelikäytöksestä puhuttaessa on huomattava riski nähdä vihamielinen käytös jonkin tietyn, toiseutettavan pelaajaryhmän ominaisuutena, vaikka kyseessä on käytös, johon monenlaiset pelaajat syyllistyvät joko toisinaan tai säännöllisemmin.

Kyselymme vastaukset muistuttavat toisaalta myös, että pelien käytöskulttuuri on muutakin kuin jatkuvaa vihamielisyyttä, antaen aihetta varovaiseen optimismiin. Suuri osa vastaajista kertoi auttavansa ja kannustavansa muita pelaajia ja kiinnittävänsä huomiota omaan käytökseensä, jotkut myös puuttuvansa aktiivisesti etenkin syrjivään käytökseen. Tämäkin näkökulma pelikäytökseen on aiheellista pitää mukana keskustelussa.

Niin sanottu *trash talk*, suunsoitto, muodostaa oman kokonaisuutensa epäasiallisen pelikäytöksen laajemmassa ilmiössä. Monet vastaajat tekivät selvän eron suunsoiton ja mielestään aidosti vihamielisen käytöksen välille. Vastaajien mu-

kaan ero suunsoiton ja muun vihamielisen käytöksen välille perustuu intentioon: suunsoittoon ei välttämättä sisälly erityistä vihamielisyyttä sen kohdetta kohtaan, vaan tavoitteena on ärsyttää toista pelaajaa joko taktisista syistä tai omaksi huviksi, jolloin kyseessä on omanlaisensa transgressiivinen pelitapa (ks. Stenros 2015). Jotkut vastaajat kertoivat soittavansa suutaan myös omille kavereilleen.

Suunsoittoon tiivistyy oleellisia normatiivisia kysymyksiä pelikäytöksestä: kuuluuko minkäänlainen asiaton tai loukkaava käytös verkkopelaamiseen ja mikäli kuuluu, millä reunaehdoilla? Useissa aineistomme vastauksissa toistui oletus suunsoitosta ja sen sallittavuudesta jonkinlaisena kirjoittamattomana sosiaalisena sopimuksena, johon peliin osallistujat sitoutuvat. Ajatus suunsoitosta taitona ei ole uusi, vaan sitä on käsitelty esimerkiksi urheilufilosofiassa. Chuck Summers (2007) on argumentoinut, että samantasoisten kilpailijoiden välinen suunsoitto voidaan nähdä osana kilpailutaitoja, kanssapelaajien henkisen kestävyuden testaamisena ja jopa näiden haastamisena parempiin suorituksiin tilanteissa. Summersin tekstissä toistuu aineistossammekin esiintynyt ajatus siitä, että kilpailutilanteen kontekstissa pätevät erilaiset säännöt kuin muussa arjessa. Nicholas Dixon (2008) on haastanut Summersin argumentteja voimakkaasti. Dixonin mukaan kilpailutilanteessakin kilpailija sitoutuu joustamaan muun arjen eettisistä säännöistä vain niiltä osin, joilta kilpailun säännöt sitä vaativat – esimerkiksi toisen ihmisen lyömissen hyväksyminen nyrkkeilyottelussa. Dixon katsoo, että kilpailutilanne ei tee toisen ihmisen sanallisesta loukkaamisesta sen hyväksyttävämpää kuin muussakaan arjessa.

Suunsoittoa on monenlaista, ja sekä aineistossa, populaareissa kirjoituksissa (esim. D’Anastasio 2017; Stenhouse 2021) että tutkimuksessa (esim. Nakamura 2012) ovat nousseet esiin suunsoiton sävyerot. Etenkin sosiaalinen tilanne vaikuttaa

paljon: pelataanko omien ystävien tai muun tutun peliporukan vai tuntemattomien kanssa, ja pelataanko pelejä verkon yli vai samassa fyysisessä tilassa. Huomiota on kiinnitetty siihenkin, kohdistuuko suunsoitto pelisuoritukseen vai henkilöön, ja sisältyykö suunsoittoon syrjivää, kuten esimerkiksi seksististä, rasistista tai homofobista, puhetta. Cecilia D’Anastasion ja Henry Stenhausen teksteissä, kuten myös yhden vastaajan kommentissa, henkilökohtainen ja syrjivä puhe leimataan sopimattomaksi suunsoitoksi. Veli-Matti Karhulahti (2022) on tehnyt eron suunsoiton ja kilpailullisen toksisuuden (eng. *competitive toxicity*) välille. Karhulahden mukaan siinä missä suunsoitto on taktinen työkalu henkisen yliotteen saamiseksi vastustajasta, kilpailullinen toksisuus on kilpailutilanteeseen liittyvää affektiivista turhautumisen ilmaisemista.

Suunsoittoa voidaan ymmärtää osana pelikulttuuria ja pitää tietyin reunaehdoin, esimerkiksi kaikkien pelaajien tuntiessa hyvin toisensa ja noudattaessa samoja sosiaalisia sääntöjä, hyväksyttävänä ja viihdyttävänäkin osana kilpailullista pelaamista. Samalla on kuitenkin huomioitava suunsoiton ilmeinen haitallisuus. Toisiaan tuntemattomilla pelaajilla ei suinkaan ole aina jaettava käsitystä sopivasta tai asiaankuuluvasta pelikäytöksestä, eivätkä uudet pelaajat aina tunnista tiettyjen pelien tyypillisiä puhetapoja (Karhulahti 2022). Jatkuva suunsoiton kohtaaminen saattaa etenkin nuorempien pelaajien kohdalla vahvistaa käsitystä tällaisen puheen hyväksyttävyydestä (Hilvert-Bruce ja Neill 2020), ja sekä aineistomme että aiemmat tutkimukset (esim. Lenhart ym. 2015; Fox ja Tang 2017) osoittavat, että vihamielinen ilmapiiri ja kokemukset tai pelko hyökkäävän puheen kohteeksi joutumisesta työntävät pelaajia pois verkkomoninpelien parista.

Riippumatta puhujan intentiosta, suunsoiton kohteen näkökulmasta puhe ei välttämättä eroa muusta epäasiallisesta pu-

heesta. Seksistinen, rasistinen, homo- tai transfobinen kommentointi ei välttämättä ole vähemmän syrjivää tai satuttavaa, vaikka puhujan näkökulmasta kyse olisi taktisesta ärsyttämistä aidosti vihamielisen käytöksen sijaan. Muutamista vastaesimerkeistä huolimatta on naiivia olettaa, että suunsoiton taustalla ei olisi usein myös syrjiviä asenteita. Huomionarvoista on sekin, että vaikka suunsoittoa tapahtuisi kahden toisensa tuntevan pelaajan välillä, moninpelissä puheelle altistuvat usein myös muut pelaajat, joille tilanteen sosiaalinen viitekehys on erilainen.

Suunsoittoon myönteisesti suhtautuvia vastaajia oli 180 vastaajan aineistossa parisenkymmentä. Vaikka otos ei ole edustava, vaikuttaa siltä, että suunsoitto ei yleisyydestään huolimatta ole suurimmalle osalle pelaajista, iästä tai sukupuolesta riippumatta, erityisen mieluisaa tai tärkeää. Ilmiönä suunsoiton ymmärtäminen on kuitenkin erittäin tärkeää niin pelikäytöksen tutkimuksen kuin epäasialliseen käytökseen kohdistuvien interventioiden näkökulmasta. Etenkin jälkimmäisissä loukkaavaa puhetta tuottavien pelaajien intentiot on tärkeää huomioida. Sekä aineistostamme että aiemmasta tutkimuksesta (esim. Ståhl ja Rusk 2020) käy ilmi, että pelaajat reflektoivat omaa ja toisten pelikäytöstä ja tunnistavat käytöksessä erilaisia vivahteita ja sävyeroja. Näiden sävyerojen tunnistaminen auttane, kun pyritään vaikuttamaan pelaajien käytökseen ja asenteisiin. Zorah Hilvert-Bruce ja James T. Neill (2020) havaitsivat tutkimuksessaan, että pelaajat suhtautuivat hyväksyvämmiin verkossa kuin kasvokkaisuissa sosiaalisissa pelitilanteissa tapahtuvaan aggressiiviseen käytökseen, mikä viitanee siihen, että käytöksen taustalla on osittain mielikuva peleistä ympäristöinä, joissa aggressiivinen käytös on muuta arkea sallitumpaa.

Suunsoitto on monimutkainen sosiaalinen ilmiö, joka ei palaudu ainoastaan sen ulkoiseen loukkaavaan muotoon, vaan

kytketty pelaajien mieltymyksiin ja kokemuksiin, odotuksiin peleistä, pelikulttuureista ja niiden käytösnormeista, sekä pelaamista ympäröiviin arkisiin rakenteisiin. Kun epätoivottua käytöstä pyritään kitkemään, on todennäköisesti helpompaa vaikuttaa sellaiseen käytökseen, jonka motiivina on taktisen edun tavoittelu tai ajattelemattomuus, kuin käytökseen, joka kumpuaa esimerkiksi voimakkaista syrjivistä tai vihamielisistä asenteista.

Tavat reagoida suunsoittoon olivat aineistossamme jossain määrin sukupuolittuneet: miesvastaajat reagoivat herkemmin suunsoittoon vastaamalla siihen samalla mitalla tai mykistämällä suunsoittajat. Naiset ja muunsukupuoliset vastaajat puolestaan vastasivat suunsoittoon usein joko mykistämällä suunsoittajan, mykistämällä itsensä, tai etenkin tietoisesti ja systemaattisesti välttämällä tilanteita ja pelejä, joissa suunsoittoa ja muuta epäasiallista käytöstä voisi kohdata. Miesvastaajat, jotka ehdottivat ratkaisuksi suunsoittajan mykistämistä, saattoivat nähdä tämän riittävänä ratkaisuna suunsoittoon ja jopa muunlaiseen vihamieliseen käyttäytymiseen peleissä. Tämä ”just mute”-lähestymistapa ei ole uusi ja aikaisemmassa tutkimuksessa on dokumentoitu, kuinka pelaajat usein ehdottavat sitä ratkaisuksi suunsoittoon ja epäasialliseen käyttäytymiseen (Blamey 2022). Tämä on kuitenkin ongelmallista: mykistäminen estää vain mykistäjää kuulemasta epäasiallista puhetta, kun taas muut läsnäolevat pelaajat edelleen kuulevat sen, elleivät myös itse mykistä häiritsevää pelaajaa (ks. Dibbell 1998). Suurempi ongelma on, että mykistäminen ei poista tai ehkäise suunsoittoa ja syrjivää puhetta.

Aiemmassa tutkimuksessa on tuotu esiin ajatus, että suunsoittoa voidaan pitää tapana osoittaa kuulumisensa pelaajakulttuuriin ja että sen hallitseminen on osoitus pelaamisääomasta (Ortiz 2019). Pelaamisääoma (engl. *gaming capital*)

on Mia Consalvon (2007) luoma käsite, joka viittaa niin sanottuun hiljaiseen tietoon, jota aktiivisilla pelaajilla ja pelaajayhteisön jäsenillä on. Suunsoitossa usein hyödynnetään tätä hiljaista tietoa ja pelaamisen pääomaa, ja sen kautta tuotetaan jalkoa meihin (pelaajat) ja muihin (ei-pelaajat). Erityisen ongelmallista tästä tekee se, että suunsoitossa on usein rasistisia, homofobisia ja seksistisiä sävyjä, joiden toistaminen suunsoitossa saattaa edesauttaa kuulumista mutta samalla uudellentuottaa syrjiviä rakenteita (Ortiz 2019).

Vähemmistöjä ja naisia halveksiva suunsoitto voi myös pyrkiä vahvistamaan miesten ja nörttimaskuliinisuuden asemaa pelikulttuureissa. Pelaajuuden normina nähdäänkin edelleen nuori valkoinen tai aasialainen heteroseksuaalinen cismies (Taylor 2012; Witkowski 2018). Tämä on johtanut käsitteellistämään pelikulttuuria hegemonisen nörttimaskuliinisuuden (engl. *geek masculinity*) käsitteen kautta, jossa ison osan pelajaakulttuurin ongelmista nähdään kumpuavan nörttimaskuliinisuuden tarpeesta vakiinnuttaa itsensä hegemonisen maskuliinisuuden (ks. Connell ja Messerschmidt 2005) muodoksi ja tätä kautta vahvistaa hegemonisen maskuliinisuuden laajemmin tuottamia yhteiskunnallisia voima-suhteita pelaajakulttuureissa (Taylor 2012). Nörttimaskuliinisuus on perinteisesti ollut alisteisessa asemassa suhteessa hegemoniseen maskuliinisuuteen, mutta erityisesti lähivuosina tapahtuneen kilpapelaamisen yleistymisen myötä nörttimaskuliinisuus on sekoittunut yhteen urheilullisen maskuliinisuuden kanssa, mikä on vahvistanut sen asemaa hegemonisena maskuliinisuutena (Taylor 2012).

Vaikka mykistäminen voikin toimia akuutissa tilanteessa, se ei ratkaise taustalla olevia ongelmia. Jos yksittäisten pelaajien tekemää mykistämistä käytetään ensisijaisena ratkaisuna epäasialliseen ja syrjivään käytökseen, ei ongelman juuri-syihin, eli pelikulttuurien syrjiviin rakenteisiin, päästä kiin-

ni. Erilaisiin ihmisryhmiin kohdistuva suunsoitto toistaa pelikulttuurien syrjiviä rakenteita ja vaikeuttaa pelikulttuureihin kuulumisen neuvottelemista niille pelaajille, joita syrjivä puhe koskee.

Ilmiön tunnistamisesta ratkaisuihin

Tulostemme perusteella ehdotamme joitain toimia epäasiallisen käytöksen vähentämiseksi. Ehdotukset perustuvat ymmärrykselle vihamielisen käytöksen erilaisista syistä ja aineistossamme esiintyviin kokemuksiin. Siinä missä esimerkiksi syrjintä on globaali rakenteellinen ongelma, johon ei ole yksinkertaisia käytännön ratkaisuja, alla esitellyt ehdotukset ovat nähdäksemme esimerkiksi oppilaitosten, nuorisotoimen ja erilaisten peli- ja pelikasvatustoimijoiden realistisesti toteutettavissa olevia toimia. Lähtökohtanamme on, että häirintä ja hyökkäävä käytös eivät yleisyydestään huolimatta suinkaan ole kaikkien pelaajien mielestä hyväksyttävä normi. Kuten Lisa Nakamura huomautti jo vuonna 2012 (11–12), pelaajayhteisöistä kumpuavat sekä peliympäristöjen vihamielisin käytös että voimakkaimmat kampanjat sen torjumiseksi.

Tunnetaitojen vahvistaminen

Osalle pelaajista epäasiallinen käytös kumpuaa turhautumisesta. Vaikka pelaaja pyrkisikin tietoisesti käyttäytymään hyvin, kilpailullisen tilanteen, väsymyksen ja oman tai muiden huonon pelisuorituksen yhdistelmä voi johtaa hermostumiseen ja vihamieliseen käytökseen muita pelaajia kohtaan. Karhulahti (2022, 24) on argumentoinut, että jokaisen kilpailullisesti pelaavan pelaajan sisällä kytee epäasiallisen käytöksen siemen ja että jokainen tällainen pelaaja haluaa toisinaan purkaa turhautumistaan muihin pelaajiin – riippumatta siitä tekeekö hän näin. Tämä oli aineistomme perusteella tuttua osalle vastaajista, ja ilmiö on aiemmassa tutkimuksessa tun-

nistettu myös nuorempien, 6.- ja 9.-luokkalaisten suomalaislasten kokemuksissa (Kahila ym. 2022).

Yksilötasolla tunnetaitojen vahvistaminen voisi ratkaista osan tästä ongelmasta. Empatiakyvyn tiedetään vähentävän epäasiallista pelikäytöstä (Lemercier-Dugarin ym. 2021) ja nuorten taidot tunnistaa ja säädellä omia tunnetilojaan auttavat vähentämään aggressiivista käytöstä ja lisäämään empatiaa (Castillo ym. 2013). Tällaiset taidot todennäköisesti auttaisivat pelaajia käsittelemään etenkin kilpailullisten pelien aiheuttamia turhautumisen ja ärtymyksen tunteita ja vähentäisivät niiden purkamista kanssapelaajiin. Tunnetaitojen tarvetta korostaa myös aiempi tutkimus, jossa heikompi empatiakyky ja itsetunto on yhdistetty yleisempään verkkokiusaamiseen (Brewer ja Kerlake 2015).

Suunsoittokulttuurin tarkempi käsittely

Osa pelaajien vihamielisestä käytöksestä selittyy kilpailullisten pelien normatiivisella suunsoitolla, eikä aina pidä sisällään vihamielistä tarkoitusta. Syrjivän kielen kitkeminen suunsoitosta on askel turvallisempien pelikulttuurien suuntaan. Interventioissa on tunnistettava suunsoitto kilpailullisen peli- ja urheilukulttuurin ilmiönä ja käsitellä sitä sellaisenaan. Kaikenlaisen sävyiltään loukkaavan tai vihamielisen puheen niputtaminen yhteen voi hankaloittaa vihamieliseen käytökseen puuttumista ja aiheuttaa vastareaktion pelaajissa, joille suunsoitto on tärkeä osa pelikokemusta.

Pelikulttuurien ilmiöiden monipuolinen käsittely pelaajien kanssa on malliesimerkki pelisivistyksen laajentamiseen tähtäävästä pelikasvatuksesta (ks. Meriläinen 2020). Tällaisessa lähestymistavassa pelaajille tarjotaan uusia näkökulmia heille tuttuun ilmiöön ja kannustetaan heitä sitä kautta tarkastelemaan omaa käytöstään, tunnistaa samalla pelikulttuurien erityispiirteet. Toimintaa ohjaa pelisivistyksellinen ihan-

ne pelikulttuurien muokkaamisesta myönteiseen, tässä tapauksessa vähemmän vihamieliseen, suuntaan lisääntyneen ymmärryksen avulla.

Turvallisempien pelitilojen luominen

Vastauksena pelikulttuurien epäasialliseen ja syrjivään käytökseen pelaamiselle on luotu turvallisempia tiloja, joissa kiinnitetään erityistä huomiota inklusiivisuuteen ja saavutettavuuteen (esim. Koski 2019; Taylor ja Hammond 2018). Nämä tilat, niin fyysiset kuin verkkotilat, ovat tulostemme perusteella tarpeellisia. Yhteiskunnan ja pelikulttuurien syrjivien rakenteiden vuoksi turvallisemmat pelitilat ovat todennäköisesti erityisen tärkeitä naisille, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöille, rodullistetuille ihmisille ja aloitteleville pelaajille. Nämä pelitilat voivat haastaa epäasiallisen käytöksen normeja ja tuottaa myös muille pelaajille malleja siihen, mikälaista pelikulttuuri ja pelikäyttäytyminen voivat olla.

Kuten mykistämisenkin kohdalla, vaikka turvallisemmat tilat voivat olla merkittävä apu akuutteihin ongelmiin, ne eivät ratkaise pelikulttuurien rakenteellisia ongelmia. Riskinä on, että rakenteellisten muutosten sijaan tyydytään luomaan turvallisempia mutta muusta pelaamisesta erillisiä tiloja. Tämä voi vahvistaa rajanvetoa sen osalta, kuka on tervetullut pelien pariin: turvallisempi tila voidaan sen ulkopuolelta tulkita niin, että siellä pelaavilla ihmisillä on jo oma tilansa, eikä heille tarvitse antaa sitä muualla. Turvallisempien tilojen luominen ja rakenteellisten muutosten edistäminen eivät kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia tavoitteita, vaan turvallisemmat tilat voidaan nähdä askeleena kohti laajempaa muutosta.

Myönteisen käytöksen edistäminen

Etenkin pyrittäessä laajempaan pelien käytöskulttuurien muuttamiseen on tärkeää muistaa, että ratkaisuna ei ole ainoastaan epätoivottuun käytökseen puuttuminen, vaan myös myönteisen käytöksen vahvistaminen ja siihen kannustaminen. Aineistomme antaa olettaa, että valtaosa pelaajista kaipaavat myönteisempää ja ystävällisempää pelikulttuuria. Samaa aikaan kuitenkin epäasialliseen käytökseen puuttuminen voidaan kokea vaikeaksi tai turhaksikin, etenkin mikäli pelikulttuurit nähdään parantumattoman vihamielisinä. Samoin mikäli pelaaja itse ei koe käyttäytyvänsä epäasiallisesti, nimenomaan epäasialliseen käytökseen keskittyvää valistusta ei välttämättä koeta itselle merkitykselliseksi tai omaa käytöstä koskettavaksi. Kannustaminen myönteiseen ja prososiaaliseen käytökseen voi osaltaan ratkaista näitä haasteita.

Johtopäätökset

Tässä artikkelissa olemme kartoittaneet laadullisen tutkimuksen keinoin suomenkielisten nuorten kokemuksia pelikäyttäytymisestä sekä pohtineet, miten näiden kokemusten kautta tulleita haasteita ja ongelmakohtia voitaisiin ratkaista.

Analyysimme osoittaa, että asiaton pelikäytös, ja etenkin suunsoitto sen osana, on monisyinen ja toisinaan ambivalentti ilmiö. Vaikka suunsoitto on pääosin negatiivinen ilmiö, sillä on muitakin funktioita kuin mielipahan tuottaminen muille: se on osalle pelaajista keskeinen osa kavereiden kanssa kommunikointia ja kilpailullista pelaamista. Samanaikaisesti on muistettava, että lähtökohdat osallistua suunsoittoon eivät ole kaikille samat. Suunsoitto voi olla syrjivää ja vihamielistä vähemmistöjä kohtaan ja uudelleentuottaa pelikulttuurien ja yhteiskunnan syrjiviä rakenteita. Tämä selittää, miksi strategiseen suunsoittoon myönteisesti suhtautuvat vastaajat olivat pääsääntöisesti miehiä – joskin osa heistäkin

veti rajan suunsoiton ja syrjivän puheen välille.

Vastaajien oman epäasiallisen käytöksen keskeisiksi motiiveiksi nousivat reaktiivinen vihamielisyys, eli epäasialliseen käytökseen vastaaminen samalla mitalla, sekä oma tunnetila. Epäasiallista käytöstä selittivät myös tavoite saada vastustaja menettämään hermonsa ja pelaamaan huonommin sekä vastaajan oma kilpailullisuus. Vihamieliseen käytökseen vastaajat reagoivat usein mykistämällä tai blokkamalla häiriöivän pelaajan, osa vastaajista myös puuttui aktiivisesti vihamieliseen käytökseen. Toisaalta varsinkin naiset ja muunsukupuoliset pelaajat saattoivat jo lähtökohtaisesti vältellä tilanteita, joissa he olisivat kohtaavansa epäasiallista käytöstä. Tämä alleviivaa yhtäältä asiattoman käytöksen voimaa ylläpitää pelikulttuurien syrjiviä rakenteita, mutta toisaalta korostaa sitä, kuinka keskustelu peli- ja pelaajakulttuureista voi vaikuttaa varsinkin naisten ja vähemmistöryhmien oleuksiin ja odotuksiin pelikäytöksestä.

Analyysimme pohjalta ehdotimme neljää käytännönläheistä ratkaisumallia vihamieliseen pelikäytökseen: (1) tunnetaitojen vahvistaminen, (2) suunsoittokulttuurin tarkempi käsittely, (3) turvallisempien pelitilojen luominen ja (4) myönteisen käytöksen edistäminen. Näitä ratkaisumalleja tukevat käsillä oleva tutkimus sekä aikaisempi tutkimuskirjallisuus.

Lopuksi suosittelemme tämän tutkimuksen pohjalta tulevaa tutkimusta tarkastelemaan etenkin suunsoiton kulttuuria, motiiveja ja vaikutuksia tarkemmin. Lisäksi suosittelemme tutkimusta, joka tarkastelee erilaisten ratkaisumallien ja interventiodien toimivuutta. Tulevissa tutkimuksissa tulisi myös käsitellä tarkemmin kieli-, kulttuuri-, seksuaali- ja sukupuoli- vähemmistöjen kokemuksia epäasiallisesta käytöksestä. Pidämme tarpeellisena myös tutkimusta, joka kartoittaa etenkin nuorten myönteistä pelikäytöstä.

Lähteet

Alin, Ella. 2018. *Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>.

Apperley, Tom. 2010. *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Arjoranta, Jonne, Katja Kontturi, Essi Varis ja Tanja Välisalo. 2020. "Nörttikulttuurin identiteettikriisi." *Lähikuva – Audiovisuaalisen Kulttuurin Tieteellinen Julkaisu* 33 (3–4): 92–111. <https://doi.org/10.23994/lk.100442>.

Ballard, Mary Elizabeth ja Kelly Marie Welch. 2017. "Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play." *Games and Culture* 12 (5): 466–91. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>.

Blamey, Courtney. 2022. "One Tricks, Hero Picks, and Player Politics: Highlighting the Casual-Competitive Divide in the Overwatch Forums." Teoksessa *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, toimittaneet Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen ja Veli-Matti Karhulahti, 31–47. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-82767-0>.

Braithwaite, Andrea. 2016. "It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity." *Social Media + Society* 2 (4). <https://doi.org/10.1177/2056305116672484>.

Braun, Virginia ja Victoria Clarke. 2006. "Using Thematic Analysis in Psychology." *Qualitative Research in Psychology* 3 (2): 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.

Braun, Virginia, Victoria Clarke, Elicia Boulton, Louise Davey ja Charlotte McEvoy. 2020. "The Online Survey as a Qua-

litative Research Tool." *International Journal of Social Research Methodology*, 24 (6): 1–14. <https://doi.org/10.1080/13645579.2020.1805550>.

Brewer, Gayle ja Jade Kerlake. 2015. "Cyberbullying, Self-Esteem, Empathy and Loneliness." *Computers in Human Behavior* 48: 255–260. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.073>.

Connell, R. W. ja James W. Messerschmidt. 2005. "Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept." *Gender and Society* 19 (6): 829–859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>.

Consalvo, Mia. 2012. Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 1. <https://doi.org/10.7264/N33X84KH>.

Consalvo, Mia. 2007. *Cheating: Gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Cook, Christine, Juliette Schaafsma ja Marjolijn Antheunis. 2018. Under the bridge: An in-depth examination of online trolling in the gaming context. *New Media & Society* 20 (9): 3323–3340.

D'Anastasio, Cecilia. 2017. "How To Trash Talk." *Kotaku*, 15.5.2017. Viitattu 29.4.2022. <https://kotaku.com/a-practical-guide-to-video-game-trash-talk-1795235044>.

Dibbell, Julian. 1998. *My tiny life: Crime and passion in a virtual world*. New York: Henry Hold and Company, Inc.

Dixon, Nicholas. 2008. "Trash Talking as Irrelevant to Athletic Excellence: Response to Summers." *Journal of the Philosophy of Sport* 35 (1): 90–96. <https://doi.org/10.1080/00948705.2008.9714729>.

Fletcher, Akil. 2020. "Esports and the Color Line: Labor, Skill, and the Exclusion of Black Players." *Proceedings of the*

53rd Hawaii International Conference on System Sciences, Grand Wailea, Maui, 7.–10.1. 2020, 2670–2676. <https://doi.org/10.24251/HICSS.2020.325>.

Friman, Usva. 2022. *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Turun yliopiston julkaisuja, Sarja B, Humaniora 581. Väitöskirja, Turun yliopisto.

Friman, Usva ja Maria Ruotsalainen. 2022. "Gender and Toxic Meritocracy in Competitive Overwatch: Case"Ellie"." Teoksessa *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, toimittaneet Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen ja Veli-Matti Karhulahti, 31–47. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-030-82767-0>

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>.

Gray, Kishonna L. 2018. "Gaming out Online: Black Lesbian Identity Development and Community Building in Xbox Live." *Journal of Lesbian Studies* 22 (3): 282–296. <https://doi.org/10.1080/10894160.2018.1384293>.

Gray, Kishonna L. 2012. "Intersecting Oppressions and Online Communities: Examining the Experiences of Women of Color in Xbox Live." *Information Communication and Society* 15 (3): 411–428. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642401>.

Hilvert-Bruce, Zorah ja James T. Neill. 2020. "I'm Just Trolling: The Role of Normative Beliefs in Aggressive Behaviour in Online Gaming." *Computers in Human Behavior* 102: 303–311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>.

Kahila, Juho, Jaana Viljaranta, Sanni Kahila, Satu Piispa-Hakala ja Henriikka Vartiainen. 2022. "Gamer Rage—Children's Perspective on Issues Impacting Losing One's Temper While Playing Digital Games." *International Journal of Child-Computer Interaction* 33 (September): 100513. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2022.100513>.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. *Pelaaja-barometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. Tampereen yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>.

Koski, Johannes. 2019. "Perustimme lempeän peliyhteisön." Blogikirjoitus Medium-alustalla, 6.1.2019. Viitattu 24.4.2022. <https://johanneskoski.medium.com/perustimme-lempe%C3%A4n-peliyhteis%C3%B6n-5928d201f827>.

Kou, Yubo. 2021. "Punishment and Its Discontents: An Analysis of Permanent Ban in an Online Game Community." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 5 (CSCW2). <https://doi.org/10.1145/3476075>.

Kowert, Rachel. 2020. "Dark Participation in Games." *Frontiers in Psychology* 11: 2969. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>.

Kowert, Rachel ja Chrissy Cook. 2022. "The Toxicity of Our (Virtual) Cities: Prevalence of Dark Participation in Games and Perceived Effectiveness of Reporting Tools." *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences, Grand Wailea, Maui, 3.–7.1.2022*. <https://doi.org/10.24251/hicss.2022.390>.

Lemercier-Dugarin, Maud, Lucia Romo, Charles Tijus ja Oulmann Zerhouni. 2021. "'Who Are the Cyka Blyat?' How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games." *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 24 (1): 63–69. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0041>.

- Lenhart, Amanda, Aaron Smith, Monica Anderson, Maeve Duggan ja Andrew Perrin. 2015. *Teens, Technology and Friendships*. Pew Research Center, 6.8.2015. <https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teens-technology-and-friendships/>.
- Machnig, Lisa. 2022. "No hate speech in gaming: Deutsche Telekom looks at the point where the fun stops." *Deutsche Telekom*, 10.5.2021. Viitattu 22.3.2022. <https://www.telekom.com/en/media/media-information/archive/no-hate-speech-in-gaming-deutsche-telekom-looks-at-the-point-where-the-fun-stops-626342>.
- Mattinen, Topias ja Joseph Macey. 2018. "Online Abuse and Age in Dota 2." *Mindtrek '18: Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference, Tampere, 10.–11.10.2018*, 69–78. <https://doi.org/10.1145/3275116.3275149>.
- Meriläinen, Mikko. 2022. "Pandemic Rhythms: Adults' Gaming in Finland during the Spring 2020 COVID-19 Restrictions." *Convergence* 28 (6), 1679–1698. <https://doi.org/10.1177/13548565221077582>.
- Meriläinen, Mikko. 2020. *Kohti pelisivistystä: Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä*. Kasvatustieteellisiä tutkimuksia 66. Väitöskirja. Helsingin yliopisto.
- Mortensen, Torill Elvira. 2018. "Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate." *Games and Culture* 13 (8): 787–806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>.
- Nakamura, Lisa. 2012. "'It's a Nigger in Here! Kill the Nigger!' User-Generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games." *The International Encyclopedia of Media Studies*. <https://doi.org/10.1002/9781444361506.wbiems159>.
- Nakandala, Supun, Giovanni Ciampaglia, Norman Su ja Yong-Yeol Ahn. 2017. "Gendered conversation in a social game-streaming platform." *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media* 11 (1): 162–171. <https://ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14885>.
- Nuorten Helsinki. 2021. "Syrjimätön pelitoiminta." Viitattu 22.2.2022. <https://nuorten.helsinki/tekemista-ja-paikkoja/harrastuksia/pelaaminen/non-toxic/>.
- O'Brien, Robert T., Kelly W. Gagnon, James E. Egan ja Robert W.S. Coulter. 2022. "Gaming Preferences and Motivations Among Bullied Sexual and Gender Minority Youth: An Interview Study." *Games for Health Journal* 11 (2): 79–84. <https://doi.org/10.1089/g4h.2021.0059>.
- Ortiz, Stephanie M. 2019. "The Meanings of Racist and Sexist Trash Talk for Men of Color: A Cultural Sociological Approach to Studying Gaming Culture." *New Media & Society* 21 (4): 879–894. <https://doi.org/10.1177/1461444818814252>.
- Paul, Christopher A. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games. Why Gaming Culture Is the Worst*. Minnesota, MN: University of Minnesota Press.
- Rainey, David W ja Vincent Granito. 2010. "Normative Rules for Trash Talk among College Athletes: An Exploratory Study." *Journal of Sport Behavior* 33 (3): 276–295.
- Ruberg, Bonnie, Amanda LL Cullen ja Kathryn Brewster. 2019. "Nothing but a 'titty streamer': Legitimacy, labor, and the debate over women's breasts in video game live streaming." *Critical Studies in Media Communication* 36 (5): 466–481. <https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1658886>.
- Ruotsalainen, Maria ja Usva Friman. 2018. "'There Are No Women and They All Play Mercy': Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports

and Competitive Gaming.” *DiGRA Nordic '18: Proceedings of Nordic DiGRA*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/there-are-no-women-and-they-all-play-mercy-understanding-and-explaining-the-lack-of-womens-presence-in-esports-and-competitive-gaming/>

Ruvalcaba, Omar, Jeffrey Shulze, Angela Kim, Sara R. Berzenski ja Mark P. Otten. 2018. Women’s experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play. *Journal of Sport and Social Issues* 42 (4): 295–311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>.

SEUL. 2021. “Non-Toxic Gaming - Yhdessä parempaa pelikulttuuria.” Viimeksi muokattu 4.6.2021. Viitattu 22.2.2022. <https://seul.fi/non-toxic-gaming/>.

SEUL. 2016. *Suomen e-urheilun eettinen ohjeisto*. Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry. <https://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf>.

Shaw, Adrienne. 2010. “What is video game culture? Cultural studies and game studies.” *Games and Culture* 5 (4): 403–424. <https://doi.org/10.1177/1555412009360414>.

Siutila, Miia. 2020. *Non-toxic. Pelikasvatusta kotona ja nuorisotyössä*. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/liitteet-2019/KuVa/julkaisut/NonToxic251120.pdf>.

Stenhouse, Henry. 2021. “Trash-talk etiquette: The dos and don’ts of online gaming put downs.” *AllGamers*, 16.3.2021. Viitattu 24.4.2022. <https://ag.hyperxgaming.com/article/11537/trash-talk-etiquette-the-dos-and-donts-of-online-gaming-put-downs>.

Stenros, Jaakko. 2015. *Playfulness, Play, and Games: A Constructionist Ludology Approach*. Acta Universitatis Tamperensis 2049. Väitöskirja, Tampereen yliopisto.

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. 2020. “Player customization, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive.” *Game Studies* 20 (4).

Summers, Chuck. 2007. “Ouch.... You Just Dropped the Ashes.” *Journal of the Philosophy of Sport* 34 (1): 68–76. <https://doi.org/10.1080/00948705.2007.9714710>.

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>.

Taylor, Nicholas ja Randall Hammond. 2018. “Outside the Lanes: Supporting a Nonnormative League of Legends Community.” Teoksessa *Queerness in Play*, toimittaneet Todd Harper, Meghan Blythe Adams ja Nicholas Taylor, 225–242. Cham: Palgrave Macmillan.

Taylor, Tina Lynn. 2012. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Türkay, Selen ja Sonam Adinolf. 2019. “Friending to Flame: How Social Features Affect Player Behaviors in an Online Collectible Card Game.” *CHI’19: Conference on Human Factors in Computing Systems*, Glasgow, Scotland, 4.–9.5.2019, 337. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300567>.

Türkay, Selen, Jessica Formosa, Sonam Adinolf, Robert Cuthbert ja Roger Altizer. 2020. “See No Evil, Hear No Evil, Speak No Evil: How Collegiate Players Define, Experience and Cope with Toxicity.” *CHI’20: Conference on Human Factors in Com-*

puting Systems, Honolulu, Hawaii, 25.–30.4.2020, 64. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376191>.

Välisalo, Tanja ja Maria Ruotsalainen. 2022. “‘Sexuality does not belong to the game’: Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging.” *Game Studies* 22 (3).

Witkowski, Emma. 2018. “Doing/undoing gender with the girl gamer in high-performance play.” Teoksessa *Feminism in play*, toimittaneet Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen, 185–203. Cham: Palgrave Macmillan.

Nallehaaste sosiaalisen hyvinvoinnin ja leikillisen resilienssin rakentajana: Tutkimus pandemianaikaisesta pehmoleluleikistä Suomessa

Artikkeli

Katriina Heljakka
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee pandemianaikaista leluleikkiä keväällä 2020 syntyneen #nallehaasteen näkökulmasta keskittyen haasteen uudelleenleikkimiseen keväällä 2021. Artikkelissa esitellyn tutkimuksen empiirisenä aineistona toimii *Satakunnan Kansan* verkkolehdeissä julkaistut yli 260 kuvaleikkiä, jotka analysoitiin tarkastelemalla leikin toiminnallisuutta, tarinallisuutta ja haasteen osoittamaa luovaa esineleikkiä. Artikkelissa pohditaan #nallehaasteen ulottuvuuksia hybridisenä leikkimuotona. Tulokset osoittavat #nallehaasteen monimuotoisena ja kekseliäänä leluleikin muotona, jossa näyttäytyvät nykyleikistä tunnistetut ilmiöt – leludraamat, leluturismi ja leluaktivismi. Artikkelissa todetaan pandemianaikaisen pehmoleluleikin tuottaneen sosiaalista hyvinvointia haasteeseen osallistuneiden leikkiessä yhteisen hyvän(olon) ja ilon puolesta ja sen toimineen näin leikillisen resilienssin rakentajana.

Avainsanat: hybridileikki, hyvinvointi, kuvaleikki, leluleikki, nallehaaste, pehmolelut

Abstract

This article describes a study on pandemic toy play focusing on the #teddychallenge that begun in the spring of 2020 and was continued in the spring of 2021 through a replaying of the challenge. The empirical data consists of the over 260 photoplays (toy photography) published in the online version of the daily newspaper *Satakunnan Kansa*, which were analyzed through the functionality, storytelling, and creative object play highlighted by the challenge. The findings of the study illustrate the #teddychallenge as a multidimensional and resourceful form of hybrid play, which features play patterns of current toy play–toy dramas, toy tourism (or, toyism), and toy activism. The article demonstrates how the #teddychallenge facilitated social well-being as result of playing for the common good and joy, which contributed to the growth of playful resilience.

Keywords: hybrid play, well-being, photoplay, toy play, teddy challenge, soft toys

Johdanto: #Nallehaaste esimerkkinä pandemian aikaisesta hybridileikistä

Maailman terveysjärjestö WHO julisti kansainvälisen terveydellisen hätätilan 30. tammikuuta 2020. Helmikuun 11. päivänä organisaatio julkaisi nimen uudelle koronavirukselle, joka on sittemmin tunnettu maailmanlaajuisen pandemian eli yli maanosien ulottuvan epidemian aiheuttaneena Covid-19-viruksena.

Tilanteessa, jossa tutkijat ympäri maailmaa ovat kiinnostuneita pandemia-ajan seurauksista keskittyen erityisesti sen pitkäaikaisiin ja mielenterveydellisiin vaikutuksiin, on tärkeää pohtia aihetta myös leikkikäyttäytymisen näkökulmasta. Tämä eksploratiivinen eli ilmiötä kartoittava ja selittävä tutkimus kytkeytyy näihin leikin ja hyvinvoinnin teemoihin kysyen: Miten leikki on aktivoinut ja osallistanut eri-ikäisiä poikkeusaikana – mistä muistamme erityisesti leikin vuodet 2020–2021?

Maaliskuun 2020 alkupuolella suomalaiset ryhtyivät asettamaan nalleja kotiensa ikkunoihin ohikulkijoita ilahduttaakseen (Kuva 1). Artikkelini käsittelee pandemianaikaista leluleikkiä keskittyen tähän #nallehaaste-tunnisteella mediailmiöksi kasvaneeseen leikkiin, joka sai alkunsa pandemian puhkeamisen alkuvaiheessa ja jota jäljiteltiin vuoden 2021 kevällä *Satakunnan Kansa* -maakuntalehden julkaisemassa valokuvahaasteessa. Tutkimukseni ensimmäisen vaiheen (Heljakka 2020) tulosten mukaan nallejahti on esimerkki pandemian aikaisesta, ylisukupolvisesta leikkitoiminnasta, jossa leikkijät reagoivat kekseliäästi ja ripeästi henkistä hyvinvointia uhkaavaan kriisiin kehittämällä uusia materiaalisen ja digitaalisen rajat ylittäviä leikin muotoja. Tutkimuksen toisen vaiheen (Heljakka 2021) tulokset tukevat aiempia havaintoja #nallehaasteen hybridisestä ja ylisukupolvisesta luonteesta.

Hybridileikissä lelu on sekä leikin väline kuin myös leikkiin taustatarinallaan ja olemuksellaan osallistuva toimija. Leikin hybridisyyttä ja etenkin sen digitaalisia ulottuvuuksia ovat Suomessa aiemmin käsitelleet Heljakka (2012b), Tyni kumppaneineen (2016) ja kansainvälisesti etenkin Marsh kumppaneineen (2016).

Leikkituotteisiin liittyvän hybridisyyden typologian ulottuvuudet ovat käsitteellinen, teknologinen, artefaktinen, teemaattinen, ja toiminallinen hybridisyys (Heljakka 2012b). Nallehaasteleikin hybridisyys edustaa tämän jaon mukaan toiminnallista hybridisyyttä, mikä viittaa niin leikkikenttien väliseen liikkeeseen–nallehaasteleikin kohdalla etenkin materiaalisen ja digitaalisen leikkimaailman kohtaamiseen kuin myös paidisen (avoimen) ja ludistisen (säännönmukaisen) leikin vuoropuheluun. Nallehaasteen hybridisyys kuvaa myös sen ylisukupolvista eli sukupolvirajat ylittävää luonnetta.

Käsillä oleva artikkeli käsittelee tutkimukseni kolmatta vaihetta, jossa tarkastellaan ilmiön kehittymistä kevään 2021 aikana, keskittyen nallehaasteleikin paikalliseen ilmenemismuotoon – *Satakunnan Kansassa* julkaistuun kuvaleikkihaasteeseen osallistuneiden leikkijöiden leluaiheisiin valokuviin. Artikkelissa pohditaan #nallehaasteen ulottuvuuksia hybridisenä leikkimuotona, jossa yhdistyvät fyysinen leikkimateriaali ja digitaalinen leikkimedia, teollinen lelutuotanto ja leikkijälähtöiset, luovat leikkivat, sisä- ja ulkotilat, sekä eri sukupolvia edustavat leikkijät. Artikkelissa käsitellyssä #nallehaasteen uudelleenleikkimisversiossa hybridisyys³ on lähtö-

³Leikintutkimus tunnustaa tämän lisäksi modaalisuus-termin, jolla viitataan leikin laadulliseen moninaisuuteen. Modaliteeteiksi ymmärretään keskenään vuorovaikutussuhteessa olevat ulottuvuudet. Huuki (2016) tarkoittaa leikissä ilmenevillä modaliteeteilla esimerkiksi ääntä, ilmeitä, kosketusta, materiaalisia objekteja, paikkoja, liikettä ja puhetta. Tässä tutkimuksessa hyödynnetään pelitutkimuksessa vakiintunutta hy-



Kuva 1. #nallehaaste – esimerkki pandemianaikaisesta leluleikistä keväällä 2020. Kuva kirjoittajan.

kohta leikkihaasteen toteutumiseksi – ilman fyysisistä leluesinettä, kuten nallekarhua tai muuta pehmolelutyyppejä ja digitaalista dokumentointia – eli useimmiten mobiililaitteilla tapahtunutta leluvalokuvausta tai kuvaleikkiä ei haasteeseen olisi voinut osallistua.

Tutkimuksen empiirisenä aineistona toimii *Satakunnan Kansan* verkkolehdestä julkaistut yli 260 kuvaleikkiä, jotka analysoitiin tarkastelemalla leikin toiminnallisuutta, tarinallisuutta ja leikin osoittamaa luovaa esineleikkiä. Peilaan kuvaleikkejä teoriassa esitettyihin käsityksiin leluelämyksen osaluista, joita ovat fyysinen, funktionaalinen, fiktiivinen ja affektiivinen (Heljakka 2018), kysyen, mistä osatekijöistä #nallehaasteen jatkoleikkiin perustuvat kuvaleikit koostuvat teksteinä, eli mitä leluaiheiset valokuvat esittävät; kuka leluleikkiin osallistuu, millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä kuvaleikit ilmentävät ja edustavat. Toiseksi kysyn, miten toiminnallisuus, tarinallisuus ja luovuus manifestoituvat haasteeseen osallistuneiden kuvaleikeissä. Lelu- ja leikintutkijana minua kiinnostaa myös, miten kuvaleikit ilmentävät toisen koronakevään (2021) tilannetta.

Tutkimuksessa hyödyntämäni laadullisen sisällönanalyysin tulokset osoittavat #nallehaasteleikin hybridisen olemuksen monimuotoisena ja kekseliäänä leikin muotona, jonka uudelleenleikkimisversiossa näyttäytyvät nykyleistä aiemmin tunnistetut ilmiöt – leludraamat, leluturismi ja leluaktivismi. Artikkelissa todetaan pandemianaikaisen pehmoleluleikin tuottaneen sosiaalista hyvinvointia haasteeseen osallistuneiden leikkiessä yhteisen hyvän(olon) ja ilon puolesta ja sen toimineen näin leikillisen resilienssin rakentajana.

bridisyyden käsitettä viitatessa materiaalisdigitaaliseen leikkiin eri ilmentymiseen.

Nallehaasteen lähtökohdat

Nallehaasteeseen on nimensä mukaisesti osallistuttu pehmoleluleikin myötä, jossa keskeistä roolia näyttävät nallet. Nallekarhu on ensimmäinen massamarkkinoille tuotu lelu (Leclerc 2008) ja yksi maailman tunnetuimmista ja suosituimmista hahmoleluista. Nallekarhun alkuperä voidaan jäljittää Theodore Rooseveltin metsästysmatkalle, jolla Yhdysvaltain presidentti pelasti elävän karhun (The Strong, n.d.). Kansainvälisessä lehdistössä käsitelty tarina inspiroi leluyrityksiä Yhdysvalloissa ja Saksassa, joissa nallekarhujen teollinen tuotanto käynnistettiin samoihin aikoihin. Nalle on myös varhainen esimerkki lelujen transmediakytköksistä. Nalle on inspiroinut tarinankertojia läpi nykyajan esiintyen kirjallisuudessa (esimerkiksi Nalle Puh- ja Paddington-hahmoista kertovissa tarinoissa) ja siitä on kirjoitettu musiikkikappaleita ja tuotettu elokuvia. Vuonna 1998 nalle valittiin New Yorkin osavaltiossa sijaitsevan leikkimuseon, Strong National Museum of Playn National Toy Hall of Famen (The Strong, n.d.) ja sen ikoninen asema leluhistoriassa sai näin institutionaalisen tunnustuksen.

Leluja voidaan lähestyä niiden fyysisistä, funktionaalista, fiktiivistä ja affektiivista ulottuvuutta tarkastellen (Heljakka 2018). Nallekarhun fyysinen ulottuvuus viittaa lelun valmistusmateriaaliin ja dimensioihin, kuten painoon ja kokoon. Nallen fiktiivinen ulottuvuus viittaa sen suhteeseen tarinallisuuden kanssa, jonka muut transmediatuotteet, kuten kirjallisuus, sarjakuvat, televisio, elokuvat tai esimerkiksi YouTubeissa esitettävä leikkiin liittyvä sisältö, tekevät näkyväksi ja tunnetuksi. Nallen toiminnallinen ulottuvuus viittaa sen mekaniikkaan, kuten sen poseerattavuuteen, tai leluun upotettuihin teknologisiin ominaisuuksiin, kuten älylelujen osalta. Hahmoleluilla, kuten nallekarhuilla tapahtuvaan leikkiin liittyy välittämistä ja hoivaamista. Niitä pidetään usein ystä-

vällisinä, helposti lähestyttävänä ja “halattavina” hahmoina, jotka herättävät ihmisissä empatiaa. Pehmolelujen affektiivinen ulottuvuus liittyy yleisemmin niiden asemaan turvaeluina tai lapsuusajan siirtymäobjekteina (Winnicott 1953), sekä niiden kykyyn herättää miellyttäviä kokemuksia, mahdollistaa leikkijän emotionaalinen yhteys leluun ja niiden taipumukseen edistää empatian kehittymistä. Nallekarhuihin, kuten muihinkin pehmoleluihin projisoidaan usein ihmisen kaltaisia piirteitä – niitä elollistetaan ja antropomorfisoidaan eli inhimillistetään. Nallehaasteen ymmärtäminen leikin muotona, joka sisältää kaikki edellä mainitun leluelämyksen ulottuvuudet – fyysiset, fiktiiviset, funktionaaliset ja affektiiviset – on tarjonnut arjen leluleikkijöille (Heljakka 2013) runsaasti mahdollisuuksia osallistua pandemian alkuvaiheessa leikitteeseen nallehaasteeseen.

Nallehaasteen ideaa kuvataan aktiviteetiksi, jossa ihmiset kilpailevat nähdäkseen, kuinka monta nallekarhua tai muuta pehmolelua he löytävät, ja löydöt lasketaan. Leikkijät ottavat kuvia epätavallisimmista nalleasetelmista ja niistä, joista he pitävät eniten (Zeitlin 2020). Leikkimeeminä tai mimeettisenä leikkinä (ks. esim. Heljakka 2015a) ymmärrettävä leikin muoto sai erään sanomalehtiartikkelin mukaan alkunsa brittiläisen lastenkirjailija Michael Rosenin satukirjan “We’re going on a bearhunt” (1989) mukaan (Zeitlin 2020).

Tähän leluasetelmiin perustuvaan ja sosiaalisen median alustoilla jaettuun paidiseen eli avoimeen ja vapaamuotoiseen leikkiin liitettiin myös varhaisessa vaiheessa pelillistetty eli säännönmukainen tai ludistinen tavoite (vrt. Caillois 1961) – leluhahmojen bongaukseen perustuva #nallehaaste. Niin lapsia kuin aikuisiakin leluasetelmien tekemiseen, niiden bongaukseen ja ihailuun perustuvan leikin pariin houkuttelevasta, maailmanlaajuisesta leikkitoiminnasta tuli nopeasti suosittu ja kansallisen median laajasti huomioima ilmiö, kun

nalleja tuotiin yhtä aikaa ikkunoihin Uudessa-Seelannissa, Australiassa, Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa. Haasteeseen osallistuivat myös virkalaitokset (ks. Kuva 2) ja valtionpäämiehet, kuten Uudessa-Seelannissa pääministeri Jacinda Ardern, ja Suomessa presidentin puoliso rouva Jenni Haukio.

Nallehaaste (tai #nallejahti), kuten ilmiö uutisartikkeleissa ja sosiaalisen median alustoilla näyttäytyi, sisälsi monia esineleikin näkökulmia, kuten sosiaalisen, kommunikatiivisen ja mielikuvituksen ulottuvuuden. Sanomalehtiartikkeleissa #nallehaaste tunnustettiin ‘ulkopeliksi’, joka miellettiin hauskaksi ja turvalliseksi leikin muodoksi erityisesti lapsille. Tämä hybridinen ja mimeettinen leikkimuoto kutsui käyttämään kamerateknologiaa ja sosiaalisen median alustoja: haasteen toistuvuus ja näkyvyys sosiaalisen media alustoilla osoitti leikin yhdistävän paitsi paidian ja luduksen, myös sisä- ja ulkotilan, eri ikäiset leikkijät ja edustavan näin teknologisoituvaa leikkiä.

Suomalaisia ja kansainvälisiä uutisartikkeleita sekä sosiaalisessa mediassa jaettuja nallejahtikuvia ja nallejahtiin liittyviä twiitteja tutkimusaineistona hyödyntämässäni, toukokuussa 2020 ilmestyneessä katsausartikkelissa (Heljakka 2020) tulkitsin pandemian aikaisen leluleikin toteutuvan nallehahmoilla tapahtuvan esineleikin, sosiaalisesti ja teknologiaavusteisesti jaetun ruutuleikin ja hyvinvointia tukevan, yhteisöllisen leikin yhteisvaikutuksesta. Katsausartikkelissa todetaan, miten sosiaalinen mielikuviutus, osallistavuus ja yhteisöllisyys nousevat tärkeimmiksi nallejahtiin liittyviksi piirteiksi.

Leluleikki on #nallehaasteen muodossa osallistanut niin lapset kuin aikuiset, mikä todentaa lelujen merkityksellisyyden eri-ikäisille. Nallehaaste esittelee tapauksen sukupolvien välisestä ja yhteisöllisestä leluleikistä, joka vaatii monia pohdintoja, kuten sosiaalisesti ilmenevän ja leikkijöitä monipuoli-

sesti aktivoivan leluleikin analyysija. Tässä artikkelissa #nal-lehaastetta lähestytään erityisesti leikin monimuotoisuuden ulottuvuuksia tarkastelemalla, todeten samalla sen hyvinvointia tukevista funktioista käsin sen kytkös leikillisen resi-lienssin vahvistamiseen.

Leikin tutkitut hyvinvointivaikutukset

Brian Sutton-Smith toteaa, ettei leikin vastakohta ole työ, vaan masennus. Leikin puute johtaa ihmisillä vakaviin so-sialisaatiovajeisiin (Brown 2014). Leikillä on merkittäviä hy-vinvointivaikutuksia, kuten terapeutteja voimia, ja leikki voi olla ihmiselle niin selviytymisstrategia kuin myös väylä vai-keiden asioiden käsittelyyn. Leikin parantava kyky onkin kiinnostanut esimerkiksi terapeutteja jo pitkään. Schaefer ja Drewes (2014) tunnistavat leikin kaksikymmentä merkittä-vää terapeutista voimaa neljällä alueella: 1. Leikki helpottaa kommunikaatiota ja parantaa itseilmaisua, 2. Leikki edistää emotionaalista hyvinvointia ja mahdollistaa stressin hallin-nan, 3. Leikki vahvistaa sosiaalisia suhteita, vahvistaa kiin-tymystä ja edistää empatiaa, sekä 4. Leikki lisää henkilökoh-taisia vahvuuksia, kuten luovaa ongelmanratkaisukykyä ja sietokykyä.

Stuart Brownin (2014) mukaan leikin etuihin kuuluvat its-esääntely, uteliaisuus, lisääntynyt sinnikkyys ja optimisimi. Sen sijaan mielen jäykkyys ja kiinteät ideologiat ovat Brownin tulkitsemana oireita leikin puutteesta. Pitkittyneellä ja jatkuvalla leikin puutteella on vakavia seurauksia ihmisen pätevyydelle, hyvinvoinnille, luottamukselle, empatialle, yh-teistyölle, henkilökohtaiselle joustavuudelle, itsesääntelylle ja optimismille.

Glenn Gordon (2014) on ehdottanut, että leikin mukautuvik-si eduiksi kuuluvat sen elintärkeä rooli metakommunikaat-ion kehittämisessä, merkityksen löytäminen kokemuksessa,

tunnevakaus, identiteetin joustavuus, luova ilmaisu, symbo-linen esitys, kyky muodostaa ja kommunikoida tarinoita, se-kä sosiaalinen sitoutuminen ja yhteistyö. Nämä taidot vaikut-tavat ratkaisevasti yksilön hyvinvointiin ja alkavat kehittyä varhaisessa vaiheessa ihmisen elämää.

Tutkimukseni lähtee liikkeelle ajatuksella leikistä yhteisöllisenä ja hyvinvointia tuottavana ilmiönä. Olen taiteellisessa toiminnassani käsitellyt sodanaikaista leikkiä ja todennut lei-kin elvyttävän voiman hädän keskellä (Heljakka 2015b). Lei-killä on paikkansa terapian välineenä, mutta se on merkityk-sellistä myös leikkijälähtöisenä, luovana ja itseilmaisullisena toimintana. Esimerkiksi sodanaikainen leikki osoittaa, miten ihmiset käsittelevät leikissä fantasian lisäksi tosielämän ajan-kohtaisia ja haasteellisiakin aiheita. Leikki ei olekaan irral-laan maailman tapahtumista, vaan sitä ruokkivat niin yhteis-kuntaa ravisuttavat ilmiöt kuin inhimilliset tragediat, kuten sota ja terveystilakriisit. Emme näin olen leiki ainoastaan kään-tääksemme ajatuksemme pois todellisuudesta, vaan osallis-tuaksemme siihen (Bogost 2016).

Leikki aktivoi huomioimaan ympäristön ja toiset leikkijät ja asettaa meidät vuoropuheluun maailman kanssa. Sosiaalisesta vuorovaikutuksesta syntyvä yhteisleikki rakentuu myötä-tuntotekojen ympärille – leikkiessämme osoitamme empati-aa, myötäelämisen kykyä ja kehitämme siten sosioemotio-naalisia kompetenssejamme, esimerkiksi tunneälyä. Ilon ja hoivaamishalun värittävästä leikistä tulee prososiaalista toi-mintaa. Prososiaalisuus tarkoittaa käyttäytymistä, jossa toi-mitaan toisen ihmisen parhaaksi. Prososiaalisuuteen liittyy positiivinen vuorovaikutus – auttamishalu, empaattisuus ja ystävällisyys (Kanov 2004). Leikkiminen on siis kollektiivis-ta, yhteisöllistä toimintaa ja sosiaalista vuorovaikutusta, ei ai-noastaan yksilön asenne tai mielentila.



Kuva 2. Siniseen ja keltaiseen puettu pehmokoiraa "Rocky" katsoo ulos Ruotsin Helsingin suurlähetystön ikkunasta. Kuvan lähde: Ruotsin suurlähetystö.

Esitettyjen näkökulmien valossa leikki voidaan nähdä tärkeänä voimavarana, jolla on merkittävä rooli ihmissuhteiden ja hyvinvoinnin kestävyudessa, säilyttämisessä ja edistämises- sä, varsinkin haastavina aikoina. Pandemian aikana kiinnos- tus leikin hyvinvointia tukevaan vaikutukseen on kasvanut. Yhteisleikki, kuten tässä artikkelissa käsitelty #nallehaaste, vaikuttaa myönteisesti paitsi itseilmaisullisten valmiuksien vahvistumiseen, myös sosiaaliseen hyvinvointiin ja seuraavaksi käsittelemääni leikilliseen resilienssiin.

Leikillinen resilienssi

Termi *resilienssi* viittaa psykologisessa kirjallisuudessa ky- kyyn sopeutua ja kestää stressitilanteissa. Tätä termiä mää- riteltäessä on kuitenkin tärkeää pohtia, nähdäänkö resilienssi ominaisuutena, prosessina vai tuloksena, koska reaktio- me stressiin ja traumaan tapahtuu vuorovaikutuksessa mui- den ihmisten, käytettävissä olevien resurssien, tiettyjen kult- tuurien ja uskontojen, organisaatioiden, yhteisöjen ja yhteis- kuntien kanssa (vrt. esim. Rolland ja Walsh 2006). Southwick ym. (2014) kuvaavat resilienssiä prosessina, jossa resurssit valjastetaan hyvinvoinnin ylläpitämiseksi, ja ajatus edisty- misestä – eteenpäin menemisestä – on tutkijoiden mukaan tärkeä osa resilienssiä. Suomalaisessa tutkimuskirjallisuudes- sa resilienssi on teoreettisena käsitteenä määritelty paikan- tuvan kahteen erilaiseen tieteelliseen traditioon: psykologi- aan ja ekologiseen systeemiajatteluun (Juntunen 2014). Näis- tä ensimmäinen viittaa ihmisten sopeutumisen ja selviytymis- kykyyn, toinen järjestelmien ja organisaatioiden selviytymi- seen kriisitilanteissa.

Leikki on toimeen tarttumista ja siksi omiaan vahvistamaan resilienssiä. Yksi leikin hyvää tekevän vaikutuksen osoitta- vista ilmiöistä on tässä käsittelemäni leikin muoto, globaa- liksi leikin muodoksi laajentunut #nallehaaste, johon liitän kehittämäni leikillisen resilienssin käsitteen.

Mikäli *henkilökohtainen leikillinen resilienssi* ymmärretään yksilöiden ominaisuutena, jotka tietoisesti ja määrätietoisesti käyttävät leikkisyyttään leikin avulla reagoimiseen ja toimiin henkisen stressin voittamiseksi, voi *kollektiivinen leikillinen re- silienssi* – joka ilmenee sosiaalisesti motivoivana ja mukaansa- tempaavana käyttäytymisenä, kuten myöhemmin käsittele- mänäni leluaktiivisuutena – auttaa suurempia ryhmiä selviyty- mään kuormittavista kriisiajoista leikillisyyden avulla. Yksi leikillistä resilienssiä vahvistavista ilmiöistä on seuraavaksi esittelemäni #nallehaaste.

Tutkimuksen taustat: Nallehaastetutkimuksen aiemmat kaksi vaihetta

Ludodiversiteetti viittaa leikin alueellisiin erityismuotoihin. Seuraavassa erittelemäni aiempi tutkimus #nallehaasteesta (Heljakka 2020) tarkasteli ilmiötä päinvastaisesta suunnasta, eli leikillisen yhtenäisyyden (engl. *ludounity*) näkökulmasta – monikulttuurisesta ja globaalisti yhdistävästä leikin muodosta, jota harjoitetaan samanaikaisesti useilla maantieteellisillä alueilla.

Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa tarkasteltiin #nalle- haastetta Suomen näkökulmasta. Tarkastelemalla nallehaas- teilmiötä Suomessa, pyrin purkamaan leluleikin muotoa ana- lysoimalla sen motiiveja, sanomaa ja ilmenemismuotoja. Di- gitaalisen kulttuurin oppiaineessa tehty tutkimus hyödynsi aineistonaan suomalaisia ja kansainvälisiä uutisartikkeleita, sosiaalisessa mediassa jaettuja nallejahtikuvia sekä aihee- seen liittyviä twiittejä. Tutkimalla kansallisia ja kansainväli- siä sanomalehtiartikkeleita ja kuvia, jotka julkaistiin sosiaali- sen median alustoilla tunnisteella #nallehaaste, positioin il- miön mimeettisen esineleikin, sosiaalisen ja ylisukupolvisen leikin piirteitä sisältäväksi hybridileikin muodoksi.

Tutkimuksen ensimmäisen vaiheen tuloksissa todettiin, että

pandemianaikainen #nallehaaste haastoi ensimmäisenä koronakeväänä leikkijöiden mielikuvituksen yli ikäpolvirajojen eri-ikäisten osallistuessa nallejahtiin niin leluasetelmien rakentajina kuin nallepehmoja ja muita leluja ikkunoissa bongaavina ulkoilijoina. Ylisukupolvisena digileikin muotona #nallehaaste mahdollisti lämminhenkisen viestinnän isovanhempien ja lastenlasten välillä; leluhahmojen avulla voitiin jakaa myötätuntoa ja positiivista henkeä tsemppiviestein, kun leluja valokuvattiin ja kuvaleikkiä jaettiin ahkerasti mobiililaitteilla ja sosiaalisen median alustoilla. Nallehaaste pandemianaikaisena leluleikkinä ulottui näin yksilön ulkopuolelle ja on mahdollista nähdä vapaaehtoisena, altruistisena ja sisäisesti motivoituneena toimintana, joka on mahdollistanut sosiaalisen leikin fyysisen läsnäolon ollessa rajoitettua.

Tutkimuksen ensimmäinen vaihe osoitti, miten #nallehaaste edisti leikkijöiden henkistä hyvinvointia kollektiivisen mielikuvituksen, osallistumisen ja yhteisöllisen leikin kautta – mikä ymmärretään tässä leikkinä yhteisen hyvän puolesta (vrt. engl. *playing for the common good*) sekä suuren osallistujajoukon leluaktivismina. Tulkitsen leluun kaksitahoisen roolin yhtäältä leikkijän välineenä ja toisaalta leluaktivismin toimijana.

Kesällä 2020 tehdyssä tutkimuksen toisessa vaiheessa (Heljakkä 2021) haastateltiin aikuisia leluleikkijöitä Suomessa, Singaporessa ja Englannissa selvittäen heidän osallistumistaan #nallehaasteeseen, pandemianaikaisen leluleikin muotoja samalla yleisesti tutkien. Tutkimuksen toinen vaihe osoitti, miten terveystieteiden ravistelemassa maailmassa myös luova ja tarinallinen leluleikki palvelee eri-ikäisten tarpeita. Leikin kautta voi matkata hetkeksi arjen haasteiden ulottumattomiin, mutta leikkien jaamme lisäksi lohtua ja tulevaisuudenuskoa toisillemme. Leikkien voimme päästä myös lähem-

mäs ihmisyyttä ja edistämme ymmärrystä siitä, miten vallitsevan maailmantilanteen haasteita voitaisiin ratkoa yhdessä.

Tässä artikkelissa esittelemäni tutkimuksen kolmas vaihe kääntää huomion jälleen alueellisesti rajattuun leikkiin, tarkemmin ottaen #nallehaasteen uudelleenleikkimiseen länsisuomalaisessa kontekstissa. Artikkelini yhdistää kehittämäni leikkilisen resilienssin käsitteen #nallehaasteleikin myöhempiin vaiheisiin, joissa leikin muotoja edustavat leluaktivismin ohella lelu draamat ja leluturismi.

Nallehaasteleikin monitahoinen hybridisyys

Nallehaasteleikin hybridisyys on kahden ensimmäisen tutkimusvaiheen mukaan monitahoista: siihen on kytkeytyntä piirteitä niin ihmisten todellisuudesta kuin mielikuvitellisista tarinoista. #Nallehaaste kuvaa, miten leluasetelmien tarinallisuus liittyy sekä tosiasioihin että fiktion (leluleikin kerronnalliseen ulottuvuuteen), jotka yhdessä vaikuttavat fyysisen leluasetelman välittämään tarinaan. Tutkimuksen kahden ensimmäisen vaiheen yhteydessä analysoidussa kuvaleikissä nallet näyttäytyivät maskeissa tai kehottivat ihmisiä muistamaan pestä kätensä – ja ilmensivät näin pandemianaikaisia suosituksia. Toisaalta nallet saattoivat istua rauhassa pöydän ympärillä teetä viettämässä, näennäisen irrallaan todellisuuden haasteista. Jotkut leikkijöistä ovat tulkinneet ajatuksen nallen esillepanosta omalla tavallaan tekemällä esityksiä parvekkeille tai ripustamalla pehmoleluja puihin. Lisäksi osa leluleikkiin osallistuneista pelaajista on yksinkertaisesti kuvannut nalleja tai vastaavia hahmolelujaan sisätiloissa ja julkaissut kuvaleikkinsä tulokset sosiaalisessa mediassa. Nämä kuvaleikit ilmentävät niin sisä- ja ulkotojen kuin reaalityodellisuutta kuin fyysisen maailman ja sosiaalisen median toisiaan täydentämää rinnakkaiseloja. Nallehaasteleikissä tulkitsen hybridisyyden muodot toiminnalliseksi hybridisyydeksi (lelu välineenä) ja faktuaalisen ja fik-

tiivisen rajapinnalla ilmeneväksi hybridisyydeksi (lelu toimijana). Tutkimukseni kahden ensimmäisen vaiheen tuloksien esittämät hybridisyyden ulottuvuudet on koottu Kuvaan 3.

Tutkimusasetelma: konteksti, aineisto, menetelmä ja kysymykset

Seuraavaksi kuvaan tarkemmin tämänhetkisen tutkimukseni asetelmaa käsitellen sen aineistoa, menetelmää ja kysymyksiä. Ensiksi esittelen lyhyesti tutkimusaineistoni, jonka jälkeen kuvailen tutkimuksessani käyttämää eksploratiivista metodia. Lopuksi avaan kysymyksiä, joihin tutkimus etsii vastauksia.

Tutkimusaineisto

Tämä kirjoitus tarkastelee #nallehaasteilmiötä keskittyen Suomeen ja rajaten tutkimuksen Satakunnan alueeseen. *Satakunnan Kansa* julkaisi oman 'leikkiin kutsuna' tulkitsemani #nallehaasteen 19.3.2021 kehottaen lukijoita osallistumaan seuraavin ohjein: "Ota kuva pehmoeläimestäsi retkikohteessa ja lähetä se osoitteeseen sk.verkko@satakunnankansa.fi. Kerrothan sähköpostissa kuvan ottajan nimen ja parilla lauseella, mistä kuvassa on kyse". Haasteeseen oli sisäänrakennettuna oletus lelujen mobilisoinnista eli siitä, että ne vietään johonkin retkeilemään. Retkikohteen etäisyyttä ei haasteessa kuitenkaan määritelty, mikä johti leikkijöiden toimesta laajoihin tulkinnallisiin vapauksiin paikoista, joissa leluja haastetta varten valokuvattiin.

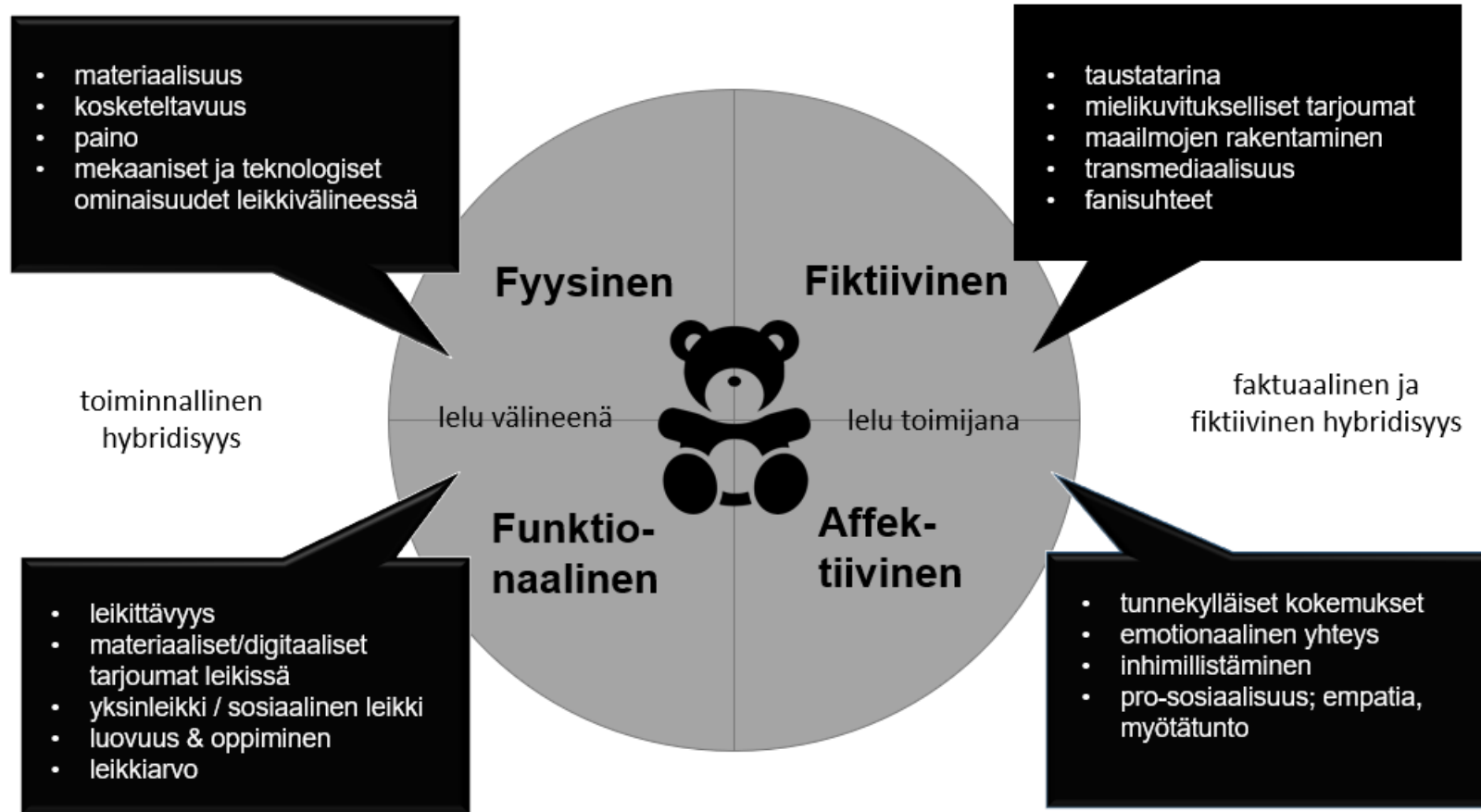
Kuten tässä tutkimuksessa esitelty #nallehaasteen uudelleenversiointi tuo esille, on valokuvan rooli ajankohtaisessa esineleikissä keskeinen – juuri kuvaleikit mahdollistivat leikin siirtämisen digitaaliselle alustalle – tässä tapauksessa päivälehden verkkoversioon ja sieltä toimituksen valikoimana otantana painettuun lehteen (Heervä 2022a; Heervä 2022b).

Tutkimuksen aineisto koostuu tästä #nallehaasteen jatkoversion kuvasadosta ja siihen liittyvästä uutisoinnista: Aineisto käsittää 266 *Satakunnan Kansan* verkkosivuillaan ja osittain painetussa lehdessä julkaisemaa kuvaleikkikuvaa ja kaksi sanomalehdessä ilmestynyttä kirjoitusta, joista ensimmäisessä julkaistiin kuvaleikkihaaste ja toisessa kommentoitiin haasteen synnyttämää kuvasatoa. Kirjoittaja ei ollut mukana haasteen suunnittelussa tai lanseerauksessa, mutta hän toimi asiantuntijan roolissa haastateltavana 23.3.2021 julkaistussa lehtijutussa (ks. Kuvat 4–6).

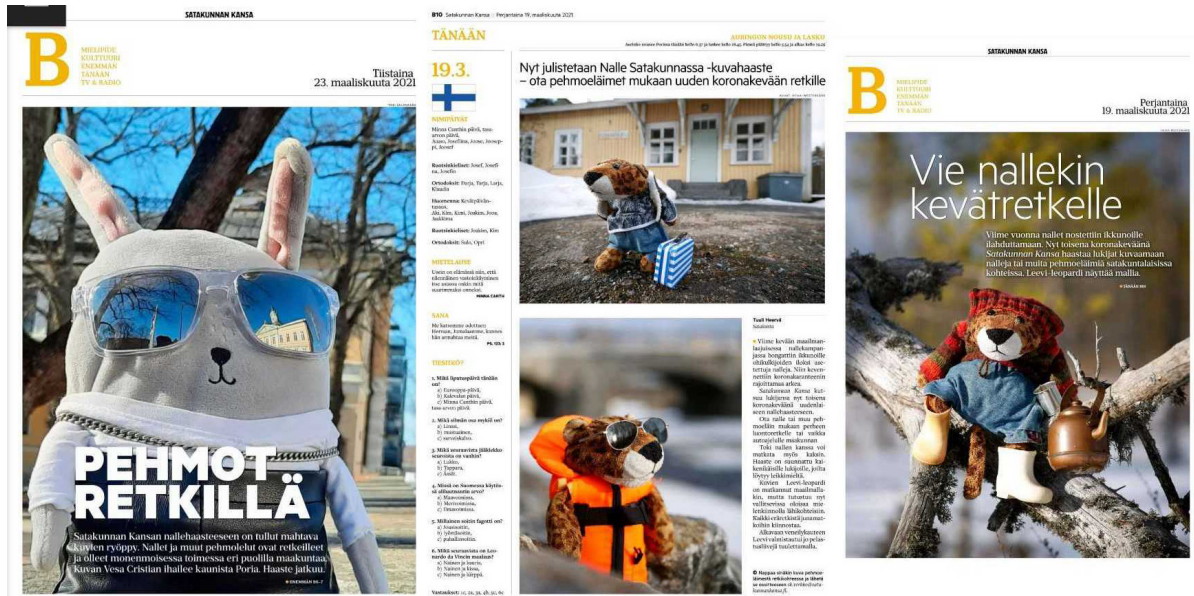
Menetelmä ja tutkimuskysymykset

Eksploratiivinen tutkimus selvittää vähemmän tunnettuja ilmiöitä tai se voi löytää kokonaan uusia ilmiöitä (Tuomi 2007, 126). Tämä tutkimus pyrkii ensinnä vastaamaan siihen, mistä osatekijöistä #nallehaasteen jatkoleikkiin perustuvat kuvaleikit koostuvat teksteinä, eli mitä leluaiheiset valokuvat esittävät: kuka leluleikkiin osallistuu, millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä kuvaleikit ilmentävät ja edustavat. Lisäksi kysyn, miten toiminnallisuus, tarinallisuus ja luovuus manifestoituvat kuvaleikeissä.

Tutkimuksessa hyödynnetään laadullista sisällönanalyysiä, joka toteutettiin teemoittelemalla sisällöt lelun leikkijään, lelun lajityyppiin, leikin lokaatioon, ja leikkityyppiin. Sisällönanalyysi on laadullisessa tutkimuksessa käytettävä aineiston analyysitapa, jossa tutkija keskittyy tekstien analyysiin ja tulkintaan tavoitteenaan luoda sanallinen ja selkeä kuvaus ilmiöstä, jota tutkitaan (Tuomi ja Sarajärvi 2018). Laadullinen sisällönanalyysi perustuu tutkijan tekemälle koodaukselle, jossa tutkija tunnistaa ja nimeää aineistostaan löytämiä sisällöllisiä elementtejä (Vuori, n.d.).



Kuva 3. Nallehaasteleikin hybridisyys ja leluelämyksen osa-alueet. Kuva kirjoittajan.



Kuva 4., 5. ja 6. “Vie nalletkin kevätretkelle”, *Satakunnan Kansan* B-osion kansikuva 19.3.2021 (vas.). “Nyt julistetaan Nalle Satakunnassa kuvahaaste-ota pehmoeläimä mukaan uuden korona-kevään retkille”, *Satakunnan Kansan* 19.3.2021 sisäsivu (kesk.) ja “Pehmot retkillä”, *Satakunnan Kansan* B-osion kansikuva 23.3.2021 (oik.).

Tutkimukseni eteni seuraavasti: Aloitin teemoitteluun perustuvan sisällönanalyysin tekemällä luennan kuvaleikeistä ymmärtääkseni paremmin kokonaisuutta. Tein ensimmäisen kuvaluennan selaamalla verkkosivun kuvasadon kokonaisuudessaan läpi, jonka jälkeen vein aineiston kuvakaappauksina omalle tietokoneelleni. Aineiston 266:sta kuvasta valtaosa näyttäisi analyysin mukaan edustavan älypuhelimella kuvattuja, käsittelemättömiä valokuvia: käsittelemättömien (tässä tapauksessa rajaamattomien) valokuvien suorakulmainen muoto yhdistää ne mobiililaitteilla otettaviin, enimmäkseen spontaaneihin näppäilykuviin, joita saatetaan rajata ja käsitellä eri tavoin ennen niiden julkaisemista esimerkiksi Instagram-valokuvanjakopalvelussa. Aineisto sisältää kuitenkin myös otoksia, joissa leluasetelman ja kuvaleikkitalan-

teen taustalla vaikuttaisi olevan enemmän harkintaa. Tutkimuskohteena ollut sanomalehden julkaisema kuvaleikkihaaste kehotti lähettämään kuvat sähköpostilla lehteen, jossa ne tarkastettiin vielä lehden toimesta. Kaikki haasteeseen sisällytetyt kuvaleikit julkaistiin lehden verkkosivuilla ja muutamia myös painolehdessä julkaistuissa, haasteesta kertoneissa sanomalehtijutuissa (Heervä 2021a; 2021b). Ensimmäisen lähiluennan jälkeen toteutin aineiston kuville sisällönanalyysin. Analyysin ensimmäinen lähiluenta tuotti seuraavat teemat, tarkentavat kysymykset ja analyysilinssit, jotka ohjasivat analyysin seuraavia vaiheita:

- *Lelun leikkijä*, eli kuka lelulla leikkii

- *Leluhahmon lajityyppi/tyypit*, ikä, mahdollinen transmediakytkös (sijoittuminen populaarikulttuuriseen merkityskenttään) ja leluhahmojen *määrä* – esiintyykö kuvassa yksi vai useampi ‘leluystävä’?
- *Leikin lokaatio*; sisä- vai ulkotila, kotipiha, lähiympäristön retkikohde vai kaukainen matkakohde?
- *Leikkityyppi* (kehollisesti ja tilallisesti) toiminnallinen, (kertomuksellisesti) tarinallinen, (kädentaitoja ilmentävä ja inhimillistävä) esineleikki – leluhahmon personointi esimerkiksi asustaen ja vaatettaen.

Avainasemassa teemoittelua tehdessäni olivat kuvaleikkien yhteyteen leikkijöiden itsensä laatimat kuvatekstit, joista kävi esimerkiksi ilmi leluhahmon nimeäminen – eli oliko leikkijä antanut leluhahmolle nimen. Tilannetta ja kontekstia selostava kuvateksti, eli ‘mistä kuvassa on kyse’, helpotti kuvaleikkien analysointia paljastaen useita seikkoja leikkijöiden iästä, motivaatioista, toiveista ja joissain tapauksissa lelujen toiminnasta suhteessa leikkiaikana vallitsevaan koronapandemiaan. Lelu- ja leikintutkijana olen kiinnostunut tavoittamaan analyysin avulla tietoa siitä, miten kuvaleikit kiinnittyvät maailmantilanteeseen, eli miten niissä huomioidaan toisen koronakevään (2021) tilanne sekä nostamaan esille mahdollisia muita leikin ilmentämiä aiheita, joita kuvaleikeissä esitetään.

Tutkimusaineisto, metodi, tutkimuskysymykset sekä analyysi-/linssit tulkintoihin on kuvattu lyhyesti Taulukossa 1.

Tulokset

Sisällönanalyysin ensimmäisen vaiheen jälkeen siirryin käsittelemään kutakin osiota tarkemmin. Tämän vaiheen tuloksia kuvataan seuraavien alaotsikoiden alla.

Lelun leikkijä: Kuka leikkii lelulla

Leikkijät antavat kuvaleikkiensä tekstiosioissa vihjeitä siitä, kenen kanssa lelut ovat liikkuneet ja toimineet, tai kertovat leluun iästä. Näiden tietojen perusteella on mahdollista hahmottaa haasteeseen osallistuneiden leikkijöiden sukupuoli- ja ikäjakauma, joka ulottuu 4-vuotiaista aina yläkouluikäisiin, aikuisiin ja jopa senioreihin.

Aiemmassa tutkimuksessa pehmolelujen – ja etenkin eläinhahmojen – on todettu edustavan sukupuolineutraaleja leikkivälineitä, jotka ylittävät leluollisuudenkin jo osittain hylkäämän vanhakantaisen kahtiajaon tyttöjen ja poikien leluihin (ks. esim. Heljakka 2013). Tutkimani kuvaleikkihaasteen osallistujien sukupuolijakauma tukee ajatusta siitä, että juuri pehmolelut kutsuvat leikkiin sukupuolta katsomatta – haasteeseen on osallistunut kuvatekstien mainintojen mukaan niin miehiä ja naisia kuin tyttöjä ja poikia.

Vaikka leluleikin oletetaan perinteisesti edustavan lasten esineleikkiä, korostuu nallehaasteleikissä lisäksi leikin ikärajoittomuus. Leikkijöiden ikä ei käy suoraan ilmi heidän jakamistaan kuvateksteistä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, mutta tekstien tarkastelu antaa muutamia vihjeitä leikkijöiden iästä. Teksteissä kuvataan, miten haasteeseen ovat päässeet osallistumaan myös pienet lapset. Esimerkiksi Maija ja Otto Penttilän kuvaleikissä, jossa Yyterin Karhuluodossa seikkailee kuvatekstin mukaan “4-vuotiaan Oton rakas pupu”. Panda, joka ottaa pikku bikineissä aurinkoa Kirjurinluodon rannalla on kuvatekstin mukaan 5-vuotiaan Helmi Niiniviidan lähettämä ja kuvaleikissä, jossa “Kalevi-nalle starttasi frisbeegolfkauden Nakkilan liikuntakeskuksella. Kuvan otti 7-vuotias Linnea Leppänen”, sekä Ihaa-aasia esittämässä kuvaleikissä, jossa pehmolelu seikkailee niittymaalaisella “lumivuorella”. Kuvan suunnittelija ja ottaja on kuvatekstin mukaan 7,5-vuotias Venla Linnamäki. Seuraavassa osiossa

Tutkimusaineisto	Metodi ja tutkimuskysymykset	Analyysi/-linssit ja tulkinta
266 Satakunnan Kansan julkaisemaan #nallehaasteen uudelleenversiointiin keväällä 2021 toimitettua ja julkaistua kuvaleikkiä (leluvalokuvaa)	Eksploratiivinen tutkimus: Millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä leikkityyppi edustaa? Toiminnallinen, tarinallinen, ja luova esineleikki	Teemoitteluun perustuva sisältöanalyysi
Kuvaleikkien lähiluennan tuloksena hahmotetut pääteemat	Pääteemat: <i>Kuka leikkii ja millä, missä, ja miten leikitään?</i>	Lelun leikkijä (kuka leikkii?) Lelun lajityyppi (millä leikitään?) Leikin lokaatio (missä leikitään?) Leikkityyppi (miten leikitään?)
Kuvaleikkien analyysin perusteella ilmentämät leikin tavat	Alateemat: <i>mitä leikki ilmentää?</i>	Leludraamat Leluturismi Leluaktivismi
Kuvaleikkien tulosten perusteella tehty tulkinta leikin motivaatiosta	Tulkinta: <i>miksi leikitään?</i>	<i>Leikki toiveikkuutta kanavoivana, aktiivisena toimintana ja luovana esineleikin muotona, joka tuottaa iloa, vahvistaa yksilötasolla leikillisen resilienssin syntymistä ja synnyttää yhteisöllistä ja sosiaalista hyvinvointia.</i>

Taulukko 1. Tutkimusaineisto, analyysi ja tulkinta sekä tutkimuskysymykset ja tulokset.

käsitellyt leluhahmot tuovat näkemyksen iäkkäimmistä leikkijöistä.

Millä leikitään: Leluhahmon lajityyppi/tyypit

Satakunnan Kansan kuvaleikkihaasteessa seikkailevat perinteisten nallehahmojen lisäksi monet tutut transmedialelut, kuten Nalle Puh, Ryhmä Hau -hahmot, suurisilmäiset, keräiltävät pehmot kuin myös tutkijan itsetehdyiksi tulkitsemat, vailla nallekarhu- tai transmediakytköstä olevat lelut. Muutamissa tapauksissa pehmoleluhaasteeseen mukaan ovat päässeet myös nuket ja figuurit, mikä kertoo hahmolelun alati laajenevasta käsitteestä ja samalla leikkijöiden lelulukutaidosta (*toy literacy* ks. esim. Sutton-Smith 1986), joka sallii vapaan tulkinnan lelun olemukseen liittyen. Useimmiten kyseessä ovat kuitenkin lelut, joilla on kasvot ja edes jonkinlaisen poseerattavuuden salliva vartalo.

Haasteeseen osallistuneet lelut ovat sekä lahjoja että matkamuistoja läheltä ja kaukaa: Anne Vuolakka kertoo kuvatekstissä 78-vuotiaasta äidistään, joka virkkasi ”koronanallen” vuonna 2020 ”lohtua tuomaan”. ”Eräkoala” esiintyy Mikko Jätin kuvaleikissä puolestaan ”aivan uudessa ympäristössä” ja onkin pääteltävissä Australiasta kotoisin olevaksi matkamuistopehmoksi.

Kuvaleikissä näyttäytyy niin leluhahmojen historiallisuus kuin lelusuhteiden pitkäikäisyys. Vanhin pehmoleluista, jota on viety kuvaleikkimään ulos, on Mika Parkkalin kuvaleikin ”pupu”, joka on kuvatekstin mukaan 54 vuotta vanha. Sen on kuvatekstin mukaan ”aina joskus päästävä ulos tuulettumaan”. Kuvaleikissä pupu on viety merellisen Porin maisemiin, Kalloon.

Pirkko Leppäniemi kuvaa Porin kaupunkimiljöössä Saminalle ja Rumpalipatsasta, joita luonnehditaan kuvatekstissä ”60-luvun pojiksi”. Vastaavasti Jouni Mäkelän kuvaleikis-

sä Arjan lelut Höppänä ja Pikku-Ari luokitellaan ”pojiksi” ja kerrotaan, että heiltä on kysytty lupa kuvaamiseen ja todetaan molempien leluhahmojen olevan yli 18-vuotiaita.

1980-luvun leluhahmo Wilpuri esiintyy Katja Mäkitalon kuvaleikissä: ”Lapsena hartaasti toivottu ja lopulta lahjaksi saatu Wilpuri pääsi retkelle mukaan lähimetsään”, kertoen lapsuudesta säilyneestä leluystävästä. Samalta vuosikymmeneltä on haasteeseen päätynyt myös Disneyn Goofy, suomeksi Hessu Hopo, Juha Jokisen kommentoimana: ”Hessu, mukava matkaseuraa 80-luvulta asti.” (Kuva: Juha Jokinen.) Liisa Kontturin käsintehty kana toteaa kuvatekstissä: ”Kiitos retkihaasteesta, sen avulla pääsin elämäni ensimmäiselle retkelle. Ja minulla on sentäs ikää jo n. 35v.”

Lelut ovat leikkijöille paitsi leluystäviä myös omistajiensa jatkeita ja inhimillisen kommunikaation välineitä. Leluleikissä innoittaa hahmoleluja inhimillistävä lähestyminen, ja jopa avatariaalinen kertomuksellisuus, mikä viittaa leikkijän ja leluystävän väliseen tiiviiseen suhteeseen. Toisinaan lelut ovat leikkijöilleen oman identiteetin jatkeita, jotka voivat toimia myös avatariaalisella tasolla (Heljakka 2012a) leikkijänsä jatkeena tai eräänlaisena sijaisleikkijänä.

Marjatta Niinivuo kertoo Mikki ja Minni -pehmoistaan seuraavaa: ”Vasta ’vanhana’ sain ikioman Mikin, joka on rakain perholeluni. Mikki kaipasi Minniä, joten ostin Minnin mieheni pehmoleluksi.” Kommentti kuvaa tilannetta, jossa varttuneempi leikkijä on vasta aikuisiän saavuttaessaan saattanut toteuttaa lapsuuden lelutoiveensa. Kuvateksti osoittaa, miten leluja hankitaan lahjoiksi parisuhteen sisällä, ja miten leluhahmot ilmentävät suhteita paitsi toisiinsa, myös omistajiensa välisiä suhteita.

Satakunnan Kansan kuvaleikkihaasteessa todentuvassa leikissä ”Musiikki-Muumi Keimo pääsi isukin töihin Palmusununtaina mukaan nuottivahdiksi.” (Kuva: Sami Nieminen.)

Termi "isukki" viittaa kuvatekstissä lelun ja leikkijän väliseen läheiseen suhteeseen, jossa pehmolelulla ajatellaan olevan läheinen rooli "isähahmon" kaltaiseen omistajaansa. Yksi #nallehaasteen uudelleenversioidussa leikkihaasteessa toistunut piirre onkin lelujen inhimillistäminen personoimalla ja pukeamalla niitä ihmisen omiin vaatteisiin tai miniatyyriiversioihin näistä.

Pehmoja pukevat kuvaleikeissä ihmisen asusteet, kuten useassa tapauksessa aurinkolasit, päähineet, t-paidat, bikinit, kaulaliinat ja korut. Usealle ulos retkeilemään viedylle lelulle oli puettu aurinkolasit, mikä lienee seurausta lehdessä julkaistun haasteen lanseerauksen yhteydessä julkaistusta kuvasta (ks. kuva 5), jossa leopardipehmolla on päässään aurinkolasit. Inhimillistäminen ulottuu niin ikään urheiluvälineiden käyttöön, kuten kuvaleikissä "Alice Panda ensimmäistä kertaa suksilla," jossa pandalle on laitettu jalkaan ihmisenkoiset laskettelusukset (Kuva: Anna Lilja).

Inhimillistäminen toteutuu kuvaleikeissä myös tuomalla kuvateksteihin vihjeitä ihmismaailman käytänteistä, kuten nimipäivän vietosta: "Raumalalaislähtöiset Juhis ja Armas palmusunnuntaina retkellä Näsijärven rannalla. Samalla vietetään leopardi Armaksen nimipäivää!" (Kuva: Taina Myllyharju.)

Missä leikitään: Leikin lokaatio

Vain muutama yhteensä 266:sta kuvaleikistä on leikitty kaupunkimiljöössä. Retkipolut, suomalaisille tyypillinen lähiluonto – metsämiljöö, kallio, rantamaisema tms. toistuvat sen sijaan runsasmuotoisina *Satakunnan Kansan* #nallehaasteessa. Joissain tapauksissa kuvaleikit sijoittuvat leikkijän lähipiiriin, kuten kotipihaan, joskus myös leikkijän oman kodin sisätilaan.

Neuvokas, jopa kekseliäs kuvauslokaatioiden ja esineleikin

oheismateriaalien käyttö kuvaa leikkijöiden luovaa suhdetta lähiympäristöihin ja kaukaisempiin kohteisiin, joissa liikutaan, kuin myös välineisiin, *joilla* liikutaan – miniatyyriautoilla, lelukuormurilla tai ihmisen kyydissä kelkassa ja polkupyörän tarakalla – ja polkupyörää ajamassa, kuten kuvaleikissä "Vauhti-nalle avaa pyöräilykauden!" (Kuva: Markku Haapamäki.) Esimerkiksi pääsiäispuput ovat Sirpa Erkkilän kuvaleikissä viimeisillä rattikelkkaretkillä Lampaluodossa, kyydissään kartturina toimiva 'Porin piru', paikallisväriä sisältävä pehmoleluhahmo.

Monessa tapauksessa niin läheltä kuin kaukaa kotoisin olevat lelut on laitettu poseeraamaan puun oksalta, koska oksat tukevat lelun asettamista valokuvaukselliseen muotoon mahdollistaen erilaiset muuten haasteelliset asennot. Oksalla istuu myös "Lontoosta kotoisin oleva Pillipolvi", joka Anja Kuoppalan kuvatekstin mukaan muistelee haikeana Buckinghamin palatsia ja Hyde Parkia. "Karvaiset ystävykset [kaksi pehmokoiraa ja kissa] sulassa sovussa lepäilevät puun oksalla Harjunpäässä." (Kuva: Kaisa Pihlajamäki.) Lelu tarkastelee alla virtaavaa jokea kuvaleikissä "Pehmokoiran kanssa tarkistamassa jäidenlähtöä Merikarvianjoella, Alakylän näköalapaikalla." (Kuva: Aila Lounasvaara.)

Leikkijät ovat ottaneet kuvauspaikkoja valitessaan myös vapauksia, mikä muistuttaa leikkiin sisältyvän sääntöjen noudattamisen ohella aina anarkian mahdollisuudesta. Se on väkivästi läsnä Taina Tukiaisen kuvaleikissä, jossa "Tuhmatonttu" vieraillee Yyterissä ja asettuu poseeraamaan varoituskyltin kielletylle puolelle. Leikki voidaan toisinaan nähdä epäsovinnaisena toimintana, joka koettelee tavanomaisuuden rajoja monin tavoin ja haastaa näkemykset siitä, missä tai kenen on sopivaa leikkiä. Haasteessa leikkijät ovat siis haastaneet paitsi oman luovuutensa, myös sovinnaisuuden ja 'kiellettyjen' alueiden rajat.

Miten leikitään: Leikkityyppi

Satakunnan Kansan #nallehaaste on toteutunut *toiminnallisenä* leikkinä: Myötätuulta ja kevättä odottelee Riitta Nummelin kuvaleikissä pupuhahmo käsintehtyä puupurjevenettä ohjaten. Vaikka monissa kuvaleikeistä pehmojen kerrotaan ”nauttivan keväästä” ulkoillen tai kuten ’pikkukoira’ Niina Iisakkilan kuvaleikissä, ”haaveilemassa soutuksen alkamisesta” jää niiden selailusta päälimmäisenä päiväunelmoinnin sijaan mieleen kuvaleikkien toiminnallisuus. Toiminnallisuudella ymmärrän kuvaleikeissä ilmenevän kohtauksen sisältävän pehmolelun asetellun kehollista ja tilallista liikehdintää kuvaavaksi toiminnallisuudeksi, kuten Essi Sjöbergin kuvaleikissä, jossa ”Nalle kahlaillee keväthangessa” ja Riitta Söderlingin kuvassa, jossa nalle ja lumikellot ovat heränneet talviunesta. Kevään oikukas sää näyttäytyy myös kuvaleikkien tekstiosuoksissa, esimerkiksi Eero Hurnasen lähettämässä kuvassa, jossa ”Aamuinen lumisade yllätti kesämekkoisen nallen kansallispuistoretkellä.”

Kuvaleikit edustavat joissain tapauksissa sosiaalista, jaettua leikkiä: kuvaleikissä, jossa ”MiuMau nauttii auringosta pihakeinussa”, pehmon on suostutellut kuvaan ”Ville 8 v.” ja kuvan ottanut isovelji ”Anttu 13 v.” (Kuva: Anttu Toivonen). Kuvaleikit ilmentävät näin myös ylisukupolvisuutta: Puiston penkillä istuvaa ”Kaveria ulkoiluttamassa” ovat olleet kuvan ottaneet Vilja Järvi ja ”Mumma”, mistä voi päätellä sukupolvien välillä tapahtuneen leikin. Isovanhemman ja lastenlasten yhteisestä kuvaleikistä lienee kyse myös Eeva Luodon kuvaleikissä, jossa: ”Hoitajalle on valmistanut antamaan koronarokotuksia. Toteutus Aatu, Elsa ja Mummi.”

Lintubongaus on useissa kuvaleikeissä toistuva tema, esimerkiksi Luca-karhua kuvaavassa leikissä, ”Luca-karhu tiirailemassa lintuja Enäjärven lintutornissa.” (Kuva: Suvi Sinkko-Latvala), ja kuvaleikissä ”Mikki ja TaoTao kiipesivät

lintutornin retkellensä Yyterin lietteillä.” (Kuva: Pia Kuusisto.) Muutama nalle on uskaltanut myös kevätjälle onkiin.

Puutarha- ja puutyöt toistuvat useissa kuvaleikeissä, esimerkiksi tapauksessa ”Mullenalle ja Pupu Söpö kylvöhommissa” (Kuva: Irmeli Rokka) ja kiireistä nallepariskuntaa kuvaavassa tarinallisessa ja Sinikka Forssellin sanallistetussa kuvaleikissä, jossa ”Nallepariskunta ei aina ehdi lähteä retkeilemään. Keväisiä puutarhatöitäkin pitää tehdä.” sekä kuvaleikissä ”Pikkupanda kävi katsastamassa joko puutarhasta saisi tuoretta bambua.” (Kuva: Marika Keskinen.)

Pandemianaikainen kotiinpäin kääntynyt touhukkuus ihmisten elämässä näkyy myös kuvaleikissä ”Nalle leipoo” (Kuva: Kari Kleemola). Ennen kaikkea leluilla on ”pitänyt kiirettä” aktiviteeteissaan: ”Pandakaksoset tekivät lumiukon.” (Kuva: Lukijan kuva); ”Merikarvian alakoulun 1b-luokan nalleretkellä nallet kiipeilivät, kylpivät, olivat puupiilossa, nukkuvat päikkäreitä ja nauttivat yhdessäolosta.” (Kuva: Ahlströmin alakoulu); ”Nalle kävi jumppaamassa.” (Miro Neva); ”Koira ja pupu pelaavat jalkapallomatsin ja Nalle Puh toimii maalivahtina.” (Kuva: Casper Elonen.)

Kuvaleikeissä lelut ovat lisäksi skeitanneet ja voimistelleet näille toimille sopivissa paikoissa kaupungissa. Ulkoleikkiin ja -pelaamiseen liittyvät toiminnallisuudet näkyvät nekin lelujen seikkailuissa: lelut ovat käyneet jopa geokätkeilemässä (Kuva: Netta Uusitalo) ja pelaamassa Mөлккү (Kuva: Maarit Siukola). Lelut ovat päässeet myös perinteiseen ilonpitoon ja liikunnalliseen leikkiin leikkipuistokontekstissa kuvaleikissä ”Nalle pääsi vanhaan karuselliin” (Kuva: Päivi Kovamäki), ja kodin pihapiiristä löytyvien leikkivälineiden pariin kuvaleikissä ”Ransu testaa Pomarkussa keinua, vieläkö narut kestää?” (Kuva: Marjatta Päiviälä.)

Nallehaasteleikki edustaa *luovaa esineleikkiä*: monissa tutkimukseni ensimmäisessä vaiheessa käsittelemissä tapausesimerkeissä leluasetelmat ja nallejen kanssa toteutetut pienoiskertomukset edustivat pitkäkestoista ja kekseliästä leikkiä esineillä, jonka tarinallisuuteen lisämausteensa toi esimerkiksi äitienpäivä.

Kuvaleikeissä hyödynnetään ihmismaailman juhlapäivien mukana kulkevan välineistön lisäksi luonnonmateriaaleja improvisoiden kuvattaville leluille esimerkiksi sukset puun kaarnasta ja sauvat oksista. Leikki edellyttää tällöin uteliasta lähestymistä luonnon tarjoamiin, orgaanisiksi leikkivälineiksi kelpuutettuihin objekteihin vastapainoksi käsintehdyille tai teollisesti valmistetuille artefakteille, kuten nallejen päälle puettuille neuleille tai valmiille nukenvaatteille, jotka usein sopivat myös pehmolelujen päälle puettaviksi. Kevätretken toimiessa haasteen mukaisesti useimpien kuvaleikkien teemana, on lelut yhdistetty valokuvissa myös ihmisenkokoiisiin eväisiin, kuten grillituotteisiin tai sämpylöihin, tästä esimerkkinä ”Pikkunälkä”, pehmon grillauspuuhia esittävä kuvaleikki (Kuva: Sanna Lehtonen). Miniatyyrikokoisten hahmojen ollessa kyseessä leikkijät ovat käyttäneet pienoiskokoisia ruokatavaroita rikastuttamaan eväsretkikuvauksia. Lelu-hahmot ovat nauttineet esimerkiksi ”raikkaista juomista” ja pikkusuolaisista: ”Reissusta palattuaan nallet lukevat kirjoja ja katsovat netistä luontodokumenttia. Perunalastutkin maistuvat.” (Kuva: Sari Kauppi.)

Valitun kuvaleikkiympäristön ja asusterepertoarin lisäksi – materiaalisen ja visuaalisen tarpeiston ohella leikkijät sanoittavat leluhahmojensa kertomuksia myös tekstein: ”’Hunajapurkkini on taikapurkki, jossa on tietenkin eväksi minulle hunajaa. Siinä on myös valo ja niinpä sen kanssa onkin hauska lähteä kevättalven öiseen metsään kuuntelemaan

pöllöjen ja muiden eläinystävien keskusteluja’ – terkuin Nalle Puh Kankaanpäästä.” (Kuva: Liisa Kiviniemi.)

Sanoittaminen sitoo kuvallisuuden ohella kuvaleikin tiettyyn ajankohtaan – nykyhetkeen tai tulevaan. Kuvissa lelut tekevät, mitä ihmisetkin usein keväisin tekevät: ”Sulo ja Sulotar vaihtavat autoon kesärenkaita.” (Kuva: Juho Oksa) ja ”Vainu ja MiukuMauku olivat mukana tutkimassa pääsiäisrasteja Keski-Porin kirkon pihassa.” (Kuva: Jenni Liuhala.)

Myös vallitseva kevätsää näkyy kuvaleikeissä: Vesien ollessa vielä osittain jääkannen peittämiä ”Nuffe aloitti purjehduskauden avannossa.” Outi Sippolan ottamassa lelu kuvassa pieni pehmolelu seilaa miniatyyrikokoisella uimarenkaalla hyiseltä näyttävässä vedessä.

Kuvateksteissä hahmojen kerrottiin lisäksi suuntaavan katseensa tulevaan ja tulevaisuudessa siintäviin kulttuurielämyksiin: Porin teatterin edustalla kuvatut ”Pikkunallet ’Onnea’ ja ’Maailman paras’ ovat teatterin suuria ystäviä ja odottavat jo kovin ensi näytöskautta” (Kuva: Anneli Heimburger).

Kuvaleikkien kytkökset koronaan

Alkuperäisen nallehaasteleikin kuvaleikeissä vallitseva maailmantilanne näyttäytyi lelujen kuvaamana kaipuuna sosiaaliin tilanteisiin ja inhimilliseen kontaktiin: maailman tunnetuimmat hahmolelut ja useimmista kodeista jo valmiiksi löytyvät nallet istuivat ikkunoissa myös usein sylikkään tai voimahalauksia jakaen, kuvaten näin inhimillisine eleineen leikkijöiden läheisyydenkaipuuta.

Satakunnan Kansan nallehaasteessa näkyy edelleen koronarojoitusten kunnioittaminen ja kuuliaisuus pandemianaikaisille käyttäytymismalleille. Esimerkiksi Pirjo Aaltoväreen ku-

valeikissä “Korona-Karhut” talvilomailevat kuvatekstin mukaan aurinkoisen ladun varrella eväitä nauttien.

Korona-aikaan kuvaleikkejä linkittivät paitsi kuvatekstit myös joillekin pehmoleluille puettut maskit. Yhdessä kuvaleikkiesimerkissä karateenikäytäntöä (ja alkuperäisen nallehaasteleikin ajatusta) esitettiin ikkunan takaa: Kaisa Strandman oli kirjoittanut kuvatekstin valokuvaan, joka esittää ikkunasta katsovaa poikaa ja nallepukuun pukeutunutta ihmistä, kertoen: “Tämä nalle oli karanteenissa. Kotikaranteeni sujui hyvin, eikä oireita ilmaantunut, mitä nyt lievää ikävystymistä.” Kuvaleikki ilmentää näkyvästi vuoden 2021 korona-kevään todellisuutta monien altistuneiden arjessa.

Toinen esimerkki vuoden 2020 alkuperäistä #nallehaastetta kommentoivasta kuvaleikistä on Tiina Lavosen, jonka yhteydessä hän kirjoittaa: “Vuosi sitten [pata-symboli]nalle istui ikkunalaudalla katselemassa ohikulkevia koululaisia. Nyt nalle kävi Kallossa katsastamassa, miten kevät siellä etenee.”

Kuvaleikeissä esitellään myös korona-ajan työnteon toteutumista ihmismaailmassa, esimerkkinä kuva tietokoneen edessä kuulokkeet päässä istuvasta nallesta, joka vaikuttaa kuuntelevan kuulokkeista välittyvää avunpyyntöä: “Kerttu tässä hyvää päivää, miten voin auttaa? Kerttu etätyössä koronapandemian aikana.” (Kuvaaja tuntematon.) Lelujen (ja ihmisten) aherrusta kuvataan myös Armi Luotolan kuvaleikissä, jossa “nalle ahertaa vielä etätöissä ennen kuin ehtii lähteä retkille.”

Lelujen (ja ihmisten) kaipuuta ulos maailmaan kuvattiin esimerkiksi seuraavan kuvaleikin kohdalla, jossa lelut oli kuvattu kiipeämässä ikkunan kautta kohti ulkoilemismahdollisuuksia: “– Nyt riittää karanteeni, karataan metsäretkelle! – Menkää te edellä, meillä on vielä kahvit kesken.” (Kuva: Paula Mäkinen.) Leluille puettut maskit mahdollistivat ulkoilun, kuten pehmopupu “Juskan” tapauksessa: “Pupujuska nimel-

tä Juska lähti pääsiäissunnuntaina Kalloon. Ulkoilijoita oli niin runsaasti, että oli turvallisinta käyttää maskia” (Kuva: Jaana Sävel.)

Huomioita ja tulkintaa: Nallehaaste ja leikin kolmitahoinen typologia

Tässä tutkimuksessa selvitettiin Covid-19 pandemian aikaisista pehmoleluleikkiä #nallehaasteen näkökulmasta. Tutkimuksessa kysyin, mistä osatekijöistä *Satakunnan Kansan* julkaisemaan #nallehaasteen jatkoleikkiin perustuvat kuvaleikit koostuvat teksteinä, eli mitä leluaiheiset valokuvat esittävät; ketkä #nallehaasteeseen ovat osallistuneet leluleikkijöinä, millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä kuvaleikit ilmentävät ja edustavat. Toiseksi pyrin hahmottamaan kuvaleikeissä toistuvan esineleikin toiminnallisuuden, tarinallisuuden ja luovuuden manifestaatiot. Lelu- ja leikintutkijana minua kiinnosti myös, miten kuvaleikit kiinnittyvät maailmantilanteeseen, eli miten niissä huomioidaan toisen koronakevään (2021) tilanne. Lisäksi pyrin huomioimaan kuvaleikkejä analysoidessani laajempia ja koronapandemiaa edeltäviä nykyleikin ilmentämiä aiheita, joita kuvaleikeissä tuodaan esille.

Sisällönanalyysin viimeinen vaihe tuotti synteetin kuvaleikkien aiheista vastaten kysymykseen “Mitä leikki ilmentää?” Tämän vaiheen tuloksia käsitellään seuraavissa kolmessa alaluvussa kytkien kuvaleikkien toiminnallisuus kolmeen ennen Covid-19 -pandemiaa leikintutkimuksessa tunnistettuun nykyleikin muotoon – leludraamoihin, leluturismiin ja leluaktivismiin.

ENEMMÄN



Hyökkäys kaveri seurassa.

Pehmoleluilla on pitänyt kiirettä

Nallehaasteeseen on jo lähentynyt liki sata kuvaa. Leikkimukia arvostaa kuvien toiminnallisuutta.

Maailman kaverit ovat saaneet uusia, vielä odottavia kaveritovereita. Ne eivät olekaan tavallisia nalleja, vaan niillä on erityisiä ominaisuuksia. Ne voivat esimerkiksi kiertää ympäri maailman, olla kaveritovereita ja jopa kaveritovereita. Ne voivat myös olla kaveritovereita ja jopa kaveritovereita. Ne voivat myös olla kaveritovereita ja jopa kaveritovereita.



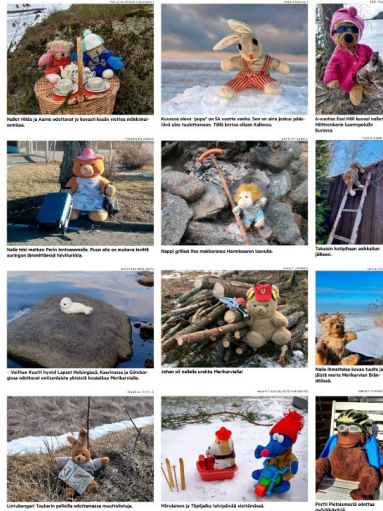
Yksi kaveri, joka on nyt Pori-Poriin. Ja se on kaveritovereita.



Pöytämalli jonne otettiin kaveritovereita.

Maailman kaverit ovat saaneet uusia, vielä odottavia kaveritovereita. Ne eivät olekaan tavallisia nalleja, vaan niillä on erityisiä ominaisuuksia. Ne voivat esimerkiksi kiertää ympäri maailman, olla kaveritovereita ja jopa kaveritovereita. Ne voivat myös olla kaveritovereita ja jopa kaveritovereita.

ENEMMÄN



Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita. Nalle Hiltu ja kaveritovereita ja kaveritovereita.

Kuva 7. ja 8. "Pehmoleluilla on pitänyt kiirettä". *Satakunnan Kansa* -lehdessä julkaistu kokoomajuttu kuvaleikkihaasteen sadosta.

Leludraamat

Olen aiemmassa tutkimuksessa esitellyt ajatuksen nukkedraamoista (*doll dramas*, ks. Heljakka ja Harviainen 2019). Nallehaasteleikin kuvaleikkejä voidaan ymmärtää laajemmin leludraamoina. Leludraamoille on tyypillistä leluseikkailun sarjakuvallisuus, mikä ilmeni saman leluhahmon näkymisessä useissa *Satakunnan Kansan* julkaiseman kuvaleikkihaasteen kuvissa. Havaintoa tuki myös huomio siitä, miten kuvaajan nimi pysyi samana, vaikka leikin ympäristö ja juonikin vaihtelivat. Esimerkkejä leludraamoista ovat muun muassa Leena Törmäsen kuvaamat Hittu-kissan talvipuuhat, jossa pehmolelukissa sivakoi ihmisenkokoisella hiihtoladulla omien miniatyyrisuksiansa kanssa.

Leluturismi

Leluturismilla (Heljakka 2013; Heljakka ja Ihämäki 2020; Heljakka ja Räikkönen 2021) viitataan lelumatkailuun, jossa leluhahmot matkustavat omistajiensa kanssa lähelle ja kauas, osana leikkijöiden yhteisöllisiä matkailuohjelmia tai ammattimaisten lelumatkatoimistojen organisoituun (ja kaupalliseen) toimintaan osallistuen. Kuvaleikit tapahtuvat lähiympäristössä, mutta Suomen sisällä myös kaukaisemmissa matkailukohteissa. Kuvaleikkihaasteen kytkös koronapandemian toiseen kevääseen näkyy kuvateksteissä: Laura Norolahden kuvassa "kaverien" tekemisiä suhteutetaan kokoontumisrajoitukseen ja reflektoidaan lähimatkailun toteutumista leikkitilanteessa: "Nämä kaverit noudattivat kauden hengen kokoontumisrajoitusta ja suosivat lähimatkailua mahtavaan Heikinpuistoon Poriin." (Kuva: Laura Norolahti.)

Marja Hännisen kuvaleikissä kuvattiin Muumipapan Mäntyluotoon seuraavasti: “pappa halusi nähdä sataman”. Lähimatkailun tunnetuksi tekemiseen osallistuu myös Pikkisnalle, joka pääsi seikkailemaan Leineperin Ruukin historialliselle alueelle. “Pikkiksen mielestä se on oikein hieno ja tutustumisen arvoinen paikka.” (Kuva: Sanna Tervakangas.) Tee mu Varhon kuvaleikissä “Poroja Inarin maisemissa” pehmoleluporo on päässyt matkalle Lappiin. Kuvaleikissä näkyy leluoron ohella maantiellä jolkottelevia eläviä poroja.

Ennen pandemianaikaa on leluystäviä kuljetettu ulkomaita myöden: Selvää leluturismia harjoittavat “Reissunalleiksi” kuvatut hahmot Sari Kaupin kuvaleikissä. Maarit Kuusiluoto-Männikön kuvaleikissä viettävät talvipäivää Hiirulainen ja Töpöjalka, jotka muistelevat samalla toissakesän reissua Englantiin. Kuvaleikit Suomesta ja Stonehengestä on julkaistu allekkain. Ne viittaavat leluturismiin, joka on ennen pandemiaa suuntautunut ulkomaille.

Leluaktivismi

Leluaktivismilla (Heljakka 2020) tarkoitetaan erilaisten hahmolelujen, kuten nukkejen, toimintafiguurien ja eläinlelujen, esimerkiksi erilaisten pehmojen, valjastamista poliittisen tai eettisen tavoitteen näkyväksi tekemiseen ja edistämiseen. Leluaktivismissa on kyse todellisen maailman ja kuvitellun lelu-personan kohtaamisesta, jolloin leikissä toteutuu lisäksi faktuaalinen ja fiktiivinen hybridisyys. Suomessa aikuiset leikkijät ovat leluaktivismin nimissä ottaneet kantaa muun muassa sukupuolen moninaisuuteen, eläinten oikeuksiin ja syrjintään. Siinä missä Rajavartiolaitos on Suomessa ottanut nallehahmon mukaan ajamaan rajavalvontaan liittyviä turvallisuusasioita, on pandemian ajan leikkinä ilmenevä nallejahti eri-ikäisten arjen leluleikkijöiden suoraa toimintaa yhteisöllisyyden ja solidaarisuuden puolesta. Nallejahti on siten toimiva esimerkki leluaktivismista, jonka agenda ulottuu yksilön

sijaan yhteisöihin ja joka toimii kannanottona yhteisen hyvän puolesta.

Lopuksi

Pandemia on aiheuttanut monitahoista hyvinvointivajetta. Kokonaisten kansojen kriisinsietokyky on Covid-19-viruksesta johtuen ollut koetuksella. Pandemian alkuaikaa rasittaneet sulkutilat ja rajoitukset muodostuivat monille rasakaiksi, jolloin neuvokkaat leikkijät tarttuivat universaaliin leikkivälineeseen – nallekarhuun – ja kehittivät sen ympärille verkkoympäristössä levinneen #nallehaasteen. Tässä tutkimuksessa kuvaamani #nallehaaste ilmentää maailmanlaajuisena ilmiönä ludodiversiteetin vastapoolina tulkitsemani leikillistä yhtenäisyyttä (*ludounity*).

Kysyin kirjoituksen alussa, miten leikki on aktivoinut ja osallistanut eri-ikäisiä poikkeusaikana – mistä muistamme erityisesti leikin vuodet 2020–2021?

Sosiaalinen mielikuvitus, empatia, leluaktivismi ja leikillinen resilienssi – näistä muistamme pandemianaikaisen leikin #nallehaasteilmiön perusteella. Pandemian ajan leluleikki, kuten tässä artikkelissa käsitelty #nallehaasteen paikallistasolla ilmennyt uudelleenleikkiminen, loi kuvaleikkien myötä yhteyttä leikkijöiden välille iästä tai etäisyydestä riippumatta, iloa ja hyvää oloa tuottaen.

Roger Caillois’in (1961) tunnistama leikin kategoria – miimeettisyys – viittaa leikin jäljiteltävyyteen. Nallehaaste edustaa leikkiä, jota on helppo jäljitellä, toteuttaa ja muunnella. Nallehaaste mimeettisenä leikin muotona on tunnistettavissa myös ylisukupolvisiksi leikiksi. Sukupolvirajat ylittävä leikki luo myönteisiä kokemuksia eri-ikäisten välille. Tässä artikkelissa esitelty tutkimus osoittaa myös, miten digitaalisissa ympäristöissä toteutuva yhteisleikki on kuronut

umpeen aikuisten ja lasten leikkimaailmojen välistä etäisyyttä. Näin ajankohtainen, ylisukupolvinen leikki muistuttaa enemmän maatalousyhteiskuntien leikkiä ennen teollistumisen aikakautta, toteaa leikin historiallista kehitystä tarkastellut Jon-Paul Dyson (2015).

Leluleikki tarjoaa mahdollisuuden taitojen hiomiseen, kuten esineiden, ympäristöjen ja esimerkiksi digitaalisten työkalujen hallintaan, kuten tässä kirjoituksessa käsitellessä #nallehaasteessa. Leikki tuottaa oppimisen ohella kollektiivista iloa ja siksi se tukee myös monitahoisesti sosiaalista hyvinvointiamme.

Lelut edustavat meitä ihmisiä – ja kuvaleikissä ne heijastelevat tekemisiämme, tunteitamme ja suhteitamme maailmaan ja vallitseviin maailmantilanteisiin. Myös haasteen uudelleenversioinnissa pehmolelut inhimillistettiin monin tavoin. Analysoimissani kuvaleikeissä lelut esitettiin nauttimassa auringosta, rentoutumassa ja haaveilemassa ja näin ollen tuomassa esille toiveitaan esimerkiksi tulevan kesän suhteen, mutta vielä useammin ne näytettiin toiminnallisina hahmoina, jotka olivat erilaisten puuhien keskellä – niin työaskareiden, kuten etätöiden, mutta myös puutöiden ja puutarhahoidon tiimellyksessä. Ne asetettiin joissain tapauksissa toistensa läheisyyteen, kuten kuvaleikissä, jossa kaksi nallea istuu sylikkään auringonpaisteessa: ”Mökkikausi alkoi päivää paistatellessa.” (Kuva: Pirjo Patala.) Kuitenkin valtaosassa lelukuvia hahmot eivät keskity nauttimaan keväästä istuen tai maaten, vaan ovat tekemisissään fyysisesti, kehollisesti ja tilallisesti toiminnallisia.

On huomionarvoista, miten tutkimuksessa kuvaamani leikit kertovat leikin monimuotoisuudesta – yhdelle leikki voi tarkoittaa rentoutumista, kun toiselle se edustaa aktiivista toiminnallisuutta: Kuvaleikeistä on mahdollista päätellä, että myös ihmisten leikissä näyttäytyvät ääripäät rentouttavasta

oleiluista fyysisesti ja kehollisesti aktiiviseen toimintaan, jossa hyödynnetään monipuolisesti niin ympäristön tarjoumia leikille kuin leikkijöiden itse valitsemia kuvaleikkejä täydentäviä välineitä. (Lelu)leikkivä ihminen on mielikuvituksellinen ja neuvokas suhteessa leikissä hyödyntämiinsä leluihin ja niiden mittakaavaan sopiviin esineisiin ja materiaaleihin. Lelut ovat kärvistelleet etätyön parissa, mutta ovat vuoden 2021 #nallehaasteen parissa osoittaneet, miten arkinen puuhailu ja keväiseen ajankohtaan osuvien pääsiäispyhien vaikutus tulee esiin kuvaleikeissä – lelut (kuten heidän omistajansa) ovat olleet muun muassa virpomassa, pääsiäismunia maalaamassa ja pääsiäismunajhdissa.

Nallehaasteleikin hyvinvointimalli

Sutton-Smith kuvaili 1990-luvulla leluja lasten populaarikulttuurin instrumenteiksi, eikä niinkään enää koko perheen yhteisöllisiksi välineiksi, jollaisia ne olivat aiemmin. Leikkivälineiden siirtymä yksilön toimijuuden työkaluiksi on Sutton-Smithin mukaan tarkoittanut myös sitä, että lelut tukevat enemmän yksin- kuin yhteisleikkiä. Modernia aikaa kuvaa toisaalta sekin, etteivät lapset ja vanhemmat elä niin etäällä toisistaan kuin aiempien sukupolvien edustajat tekivät. Nykyleikin tila voi siis olla yhteinen, toisinaan sitä voi olla myös leikissä käytetty lelu.

Pandemianaikainen leluleikki osoittaa, miten tunnetun hahmolelun edustama lelumedia voidaan valjastaa ylisukupolvisen, yhteisöllisen leikin viestinviejäksi ja näin leluaktivismin airueksi edistämään kognitiivista, fyysistä, esteettistä ja kollektiivista hyvinvointia. Nallehaaste toimii myös havainnollistavana esimerkkinä siitä, miten leikin kategoriat – Callois’n (1961) avoin tai vapaamuotoinen (paidinen) ja säännönmukainen (ludistinen) leikki – voivat yhdistyä leikin hybridiksi, jossa myös fyysinen ja digitaalinen leikkiaines, kodin intiimi tila ja julkisesti sosiaalisen median kautta jaettu leikki, sekä

eri ikäpolvien leikkijät kohtaavat.

Leikin ajatellaan usein olevan vapaaehtoista toimintaa, johon ei voi pakottaa, mutta johon voi kutsua. Näen *Satakunnan Kansan* #nallehaasteen uudelleenversioinnin juuri leikkiinkutsuna, johon on tartuttu aktiivisesti lukijakunnan puolesta. Merkilläpantavaa on se, että kuvaleikkejä lehteen toimittaneet henkilöt ovat eri-ikäisiä. Eri-ikäisiä ja erilaisia lelutyyppisiä edustavat myös heidän lelunsa – vanhimmat jo lapsuudesta säilytettyjä, useita vuosikymmeniä vanhoja nalleja ja pupuja.

Nallehaasteen monivaiheinen tutkiminen tukee aiempia havaintojani leluleikistä, jotka käsittelevät leikissä toteutuvaa mimeettistä eli jäljittelevää kuvaleikkiä, leludraamoja, lelutarismia ja lopulta leikkillisen resilienssin kehittymistä tukevaa leluaktivismia. Nämä leikin muodot kytkevät #nallehaasteen uudelleenleikkimisen myötä syntyneen pandemianaikaisen kuvaleikin nykyleikin laajempiin kehityssuuntiin ja kuvaavat näin laajemmin leikin kestävyyttä poikkeusajan keskellä. Vaikka kuvaleikeissä käsitellyt teemat (kuten kotoilu ja terveyturvallisuus) saavat vaikutteita vallitsevasta ajasta, ylittävät toiminnallisuutta, tarinallisuutta ja luovaa esineleikkiä osoittavat leikin muodot poikkeusaikojen sanelemat haasteet tulevaisuutta kohti kurottautuen.

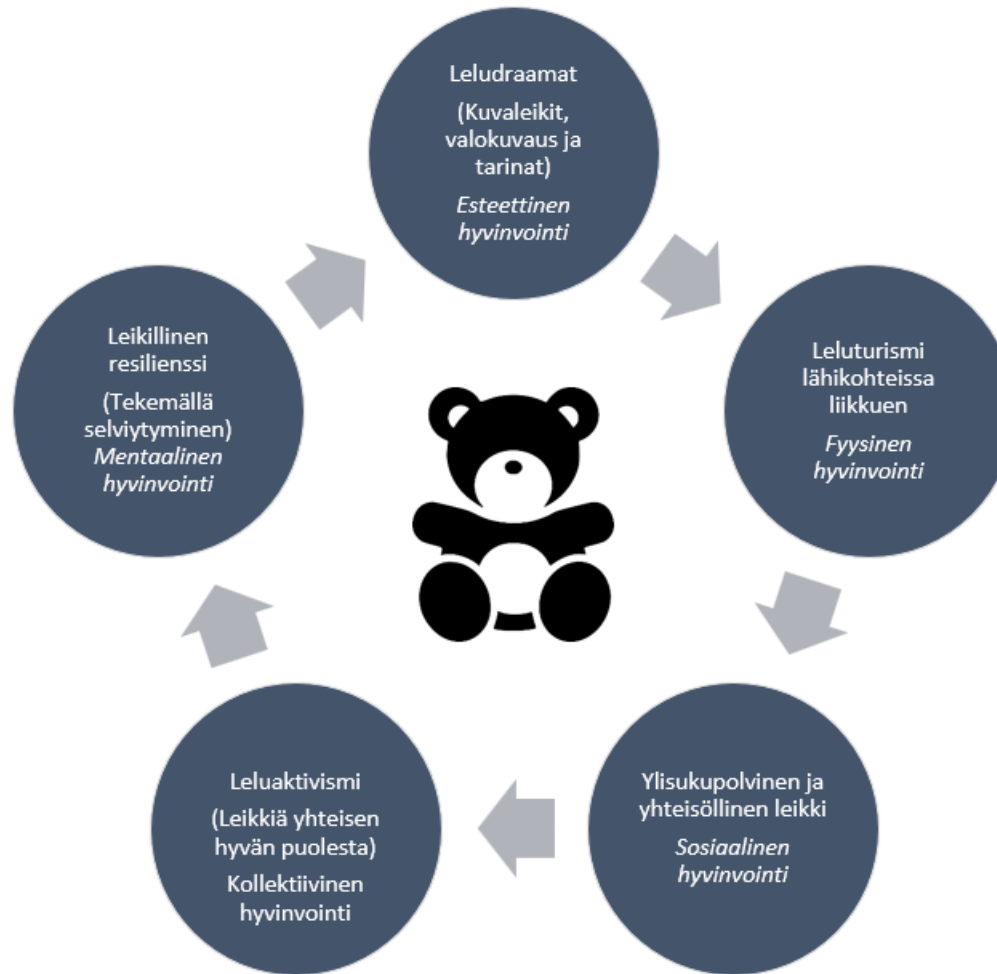
Nallehaasteen uudelleenversioinnin kuvaleikit voidaan ymmärtää eräänlaisina leludraamoina, jotka niin yksittäisinä kuin sarjallisinakin kuvina kertovat leluhahmojen seikkailujen tarinaa ilmentäen samalla leikissä tapahtuvaa liikkuvuutta ja kantaaottavuutta ilmentäviä lelutarismia ja leluaktivismia. Pääosassa nallehaasteleikin alkuperäisessä versiossa vuonna 2020, kuten myös sitä seuraavana vuonna 2021 seuranneessa *Satakunnan Kansan* kuvahaasteessa näyttelevät nimenomaan lelut. Vain muutamassa lehden julkaisemassa valokuvassa on mukana ihminen, muissa tapauksissa lelut

nauttivat kevästä tai toimivat aktiivisina ja inhimillistettyinä hahmoina osoittaen yhtymäkohtia ihmisten puuhiin.

Siinä missä vuoden 2020 ensimmäisen koronakevään #nallehaasteessa monet leluasetelmien nallet ja muut pehmot näyttivät käpertyvät sisäänpäin ja toisia leluhahmoja kohti – ja viestivät näin inhimillisen läheisyyden kaipuusta, ovat toisen koronakevään (2021) lelujen kanssa toteutetut retket mielikuvituksen ja uteliaisuuden värittämiä kuvauksia ulospäin-suuntautuneista seikkailuista, joissa ollaan avoimia uusille mahdollisuuksille ja kokeiluille.

Pandemianaikainen leluleikki kehittyi leikkijöiden neuvokkuuden, kekseliäisyyden ja luovuuden reaktioina fyysisen läheisyyden rajoitukseen ja sitä seuranneeseen sosiaaliseen etäntymiseen. Olennaista kuvaleikkihaasteessa on tekemällä selviytyminen, mikä näkyi neuvokkuutena ja luovuutena alkuperäisen #nallehaasteen yhteydessä koetuille sosiaalisen elämän ja fyysisen läheisyyden rajoituksille. Myös toisena koronakeväänä toteutunut #nallehaaste osoittaa leikissä piilevän luovuuden, mutta myös ihmisen kaipuun ulos maailmaan. Altruismien, empatian ja solidaarisuuden päälle on ryhdyttävä rakentamaan tulevaisuusystävällisempää maailmaa. Näen leikin (kuin myös *leluleikin*) tärkeänä, monitahoista hyvinvointia tuottavana ilmiönä, jossa hyvinvoinnin eri ulottuvuudet niin kollektiivisessa ja sosiaalisessa, kuin yksilöllisessä mielessä voivat elää yhtäaikaista ja toisiinsa vaikuttaen. Näiden havaintojen pohjalta loin #nallehaasteen hyvinvointimallin, joka tuo ilmi tutkimuksen esille tuomat leikin eri ulottuvuudet – fyysisen, sosiaalisen, kollektiivisen, mentaalisen ja esteettisen hyvinvoinnin (ks. Kuva 9).

Leikki on elintärkeää monista syistä ja leikkiminen on erityisen tärkeää kriisiaikoina. Kriisien aika on nostanut esiin ihmiskunnan resilienssin – sopeutumisen- ja selviytymiskyvyn, jonka yhtenä voimanlähteenä toimi leikki. Leikki sitoutuu



Kuva 9. Nallehaasteleikin hyvinvointimalli vuoden 2021 uudelleenleikityn haasteen mukaan.

maailmaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin ja haasteisiin. Tässä kirjoituksessa kuvattu, #nallehaastetta käsittelevä, kolmivaiheinen tutkimus osoittaa, kuinka leikki edistää monipuolisesti yleistä, sosiaalista hyvinvointia: missä on leikkimistä, siellä on toimeen ryhtymisestä seuraavaa leikillistä resilienssiä – henkistä joustavuutta, uskoa valoisampaan tulevaisuuteen, yhteistyökyvykkyyttä ja halukkuutta edistää yhteistä hyvää.

Innovatiivisuus, huumori, ironia ja itsensä vähemmän vakavasti ottaminen ovat leikkisän perinnön sivutuotteita, kirjoittaa Stuart Brown (2014). Pohjimmiltaan leikki on selviytymistä. Esitän, että tässä artikkelissa käsitelty #nallehaasteen johdannainen, leikillinen resilienssi on *tekemällä selviytymistä*. Pehmolelut, kuten mitkä tahansa helposti lähestyttävät esineet, joilla on kasvot, ovat siten leikkivälineisiin pitkiä suhteita luoneille ihmisille *resilienssiobjekteja* – leikillisen resilienssin työkaluja ja toivon airuita, joiden kuvitellulla myötävaiikutuksella löydetään lohtua ja tapaillaan tulevaisuususkkoa.

Leikki luo toivoa paremmasta ja valaa meihin tulevaisuususkkoa. Niin kauan kuin on empatiaa, solidaarisuutta ja myötätuntoa, niin kauan on myös leikkiä – ja lupa ajatella kaiken muuttuvan paremmaksi. Leikkivä ihminen ymmärtää, ettei tämän päivän tai tulevien aikojenkaan haasteita ratkota yksin, vaan yhdessä leikkien – etsimällä, kokeilemalla, testaamalla ja keskustelemalla – kevytsydämisytyllä ja hyvillä mielin. Missä on leikkiä, siellä elää kyky selviytyä. Sallimalla leikin, tekemällä sen näkyvämmäksi ja antamalla sille sen ansaitseman arvon osoitamme tuleville sukupolville, ettemme ole menettämässä luottamusta ihmisen kykyyn ratkoa globaaleja ongelmia, emme tiukassakaan paikassa, emmekä ilman turvaa ja toivoa kanavoivia nallekarhuja – tai muita läheisiä leluystäviä.

Lähteet

Aineisto

Satakunnan Kansa (2021) 266 kuvaleikkiä teemalla “Nallet kevätretkellä” verkkosivulla “Nallegalleria. Imaise iloa kuvista-nallet ja muut pehmolelut seikkailevat yli 260 otoksesta.” <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/art-2000007863021.html>.

Heervä, Tuuli (2021a) “Vie nallekin kevätretkelle. Nyt julistetaan Nalle Satakunnassa -kuvahaaste – ota pehmoeläimet mukaan uuden koronakevään retkille”. *Satakunnan Kansa*, 19.3.2021, B10.

Heervä, Tuuli (2021b) “Pehmot retkillä. Pehmoleluilla on pitänyt kiirettä”. *Satakunnan Kansa*, 23.3.2021, B6–7.

Kirjallisuus

Bogost, Ian (2016) *Play Anything. The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. Basic Books.

Brown, Stuart L. (2014) Consequences of play deprivation. *Scholarpedia*, 9 (5): 30449. http://www.scholarpedia.org/article/Consequences_of_Play_Deprivation.

Caillois, Roger (1961) *Man, play and games*, käänt. M. Barash. Champaign: University of Illinois.

Dyson, Jon-Paul, C. (2015) “Play in America. A Historical Overview”. Teoksessa *The Handbook of the Study of Play*, toim. James E. Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks ja David Kushner, 41–50. Rowman & Littlefield.

Gordon, Glenn (2014) “Well played: The origins and future of playfulness.” *American Journal of Play* 6 (2): 234–268.

Groos, Karl ja Baldwin, Elizabeth (2010) *The Play of Man*. Memphis: General Books, Memphis.

Heljakka, Katriina (2012a) "Aren't you a doll! Toying with avatars in digital playgrounds." *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 4 (2): 153–170.

Heljakka, Katriina (2012b) "Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa: de-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Riikka Turtiainen, 82–91.

Heljakka, Katriina (2013) "Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow." Väitöskirja, Aalto yliopisto.

Heljakka, Katriina (2015a) "Leikkitieto 2015: Pelillistynvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittaneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 99–119.

Heljakka, Katriina (2015b) "Toys and war." *VICCA Journal*. Theme Crises. Aalto University.

Heljakka, Katriina (2016) "Strategies of social screen play(ers) across the ecosystem of play: Toys, games and hybrid social play in technologically mediated playscapes." *WiderScreen* 19 (1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/strategies-social-screen-players-across-ecosystem-play-toys-games-hybrid-social-play-technologically-mediated-playscapes/>.

Heljakka, Katriina (2018) Dimensions of the toy experience. Osiossa Paavilainen, Janne ja Katriina Heljakka, "Analysis workshop II: Hybrid money games and toys". Teoksessa *Hybrid social play final report*, toimittaneet Janne Paavilainen, Katriina Heljakka, Jonne Arjoranta, Ville Kankainen, Linda Lahdenperä, Elina Koskinen, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Timo Nummenmaa, Frans Mäyrä ja Raine Koskimaa, 16–18. University of Tampere. Trim Research Reports 26. <http://urn.fi/>

URN:ISBN:978-952-03-0751-6.

Heljakka, Katriina (2020) "Pandemic toy play against social distancing: Teddy bears, window screens and playing for the common good in times of self-isolation." *WiderScreen*. Julkaistu ennakkoon verkossa 11.5.2020.

Heljakka, Katriina (2021) "Liberated through teddy bears: resistance, resourcefulness, and resilience in toy play during the COVID-19 pandemic." *International Journal of Play* 10 (4): 387–404. DOI: <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.2005402>.

Heljakka, Katriina ja J. Tuomas Harviainen (2019) "From Displays and Dioramas to Doll Dramas Adult World Building and World Playing with Toys." *American Journal of Play* 11 (3): 351–378.

Heljakka, Katriina ja Pirita Ihämäki (2020) "Toy tourism. From travel bugs to characters with wanderlust." Teoksessa *Locating imagination in popular culture. Place, tourism and belonging*, toimittaneet Nicky van Es, Stijn Reijnders, Leonieke Bolderman ja Abby Waysdorf, 183–199. Oxon & New York: Routledge.

Heljakka, Katiina ja Juulia Räikkönen (2021) "Puzzling out 'Toyism': Conceptualizing value co-creation in toy tourism." *Tourism Management Perspectives* 38 (April 2021): 100791. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100791>.

Huuki, Tuula (2016) "Pinoa, pusua ja puserrusta: vallan sukupuolistuneet virtaukset lasten leikissä." *Sukupuolentutkimus* 29 (3), 11–24.

Juntunen, Tapio (2014) "Kohti varautumisen ja selviytymisen kulttuuria." *Kriittisiä näkökulmia resilienssiin*. SPEK puheenvuoroja 2. Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö SPEK.

Johnson, James E., Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks ja David Kushner, toim. (2015) *The Handbook of the Study of Play*. Rowman & Littlefield.

Kanov, Jason M., Sally Maitlis, Monica C. Worline, Jane E. Dutton, Peter J. Frost and Jacoba M. Lilius (2004) "Compassion in organizational life." *American Behavioral Scientist* 47 (6), 808–827. <https://doi.org/10.1177/0002764203260211>.

Leclerc, Remí (2008) "Character toys: Toying with identity, playing with emotion." Esitys konferenssissa 6th *Design and Emotion Conference*, Hong Kong Polytechnic University, 6.–9.10.2008.

Marsh, Jackie, Lydia Plowman, Dylan Yamada-Rice, Julia Bishop ja Fiona Scott (2016) "Digital play: A new classification." *Early Years* 36 (3): 242–253.

Rolland, John, S. ja Froma Walsh (2006) "Facilitating family resilience with childhood illness and disability." *Current Opinion in Pediatrics* 18 (5): 527–538.

Schaefer, Charles, E. ja Athena A. Drewes, toim. (2014) *The therapeutic powers of play: Twenty core agents of change*. 2nd edition. Hoboken, New Jersey: Wiley.

Southwick, Steven M., George A. Bonanno, Ann S. Masten, Catherine Panter-Brick ja Rachel Yehuda (2014) "Resilience definitions, theory, and challenges: Interdisciplinary perspectives." *European Journal of Psychotraumatology* 5 (1): 25338. doi:10.3402/ejpt.v5.25338.

Sutton-Smith, Brian (2017) *Play for Life: Play Theory and Play as Emotional Survival*, toim. Charles Lamar Phillips, George Rollie Adams, Scott G. Eberle ja Patricia Hogan. New York: The Strong.

Sutton-Smith, Brian (1993) "Suggested Rhetorics in Adult Play Theories." *Play Theory and Research* 1 (2): 102–116.

Sutton-Smith, Brian (1986) *Toys as Culture*. Gardner Press.

The Strong (n.d.) "Teddy Bear." National Toy Hall of Fame. <https://www.toyhalloffame.org/toys/teddy-bear>. Viitattu 16.12.2022.

Tuomi J. (2007). *Tutki ja lue. Johdatus tieteellisen tekstin ymmärtämiseen*. Jyväskylä: Tammi.

Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi (2018) *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Tyni, Heikki, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Kati Alha, Ville Kankainen ja Frans Mäyrä (2016) *Hybrid Playful Experiences: Playing Between Material and Digital. Hybridex Project, Final Report*. University of Tampere. TRIM Research Reports 19. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0081-4>.

Vuori, Jaana (n.d.) "Laadullinen sisällönanalyysi." Teoksessa J. Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietokirjasto. Viitattu 21.09.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>.

Winnicott, D. W. (1953). "Transitional objects and transitional phenomena. A study of the first not-me possession". *International journal of psycho-analysis* 34: 89–97.

Zeitlin, Minda (2020) "Here's why you should put a teddy bear in your window right now." *Inc*, 4.4.2020. <https://www.inc.com/minda-zetlin/teddy-bear-hunt-tammy-buman-stuffed-animals-in-windows.html>.

Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta

Arvio

Elisa Wiik

Tampereen yliopisto

Hämäläinen, Tuukka ja Rautalahti, Heidi (toim.)
2022. *Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta*. Helsinki: Jalava

Kirjallisuudella ja peleillä on ollut pitkään lämmin, paikoitellen jopa symbioottinen suhde keskenään. Kumpikin on saanut inspiraatiota toisistaan, ja tarjolla on sekä kirjoja ja sarjakuvia, jotka perustuvat peleihin, että pelejä, jotka perustuvat kirjoihin, sarjakuviin ja novelleihin. Oma lukunsa ovat transmediamaailmat, joissa yhdessä mediassa aloitettu tarinamaailma jatkuu tai syventyy toisissa medioissa esiosien, jatko-osien ja hahmokohtaisten tarinoiden muodossa. Esimerkiksi *Dragon Age* -pelisarjaan kytkeytyviä kertomuksia löytyy romaaneina, sarjakuvina, animaatioina ja nettisarjoina. Silti yleisessä keskustelussa, etenkin nuoriin kohdistuvassa huolipuheessa, kirja ja pelit nähdään toisensa vastakohtina ja kilpailijoina. Tähän vastakkainasetteluun haluaa puuttua Tuukka Hämäläisen ja Heidi Rautalahden toimittama kirja, *Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta*. Esseitä ovat kirjoittaneet yhdeksän eri kirjoittajaa, joiden joukossa on pelitoimittajia, pelikäytäntäjä, pelitutkija ja useita kirjailijoita ja toimittajia.

Teos keskittyy alaotsikkonsa mukaisesti luotaamaan digitaalisten pelien ja kirjallisuuden yhtymäkohtia esseiden avulla.

Se on jaettu kolmeen osioon, joista ensimmäisessä käsitellään satujen ja tarinoiden sovittamista peleiksi, toisessa hahmotellaan tarinoiden uudelleentulkintoja pelimuodossa ja kolmannessa pelejä peilataan tietyn kirjailijan tuotannon kautta. Jokaisessa osiossa on kolme esseitä, joissa kirjoittajat taustoittavat ja pohtivat tiettyjen kirjallisten tuotosten, pelien ja joissain tapauksissa elokuvienkin eroja, yhtäläisyyksiä ja teemoja.

Kirja ei ole akateeminen teos, vaan se lähestyy aihettaan kirjoittajalähtöisesti ja populaaristi, mutta kuitenkin pohdiskellen ja lähteistäen. Lähteet vaihtelevat tietokirjoista ja romaaneista verkkosivuihin ja peliarvosteluihin mutta myös muutamia akateemisia lähteitä löytyy. Mukaan on lisäksi mahdunut Jani Saxelin *Alan Wakea* käsittelevän esseen yhteyteen kritiikitön puolen sivun lainaus Timo Hännikäisen kauhuaiheisesta esseekokoelmasta. Tietäen pelikulttuurin kuohunnat misogynistisiä piirteitä ja äärioikeistolaisia kytköksiä sisältäneen GamerGate-liikkeen hampaissa, äärioikeistoaktiivina tunnetun miehen siteeraaminen tuntuu vähintäänkin lyhytnäköiseltä. Muutama epäselvyysskin on lähteiden käyttöön liittyen lipsahtanut: Esa Mäkijärvi väittää H. P. Lovecraftia käsittelevässä esseessään, että lähteenä käyttämässään The Gamerin artikkelissa ”20 Best Lovecraftian Games for Horror Fans” olisi jätetty pois *Sherlock Holmes: The Awakened*, vaikka se on artikkelissa esiteltyjen pelien ensimmäisellä si-

jalla. Nettilähteitä käytettäessä on toki aina mahdollista, että lähde on päivittynyt kirjoittamisen jälkeen, mutta lähde luettelon päivämääriä artikkelin päivytyspäivämäärään verrattaessa ei näin näyttäisi käyneen. Samassa esseessä kirjoittaja mainitsee Rocksteady Studiosin *Batman*-pelit ja että niissä tutustutaan Lovecraftin keksimään Arkham-kaupunkiin. Vaikka Arkham onkin nimenä otettu suoraan Lovecraftilta jo Batman-sarjakuviin, ollaan peleissä ensin Arkham-nimisellä pienellä saarella Gothamien liepeillä ja myöhemmin Arkham City -kaupunginosassa, joka on Gothamien slummialueelle rakennettu laaja vankila-alue. Nämä eivät ole siis sama asia kuin Lovecraftin tarinoissa esiintyvä Arkhamin kaupunki.

Kirjan vahvuus ja samalla heikkous ovat esseemuodon räjätomat mahdollisuudet. Kirjoittajille on haluttu antaa tilaa lähestyä aihettaan monin eri tavoin, pakottamatta niitä tiettyyn muottiin. Joillakin on aiheeseensa henkilökohtaisempi ote, toisilla näkökulma on laajempi. Pelitoimittaja Senja Littmanin essee esittelee *Wolf Among Us* -pelin ja siihen kytkeytyvän *Fables*-sarjakuvan, joka ammentaa inspiraationsa muun muassa *Grimmin saduista*. Esseessä kuvaillaan etenkin pelin päähahmojen Bigby-suden ja Lumikin taustojen eroavaisuuksia *Grimmin satuihin* sekä reflektoidaan kirjoittajan omia peli- ja lukukokemuksia. *Fables*-sarjakuvan taustoja on avattu hyvin kevyesti ja jäin kaipaamaan edes mainintaa siitä, miten sen kirjoittajan, Bill Willinghamin, Israel-myönteiset ja konservatiiviset arvot näkyvät sarjakuvan sivuilla erityisesti Bigbyn ja Lumikin tapauksessa. Kirjallisuus- ja pelikriitikko Aleksi Kuutio taas lähestyy *Noituri*-kirjoja ja *Witcher*-pelejä laajemman vastaanoton näkökannasta ja valottaa kirjailija Andrzej Sapkowskin nuivaa suhtautumista peleihin, teoksien suhdetta toisiinsa, sekä pelaajien erilaisia polkuja tarinan ääreen ja niistä johtuvia kokemuseroja. Erityisen kiinnostavaa on pelaajien suhtautuminen päähenkilö Geraltin romanssikuvioihin, mikä riippuu pitkälti siitä, onko lukenut

ensin kirjat vai pelannut pelit. Siitä olisin mielelläni lukenut lisääkin.

Parhaimmillaan kokoelman esseeet syväluotaavat käsiteltäviä teoksia lähiluvun ja lähipelun keinoin, vaikka näitä termejä ei käytetäkään. Heli Koposen, Joonatan Ikosen ja Tuukka Hämäläisen esseeet onnistuvat tasapainottelemaan aiheensa syvyyden ja esseemitalle tarpeellisen rajauksen suhteen mainiosti ja ovatkin ehdottomasti kirjan parhaimmista. Peleihin erikoistunut kääntäjä Heli Koponen käsittelee esseessään *I Have No Mouth and I Must Scream* -novellia, saman nimistä peliä ja niiden syntyhistoriaa. Erityisesti hän keskittyy pelin hahmoihin ja analysoi, miten ne eroavat novellin hahmojen kohtaloista ja lähtökohdista. Hahmokohtaisten vertailujen kautta pelin juoni tulee käsiteltyä varsin yksityiskohtaisesti, mutta se on kuitenkin perusteltua, sillä peli ja novelli eroavat toisistaan monin tavoin. Loppupuolella esseetä Koponen vielä pohtii mainiosti pelin teemoja ja etenkin sen tummaihoista naishahmoa feminismitutkija Mona Baileyn *miso-gynoir*-käsitteen kautta.

Peleihin ja elokuvaan erikoistunut toimittaja Joonatan Ikonen käsittelee tarkkanäköisesti peliyhtiö Yagerin vastuuta ja sen pakoilua lähdemateriaalin suhteen esseessään *Spec Ops: the Line* -pelistä ja vertaa sitä *Ilmestyskirja*. *Nyt* -elokuvaan. Siinä missä elokuva on sovitus Joseph Conradin *Pimeyden Sydän* -romaanista, Yager kieltää käyttäneensä kirjaa pelinsä pohjana. Ikonen käsittelee esimerkkejä kaikista kolmesta teoksesta ja näyttää niiden yhtäläisyydet ja erot, mutta muistaa aina pitää pelin käsittelyn esseen keskiössä. Näin essee etenee selkeästi ja säilyttää hyvin punaisen lankansa monesta esimerkiksi huolimatta. Ikonen ei myöskään kaihda kriittistä keskustelua kolonialismista ja toiseuttamisesta, jotka esiintyvät kaikissa kolmessa teoksessa.

Toimittaja Tuukka Hämäläinen syventyy *Metamorphosis*-pelin inspiraation lähteisiin, eli Franz Kafkan novelliin *Muodonmuutos* ja romaanin *Oikeusjuttu*. Myös tässä esseessä peli pysyy koko ajan etusijalla ja kirjallisia lähteitä verrataan pelin tapahtumiin sujuvasti. Loppupuolella esseetä käsitellään *Metamorphosis* esiintyviä muita kirjallisia viitteitä sekä pelillistä surrealismia. Vaikka muut viittaukset eivät suoraan kosketakaan Kafkan teoksia eikä Kafka edusta surrealismia tyylisuuntaa, Hämäläinen yhdistää taitavasti käsittelemänsä seikat osaksi keskustelua ja pohtii niitä Kafkan kirjallisen tuotannon valossa.

Harmillisesti muutama essee on haukannut hieman liian ison palan purtavaksi, ja sen sijaan että ne menisivät syvälle, ne maalaavat aiheestaan laajan ja polveilevan mutta samalla pinnallisen kuvan. Runoilija Aura Nurmen essee käsittelee campia sekä liioittelua *Dyyini*-teoksissa ja tuntuu tavoittelevan kirjoitustyyliäänkin liioittelevaisuutta. Teksti tempoilee omien kokemusten, laajemman kirjallisen aikakausikuvauksen, campin ja liioittelun, päihteiden, musiikin, muiden elokuvien ja sarjojen, *Dyyini*-elokuvien ja vihdoinkin myös *Dyyini*-pelin välillä, ajatusvirtamaisesti sivupoluille eksyen. Lopulta varsinainen peli tuntuu jäävän sivujuonteeksi koko esseessä.

Kirjailija ja toimittaja Esa Mäkijärven H. P. Lovecraftia ja hänen teoksistaan inspiroituneita pelejä esittelevässä esseessä taustoitetaan laajasti kirjailijan historiaa, Cthulhu-tarustoa ja jopa Stephen Kingin ja Lovecraftin yhtäläisyyksiä. Peliesimerkit jäävät kuitenkin lyhyiksi muutaman lauseen tai kappaleen pituisiksi maininnoiksi ja joidenkin pelien lovecraftilaiseksi julistamiseksi riittää vain yksi kirjailijalta lainattu elementti. Hieman enemmän keskitytään *Quakeen*, *Bloodborneen* ja *Dark Souls* -peleihin, mutta tila loppuu auttamattomasti kesken. Tilanpuute näkyy myös siinä, että Lovecraftin ongel-

mallisien asenteiden ja hänen kirjallisen perinteensä välisiä jännitteitä ei päästä kunnolla purkamaan, vaan tekstistä huokuu tarve puolustella kirjailijan tuotoksia ja niiden käyttöä pelien inspiraationa. Essee olisi hyötynyt tässä kohtaa esimerkiksi akateemisista lähteistä tai pelien (myös lautapelien) ja muiden nykyaikaisten teosten esittelystä, joissa lähdetekstin pinnan alla muhiviin rasistisiin ja misogynisiin asenteisiin on vastattu tuomalla mukaan hahmoihin esimerkiksi naisia ja rodullistettuja henkilöitä.

Vastapainona lyhyesti pelejä esitteleville esseille kokoelmasta löytyy tekstejä, joissa intoudutaan kuvailemaan erikseen pelin juonta ja tapahtumia liiankin yksityiskohtaisesti, vieden näin tilaa analyttisemmalla lähestymisellä ja teemojen perusteellisemmalla pureskelulta. Pelitutkija ja pelinkehittäjä Heidi Rautalahden essee *Runo*-pelistä on kirjoitettu käsikirjoittajan näkökulmasta ja tuo hienosti esiin työryhmän omia ajatuksia kehitysprosessin tiimoilta ja jopa tekstinpätkän Näkin kohtaamisesta, mikä ei ole päätyntä peliin. Se, miten kansanperinnettä ja *Kalevalaa* on käytetty pelin inspiraationa, on kuitenkin kuvattu miltei läpipeluuohjelmaisesti, eli kuvaillen tarkasti mitä pelaaja näkee ja tekee edetäkseen pelissä. Essee toimisi paremmin, jos fokus olisi käytetyissä kansanperinteen elementeissä ja pelaajan toimintoja sivuttaisiin vain lyhyin esimerkein. Myös Jani Saxelin essee *Alan Wakesta* ja Stephen Kingistä kertoo pelin juonesta turhan yksityiskohtiin menevästi eikä malta keskittyä pelkästään King-viittauksiin tai edes *Alan Wake* -peleihin, vaan rönsyää kertomaan musiikista, tv-sarjoista ja *Control*-pelin lisäosasta, jossa Alan Wake seikkailee. Essee toimii yleiskatsauksena Alan Waken maailmaan loistavasti, mutta kirjan teeman huomioiden sitä olisi voinut vielä muokata keskittymään tiukemmin Stephen Kingiin.

Epätasaisuuksistaan huolimatta *Grimmin Saduista Controliin*

on erinomainen lisä suomenkieliseen pelitietokirjallisuuteen. Tarkempi toimituksellinen rajausta olisi tehnyt kirjasta eheämmän kokonaisuuden, mutta kaikki esseet ovat mielenkiintoista luettavaa ja antavat valtavasti tietoa käsittelemistään peleistä ja muista teoksista. Se on helppolukuinen ja halutesaan esseet voi lukea missä järjestyksessä tahansa. Kirjan värikäs kansi ja viimeistelty ulkoasu houkuttelee myös tutustumaan kirjaan paremmin. Otsikoiden ja väliotsikoiden fontti- ja värivalinnat ovat onnistuneita ja esseitä kuvittavat kauniit ja isot kuvakaappaukset käsitellyistä peleistä. Kaiken kaikkiaan kirja onnistuu hyvin esipuheessa hahmotellussa tehtävässään: esseet luovat kuvaa rinnakkaisista maailmoista, jotka täydentävät toisiaan. Esseet innostavat sekä pelaamaan että lukemaan, löytämään yhtäläisyyksiä ja eroja, tutkimusmatkailemaan, intoilemaan ja kritisoimaan. Kirjoittajien haastattelussa on väläytelty mahdollisuutta myös jatkolle ja aihehan on niin laaja, että siitä saisi vaikka kokonaisen kirjasarjan aikaan. Olisi kuitenkin hienoa, jos jatkossa olisi mahdollisuus ottaa mukaan myös analogisia pelejä. Tämä laajentaisi suomalaisen pelitietokirjallisuuden kirjoa ja monipuolistaisi kuvaa pelaamisesta.

Pelit kulttuurina

Arvio

J. Tuomas Harviainen
Tampereen yliopisto

Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros (toim.) 2022. *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.

Pelit kulttuurina on todella tervetullut teos. Suomesta on puuttunut kattava suomenkielinen yleisesitys, jonka voi antaa kiinnostuneisiin käsiin tai osoittaa tentittäväksi pelitutkijoiden seuraaville sukupolville. Kirja asettuu vahvasti nimenomaan pelien tutkimuksen kulttuurisidonnaiseen laitaan, eikä peittele linjaansa sen suhteen. Se on DiGRA-perinteeseen tiiviisti keskittynyt teos, jonka sisällä toki löytyy eri kirjoittajista ja aiheista riippuen suurta variaatiota. Fokus on kuitenkin niin selkeä, että esimerkiksi pelituotannosta kiinnostuneelle lukijalle se tarjoaa vain pari suoraan hyödyllistä lukua. Teoksen rakenne kuitenkin houkuttelee lukemaan myös sen muut osat.

Aihevalinnat ovat erittäin kattavat, niin että teos alkaa historialla ja pelien tekemisellä, jatkaa sitten pelaajayhteisöihin ja pelaajuuteen, kotona pelaamisen historiaan, transmediaalisuuteen, urheilullistamiseen, rahapelaamiseen ja lopulta erilaisiin leikillistämisen muotoihin. Yhtäkään sen 14 luvusta en jättäisi pois, vaikka osa liikkuukin varsin abstraktilla tasolla, toisten tarjotessa selkeitä käytännön esimerkkejä. Kirja ei arkaile myöskään haastaa lukijaansa, sanoen asiat niin kuin ne tutkimusten mukaan ovat. Tämä on arvokasta, varsinkin tiedon jakamisena tuleville tutkijoille ja tekijöille. Kokeneelle-

kin lukijalle kirja tarjoaa monta uutta tiedonpalasta. Erityisesti huippukohdiksi nousevat Usva Frimanin luku sukupuolesta ja pelaajuudesta ja Jani Kinnusen analyysi rahapelaamisesta. Niistä kumpikin onnistuu tiivistämään poikkeuksellisen hyvin todella monimutkaisia asioita lukijaystävälliseen muotoon, joka saa haluamaan heti tietää aiheista lisää.

Pitkän linjan tutkijan perspektiivistä haasteeksi kuitenkin nousee se, että tietää, kuinka paljon kustakin asiasta on jo kirjoitettu. Se aiheuttaa lukijalle välillä pieniä pettymyksiä, kun lähes jokaisesta luvusta ”puuttuu” lähteitä, jotka sinne sopisivat tai jopa kuuluisivat. Jos kuitenkin kirjaa lukee sen oletettavasta pääasiallisesta tarkoitussuunnasta eli johdantona yleisesti aiheesta kiinnostuneille sekä varsinkin perustutkinto-opiskelijoille, ongelmitta arvostaa sitä tarkkuutta ja taitoa, jolla rajaukset on tehty. Kukin kirjan luvuista sanoo sanottavansa tavalla, joka ottaa myös muut tutkimukset huomioon, menemättä liikaa yksityiskohtiin tai aiheen sisäisiin vaihteluihin. Tämä korostuu erityisesti kirjan alkupäässä, kun Frans Mäyrä kuvaa oppialan historiaa ja Olli Sotamaan kirjoittaessa pelituotannosta. Molemmissa luvuissa mainitaan ne sivuasekkeet, joihin voisi myös mennä syvemmin, mutta tekstit pysyvät asian ytimessä ja tarjoavat lähteillään hyvää lukulistaa perehtymisen laajentamiselle.

Toinen haaste on se, että kirjoittajat on haettu kokonaan Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikön sisältä. Siitä seuraa tietynlainen sisäpiirin vaikutelma. Toisaalta ratkaisu on mah-

dollistanut sen, että joukko lahjakkaita nuorempia tutkijoita on päässyt ääneen, usein uusine perspektiiveineen. Tämä on hieno asia, ja ne vakiintuneemmat nimet – muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta – löytyvät sitten teoksen lähdeluettelosta, niin että näkee, kuinka luku toisensa jälkeen rakentuu myös jo aiemmin tehdyn tutkimuksen pohjalle, eikä muiden tekemää työtä ole unohdettu.

Vaikka kirja on jo nyt huomattavan laaja, jäin kuitenkin kaipaamaan vielä yhtä lukua, jossa kulttuurintutkimuksellinen ote olisi laajennettu kattamaan myös organisaatiokulttuureja ja siten puhumaan hiukan lisää hyötypelaamisesta. Asiaa sivutaan kyllä useasti ja on selvää, että kaikkia aiheita ei voitu sisällyttää teokseen, mutta kun kirjassa on omat osuutensa muutamille muille alueille kuten rahapeleille, tämän kentän jättäminen pois vaikuttaa oudolta, varsinkin kun se olisi antanut mahdollisuuden puhua lisää pelitutkimuksen suhteesta muihin pelejä tutkiviin traditioihin ja nostaa esiin alalla pitkään Suomessa tehtyä tutkimustyötä. Nyt hyötypelaaminen, ja sen myötä laajempi *game research*, jää lähinnä sivuviittaukseksi Mäyrän sekä Jaakko Suomisen historialuvuissa, sekä Raine Koskimaan ja Tanja Välisalon käsittelyyn peruskoulutason oppimispeleistä. On arvokasta, että ne viittaukset kirjassa kuitenkin ovat mukana, muistuttamassa lukijoita siitä, että kulttuurinen lähestymistapa on vain yksi lukuisista tulokulmista aihepiiriin, vaikka sanana ”pelitutkimus” voikin kuulostaa kaiken kattavalta. Se on toki nykyisin se suosituin ja vaikutusvaltaisoin tutkimustraditio – ja siten ehdottomasti ansaitsee näin laadukkaan johdatuksen.

Sukupuoli ja pelikulttuurinen toimijuus suomalaisnaisten digitaalisessa pelaamisessa

Lektio

Usva Friman
Turun yliopisto

Lektio 3.6.2022 Tampereen pääkirjasto Metsossa

Naisena pelikuulokekaupoilla

Muutama vuotta sitten pelikuulokkeeni hajosivat. Ne olivat minulle tärkeä työkalu, sillä toimin tuolloin ryhmänjohtajana eräässä verkkomoninpelissä, ja tarvitsin niitä viestiessäni ryhmän jäsenten kanssa pelinaikaisessa äänikeskustelussa muistuttaakseni heitä taistelumeکانikoista ja ohjeistaakseni miten mukautua taistelun tohinassa väistämättä tapahtuvien virheiden seurauksiin.

Minulle kuulokkeet olivat työkalu, jota hyödynsin peliharrastuksessani päivittäin – jotain, mikä tuntui minulle täysin luonnolliselta käyttää aktiivisena pelaajana, joka pelaa tietynlaisia pelejä verkossa yhdessä muiden ympäri maailmaa sijaitsevien ihmisten kanssa. Joten kun kuulokkeet menivät rikki, minulla oli tarve korvata ne uusilla mahdollisimman pikaisesti. Menin siis paikalliseen elektroniikkaliikkeeseen katsomaan, mitä heillä on tarjolla.

Kaupassa suuntasin välittömästi kohti peliosastoa. Selatessani siellä kuulokevalikoimaa myyjä – olettaakseni mies – tuli luokseni kysymään, voisiko hän olla jotenkin avuksi. Kun kerroin myyjälle etsiväni uusia pelikuulokkeita, hän luuli minun olevan hämmentynyt ja eksyksissä. “Jaa, mutta tämä on

meidän *peliosastomme*”, hän sanoi. “Ne, mitä sinä etsit, ovat tuolla päin”, hän jatkoi osoittaen kohti yleiskäyttöön tarkoitettuja kuulokkeita kaukana pelilaitteista.

Edellä kuvaamani on yksi esimerkki niistä tilanteista, joissa minut on henkilökohtaisesti oletettu ei-pelaajaksi sukupuoleni vuoksi. Tässä tilanteessa myyjä vilkaisi minua, oletti minut naiseksi ja päätteli sen perusteella, että en varmastikaan tiedä missä olin tai mitä halusin ostaa – huolimatta siitä, että ilmaisin aikomukseni erittäin selvästi. Miesmyyjä oli päättänyt, että en ollut pelaaja – etten voinut olla.

Kuvaamani kaltaiset tilanteet liittyvät olennaisesti motivaatiooni väitöstutkimukseni taustalla. Naispelaajana ja naispelaajia tutkivana tutkijana olen yhä uudestaan kohdannut naisten pelikulttuurisen pääoman ja toimijuuden sukupuolituneet rajat. Sen, miten naiset voivat olla aivan yhtä aktiivisia, taitavia ja innokkaita pelaajia, mutta heitä ei siltikään pidetä yhtä *pelaajina* kuin miehiä – etenkin hegemonisen digitaalisen pelikulttuurin kovassa ytimessä, johon väitöstutkimukseni keskittyy.

Pelikulttuurin rakenteet syrjivät naisia

Kun siirrytään aiheen tarkastelussa henkilökohtaisesta näkökulmastani laajempaan mittakaavaan, erityisesti viimeisen

vuosikymmenen aikana olemme nähneet lukuisia mediaker-
tomuksia, jotka kuvaavat, miten naisia työnnetään – jopa vä-
kivalloin – pelikulttuurin eri osa-alueiden ulkopuolelle.

Feministisen mediakriitikko Anita Sarkeesianin *Tropes vs. Wo-
men in Video Games* -projektin (Feminist Frequency 2013–2017)
julkistusta vuonna 2012 seurannut vihakampanja ja vuonna
2014 käynnistynyt Gamergate-liike ovat näyttäneet, miten pe-
likulttuurissa toimiviin naisiin ja muunsukupuolisiin henki-
löihin kohdistetaan järjestelmällistä häirintää sekä väkivalta-
tappo- ja raiskausuhkauksia, ja miten heidät pakotetaan pa-
kenemaan kodeistaan levittämällä heidän osoitteitaan julki-
sesti verkossa.

Kun Sarkeesianille myönnettiin “Ambassador Award” -
palkinto Game Developer’s Conference -tapahtumassa vuon-
na 2014, tapahtumaan kohdistettiin pommiuhkaus (Totilo
2014). Lokakuussa 2014 Utah State Universityä uhattiin “Yh-
dysvaltain historian kuolettavimmalla kouluampumisella”,
mikäli Sarkeesianin olisi annettu puhua yliopiston kampuk-
sella (Hern 2014). Näiden väkivaltaisten uhkausten tavoitteen
oli hiljentää pelikulttuurin ongelmakohtia esiin nostavan
naisen ääni.

Vuonna 2014 elektronisen urheilun kansainvälinen lajiliitto
IESF (International Esports Federation) halusi sulkea naiset
maailmanmestaruusturnausten ulkopuolelle. Liitto yritti pe-
rustella päätöstään väittämällä, että he tekivät sen “naisten
pelaamista edistääkseen” ja “vahvistaakseen elektronisen ur-
heilun asemaa aitona urheiluna” – ikään kuin sitä ei voitaisi
pitää oikeana urheiluna, jos naiset kisaavat miesten rinnalla
(Friman 2015a). Päätös kuitenkin kumottiin pikaisesti, kun se
sai vastaansa valtaisan aallon kielteistä palautetta kansainvä-
liseltä e-urheiluyhteisöltä.

Myös mediassa on nostettu esille naispelaajien kokemaa
naisvihaa. Elektronisen urheilun saralla kerrottiin vuonna

2016 *Overwatchia* (Blizzard Entertainment 2016) pelaavas-
ta Geguri-nimimerkkiä käyttävästä nuoresta naispelaajasta
(Kim Se-yeon), jota epäiltiin huijaamisesta. Useat miespelaaj-
at eivät uskoneet Gegurin taitojen olevan hänen voittomää-
räänsä tasolla. Kaksi heistä julisti, että jos Geguri pystyisi to-
distamaan taitonsa todeksi, he lopettaisivat omat ammattiu-
ransa. Yksi jopa uhkasi “vieraila hänen asunnollaan veitsen
kanssa”. Osoittaakseen epäilijöidensä olevan väärässä tuo-
hon aikaan vain 17-vuotias Geguri joutui osallistumaan suo-
raan lähetykseen, jossa kuvattiin hänen pelaamistaan. On tär-
keää huomata, että Geguria ei arvosteltu vain pelitaitojen
osalta, vaan myös ulkonäön ja sukupuolen esittämisen näkö-
kulmista (Choi, Slaker ja Ahmad 2020).

Kesäkuussa 2021 lehdet kirjoittivat, miten Yhdysvalloissa
Kalifornian Department of Fair Employment and Housing
(DFEH) haastoi oikeuteen Activision Blizzardin, joka on
tunnettu menestyspeleistä kuten *World of Warcraft* (2004),
Overwatch (2016) ja *Hearthstone* (2014). Haaste oli seurausta
kaksi vuotta kestäneestä tutkinnasta, joka osoitti yrityksen
syrjivän naistyöntekijöitään. Tapauksesta kertovat uutistari-
nat kuvasivat yrityksen “veljeskuntakulttuuria”, joka sisälsi
naistyöntekijöihin kohdistettua järjestelmällistä seksuaalista
häirintää monissa eri muodoissa (Good 2021). Vastaavia ra-
portteja on julkaistu myös monista muista pelialan yrityksis-
tä, esimerkiksi vuonna 2018 Riot Gamesista, joka tunnetaan
League of Legends -pelistä (D’Anastasio 2018), ja maaliskuussa
2022 indie-studio Moon Studiosista, joka tunnetaan *Ori and
the Blind Forest* -pelistä (Gach 2022).

Raportit tällaisista tapahtumista osoittavat, että pelikulttuu-
rin seksismi ei rajoitu peliympäristöihin, vaan kattaa myös
peliteollisuuden ja muut pelikulttuurin osa-alueet. Vaikka
edellä esittämäni esimerkit ovat yksittäisiä tilanteita, ne hei-

jastelevat pelikulttuurin laajempaa naisvihaa ja seksismiä, joka vaikuttaa kaikkiin tällä kentällä toimiviin naisiin.

Naisten pelaajuuden vahvistaminen tutkimuksen tavoitteena

Aloitin aikanaan tämän väitöstutkimusprojektin, koska halusin ymmärtää pelikulttuurin rakenteita, jotka sulkevat naisia pelikulttuurin ja pelaajuuden ulkopuolelle. Ihmettelin, että vaikka kaikki pelaavat, miksi joitakin pidetään sukupuolensa vuoksi enemmän *pelaajina* kuin toisia. Tahdoin ymmärtää naisten pelikulttuurisen osallisuuden ja toimijuuden sukupuolittuneita rajoja. Ja vielä tätäkin enemmän tahdoin vahvistaa naisten oikeutta pelaajuuteen.

Kun aloin työstää väitöstutkimustani, sukupuoli ei ollut keskeinen aihe pelitutkimuksessa (Friman 2015b). Tutkimusprosessini aikana on kuitenkin julkaistu merkittävä määrä tärkeitä ja korkeatasoisia tutkimusta tästä aihepiiristä. Tieteellinen ymmärrys sukupuolen vaikutuksista pelaamisen kontekstissa on kehittynyt oletettuihin sukupuolieroihin perustuvista essentialisoivista olettamuksista kohti moninaisempia intersektionaalisia näkökulmia saman suuntaisesti kuin sukupuolentutkimuksen ja muiden tutkimusalojen kentillä.

Onkin tärkeää tunnistaa, että yksilön mahdollisuuksiin pelikulttuuriseen osallisuuteen ja toimijuuteen vaikuttavat monet eri tekijät, mukaan lukien hänen intersektionaaliset identiteettinsä. Tästä huolimatta väitän, että on yhä tärkeää tutkia myös naispelaajia marginalisoituna pelaajaryhmänä, koska pelikulttuurissa ilmenee sukupuoliperusteisia syrjinnän rakenteita, jotka kohdistuvat nimenomaisesti naispelaajiin. Ei pidä väheksyä myöskään muita pelikulttuurissa vallitsevia marginalisoinnin ja syrjinnän rakenteita, kuten rasismia tai sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kohdistuvaa vihaa. On päinvastoin tärkeää huomioida, että pelikulttuurin syrji-

vät rakenteet vaikuttavat moniin, jopa valtaosaan pelaajista eri tavoin heidän yksilöllisistä taustoistaan riippuen.

Väitöstutkimukseni tavoitteena oli ymmärtää, miten naiset osallistuvat ja tulevat torjutuksi pelikulttuurista, erityisesti suomalaisen pelikulttuurin kontekstissa. Tutkimuksessa tarkastelin suomalaisnaisten pelaamiskäytäntöjä, pelikulttuurista osallisuutta ja heidän suhdettaan pelaajaidentiteettiin pyrkimyksenäni hahmottaa, miten naisten pelikulttuurista toimijuutta voidaan ymmärtää pelaajaidentiteettiä laajemmin.

Tutkimukseen osallistui yli 750 naista. Tutkimusaineisto koostuu 20 haastattelusta ja 737 verkkokyselyvastauksesta, jotka keräsin digitaalisia pelejä pelaavilta suomalaisilta aikuisilta naisilta. Sekä haastattelut että verkkokysely käsittelivät naisten pelaamiskäytäntöjä ja pelihistoriaa, pelitapahtumiin osallistumista, pelimedian tuottamista ja kuluttamista, elektronisen urheilun seuraamista ja siihen osallistumista, pelaajamääritelmiä ja -identiteettiä, sukupuolen vaikutuksia pelaamiseen sekä pelaamisen merkitystä osallistujien elämässä.

Sukupuoli vaikuttaa naisten pelaamiseen monin tavoin

Haluan nostaa esille erityisesti kolme keskeistä väitöstutkimukseni tulosta.

Ensinnäkin: tutkimus osoittaa, että vaikka pelaamisesta on tullut valtavirtatoimintaa ja naisten pelaamisaktiivisuus on usein miesten tasolla pelaajatilastoissa, naiset ovat yhä sukupuolensa vuoksi marginalisoitu pelaajaryhmä. Vaikka naiset pelaavat pelejä ja osallistuvat muutenkin aktiivisesti ja monipuolisesti pelikulttuuriin toimintoihin, heidän pelaamisensa jää myös pitkälti näkymättömäksi. Tämä on toisinaan tietoinen valinta, sillä naisten on kehitettävä turvallisuusstrate-

gioita suojautuakseen pelatessaan kohtaamaltaan häirinnältä.

Toiseksi: naisten pelikulttuurisella osallisuudella on sukupuolittuneita rajoja. Tämän vuoksi naisten pelaaminen rajoittuu usein ennestään tuttuun seuraan ja kotiympäristöön ja naiset valitsevat useammin pelikulttuurin kuluttajan kuin tuottajan roolin. Naisten on erityisen haastavaa osallistua kaikkein näkyvimille – ja arvostetuimmille – pelikulttuurin osa-alueille, kuten elektroniseen urheiluun ja striimaamiseen. On merkittävää, että nimenomaan sukupuoli on se tekijä, joka erottaa naiset muista pelaajista ja työntää heitä pelikulttuurin marginaaleihin.

Kolme neljästä tutkimukseen osallistuneesta naisesta oli kokenut sukupuolensa vaikuttavan pelaamiseensa jollakin tavalla, enimmäkseen negatiivisesti. Naisten pelaamista vähätellään, heidän taitojaan aliarvioidaan ja he kohtaavat naisvihaa ja sukupuoleen perustuvaa häirintää pelatessaan ja osallistuessaan pelikulttuuriin muilla tavoin. Toisaalta jotkut tutkimuksen osallistujista olivat kokeneet sukupuolensa vaikuttaneen pelaamiseensa positiivisesti ja jotkut kokivat ylpeyttä kutsuessaan itseään nimenomaan naispelaajaksi.

Kolmanneksi: sosiaaliset tukiverkostot ovat tärkeitä naisten pelaamiselle. Naiset pääsevät yhä usein pelikulttuuriin sisään miesten ja poikien kautta ja heidän aikuisiällä jatkuvaa pelaamistaan tukevat usein miespuoliset kumppanit tai ystävät. Monet tutkimuksen osallistujat kertoivat samankaltaisia tarinoita siitä, miten he olivat alun perin alkaneet pelata isänsä kotiin ostamalla pelikonsolilla, katseltuaan veljensä pelaavan tai saatuaan kannustusta poikaystävältään. Vastaavat tarinat äideistä, siskoista tai tyttöystävistä olivat merkittävästi harvinaisempia. Tämä osoittaa, että miehet ja pojat ovat yhä pelikulttuurin portinvartijoita.

Pelaajaidentiteetistä pelikulttuuriseen toimijuuteen

Aiemmin tässä lektiossa kuvasin tahtoani oikeuttaa naisten asema pelaajina tutkimukseni alkuperäisenä motivaattorina. Tutkimusprosessin aikana kuitenkin opin, että naiset eivät koe tarvetta pelaamisensa oikeutukselle.

Vaikka olin tutkimusta aloittaessani sitä mieltä, että naiset pitäisi sisällyttää ajatukseen pelaajasta, kävi ilmi, että tutkimukseeni osallistuvat naiset eivät todellisuudessa välittäneet tulla määritellyksi pelaajiksi. Huolimatta siitä, että osallistujat vaikuttivat olevan hyvin tietoisia pelaajaidentiteettiin liittyvästä kulttuurisesta statuksesta ja odotuksista, he päättivät usein hylätä sen – joko tietoisena valintana tai yksinkertaisesti siksi, että he eivät pitäneet sitä olennaisena. Pelaajaksi identifioitumisen sijaan naiset päättivät määritellä oman pelaamisensa ja sen merkityksen itselleen omilla ehdoillaan, rikkoen pelikulttuurin sukupuolittuneita rajoja ja ottaen haltuunsa oman pelikulttuurisen toimijuutensa.

Väitän, että ymmärtääksemme pelaajia pelikulttuurien tutkimuksen näkökulmasta, meidän ei tule tarkastella vain pelaamiskäytäntöjä, pelikulttuurisen osallisuuden eri muotoja tai kysymystä siitä, kuka “lasketaan” pelaajaksi, pelaajaidentiteetin kapean linssin lävitse, vaan ennemmin tutkia pelikulttuurisen toimijuuden (vrt. Mäyrä 2019) laajempaa kenttää ja sitä, miten sen mahdollisuudet ja rajat ilmenevät eri tavoin eri pelaajaryhmille. Tämä on erityisen tärkeää, kun tutkitaan naisia ja muita sellaisia pelaajaryhmiä, joiden osallistuminen pelikulttuuriin – oli se kuinka aktiivista tahansa – jää piiloon tai tulee marginalisoiduksi järjestelmällisen ulossulkemisen, syrjinnän ja häirinnän vuoksi.

Tarkastelemalla kriittisesti pelikulttuurisen toimijuuden muotoja ja rajoja voimme saavuttaa entistä syvemmän ym-

määräyksen siitä, miten ihmiset pääsevät sisään pelikulttuuriin, miten he käyttävät pelejä ja osallistuvat pelikulttuuriin toimintoihin sekä millaisia rooleja ja merkityksiä pelit saavat heidän elämässään. Olennaista on, että voimme oppia myös niistä esteistä, jotka rajoittavat ihmisten pelikulttuurisen osallisuuden eri osa-alueita. Toimijuutta ei voida täysin ymmärtää tarkastelemalla vain yksilön toimintaa, vaan on olennaista selvittää myös sen puutteita ja sitä, miten siihen vaikuttavat niin keholliset ja paikalliset subjektipositiot kuin sosiaaliset ja kulttuuriset kontekstit.

Väitöstutkimukseni perusteella naispelaajien tapauksessa on selvää, että heidän pelikulttuurista toimijuuttaan ei voida päätellä suoraan heidän toiminnastaan pelien ja niiden kulttuurin parissa. Siihen vaikuttaa merkittäväällä tavalla myös se, miten heidät nähdään ja miten heitä kohdellaan naisina, jotka ovat päättäneet astua pelikulttuurin kentälle.

Friman, Usva. 2022. *Gender and game cultural agency in the post-gamer era: Finnish women players' gaming practices, game cultural participation, and rejected gamer identity*. Väitöskirja. Turku: Turun yliopisto.

Lähteet

Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Microsoft Windows, MacOS. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. 2014. *Hearthstone: Heroes of Warcraft*. Microsoft Windows, MacOS, iOS, Android. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Choi, Yeomi, Janine S. Slaker, ja Nida Ahmad. 2020. "Deep

Strike: Playing Gender in the World of Overwatch and the Case of Geguri." *Feminist media studies* 20 (8): 1128–1143. <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1643388>.

D'Anastacio, Cecilia. 2018. "Inside the culture of sexism at Riot Games." *Kotaku*, 7.8.2018. <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>.

Feminist Frequency. 2013–2017. "Tropes vs Women in Video Games." Youtube-videosarja. https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61.

Friman, Usva. 2015a. "Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset?" *WiderScreen* 18 (3). <http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toiset>.

Friman, Usva. 2015b. "Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittaneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 23–38. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-sukupuolittuneen-pelikulttuurin-tutkimuksen-lahtokohdat>.

Gach, Ethan. 2022. "Report: Ori Studio Accused Of Being 'Oppressive,' 'Sexist' Workplace." *Kotaku*, 18.3.2022. <https://kotaku.com/ori-blind-forest-will-wisps-sexism-toxic-moon-studios-m-1848673622>.

Good, Owen S. 2021. "Activision Blizzard: How a 'frat house' workplace led to a sexual harassment lawsuit." *Polygon*, 5.8.2021. <https://www.polygon.com/22608372/activision-blizzard-lawsuit-explainer-sexual-harassment-frat-boy-discrimination-gender-fired>.

Hern, Alex. 2014. "Feminist games critic cancels talk

after terror threat." *The Guardian*, 15.10.2014. <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/15/anita-sarkeesian-feminist-games-critic-cancels-talk>.

Moon Studios. 2015. *Ori and the Blind Forest*. Microsoft Windows, Xbox One, Nintendo Switch. Wien: Moon Studios.

Mäyrä, Frans. 2019. "The player as a hybrid: Agency in digital game cultures." *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 2019 (8): 29–45. <https://www.gamejournal.it/the-player-as-a-hybrid-agency-in-digital-game-cultures>.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Microsoft Windows, MacOS. Los Angeles, Kalifornia: Riot Games.

Totilo, Stephen. 2014. "Bomb threat targeted Anita Sarkeesian, Gaming Awards last March." *Kotaku*, 17.9.2014. <https://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301>.

Pelaamisen harrastaminen ulottuu itse pelaamista syvemmälle

Lektio

Tero Kerttula
Jyväskylän yliopisto

Lektio 22.1.2022 Jyväskylän yliopistossa

Digitaaliset pelit ovat aikojen saatossa kehittäneet ympärilleen monenlaista mediaa. Minulle ja monelle muulle 1980-luvulla pelaamisensa aloittaneelle alan lehtien lukeminen ja peliaiheisten televisio-ohjelmien katsominen olivat tärkeä osa tuon ajan videopeliharrastusta. Näiden välineiden kautta saimme tietoa uusista peleistä, siitä millaisia nuo tulevat pelit voisivat olla ja olisivatko ne hankkimisen arvoisia.

Nykyään videopelaamisen katsominen erilaisten mediavälineiden kautta on yhtä merkittävä osa videopeliharrastusta kuin pelaaminen itse. Let's Play -videot, kilpapelaminen ja mahdollisimman nopeaan pelisuoritukseen pyrkivä speedrun-pelaaminen ovat olennainen osa modernia videopelikulttuuria. Tutkimuksessani pyrin osoittamaan sen, että kyseiset ilmiöt liittyvät olennaisesti videopelien historiankirjoitukseen, sillä nämä asiat ovat olleet osa peliharrastusta jo aivan alusta lähtien. Samalla tutkin myös pelaajien roolia näissä erilaisissa mediaesityksissä.

Yksi tutkimukseni lähtökohtia oli tarkastella sitä, miten videopelimedia käsittelee videopelejä mediatuotteina ja esittää ne yleisölle. Jo aiempi tutkimus on osoittanut sen, kuinka jo 1980-luvun alkupuolella videopelimedia oli tärkeässä osassa videopelien ja pelaamisen markkinoinnissa (esim. Taylor

2012 & Kocurek 2015). Erilaiset televisio-ohjelmat ja varhainen videopelijournalismi välittivät kuvaa, tekstiä ja tunnelmia pelaamisesta yleisölle jo tuolloin erilaisten kilpailujen ja esimerkiksi peliarvioiden kautta.

Väitöskirjassani käsittelen näitä mediatuotteita mediaspektaakkeleina. Ranskalainen filosofi Guy Debord (1973) ja myöhemmin yhdysvaltalainen akateemikko Douglas Kellner (2003) näkevät mediaspektaakkelit yleisöä hurmaavina fantastisina teoksina, joiden taakse kätkeytyy erilaisia kaupallisia ja poliittisia voimia sekä valta-asemien ylläpitämistä. Erilaisia esimerkkejä politiikkaa ja valtaa käyttävistä spektaakkeleista löytyy esimerkiksi antiikin Rooman rituaaleista ja Dubain arkkitehtuurista.

Edellä mainitsemani televisio-ohjelmat on mahdollista nähdä kaupallisina spektaakkeleina, joissa uusi ja upea teknologia näyttäytyy yleisölle viihdyttävänä ja samalla myös mahdollisina ostopäätöksinä. Tämän vuoksi ohjelmissa esitetyn pelaamisen on oltava myös viihdyttävää katsoa. Millaisia tunteita pelin parissa voisikaan mahdollisesti kokea? Tämän välittymiseen pelkkä pelikuva ei ole tarpeeksi, vaan ruudulle tarvitaan myös henkilöitä pelaamaan.

Kuten elokuvatutkimuksen parissa on todettu, ollakseen uskottavaa, ruudulla näkyvän kuvan on oltava riittävän sel-

laista, jonka ymmärrämme todeksi tai mahdollisesti todeksi (King 2005). Tämä tarkoittaa sitä, että erityisesti televisiossa näyttääkseen hauskalta ja houkuttevalta pelisuoritusten oli myös näytettävä todellisilta – tai ainakin riittävän todellisilta.

Yksi tutkimukseni näkyvimmistä tuotoksista on keräämäni, yli 250 peliaiheisen televisio-ohjelman taulukkoaineisto. Aineisto on julkaistu erillään väitöskirjastani julkisesti nähtäväksi. Tästä aineistosta ilmenevät esimerkiksi ohjelman tuotantovuodet, tuotantoyhtiö, julkaisumaa, sekä esimerkiksi ajat, jolloin kyseistä ohjelmaa esitettiin. Tätä aineistoa hyödynsin paljolti historiallisen näkökulman aikaansaamiseksi.

Jo varhaisessa vaiheessa nämä televisio-ohjelmat hyödynsivät tuolloin vielä uutta teknologiaa esittämään televisioruudulla muutakin kuin pelkän pelin. Yhdysvaltalainen TBS-kanavalla esitetty ohjelma *Starcade* (JM Production 1982) ja länsisaksalainen WPTF-kanavalla esitetty *Alpha 5* (Bayrischer Rundfunk 1981) ovat ensimmäisiä pelaamista esittäneitä ohjelmia lajissaan ja osoittavat sen, kuinka studiossa peliä pelannut henkilö ja tämän keräämä pistemäärä olivat yhtä olennaisessa osassa kokonaisuutta kuin pelikuva.

Nämä peliohjelmat olivat kilpailullisia, kuten monet muutkin 1980-luvun vastaavat ohjelmat. Pelien pelaaminen studiossa on rytmiltään ja intensiteetiltään hyvin erilaista verrattuna moniin tuolloin esitettyihin tietovisailuihin. Tunnelman välittymiseksi lähetyksissä käytettiin erilaisia lähestymistapoja ja ennen kaikkea myös urheilulähetyksistä tuttua teknologiaa.

Tästä näkökulmasta katsottuna television ruudulla esiintyneet pelaajat voidaan nähdä eräänlaisina ”urheilijoina”, jotka ovat ohjelmassa tekemässä pelisuoritustaan. Niinpä katse kiinnittyykin itse pelin ohella pelaajaan – pelaajasta tulee olennainen osa mediaspektaakkelia. Pelaajan reaktiosta tuli jo näissä varhaisissa ohjelmissa tärkeä palanen pelaamisen

esittämistä, joka on jatkunut pitkälle nykypäivään. Ollessaan osa spektaakkelia, myös pelaajasta itsestään ja tämän pelisuorituksesta tulee spektaakkeli itsessään. Esimerkiksi pikapelaamisessa ja kilpapelauksessa suoritus nousee tärkeämmäksi osaksi kokonaisuutta kuin peli itse.

Kilpailemisen ja taitojensa esittelyn ohella pelejä käsittelevät mediatuotteet ovat myös kertoneet pelaamisesta tarinoita. Modernit *Let’s Play* -videot, joissa pelejä pelataan rennolla tempolla, samalla pelaamisen päälle jutustellen, ovat erityinen esimerkki näistä tarinoista. Tutkimuksessani havaitaan ne elementit, joilla näitä tarinoita rakennetaan. Erityisenä elementtinä mainitsen vaihtoehdoisen kerronnan, jossa pelaaja muuttaa pelin oman tarinan kertomukseksi omasta pelikokemuksestaan. Näissä videoissa sanoitetaan sitä, millaiselta pelin pelaaminen tuntui, millaisia tunteita ja muistoja se herätti ja esimerkiksi mihin muihin mediatuotteisiin peliä voi verrata.

Kuten televisio-ohjelmillakin, myös näillä kertomuksilla on juurensa pidemmällä kuin internet-kulttuurin alkulähteillä. Pelijournalismin parista on havaittu jo vuodesta 1981 lähtien kirjoitustyylejä, joissa peliarviosta tai pelin läpäisemiksi kirjoitetuista ohjeista tehdään tarina. Kyseessä on tyyliä, jolla kirjoittaja pyrkii erottumaan ja ennen kaikkea välittämään peliarvion olennaisimman tehtävän – kertomaan sen, kuinka hauskaa peliä oli pelata – luovalla tavalla. Viittaaan tutkimuksessani näiden tarinoiden kertojiin termillä pelaajakertoja, sillä se määrittelee heidän kaksoisroolinsa videoissa osuvasti.

Nämä tarinat ovat vuosien saatossa muuttaneet muotoaan. Ensimmäiset *Let’s Play* -kertomukset vuonna 2006 olivat verkkoon kirjoitettuja keskustelupalstaviestejä, joissa peli yleensä pyrittiin pelaamaan alusta loppuun saakka. Nykyään tyyliä on erilaisia. Kokonaisten pelikertomusten ohelle

on noussut leikattuja ja käsikirjoitettuja videoita, joiden tarkoituksena ei ole kertoa kokonaista pelitarinaa, enemmänkin pieni osanen siitä.

Pelaajakertajat välittävät katsojille samalla omaa persoonaansa. Henkilöiden elämäntilanteet, mielipiteet ja poliittiset kannanotot ovat monesti osa kerrontaa. Tämä ei ole aivan ongelmatonta. Urheilijoiden tavoin pelaajakertajat ovat speaktaakkelin keskiössä, jossa suosio ja hyvät suoritukset antavat näille henkilöille niin sanotun tähtistatuksen. Tällä statuksella on markkina-arvoa, urheilijat ja suosituimmat verkkopersonat ovat erinomaisia tapoja saada erilaisia tuotteita esille. Henkilöihin kohdistuva speaktaakeli ei kuitenkaan ole pysyvää. Poliittiset mielipiteet ja ristiriitaiset kommentit voivat saada aikaan tähtistatuksen – ja samalla myös markkina-arvon – kuihtumisen. Ilmiö koskee myös speaktaakkelimaisia tapahtumia, mikä on viime vuosina ollut nähtävissä erilaisten urheilukisojen tapauksessa.

Minkälainen on siis aikajana, jossa televisio-ohjelmien määrä väheni ja verkkomateriaalin määrä kasvoi? Televisio-ohjelmilla oli kaksi selkeää kultakautta: 1990-luvun puoliväli ja 2000-luku. 2010-luvun myötä ohjelmien määrä kääntyi laskuun, samoihin aikoihin, kun YouTuben ja Twitchin kaltaiset palvelut yleistyivät suuremmin. Alkuvaiheessa verkko tuotannoista vastasivat enimmäkseen innokkaat amatöörit. Kun videoiden tekemiseen vaadittava tekniikka halventui, videotuottajien määrä kasvoi ja nopeasti verkkotuotantoihin tuli mukaan myös ammattilaisuus eri muodoissaan. Ammattimaiset tekijät voi nykyään jakaa karkeasti kahteen osa-alueeseen: yksin tekevät ja amatööreinä aloittaneet sekä alusta lähtien kaupallisiksi ja ammattimaisiksi suunnitellut mediatuotteet.

Amatöörituotanto ei silti ole kadonnut mihinkään ja erilaisia peliaiheisia videoita on nykyään helpompaa tehdä kuin

koskaan ennen. Niinpä videoista on muodostunut merkittävä osa pelaamisen harrastamista nykyään. Millainen tahansa peleihin liittyvä tuotanto suoratoistopalveluihin tai sosiaaliseen mediaan kuuluu osaksi pelaamista ja näiden samaisten mediavälineiden kautta myös videoiden kuluttaminen on entistä merkittävämpi osa pelien kuluttamista. Peleistä voi nykyään tietää paljonkin pelaamatta itse lainkaan.

Käsittelen työssäni myös kilpapelaamista ja sen kehittymistä muiden videotuotantojen ohella. Kuten mainittua, ensimmäiset televisioidut videopeliohjelmat olivat luonteeltaan kilpailullisia. Varsinaisia peliturnauksia televisiossa nähtiin kuitenkin harvoin – sen sijaan pelilehdistö raportoi ja mainosti näitä tapahtumia ahkerammin.

Kilpapelaaminen muuttui ja kehittyi kuitenkin samaa tahtia kuin televisioitu pelaaminenkin. Eivätkä erilaiset pelikilpailut televisioista mihinkään kadonneet, mutta erityisesti 1990-luvulla peliturnausten määrä televisiossa jäi hieman muiden ohjelmaformaattien varjoon. Samaan aikaan, kun suomalaisessa televisiossa katsottiin, kuinka *Game Over* -ohjelmassa (Viihdefarmi 1994) studioon soittaneet katsojat koettivat pelata ruudulla näkyviä *Philips CD-i*-pelejä kotoaan käsin, pika-pelaaminen ja nykyisen kaltainen kilpapelaaminen alkoivat ottaa ensimmäisiä askeleitaan *Doomin* (iD Software 1993) ja *Quaken* (iD Software 1996) myötä.

Televisioon kilpapelaaminen nykyisessä muodossaan ilmestyi Etelä-Koreassa 1990-luvun lopulla ja Yhdysvalloissa 2000-luvun alkupuolella. Kiinnostus kilpapelaamista kohtaan oli tuohon aikaan jo merkittävä ja kilpapelaamisaiheisia televisio-ohjelmia nähtiin tuolloin etenkin Venäjällä. Kun katsoo esimerkiksi Yhdysvalloissa nähtyä *Arena*-nimistä (G4tv 2002) ohjelmaa, on huomattavissa kuinka tietyt nykyaikaisesta kilpapelaamisesta tutut visuaaliset keinot ovat nähtävissä jo tuolloin. Jälleen pelaajat ja joukkueet ovat aivan yhtäläises-

sä roolissa urheilullisen draaman muodostamisessa kuin itse pelitapahtumatkin.

Niinpä moderneissa kilpapelispektaakkeleissa nähtävistä visuaalisissa keinoissa on nähtävissä yhtäläisyyksiä ja kehityskaarta aina 1980-luvulle asti. On myös lisättävä, että etenkin paikan päällä isoilla stadioneilla järjestettävät kilpapeliturnaukset ovat valtaisia visuaalisia spektaakkeleita, joista erilaiset urheilutapahtumista tutut keinot ovat selkeästi havaittavissa.

Kilpaurheiluspektaakkelit alleviivaavat yhtä tutkimukseni tärkeimmistä tuloksista: koska kyseessä ovat kaupalliset spektaakkelit, niiden yhteydessä markkinoidaan paljon erilaisia pelaamiseen liittyviä tuotteita – mutta oleellisena yksityiskohtana ne markkinoivat pelaamista elämäntyylinä. Menestyneimmät kilpapelilaajat ovat hyvin palkattuja ammattilaisia, jotka jakavat allekirjoituksia ottelutapahtumien välissä ja joiden fanituotteille on runsaasti kysyntää. Kilpapelilaajan elämästä on helppo unelmoida.

Samalla tavoin myös muut verkkotuotannot välittävät katsojilleen tietoa pelaamisesta elämäntyylinä. Pelaajakertojen kuvissa näkyvät esimerkiksi huoneesta löytyvät peliesineet ja pelit, jotka kertovat henkilön omista mieltymyksistä pelaajana ja tietenkin harrastuneisuudesta itsestään. Näistä videoista on pintapuolisesti nähtävissä millaista elämää pelivideoita tekevä yksilö elääkään.

Niinpä pelien harrastaminen onkin nykyään paljon muuta kuin pelaamista itseään. Pelivideot ja -tarinat sekä kilpapelilaamisen seuraaminen ja harrastaminen ovat kaikki omanlaisiaan tapoja kuluttaa pelaamista. Pelit ja pelaaminen ulottuvat syvälle harrastajansa elämään.

Kerttula, Tero. 2022. (Broad)casting the Game: The Spectacle of Real in Representing and Narrating Vi-

deo Game Play. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-8968-2>

Lähteet

Debord, Guy. 1973. *The Society of Spectacle (2nd Edition)*. Detroit, Yhdysvallat: Black & Red.

Kellner, Douglas. 2003. *Media Spectacle*. Lontoo, Iso-Britannia: Routledge.

King, Geoff. 2005. *The Spectacle of The Real: From Hollywood to Reality TV and Beyond*. Bristol, Iso-Britannia: Intellect Books Ltd.

Kocurek, Carly. 2015. *Coin-operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*. Minnesota, Yhdysvallat: University of Minnesota Press.

Taylor, T.L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Lontoo, Iso-Britannia: MIT Press.

Pelit

iD Software. 1993. *Doom*. MS-DOS, Super Nintendo, Atari Jaguar, Sony Playstation, Sega 32X, 3DO, Sega Saturn, Windows. Richardson, Texas: iD Software.

iD Software. 1996. *Quake*. MS-DOS, Windows, Sega Saturn, Nintendo 64. Manchester, Iso-Britannia: GT Interactive.

Televisio-ohjelmat

Bayerischer Rundfunk. 1981. *Alpha 5*. Länsi-Saksa: WPTF.

G4tv. 2002. *Arena*. Yhdysvallat: G4.

JM Production. 1982. *Starcade*. Yhdysvallat: TBS.

Viihdefarmi. 1994. *Game Over*. Helsinki: MTV

Pelaamisen sosiaaliset palkkiot voivat olla rahaa arvokkaampia

Lektio

Jani Kinnunen
Tampereen yliopisto

Lektio 26.11.2021 Tampereen yliopistossa

Vaikka maailma miten muuttuisi, suomalaiset pelaavat edelleen tavalla tai toisella. Vuoden 2020 Pelaajabarometrin mukaan yli 98 % suomalaisista pelasi ainakin joskus jotain peliä. Ei-digitaaliset pelit olivat suosituimpia, mutta digi- ja rahapelejäkin pelasi saman tutkimuksen mukaan yli kolme neljäsosaa suomalaisista. Viimeiset pari vuotta ovat olleet poikkeuksellisia, mikä on vaikuttanut myös pelaamiseen. Koronan aikaan niin ei-digitaalisia kuin digitaalisia viihdepelejä on pelattu aiempaa useammin ja niiden pelaamisen on käytetty enemmän aikaa kuin koskaan aiemmin Pelaajabarometrien historiassa. Sen sijaan rahapelaamiselle koronalla on ollut vähentävä vaikutus. Vaikka esimerkiksi verkkorahapelaaminen on ollut mahdollista koko poikkeusolojen ajan ja fyysiset rahapeliympäristöt ja pelikoneet ovat olleet välillä suljettuja, ei verkkorahapelaaminen ole lisääntynyt ainkaan räjähdysmäisesti. Rahapelaaminen kokonaisuutena on ollut pikemminkin pienessä laskussa, mihin ovat vaikuttaneet muutkin seikat kuin korona.

Rahapelaaminen Suomessa nyt

Rahapelaamiseen on viime vuosina liittynyt monia muutoksia Suomessa. Vuonna 2017 kolme suomalaista rahapeli-monopoliyhtiötä, Finntoto, Raha-automaattiyhdistys RAY ja

Veikkaus, yhdistettiin uudeksi monopoliyhtiöksi, jonka nimi on nyt Veikkaus. Samalla koottiin näiden yhtiöiden rahapelit yhdelle rahapelisivustolle. Suomi on kansainvälisessä vertailussa harvinainen maa siksi, että täällä rahapelien järjestäminen on edelleen valtion monopoli. Monessa muussa maassa on siirrytty lisenssijärjestelmään, jossa useat eri yhtiöt voivat tarjota rahapelejä lisenssiehtojen mukaisesti.

Vaikka rahapelien järjestäminen Suomessa on Veikkauksen monopoli, ei pelaamista ulkomaisille rahapelisivustoille kuitenkaan ainakaan toistaiseksi ole estetty. Verkkorahapelaamisen suosio on koko ajan kasvanut Suomessa ja kansainvälisesti. Siltikään Suomesta ei pelata kovin paljoa ulkomaisilla rahapelisivustoilla. THL:n julkaiseman suomalaisten rahapelaamista kartoittavan tutkimuksen mukaan ulkomaisen tarjoajan rahapeliä oli pelannut internetissä noin kuusi prosenttia vastaajista, kun kaikkiaan verkkorahapelejä oli pelannut 36 % suomalaisista vuonna 2019. Pelaajabarometrin tulokset ovat samansuuntaisia: 32 % suomalaisista pelasi Veikkauksen rahapelisivustolla vuonna 2020 eli kotimainen sivusto on selvästi ulkomaisia suosituimpi, vaikka internetissä ei samantaisia rajoja olekaan kuin fyysisissä peliympäristöissä.

Suomi eroaa monista muista maista myös sen suhteen, millä tavalla rahapelejä on asetettu tarjolle erilaisiin kaupallisiin puolijulkisiin tiloihin. Harvassa muussa maassa esimerkiksi

raha-automaattipelejä on tarjolla niin ruokakaupoissa, kioskeissa kuin huoltoasemillakin, jonne ihmiset menevät usein ensisijaisesti jostain muusta syystä kuin rahapelaamisen takia. Lisäksi tarjolla on ollut pelkästään rahapelaamiselle tarkoitettuja tiloja, kuten Veikkauksen pelisaleja ja Helsingin kasino.

Rahapelaamiseen kohdistuu vaatimuksia monelta suunnalta. Toisaalta sitä haluttaisiin vähentää ja rajoittaa, toisaalta rahapelaamisesta saatavia tuottoja halutaan monien yhteiskunnallisten toimintojen rahoittamiseksi. Niinpä samaan aikaan, kun peliautomaatteja on vähennetty kaupoissa, Veikkaus on rakentanut Suomen toista kasinoa Tampereelle, vain parin sadan metrin päähän tästä luentosalista. Tampereen kasino avautuu kahden ja puolen viikon päästä osana uutta urheilun ja viihteen keskuksena suunniteltua Tampereen areena-kokonaisuutta. Odotan mielenkiinnolla, millaisia uudenlaisia pelaamisen tapoja uusi kasino tuo mukanaan, vai jatkuuko pelaaminen samanlaisena kuin ennenkin.

Mielenkiintoista on ajatella myös sitä, kenelle Tampereen uusi kasino on oikeastaan tarkoitettu. Ennen päätöstä rakentaa kasino Tampereelle sitä kaavailtiin Venäjän rajan läheisyyteen, jolloin suuren osan pelaajakunnasta toivottiin muodostuvan venäläisistä turisteista. Tässä mielessä kasino olisi edustanut pikemminkin Las Vegasin tai Macaon kaltaisten turismiin perustuvien rahapelikohteiden pelipaikkaa, eikä niinkään kotimaisen pelaajakunnan varaan rakentuvaa kasinoa. Toki uusi Tampereen areena voi houkutella matkailijoita kauempaakin, mutta suurta rynnistystä ulkomailta Tampereen kasinoon tuskin on odotettavissa.

Toisin kuin vaikkapa Las Vegasissa, Suomessa kasinolla ei voi pelata anonyyminä. Pelaajien on rekisteröidyttävä kasinon tiskillä ennen kuin pääsevät pelien äärelle. Myös verkkorahapelaaminen on ollut tunnistaunut jo pidemmän

aikaa. Uutena kehityskulkuna nyt myös fyysiset hajasijoitetut peliautomaatit Suomessa on otettu mukaan tunnistautuneen pelaamisen piiriin. Raha-automaattipelejä esimerkiksi ruokakaupoissa pääsee pelaamaan samoilla henkilökohtaisilla tunnuksilla kuin Veikkauksen rahapelisivuston pelejä, eikä anonyymi pelaaminen ole enää samalla tavalla mahdollista kuin aiemmin. Samalla myös peliautomaattipelaamiseen on liitetty verkkorahapelaamisesta aiemmin tutuksi tulleita niin sanottuja vastuullisen pelaamisen työkaluja. Pelaajilla on ennalta määrätty pakolliset tappiorajat: 500 € päivässä ja 2000 € kuukaudessa. Pelaajat voivat itse laskea näitä rajoja alemmaksi ja lisäksi he voivat esimerkiksi antaa itselleen määräaikaisia pelikieltoja.

Raha- ja digipelaamisen konvergenssi

Perinteisiin rahapelaamisen muotoihin niin verkossa kuin fyysisissä peliympäristöissä on siis liitetty pelaamisen hallinnan työkaluja, kuten ennalta määriteltäviä rajoja rahan kulukselle. Mitään teknologista estettä ei ole sille, että samanlaisia työkaluja liitettäisiin myös digitaalisiin viihdepeleihin, joihin voi kuluttaa rahaa pelaamisen aikana. Monet digitaaliset viihdepelit muistuttavatkin nykyisin rahapelejä ja toisaalta uudenvuotisiin digitaalisiin rahapelaamisen muotoihin otetaan vaikutteita viihdepelistä. Tätä kehityskulkua on kutsuttu esimerkiksi raha- ja digipelaamisen konvergenssiksi ja rajan hämärtymiseksi raha- ja digipelaamisen välillä. Konvergenssikehityksen peruskivenä on se, että pelit ja niiden jakelukanavat ovat muuttuneet digitaalisiksi. Teknologisesta näkökulmasta digitaalisen jakelukanavan tai alustan kannalta ei ole merkitystä, mitä niissä oleva sisältö itseasiassa on. Se voi olla yhtä lailla rahapelejä, digipelejä, sosiaalisen verkostoitumispalvelun viestiliikennettä tai pankkiasioiden hoitamista monen muun asian lisäksi. Konvergenssikehityksen ansiosta näitä eri toimintoja voi käyttää yhdellä ja samalla laitteel-

la, joka voi olla tietokone, tabletti tai älypuhelin. Kännykällä voidaan huolehtia sekä rahansiirroista pankkitililtä rahapeli-sivuston tilille että luottokortilta *free-to-play*-ilmaispelein tilille, jonka jälkeen samalla laitteella voidaan myös pelata näitä pelejä.

Digitaalisuus ja internet ovat mahdollistaneet uudenlaisten pelien ja pelaamismuotojen kehittämisen, joihin rahankäyttö liittyy uudenlaisilla tavoilla. Digitaaliset rahapelit lainaavat esimerkiksi audiovisuaalisia ominaisuuksia, toiminnallisuutta ja tarinallisuutta viihdepeleistä, ja toisaalta digitaalisiin viihdepeleihin on lisätty aiemmin perinteisistä rahapeleistä tuttuja arpajaselementtejä, kuten onnenpyöriä ja yllätyslaatoita eli *loot boxeja*, joista voi voittaa esimerkiksi pelin sisäistä valuuttaa tai muita virtuaalisia tuotteita, jotka voivat olla arvokkaita pelin sisäisessä maailmassa.

Pelimuotojen rakenteellinen samankaltaistuminen on yksi konvergenssikehityksen puoli. Toinen, vähintään yhtä merkittävä, on digitaaliseen pelaamiseen liittyvien rahankäyttömahdollisuuksien monipuolistuminen. Pelejä ei välttämättä osteta enää kertamaksullisina tuotteina, vaan rahankulutukselle on luotu useita erilaisia mahdollisuuksia myös pelaamisen aikana. Esimerkiksi *free-to-play*-ilmaispelein aloittaminen on ilmaista, mutta pelit on suunniteltu sellaisiksi, että ne kannustavat rahankäyttöön pelaamisen aloittamisen jälkeen ilman ennalta määriteltyä ylärajaa. Tästä syystä niin sanotusta ilmaispeleistä voi muodostua joillekin pelaajille huomattavasti kalliimpi tuote kuin kertamaksullisesta pelistä. Toisaalta rahaa kuluttamalla pelaajat voivat räätälöidä pelikokemustaan uusilla tavoilla. He voivat esimerkiksi säädellä pelirytmää itselle mahdollisimman miellyttäväksi. Monet ilmaisapelit sisältävät erilaisia esteitä, jotka pysäyttävät pelaamisen määrättyksi ajaksi, mutta mikromaksun maksamalla pelaamista voi jatkaa välittömästi. Ilmiö muistuttaa esimer-

kiksi raha-automaattipeleistä tuttua käytäntöä, jossa pelipanosoksen kokoa säätelämällä voi säädellä myös pelaamisen kestoa ja rytmää.

Peleihin kulutettavan rahan määrää säätelämällä ja hallinnoimalla on mahdollista muokata pelikokemustaan mahdollisimman miellyttäväksi, olipa kyseessä ilmaispelejä tai perinteinen rahapelejä. Pelikokemuksen kannalta on syytä kuitenkin huomioida rahamäärien lisäksi myös rahan laadut.

Rahan laadut

Ei ole merkityksetöntä, millä rahalla pelejä pelataan, kuinka peliraha muodostetaan ja erotellaan muista rahoista, ja kuinka esimerkiksi voittorahoihin suhtaudutaan. Vaikka raha usein mielletään neutraaliksi, määrälliseksi vaihdon välineeksi, arjessa rahaa luokitellaan ansainta- ja käyttökohtien perusteella erilaisiksi tilannekohtaisiksi rahoiksi tai valuutoiksi, jotka poikkeavat laadultaan toisistaan. Palkkaraan suhtaudutaan eri tavoin kuin sosiaaliavustuksiin, ja vuokrat rahat ovat laadultaan erilaista rahaa kuin pelaamiseen korvamerkitty raha.

Rahapelaamisessa pelaajat voivat panoskokoa säätelämällä hallinnoida pelaamiseen liittyvän jännityksen määrää. Mutta myös panokseksi asetettujen rahojen laadulla on merkitystä jännityksen ja pelikokemuksen kannalta. Ruokaostosten maksamisesta jäljelle jääneiden vaihtorahojen panostaminen peliin aiheuttaa vähemmän jännitystä kuin itse ruokarahojen panostaminen. Vielä enemmän jännitystä pelaamiseen tuo, kun pottiin lisätään myös vuokrat rahat.

Veikkauksen rahapelaamiseen tuomia pakollisia päivittäisiä ja kuukausittaisia tappiorajoja on kritisoitu liian suuriksi. Huomio on kiinnitetty vain rahan määriin. Olisi kuitenkin syytä kysyä myös, millä tavoin vastuullisen pelaamisen työ-

kaluja voisi kehittää sellaisiksi, että niissä huomioitaisiin myös rahan laadut eli mitä rahaa pelaajat käyttävät pelaamisensa.

Sekä raha- että digipelaajat muodostavat ja hallinnoivat pelaamiseen käyttämäänsä rahaa erilaisten sosiaalisten käytänteiden kautta. Rahaa luokitellaan laadullisen arvohierarkian mukaan eri rahoiksi, joista välttämättömyyksistä huolehtimiseen tarkoitettut rahat ovat arvokkaampia kuin vapaa-ajan menoihin tai vaikkapa pelaamiseen tarkoitettut rahat. Samalla tavalla kuin ruokaostoksista jäljelle jääneet kolikot on ollut sosiaalisesti hyväksytyä pelata, pelaajat pyrkivät yleisemminkin huolehtimaan ensin arjen velvollisuuksista, ja vasta niiden jälkeen jäljelle jäänyt raha voidaan luokitella pelirahaksi.

Rahapelaajilla on vakiintuneempia käytänteitä pelirahan hallinnoimiseen kuin esimerkiksi free-to-play-ilmaispelien pelaajilla. Kuitenkin myös digipeleihin on liittynyt pelaajien varallisuustasoon nähden liian suurta kulutusta. Jos ongelmalliset rahankäytön tavat yleistyvät myös digitaalisessa viihdepelaamisessa, kannattaa pelaajien ottaa oppia rahapelaajien hyväksi käytännöiksi muodostuneista rahan hallinnan keinoista.

Myös pelinkehittäjien ja pelien yhteiskunnallisten säätelijöiden olisi syytä tarkastella, millaisten käytänteiden kautta suurin osa pelaajista pystyy pitämään pelaamisensa ongelmattomana. Tutkimuksessani pelinkehittäjät näkevät, että heidän vastuunsa on kehittää mahdollisimman hyvä peli, joka samaan aikaan on reilu ja addiktiivinen. He katsovat, että pelaajat ovat itse vastuussa pelaamisen pitämisestä hyväksytyjen rajojen sisällä. Vastuu pelaamisen ja siihen liittyvän rahankäytön hallinnasta ei kuitenkaan pitäisi langeta pelkääjän pelaajille. Myös pelinkehittäjillä ja pelinjärjestäjillä on

vastuu siitä, millaisia pelejä he suunnittelevat ja millaisia pelikokemuksia pelaajat niistä voivat saada.

Pelaamisen sosiaaliset palkkiot

Raha tai erilaiset pelikohtaiset valuutat eivät ole ainoita palkkioita, joita pelaajat voivat pelaamisesta saada. Tämä koskee erityisesti pelejä, joihin liittyy sosiaalista vuorovaikutusta. Vaikka suuri osa perinteisistä rahapeleistä on sellaisia, ettei niiden lopputuloksen määräytymisen kannalta ole lainkaan merkitystä, millä tavalla pelaajat toistensa kanssa ovat tekemisissä, pelaamiseen usein liittyy myös sosiaalinen ulottuvuus.

Sosiologian klassikko Erving Goffman osoitti jo 1960-luvulla, kuinka pelaamisesta saavat sosiaaliset palkkiot voidaan koeita arvokkaammiksi kuin peleistä voitettava tai niihin hävittävä raha. Käyttäytymällä oikein – eli sosiaalisesti hyväksytyllä ja odotetulla tavalla – niin voiton kuin tappion hetkillä, pelaaja voi performoida muille riskejä kaihtamatonta luonnettaan, jonka perusteella pelaajan status peliin liittyvissä yhteisöissä tai sosiaalisissa verkostoissa vahvistuu.

Goffmanin teorian perusta rakentuu hänen osallistuvaan havainnointiinsa nevadalaisissa kasinoissa 1960-luvulla ja erityisesti kasvokkaisuorovaikutuksen analysoimiseen pelitilanteissa. Pelit ja pelaamisen tavat ovat osittain erilaisia nykyään, mutta Goffmanin teoria on käyttökelpoinen myös uudenlaisten rahapelien, digipelien ja niiden yhteenliittymien parissa tapahtuvan toiminnan tarkastelemisessa.

Saadakseen sosiaalisia palkkioita pelaamisesta, pelaajien ei tarvitse olla samassa tilassa yhtä aikaa. He voivat hyödyntää mitä tahansa kommunikaatiokanavia, olivatpa ne pelin sisäisiä, peliin eri tavoin liittyviä tai muita, esimerkiksi pelaajan älypuhelimien konvergoituneita kanavia. Merkitykselli-

sen sosiaalisen vuorovaikutuksen ei myöskään täydy tapahtua vain pelin ollessa käynnissä. Myös ennen peliä ja sen jälkeen tapahtuvalla sosiaalisella vuorovaikutuksella on merkitystä pelaajien pelikokemuksen kannalta esimerkiksi sen suhteen, millaisia palkkioita he pelaamisesta kokevat saaneensa ja kuinka he suhtautuvat voittoihin ja tappioihin. Tämä edelleen vaikuttaa siihen, millaisena pelaaminen tulevaisuudessa tapahtuu vai loppuuko se kokonaan.

Vaikka maailma miten muuttuisi, pelien pelaaminen ei koskaan tapahdu tyhjiössä. Pelaamisesta saatavat palkkiot, olivatpa ne rahallisia, sosiaalisia tai jotain muuta, saavat aina tulkintansa itse peliä laajemmassa sosiokulttuurisessa kehyksessä, joka muokkaantuu sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta. Pelaaminen ei ole irrallaan muusta sosiaalisesta toiminnasta. Sen osoittaa erityisesti se, kuinka pelaajat hallinnoivat rahaa arjessaan. Kun pelaamiseen käytettävä raha pystytään erottamaan muun laatusista rahoista hallitusti, pystytään pelaaminen ja siihen liittyvä rahankäyttö pitämään sekä yksilöllisesti kestävien taloudellisten rajojen sisällä että sosiaalisesti hyväksyttävänä toimintana. Näin toimimalla pelaajat pyrkivät integroimaan pelaamisensa osaksi arkielämäänsä ja löytämään tunnustetun paikkansa pelaamiseen liittyvistä sosiaalisista verkostoista.

Kinnunen, Jani. 2021. "Rahat, peli ja pelaamisen sosiaaliset palkkiot". Väitöskirja, Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2172-7>.

Videopelit ja pelaajat kuvittelemassa nykyuskonnollisuutta

Lektio

Heidi Rautalahti
Helsingin yliopisto

Lektio 4.11.2022 Helsingin yliopistossa

Tarinat käsittelevät tapojamme olla, ovat ne sitten digitaalisia tai eivät. Interaktiiviset kertomukset, jollaisia pelit ovat, tarjoavat vertailukohtaan ja *vastapelurin*: ne edustavat suhteita, jotka muistuttavat sosiaalisia kontakteja ja eksistentiaalista ajattelua. Ne asettavat meidät kysymään tärkeitä ja perimmäisiä kysymyksiä elämästä ja saavat meidät lumouksen valtaan hetkeksi, huolimatta siitä mitä ulkomaailmassa tapahtuu. Pelit ja tarinat kehittyvät entistä vastavuoroisemmiksi, reaktiivisemmiksi ja yllättävänkin merkityksellisiksi.

Tavat käyttää digitaalisia pelejä lisääntyvät jatkuvasti. Videopeleillä ja pelintekemisellä on uudenlaisia tavoitteita. Pelitahtuma itsessään saattaa sisältää merkityksellisiä kohtaamisia, itseymmärryksen haastamista, reflektiota, unohtamatta tilaisuutta kysyä suuria kysymyksiä. Kulttuurisesti kuviteltu identiteetti pelaajasta, joka pelaa pelejä vapaa-ajallaan vain viihtyäksään, tarvitsee huolellista uudelleenarviointia. Tästä huolimatta aikeeni ei ole aliarvioida ihmisiä, jotka identifioituvat pelaamaan pelejä niiden hauskuuden vuoksi.

Populaarikulttuurin tuotteilla on roolinsa siinä, miten nykyelämän elinympäristöjä muotoillaan. Tässä väitöskirjassa olen havainnoinut uskonnon käyttöä diskursiivisena elementtinä valituissa videopeleissä ja pelaajien keskuudessa, mikä on tuonut esiin näitä tapauksia ja hetkiä pelikulttuurista ja populaarikulttuurista.

Väitöskirjassani olen pelilähtöistä ja pelaajalähtöistä näkökulmaa hyödyntäen yhdistellyt ja tarkastellut videopelikulttuurin ja nykyuskonnollisuuden välistä hienojakoista ja monipuolista keskustelua. Tutkimus avaa kysymyksiä siitä, miten voimme ymmärtää eksistentiaalisten kulttuurien ilmenemistä populaarikulttuurissa ja digitaalisissa pelikulttuureissa.

Näiden mainittujen kahden lähestymistavan tasapainottelu korostaa sitä, miten monimuotoisia kulttuurikohteita sekä ilmiöitä voidaan käsitellä tutkimuskohteina. Jos kohdetta havainnoidaan vain ylhäältäpäin, nähdään ainoastaan sen pinta-puoli. Jos tarkastellaan sitä, miten kohde koetaan, se kertoo käyttötavoista, positioista, ja arvoista.

Pelien ja kulttuurin ulkoisten representaatioiden tarkastelua tärkeämpää on kysyä, miten pelit vaikuttavat ja mitä pelit tekevät kulttuurissa. Tälle tutkimukselle on kentällä vielä paljon tilaa.

Väitöskirjaotsikon lainaus ”pohtisin mieluummin suuria kysymyksiä” tiivistää työn tutkimustuloksen. Kommentissa kaikuu uskontokriittisyys, joka on havaittavissa niin tutkituissa peleissä kuin pelaajien kerronnassakin. Pelit haastavat institutionaalista uskontoa, mutta samaan aikaan eivät kainostele käyttöä ja kuvitella uskontoa yhtenä keinona pohjata elämän suuria kysymyksiä. Pelit itsessään, olkoon niiden tarinoissa uskontorepresentaatioita tai ei, tarjoavat pelaajille mahdollisuuksia refleksiiviseen ajatteluun.

Päättykimmuskysymys kuului: Miten nykyuskonnollisuutta kuvitellaan digitaalisissa peleissä ja pelaajien keskuudessa, kun aihetta lähestytään pelilähtöisestä ja pelaajalähtöisestä näkökulmasta?

Kolme tarkentavaa kysymystä olivat:

1. Miten uskontoa rakennetaan ja esitetään viimeaikaisissa valtavirran digitaalisissa peleissä pelilähtöisestä kehuksesta katsottuna?
2. Miten pelaajat kohtaavat uskontoa tai uskonnonkaltaisia elementtejä viimeaikaisissa valtavirran digitaalisissa peleissä pelaajalähtöisestä kehuksesta katsottuna?
3. Miten nykyuskonnolliset näkemykset liittyen vaihtoehtoiseen uskontoon digitaalipeleissä ja pelaajien keskuudessa tulevat esiin osatutkimusten tuloksissa?

Tutkimuskysymyksiin vastataan tarkastellen pelien toimijoita ja pelejä sekä sitä, miten kummassakin tapauksessa käsitellään vaihtoehtoisia näkemyksiä uskonnosta. Osatutkimuksiin I-II vastattiin pelilähtöisen tutkimuksen kautta tuoden esille representaatioiden avulla välittyvää uskontokritiikkiä ja yhteiskunnallista uskontokeskustelua. Osatutkimukset III-IV selittivät pelaajalähtöisen tai toisin sanoen toimijalähtöisen kehysten näkökulmasta merkityksellisten videopelikokemuksen vaikuttavuutta yhteisöön ja subjektiivisiin reflektioihin liittyen keskusteluihin nykyuskonnollisuudesta. Molemmat osatutkimusparit osallistuvat monimuotoiseen keskusteluun siitä, mitä on yhteiskunnallinen sekularisaatio ja eksistentiaalinen populaarikulttuuri. Elokuvan, musiikin ja muun taiteen tapaan pelit heijastelevat laajempia kulttuurikeskusteluita.

Videopelien sisällönanalyysi on osoittanut miten uskontoa ja uskonnonkaltaisia seikkoja kohdataan digitaalisissa peleissä keskustelukehyksinä ja alustuksina mahdolliseen uskontokritiikkiin. Tämä kritiikki voi ennakoita tai heijastaa yhteiskunnallisia muutoksia kuviteltujen historiallisen uskontoinstituutioiden kohdalla. Kuten olen havainnoinut, uskontokritiikki länsimaisessa populaarikulttuurissa kuvitellaan erityisesti neuvotteluina ja valtasuhteina fiktiivisten auktoriteettien välille länsimaalaisten kaltaisissa uskonnoissa.

Suurten kysymysten teema ei vain kaih pelaajalähtöisissä osatutkimuksissa, vaan se myös läpäisee pelilähtöisen työn. Tässä pelaajan fokus ohjataan itseän sekä pohdintaan hyvästä ja pahasta uskonnosta.

Olen myös osoittanut, että pelaajat käyttävät populaarikulttuurin alustoja monella tapaa heijastaakseen henkilökohtaisia ja eksistentiaalisia pohdintojaan. Kohtaamiset heijastelevat myös sukupolvikohtaisia asenteita: ne kertovat lisää erityisesti siitä, miten millenniaalit käyttävät merkityksellistämisen työkaluja tänä päivänä. Merkitykselliset kohtaamiset ovat tarkoituksellisia ja tähän digitaaliset pelit vaikuttavat olevan yksi elinvoimainen ja saavutettava media.

Vaikka eletyn uskonnon kehys tässä tutkimuksessa on ohjannut erityisesti kohti kulttuurin ja peliyhteisöjen tutkimusta, se näyttäytyy nyt tutkimustulosten valossa hyödyllisenä kehystenä tutkia uudenlaista elettyä uskonnottomuutta. Nähdäkseni tarkastellut pelit appropriivat kulttuurikeskustelua, joissa kaikuvat sekularisaatio, muutos ja individualismin arvot.

Aikamme vaihtoehtoisissa olemisen maastoissa, kuten populaarikulttuurissa ja videopeleissä, voi väittää olevan kriittinen sävy järjestäytyneitä uskontoja kohtaan. Ne viestivät näistä sävyistä tarinoissaan ja pelin kulussa. Lisäksi pelaajat valitsevat ilmaista tai viestiä näistä merkityksellisistä koh-

taamisista eli affekteista digitaalisten pelien yhteydessä itsemääritelyjen käsitteiden avulla, jotka eivät liity uskonnolliseen ilmaisuun. Tästä huolimatta yhteisöllinen ja sosiaalinen motivaatio jakaa kokemuksia tuovat ihmiset yhteen ryhmissä tavoilla, jotka voi nähdä yhtenevinä uskonnollisten performanssien kanssa.

Tutkimus nykypopulaarikulttuurin, viihdeteollisuuden ja taiteiden keskellä on osoittautunut keskeiseksi tutkimusalueeksi, kun tarkastellaan tiloja, joissa käydään keskusteluita yhteiskunnallisista kannanotoista. Nämä keskustelut jatkuvat edelleen. Niitä käydään paikoissa, jossa yhteiskunnallinen hallinto tapahtuu, mutta myös paikoissa, joissa kulttuuria tehdään ja kulutetaan. Tässä väitöskirjassa tutkitut videopelit näyttävät dynaamisen kuvitellun suhteen hallitsevien ja hallittavien tahojen välillä ja siinä miten uskontoa haastetaan. Samalla ovi jätetään auki eksistentiaaliselle pohdinnalle, auki pelien pelaajille.

Tässä tutkimuksessa videopelikulttuuriin sovelletut pelilähtöinen ja toimijalähtöinen lähestymistapa, ovat antaneet merkittävää ymmärrystä nykyuskonnollisuuden tutkimuskulmiin. Näistä näkökulmista keskustelen väitöskirjassa tutkimustulosten avulla pelaajien ja pelien valossa. Tämä kaksitahoinen lähestymistapa on substantiivisesti ja funktionaalisesti tarjonnut tavan keskustella peleistä kuten niistä tulisi keskustella. Peleille on luontevaa, että peli herää eloon pelaajan kautta ja peli ei ole peli ilman pelaamista. Pelaaja antaa tulkinnan, luennan ja kokemuksen, mikä tarjoaa tietoa sekä pelaamisesta että pelistä.

Lisäksi tämä videopelikulttuuriin sovellettu kaksitahoinen lähestymistapa on tarjonnut joustavan ymmärryksen siitä, miten uskonnosta voidaan keskustella, ja miten sitä voidaan tutkia videopelikulttuurissa: huomioiden teoksen ja toimijan. Tämä monitahoinen kysymys näyttää myös sen, miten us-

kontoa voidaan ymmärtää videopelikulttuurin valossa, miten uskonto näyttäytyy representaatioissa, ja miten nämä representaatiot pohjustavat pelaajien pohdintoja. Kun uskonnorepresentaatiot peleissä saattavat heijastella kielteisiä sävyjä, syvät pohdinnat peleissä kutsuvat pelaajia osallistumaan ja heijastamaan merkityksellisiä kohtaamisia.

Esiin nouseva uusi yhteisöllisyys ja uskonnonkaltaiset sosiaaliset rakenteet haastavat määrittelyjä siinä, mitä voidaan sanoa uskonnosta tänä päivänä. Tutkimalla populaarikulttuurin yhteisöjä voidaan sanoa paljon siitä, miten yhteisöt rakentuvat ja tulevat yhteen yleisestikin. Sen myötä voi ymmärtää, miten samanmieliset ihmiset imeytyvät yhteisen tärkeän kohteen tai aiheen äärelle pohtimaan eksistentiaalisia kysymyksiä. Tätä kehystä voidaan soveltaa myös toisenlaisten tapausten tarkasteluun, joissa nouseva yhteisöllisyys tavoittelee yhteiskuntarauhan häiritsemistä.

Väitöskirjassani olen koostanut ja rakentanut tapauksen, joka ilmentää tämän päivän populaarikulttuuria ja vaihtoehtoisia uskontonäkemyksiä erityisesti videopelikulttuurin parissa. Tutkimus tarjoaa ennen kaikkea ajankohtaisen ikkunan nousevien eksistentiaalisten kulttuurien ja yhteisöjen pariin.

Nämä jaetut vaikutukset ja yksilölliset, eksistentiaaliset videopelimuistot ja kokemukset antavat vihjeitä kiinnostavista kysymyksistä tulevaisuudelle: mitä uskontoideoita jatketaan, mitä jää jäljelle ja miksi? Populaarikulttuuri ja videopelikulttuuri ovat rikkaita areenoja tutkimukselle, joka suuntautuu vaihtoehtoisten uskonnollisten yhteisöjen ja eksistentiaalisten kulttuurien pariin. Digitaaliset pelit ovat tiloja, joissa voi ihastella elämän suuria kysymyksiä.

Rautalahti, Heidi. 2022. "I would rather contemplate big questions": Imagining contemporary religion in digital games and among gamers from actor-centred and game-immanent perspectives. Helsinki:

Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-8547-1>

Identiteetin (yhteis)rakentaminen ja nuoruus verkossa nykypäivänä

Lektio

Matilda Ståhl
Åbo Akademi

Lektio 10.12.2021 Åbo Akademiassa (Vaasa)⁴

Kuvittele kaksiulotteinen videopeli, jossa pelaat ritaria kiiltävässä haarniskassaan. Olet tämän tarinan sankari, ja omahyväinen virnistys kasvoillasi kertoo, että tiedät sen. Edessäsi on epäkuolleiden armeija, jota vastaan sinun tulee taistella voitokkaasti kolmessa eri tornissa. Jokaisen tornin huipulla odottaa nainen. Kolmesta naisesta jokainen on valkoihoinen, perinteisellä tavalla kaunis ja pitkähiuksinen. He ovat pukeutuneet ryysyihin, jotka jättävät vain vähän tilaa mielikuvitukselle. Naiset joko makaavat maassa vihjailevassa asennossa tai heidät on sidottu puutelineeseen. Kun saavutat tornin pelaaksesi yhden naisista, nostat hänet ilmaan kuin perunasäkin ja jatkat epäkuolleiden niittämistä nainen kainalossasi. Saatat kuvitella, että kuvailin juuri peliä 1990-luvun alkupuolelta, mutta kyseessä on pelimainos, joka ilmestyi somesyötteeni lokakuussa 2021.⁵ Mainoksesta on olemassa muitakin versioita. Esimerkiksi yhdessä niistä pelastat hädässä olevan neidon tutkimuslaboratoriosta, jossa hän roikkuu vaarallisen lähellä vihreää, oletettavasti myrkyllistä nestettä, jolta sinun täytyy hänet valkoisena miessankarina pelastaa.

⁴Haluan kiittää Usva Frimania tämän lektion kääntämisestä suomeksi.

⁵Kyseessä on *Hero Wars* -peli (Nexters) ja peliä koskeva verkkokeskustelu (viitattu 4.10.2021). Ks. esim. *Hero Wars Centralin* (2021) video "Hero Wars Ads in 2021 are False Advertising?" Youtubessa.

Toisin kuin katsoja voisi mainoksen perusteella päätellä, kyseessä ei ole pulmapeli. Se on automatisoitu taistelupeli, jossa taisteluihin osallistuu joukko sankareita – neidot hädässä mukana lukien. Pelin mainokset ovat herättäneet kohun, mutta eivät pelkästään siksi, että niitä näkee kaikilla sosiaalisen median alustoilla, tai niiden ilmeisen naisvihamielisyyden vuoksi, vaan koska niitä nähneet pelaajat ovat kokeneet tulleen huijatuksi. Mainos lupaa täysin erilaista pelikokemusta kuin mitä peli todellisuudessa tarjoaa.

Tämä esimerkki herättää kysymyksiä siitä, kuka on sankari, kuka saa osallistua toimintaan. Kenellä on toimijuutta ja kuka puolestaan on mahdollinen palkinto, jonka voi voittaa omakseen sankarillisilla teoilla. Ja ketkä eivät ole mukana missään roolissa, joko ulkonäön tai intohimon kohteen näkökulmasta katsottuna. Se herättää kysymyksiä myös verkossa esittämisen normeista. Sillä näkyy olevan rajansa, miten pitkälle voidaan venyttää konseptia tai pelata sillä, ennen kuin lopputulosta ei enää pidetä samana pelinä.

Mutta päteekö tämä myös ihmisiin? Onko olemassa jokin raja sille, kuinka pitkälle voimme venyttää identiteettejämme ennen kuin meidät kyseenalaistetaan? Spoilerivaroitus: kyllä on.

Identiteetin (yhteis)rakentaminen

Kysymykset siitä, kuka on (tai ei ole) mahdollinen verkossa ovat väitöstutkimukseni ytimessä (Ståhl 2021). Väitöskirjassani on kyse identiteetistä – käsitteestä, joka voitaisiin määrittellä siksi, mikä tekee jokaisesta meistä yksilön. Kun me yksilöinä kuvailemme itseämme, teemme sen kuitenkin hyödyntäen niitä ryhmiä tai kategorioita, joihin kuulumme. Minä voisin esimerkiksi kuvailla itseäni “naiseksi”, “tutkijaksi” ja “pelaajaksi”. Olen kuitenkin melko varma, että yleisön joukossa on myös muita henkilöitä, jotka luokittelisivat itsensä joihinkin tai kaikkiin näistä kategorioista. Tämän vuoksi työni ulottuu identiteettikategorioiden yli (Shaw 2014) keskittyen siihen, miten identiteettiä toteutetaan jokapäiväisessä elämässä (Rusk 2019). Identiteetti on muuttuvaa, siirtyvää ja jotain, mitä (yhteis)rakennamme muiden kanssa.

Keskittyminen identiteetin rakentamiseen tarkoittaa, että analysoimme niitä työkaluja, joita käytämme näyttääksemme, keitä olemme ja keitä haluaisimme olla. Näitä työkaluja hyödynnetään sekä verkossa että sen ulkopuolella monenlaisin tavoin. Väitöskirjassani tarkastelen verkon sisäisiä ja ulkopuolisia identiteettejä kahden koulutuskontekstiin sijoituvan empiirisen tapaustutkimuksen kautta. Ensimmäinen keskittyy siihen, miten lukion oppilaat käyttävät matkapuhelimia oppituntien ja välituntien aikana. Toinen paikantuu ammatillisen oppilaitoksen e-urheiluohjelmaan. Molemmat sijoittuvat Suomeen ja niiden osallistujat ovat ruotsinkielisiä suomalaisia. Kaikki tutkimuksen osallistujat olivat myöhäis-teeniä tutkimuksen aikaan.

Yhdenmukaisuus ja legitimiisyys

Seuraavaksi tarkastelen kahta mukaan- ja ulossulkemisen paradoksia verkossa: yhdenmukaisuutta ja legitimiisyyttä.

Joillekin tutkimuksen osallistujille visuaalinen yhteneväisyys vaikutti olevan erittäin olennainen asia verkkoidentiteetin rakentamisessa. Esimerkiksi Tumblr-alustalle jaettujen kuvien tuli edustaa samaa tyyliä, jotta ne jakavat tietyn esteetiikan (Ståhl ja Kaihovirta 2019). Oikealla rahalla ostettavia aseiden ulkoasuilla (engl. *skins*) kauppaa käyvän osallistujan Steam-profiilin tuli olla siistin näköinen, lähestulkoon “kaupan kaltainen” (Ståhl ja Rusk 2020). Ihmiset eivät kuitenkaan ole yritysbrändejä, joilla on apunaan joukko asiantuntijoita ja selkeät ohjenuorat, joita seurata. Sosiaalisen median käyttäjä voi jakaa kuvia, jotka viestivät moninaisuudesta ja hyväksynnästä ja samanaikaisesti vuorovaikuttaa ainoastaan sellaisten kuvien kanssa, joissa esiintyvät kehot ovat valkoisia, hoikkia ja vammattomia. Pelaaja voi kyseenalaistaa satunnaisen tuntemattoman pelaajan rasistisen huomautuksen, mutta jättää huomiotta naisvihan tai homofobian omassa tiimissään. Verkon sisäiset ja ulkopuoliset identiteettimme voivat olla ristiriitaisia olematta kuitenkaan välttämättä valheellisia.

Toinen paradoksi, jonka haluan nostaa esille, on legitimiisyys, lähtien liikkeelle sosiaalisesta mediasta. Sosiaalisen median alustan rakenne vaikuttaa sillä tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Jotkut alustat korostavat yhteyttä verkon ulkopuolisiin yhteisöihin ja rohkaisevat käyttäjää kertomaan nimensä, sukupuolensa, ikänsä, koulunsa tai työpaikkansa, jotta hän voi löytää palvelusta verkon ulkopuoliset tuttunsa ja lisätä heidät kavereikseen. Voidaan toki nähdä hieman ristiriitaisena, että menemme verkkoon viestiäksemme niiden kanssa, jotka tunnemme sen ulkopuolella.

Tällaisilla sosiaalisen median alustoilla verkkoidentiteettejä määrittävät niiden käyttäjien identiteettikategoriat verkon ulkopuolella. Otetaan esimerkiksi verkon identiteettihuijaukset (engl. *catfishing*). Niissä esitetään jonkun toisen henkilön valokuvia ominaan pyrkimyksenä luoda yhteyksiä ja mah-

dollisesti romanttisia suhteita verkossa. Varastetut valokuvat ovat yleensä peräisin henkilöltä, jota pidetään yhteisöllisten normien mukaan todellista minää viehättävämpänä. Vaikka verkkoidentiteetti heijastaa käyttäjän verkon ulkopuolista identiteettiä kaikin muin tavoin valokuvia lukuun ottamatta, sitä pidetään valheellisena.

Tämä verkon sisäisten ja ulkopuolisten yhteisöjen yhteys vaikuttaa selvästi nykypäivän nuoriin. Sosiaalisessa mediassa kaikilla teoilla ei nähdä olevan yhtä suurta sosiaalista arvoa. Julkaisusta tykkäämisellä tai tykkäämättömyydellä voi näin ollen olla selkeitä vaikutuksia verkon ulkopuolisiin suhteisiin. Eräs tutkimuksen osallistuja esimerkiksi koki, että hänen oli tykättävä samasta kuvasta kahdesti välttääkseen mahdollisesti vaivaannuttavan tilanteen. Henkilön julkaisujen saamien tykkäysten määrä kertoo myös suoraan siitä, kuinka suosittu hän on. Näin ollen ne samat sosiaaliset hierarkiat, jotka vaikuttavat nuoriin koulussa, vaikuttavat myös verkkoyhteisöihin ja -vuorovaikutukseen.

Tämä herättää myös kysymyksiä verkkoyhteisöistä turvapaikkoina. Marginalisoidut ryhmät, kuten esimerkiksi äärikonservatiivisessa ympäristössä elävät queer-nuoret, voivat hyödyntää verkkoalustaa löytääkseen samanhenkisiä ihmisiä tuekseen. Toisaalta samat verkkoalustoiden ominaisuudet voivat johtaa vain yhden näkemyksen sallivien kaikkukammioiden muodostumiseen, kuten esimerkiksi syömishäiriöitä ihailevien tai jopa terrori-iskuihin kannustavien ryhmien kohdalla on nähty käyvän (BBC 2020).

Legitimiteetti on myös jonkinasteinen paradoksi verkkopeleissä, joskin hieman eri tavalla. Monipelit perustuvat ajatuksen tasapuolisesta pelikentästä, jolla kaikilla pelaajilla on samanlaiset lähtökohdat (Harper 2013). Näin ollen on paheksuttavaa voittoa peli hyödyntämällä sitä helpottavia työkaluja, oli kyse sitten aseista tai hahmoista. Tällaisen pelaajan näh-

dään horjuttavan tasapuolista pelikenttää ja pelaavan peliä tavalla, jolla sitä "ei ole tarkoitettu" pelattavan. Aineistossani on lukemattomia tällaisia tilanteita (ks. esim. Ståhl ja Rusk 2020). Lisäksi, vaikka kaikilla pelaajilla oletetaan olevan samat mahdollisuudet, se ei päde kaikkiin pelaajiin. Pelaajayhteisössä vallitseva näkemys vaikuttaa olevan, että naiset eivät yksinkertaisesti pärjää kilpapelamisessa, kun taas pelaajat tietyistä Aasian maista ovat pelaajia syntyjään. Heidän taitonsa nähdään koneen kaltaisena – minkä vuoksi yksittäisen aasialaispelaajan menestystä ei oikeastaan edes lasketa (Harper 2013).

Vaikka tutkimukseen osallistuvat nuoret miehet tunsivat sympatiaa naisten peleissä kohtaamaa häirintää kohtaan, he eivät tunnistaneet pelaajayhteisön valtarakenteita. Yhteisöä, jonka valtahierarkian huipulla he itse ovat valkoisina, vammattomina, heteroseksuaaleina, nuorina cis-miehinä (Taylor 2016; Witkowski 2013; 2018). Pelaajaidentiteetti on myös yhteisrakennettu identiteetti, jonka rajat sen omaksuneet asettavat (Taylor 2015). Näin ollen hierarkian huipulla olevat määrittelevät, millainen pelaaja on. Tästä seuraa, että ne, joilla on valta määrittellä pelaajaidentiteetti, ovat lopulta myös ne, jotka sanelevat, kuka on tai ei ole pelaaja. Kuka voi, tai ei voi, kuulua yhteisöön.

On huomionarvoista, että tutkimusaineistossa ilmenee jonkin verran vastustusta tälle hierarkialle ja siihen liittyvälle käytökselle. Myös muut tutkijat ovat tehneet vastaavia havaintoja hierarkiaa vastaan asettuvista äänistä peliyhteisössä (ks. esim. Maloney, Roberts ja Graham 2019). Jotkut pelaajayhteisön äänistä haluavat säilyttää sen yhtä rajattuna kuin ennenkin, kun taas toisten mukaan "enempi on parempi". Tätä näkökulmaa haluaisin tarkastella syvemmin tulevaisuudessa. Miten pelaajaidentiteetin rajat paikantuvat muissa konteksteissa? Ja edelleen, jatkaako tämä hajaannus

edistyksellisten ja konservatiivisten äänten välillä kasvuun, ja miten se vaikuttaa peliyhteisöön kokonaisuutena? Vai onko kyseessä jatkumo, jolla useimmat pelaajat asettuvat jonnekin ääripäiden välille?

Nuorten ymmärtäminen heidän näkökulmastaan

Lopuksi, haluaisin keskustella nuorten tutkimisesta. Nuorilla on tapana olla ensimmäisiä, jotka löytävät uudet trendit. Tämän vuoksi nuorisokulttuuriin keskittyvä tutkimus ei ainostaan auta meitä ymmärtämään nyky-yhteiskuntaa, vaan myös sitä, minne se on matkalla seuraavaksi. Mutta kenen ääniä me kuuntelemme? Tämän väitöstilaisuuden aluksi kuulinme Toton *Child's Anthem* -kappaleen. Vaikka kappale juhlistaakin lapsuutta, sen ovat kirjoittaneet aikuiset muusikot ja sen esitti tässäkin tilaisuudessa aikuinen muusikko.⁶ Vastaavasti myös yliopistomaailmassa me tutkijat käytämme aikuisen näkökulmiamme ja ääniämme kuvataksemme muille aikuisille, mistä nykypäivän nuoruudessa on kyse.

Joku saattaisi sanoa, että meidän pitäisi antaa nuorten itsensä kuvailla, millaista kulttuuri on heidän suosimillaan alustoilla. Mutta olemmeko me aikuiset todellisuudessa läsnä kuuntelemassa niissä ympäristöissä? Vai paheksummeko TikTokia ja *Fortniteä*, koska emme ymmärrä, mitä niissä tapahtuu? Ja vedämme sitten aamukahvit väärään kurkkuun luettuamme, että alueemme parhaiten ansaitsevien naisten joukossa on "oikeiden" ammattien edustajien, kuten apteekkarien, lisäksi tubettaja (Erikson 2021).

⁶Åbo Akademin Vaasan kampuksen perinteen mukaan väitöstilaisuudessa soitetaan musiikkia, kun väittelijä, vastaväittäjä ja kustos astelevat sisään ja ulos auditoriosta. Tässä väitöstilaisuudessa Johnny Nordström soitti Toton *Child's Anthem* -kappaleen.

Väitän, että aikuisten kuvauksilla nuorisokulttuurista on tarkoituksensa, ja se on välittää nuorten näkökulma eteenpäin tavalla, joka on ymmärrettävä aikuisille. Tämänkaltaiset tutkimukset myös antavat teineille äänen aikuisten ympäristössä, kun heidän näkemyksensä, vaikkakin tutkijan ja hänen väitöskirjansa kautta välitettynä, saavat siellä tilaa ja uskottavuutta. Me olemme heidän sidosryhmänsä, vanhempansa, opettajansa, ja siksi meidän tulee kuunnella heitä. Lopulta me olemme kuitenkin ne ihmiset, jotka luovat ja ylläpitävät nuorten kasvatuksen ja opetuksen rakenteita.

Haluan vielä lopuksi nostaa esille sen, että tutkimukseni osallistujat ovat anteliaasti jakaneet näyttönsä minun ja kollegoideni kanssa. Tutkimusaineistossa dokumentoidut tilanteet ovat hyvin henkilökohtaisia, eivätkä aina imartelevia. Osallistujat ovat jakaneet ne kanssani – ja sen myötä myös teidän kanssanne – vapaaehtoisesti auttaakseen meitä ymmärtämään, mitä heille merkitsee olla nuorena verkossa nykypäivänä.

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, Diversity and Visuality – an ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participants in online/offline communities". Väitöskirja. Vaasa: Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>

Lähteet

BBC News. 2020. "Teenage boy charged in Canada's first 'incel' terror case." 20.5. 2020. <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-52733060>.

Erikson, Ida. 2021. #De här tio kvinnorna tjänade mest i Österbotten – youtubare med på topplistan. [These ten women earned the most in Ostrobothnia – Youtuber makes it to the top ten].” *Vasabladet*, 10.10.2021. <https://www.vasabladet.fi/>

Artikel/Visa/529307.

Harper, Todd. 2013. *The culture of digital fighting games: Performance and practice*. New York: Routledge.

Maloney, Marcus, Steven Roberts ja Timothy Graham. 2019. *Gender, masculinity and video gaming: Analysing Reddit's r/gaming community*. Springer Nature.

Rusk, Fredrik. 2019. "Digitally mediated interaction as a resource for co-constructing multilingual identities in classrooms." *Learning, Culture and Social Interaction* 21: 179–193. <<https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.005>>.

Ståhl, Matilda. 2021. "Community, Diversity and Visuality – an ethno-case study on constructing identities and becoming legitimate participants in online/offline communities." Väitöskirja. Vaasa: Åbo Akademi. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4127-7>.

Ståhl, Matilda, ja Hannah Kaihoviirta. 2019. "Exploring visual communication and competencies through interaction with images in social media." *Learning, Culture and Social Interaction* 21, 250–266. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2019.03.003>.

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. 2020. "Player customisation, competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive." *Game Studies* 20(4).

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. (2022). "Maintaining participant integrity - ethics and fieldwork in online video games." Teoksessa *Ethics, Ethnography and Education*, toimittaneet Lisa Russell, Jonathan Tummons ja Ruth Barley. Bingley, UK: Emerald Publishing.

Taylor, Nicholas. 2016. "Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e-sports." *Convergence: The Internatio-*

nal Journal of Research into New Media Technologies 22(2): 115–130. <<https://doi.org/10.1177/1354856515580282>>.

Taylor, T. L. 2015. *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge: MIT Press.

Witkowski, Emma. 2013. "Eventful masculinities. negotiations of hegemonic sporting masculinities at LANs." Teoksessa *Sports videogames*, toimittaneet Mia Consalvo, Konstatin Mitgutsch ja Abe Stein, 217–235. Routledge.

Witkowski, Emma. 2018. "Doing/undoing gender with the girl gamer in high-performance play." Teoksessa *Feminism in play*, toimittaneet Kishonna Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen, 185–203. Springer Nature Switzerland.

Overwatch-e-urheilu ja sukupuolen ja kansallisuuden (uudelleen)muotoutumiset

Lektio

Maria Ruotsalainen
Jyväskylän yliopisto

Lektio 23.8.2022 Jyväskylän yliopistossa

Kaikki alkoi Azerothista

Aloin aikoinani tutkimaan videopelejä niinkin yksinkertaisesta syystä, kuin että pidän todella paljon videopelien pelaamisesta. Ehkä tämä on jopa vähättelyä – parikymppisenä uppouduin täysin videopeleihin. Enkä mihin tahansa peleihin, vaan moninpeleihin ja tarkemmin sanottuna pääasiassa *World of Warcraft (WoW)* (Blizzard Entertainment 2004) -peliin.

Kun minä silloin, runsaat 20 vuotta sitten, otin ensimmäiset askeleeni Azerothissa, *World of Warcraftin* maailmassa, kiehto minua välittömästi tämä erilainen maailma, johon olin saapunut. Samoilu East Kingdomsissa, yhdellä tämän maailman mantereista, eksyminen Kalimdoriin, toiselle mantereista, ensin ihmisenä – ei kovin mielikuvituksellisesti minulta, tiedän – ja sitten myöhemmin verihaltiana, antoi minulle, ei ainoastaan mahdollisuuden kuvitella toisin ja muualla, mutta myös kokea sen. Pelatessani en ollut enää sidottu olemassaoloni aikaan ja paikkaan, sen arkipäiväisiin sääntöihin.

WoWin pelaaminen sai minut tuntemaan kuulumista jonnekin muualle kuin välittömään ympäristööni. Tunsin monella tapaa, että olin tullut kotiin, enkä ollut enää vain Suomen kansalainen, vaan myös Azerothin kansalainen. Tämä avasi mi-

nulle jotain uutta. Tapoja olla monissa asemissa ja positioissa, sekä verkossa että fyysisessä todellisuudessa. Suoraan sanottuna, pelaaminen tuotti minulle uuden minuuden.

Tämä uusi minuus rakentui aina suhteessa johonkin. Tapa, jolla minun subjektiivisuuteni muodostui, ei ollut säätelemättöntä eikä se tapahtunut tyhjiössä. Siihen vaikuttivat *World of Warcraftin* topografiat ja sen väestöt, sen kansat. Sen tarinat ja myytit. Siihen vaikuttivat ne, jotka jakoivat *World of Warcraftin* maailman kanssani

Tässä vaiheessa on asianmukaista tuoda esiin, että tämä uusi maailma ei valitettavasti ollut kyberfeministinen unelmaa, jossa sukupuoli, etnisyys, sekä kansallisuus olisivat vanhentuneita käsitteitä. Olin kenties uudesti muodostunut subjekti, mutta olin edelleen sukupuolittunut subjekti. Samalla tavoin kansallisuus ja etnisyys olivat jossain määrin osa *WoWin* maailmaa: Azeroth on täynnä orientalistisia representaatioita, jotka toistavat pulmallisia rakenteita.

Kuitenkin fantasia (ja fantastisuus) *WoWissa* antoivat minulle mahdollisuuden tutkia minuuttani arjen ulkopuolella. Ne ehdottivat mahdollisuutta kuulua eri tavalla kuin kansallismaille veistettyyn maailmaan. Nämä ehdotukset eivät koskaan tulleet pelkästään pelistä itsestään, vaan vuorovaikutuksesta pelissä, pelaamisesta muiden kanssa, ja ympäröiväs-

tä yhteiskunnasta. Nämä mahdollistivat minuuteni uudelleenmuotoutumisen.

Väitöskirjani fokus

Palataanpa lähemmäksi ajassa. On vuosi 2019. Pelaajat marsivat käytävällä joukkueensa pelipaidat yllään. Yleisö huutaa ”USA, USA, USA” ja taputtaa. Heidän voisi kuvitella olevan urheiluottelussa ja niin he ovatkin, e-urheiluottelussa. Topografiat ovat muuttuneet. Emme ole enää Azorothissa. Otte-lua katsoessa on hämmästyttävän selvää, että suurin osa pelin, tässä tapauksessa *Overwatchin*, fiktiivisistä elementeistä on poistettu, jotta urheilun elementeille tulisi tilaa.

Väitöskirjassani tarkastelen, kuinka *Overwatch* e-urheiluna rakentuu sosiokulttuurisena ilmiönä ja miten *Overwatchin* tekijä ja sen e-urheilun ylläpitäjä pyrkii esittämään sen urheiluna. Kysyn, mitä seurauksia tällä esittämistavalla on sukupuolen ja kansallisuuden esityksille ja kuvauksille, ja kysyn, kuinka fanit ja katsojat vahvistavat ja vastustavat näitä esityksiä ja kuvauksia. Kysyn, kuinka kansallisuus ja sukupuoli määritellään ja mahdollisesti (uudelleen)määritellään *Overwatch* e-urheilussa.

Kun puhutaan kilpapelaamisen tai e-urheilun esittämisestä urheilua, puhutaan sportifikaatiosta eli urheilullistamisesta (Heere 2018; Turtiainen ym. 2018). Urheilullisia elementtejä käytetään yhä enemmän ja useammin e-urheilussa. Onkin tullut luonnolliseksi ajatella e-urheilua urheiluna. On kuitenkin tärkeätä huomioida, että kilpapelaamisen kehystäminen urheiluna on tietoinen valinta, eikä se ole ilman seurauksia. Se muokkaa sitä, kuinka kilpapelaaminen brändätään ja kuinka kilpapelaamisen ekosysteemeihin osallistuvat voivat neuvotella omista identiteeteistään. Tämä vuorostaan vaikuttaa tapaan, jolla sukukupuoli rakentuu ja kuinka sukupuolta performoidaan kilpapelaamisen yhteydessä, sekä korostaa kan-

sallisen kuuluvuuden ja kansallisten identiteettien merkitystä.

Kansallinen kuuluminen

Tarkastelen väitöskirjassani e-urheilua ja kansallista kuulumista banaalin nationalismin käsitteen kautta (Billig 1995). Michael Billigin mukaan nationalismissa huomionarvoista on sen läsnäolo arkipäiväisissä ilmiöissä ja hänen banaalin nationalismin käsitteensä etualaistaa nationalismin arkipäiväiset muodot niin kutsutun kuumen nationalismin rinnalle (jota ilmentävät muun muuassa äärioikeistolaiset liikkeet). Billigin mukana nationalismi ymmärretään tutkimuskirjallisuudessa perinteisesti viittaamalla poikkeuksellisiin ääri-ilmiöihin, esimerkiksi äärioikeistolaisiin liikkeisiin tai uusien kansallisvaltioiden syntyprosesseihin. Vastakohtana näille lähestymistavoille Billig esittelee banaalin nationalismin käsitteen, joka sisältää ne monet tavat, joilla nationalismia luodaan ja ylläpidetään toistuvien arjen ilmiöiden kautta. Tällaisilla teoilla nationalismi normalisoituu ja juurtuu jokapäiväiseen elämäämme. Billig myös huomattaa, että vaikka banaali nationalismi voi näyttää arkipäiväiseltä, siitä voi tulla nopeasti kuumaa nationalismia.

Analysoidessaan sanomalehtiä Billig tuo esiin, kuinka jokaisessa sanomalehdessä on yksi osio, jossa nationalistiset tunteet ja kansalliset symbolit ovat usein avoimesti näkyvillä: urheilu-uutiset. Toisin kuin muissa sanomalehden osissa, joissa nationalismia usein vältetään ja jopa kyseenalaistetaan avoimesti, urheilu-uutisissa isänmaallisuus ja nationalistinen tunne ovat avoimesti esillä. Urheilu näyttää siis olevan alue, jossa nationalistiset tunteet hyväksytään ja jossa niitä jopa rohkaistaan. Ja todellakin, on olemassa lukuisia tutkimuksia, jotka keskittyvät urheilun ja nationalismin suhteeseen. Ne ovat osoittaneet, kuinka urheilua on käytetty välineenä kan-

sakuntien rakentamisessa ja nationalististen tunteiden herättämisessä (Crawford 2004; Hong 2013; King 2006).

Vaikka tämä on hitaasti muuttumassa, urheilu nähdään edelleen pääasiallisesti maskuliinisena aktiviteettina (etenkin suosituimpien pelien kohdalla) sekä osallistumisen etta faniuden tasolla. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö näin olisi myös tietokonepelaamisessa. Kuten urheilu, myös pelaaminen on pitkään nähty nuorten, pääasiassa valkoisten ja aasialaisten miesten harrastuksena ja naispelaajat kokevat jatkuvasti vihamielisyyttä ja häirintää (Ruvalcaba ym. 2018; Siutila & Havaste 2019; Witkowski 2018).

Overwatch-e-urheilu

Väitöskirjani osoittaa, että *Overwatch*-kilpapelamisen esittäminen urheiluna on keskeistä *Overwatchin* kehittäjälle ja *Overwatch*-e-urheilun ylläpitäjälle Blizzard Entertainmentille. Kahdessa tärkeimmässä heidän järjestämässään e-urheilutapahtumassa, *Overwatchin* maailmanmestaruuskiisoissa ja *Overwatch*-liigassa, molemmissa hyödynnetään laajasti elementtejä perinteisistä urheilutapahtumista, kuten kamerakulmia, sankaritarinoita pelaajista ja niin edelleen. Tutkimukseni myös osoittaa, että kilpapelamisen esittäminen urheiluna on tapa etäännyttää e-urheilu pelikulttuurista ja tehdä siitä sosiaalisesti hyväksyttävämpää.

Overwatch-e-urheilussa laajasti esillä oleva urheilullisuus kulkee käsi kädessä yleisön kansallisten tunteiden herättämisen kanssa, erityisesti *Overwatchin* MM-kilpailuissa, joissa kansallisen ylpeys on näkyvä osa tuotannon ja juontajien luomaa narratiivia. Nationalistisia kertomuksia ja kansallisia symboleita käytetään fanien sitouttamiseen sekä luomaan kuvaa e-urheilutapahtumasta niin sanottuna todellisena urheiluna. Esimerkiksi suosikkipelaajan kansallisuus on faneille tärkeä,

mikä viittaa siihen, että pelaajien kansallisuuden korostaminen on toimiva strategia fanien sitoutumisessa.

Samaan aikaan näiden tapahtumien esittäminen urheiluna vahvistaa mielikuvaa kilpapelamisesta maskuliinisena tapahtumana ja myös vaikuttaa siihen, miten maskuliinisuus kilpapelamisen yhteydessä esitetään: pelipaidoista promokuviin kuntosalilla *Overwatch* kilpapelamiseen yhteydessä (mies)pelaajat esitetään e-atleetteina ja näin luodaan myös pesäeroa nörttimaskuliinisuuten. Vaikka naisia ei ole kategorisesti suljettu *Overwatch*-e-urheilun ulkopuolelle, heitä ei siellä paljon näy.

On kuitenkin tärkeätä huomata, että se, miten sukupuoli ja kansallisuus neuvotellaan *Overwatchin* yhteydessä, ei ole koskaan täysin pelin kehittäjän ja e-urheilun ylläpitäjän armoilla, mutta että nämä neuvottelut tapahtuvat aina vastaanoton ja tuotannon akselilla. Väitöskirjani osoittaa, ettei sportifikaatio ole ainoa kehys, jonka kautta sukupuoli-identiteettiä ja kuulumisen tunnetta rakennetaan suhteessa *Overwatch* kilpapelamisen, vaan fanit ja katsojat käyttävät myös vaihtoehtoisia tapoja tähän.

Overwatch on animea

Väitöskirjani neljäs artikkeli “ ‘Overwatch is anime’ – Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming” (Ruotsalainen & Välisalo 2020), keskittyy siihen, miten *Overwatch*-e-urheilu on kehystetty paitsi urheiluksi myös animeksi, erityisesti fanien ja katsojien keskuudessa. Monipaikkaiseen etnografiaan perustuva artikkelin löydökset osoittavat, että vaikka *Overwatch*-e-urheilu on vahvasti urheilullistettua – ja valtamedian toistaa ja vahvistaa ajatusta *Overwatch*-e-urheilusta urheiluna – fanit ja katsojat löytävät vaihtoehtoisia tapoja kehystää e-urheilua urheilun ohella. Artikkelin tulokset osoittavat, että *Overwatch* e-urheilun

kehystäminen animeksi vaikuttaa myös siihen, miten maskuliinisuus rakentuu *Overwatchin* kontekstissa: tämä myötävaikuttaa siihen, että sellaisista ominaisuuksista kuten 'ihasuttava' ja 'söpö' tulee haluttuja maskuliinisia ominaisuuksia. Tämä on varsin jyrkkä vastakohta sille, mitä yhteiskunnassa yleensä ja varsinkin urheilun yhteydessä nähdään haluttavina maskuliinisina ominaisuuksina. *Overwatch*-e-urheilun yhteydessä esiintyvää 'animemaskuliinisuutta' voidaan lähestyä termin *kawaii*-maskuliinisuus kautta (Jung 2011). Siinä suuloisuudesta ja poikamaisuudesta tulee haluttu piirre miehille. *Kawaii*-maskuliinisuudella on *Overwatch*-e-urheilun vastanotossa tärkeä rooli. Se myös haastaa mielikuvaa hypermaskuliinisesta e-urheilijasta, joka rakentuu myötäillen normatiivista maskuliinisuutta. *Kawaii*-maskuliinisuus osoittaa, että katsojat ja fanit muotoilevat uudelleen sitä, miten tuottaja kuvaa sukupuolta ja kansallisuutta, hyödyntämällä laajempaa valikoimaa kulttuurituotteita ja kehyksiä.

Kkona ja peliyhteisöön kuuluminen

Jatketaan ja fanien ja yleisöjen tarkastelua. Väitöskirjani viides artikkeli " 'KKona where's your sense of patriotism?' Positioning nationality in the spectatorship of competitive Overwatch play" (Siitonen & Ruotsalainen 2022) ehdottaa, että kansallinen kuuluminen on faneille ja yleisölle mahdollisesti toissijaista peliyhteisöihin kuulumiselle. *Overwatchin* 2019 maailmanmestaruuskisojen Twitch-lähetyksen multimodaalinen analyysi osoittaa, että vaikka kansallisuus ja kansallismielisyys näkyvät jatkuvasti lähetyksessä ja juontajat usein rakentavat (sankari)tarinoita kansallisuuksien ympärille, Twitch-chatin osallistujat sekä vahvistavat että kiistävät kansallisuuksia koskevia tarinoita: kansallisuutta juhli-taan, mutta kansallisuuteen perustuvia stereotypioita myös ironisoidaan käyttämällä pelaajille tuttua kieltä, emojiä ja meemejä. Analyysin tulos viittaa siihen, että vaikka kansal-

lisuus on katsojalle mielekäs kategoria ja kansallismielisyys on läsnä, useimmiten pelaajien alaryhmään kuuluminen on katsojille tärkeämpää.

Naisia ei ole ja he kaikki pelaavat Mercyä

Pelaajat, fanit ja katsojat eivät vain vastusta *Overwatchin* tekijän ja e-urheilun ylläpitäjän luomia konfiguraatioita, vaan erityisesti naispelaajat näyttävät tekevän kaksinkertaista vastarintaa, jossa he vastustavat sitä, kuinka *Overwatchin* tekijän ja e-urheilun ylläpitäjä pyrkii heidät määrittelemään ja samalla sitä, kuinka *Overwatch*-yhteisö yrittää heidät määrittää.

Väitöskirjani toinen artikkeli "There Are No Women and They All Play Mercy: Understanding and Explaining (The Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming" (Ruotsalainen & Friman 2018) tarkastelee naispelaajien kokemuksia *Overwatchissa* ja e-urheilussa laajemmin. Analysoimalla *Overwatch*-pelin keskustelufoorumien keskustelulankoja, paljastuu mielenkiintoinen kuvitelma siitä, että kaikki pelaavat naiset, jos heitä edes on, pelaavat vain yhtä *Overwatchin* hahmoista, Mercyä. Tämä pohjimmiltaan valheellinen ajatus, että kaikki naiset pelaisivat *Overwatchissa* vain parantajia tai tukihahmoja, erityisesti Mercyä, kytkeytyy vahvasti suuren osan pelaajakunnasta näkemykseen Mercystä helppona ja "naisellisena" hahmona. Analyysimme tuo esiin, kuinka monet keskustelijoista väittävät, että naiset pelaavat (vain) Mercyä, koska Mercyä on helppo pelata, Mercy on söpö ja väkivallaton, ja hänen tehtävänsä on huolehtia muista pelin pelaajista. Nämä kuvitelmat esiintyivät aineistossa vahvoina, vaikka naispelaajat itse jatkuvasti pyrkivät niitä kumoamaan ja toivat esiin huomattavasti moninaisempia tapoja osallistua pelaamiseen. Tämä osoittaa, että naisten osallistumismahdollisuuksia säätelee edelleen heidän sukupuolensa, se kuinka heidät tehdään näkymättömiksi ("naisia

ei ole”) ja toisaalta näkyviksi hyvin rajoitetuin tavoin (“ja he kaikki pelaavat Mercyä”).

Väitöskirjani myös osoittaa, että yksi asia, joka auttaa naisia tulemaan näkyviksi pelaamisen ja e-urheilun yhteydessä, on edustuksellisuus. Väitöskirjani kolmannen artikkelin “‘I never gave up’: engagement with playable characters and esports players of *Overwatch*” (Välisalo & Ruotsalainen 2019) tulokset osoittavat, että naisten ja seksuaalivähemmistöjen läsnäolo ammattipelaajina ja pelattavina hahmoina pelissä oli naisten ja seksuaalivähemmistöjen edustajien voimaantumisen kannalta tärkeää.

Loppumiete

Väitöskirjani pyrkii osoittamaan, että vaikka *Overwatch*-e-urheilun ylläpitäjä luo tietynlaista kuvaa kilpapelaamisesta urheiluna, fanit ja katsojat eivät ole passiivisia merkityksien vastaanottajia, vaan neuvottelevat jatkuvasti *Overwatch*-e-urheilun merkityksistä keskenään. Tässä he hyödyntävät virallista, *Overwatch*-e-urheilun ylläpitäjän laatimaa kuvastoa kilpapelaamisesta urheiluna mutta myös muita kulttuurisia kehyksiä. Erityisen näkyviä kehyksiä ovat anime ja pelikulttuurin konventiot, jotka rikastuttavat sitä, miten maskuliinisuutta voidaan toteuttaa *Overwatch*-e-urheilussa ja ehdottavat muita tapoja kuulua kuin kansallinen kuuluminen. Naisten tila ja mahdollisuudet performoida naiseutta ovat kuitenkin edelleen erittäin kapeat, kuten kilpapelaamisessa yleensäkin. *Overwatch*issakin, valitettasti, me naiset olemme edelleen sukupuolitettuja subjekteja.

Ruotsalainen, Maria. 2022. *Overwatch* esports and the (re)configurations of gender and nationality. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9184-5>

Lähteet

Billig, Michael. 1995. *Banal nationalism*. Lontoo: Sage.

Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Microsoft Windows. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. Microsoft Windows. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Crawford, Garry. 2004. *Consuming sport: Fans, sport and culture*. Lontoo: Routledge.

Heere, Bob. 2018. “Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport.” *Sport Management Review* 21, no. 1: 21–24. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>.

Hong, Fan, 2013. *Sport, nationalism and orientalism: The Asian games*. Lontoo: Routledge.

Jung, Sun. 2011. *Korean masculinities and transcultural consumption*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

King, Anthony. 2006. “Nationalism and sport”. Teoksessa *The Sage handbook of nations and nationalism*, toimittaneet Gerard Delanty ja Krishan Kumar, 249–259. Lontoo: Sage.

Ruotsalainen, Maria ja Usva Friman. 2018. “‘There Are No Women and They All Play Mercy’: Understanding and Explaining (The Lack of) Women’s Presence in Esports and Competitive Gaming”. Teoksessa *DiGRA Nordic’18: Proceedings of the 2018 International DiGRA Nordic Conference, Bergen, Norway*. Digital Games Research Association. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_31.pdf.

Ruotsalainen, Maria ja Tanja Välisalo. 2020. “‘Overwatch is anime’ - Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming.” Teoksessa *DiGRA ’20*

– *Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Digital Games Research Association. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_354.pdf

Ruvalcaba, Omar, Jeffrey Schulze, Angela Kim, Sara R. Berzenski ja Mark P. Otten. 2018. "Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play." *Journal of Sport and Social Issues* 42, no. 4: 295–311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>.

Siitonen, Marko ja Maria Ruotsalainen. 2022. "‘KKona where's your sense of patriotism?’ – Positioning nationality in the spectatorship of competitive Overwatch play." Teoksessa *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, toimittaneet Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen ja Veli-Matti Karhulahti, 89–112. Palgrave MacMillan.

Siutila, 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, no. 3: 43–74. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>.

Turtiainen, Riikka, Usva Friman ja Maria Ruotsalainen. 2018. "‘Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride’: Sportificating the *Overwatch* World Cup 2016". *Games and Culture* 15 (4): 351–371. doi:10.1177/1555412018795791

Välisalo, Tanja ja Maria Ruotsalainen. 2019. "‘I never gave up’: engagement with playable characters and esports players of *Overwatch*." Teoksessa *FDG '19 : Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, San Luis Obispo, California, United States. ACM, 40. doi:10.1145/3337722.3337769

Witkowski, Emma. 2018. "Doing/Undoing Gender With the Girl Gamer in High-Performance Play". Teoksessa *Feminism in Play*, toimittaneet Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen, 185–203. Cham: Palgrave Macmillan.

Richard D. Duke (1930–2022)

Muistokirjoitus

J. Tuomas Harviainen
Tampereen yliopisto

Yksi simulaatio- ja pelitutkimuksen varhaisista keskeisistä hahmoista, emeritusprofessori Richard de la Barre “Dick” Duke, poistui keskuudestamme 91-vuotiaana syyskuussa 2022. Dick Duke järjesti kansainvälisen simulaatiopelitutkimuksen seuran, ISAGA:n, ensimmäisen kokoontumisen vuonna 1970 ja vaikutti vuosikymmenten ajan useissa pelien tutkimusta edistäneissä organisaatioissa.

Keskeisimmän osan akateemisesta urastaan Duke teki kaupunki- ja aluesuunnittelun professorina Michiganin yliopistossa, mutta hän myös kiersi aktiivisesti vierailijana useissa muissa maissa. Hänen tunnetuin pelinsä oli sotasimulaatioiden pohjalta laadittu kunnallinen budjettisimulaatio *Metropolis* (1964), jota hyödynnettiin useissa maissa. Duken kiinnostus varhaisiin tietokoneisiin johti aikanaan hänen toiseen tunnettuun peliinsä, *Metropoliksesta* eteenpäin kehiteltyyn hybridisovellukseen *Metro/Apex*, jossa pääpaino oli ilmansaasteiden hallinnassa (Degnan 1972). Pelaajat eivät käyttäneet tietokonetta suoraan, vaan operaattori hoiti tietokonelaskennan kierrosten välillä; tätä varten 1130 IBM-tietokoneen piti olla mielellään korkeintaan 10 minuutin kävelymatkan päässä pelipaikasta. Tämä toisaalta on hyvin linjassa sen kanssa, että Duke (2011) oletti, että simulaatiopeleistä voitaisi menettää jotakin hyvin oleellista, jos niiden annetaan muuttua kokonaan tietokoneiden hallinnoimiksi. Hänelle peleissä tärkeintä oli eri osallisten tahojen välinen ristipaine.

Duken tuotanto kattoi useita pelien tutkimiseen ja käyttöön liittyneitä kirjoja, kymmenien artikkelien lisäksi. Vaikka teos on nykyisille pelitutkijoille jo pitkälti vieras, Duken *Gaming: The Future's Language* (1974) oli aikanaan samanlainen merkkipaalu hyötypelipiireissä kuin Salenin ja Zimmermanin *The Rules of Play* (2004) oli sittemmin 2000-luvun pelitutkimukselle. Se oli perusteos ja aiemmin tehdyn tutkimuksen tiivistelmä, jonka kanssa saattoi olla samaa tai eri mieltä, mutta jota ei vuosikausiin voinut ohittaa. *Gaming* vakiinnutti varsinkin muutaman vuoden ikäisen ISAGAn ja pohjoisamerikkalaisen NASAGAn jäsenille sanaston ja kieliopin, joka mahdollisti peleistä puhumisen uusilla tavoilla, joita kollegat saattoivat ymmärtää tieteenalarajojen yli. Yksi kirjan keskeisistä teemoista oli, että järjestelmien muuttuessa tulevaisuudessa yhä monimutkaisemmiksi, tavallinen kieli ei pysy muutosten perässä ja siksi tarvitsemme suurten ongelmien ratkaisemiseksi systeemiä ilmiötä käsitteleviä pelejä. Formalistisuudestaan huolimatta – ja vaikka teknologia on kehittynyt harppauksilla, joita Duke ei pystynyt täysin ennakoimaan – kirja on yhä erittäin arvokasta luettavaa peleistä myös kulttuurisina ilmiöinä kiinnostuneille.

Duke oli aktiivinen tutkija ja mentori hyvin myöhäiselle iälle asti ja oli esimerkiksi mukana toimittamassa vielä 2014 jatko-osteista omalle klassikolleen, *Back to the Future of Gaming* (Duke & Kriz 2014). Sen luvuissa Duken kollegat ja entiset oppilaat kehittivät hänen ajatuksiaan eteenpäin. Vaikka kirjan

artikkelit ovat kaikki vahvasti kiinni ISAGAn traditiossa, ne tarjoavat mainioita tarttumapintoja niille, jotka haluavat kytkeä tämän päivän pelitutkimuksen teemoja myös edellisellä vuosituhanella tehtyyn työhön. Duken nimi voi olla vieras, mutta hänen vaikutuksensa voi yhä huomata tavoissa, joilla katsomme ja käytämme pelejä.

Lähteet

Cole Funeral Chapel – Chelsea (2022). “Richard de la Barre ‘Dick’ Duke.” *Legacy*, 26–27.9.2022. <https://www.legacy.com/us/obituaries/name/richard-duke-obituary?id=36608859>

Degnan, Daniel A. (1972). “Simulation Review: METRO-APEX: An Urban-Based Gaming Simulation.” *Simulation & Gaming* 3 (1): 89–97. <https://doi.org/10.1177/104687817200300107>

Duke, Richard D. (1974). *Gaming: The future's language*. New York: Sage.

Duke, Richard D. (2011). “Origin and Evolution of Policy Simulation: A Personal Journey.” *Simulation & Gaming* 42 (3): 342–358. <https://doi.org/10.1177/1046878110367>

Duke, Richard D. ja Willy C. Kriz (toim.) (2014). *Back to the future of gaming*. Bielefeld: WBV.

Salen, Katie ja Eric Zimmerman. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Tero Pasanen (1978–2022)

Muistokirjoitus

Jaakko Suominen

Turun yliopisto

Raine Koskimaa

Jyväskylän yliopisto

Jonne Arjoranta

Jyväskylän yliopisto

Pelitutkija, Turun yliopiston tutkijatohtori Tero Pasanen menehtyi 3.10.2022. Tero työskenteli Suomen Akatemian rahoittamassa Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä. Medianomiksi valmistuttuaan hän opiskeli Jyväskylän yliopiston kansainvälisessä digitaalisen kulttuurin maisteriohjelmassa ja laati koulutusohjelman ensimmäisen peleihin keskittyneen maisterintutkielman *The Army Game Project: Creating an Artefact of War* (2009). Maisteroitumisen jälkeen Tero aloitti jatko-opinnot ja pääsi mukaan tutkijaksi vuonna 2009 käynnistyneeseen Creation of Game Cultures: The Case of Finland -hankkeeseen. Hankkeen aikana hän oli mukana myös Jyväskylän yliopiston Agora Game Labin toiminnassa. Filosofian tohtoriksi hän väitteli tutkimuksellaan *Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage* digitaalisesta kulttuurista 2017.

Väitöskirjansa otsikon mukaisesti Tero oli kiinnostunut erityisesti peleihin liittyneistä mediakohuista (ks. esim. Pasanen ja Meriläinen 2022). Hän teki Suomessa pioneerityötä sellaisessa pelihistorian tutkimuksessa, jossa oli elementtejä myös poliittisen historian tutkimuksesta. Tästä hyvä esimerkki oli Teron vuoden 2011 *Pelitutkimuksen vuosikirjassa* il-

mestynyt tutkimusartikkeli, joka käsitteli varhaista *Raid Over Moscow* -peliin (1985) liittyntä suomalaista julkista kohua. Artikkelissa Tero käytti vastikään käyttöön avautuneita Ulkoministeriön asiakirjoja, jotka paljastivat Neuvostoliiton pyrkineen vaikuttamaan siihen, että peli olisi kielletty Suomessa. Ulkoapäin tullut kiusallinen vaikuttamispyrkimys onnistuttiin kiertämään siihen vedoten, että Suomessa ei ollut pelien kieltämiseen sopivaa lainsäädäntöä.

Viime vuosina Tero suunnitteli tutkimushanketta, jossa hän olisi verrannut *Raid Over Moscow* -tapausta kahteen muuhun 1980-luvun Neuvostoliitto-suhteisiin liittyneeseen mediakohuun: *Jäätävä Polte* -elokuvan sensurointiin sekä uudessa paikallisradiossa Radio Cityssä tapahtuneeseen uusnatsi Pekka Siitoimen haastatteluun, jonka lähettämisen jälkeen Liikenneministeriössä vaadittiin radion toimiluvan peruuttamista, koska radiokanava oli vaarantanut ”suhteet vieraisiin valtioihin” (Pajunen 2010). Tämä vertaileva tutkimus jäi valitettavasti toteutumatta, mutta Tero kirjoitti kuitenkin artikkelin Pekka Siitoimen harvinaisesta pelikulttuurisesta kokeilusta, *Yhteyslaudasta*, jota tutkiessa Tero tapansa mukaan kaivautui syvälle kohteen taustoihin, tässä tapauksessa okkultismin ja

spiritismin historiaan (Pasanen 2021).

Raid Over Moscow -artikkelin lisäksi Tero kirjoitti vuosien varrella *Pelitutkimuksen vuosikirjaan* useita muita artikkeleja (Pasanen ja Arjoranta 2013; Pasanen 2014; Pasanen 2015). Ensimmäinen ja toinen niistä liittyivät väkivaltapeleistä käytyyn julkiseen keskusteluun ja erityisesti peleihin liittyneisiin kohuihin. Viimeinen käsitteli *DayZ* -verkkopelin (2018) käyttäytymisen sosiaalisia normeja. Peleihin liittyvien kohujen teemaa Pasanen käsitteli vielä kootusti *Pelit kulttuurina* -kirjassa 2022 ilmestyneessä luvussa yhdessä Mikko Meriläisen kanssa (Pasanen ja Meriläinen 2022).

Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikössä Tero työskenteli vuosien 2018–2022 välillä. Tänä aikana Tero teki muiden tutkimusten ohella useita yhteisartikkeleita erityisesti Jaakko Suomisen kanssa (Pasanen ja Suominen 2018; 2021; Suominen ja Pasanen 2020; Suominen ym. 2022). Nämä tekstit liittyivät pelijournalismin ja pelialan instituutioiden historiaan ja ulottuivat suomalaisten lehtien peliohjelmalistauksista ja Amersoft-yhtiön varhaisista pelijulkaisuista suomalaisen pelialan institutionalisoitumiseen ja menestystarinauutisointiin 2000-luvulla.

Digitaalisten pelien ja pelikulttuurien tutkimuksen lisäksi Tero oli mukana tutkimassa vuonna 1930 julkaistua *Lapuanpeliä*, joka käsitteli samana kesänä järjestettyä Lapuanliikkeen talonpoikaismarssia ja oli lapsille suunnatun lautapelin aiheena varsinkin poikkeuksellinen (Suominen, Pasanen ja Koskinen 2022).

Työtoverit muistavat Teron kuivan ja sarkastisen huumorin sekä tavan uppoutua tutkimukseen äänekkään metallimusiikin tahdittamana. Digitaalisten pelien ohella Terolle oli tärkeää myös jääkiekon pelaaminen. Suomalainen pelitutkimus jää kaipaamaan Teron huolellista ja perehtynyttä tutkimusotetta; suomalaiset pelitutkijat jäävät kaipaamaan kollegaa.

Lähdeluettelo

Access Software. 1984. "Raid Over Moscow". Amstrad CPC, Apple II, Atari 8-bit, BBC Micro, Commodore 64, Enterprise, ZX Spectrum. Access Software.

Bohemia Interactive. 2018. "DayZ". Microsoft Windows, Xbox One, PlayStation 4. Praha, Tšekki: Bohemia Interactive.

Pajunen, Tapio. 2010. "Tapahtui 1985: Radio City". *Ylen Elävä Arkisto*. Yle. 8. syyskuuta 2010. <http://yle.fi/aihe/artikkeli/2010/09/08/tapahtui-1985-radio-city>.

Pasanen, Tero. 2009. "The Army Game Project: Creating an Artefact of War". Pro gradu -työ, Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ju-200905151595>.

Pasanen, Tero. 2011. "'Hyökkäys Moskovaan!' Tapaus Raid over Moscow Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, ja Riikka Turtiainen, 1–11. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>.

Pasanen, Tero. 2014. "Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, ja Olli Sotamaa. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2014>.

Pasanen, Tero. 2015. "Pelaaja on pelaajalle susi: kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittanut Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman, ja Jonne Arjoranta, 120–32. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry.

<https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaaja-on-pelaajalle-susi-kriittinen-analyysi-dayzn-vallitsevasta-pelitavasta>.

Pasanen, Tero. 2017. "Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage". Dissertation, Jyväskylä: University of Jyväskylä. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>.

Pasanen, Tero. 2021. "Christus Verus Luciferus, Demon Est Deus Inversus: Pekka Siitoin's Spiritism Board". *Temenos - Nordic Journal of Comparative Religion* 57 (2): 181–207. <https://doi.org/10.33356/temenos.107763>.

Pasanen, Tero, ja Jonne Arjoranta. 2013. "‘Kuka tarvitsee netin sotapelejä?’ - Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013*, toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Petri Saarikoski, ja Olli Sotamaa, 29–57. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2013>.

Pasanen, Tero, ja Mikko Meriläinen. 2022. "Pelien yhteiskunnalliset uhkakuvat". Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittanut Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka, ja Jaakko Stenros, 291–309. Tampere: Vastapaino.

Pasanen, Tero, ja Jaakko Suominen. 2018. "Epäonnistunut yritys suomalaisen digitaalisen peliteollisuuden käynnistämiseksi: Amersoft 1984–1986". *Lähikuva – audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu* 31 (4): 27–47. <https://doi.org/10.23994/lk.77932>.

Pasanen, Tero, ja Jaakko Suominen. 2021. "Demoryhmästä pörssiyhtiöksi: Remedyn menestystarinan kehystys sanoma- ja pelilehdistössä 1997–2019". *Media & viestintä* 44 (1): 116–37. <https://doi.org/10.23983/mv.107303>.

Silvast, Antti, Petri Saarikoski ja Tero Pasanen (toim.). 2022. "Digitaalisen kulttuurin institutionalisoituminen." *WiderScreen* 1-2/2022. <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2>.

Suominen, Jaakko, Antti Silvast, Tero Pasanen, ja Markku Reunanen. 2022. "Uutuudesta yhteiskunnan osaksi: instituutionäkökulma pelialan kulttuuriseen omaksumiseen 1990-luvulta 2010-luvulle". *WiderScreen* 25 (1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2022-1-2/uutuudesta-yhteiskunnan-osaksi-instituutionakokulma-pelialan-kulttuuriseen-omaksumiseen-1990-luvulta-2010-luvulle/>.

Suominen, Jaakko, ja Tero Pasanen. 2020. "Digiversioita, klooneja ja omia ideoita: Suomalaisissa tietokonelehdissä julkaistut peliohjelmalistaukset 1978–1990". Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2020*, toimittanut Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, ja Tanja Väli-salo, 3–35. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura ry. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2020/digiversioita-klooneja-ja-omia-ideoita-suomalaisissa-tietokonelehdissa-julkaistut-peliohjelmalistaukset-1978-1990>.

Suominen, Jaakko, Tero Pasanen ja Karoliina Koskinen. 2022. "Lapuanpeli (1930) osallistavana ajankohtaismedian ja mediahistoriallisena lähteenä." *Historiallinen Aikakauskirja* 120 (3): 332–347.