

Näkökulma naispelaajuuteen

Naiset osallistujina, faneina ja taiteilijoina

Naisten suhde digitaalisiin peleihin ja pelikulttuuriin on monimutkainen ja vaikeaselkoinen. Naispelaajuuden sekä siihen joskus liittyvien ongelmien taustalla vaikuttavat irrallaan ja toisiinsa kytkeytyen kulttuurissamme vallitsevat käsitykset esimerkiksi teknologian maskuliinisuudesta, pelaamiseen liittyvästä kilpailullisuudesta ja pelien väkivaltaisuudesta. Lisäksi monet käytännön seikat, kuten pelituotannon miesvaltaisuus ja siitä(kin) johtuva pelien maskuliinisuus sekä pelien naisrepresentaatiot ovat tutkimusten mukaan (mm. Cassell & Jenkins 1999) omiaan vaikeuttamaan naisten integroitumista pelikulttuuriin. Kaiken kaikkiaan populaarista pelikulttuurista on muodostunut sellainen toiminnan kenttä, jossa suosituimmatkin peliharrastelehdet voivat useimpien, edes itsensä, huomaamatta ja täysin naispuoliset pelaajat unohtaen kirjoittaa peliarvostelujen yhteydessä pelien söpöistä naishahmoista tai kutsua pelisuunnittelijoita, pelihahmoja ja pelaajia oletusarvoisesti miehiksi tai pojiksi. Yksi räikeä viimeaikainen esimerkki pelikulttuuriin liittyvästä maskuliinisuudesta on *Pelit*-lehden toimittajan pettymys liittyen maailman suurimpien pelimessujen, E3:n, messupimukieltoon eli kieltoon käyttää vähäpukaisia naisia tai tyttöjä messuosastoilla houkuttimina: ”Mitä iloa lähteä Kaliforniaan, jos ei edes näe rotunaisia bikiniessä?” (Grönholm 2006). Järjestäjien valinta oli naispelaajien kannalta onnistunut, sillä naismessuvieraita oli vuonna 2006 mukana aikaisempaa enemmän (Lees 2006).

Pelikulttuuri on osa laajempaa informaatioteknologian aluetta. Teknologia puolestaan on sukupuolittunutta ja monin tavoin maskuliinista (mm. Vehviläinen 2005a), ja se ylläpitää maskuliinisia käytänteitä (Vehviläinen 2005b). Tieto- ja viestintäteknologioiden ajatellaan olevan aluetta, jonka miehet luonnostaan tuntevat naisia paremmin (Mt.). Pelikulttuurin osalta tämä ilmenee esimerkiksi siten, että pelit on suunniteltu ja markkinoitu miespuolisille pelaajille (Haines 2004; Provenzo 1991; Graner Ray

2004) ja suurin osa pelaajista on poikia tai miehiä (Cassell & Jenkins 1999; McEnany Caraher 1999; Suoninen 2002; Subrahmanyam & Greenfield 1999; Graner Ray 2004). Pelit ovat kehittyneet maskuliinisista konteksteista kuten tieteestä¹, matematiikasta, teknologiasta ja armeijan käytänteistä ja kantavat tätä kautta tietynlaisen kulttuurisen merkityksen (Dovey & Kennedy 2006). Feministisessä pelitutkimuksessa onkin jo yli vuosikymmenen ajan pyritty osoittamaan pelien maskuliinisuutta sekä esitetty konkreettisia parannusehdotuksia siitä, miten peleistä voitaisiin tehdä naisystävällisempiä. Pelien toivottu sukupuolineutraalisuus (engl. *gender-neutral*) ja kaikkien sukupuolten huomioonottaminen (engl. *gender-inclusive*) ovat vuorotelleet puheenvuoroissa, joissa on ehdotettu tyttöjen pitävän milloin hoivaamisesta, milloin sosiaalisista suhteista. Kritiikkiä on kuitenkin kohdistettu siihen, miten stereotypisoivilla naispelaajakuvilla voidaan myös rakentaa tietynlaista pelaajuutta ja sovittaa naispelaajat yksiselitteiseen kaavaan (Taylor 2006b). Loppujen lopuksi eivät vaaleanpunaisiin paketteihin käärityt tyttökulttuurista ideoita ammentaneet pelitkään *Barbie Fashion Designeria* (1998) lukuun ottamatta saavuttaneet suurta suosiota. Sitä, oliko vika itse teemassa vai syvemmissä pelillisyydessä tai pelimekaniikassa, ei koskaan yritettykään saada selville.

Naisten suhdetta pelaamiseen ja peleihin on feministisessä pelitutkimuksessa pohdittu pääasiassa neljästä näkökulmasta. Ensinnäkin on tutkittu, minkälaisista peleistä ja mistä pelien piirteistä tai toiminnoista tytöt ja naiset pitävät (mm. Nikken 2000; Subrahmanyam & Greenfield 1999; Brunner, Bennet & Honey 1999). Toisekseen huomiota on kiinnitetty pelien naishahmoihin ja naisrepresentaatioihin (mm. Provenzo 1991; Jansz & Martis 2003; Richard & Zaremba 2005; Kennedy 2002; Grimes 2003). Kolmanneksi pelien sisältöä on tarkasteltu sukupuolimerkitysten rakentumisen kannalta (mm. Bryce & Rutter 2002; Gailey 1993). Neljäntenä on ollut suunnittelunäkökulma, johon on liittynyt keskustelu tytöille ja naisille sopivista peleistä ja sukupuolisensitiivisistä suunnittelun ratkaisuksista (mm. Gansmo & Nordli & Sørensen 2003; Graner Ray 2004; Inkpen et al. 1993). Tutkimuksissa on pääasiassa käsitelty tyttöjä, ei aikuisia naisia. Tässä tekstissä viitataan naisilla kaikkiin naispelaajiin iästä riippumatta.

Muutosta pelikulttuurin maskuliinisuuteen on feministisissä keskusteluissa etsitty pelinkehityksestä. Pelinkehitys on vuosikymmenten aikana edennyt autotallipuuhaelusta jättimäiseksi bisnekseksi. Kun pelit tämän päivän yhteiskunnassa toimivat merkittävänä mediana ja viihteen muotona, ei ole yhdentekevää, kuka pelejä suunnittelee ja kehittää. Ilmiselvästi suurin

osa pelinkehityksessä toimivista ammattilaisista on miehiä. Skillsetin (Sector Skills Council for the Audio Visual Industries) tekemän tutkimuksen mukaan elektronisten pelien kehityksessä vain kahdeksan prosenttia työvoimasta on naisia (Skillset 2004), ja naisten määrän lisääminen pelituotantoon onkin niin pelitutkimuksen (McEnany Caraher 1999) kuin alan itsensä tavoite. Esimerkiksi Women's Game Conference² on nimenomaan naispelisuunnittelijoihin keskittyvä tieteellinen konferenssi. Girls in Games -organisaatio³ puolestaan kannustaa naisia pelialan tehtäviin ja tukee alalla jo toimivia naisia. Yleisesti siis uskotaan, että naiset pystyvät miehiä paremmin ymmärtämään naispelaajien tarpeet ja toiveet. Yksittäisen naisen äänen kuuluviin saaminen miesvaltaisessa työyhteisössä voi kuitenkin olla hankalaa, joten suuria muutoksia on odotettavissa vasta sitten, kun naisia on mukana runsaasti enemmän. Erityisen ongelmallista on, ettei ajatus naispelisuunnittelijasta tunnu sopivan yleiseen mielikuvaan pelituotannosta. Nekin harvat naiset, jotka pelinkehityksessä ovat menestyneet, suosittun *King's Quest* -seikkailupelisarjan (1984–1998) luoja Roberta Williams mukaan lukien, on vaihkaa hävytetty kirjoitetusta ja julkisesta pelinkehittäjäkaanonista (Dovey & Kennedy 2006). Toki ei sekään ole taattua, että naiset aina ymmärtäisivät naispelaajien tarpeita miehiä paremmin.

Naisten mahdollisuudet vaikuttaa pelikulttuuriin eivät onneksi rajoitu kaupallisten pelien tekemiseen vaan tietokonepelaamisen partisipatorinen luonne ja lukuisat oheistuotannot mahdollistavat kulttuurin muokkaamisen sen sisältä käsin. Esimerkiksi T. L. Taylor (2006b) on kiinnittänyt erityistä huomiota ”vain naisille” -pelitapahtumiin, joilla on merkittävä rooli pelikulttuuriin tutustuttaessa. Taylor kirjoittaa, että pelaavien naisten tutkiminen on tie parempaan pelikulttuuriin ymmärtämiseen. Naisten esille tuominen on tärkeää, jotta yleinen käsitys naisista pelaajina saisi ansaitsemansa paikan julkisessa keskustelussa. Naispelaajuus on esimerkiksi peliteollisuuden piirissä huonosti tunnettu alue (Kerr 2003). Myös WomenGamers-verkkosivuston⁴ slogan ”Because women DO play” kertoo tarpeesta alleviivata naispelaajien olemassaoloa ja purkaa yleistä käsitystä pelaamattomuudesta. Tähän mennessä pelitutkimuksessa on kiinnitetty hyvin vähän huomiota niihin naisiin, jotka todella pelaavat. Voidaan ajatella, että pelatessaan maskuliinisen kulttuurin pelejä he ovat alistuneet miespelaajan malliin ja omaksuneet miehiset pelityylit. Asia ei kuitenkaan välttämättä ole näin mustavalkoinen. Naisilla ja tytöillä on mahdollisuus myös muokata pelikulttuurista itsensä näköistä ja etsiä polkuja, jotka eivät ehkä ole esiintyneet miespelisuunnittelijan oletuksissa pelien pelaamista-voista.

Esitän tässä artikkelissa ajatuksen siitä, millä eri tavoilla naiset aktiivisina toimijoina rakentavat pelikulttuuria ja voivat samalla tuottaa tietoa pelikulttuurin oletetusta maskuliinisuudesta sekä kehittää itselleen ja toisilleen uusia rinnakkaisia tiloja sekä toiminnan muotoja pelikulttuurissa. Uskon, että pelit ovat partisipatorisen luonteensa vuoksi erityinen alue fani- sekä vasta- ja rinnakkaistoiminnalle ja tätä kautta vaihtoehtoisten identiteettien luomiselle. Lisäksi esitän, että aktivismin, faniuden ja taiteilijuuden tutkiminen voi avata sukupuolta ja pelaamista koskevaan keskusteluun arvokkaan lisän, eikä se johda naispelaajien käsittämiseen passiivisina pelikulttuurin marginaalialueiden kansoittajina.

Aktiiviset pelaajanaiset

Feministisellä tutkimuksella katsotaan olevan kahtalainen agenda. Ensinnäkin sen avulla pyritään käsittelemään naisiin liitettyä ”toiseutta” tekeväksi näkyväksi ja purkamalla yhteiskunnassa vallitsevia yleisiä totuuksia ja arkipäivän uskomuksia. Toisaalta se yrittää rakentaa vaihtoehtoisia tapoja toimia ja näin vähentää naisten marginaalisuutta. (Koivunen & Liljeström 2004.) Suurin osa feministisestä pelitutkimuksesta toteuttaa molempia. Paljastaessaan ja kirjoittaessaan auki pelikulttuurin maskuliinisia piirteitä ne samalla ehdottavat vaihtoehtoisia tapoja, joilla naiset ja tytöt pelaavat ja jotka suunnittelijoiden tulisi ottaa huomioon pelejä kehittäessään. Esimerkiksi Yasmin Kafain (1999) tutkimus nuorista tytöistä itse suunnittelemassa pelejä tytöille sisältää havaintoja sekä olemassa olevasta pelikulttuurista että ideoita uusiin peleihin. Yhtenä tutkimuksen tuloksena oli, että tytöt halusivat pelata arkipäiväisillä pelihahmoilla, kuten kissoilla, poikien suosissa fantasiahahmoja. Vaikkei tämänkaltaista tutkimusta voida yleistää kaikkiin naispelaajiin, pelinkehityksessä voitaisiin kiinnittää huomiota siihen, missä määrin kehitteillä olevat pelit sisältävät näitä oletetusti naisten pitämiä piirteitä, vai jättävätkö pelit jonkunlaisen toiminnan tai jonkinlaiset piirteet järjestelmällisesti taka-alalle.

Feministisen tieteentekemisen kaksi määränpäättä auttavat ryhmittelemään aikaisempaa tutkimusta, mutta myös ymmärtämään laajempaa feministisen toiminnan kenttää. Esitetyt purkamisen ja rakentamisen projektit auttavat hahmottamaan naisten toimintaa pelikulttuurissa. Se, miten naiset ja tytöt paikantuvat suhteessa pelikulttuuriin, noudattelee samoja linjoja: he sekä tuovat pelikulttuurin maskuliinisuutta esiin että muokkaavat pelikulttuuria itselleen sopivampaan suuntaan. Välillisesti maskuliinisuutta

”kritisoidaan” olemalla pelaamatta. Pelikulttuurin maskuliinisuuden julkituominen tapahtuu usein myös kuvaamalla epämieluisia pelikokemuksia esimerkiksi Internet-päiväkirjoissa eli *blogeissa* tai erinäisillä foorumeilla. Whitney Butts on kirjoittanut *The Escapist* -verkkójulkaisuun siitä, miten hän saa *World of Warcraft* -pelin (2004) sisäisessä *chatissa* eli keskustelussa kuulla, ettei voi olla nainen vaan pikemminkin esittää naispelaajaa saadakseen miehiltä ilmaisia peliesineitä.⁵

Someone says something about Johnny Depp’s character in Pirates of the Caribbean, Captain Jack Sparrow, and I respond with “hehe Jack Sparrow is hot.” The conversation in party chat follows:

[Warrior]: omg wtf dude are you gay or something?

[Rogue]: yeah dude, that’s sick

[Teleios]: I’m a girl. I can think guys are hot.

[Nice Guy with Good Grammar]: Woah, you’re a girl. That surprises me, you are actually a good priest. No one has died.

[Teleios]: Well yeah, girls can play games and be good you know.

[Shaman]: wow there’s a girl playing horde. Most girls are so insecure they have to play alliance to make themselves pretty.

[Teleios]: Well obviously that’s not a problem for me. I like my priest as she is.

[Rogue]: can I see ur pic plz?

[Teleios]: no.

[Warrior]: come on why not?

[Teleios]: I don’t show my pic to random people.

[Rogue]: ur not a girl.

[Teleios]: That’s right, girls don’t exist on the internet, or play games.

[Warrior]: at least not hot ones, they are all fat and stupid

[Teleios]: That’s not very nice.

[Shaman]: If you are a girl, you’re probably not hot either.

[Rogue]: can we go, teleios isn’t a girl they won’t show pic

[Nice Guy with Good Grammar]: Yeah, I don’t believe it either. Probably someone just fishing for free stuff.

(Butts 2005.)

Edellä kuvatun kaltainen maskuliinisuuden näkyväksi tekeminen on tärkeää ja kertoo paljon pelikulttuurissa vallitsevista uskomuksista, muttei vielä itsessään auta tekemään pelikulttuuria naisten kannalta paremmaksi. Mielinkiintoisempaa mielestäni onkin se, miten naiset ja tytöt voivat itse luoda

uutta ja muokata vanhaa sekä miten he tätä jo tekevät. Sitä kautta voimme ymmärtää, mikä pelikulttuurissa ”on vikana” – vai onko mikään. Tutkimalla pelikulttuuriin liittyviä oheistoimintoja, naisten toteuttamana, voimme ymmärtää paremmin heidän paikkaansa pelikulttuurissa – ennen kaikkea niitä pelikulttuurin oletetun maskuliinisuuden ja selkeän miesvaltaisuuden tuomia ristiriitaisuuksia, joita naiset ja tytöt pelaajina saattavat kokea. Esimerkiksi *hard core FPS* (engl. *first person shooter*) -pelaajaryhmien oikeaoppisuutta ironisoivat ja vastustavat ryhmät kuten *Quake* (1996–2005) -pelaajaklaani PMS (*Psycho Men Slayers*), nostaa esiin pelikulttuuriin liittyvää väkivaltaa ja ajatusta siitä, etteivät naiset pelaa (ainakaan ampumapelejä). Joskus pelaajien tuotannoissa tai itse pelaamisessa taas tulee varsin selvätkin esiin tietoinen pyrkimys toisenlaista kulttuuria ja toisenlaisia pelejä kohti. Esimerkiksi vain naisille tarkoitettuja pelikiltoja on olemassa, samoin *pelimodien* joukossa on sellaisia muunnoksia, joissa mieshahmojen tilalla esitetäänkin vahvoja naisia tai aseiden tilalle piirtyvät keittiövälineet. Nämä naisten tekemät lisät olemassa oleviin peleihin kritisoivat yleensä olemassa olevaa pelikulttuuria, esimerkiksi siihen liittyviä maskuliinisia käytänteitä. Harawaylaisittain ajateltuna naiset voivat olla itse muokkaamassa kyborgiruumiisiinsa liitettäviä tarinoita ja yhteisöjä, eikä kyborgi-identiteettejä rakentaessa ole selvää rajaa sillä, kumpi tehdään ja kuka tekee ihmisen ja koneen yhteenliittymässä (Haraway 2004). Samanlaista ajattelua liittyy teknologiakeskusteluun. Marja Vehviläinen (2005b) esittää, että informaatioteknologian jokapäiväisessä käytössä tuotteiden käytön ja suunnittelun rajat hämärtyvät ja tämä voi luoda mahdollisuuden naisten äänen kuuluviin saattamiselle.

Pohdin seuraavassa naispelaajuuteen liittyvää osallistumista ja pelikulttuurin rakentamista kolmella tasolla: pelaamisen partisipatorisuuden, pelifaniuden ja peleihin liittyvän taiteellisen toiminnan kautta. Partisipaatio on pelaamisen erityispiirre ja kuvaa pelaamisen luonnetta: sitä, mitä pelatessa tapahtuu. Pelifanius auttaa luokittelemaan pelikulttuurissa tapahtuvaa aktiivista osallistumista ja linkittää sen aiempaan populaarikulttuurin tuotteisiin liittyvään osallistumiseen kuten televisiofaniuteen. Peleissä tai peleistä tuotetun taiteellisen sisällön käsitteleminen avaa näkökulman hyvinkin intentionaaliseen toimintaan ja käsittelee partisipatorisuuden ja faniuden lopullisia tuotteita. Pelikulttuurissa ja yksittäisten pelaajien arkipäivässä tasot sekoittuvat keskenään ja vaikuttavat toisiinsa, mutta kolmijako auttaa hahmottamaan pelikulttuuriin liittyvät erilaiset osallistumisen mahdollisuudet.

Pelit ja partisipaatio

Pelit eroavat monista muista medioista tarjoamalla useanlaisia mahdollisuuksia osallistumiseen. Siinä missä televisio-ohjelma tai elokuva voidaan käsittää valmiiksi teokseksi, joka sekin toki aktiivisesti tulkitaan erilaisiksi merkityksiksi, peli syntyy aina vasta pelaajan valintojen ja toimien kautta (vrt. Aarseth 1997). Merkittävää on, että peli pelattuna ja lineaarisena tapahtumien ketjuna voi muodostua hyvinkin erilaiseksi pelaajasta riippuen. Peliin mahdollisesti sisäänrakennettu tarina voi olla muuttumaton, mutta vastoinkäymiset, ratkaisut eri toimintatavoista ja valinnat etenemisen suhteen tekevät jokaisesta pelatusta pelistä erilaisen (vrt. mt.). Tämän vuoksi pelin määritelmiin liittyvät yleensä olennaisesti säännöt (mm. Juul 2005; Aarseth & Smedstad & Sunnanå 2003), joiden puitteissa pelaaja ratkaisunsa tekee. Olli Leino (2005) esittää erityisesti peliin sisältyvän tarinan ulkopuolelle jäävän pelaajan toiminnan partisipatorisena sisällön luomisena. Kaiken kaikkiaan tietokonepelille on luonteenomaista, että ne luodaan valmiiksi *ergodisessa* prosessissa – ilman pelaajan ponnisteluja pelit eivät ole kokonaisia (mt.).

Jon Dovey ja Helen Kennedy (2006) kirjoittavat:

Uuden median käyttö yleisesti ja digitaaliset pelit erityisesti sallivat erittäin näkyvän partisipaatiokulttuurin ilmenemisen, jossa hallitsevan kulttuurin (peliteollisuuden) ja alakulttuurin (pelaajat, modaajat ja skinnaajat) erottelu menettää merkityksensä ja jota ei tyypillisesti liitetä elokuvan tai television katsomiseen.⁶

Peleihin liittyvä partisipaatio on ollut selvää koko niiden olemassaolon ajan, mutta tavat osallistua ovat kuitenkin laajentuneet huomattavasti viimeisten vuosien aikana. *World of Warcraftin* kaltaisten MMORPG-pelien⁷ kautta pelaajan mahdollisuudet toimia pelimaailmassa ovat tulleet entistä monimuotoisemmiksi, kun peli ei enää esitä selkeitä tavoitteita toiminnalle, vaan mahdollistaa useiden toisistaan poikkeavien toimintamallien toteuttamisen. *World of Warcraftissa* voi lukuisten muiden mahdollisuuksien lisäksi keskittyä tehtävien suorittamiseen, taitojen kuten yrttienkeruutaidon kartuttamiseen, ystävyysuhteiden luomiseen tai pelimaailmaan tutustumiseen aidossa tutkimusmatkailumielessä. Pelissä voi myös edetä itsenäisesti tai muiden pelaajien kanssa yhteistyössä, jolloin on mahdollista esimerkiksi liittyä johonkin sadoista pelaajakilloista. Kun pelin pelaajia on yli kuusi miljoonaa (Blizzard 2006), jo pelkästään pelaajien kohtaamiset erilaisissa

pelimaailman paikoissa nostattavat monenlaisia pelitilanteita. Mahdollisten pelitilanteiden ja yhteensattumien kirjosta kertoo sekin, että ohjelmistotuotannollisesti katsottuna 90 % MMORPG-pelien kehitystyöstä on päivitystä, joka tehdään vasta pelin julkaisun jälkeen (Mulligan 2006). Yhden pelaajan käsitys samasta pelistä voi olla kaukana siitä, millaiseksi toinen sen kuvaisi. Entisestään epämääräiset genererajatkin hämärtyvät, kun samaa peliä voidaan pelata rooli-, seikkailu-, taistelu- tai strategiapelinä.

Pelaamiseen irrottamattomasti liittyvän osallistajuuden vuoksi naispelaajat rakentavat omaa pelikulttuuriaan esimerkiksi hahmovalinnoilla, pelityylillä tai toiminnallaan verkkopeleissä satojen muiden pelaajien joukossa. Voidaan sanoa, että naispelaaja on itse mukana luomassa pelaamaansa peliä ja siihen liittyviä pelikokemuksia.

Pelifanius

Peleihin liittyvä partisipatorisuus ja sen lisääntyminen ei ole rajoittunut pelkästään pelaamiseen itsessään. Monenlaiset fanikulttuuriksikin luokiteltavat aktiviteetit kuten pelitapahtumia kuvaamalla tehtyjen *machinima*-videoiden, *skinien* eli uuden näköisten pelihahmojen ja pelimuunnosten eli modien tekeminen, peliohjjesivustojen kehittäminen sekä pelikiltojen pystyttäminen ovat hyviä esimerkkejä pelaamiseen liittyvistä mielenkiintoisista oheis- ja rinnakkaisilmiöistä. Henry Jenkins (1992, 33) on käsitellyt televisiosarjafaniutta *textual poacher* -määritelmän avulla Michel de Certeautta soveltaen. Textual poacher -ajatus kuvaa kulttuuristen tekstien lukijat aktiivisina matkaajina ja merkitysten muokkaajina. Jenkinsin mukaan lukijoillakin, hänen tutkimuksensa kontekstissa katsojilla ja omassani pelaajilla, on valtaa merkityksen rakentajina ja edelleen uusien kulttuurintuotteiden, yhteisöjen, kulttuurin ja tekstien luojina. Edelleen, fanius esittäytyy partisipaatio-kulttuurina, eikä siinä ole kysymys väärinlukemisesta vaan pikemminkin anastuksesta, omaan haltuun ottamisesta. Faniin luomat kulttuurintuotteet ovat kuitenkin tietyltä kannalta hyvin irrallaan ihannoinnin kohteistaan. Siinä missä televisiosarjoista kirjoitetun fanifiktio mahdollisuus vaikuttaa kaupallisesti tuotettavaan sarjaan on mitättömän pieni, myös pelimodin julkaiseminen osana alkuperäistä peliä on äärimmäisen harvinaista. Poikkeuksia toki on suuntaan kuin toiseenkin. *Star Trekiä* (1966–2005) enemmän tai vähemmän humoristisesti imitoiden luodut *Star Wreck*-elokuvat (1992–2005) ovat esimerkki faniin tekemistä menestyneistä elokuvista. *Half-Life* (1998) *Counter-Strike* -total conversion modin (1999) eli täydellisesti

alkuperäisen pelin audiovisuaalisesti ja toiminnallisesti muuttavan modin kehittyminen kaupalliseksi tuotteeksi vuonna 2000 on esimerkki samasta ilmiöstä pelien osalta.

Televisiofaniuden käytänteitä voi jossain määrin rinnastaa pelifaniuteen. Molemmille on esimerkiksi yhteistä monimediallisuus. Käytänteet eroavat kuitenkin olennaisella tavalla osallistumisen ja vaikuttamisen laajuuden kannalta. Tämä ero syntyy pelien kauttaaltaan partisipatorisen luonteen myötä siksi, että peli rakentuu kokonaiseksi vasta pelattaessa eli pelaajan, mahdollisen fanin, myötävaikutuksesta. Fanituotanto on karkeasti ajateltuna alkuperäistuotteeseen liittyvien ja sen kehittäjien luomien välineiden uudelleenkäyttöä. Televisiosarjojen yhteydessä tämä tarkoittaa pääasiassa tarinan, henkilöhahmojen ja/tai tapahtumamiljöön käyttämistä perustana uusille tarinoille. Mutta tietokonepelien yhteydessä kyse ei ole pelkästään tarinasta, vaikka uusien sekä pelistä kertovien että pelissä pelattavien tarinoiden luominenkin on mahdollinen fanituotannon kohde. Tietokonepelien osalta välineet määrittävät pelin ohjelmakoodin ja -ohjelmiston (engl. *game engine*) kautta hyvinkin teknisesti, mutta myös pelin tasoista, kartoista, maailmoista, hahmoista, toiminnoista, grafiikasta, tavoitteista ja lukuisista muista pelin osista. Ja koska peli lopulta on vain ohjelma, pelin hahmot, tapahtumat ja toiminnot ovat jossain määrin fanin muutettavissa ujuttamalla alkuperäisen sisällön tilalle omaa sisältöä esimerkiksi korvaamalla pelin grafiikkatiedostot itse tehdyillä. Mitä tarinaan tulee, pelihahmot, jos niitä pelissä on, ovat aidosti pelaajan käsissä ja hän voi kehittää hahmojen kautta mitä mielikuvituksellisimpia tarinoita. Tämä on verrattavissa siihen, että televisiosarjafanilla olisi sarjan fanijaksoa kuvatessaan käytössään sarjan alkuperäiset näyttelijät ja lavasteet. Lisäksi televisiofanien *zine*-julkaisuihin verrattuna pelifanius muodostuu toimintatavoiltaan tehokkaammaksi kulluttaja-aktivismiksi. Toimintaa tehostaa verkkojulkaiseminen, joka nopeuttaa omien kulttuurintuotteiden jakelua (Jenkins 2003).

Tietokonepelien vastinetta television fanifiktiolle voidaan avata Julian Oliverin (2006) *hack*-kategorioiden kautta. Käytän englanninkielistä sanaa *hack*, koska sille ei suomen kielessä ole vakiintunutta tai edes usein käytettyä vastinetta. *Hack* on informaatioyhteiskunnan slangisana, joka tarkoittaa nerokasta tietoteknistä taitavuutta osoittavaa oivallusta ja ratkaisua. Hakkerit ohjelmoivat, koska ohjelmointihaasteet ovat heille kiinnostavia ja innostavia, ja he suhtautuvat työhönsä intohimoisesti sekä pitävät sitä hauskanpitona (Himanen 2001). Hakkerit tuntevat työkalunsa hyvin ja ovat tätä kautta päteviä käyttämään niitä omien ideoidensa toteuttamiseen. Näin esimerkiksi pelimodin tekijä tuntee pelin ja sen lainalaisuudet ja on

kykenevä muokkaamaan peliä haluttuun suuntaan. Oliverin (2006) ensimmäinen hack-kategoria on karttojen muokkaus (engl. *mapping*), joka viittaa pelin karttojen muokkaamiseen erityisillä pelitasojen muokkausohjelmilla, 3D-mallinnusohjelmilla ja kuvankäsittelyohjelmilla. Työ ei vaadi varsinaista ohjelmointitaitoa, sen sijaan fanilta vaaditaan työkaluohjelmien hallintaa ja (taiteellista) luovuutta.

Toinen kategoria, modifikaatio (engl. *modification*), vaatii jo parempaa tietoteknistä osaamista ja liittyy olennaisesti pelimodeihin. Modifikaatio on pelin ohjauskielen tai skriptien eli komentosarjojen muokkaamista tarkoituksena vaikuttaa pelissä muuhunkin kuin pelikenttien muotoon tai visuaaliseen ulkoasuun. Täydellinen muunnos (engl. *total conversion*) puolestaan on yksi modien muoto ja tarkoittaa pelin muuntamista siinä määrin, etteivät alkuperäinen peli tai edes alkuperäisen pelin genre ole enää tunnistettavissa. Vain pelin perustoiminnot tai vähimmillään vain tekniset ominaisuudet pysyvät tällöin samoina.

Neljäs hack-tyyppi on kokonaan uuden pelin tekeminen alusta alkaen käyttäen kuitenkin apuna olemassa olevia pelimoottoreita. Viides hack liittyy peliin näyttämönä ja performanssiin. Pelin tapahtumia voidaan kuvata tietokoneeseen liitettyllä videokameralla tai pelin sisäisesti, ja tätä materiaalia voidaan puolestaan editoida edelleen. Näin syntyvillä machinimavideoilla esitetään usein protesteja tai manifesteja ja elokuvat laitetaan Internetiin kaikkien saataville. Huumori näyttää olevan tämän hetken machinimavideoissa olennaisessa osassa. Machinimavideot liittyvät selkeästi television fanifiktioon perinteeseen, joskin machinimassa pelihahmoja käytetään useammin eri rooleja esittävinä näyttelijöinä kuin pelin alkuperäisessä tarinakontekstissa. Television fanifiktiossa tarinoita rakennetaan alkuperäisen maailman sisälle, machinimassa sitä vastoin luodaan uusia maailmoja ja tarinoita visuaaliselta ulkomuodoltaan samoilla hahmoilla. Viimeinen Oliverin hack-kategorioista on tosielämän hakkerointi. *Pervasiiviset* eli reaali- ja virtuaalimaailmaa yhdistävät pelit ovat hyviä esimerkkejä tästä. Esimerkiksi *Human Pacman* (mm. Cheok 2004) -pelissä alkuperäisen videopelin hahmot muuttuvat kaupungin kaduilla juokseviksi ihmisiksi.

Fanit ovat kulttuurinsa aktiivisia tuottajia, jolloin fanius muodostuu rikkaaksi partisipaatiokulttuuriksi (Jenkins 1992). Pelaajista osallistujina on tietokonepelien yhteydessä käytetty nimityksiä prosumer eli kuluttaja tuottajana, *the consumer as producer* (Dovey & Kennedy 2006) sekä *co-creator* (Morris 2003). Co-creator-ajatus pyrkii tekemään eroa televisioon ja elokuvaan nähden, ja sen mukaan niin alkuperäinen tuottaja kuin pelaajakaan ei ole yksin vastuussa lopullisesta tuotteesta. Partisipaatioon liittyy keskeisesti

myös käsite konfiguraatio, jolla pyritään kuvaamaan tietokonepelien interaktio yksiselitteistä ”osoita ja klikkaa” -interaktiota laajempaan toimintaan, aitona mahdollisuutena vaikuttaa systeemin toimintaan (Dovey & Kennedy 2006). Joost Raessens (2005) on laajassa partisipaatiokulttuuria ja tietokonepelejä käsittelevässä artikkelissaan määritellyt tulkinnan (engl. *interpretation*), uudelleenkonfiguraation (engl. *reconfiguration*) ja rakentamisen (engl. *construction*) pelikulttuuriin partisipaatiomuodoiksi. Yhteistä kaikille on ajatus tietokonepeleistä käyttäjän toiminnasta riippuvaisena ja sen kautta rakentuvana uuden median muotona. Naispelaajat ovat vapaita rakentamaan omien mieltymystensä mukaisia modeja, machnimoja tai muita tuotteita itselleen ja toisilleen, eikä peliteollisuus määritä ainoita mahdollisia toiminnan tapoja. Kuten faniudessa ylipäätään, myös naisfanien tuottamisissa hackeissa tai innovaatioissa limittyvät kiinnostus teknologiaan sekä vastustus massakulttuurin ja pelituottajien tekemiä valintoja kohtaan. Siinä missä televisiosarjafanit kirjoittavat sarjojen hahmoille uusia tarinoita, modaajat muuttavat pelihahmojen ulkonäköä tai vaihtavat pelin sotatantereen tilalle esimerkiksi maalaismaiseman.

Naispelaajuuden tutkimukseen liittyy naisten osallistumisen määrien suhteen mielenkiintoisia kysymyksiä. Jenkinsin mukaan suurin osa faneista on naisia (Jenkins 1992). On arvioitu, että jopa 90 % kaikista eniten fanituotantoa kirjoittaneen *Star Trekin* fanifiktiosta on naisten kirjoittamaa (Bacon-Smith 1986). Naisille fanifiktio kirjoittaminen voi esimerkiksi olla vahvojen naishahmojen luomista tai muiden feministisen keskustelun olennaisten kysymysten työstämistä (Jenkins 1992). Fanifiktio kautta tuotetaan vaihtoehtoista sukupuolisuutta ja nostetaan esille populaarikulttuurin piileviä käytäntöjä. Mielenkiintoista on myös se, miten fanina tuotettujen tekstien kautta voidaan saavuttaa merkittävää ammattitaitoa. Naistieteiskirjailijoille fanius oli merkittävä ponnahduslauta ammattimaiseen kirjoittamiseen silloin, kun tieteiskirjallisuus oli vielä miehistä ja miesten hallussa (Bradley Jenkinsin 1992 mukaan). Nykyisessä tilanteessa, jossa lähes kaikilla pelisuunnittelijoilla on takanaan aika aktiivisena pelaajana (Dovey & Kennedy 2006), on oletettavaa, että naisetkin saadaan mukaan pelien kaupalliseen tuotantoon vasta sitten, kun he ensin ovat aidosti mukana pelikulttuurissa.

Oliverin esittelemät pelaajapartisipaation mahdollisuudet määriteltiin hackeiksi. Olli Sotamaa puolestaan näkee mahdollisuuden käsittää modit populaariksi hakkerismiksi (Sotamaa 2004). Kaiken kaikkiaan tietokonepelikulttuuriin liittyvä partisipaatio vaatii usein tietoteknistä osaamista ja luovia oivalluksia kuten hakkerismikin. Fanikulttuurin ja hakkerikulttuurin perinteiset sukupuolijaot herättävätkin tällöin erityisen asetelman: siinä

missä suurin osa fanifiktiosta on ollut naisten tuottamaa, hakkerikulttuuri on hyvä esimerkki informaatioteknologian alaan liittyvästä, kokonaan miehisestä kulttuurista (Håpness & Sørensen Vehviläisen 2005b mukaan).⁸ On sanottu, että tytöt joutuvat todistelemaan omaa uskottavuuttaan hakkeri- ja nörttikulttuureissa poikia enemmän (Järvinen & Mäyrä 1999). Kun tilanteesta siirrytään tietokonepelien fanikulttuuriin, jossa tuottaminen on itse asiassa hakkerointia tai populaaria sellaista, on mielenkiintoista nähdä, missä määrällisessä suhteessa miehet ja naiset osallistuvat siihen ja miten fanius ja hakkerius suhteutuvat toisiinsa.

Kyberfeminismi ja peles[s/t]ä tehty taide

Kyberfeminismin ajatus feministiaktivisteista hegemonisen kulttuurin kyseenalaistajina avaa hyvän lähtökohdan naisten toimintaan pelikulttuurissa. Häilyvärajainen kyberfeminismin käsite on yhtä aikaa henkilökohtaisten tavoitteiden kannustamaa aktivismia ja kokoontunutta sisaruutta teknologisten käytänteiden miesvaltaisuutta vastaan. Tässä tekstissä käsitän kyberetuliitteen viittauksena tietoteknisesti välittyneeseen tietoon, en niinkään kyberruumiillisuuteen tai kyberneettiseen ihmiskuvaan. Kyberfeminismi yhdistää taidetta, tutkimusta ja aktivismia (Paasonen 2004). Ajatus vapaudesta tekee kyberfeminismistä erityisen feminismin haaran ja mahdollistaa sen soveltamisen naispelaajien aktiiviseen toimintaan pelikulttuurissa. Susanna Paasonen (2004) mukaan kyberfeminismissä ajatellaan, ettei teknologian käyttö ole määritelty sen alkuperän mukaan, vaan perimmäistä olemusta tärkeämpiä ovat varsinaiset teknologian käyttöön liittyvät tavat.

Rosi Braidotti määrittää tekstissään *Cyberfeminism with a difference* (1996) taiteen toimivaksi keinoksi nostaa esille postmodernin ajan haasteita etenkin feminismiin kannalta. Erityisesti feministitaiteilijat kuten Riot Girls auttavat huomaamaan postmodernin ajan feministisiä haasteita ja osoittavat uusia mahdollisuuksia sukupuolisille käytänteille. Braidotti kuvaillee postmoderniteetin modernin ajan haaveiden ja kliseiden unohtamisen jälkeiseksi jälkiteollisten yhteiskuntien historialliseksi tilanteeksi, etnisen sekoittumisen korostumiseksi, kolmannen maailman tutkimisen ja merkityksellisyyden kasvuksi, ja mikä tämän tekstin kannalta tärkeintä, uuden ja ”perversillä tavalla hedelmällisen teknologian ja kulttuurin välisen liiton syntymäksi”. Feminismin kannalta postmoderni ei ole negatiivinen vaan positiivinen ja avaa mahdollisuuden käsitellä sukupuolta uusilla tavoilla. (Braidotti 1996.)

Braidottin (mt.) mukaan postmodernin aikana teknologiaa ei enää pidetä pelottavana tai vain välttämättömänä pahana, vaan siirrytään teknofobiasta kohti teknofiliaa. Samalla postmoderni aika määrittää uudelleen suhdetta taiteen ja teknologian välillä, kun esimerkiksi yhä erilaisimmilla teknologioilla toteutetut teokset lasketaan kuuluvaksi taiteen piiriin. Lisäksi postmoderniteetti mahdollistaa siirtymiä kulttuurisissa käytänteissä myös sukupuolen suhteen. Näiden kohtien kautta tarkasteltuna voidaan nykyaikaisten tietokonepelien ja niihin liittyvien kulttuuristen käytänteiden sekä tämän hetken naispelaajuuden katsoa lukeutuvan osaksi postmodernia: naiset pelaavat yhä enemmän erilaisilla laitteilla ja ovat ylipäätään omaksuneet teknologian henkilökohtaiseksi ja tärkeäksi välineeksi muutenkin kuin sen käyttöarvon kannalta. Siirtymää teknofiliaan ilmentää myös se, että pelaamiseen liittyy niin paljon oheistoimintoja – gallerioita, keskustelupalstoja, fanisivuja, pelimuunnoksia, machnimavideoita ja omaa pelituotantoa – niin Internetissä kuin kotikoneella, että tietokoneesta on muodostunut jokapäiväinen sosiaalisten suhteiden ylläpitämiseen ja identiteetin rakentamiseen liittyvä elimellinen osa. Machinimavideot, modit ja taidepelit ovat esimerkkejä tietokonepelien osallisuudesta teknologian ja taiteen uudelleenmäärittämiseen. Siirtymiä kulttuurisissa käytänteissä osoittavat sitä vastoin esimerkiksi tilastot siitä, että naiset pelaavat enemmän mobiilipelejä ja *casual*-pelejä eli yksinkertaisia, vähän aikaa vieviä ja helposti opittavia logiikka- tai puzzlepelejä kuin miehet (mm. Krotoski 2004; 3G 2004; The Inquirer Staff 2004; RealNetworks 2006).

Jos tämän hetken tietokonepelikulttuurien ja naispelaajuuden katsotaan täyttävän Braidottin (1996) postmodernin tunnusmerkit ja halutaan tunnistaa peleihin liittyviä feminismiin haasteita, voidaan olettaa, että sitä on hedelmällistä tarkastella juuri Braidottin esittämän (feministi)taiteen kautta. Kymmenen vuotta sitten Braidotti näki feminististen haasteiden esille tuomisen kannalta merkittäviksi esimerkiksi sellaiset feministitaiteen muodot kuin tieteiskirjallisuus, kyberpunk, elokuvakäsikirjoitukset, zinejulkaisut sekä rap- ja rock-musiikki. Braidotti näki virtuaalitodellisuussovellusten olevan kytköksissä alkuperäänsä hävittäjäalentäjien koulutuslustyönä ja kierrättävän pornografista, väkivaltaista ja naista halventavaa kuvastoa. Videopelejä Braidotti kutsuu tekstissään banaaliutensa, seksistisyytensä ja yksitoikkoisuutensa vuoksi kauhistuttaviksi.

Tänä päivänä voidaan mielestäni perustellusti sanoa, että niin visuaalisesti kuin sisällöllisesti monipuolisten nykyaikaisten pelien yhtymäkohdat armeijan koulutukseen ovat kuihtuneet olemattomiin, vaikkakaan pelien historiallista kehityskulkua ei voida jättää aivan huomiotta. Samoin pelien vä-

häpukeiset ja hyperseksikkäät naishahmot kantavat pornografisen kuvaston taakkaa, mutta ovat vain yksi pieni osa pelaamista, eivätkä ole läsnä kaikissa peleissä. Myös yksitoikkoisuuden, seksistisyyden ja banaaliuden on pelien nopea kehittyminen jättänyt taakseen. Tärkeää on myös huomata, että feministiartistien työskentely on siirtynyt elokuvista ja musiikista erilaisiin Internet-perustaisiin sovelluksiin tai niiden kehittämiseen. Tämän hetken feministitaide on suurelta osin verkossa, ja peleihin liittyvät ilmiöt ovat osa tätä kenttää. Lisäksi taide ja taiteilijuus tulee Braidottia sovellettaessa ja virtuaalikontekstissa nähdä laajasti, eikä se esimerkiksi vaadi taustalleen instituutioita.

Braidotti kirjoittaa feministitaiteilijoiden välineinä feminismin haasteiden julkituomisessa olevan erityisesti ironia ja parodia. Nämä näkyvät silmiinpistävästi myös peleihin liittyvässä taiteellisessa tuotannossa kuten tämän luvun alussa mainituissa peleissä aseiden tilalle vaihtuvista keittiövälineistä. Machinimatrixin⁹ luomassa *The Movies* -pelistä (2005) tehdysä tuoreessa Monsters-machinimassa (2006) jättikokoiset ja eläimellisesti käyttäytyvät alastomat naiset herättävät kauhua kaupungilla. Machinima parodioi japanilais-amerikkalaista *Godzilla*-teemaa, ja naiset tapetaan suurkaupunkiin hyökkäävien matelijapetojen lailla videon lopussa. Britannica Dream Productionsin¹⁰ *The Sims 2* -pelistä tehty *Dinner with Kitty* -machinimavideo (2006) puolestaan voidaan tulkita ironiaksi naisihanteita ja *The Sims 2* -pelin suomia mahdollisuuksia kohtaan. Siinä suurikokoinen nainen ahmii jääkaappinsa tyhjäksi ja käyttäytyy syödessään ronskisti. Samojen tekijöiden *A Different Song – The Alternate Version* (2005) käsittelee kiellettyä lesborakkautta ja esitettiin DC Independent Film Festivalilla¹¹ tänä vuonna. Feminististen haasteiden esittämisen keinona ei tässä videossa kuitenkaan ole parodia tai ironia, minkä vuoksi virtuaalitodellisuus- ja verkkoteknologioiden kautta tuotettua ja jaettua feministitaidetta tulisikin pohtia avarakatseisemmin: mitä uusia keinoja se tuo Braidottin kuvailemalle postmodernin ajan feministiselle kritiikille ja taiteentekemiselle? Vaikuttaa siltä, etteivät Braidottin ironia ja parodia yksinään riitä kattamaan kokonaan tämänhetkistä toimintakenttää.

Naispelaajuus ja pelikulttuurin muokkaaminen

Naiset osallistuvat pelikulttuuriin monella tavalla, ja tätä kautta sen muokkaamisen mahdollisuudet ovat laajat. Kolme esittämäni tasoa: pelaamisen partisipatorisuus ja siihen liittyvä lopullisen pelin muodostaminen kulttuurituotteeksi, pelaamiseen liittyvä fanius ja fanituotannot sekä peleihin

liittyvä peleissä ja peleistä tehty taide kiinnittyvät läheisesti toisiinsa. Ero ”tavallisen” pelaajuuden ja faniuden välillä on olematon, samoin kenenkään on vaikea määrittää yhtä machinimaa fanituotannoksi ja toista taiteeksi – sama kulttuurituote voi jostain näkökulmasta näyttäytyä taiteena ja toisesta jonain muuna. Kolmijaon, joka oletettavasti sekään ei ole täysin tyhjentävä, tekeminen ottaa kuitenkin huomioon sen mahdollisuuden ja tosiseikan, että naispelaajuutta on erilaista. Kaikki naiset eivät kritisoi pelikulttuurin oletettua maskuliinisuutta taidemodien muodossa, mutta voivat hyvinkin sinnikkäästi ja tiedostamattaan valita pelattavakseen juuri ne pelit, joissa on valittavana naishahmoja. Ehkä kaikkein räikein osa naispelaajuuteen liittyvää produktiivisuutta on peleissä ja peleistä tehdyssä taiteessa, mutta se ei yksinään anna kovinkaan monipuolista kuvaa naisten toiminnasta pelikulttuurissa.

Tietokonepelaamisen kulttuuri muodostuu partisipatorisuuden myötä pelaajien itsensä rakentamaksi. T. L. Taylorin (2006a) kattava kuvaus *MMOG*-pelejä¹² pelaavista naisista ja hiljalleen kasvavat naispelaajamäärät ovat merkkejä siitä, että naisia on mukana pelikulttuurissa ja siis sen muokkaamisessakin, faneina ja tuottajina. Viime vuosina erot nais- ja miespelaajien määrissä ovat selkeästi tasoittuneet, sillä esimerkiksi Yhdistyneessä kuningaskunnassa naispelaajien määrä on joka ikäluokassa lähes puolet kaikista pelaajista (Pratchett 2005).¹³ Esimerkkejä naisten tekemistä modeista ja machinimavideoistakin on paljon, mutta näiden tuottamista, sisältöjä ja tuottamisprosessiin liittyvää identiteettien rakentamista tulisi tutkia laajemmin. Naispelaajuuteen kohdistuva tutkimus kiinnittää usein huomiota naisiin yksiselitteisesti tietyn pelin pelaajina tai joukkona, joka asettaa vaatimuksia ja rajoituksia kaupallisesti tuotettaville tuotteille, ei laajemmassa pelikulttuurisessa kontekstissa siihen osallistujina ja sen aktiivisina muokkaajina. Tätä naisten monipuolista osallistumista pelikulttuuriin olen tässä tekstissäni pyrkinyt avaamaan, sillä juuri siinä on mielestäni haastetta ja innostavaa positiivisuutta tulevalle feministiselle pelitutkimukselle.

Viitteet

1 Tieteellä viitataan tässä englanninkieliseen sanaan ”science”, joka Doveyn ja Kennedyn tekstissä todennäköisesti viittaa luonnontieteisiin. Tosin laajemminkin ajateltuna ”tiede” voidaan käsittää monella tapaa maskuliiniseksi, mitä on problematisoitu naistutkimuksen ja erityisesti tieteen ja sukupuolien tutkimuksen teksteissä (mm. Husu & Rolin 2005).

2 [Http://www.womensgameconference.com](http://www.womensgameconference.com).

3 [Http://www.girlsingames.com](http://www.girlsingames.com).

4 [Http://www.womengamers.com](http://www.womengamers.com)

5 Lainauksessa pelin sisäisen chatin pelaajanimet näkyvät hakasulkeissa. Partylla tarkoitetaan jotain yhteistä tavoitetta kuten hirviön tappamista varten koottua pelaajaryhmää. ”OMG” on lyhenne sanoista oh my god. ”WTF” on lyhenne sanoista what the fuck. Horde on World of Warcraft -pelin toinen kahdesta vaihtoehtoisesta vastapuolesta ja ”pahan” puoli. ”Pic”:llä viitataan kuvaan, ”plz” (please) tarkoittaa ”ole kiltti”, ”ur” (you are) tarkoittaa sinä olet.

6 Suomennokset HW.

7 Engl. massively multiplayer online role-playing game, massiivinen monenpelattava online-roolipeli eli Internetin välityksellä pelattava roolipeli, johon osallistuu suuria määriä pelaajia kerralla.

8 Yli kymmenen vuotta vanhan televisiofaniutta käsittelevän tilastotiedon rinnastaminen tämän päivän pelikulttuuriin ei ehkä ole täysin relevanttia. Tulevassa tutkimuksessani on kuitenkin mielenkiintoista katsoa, minkälaista korrelaatiota eri medioihin liittyvän faniuden sukupuolipainotusten välille löytyy ja miten naisfaniiden määrät ovat vuosien aikana vaihdelleet.

9 [Http://www.machinimatrix.com](http://www.machinimatrix.com).

10 [Http://britannicadreams.com](http://britannicadreams.com).

11 [Http://www.dciff.org/](http://www.dciff.org/).

12 Engl. massive multiplayer online game, massiivinen monenpelattava online-peli eli Internetin välityksellä pelattava peli, johon osallistuu suuria määriä pelaajia kerralla.

13 Ikäluokassa 6–10 naispelaajia on 48 %, ikäluokassa 11–15 47 %, ikäluokassa 16–24 44 %, ikäluokassa 25–35 44 %, ikäluokassa 36–50 45 % ja ikäluokassa 51–65 48 %.

Lähteet

- Aarseth, Espen 1997: *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, Espen & Smedstad, Solveig Marie & Sunnanå, Lise 2003: A multi-dimensional typology of games. Teoksessa Marinka Copier & Joost Raessens (toim.): *Level Up: Digital games research conference proceedings*. University of Utrecht ja DIGRA, 48–53.
- Bacon-Smith, Camille 1986: Spock among the women. *New York Times Book Review*. 16.11.1986.
- Blizzard Entertainment 2006: Spanish World of Warcraft in Development. Lehdistötiedote. <<http://www.blizzard.com/press/060228.shtml>> 22.8.2006.
- Braidotti, Rosi 1996: Cyberfeminism with a difference. Women's Studies, University of Utrecht. <http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm> 6.6.2006.
- Brunner, Cornelia & Bennet, Dorothy & Honey, Margaret 1999: Girl Games and Technological Desire. Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 72–89.
- Bryce Jo & Rutter, Jason 2002: Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers visibility. Teoksessa Frans Mäyrä (toim.): *CGDC Conference Proceedings*. Tampere: University of Tampere Press, 243–255.
- Bryce, Jo & Rutter, Jason 2005: Gendered gaming in gendered space. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.): *Handbook of computer game studies*. Cambridge, Massachusetts ja Lontoo: The MIT Press, 301–310.
- Butts, Whitney 2005: OMG Girlz Don't Exist on teh Intarweb!!!!1. *The Escapist* 17.1.11.2005. Girl Power. [Http://www.escapistmagazine.com/issue/17](http://www.escapistmagazine.com/issue/17) 19.6.2006.
- Cassell, Justine & Jenkins, Henry (toim.) 1999: *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press.
- Cheok, Adrian David & Goh, Kok Hwee & Wei, Liu & Farbiz, Farzam & Fong, Siew Wan & Teo, Sze Lee & Li, Yu & Yang, Xubo (2004): Human Pacman: a mobile, wide-area entertainment system based on physical, social, and ubiquitous computing. *Personal and Ubiquitous Computing* 8:2.
- Dovey, Jon & Kennedy, Helen 2006: *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Glasgow: Open Univeristy Press.
- Gailey, Christine Ward 1993: Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games. *Journal of Popular Culture* 27:1, 81–97.
- Gansmo, Helen Jøsok & Nordli, Hege & Sørensen, Knut H. 2003: The gender game. A study of Norwegian computer game designers. Trondheim: Institutt for tverrfaglige kulturstudier, NTNU. STS-työpaperi 01/03. <http://www.rcss.ed.ac.uk/sigis/public/download/SIGIS_D04_2.03_NTNU3.pdf> 19.6.2006.
- Graner Ray, Sheri 2004: *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Hingham: Charles River Media INC.
- Grimes, Sara M. 2003: 'You Shoot Like A Girl!' The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. Teoksessa Marinka Copier & Joost Raessens

- (toim.): *Level Up: Digital Games Research Conference*. DIGRA: University of Utrecht ja DIGRA. CD-ROM.
- Grönholm, Tuukka: E3 2006 Top 5. *Pelit* 15: 6–7, 34.
- Haines, Lizzie 2004: Why are There so Few Women in Games? For Media Training North West. Website of Women in Game Development, A Special Interest Group of the International Game Developers Association. <http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf> 19.4.2005.
- Haraway, Donna (toim.) 2004: *The Haraway reader*. New York & Lontoo: Routledge.
- Himanen, Pekka 2001: *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki*. Helsinki: WSOY.
- Husu, Liisa & Rolin, Kristina (toim.) 2005: *Tiede, tieto ja sukupuoli*. Helsinki: Gaudeamus.
- Inkpen, Kori & Uptis, Rena & Klawe, Maria & Lawry, Joan & Anderson, Ann & Ndunda, Mutind & Sedighian, Kamran & Leroux, Steve & Hsu, David 1993: We Have Never-Forgetful Flowers In Our Garden: Girls' Responses To Electronic Games. *Journal of Computers in Math and Science Teaching* 13:4, 383–403. <<http://www.cs.sfu.ca/~inkpen/Papers/Girls/girls.html>> 19.6.2006.
- Jansz, Jaroos & Martis, Raynel 2003: Gender and ethnicity. Teoksessa Marinka Copier & Joost Raessens (toim.): *Level Up: Digital games research conference proceedings*. University of Utrecht ja DIGRA, 260–269.
- Jenkins, Henry 1992. *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. New York & Lontoo: Routledge.
- Jenkins, Henry 2003: Interactive audiences? The 'collective intelligence' of media fans. <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html>> 18.6.2006.
- Juul, Jesper 2005: *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts & Lontoo: The MIT Press.
- Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka 1999: Kulttuuri muodonmuutosten ajalla. Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.): *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino, 7–26.
- Kafai, Yasmin 1999: Video game designs by girls and boys: Variability and consistency of gender differences. Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 90–114.
- Kennedy, Helen W. 2002: Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. *Game Studies* 2:2. <<http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>> 19.6.2006.
- Kerr, Aphra 2003: Girls women just want to have fun – A study of adult female players of digital games. Teoksessa Marinka Copier & Joost Raessens (toim.): *Level Up: Digital games research conference proceedings*. University of Utrecht ja DIGRA, 270–285.
- Koivunen, Anu & Liljeström, Marianne 2004 (1. painos 1996): Kritiikki, visiot, muutos – feministinen purkamis- ja rakentamisprojekti. Teoksessa Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.): *Avainsanat: 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 9–34.

- Krotoski, Aleks 2004: *Chicks and Joysticks: An Exploration of Women and Gaming*. Entertainment and Leisure Software Publishers Association (ELSPA).
- Lees, Jennie 2006: Female at E3: a look back. *Joystiq*, 13.5.2006. <<http://www.joystiq.com/2006/05/13/female-at-e3-a-look-back/>> 19.6.2006.
- Leino, Olli 2005: Observations on the post-narrative possibilities in computer games. Teoksessa *Recerques d'Art & Multimedia*. Barcelona: CaixáForum, Mediatecaonline. <<http://www.mediatecaonline.net/ram2/Nueva/html/leino.pdf>> 18.6.2006.
- McEnany Caraher, Lee 1999: Interview with Lee McEnany Caraher (Sega). Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Combat*. Massachusetts: The MIT Press, 192–212.
- Morris, Sue 2003: Wads, bots and mods: Multiplayer FPS games as co-creative media. Teoksessa Marinka Copier & Joost Raessens (toim.): *Level Up: Digital games research conference proceedings*. University of Utrecht ja DIGRA (CD ROM).
- Mulligan, Jessica 2006: This is your life. Virtual gaming: Where does reality stop and storytelling begin? Luento Kööpenhaminan IT-yliopistossa 18.4.2006.
- Nikken, Peter 2000: Boys, girls and violent video games, the views of Dutch children. Teoksessa Ulla Carlsson & Celia von Feilitzen (toim.): *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perception*. Unesco Yearbook, 2000. 2000. 93–102.
- Oliver, Julian 2006: Nimetön luentomateriaali. Luento Kööpenhaminan IT-yliopistossa 25.4.2006. <http://www.selectparks.net/~julian/share/artistic-games_ITU2006/> 18.6.2006.
- Paasonen, Susanna 2004: Ironian aallonharjalla: Mistä on kyberfeminismi(t) tehty? *Naistutkimus–Kvinnoforskning* 17:2, 4–16.
- Provenzo, Eugene 1991: *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge, Massachusetts ja Lontoo: Harvard University.
- Pratchett, Rhianna 2005: *Gamers in the UK: Digital Play, Digital Lifestyles*. London: BBC. <http://crystaltips.typepad.com/wonderland/files/bbc_uk_games_research_2005.pdf> 19.6.2006.
- Raessens, Joost 2005: Computer games as participatory media culture. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.): *Handbook of computer game studies*. Cambridge, Massachusetts ja Lontoo: The MIT Press, 373–388.
- RealNetworks 2006: Research reveals casual games provide mental balance, stress relief and relaxation. Lehdistötiedote tutkimuksesta 14.8.2006. <http://www.realnetworks.com/company/press/releases/2006/casgames_research.html> 22.8.2006.
- Richard, Birgit & Zaremba, Jutta 2005: Gaming with Grrls: looking for sheroes in computer games. Teoksessa Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (toim.): *Handbook of computer game studies*. Cambridge, Massachusetts ja Lontoo: The MIT Press, 283–300.
- Skillset 2004: Women and Ethnic Minorities Missing in the Media. <http://www.skillset.org/research/census/article_3777_1.asp> 19.6.2006.
- Sotamaa, Olli 2004: Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture. [Http://old.imv.au.dk/eng/academic/pdf_files/Sotamaa.pdf](http://old.imv.au.dk/eng/academic/pdf_files/Sotamaa.pdf) 18.6.2006.

- Subrahmanyam, Kaveri & Greenfield, Patricia M. 1999: Computer Games for Girls: What Makes Them Play. Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 46–71.
- Suoninen, Annikka 2002: Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 95–130.
- Taylor, T. L. 2006a: *Play between worlds: Exploring online game culture*. Cambridge, Massachusetts & Lontoo: The MIT Press.
- Taylor, T. L. 2006b: Becoming a player: Networks, structure and imagined futures. Teoksessa Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner & Jen Sun (toim.): *Beyond Barbie and Mortal Kombat*. The MIT Press. Tulossa 2007.
- The Inquirer Staff 2004: Women bigger mobile gamers than men. *The Inquirer*, 1.7.2004. [Http://www.theinquirer.net/Default.aspx?article=16959](http://www.theinquirer.net/Default.aspx?article=16959) 14.3.2006.
- Vehviläinen, Marja 2005a. Teknologian miehisten käytäntöjen jäljillä: teknologian sukupuolen tutkimuksesta. Teoksessa Liisa Husu & Kristiina Rolin (toim.): *Tiede, tieto ja sukupuoli*. Helsinki: Gaudeamus, 150–169.
- Vehviläinen, Marja 2005b. The numbers of woman in ICT and cyborg narratives: On the approaches of researching gender in information and communication technology. Teoksessa Hannakaisa Isomäki & Anneli Pohjola (toim.): *Lost and found in virtual reality: Women and information technology*. Rovaniemi: Lapin yliopisto, 23–46.

Pelit

- Blizzard Entertainment 2004: *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment.
- Digital Domain 1998: *Barbie Fashion Designer*. Mattel Media.
- id Software ja myöhemmin muita kehittäjiä 1996–2005: *Quake* -pelisarja. id Software, myöhemmin Activision Publishing.
- Lionhead Studios. 2005: *The Movies*. Activision Publishing.
- Maxis Software. 2005: *The Sims 2*. Electronic Arts.
- Minh “gooseman” Le ja Jess Cliffe 1999: *Counter-Strike* -total conversion modi.
- Sierra On-Line 1984–1998: *King's Quest* -seikkailupelisarja. Sierra On-Line.
- Valve L.L.C. 1998: *Half-Life*. Sierra On-Line.
- Valve Corporation 2000: *Half-Life: Counter-Strike*. Sierra On-Line.

Machinimat

- Machinimatrix. 2006: *Dinner with Kitty*. [Http://www.machinimatrix.com/2006/07/monsters-created-july-2006-title.html](http://www.machinimatrix.com/2006/07/monsters-created-july-2006-title.html) 22.8.2006.
- Britannica Dream Production. 2005: *A Different Song – The Alternate Version*. <<http://britannicadreams.com/artistspotlight.html>> 22.8.2006.
- Britannica Dream Production. 2006: *Monsters*. [Http://britannicadreams.com/artistspotlight.html](http://britannicadreams.com/artistspotlight.html) 22.8.2006.