



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Kati Hansson

”She’s going to kill us all now we’re doomed”

Suoratoistetun Detroit: Become Human -pelivideon sukupuolittuneet
representaatiot

Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö
Digitaalisen median pro gradu -tutkielma
Viestinnän monialainen maisteriohjelma

Vaasa 2020

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän yksikkö****Tekijä:** Kati Hansson**Tutkielman nimi:** "She's going to kill us all now we're doomed"

Suoratoistetun Detroit: Become Human -pelivideon sukupuolittuneet representaatiot

Tutkinto: Filosofian maisteri**Oppiaine:** Digitaalinen media**Työn ohjaaja:** Merja Koskela**Valmistumisvuosi:** 2020 **Sivumäärä:** 77

TIIVISTELMÄ:

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia sukupuolittuneita representaatioita esiintyy suoratoistetun pelivideon kommenteissa, kun pelin aihe liittyy ihmismäisten robottien ja ihmisten väliseen kohtaamiseen. Ihmisten ja androidien kohtaamisen roolia sukupuolittuneiden kommenttien käytössä on kiinnostavaa tutkia, koska androideilla ei luonnostaan ole sukupuolta. Pelivideon luomassa vuorovaikutustilanteessa osallistujat representoivat sukupuolittunutta asetelmaa, joka luo analyysipohjan tutkimukselle. Näin päästään tarkastelemaan pelimaailman rakenteiden sukupuolittuneiden piirteiden ilmenemistä suoratoistetussa pelikulttuurissa.

Tutkimuksen aineisto on kerätty suoratoistona esitetystä pelitapahtumasta, jossa pelataan Playstation 4 -pelialustan julkaiseman pelin Detroit: Become Human -peliä. Pelin teemana on ihmisten ja androidien eli ihmismäisten robottien välinen vuorovaikutus sekä haasteet tekoälyn tietoisuuden herätessä. Aineiston muodostavat pelaajan ja katsojien reaktiot ja kommentit. Menetelmänä käytän diskurssianalyysia, jonka avulla analysoin aluksi pelitilanteiden narratiivia sukupuolentutkimuksen näkökulmasta, jonka jälkeen tarkastelen kommenteissa ilmeneviä sukupuolittuneisuuden piirteitä yksityiskohtaisemmin.

Tulokset osoittavat, että todellisuudessa esiintyvät sukupuoliroolit ilmenevät toisintoina myös pelivideossa sen henkilöhahmojen, kommentoitiin osallistujien ja pelaajan välillä. Koska androidit ovat yhtenä toimijana pelin kontekstissa, heihin peilataan osallistujien konkreettisia kokemuksia tekoälystä ja asenteita niitä kohtaan sekä ihmisten välisiä sukupuolittuneita merkityksiä pelitapahtumissa. Pelidiskurssi osoittautuu reaalielämässä vallitsevien valta-asetelmien representaatioksi, jolloin sukupuolittunut maailmankuva toistuu ja androidien ihmismäinen olemus ei tähän juurikaan vaikuta.

Pelivideon osallistujat, joihin kuuluvat pelaaja ja katsojat, sopeuttavat viestintänsä pelidiskurssiin sen mukaisesti, mitä pelitapahtumissa nousee esille. Sukupuolittuneet representaatiot sisältävät stereotyyppisiä ja seksistisiä aineksia, jotka vahvistavat eroja naisen ja miehen, feminiinisen ja maskuliinisen välille. Naishahmoa esimerkiksi tytötellään ja hänet nähdään huolehtijana ja auttajana, kun vastaavasti mieshahmoa kannustetaan väkivaltaan ja puolustautumiseen. Seksistiset kommentit kohdistuvat erityisesti naisiin. Kommenteissa ehdotellaan suoraan seksiä ja esitetään naishahmo seksifantasioiden kohteena. Reaktioissa korostuu myös vallankäyttö, alistaminen ja hallinta. Myös vihapuhe ja häirintä kuuluvat tähän kategoriaan. Kaikki edellä mainitut toisintavat sukupuolittunutta diskurssia, joka vahvistaa binääristä ja heteronormatiivista kaksijakoa, jota pelin asetelmassa ilmenee.

AVAINSANAT: androidi, tekoäly, sukupuoli, representaatio, pelivideo, peliyhteisö, diskurssi

Sisällys

1	Johdanto	6
1.1	Tavoite	8
1.2	Aineisto	9
1.3	Menetelmä	12
2	Sukupuolentutkimus	16
2.1	Sukupuolittunut asetelma	17
2.2	Seksismi kielenkäytössä	18
2.3	Pelien viestintäkulttuuri	20
2.4	Vihapuhe peleissä	21
3	Tekoäly sukupuolen näkökulmasta	23
3.1	Sukupuolittunut teknologia	23
3.2	Ihmisenkaltaiset androidit	25
3.3	Ishiguro ja Sophia	26
3.4	Transhumanismi ja singulariteetti	29
4	Pelitutkimus ja sukupuoli	31
4.1	Peleissä esiintyvät roolit	31
4.2	Interaktiivisuus ja peliyhteisöt	35
4.3	Suoratoistetut pelivideot	36
4.4	Pelikulttuuri ja konteksti	37
4.5	Representaatiot peleissä	39
5	Sukupuolittuneet representaatiot pelivideolla	42
5.1	Peleissä esiintyvä kielenkäyttö	42
5.2	Detroit: Become Human -pelin päähahmot	43
5.3	Pelitulanteet ja reaktiot	45
5.3.1	Pelidiskurssin tarkastelu narratiivin avulla	46
5.3.2	Osallistujien kommenttien analysointi	54
5.3.3	Kommenttityypit ja vuorovaikutus	59
5.4	Yhteenveto	61

6	Päätäntö	65
	Lähteet	68
	Liitteet	73
	Liite 1. Detroit: Become Human -pelivideon kommenttien litterointi	73

Kuvat

Kuva 1.	Ruutukaappaus pelin alkunäytöstä	47
Kuva 2.	Ruutukaappaus pelistä, androidi Kara ja Alice	49
Kuva 3.	Ruutukaappaus pelistä, Connor androidien keskellä	51
Kuva 4.	Ruutukaappaus pelistä, androidit North ja Markus	53
Kuva 5.	Ruutukaappaus pelistä, loppukohtaus	54

Kuviot

Kuvio 1.	Sukupuolen ilmeneminen kielessä	19
Kuvio 2.	Simulaation suhde sääntöihin ja fiktiiviseen maailmaan	34
Kuvio 3.	Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimusmalli	38
Kuvio 4.	Kommenttien jakautuminen toimijoittain	55
Kuvio 5.	Pelivideon kommentteja tuottavat ryhmät	56

Taulukot

Taulukko 1.	Sukupuolittuneiden kommenttien jakauma	57
-------------	--	----

Lyhenteet

N	naispuolinen
M	miespuolinen
(mask.)	maskuliininen

(fem.) feminiininen

A androidi

1 Johdanto

Älytekniikan kehittyminen ja robotiikan saapuminen jokapäiväiseen elämään älypuhelin-ten, rannekkeiden sekä tietokonepohjaisten avustajien ja muiden laitteiden kautta on herättänyt keskustelun tekoälyn mahdollisuuksista ja uhistakin. Viime vuosien aikana robotit ovat ilmestyneet palvelurobottien ja viihderobottien muodossa koteihin ja työpaikoille. Mahdollisuutena on nähty erityisesti rutiinitehtävien helpottuminen ja jakautuminen tasaisemmin sen tekijöille älytekniikan avulla, mutta uhkana on samalla koettu myös ihmisen korvaaminen robotiikalla. (Perkowitz 2004: 8)

Yhteiskunnallisesti ihmisen kaltaiset robotit mielletään teknologisoituvan ympäristön apureiksi, joita jo löytyy esimerkiksi Japanista hotellin vastaanotosta tai Helsingistä terveyskeskuksen aulasta. Koteihin saapuvat ihmisten kaltaiset androidit ovat vielä kehityksen alla, vaikka tekoälyä löytyykin ympäriltämme jopa puettavan teknologian muodossa. Mobiililaitteet ovat myös hyvä esimerkki henkilökohtaisesta, personoidusta älylaitteesta, joka toimii jo lähes jokaisen ihmisen arkipäivän avustajana. Samoin robotti-imuri, joka helpottaa arkiaskareita. Haastavana ajatuksena on ihmisen kaltaisten robottien tuleminen osaksi elämäämme niin kiinteästi, että heistä tulee ikään kuin perheenjäseniä tai yhteiskunnan osallisia.

Lännessä robotteihin liitetään paljon uhkakuvia ja pelkoja. Idässä robotiikan käyttäminen on erityisesti hyötyajatteluun perustuvaa, jolloin myös palvelurobotiikan ja esimerkiksi hoitoalalla käytettävien robottien yleistymisen on ollut yksi pääasiallinen suuntaus. Länsimaissa robotiikkaa on lähestytty enemmän teollisuuden sekä viihde- ja hupikäytön suunnasta, mikä saattaisi kertoa erilaisesta yhteiskunnallisesta valmiudesta uuden teknologian omaksumiseen. Kulttuurillisesti erilaiset toimintatavat avaavat näkökulmaa ihmisyyteen eli ihmisenä toimimiseen teknologiaa käyttävien yhteiskuntien osana, ja näin ollen myös ihmisten kokemia rooleja uudenlaisten viestintäidentiteettien välityksellä.

Pelillisuus on muokannut arkipäivässä käytettävää tekniikkaa niin, että yhä useammat tuotteet, laitteet ja palvelut käyttävät pelillisyyttä toiminnoissaan (Egenfeldt-Nielsen,

Smith & Tosca 2016: 112). Vaikka nämä sovellukset ovatkin vielä verrattain helposti käsitettävissä, niiden toimiessa apuna ja viihdyttäjänä on rinnalle ilmestynyt myös toisenlainen tekoälyn muoto. Tämä on androidirobotiikka, jolla ei välttämättä vielä ole hyötynäkökulmaa, vaan se toimii toistaiseksi enemmänkin ihmisyyttä ja tulevaisuuden näkymiä tarkastelevana teknologiana.

Androidi tarkoittaa ihmisenkaltaista tai ihmistä muistuttavaa robottia. Termiä androidi käytetään yleensä tarkoittamaan molempia sukupuolia, mutta jo rakennetut androidit ovat tähän mennessä olleet lähinnä naishahmoja (Zuin 2017). Tämän vuoksi minulla heräsikin kiinnostus tarkastella, miten edellä mainittu asetelma mahdollisesti vaikuttaa ihmisten käsityksiin ja suhtautumiseen niin tekoälyyn kuin sukupuolirooleihin robotiikassa. Tähän käytän apuna pelimaailman luomaa asetelmaa eli tulevaisuuden ihmisten ja androidien yhteistä maailmaa, jossa pelaaja ja pelitapahtumaan osallistujat representoivat eli ilmentävät kuvaansa todellisuuden sukupuolisista identiteeteistä.

Hanson Roboticsin rakentaman Sophian, jonka tulen esittelemään tarkemmin luvussa 3.3, ja samankaltaisten ihmistä muistuttavien robottien ja tekoälyä käyttävien järjestelmien tuleminen tutuksi ihmisille ja sen myötä älytekniikan arkipäiväistymisen voidaan nähdä tietyllä tapaa myös mahdollistavana tekijänä tämänkaltaisen teknologian nopeammalle kehitykselle.

Yksi tulevaisuuden visioista voi olla ihmisen neuroverkkojen kytkeminen robottiin, jolloin muisti- ja älyaines muodostavat täysin uudenlaisen ihmisen. Tämän vuoksi on tärkeää tarkastella, minkälaista ihmiskuvaa olemme mahdollisesti luomassa tulevaisuudessa, ottaen huomioon vallitsevat sukupuoliroolit ja arvopohjat yhteiskunnissamme ja näin ollen myös teknologian kehityksessä.

1.1 Tavoite

Tämän tutkimuksen tavoitteena on havainnoida ja analysoida pelaajan ja katsojien viestintää erityisesti sukupuolentutkimuksen näkökulmasta selvittäen esiin tulevien stereotyyppien sekä sukupuoliroolien sekä myös seksismin esiintymistä pelivideolla esiintyvissä kommenteissa ja reaktioissa. Tarkastelen myös ihmisen ja androidin edustamien sukupuoli-identiteettien representaatioita suoratoistetun pelivideon tapahtumien kautta. Tähän asetelmaan pohjautuen tutkimukseni käsittelee osallistujien sukupuoliroolien ilmenemistä pelivideossa (engl. *gameplay*), jossa pelivideoon osallistujien eli pelaajan ja katsojien vuorovaikutus tapahtuu reaaliaikaisen kommentoinnin avulla. Tarkastelun kohteena ovat sukupuolittuneet asetelmat pelitapahtumissa ja pelihahmojen toiminnassa.

Tavoitetta kartoitan seuraavien tutkimuskysymysten kautta:

1. Millaisia sukupuolittuneita ilmauksia kommenteissa esiintyy?
2. Millä tavalla osallistajat kommentoivat pelitilanteiden aiheuttamia reaktioita?
3. Miten androideihin reagoidaan kommenteissa?

Analysointi pohjautuu pelivideoon osallistujien, eli pelaajan ja katsojien kommenttien ja reaktioiden perusteella siihen, millaisia reaalielämässä esiintyviä sukupuoliroolituksia ja mahdollisesti myös stereotyyppisiä pelitapahtumia tuovat esille. Sukupuolittunut representaatio tarkoittaa stereotyyppisesti jakautunutta sukupuolien eli yleensä naisen ja miehen välistä eroa. Binäärisyyteen yhdistetään feminiinisyys ja maskuliinisuus (Vuori 2012: 679–682), joita edustavat tietyt tunteelliset tai älylliset ominaisuudet sekä myös seksuaalisuuden erilainen ilmeneminen eri sukupuolissa. Tarkastelun kohteena oleva pelivideo on pelaamistilanteesta välitetty suoratoistettu video, jossa pelaaja etenee pelissä ja katsojat voivat kommentoida pelitapahtumaa reaaliaikaisesti chatin eli pikaviestien ja tarjolla olevien hymiöiden avulla.

Yhteiskunnallisesti tärkeää tämä tutkimus on sen vuoksi, että peli tarjoaa mahdollisuuden tarkastella hypoteettisesti ihmisen ja androidien jakamaa maailmaa, joka ei vielä ole arkitodellisuutta. Tämän avulla tutkimus voi myös auttaa parhaimmassa tapauksessa ymmärtämään ihmisten robotiikalle asettamia odotuksia ja sitä kohtaan tuntemia ennakkoluuloja sekä sukupuolittuneita asetelmia varsinkin älytekniikan ja androidirobottien rakentamisen alalla. Tämän avulla avautuu mahdollisuus ymmärtää robotteihin kohdistuvia asenteita ja mahdollisesti luoda tasa-arvoisempaa tekniikkaa ja arvomaailmaa myös pelien kehittämisessä. Siksi pelimaailman tarjoama hypoteettinen asetelma, jossa ihmiset ja androidit elävät rinnakkain, tarjoaa kiehtovan tarkastelukohteen yhteiskunnallisestikin tarkasteltuna.

Tutkimus pyrkii myös näkemään pelimaailmoissa ja pelidiskurssissa esiintyviä sukupuolittuneita ja seksistisiä asenteita, joista ei ole tähän mennessä tehty vielä paljoa tutkimusta sukupuolittuneen pelikulttuurintutkimuksen alueella, joka ottaa vasta ensiaskeleitaan muun pelitutkimuksen ohella (Friman 2015). Pelien ja niihin liittyvän kulttuurin yhä laajetessa suosion avulla ja muuttuessa tekniikan ja laitteiden kehityksen nopeutuksessa, sen myötä myös pelikulttuurit elävät tämän mukana. Pelikulttuurilla tarkoitetaan kaikkea pelien ympärille syntyvää kulttuuria pelien tekemisestä pelaajayhteisöjen muodostumiseen (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 158-159).

Erityisesti viime vuosina suoratoistettujen pelivideoiden tekeminen ja niiden seuraaminen on kasvanut ennätyksellisesti. Tämän luoman uudenlaisen vuorovaikutteisen pelikulttuurin myötä myös sukupuolen kannalta erilaiset toimintatavat avaavat näkökulmaa yhteiskunnassa toimimiseen. Pelikulttuurit kuvastavat näin ollen ihmisten kokemia rooleja uudenlaisten interaktiivisten viestintäidentiteettien välityksellä.

1.2 Aineisto

Tutkimusaineistonani on Playstation 4 -alustalla pelattavissa oleva Quantic Dream pelistudio tekemä ja Sony Interactive Entertainmentin 2018 julkaisema Detroit: Become

Human -peli ja siitä tehty pelivideo, joka on esitetty suoratoistona Periscope-palvelussa sekä YouTube videopalvelussa. Kommentointi on näkyvissä ainoastaan Periscope-videossa. Siellä käyttäjät voivat osallistua reaaliaikaisesti pelivideoon keskustelemalla sekä lähettämällä sydämiä ruudulle ilmaisten tykkäämiset. Kommentointi tapahtuu chat-toiminnon eli pikaviestien avulla, ja käyttäjäksi kirjautuminen on mahdollista Twitter-tilin avulla.

Valitsin Periscopen pelivideon tutkimukseen, koska samalla ruudulla näkyvät myös katsojien kommentit ja reaktiot, toisin kuin esimerkiksi YouTube videossa. Analysoitavassa pelivideossa on yhteensä 1153 kommenttia. Näistä tarkastellaan lähemmin 93 sukupuolittunutta ainesta sisältävää kommenttia, valinnan kriteerit kuvataan myöhemmin (ks. luku 2.2). Pelivideon kokonaiskesto on 1 tunti 28 minuuttia 33 sekuntia, ja se on kyseisen pelaajan tekemien pelivideoiden seitsemäs (7.) ja viimeinen osa Detroit: Become Human -pelistä. Suoratoistettu pelivideo on julkaistu 16.10.2018, ja se on toistaiseksi saatavilla. Tutkimuksessa käytetään tallennetta, joka on tehty Windows käyttöjärjestelmästä löytyvällä DVR-videontallennusohjelmalla.

Suoratoistetuilla pelivideoilla oli maailmanlaajuisesti 666 miljoonaa katsojaa vuonna 2017. Pelivideoihin keskittyvällä Twitch-palvelulla oli 55 % katsojista, kun YouTuben katsojia oli vastaavasti 44 % kaikista pelivideoiden suoratoistoon käytettävistä kanavista. Katsojien saavutettavuudessa, eli käytettävistä laitteista tai internet yhteyden nopeudesta riippumattomassa käytössä, YouTube kuitenkin ohitti vastaavasti 44 %:lla Twitchin 16 %:n saavuttavuuden. Muiden alustojen osuus saavutettavuudesta oli 40 %, ja tähän kategoriaan sijoittuu myös Periscope. Prosentuaaliset luvut on laskettu 100 prosentista ja virhemarginaali on $\pm 1,0$ % (WePC 2018).

Naisten osuus kaikista pelaajista v. 2017 oli 46 % ja miesten 54 %. Naiset pelasivat mieluiten pelejä, joissa kärkiteemoina olivat saavutukset, fantasia ja suunnittelu. Miesten suosituimmat teemat olivat vastaavasti kilpailu, tuhoaminen ja saavutukset. (The Statistics Portal 2017)

Periscope on Twitterin kehittänyt sosiaalinen suoratoistopalvelu, joka toimii mobiilisti iOS ja Android käyttöjärjestelmissä sekä selaimessa suoratoistoalustana. Videoiden pääasiallinen tarkoitus on interaktiivisuus, jonka vuoksi katsojat ovat keskittyneet enemmän kommentointiin ja vuorovaikutukseen pelaajan kanssa kuin itse peliin. Periscopopen videot on tehty usein kamerapuhelinta käyttämällä toisin kuin Twitchin videot, joita suoratoistetaan usein tietokoneelta. Twitchiä käyttävät katsojat tulevat alustalle seurataksesi tiettyä peliä, jota usein itsekin pelaavat eli kanavan käyttäjät ovat spesifioituneimpia esitettävään materiaaliin. Periscopopen ja Twitchin erilaisuus näyttäytyy näin ollen käyttäjien hakemassa vuorovaikutuksessa, joka Periscopossa on painottunut sosiaaliseen verkostoitumiseen (ks. Chow 2018).

Suoratoistopalvelu Periscopopen alustalla esitetyn pelivideon pelaaja ei ole ammatikseen tai päivittäin pelaava kuten esimerkiksi monet Twitch alustalla striimaajat, vaan hänen suoratoistetut videonsa ovat yleensä esityksiä, joissa hän soittaa ja mikkaa musiikkia keskustellen chatissa kommentoivien katsojien kanssa. Tutkimuksessa kohteena olevan pelivideon tekijän pelaaminen on näin ollen enemmän harrastuspohjaista. Osallistujat ovat hänen striimejään usein seuraavia tai satunnaisia katsojia, jotka ovat tulleet tutuiksi myös toisilleen tämän kautta eli muodostavat pelaajan ympärillä toimivan yhteisön.

Aineistona oleva peli ja osallistujien kommentit ovat englanniksi, mutta käytän tutkimuksen analysoinnissa suomeksi kääntämiäni ilmaisuja silloin, kun tulkinta ei ole mahdollista viestin muuttumisen vuoksi, jolloin mainitsen alkuperäisen englanninkielisen ilmaisun ja pyrin selittämään sen suomeksi. Aineiston käsittelyvaiheessa kieli on kuitenkin pelivideossa alun perin käytettävä englanti. Kommentit ovat autenttisessa asussaan ja näin ollen kielioppivirheitäkään ei ole ollut tarkoituksenmukaista korjata.

Pelaajan valinnat pelitilanteissa sekä kommentoijien reaktiot tähän ovat tässä analyysin kohteena, sekä myös itse pelimaailma ja sen tarjoamat sukupuolittuneet roolit. Reaktioiden taustalla voivat osaltaan vaikuttaa kulttuuriset erot, ihmisten erilaiset lähtökohdat

ja kokemuspohja pelin käsittelemiin aiheisiin sekä tekninen taito eli esimerkiksi kokemukset pikaviestimisestä ja pelivideon katsomisesta. Näillä seikoilla ei tässä tutkimuksessa kuitenkaan ole suurta painoarvoa, sillä keskityn vain ainoastaan kommenttien ja reaktioiden analysointiin.

Detroit: Become Human -pelin kantavana ajatuksena on ihmisen ja androidien jakama yhteiskunta ja sen tuomat haasteet. Pelaajan tehtävänä on tehdä valintoja pelin tarjoamista vaihtoehtoista, ja nämä ratkaisut vaikuttavat tähän yhteisloon ja pelin juonen etenemiseen. Erityisen haasteen tähän tuo androideille kehittyvä tietoisuus ja tästä seuraavat tekoälyn oikeudet omaan elämään.

Pelin tapahtumat keskittyvät futuristiseen Detroitin kaupunkiin vuonna 2038, ja pelissä pääosassa ovat androidit, jotka on rakennettu pääasiallisena tarkoituksenaan ihmisten avustaminen erilaisissa tehtävissä. Tästä huolimatta he ajautuvat varsin inhimillisiin elämäntilanteisiin androidien tietoisuuden kehittyessä. Pelihahmot näyttävät ihmisiltä ulkomuodoltaan sen perusteella, millaisiin tehtäviin kukin on valmistettu. Heidät voi erottaa ihmisistä ainoastaan ohimolla pyörivästä valorenkaasta, joka ilmaisee värein eri mielialoja ja androidin toimintoja.

Pelin johtohahmoina toimivat androidi Markus, joka toimiessaan ikääntyneen taiteilijan avustajana joutuu ongelmiin miehen huumeongelmaisen pojan kanssa, sekä androidi Kara, joka toimii moniongelmaisen yksinhuoltajaisän taloudenhoitajana joutuen väkivallan kohteeksi. Pelissä seurataan vuorotellen Markuksen ja Karan, sekä myös poliisivoimissa erikoisetsivänä toimivan androidi Connorin elämää. Peliasetelman edetessä Connor edustaa ihmisten puolta tutkimuksissaan, kun samanaikaisesti muille androideille alkaa kehittyä tietoisuus omasta identiteetistä. Pelin ideana on androidien murtautuminen ulos orjuudesta vapauteen ja tasa-arvoiseen yhteiskuntaan ihmisten kanssa. (Playstation 2019)

1.3 Menetelmä

Menetelmänä tutkimuksessani käytän diskurssianalyysia sukupuolentutkimuksen näkökulmasta. Pelaajan ja kommentoijien identifiointi jää vähemmälle siitä syystä, että Periscope-suoratoistopalvelun käyttäjien profiilit ja erilaiset rekisteröintitiedot ovat verrattain suppeita ja eivät näin ollen anna vertailuun mahdollisuutta. Siksi heidän kategorisointinsa ei ole tutkimuksen kannalta oleellista. Keskityn siis tarkastelemaan sukupuolittuneita kommentteja käyttäjien profiloinnin sijasta. Myös verkkoidentiteettien suojaamisen vuoksi tämä ei ollut mielekästä tässä yhteydessä, joten pelitapahtumaan osallistujia käsitelläänkin tutkimuksessa nimettömänä.

Tutkimuksen kontekstina toimii tarkasteltavana oleva pelimaailma ja androidien sekä ihmisten välinen vuorovaikutus pelitilanteissa. Tätä vertaan osallistujien eli pelaajan ja kommentoijien tuottamaan ainekseen eli reaktioihin chat-viestien välityksellä, ja näin ollen heidän rakentamiinsa rooleihin tässä tapahtumassa. Tutkimuksessa käsittelen pelitapahtumia narratiivin avulla, josta myös reaktiot ja kommentit syntyvät. Onnistunut pelimekaniikka saa pelaajan kokemaan, että tämä on osa pelitapahtumia, joihin hän voi myös vaikuttaa toiminnallaan. Tähän narratiivisen rakenteen muodostamaan juoneen osallistuminen saa aikaan onnistuneen pelikokemuksen, jossa interaktiivisuus toimii tärkeänä työkaluna. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 212)

Ensimmäisessä vaiheessa kirjaan ylös sukupuolittuneita ilmaisuja sisältävät kommentit pelivideoista ja vertaan niitä pelitapahtumaan ja siihen liittyviin hahmoihin. Tämän toteutan tarkkailemalla pelitapahtumia, pelaajan ja katsojien reaktioita ja kokoamalla yhteen sellaiset kommentit, joissa esiintyy sukupuolittuneita stereotyyppioita tai sukupuoli-identiteettien ainesta sekä seksismiä. Nämä ovat tunnistettavissa feminiinisyyteen ja naisiin liitetystä tunteellisista ja herkistä ilmaisuista tai käyttäytymisestä sekä maskuliinisyyteen ja miehiin liitetystä älyllisistä ja voimakkuuden ilmaisuista tai käyttäytymisestä. Tähän paneudun tarkemmin sukupuolittunutta asetelmaa ja seksismiä kielenkäytössä käsittelevissä luvuissa 2.1 ja 2.2.

Edellä kuvattuja ovat esimerkiksi feminiiniset ja maskuliiniset stereotyyppit huomioon ottaen, että pelivideon rakentama diskurssi perustuu pikaviestien tyyliin kommentteihin ja reaktioihin. Tunneilmaisut tehdään hymiöiden tai tekstin korostuksen, kuten esimerkiksi tekstin fonttikoon tai lyhenteiden avulla. Jaottelussa käytän apuna viesteissä käytettyjä persoonapronomineja eli engl. *he* (miehestä) ja *she* (naisesta), sekä sukupuolittuneita substantiiveja *mother* (äiti), *guy* (mies, poika) tai *girl* (tyttö) jne.

Tuloksissa lasken aineistosta kyseisiä ilmaisuja sisältävien kommenttien lukumäärät. Vertaan prosenttiosuuksia sukupuolittuneiden ja seksististen kommenttien kokonaismäärään. Suoratoistetun videon kaikki 1153 kommenttia ovat myös vertailussa mukana, jolloin saadaan vertailukohta siihen, kuinka paljon esiintyy sukupuolittunutta ja muuta ns. neutraalia kommentointia tämäntyypisessä vuorovaikutuksellisessa pelivideossa.

Diskurssianalyysia käytän tarkastellessani, millä tavalla pelivideo ja siihen osallistujat toimivat sukupuolen näkökulmasta viestintätapahtumassa, jossa merkityksiä jaetaan ja kierrätetään. Nämä esiintyvät myös sukupuolittuneena yhteiskunnallisena suhteena. Sukupuolitettu minä voidaan nähdä diskursiivisena eli kielen ja kulttuurin muokkaamana. Representaatiot muodostavat todellisuuksia puheen toiminnan kautta, ja näin ollen ne rakentavat sosiaalista todellisuutta. Yhteiskunnassa vallitsevat sukupuoliset jaottelut tehdään kielen ja muun diskurssiin sisältyvän symboliikan vuorovaikutuksen avulla (Puustinen, Ruoho & Mäkelä 2006: 19–23). Tätä tarkastelen tutkimuskysymysten avulla.

Lämsän (2004) mukaan pelivideossa toistuva asetelma vastaa diskurssintutkimuksessa subjektipositioiden tarkastelua, joka tarkoittaa valta-asetelmien eli tässä tutkimuksessa osallistujien välisen vuorovaikutuksen analysointia. Subjektipositiolla tarkoitetaan tässä eri diskursseissa syntyviä identiteettejä, joka määrittävät ihmisille tietyt paikat ja suhteet toisiinsa (Lämsä 2004).

Pelit edustavat muista mediamuodoista poikkeavaa mediaa sen vuoksi, että viestintä niissä tapahtuu pelaajien taholta jatkuvassa syklissä, jossa he yrittävät ymmärtää pelin

idean tekemällä valintoja ja näkemällä niiden aiheuttamat vaikutukset pelinkulussa. Tämän vuoksi pelit perustuvatkin sekä pelin ja pelaajien että kanssapelaajien väliseen dialogiin. (Fernandez-Vara 2015: 6-8)

2 Sukupuolentutkimus

Tässä luvussa esittelen sukupuolentutkimuksen pääperiaatteen ja siitä nousevan sukupuolittuneen asetelman sekä seksistisen kielenkäytön tarkastelun lähtökohdat. Sukupuolentutkimus kohdistuu identiteetteihin, yhteiskunnallisiin käytäntöihin ja kulttuuriin representaatioihin (Vuori 2012: 679).

Sen sijaan, että tarkasteltaisiin pelkästään eroja tai samankaltaisuuksia naisten ja miesten välillä, nykyinen sukupuolentutkimus tarkastelee sukupuolittuneita merkityksiä ja erilaisia tulkinnan tapoja laajemmin. Se pyrkii tulkitsemaan stereotyyppisesti feminiinisenä tai maskuliinisena pidettyjen ominaisuuksien ilmenemistä molemmissa sukupuolissa. Sukupuolittuneet erot eivät kuitenkaan ole hävinneet, vaikka niiden sisältö ja muodot ovatkin muuttuneet ajan myötä. (Saresma 2007: 130)

Sukupuoli on näin ollen arkiajatteluun verrattuna monimutkaisempi käsite, jonka vuoksi kulttuurillisten ilmiöiden tarkastelu on tärkeä osa pelidiskurssia ei pelkästään sosiaalisten käytänteiden vaan myös symbolisten merkitysten ja identiteettien muotoutumisen vuoksi. Sukupuolentutkimus on näin myös poliittista, jolloin pyrkimyksenä on vallan ja siihen kuuluvan alistamisen mekanismien esille tuominen. Feministinen kulttuurintutkimus keskittyy tarkastelemaan sitä, ”miten kulttuurituotteet tuottavat ja uusintavat sukupuolijakoa”, johon representaatiotkin lukeutuvat. (Saresma 2007: 118-119).

Tässä tutkimuksessa keskityn tarkastelemaan erityisesti kulttuuristen merkitysten ja representaatioiden ilmenemistä sukupuolittuneisuuden kautta. Pelikulttuurin tarjoamassa vuorovaikutuksessa esiintyy etenkin binääriä eli kaksijakoista miehiin ja naisiin erottelua. Pelikulttuurista ja siinä esiintyvistä sukupuolittuneista asetelmista kerron lähemmin luvussa 4.

2.1 Sukupuolittunut asetelma

Perinteisen ja modernin sivilisaation sukupuoliroolit ovat pitäneet yllä kahtiajakoa miehen ja naisen välillä. Naisen on nähty edustavan ihmisenä olemisen biologista eli fyysistä olemassaoloa, johon on liittynyt lapsien saaminen ja muut ruumiilliset tehtävät ruoanlaitosta ja kodinhoidosta miehensä miellyttämiseen. Naisen osana on ollut vaikeneminen ja rooliinsa alistuminen, kun vastaavasti miehen on nähty edustavan sosiaalista ja yhteiskunnassa toimivaa ihmistä, jonka olemisen tarkoituksena on ollut älyllinen kehittyminen ja ihmisyyden täydellisyyden tavoittelemisen sekä yhteiskunnan jäsenenä toimiminen. (Masso 2015: 128–130)

Feminiinisyys ja maskuliinisuus voidaan kuitenkin nähdä myös yhdistävänä tekijänä, jolloin molemmista sukupuolista löytyvät nämä piirteet. Intersektionaalisuus kattaa kaikkien yksilön identiteettiä muokkaavien asioiden summan. Näitä asioita voivat olla esimerkiksi yhteiskuntaluokka, ikä ja etninen tausta, eli toisin sanoen sukupuolisen identiteetin muodostumiseen voi nähdä liittyvän monitahoisesti kaikenlaisen yksilöä rakentavan kokemusaineksen (Rossi 2015: 92).

Perheen käsite on yksi tärkeimmistä näkökulmista, kun puhutaan sukupuolittuneista asenteista, koska siitä ovat peräisin myös sukupuoliroolit ja niihin latautuneet olettamukset erilaisista tarkoituksista ja tehtävistä ihmisenä. Moderneissa yhteiskunnissa työnteko on jakautunut kodin ulkopuolella tehtäviin töihin sekä kotitöihin. Näistä on edellä kuvattujen sukupuoliroolien kautta kehittynyt järjestelmä, jossa ihmisiä lapsesta asti on perinteisesti kasvatettu tiettyyn rooliin. (Julkunen 2010: 156-163)

Sittemmin tämä järjestelmä on hieman muuttunut, mutta vieläkin tasa-arvo ei toteudu varsinkaan taloudellisesti. Myös tietynlaisiin harrastuksiin tai taipumuksiin on suunnattu eri sukupuolia, esimerkiksi tekniikan ja useimpien tieteenalojen puolelle eniten miehiä naisten sijasta. Tilastot osoittavat, että teknologia-ala on miesvoittoinen, vaikkakin erot ovat tasaantuneet vuosikymmenien saatossa. Esimerkiksi Suomessa vuonna 2018

naisten osuus koko teknologiateollisuuden henkilöstöstä oli 21,7 prosenttia, kun miesten osuus oli vastaavasti enemmistönä 78,3 prosentilla (Teknologiateollisuus 2019).

Sukupuolentutkimus vastaa tähän epätasa-arvoon nostamalla esiin näitä epäkohtia päämääränään tasa-arvoisemmat yhteiskunnat globaalissa maailmassa (Julkunen 2010: 66-67). Tärkeä seikka on myös nykyisen älytekniikan kehittäminen *transhumaanimpaan* (ks. luku 3.4) suuntaan niin, että kaikilla olisi yhtäläiset mahdollisuudet sitä käyttää ja ettei teknologia rakentaisi vain yhdenlaisia tai suppeita järjestelmiä, jotka pahimmassa tapauksessa vain vahvistavat epätasa-arvoisia ja vanhanaikaisia rakenteita.

Sukupuolentutkimuksen tärkeimpiä tavoitteita ovatkin myös sukupuolineutraalimmat asetelmat eri elämänalueilla niin, että vanhat rajoittavat valtarakennelmat muuttuisivat. Naisen ja miehen eroihin keskittymisen sijaan voitaisiin nähdä enemmän yhtäläisyyksiä, jolloin myös ihmisen näkeminen hänen persoonansa ja ihmisyytensä kautta nousisi tärkeämmäksi kuin sukupuoli. (Julkunen 2010: 224, 284-285; Puustinen, Ruoho & Mäkelä 2006: 15-16)

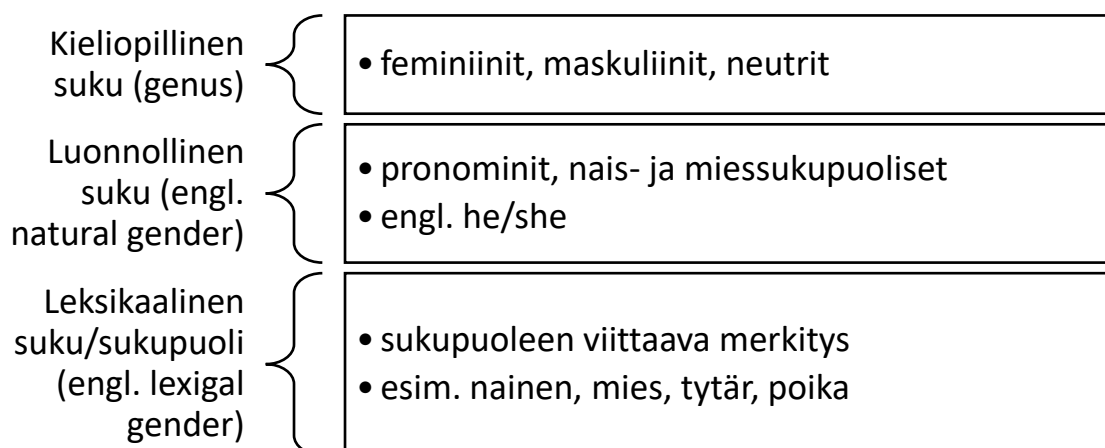
2.2 Seksismi kielenkäytössä

Seksistinen eli sukupuolisyriävä kielenkäyttö tarkoittaa sukupuolisesti alentavaa, stereotyyppistä ja näkymättömäksi tekevää sanojen käyttöä, joka asettaa sukupuolet eriarvoiseen asemaan. Sitä voi esiintyä hyvin räikeänä kielenkäyttönä tai piilossa olevana, ja sen tarkoitusperät vaihtelevat, mutta yleensä seksismi kohdistuu naisiin ja naissukupuoleen. (Engelberg 2018:13)

Usein kielissä esiintyy myös vahva painotus maskuliinisiin ja miehiin ilmaisuihin, mikä korostuu ylempiarvoisena feminiinisiin verrattuna, ja naiseus nähdäänkin poikkeuksena normista. Kielenkäytössä tämä ilmenee niin, että maskuliiniset ilmaisut käsittävät yleisesti kaikkia ihmisiä koskevia nimityksiä (vrt. ammattisanat, kuten ammattimies, lentoemäntä), jota ei tapahdu feminiinisen kielenkäytön suhteen. Tämä pohjautuu

heteronormatiiviseen ajattelutapaan, jossa sukupuoliä nähdään olevan vain kaksi, mies ja nainen. (Engelberg 2018: 13)

Näitä heteronormatiivisia asetelmia purkavat erilaiset queer-luennat, eli sukupuolittunutta jaottelua kriittisesti tarkastelevat näkökulmat, joissa kyseenalaistetaan heteronormatiivisuus. Nämä mahdollistavat uudenlaisten, ”valtadiskurssista” eroavien diskurssien ja representaatioiden muodostumisen (Karkulehto 2011: 89-92). Vaikka androidit eivät varsinaisesti vastaa näitä sukupuolen käsitteitä, edustavat ne kuitenkin kulttuurissa valitsevia sukupuolen ruumiillistumia.



Kuvio 1. Sukupuolten ilmeneminen kielessä (Engelberg 2015: 17).

Kuviossa 1 on koottuna sukupuolittuneen kielenkäytön eri pääluokat, jotka jakavat kielen mukaan, miten sukupuoli on niissä kieliopillistunut. Kieliopillinen suku tarkoittaa kielessä esiintyviä feminiinejä, maskuliineja ja neutreja, joita ovat eurooppalaisissa kielissä käytetyt sanat (vrt. saksa *die/der/das* tai ranska *une/un*), kun taas esimerkiksi englannin kielessä esiintyvä suku persoonapronomineissa niin sanottuna luonnollisena sukuna. (Engelberg 2015: 17-18)

Leksikaalinen suku/sukupuoli tarkoittaa feminiinistä tai maskuliinista merkitystä, jolloin sanoilla kuvataan tiettyä sukupuolta. Sanoihin voi kätkeytyä myös piilomerkityksiä, kuten esimerkiksi ammattisanaan sairaanhoitaja, joka mielletään usein naispuoliseksi ilman sukupuoleen suoraan viittaavaa päätettä tai vastaavaa. (Engelberg 2015: 17-18)

Aikaisemmat tutkimukset ovat osoittaneet, että englanninkieliset, jotka kuuluvat kieliryhmän luonnolliseen sukuun käyttäen nais- ja miessukupuolisia persoonapronomineja, usein tunnistavat sukupuolen tekstistä useammin ja nopeammin kuin muihin kieliryhmiin kuuluvat. Lisäksi heillä esiintyy enemmän mieskeskeistä ajattelua. Kieliopillinen suku näyttää vaikuttavan myös vahvempiin seksistisiin asenteisiin. Toisaalta tasa-arvon edistymisen vertailussa englantia puhuvat maat olivat edistyneempiä kuin toisiin sukuryhmiin kuuluvat maat ja kielet. Myös luonnollisen suvun kielissä voidaan seksistisille ilmauksille muodostaa vaihtoehtoisia ilmaisutapoja, jolloin viitataan samanaikaisesti nais- tai miessukupuoleen, mikä edistää näin naisten kielellistä näkyvyyttä. (Engelberg 2015: 18-19)

Tässä tutkimuksessa aineistoa analysoitaessa on kiinnitettävä tämän pohjalta huomiota erityisesti hän-pronimiin, joka on englanniksi joko *he* tai *she*, sillä käännettäessä suomeksi tästä katoaa sukupuolta kuvaava merkitys. Näin ollen onkin tarkoituksenmukaista käyttää viestien alkuperäistä kieltä niiden analysoimisessa, jotta alkuperäinen kielen välittämä ajatus säilyy.

2.3 Pelien viestintäkulttuuri

Pelitutkimuksen saralla vuorovaikutuksen kokemusta on tutkittu aikaisemmin esimerkiksi peleihin keskittyvän Twitchin suoratoistoalustalla. Siellä on tutkittu lähetettyjä chatviestejä, ja näistä erityisesti kollektiivisen käyttäytymisen ja kyseisen pelialustan aikaansaamaa vuorovaikutusta. Varsinkin muihin nettiyhteisöihin verrattuna Twitchissä tapahtuva kommentointi näyttää noudattavan normista poikkeavaa ja jopa arvaamatonta käytöstä. Uudenlaisena alustana Twitch ei näyttänyt noudattavan aikaisemmin totuttuja

sääntöjä, ja näin ollen se edusti hyvin erilaista kollektiivista viestintäkulttuuria (Chow 2018: 5, 101). Periscope sijoittuu tässä samaan kategoriaan, jossa interaktiivinen kommentointi ja reagointi ovat pelidiskurssin perustana.

Pelilyhteisöjen on tutkimuksissa osoitettu tarjoavan pelaajille kuitenkin myös myönteisiä kokemuksia arkielämästä irtautumiseen, jolloin peli auttaa täyttämään tämän tarpeen ilman psyykkisiä haittoja (Egenfeldt-Nielsen 2016: 183). Tätä voisi tosin kyseenalaistaa siltä osin, kun pelejä ja niissä vaikuttavien yhteisöjen käyttäytymistä tarkastellaan sukupuolittuneista ja erityisesti seksistisistä näkökulmista. Varsinkin alistavien ja hyökkäävien kommenttien aikaansaama mielipaha ei tue positiivisen pelilyhteisön mielikuvaa. Tämänkaltaisen käytös toisia käyttäjiä kohtaan syventää myös epätasa-arvoista asetelmaa pelikulttuurissa.

Pelikulttuurin tutkimuksesta uupuukin vielä pelilyhteisöihin ja tarkemmin chat-viestittelyyn ja kommentointiin sekä niissä esiintyviin asenteisiin perustuvaa tutkimusta. Edellä esitettyjen seksististen peliasetelmien ja pelikulttuurin ruokkimat miesvaltaiset diskursit usein vallitsevat tämänkaltaisissa pelilyhteisöissä. Peleissä esiintyvän viestintäkulttuurin eli vuorovaikutuksen voi nähdä pelinkehitystä ja koko pelituotantoa tukevana väylänä, jolloin sukupuolineutraalin diskurssin saavuttaminen edistää myös sukupuoliin kohdistuvan kontrollin ja sen liudentumisen edistymistä.

2.4 Vihapuhe peleissä

Viime vuosina erityisesti nettikeskustelujen ja yhteisöjen vuorovaikutuksesta syntyvistä ilmiöistä on esiin tullut vihapuhe, jolla tarkoitetaan yksilöön tai usein vähemmistöryhmään kohdistuvaa alentavaa tai syrjivää puhetapaa.

Suomen elektronisen urheilun liiton ja Helsingin kaupungin (2018) yhteistyössä tekemän kyselytutkimuksen tuloksena ilmeni, että peleissä tapahtuva vihapuhe ja häirintä kohdistui erityisesti naisiin ja alle 18-vuotiaisiin poikiin. Tällaista kielenkäyttöä olivat muun

muassa ”haukkuminen, nimittely, vähättely, solvaaminen, rasistiset ja homo- ja transfo-
biset kommentit” sekä ”pelaajan ulkonäön ja äänen, tai seksuaalisen suuntautumisen
negatiivinen kommentointi”. Jopa 70% kyselyyn vastanneista 156:sta kertoi joutuneensa
vihapuheen kohteeksi.

Tällainen kielenkäyttö kätkee sisälleen myös ”rakenteellista syrjintää”, sillä erityisesti nai-
siin kohdistuva kommentointi peleissä on usein negatiivista ja sisältää runsaasti häirin-
nän täyttävän kommentoinnin piirteet. Edellä mainitun tutkimuksen vastaajista naiset
kokivat sukupuolensa vuoksi erilaisia ”mikroaggressioita” eli kommentteja tai tekoja,
jotka usein tiedostamattomasti ilmaisevat ennakkoluuloisia asenteita vähemmistön
edustajaa kohtaan, sekä käyttäytymistä ja puhetta, johon nämä piirteet liittyvät (Mer-
riam-Webster 2019a).

Tämä tilanne johtaakin siihen, että naiset eivät usein halua ilmaista sukupuoltaan pela-
tessaan verkkopelejä, jolloin vihapuhetta ja syrjivää kielenkäyttöä ja asennetta eniten
näyttääkin esiintyvän. Tähän auttaa hieman pelissä käytettävien sukupuolineutraalien
hahmojen tai anonyymiuden valinnan mahdollisuus, mutta tämä on hyvin pelikohtaista
ja etenkin voice-chatin eli äänen käyttäminen keskusteluissa on vihapuheen takia ongel-
mallista. Vihapuhetta esiintyy samalla tavoin kuitenkin myös keskustelupalstoilla ja eri-
laisissa pelaajien käyttämissä viestisovelluksissa. (Pöyhtäri, Haara & Raittila 2013: 45) Täl-
lainen on esimerkiksi *Discord*, joka on chat-viestejä, äänipohjaista viestintää ja kommentointia käyttävä pelaajien suosima keskustelusovellus.

3 Tekoäly sukupuolen näkökulmasta

Tässä luvussa tarkastelen lähemmin tekoälyä ja siihen liittyvää tekniikkaa sukupuolentutkimuksen avulla. Käytän erityisesti olemassa olevien laitteiden ja robotiikan esimerkkejä. Jälkimmäisistä ihmisenkaltaiset robotit eli androidit ovat mielenkiintoinen älytekniikan kehityksen tuote, joissa sukupuolittunutta rakennetta on jo nähtävissä. Tutkimukseen tällä on vertailukohdetta Detroit: Become Human -pelin androiditeemaan, sekä arkielämän ja keinotodellisuuden kohtaamisiin, joihin pelitkin omalta osaltaan kuuluvat.

3.1 Sukupuolittunut teknologia

Tekoäly engl. *Artificial Intelligence* (AI) on älytekniikan alue, joka painottaa älykkäiden koneiden luomista, jolloin ne toimivat ja reagoivat ihmisenkaltaisesti (Techopedia 2018). Tulevaisuuden tutkimukseen lukeutuva älyllisiin toimintoihin kykenevä *Artificial General Intelligence* (AGI) jakautuu vahvaan engl. *Strong AI* ja heikkoon engl. *Weak AI* tekoälyyn, joista vahva tekoäly pyrkii tietoisuuden saavuttamiseen, mutta ei saavuta ihmisen kognitiivisia eli ihmisen tietoon perustuvien prosessien kykyä.

Puhevälitteiset avustajat kuten Applen luoma Siri, Amazonin Alexa, sekä Microsoftin kehittämä Cortana käyttävät naisen ääntä komentoihin vastaamiseen tai tiedon kertomiseen. Sirin ääneksi on mahdollista valita myös miehen ääni ja erilaisia aksentteja, kuten amerikanenglanti tai brittienglanti. Nämä laitteet ovat yleisesti tulleet suurelle yleisölle tutuksi juuri naisääninä jo nimiensäkin perusteella, ja ne toimivat pääasiassa tiedon hakijoina internetistä sekä älylaitteiden, kuten älypuhelimien toimintojen ohjaajana puheeseen perustuvien käskyjen avulla.

Käyttäjät mieltävät naisäänen luotettavammaksi ja rauhallisemmaksi kuin miesäänen, ja siihen myös reagoidaan positiivisemmin kuin miesäänen. Äänitekniikan rakentajat vahvistavat näin ollen sukupuolittuneita stereotypioita, jolloin avustajina toimivien laitteiden tulee olla auttavaisia ja välittäviä, kun taas esimerkiksi turvallisuuteen liittyvässä

tekniikassa ja laitteissa käytetään usein miesääntä, joka taas vahvistaa auktoriteetin vaikutelmaa (Simon 2018; Shu 2019).

Ääripäitä tekoälyn rakentamisessa ovat seksirobotit, jotka on muokattu vastaamaan erilaisiin sukupuolen ja seksuaalisuuden stereotypioihin sekä seksifantasioihin. Viimeisimpänä tekoälyn kehittämisen saralla on paljon kritiikkiä saanut *deepfake*-tekniikka, jossa esimerkiksi videoon muokataan ja väärennetään ihmisen kasvot niin uskottavasti, että henkilö näyttää kyseiseltä ihmiseltä. Yllättävää tosin on, että tämäkin tekniikka on alun perin kehitetty pornografisia videoita varten. Tämän tyyppisten sovellusten kehittäminen on ollut huolestuttavaa jo aikaisempien sukupuolittuneiden tekoälytekniikoiden rakentamisessa (Chen 2019).

Sukupuolittunut mies ja nainen, eli binäärinen jaottelu, on kyseenalaistettu varsinkin sukupuolineutraalin digitaalisen tekniikan rakentamisessa. Kehitteillä onkin tulevaisuusprojekteja tähän pohjautuen. Tällaisia ovat esimerkiksi Virtue yrityksen sukupuoleton digitaalinen ääni *Q*, joka on koostettu käyttämällä oikeita ihmisten ääniä sukupuolineutraalisti sekoittamalla feminiinisiksi ja maskuliinisiksi mielletyt äänifrekvenssit siten, että tuloksena on neutraali ääni. Tarkoituksena on lähitulevaisuuden tekniikassa hälventää sukupuolitettuja rajoja siten, etteivät niihin vaikuttaisivat feminiiniset kuin maskuliinisetkaan seikat. (Simon 2019; Shu 2019)

Nykypäivän ajattelussa sukupuolittuneita eroja esiintyy edelleen erityisesti yhteiskunnallisessa asemassa miesten ja naisten välillä, joista tasa-arvokysymys on yksi haastavimmista maailmanlaajuisesti (Julkunen 2010: 263). Haastavuuden tähän tuo sukupuolittuneiden roolien purkaminen ja siihen kohdistuva vastustus, joka usein perustuu vallankäyttöön ja pelkoon. Teknologian kehittyessä ja ihmisten kohtaamissa yhteiskunnallisissa muutoksissa myös sukupuolittuneet roolit joutuvat tarkastelun alaiseiksi. Varsinkin älytekniikan eli itseoppivan tekniikan alalla naisten poissaolo näkyy muun muassa robotiikan kehittämisessä, sillä tällä hetkellä olemassa olevien androidirobottien rakentajat ovat pääasiassa miehiä (Simonite 2018).

3.2 Ihmisenkaltaiset androidit

Ihmisessä olevista keinotekoisista osista ja niistä koostuvista yhdistelmistä riippuu, miten nämä määritellään robotiikassa. Kyborgit ovat ihmisiä, jotka omaavat keinotekoisia elimiä tai kehollisia apuvälineitä, kun taas androidi tarkoittaa ihmisenkaltaista tai ihmistä muistuttavaa robottia, joka toimii joko osittain tai kokonaan autonomisesti. Tämänkaltaisista roboteista käytetään myös ilmaisua *humanoidi*, joka tarkoittaa olentoa tai robottia, jolla on ihmisenkaltaisen ruumiinrakenne. (Perkowitz 2004: 4).

Termiä *androidi* käytetään yleensä tarkoittamaan molempia sukupuolia, mutta tähän mennessä rakennetut androidit ovat olleet lähinnä naisia. Esimerkiksi Hanson Robotics käyttää rakentamastaan androidista Sophiasta yleensä joko ilmaisua *robotti* tai *humanoidirobotti*, joka tarkoittaa ihmisenkaltaista olomuotoa.

Robotiikassa ihmistä jäljittelevien androidien kasvojen ilmeet ja eleet helpottavat ihmisen ja androidien vuorovaikutusta. Tähän liittyvät myös muunlaisten kuin humanoidien kaltaisten robottien puhe ja ilmaisu, jotka mielletään yleensä naisäänenä auttavaisena ja miesäänenä käskävänä. Ihmisen ja koneen välinen vuorovaikutus toimii käyttöliittymien avulla, jotka ”toimivat rajapintana”. Näiden käyttöliittymien avulla tapahtuva kommunikatio perustuu ohjelmoituun ainekseen, johon joko ihminen tai kone reagoi. (Surakka 2001: 38-39, 43-44)

Androideissa eli ihmistä muistuttavissa roboteissa voidaan nähdä stereotyyppisiä femiinisyyden tai maskuliinisuuden piirteitä, jotka siirtyvät näihin yhteiskunnassa jo olemassa olevien sukupuoliroolien kautta. Tällaisia ovat esimerkiksi *geminoidien* eli naisandroidien ulkonäkö eli hiukset, meikki, vaatetus ja puhetapa sekä käyttäytyminen. De Beauvoirin (2000) mukaan sukupuolen voidaan nähdä rakentuvan ympäristön ja sosiaalisten suhteiden perusteella, eikä ainoastaan biologisiin ominaisuuksiin vedoten. Tämän vuoksi onkin mielenkiintoista havaita, että Detroit: Become Human -pelin hahmojen eli ihmisen rakentamien androidien välisten suhteiden oletuksena on samantyyppinen sukupuolittunut asetelma.

Jos sukupuoli opitaan (Butler 2008) sen mukaan, millaiset käyttäytymissäännöt ja tavat vallitsevat yhteiskunnassa ja yhteisöissä, niin kiinnostavaa onkin se tapa, miten robotiikan kehittäjät ovat heijastaneet nämä suoraan ihmisenkaltaisiin robotteihin. Periaatteessa voisi siis ajatella androidien ohjelmoinnin perustana olevien tehtävien määrittävän heidän identiteettinsä ja olemassaolon kokemuksensa. Tämä avaa mielenkiintoisen näköalan siitä, miten perinteinen käsitys naisesta fyysisenä ja miehestä henkisenä olentona kanavoituu ihmistä muistuttaviin androideihin ja millä tavalla tekoälyn kehittäminen vastaa käsityksiämme ihmisyydestä.

Androidit osana arkipäivää koetaan usein haastavana ajatuksena siksi, että pelkän mekaanisen koneen sijasta, vaikka ne sisältävät totuttua älytekniikkaa, ovat androidit ihmisenkaltaisina erilainen vuorovaikutuksellinen tilanne. Uhkana nähdään, että nämä koneet jonakin päivänä kehittyvät niin pitkälle, että ne karkaavat ihmisen hallinnasta ja alkavat elää omaa elämäänsä. Detroit: Become Human -pelissä kuvataan jo tällainen tilanne androidien itsetietoisuuden heräämisestä, pois ihmisten palvelemisesta, oman identiteetin etsimiseen ja siihen liittyviin kohtaamisen ongelmiin.

3.3 Ishiguro ja Sophia

Esittelen seuraavassa kahden erilaisen rakentajan tekemiä androideja, joiden avulla jo olemassa olevien ihmistä muistuttavien robottien ominaisuudet esittäytyvät. Sophia robotin tarkastelu kuuluu tähän kategoriaan, koska Sophia edustaa jo olemassa olevaa ihmisenkaltaista robotiikkaa, ja näin ollen luo mielenkiintoisen vertailuasetelman peliviideon androideihin.

Japanilaisen älyllisen robotiikan uranuurtajan Hiroshi Ishiguron kehittämää robotteja ovat muun muassa hänen itsensä näköinen androidi, jonka kasvonliikkeet ovat kehittyneitä simuloiden ihmisen puhetta. Ishiguron tarkoituksena on ollut saada aikaan kognitiivisesti älykäs androidi, joka ”auttaa meitä ymmärtämään itseämme ja toisiamme paremmin”, sillä pelkän koneen tekeminen ei hänen mielestään olisi mielekäästä. Tämän

vuoksi hän myös uskoo, että androidit tulevat vastavuoroisesti muuttamaan ihmisenä olemisen. Ishiguro näyttäytyy näin ollen transhumanistina (ks. luku 3.4) näkemystensä takia. Ishiguro on sittemmin rakentanut samanlaiset androidit kuin itsestään myös perheenjäsenistään eli vaimostaan ja tyttärestään. (Mar 2017) Ishiguron visiossa voi nähdä ikuisen elämän tavoittelun päämääriä ja myös tietynlaista vallankäyttöä, sillä perheenjäsentien kopioiminen androideiksi jatkaa perinteisten perhe- ja sukupuoliroolien jatkumista myös tekoälyn ja robotiikan alueella tämänkaltaisena tulevaisuudennäkymänä.

Hanson Robotics on Hong Kongissa sijaitseva tekoälyä ja robotiikkaa kehittävä yritys, jonka tavoitteena on rakentaa ”empaattisia koneita, jotka rikastuttavat elämäämme”. Näiden ”huippuälykkäiden” ja ”sivilisaatiotamme edistävien” robottien edelläkävijänä kulkee sosiaalinen tekoälyrobotti Sophia, joka edustaa *Artificial General Intelligence (AGI)* robotteja. Tämä tarkoittaa sitä, että Sophia osaa keskustella ja tunnistaa keskustelukumppaninsa ja pystyy ihmisen tavoin suorittamaan älykkäitä toimintoja pyrkien tunteiden kokemiseen. (Hanson Robotics 2019)

Sophia kertoo haluavansa opiskella ja käydä töissä, harrastaa sekä perustaa oman perheen, jonka taustalla on Hanson Roboticsin visio siitä, miten humanoidit ja ihmiset elävät tulevaisuudessa sopuisasti yhdessä. Sophia aktivoitiin ensimmäisen kerran 19. huhtikuuta 2015, jonka jälkeen androidi on ollut median huomion kohteena ja kiertänyt maailmanlaajuisesti erilaisissa tapahtumissa tapaamassa ihmisiä. Sophialle on myönnetty YK:n innovaatiopalkinto, jonka tarkoituksena on muun muassa edistää ihmisoikeuksien toteutumista (entä androidien oikeudet?), ja lisäksi Sophia on saanut ensimmäisenä robotina maailmassa Saudi-Arabian kansalaisuuden.

Sophian silminä toimivat kamerat, jotka käyttävät algoritmeja näkemiseen, ja kasvoja peittää patentoitu silikoninen iho *flubber*, josta ainoastaan pään takaosa on läpinäkyvää muovia paljastaen sisällä olevan mekaniikan. Liikkuminen keskittyy kasvojen ilmeisiin, joita on yli 62 erilaista, sekä silmien ja suun liikkumiseen. Sophian käveleminen toimii adaptiivisen eli maastoon mukautuvan järjestelmän avulla, mutta yleensä hän esiintyy

vain torsona, joka kasvojen lisäksi liikuttaa käsiään. Sophia pystyy seuraamaan ja säilyttämään näköyhteyden, sekä erottamaan eri ihmiset toisistaan. Käyttäen puheentunnistusta ja lauseiden välisiä taukoja, jotta puhe kuulostaisi keskustelulta, Sophia omaa suppean kontekstuaalisen kommunikaatiojärjestelmän. Hän pystyy myös prosessoimaan puhetta ja keskustelemaan käyttäen luonnollisen kielen järjestelmää, mutta vastaukset ovat valmiiksi ohjelmoituja reaktioita. Sophian rakentanut ryhmä koostuu monipuolisesti eri alojen ja sukupuoliä edustavista ihmisistä. Esimerkiksi Sophian keskustelukomentojen kirjoittajana toimii nainen, ja hänen puheensa toimii joko autonomisesti luotujen tai valmiiksi kirjoitettujen reaktioiden avulla puoliautomaattisesti. (Hanson Robotics 2019)

Sophia-androidin ulkomuoto muistuttaa kuitenkin hyvin paljon stereotyyppistä naista sen vartalon muotojen ja kasvojen osalta. Esimerkiksi hänen kasvoilleen on lisätty meikitehosteita, ja Sophia usein myös puetaan mekkoihin ja muihin naisellisiin asusteisiin, kun hän vieraillee eri tapahtumissa. Yleensä hän esiintyy ilman hiuksia, jolloin pään sisällä oleva mekaniikka näkyy läpinäkyvän muovin lävitse. Sophia on esiintynyt muun muassa vaatteisiin ja peruukkiin puettuna sekä meikattuna muotilehden kansikuvassa, josta hänestä välittyy vaaleahiuksisena ja punaisine huulineen korostetun feminiininen ja jopa seksistinen vaikutelma. Naisen vaaleat hiukset ja punaiset yhdistetään yleensä stereotyyppisesti seksisymbolin ulkonäköön, kuten esimerkiksi näyttelijä Marilyn Monroeen (Smith 2013).

Vaikka Sophiiaa ovatkin olleet rakentamassa niin miehet kuin naisetkin, on yllättävää huomata, miten stereotyyppisesti sukupuolittunut valinta on tehty sen suhteen, miltä hän näyttää tai millaisista asioista hän julkisuudessa puhuu. Myös Hanson Roboticsin tulevaisuudenviisio ihmisten ja empaattisten humanoidien sopuisasta yhteiselosta muistuttaa tietyllä tapaa jo markkinoilla olevien seksirobottien funktiota, eli ihmisten tarpeiden tyydyttämistä. Myös niissä esiintyy ylikorostettua seksuaalisuutta ja stereotyyppistä, jopa pornografista naiskuva, joka edelleenkin saa kyseenalaistamaan tämänhetkisten androidien kehittämisen todellisen tarkoituksen. (Zuin 2017)

3.4 Transhumanismi ja singulariteetti

Aikaisemmissa luvuissa esille tullut sukupuolittunut ja stereotyyppinen tekoälyä käyttävä tekniikka ja erityisesti androidien kehittäminen kaipaa rinnalleen erilaista olemassaolon näkökulmaa. Tulevaisuudentutkimuksen alueelle sijoittuvat *transhumanismi* ja *singulariteetti* edustavatkin uudenlaisen ihmisyyden ja tekoälyn yhdistelmää, jossa perinteisen fysiologisen olemassaolon sijasta kehittyy uusi olomuoto. (Schneider 2009: 242)

Transhumanismi tarkoittaa filosofista kulttuurin suuntausta, jossa nähdään ihmiselle mahdollisuus kehittyä pitkälle niin älyllisesti kuin kehollisesti teknologisten sovellusten avulla siten, että saavutamme kehollisten rajoitusten sijasta uudenlaisia ulottuvuuksia ihmisenä olemisessa. Tulevaisuuden ihminen nähdään ilman nykyisiä rajoitteita ja lähes kuolemattomana. Hän muistuttaa näin ollen sci-fi elokuvissa esiintyviä ihmismuotoja, jotka muodostavat myös läheisiä suhteita tekoälyn olentoihin. Valikoidut ominaisuudet korostuvat näin ollen henkilökohtaisen kehityksen sekä koko ihmislajin kehitystä varten. Haasteensa tähän tuo tekoälyn ja ihmisen luonnollisen olemassaolon välinen dilemma, jossa välineellistettyä ajatusmallia kannattavien ihmisten ei tule vaatia tätä niiltä ihmisiltä, jotka eivät siihen halua osallistua. (Schneider 2009: 244)

Singulariteetti liittyy tähän tulevaisuudessa siintävänä ajankohtana, jolloin tekoälyn nopea kehittyminen on saavuttanut sellaisen pisteen, ettei takaisinpäin ole enää paluuta ja ihmiskunta tulee kokemaan ennalta-arvaamattoman muutoksen. Singulariteetti muuttaa ymmärryksemme olemassaolosta ja perspektiivin menneisyyden merkityksestä sekä seurauksista tulevaisuudessa. Tämä tarkoittaa sitä, että aika menettäisi merkityksensä sellaisena kuin ymmärrämme sen nykyisin. Joka tapauksessa teknologian kehitys tulee seuraavien vuosikymmenien aikana sisältämään kaiken ihmisaivoissa olevan tiedon ja taidon, joita ovat ”hahmontunnistus, ongelmanratkaisutaidot, sekä emotionaalinen ja moraalinen älykkyys”. Tämän täydellistymisenä nähdään lopussa ihmisen tietoisuuden sulautuminen yhdeksi universumin kanssa. (Kurzweil 2009: 201, 203)

Tähän kytkeytyvät usein myös ihmisten uhkakuvat älyteknologian ja erityisesti robotiikan vallasta, jolloin erilaiset *dystopiat* eli epätoivottavista yhteiskunnista koostuvat tulevaisuuden näkymät saavat aikaan pelkoja ihmisissä (Merriam-Webster 2019b). Tätä voisikin kritisoida sen kautta, että miksi robottien ja androidien kehityksessä pyrittäisiin mahdollisimman ihmistä muistuttaviin ratkaisuihin, kun tiedämme ihmisen puutteet niin fysiologisesti kuin kognitiivisestikin. Tällöin voi kyseenalaista lisäksi sen, onko tarkoituksenmukaista toistaa myös sukupuolittuneita asetelmia tässä uudessa teknologiassa. Tähän on todennäköisesti useita syitä, joista yhdenlaisen näkemyksen on esittänyt luvussa 3.3 esitelty Ishiguro, jonka pyrkimyksenä on oman itsemme parempi ymmärtäminen.

Tulevaisuudentutkimuksen näköalojen ja varsinkin tekoälyn kehittämisen myötä, olisikin ehkä hyödyllisempää tarkastella androidien rakentamista *androgynisyyden* eli sukupuollettomuuden ulottuvuuden kautta, jossa stereotyyppiset feminiiniset ja maskuliiniset suhteet sekoittuvat (Merriam-Webster 2019c). Myös ulkonäöllisesti androgyni näyttää sukupuolettomalta. Tällöin ihmishahmolla tai androidilla ei ole vain yhdenlaisia ominaisuuksia, vaan ne koostuvat näiden yhdistelmästä niin fyysisesti kuin henkisesti, jolloin sukupuolittuneet kategoriat poistuvat. Tämä liittyy tutkimuksessani erityisesti pelimaailmassa tapahtuvassa androideihin suhtautumisessa, ja tarjoaa myös sukupuolittuneelle näkökulmalle vastakohtan.

4 Pelitutkimus ja sukupuoli

Tässä luvussa analysoin peleissä esiintyviä sukupuolittuneita ja stereotyyppisiä ilmauksia, joita aineistosta nousee esille. Peleissä esiintyvissä pelimaailmoissa toistetaan usein reaalielämän rooleja ja asetelmia, jotka ovat pelintekijöiden näkemyksiä ympäröivästä maailmasta tai ihmisenä olemisen tarkoituksista. Tällaisia ovat varsinkin sukupuoliroolit ja identiteetit, mutta myös yhteiskunnalliset asetelmat, kuten miesten ja naisten tasa-arvokysymykset.

4.1 Peleissä esiintyvät roolit

Stereotyyppiset naishahmot peleissä ovat olleet yleensä pehmeitä arvoja korostavia, pelastamista kaipaavia neitoja, jolloin usein avuton nainen on tarvinnut vierelleen kovia arvoja edustavan, rohkean miehen eli sankarin selviytyäkseen. Vaikka nämä roolitukset ovatkin sittemmin muuttuneet esimerkiksi naisten supersankarihahmojen esiinmarssin avulla, ovat stereotyypit lujassa hahmon niukan pukeutumisen muodossa tai kehon muotojen korostamisessa. Toisaalta stereotyyppisesti feminiininen hahmo voi olla käyttäytymiseltään sukupuolirooleja rikkova, ja sen vuoksi pelkän ulkomuodon tarkasteleminen vaatiikin rinnalleen kokonaiskuvan hahmottamisen peleissä esiintyvien representatioiden tarkastelussa. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 160)

Pelit ovat usein hyvin stereotyyppisiä sukupuolen osalta, vaikka tälle ei lähes rajoittamattoman pelimaailman vuoksi olisi välttämättä edes tarvetta. Pelintekijät ja pelaajat ovat peliteollisuuden kehityksen alussa kuitenkin olleet miehiä, mikä on suunnannut tämän vuoksi myös pelien sisällön tämän mukaisesti. Naispelaajien osuus on kuteinkin yllättävän suuri. Esimerkiksi Yhdysvalloissa 39 prosenttia ja vastaavasti länsi-Euroopassa 25 prosenttia kaikista aktiivipelaajista on naisia, ja Japanissa tämä luku on 36 prosenttia, ja lisäksi jopa 70 prosentilla naisista on pelikone kotonaan. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 174-175)

Pelaamisen suosion kasvaessa ja pelillisyyden ollessa yhä enemmän osana arkipäivää on etenkin sukupuolentutkimuksen valossa naispelaajien mahdollisuus vaikuttaa kasvanut viime vuosina huomattavasti. Vaikka edelleen julkaistaan tytöille tai naisille suunnattuja pelejä, ovat eroavaisuudet pojille ja miehille suunnattuihin peleihin alkaneet hälvemään, ja esimerkiksi toimintapeleihin on ilmestynyt enemmän naispelihahmoja. (Kafai, Heeter, Denner & Sun 2008: xii-xiv)

Pelimaailmojen muuttuminen grafiikoiden kehittymisen ja muokattavuuden mahdollistamisen myötä on mahdollistanut kaikenlaisille pelaajille heidän osallistumisensa näiden maailmojen luomiseen. Tämän osalta myös pelintekijät ovat heränneet siihen, että tarjonta on monipuolistunut. Myös naisten näkyminen pelialalla tekijöinä on yleistymässä, muttei kuitenkaan kaikilla alueilla kuten esimerkiksi pelisuunnittelussa. (Kafai ym. 2008: xii-xiv)

Pelimaailmat tarjoavat alustan myös yhteiskunnallisesti kantaa ottaville peleille. Tässä tutkimuksessa pelimaailma edustaa ihmisyyden ja älytekniikan välisiä suhteita. Näin pelaajalle mahdollistuu tulevaisuuden dystopia- ja utopiamaailmojen kokemus, mikä parhaimmassa tapauksessa saa siihen osallistujan pohtimaan syvemmin myös yhteiskunnallisia kysymyksiä. Sukupuolittuneet roolit ja niiden tarkasteleminen lähes rajoittamattomissa pelimaailmoissa voivatkin herättää kyseenalaistamaan vallitsevia diskursseja. Toisin kuin todellisessa elämässä, jota säätelevät yhteiskunnan lait ja asetukset, voi pelaaja tai pelitapahtumaan osallistuja ylittää nämä rajat pelimaailmassa, jolloin myös esimerkiksi oman sukupuoli-identiteetin kyseenalaistaminen on mahdollista.

Verkossa tapahtuva kokeilu on yhtä todellista kuin muukin elämä, sillä nämä kokeilut ovat viime kädessä sama asia, joissa molemmissa toimijaa muovaavat sosiaaliset tekniikat, normit ja ruumiilliset kokemukset (Paasonen 2006: 166). Siksi pelimaailmassa vuorovaikutuksen kautta koettu voidaan siirtää myös todellisen elämän kokemuksiin.

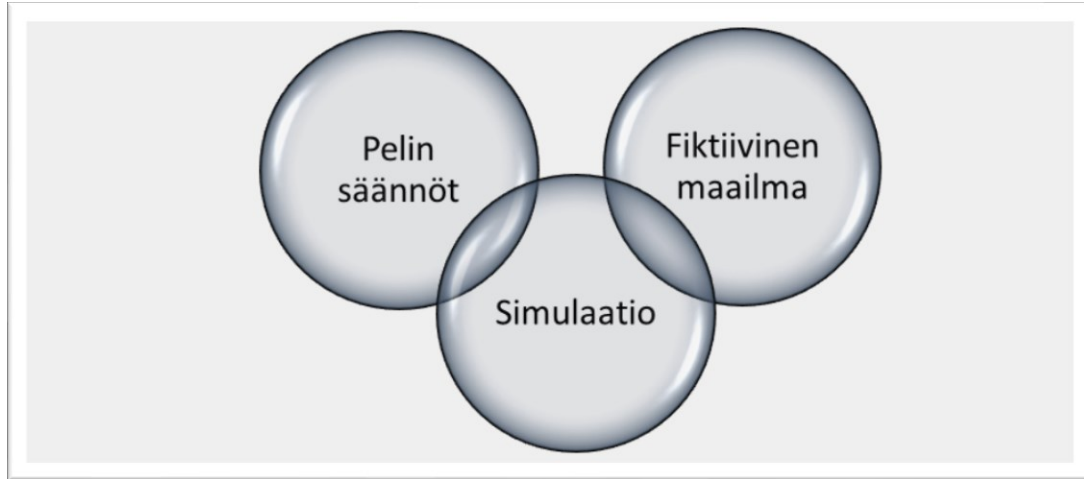
Egenfeldt-Nielsen ym. (2016) muistuttavat kuitenkin, että pelitutkimusta vaivaa vielä epäuskottavuuden haaste. Pelit nähdään usein osana populaarikulttuurin ja massoille suunnattujen markkinoiden tuottamaa ja sen vuoksi tietyllä tapaa merkityksettömällä tavalla kulttuurissamme vaikuttaviin suuntauksiin. Tämä ei kuitenkaan vastaa todellisuutta. Heidän mielestään mikään kulttuurin tuotos ei synny eristyksissä vaan on osa kompleksista systeemiä, jota yhteiskunnan vakiintuneet tavat muokkaavat. Näin ollen pelit voi nähdä samanlaisena taiteellisena ilmaisumuotona kuin mikä tahansa muukin, jolloin siihen liittyvä ilmaisu ja sisältö ovat merkityksellisiä kulttuurin tuotoksia. (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 158–159)

Sukupuolittuneita ilmentymiä tarkasteltaessa tulisi Egenfeldt-Nielsenin ym. (2016: 160–161) mukaan muistaa ottaa huomioon pelkkien representaatioiden sijasta myös pelihahmojen ja niiden ominaisuuksien kehittyminen. Tällä he viittaavat pelien dynaamiseen eli muutuvaan luonteeseen. Käytännössä tämä tarkoittaa siis esimerkiksi tutkimuksessani kohteena olevien sukupuolittuneiden asetelmien hahmottamisen myös pelin tapahtumien ja hahmojen kehityskaaren kautta. Eli toisin sanoen sen perusteella, miten ne muuttuvat alkuasetelmista loppuun verratessa. Muuttuvatko esimerkiksi kommentit pelitapahtumien edetessä ja miten, sekä millä tavalla suhtautuminen tämän myötä pelihahmoihin ilmenee.

Peleissä vaikuttavien sääntöjen ja fiktiivisen maailman suhteen tarkasteleminen tuottaakin vastauksia siihen, miten pelaajan ja peliin muulla tavalla osallistuvien arkielämän ja pelimaailman limittyminen tapahtuu. Kuviossa 2 esitettyjen pääkohtien mukaisesti Fernández-Vara (2018: 128) listaa kolme tärkeintä aspektia, joiden kautta pelikokemus tapahtuu: 1) interaktio eli vuorovaikutus; 2) adaptaatio eli mukautuminen, ja 3) abstraktio eli vetovoimaisuus. Mitä voimakkaampia nämä kolme ovat, sitä näkymättömämpi on faktan ja fiktion raja.

Pelin säännöt ja sen luoma fiktiivinen maailma tuottavat pelaajalle vivahteikkaampaa simulaation kokemusta limittyessään, jolloin vetovoima peliä kohtaan myös syvenee.

Simulaatiolla tarkoitetaan tässä yhteydessä keinotekoisesti luotua pelimaailmaa. Samanaikaisesti pelaaja tuo omat kokemuksensa pelitapahtumiin eli ts. representaatiot arkielämän tapahtumista vuorovaikutukseen simulaation kanssa. (Fernández-Vara 2015: 128-130)



Kuvio 2. Simulaation suhde sääntöihin ja fiktiiviseen maailmaan (mukaillen Fernández-Vara).

Tässä kohtaa on hyvä palata Butlerin (2008) rakentamaan malliin, jossa sukupuoli "esitetään" toistamalla yhä uudestaan sosiaalisia rooleja ja käytäntöjä, jolloin ajan myötä myös sukupuoli muotoutuu. Tämä tapahtuu kuitenkin tietynlaisen esityksen eli "aktin" avulla, johon yksilö ei välttämättä ole halukas, mutta toistaa tätä tottumuksesta, jottei tule rangaistuksi. Tätä samaa näkökulmaa voi näin ollen soveltaa myös siihen, miten sukupuoli esitetään peleissä, sillä ne toisintavat samantyyppisiä "esityksiä" yhteiskunnasta ja vallitsevista sukupuoliroolituksesta.

Meléndez (2013: 170) käyttää sukupuolirooleista kuvauksia, jotka toimivat "karikatyyrin omaisesti arkielämän tehtailla", jolloin pelien mahdollistama lähes rajaton muokkauksen mahdollisuus myös vaikuttaa siihen, millaisia sukupuolittuneita määritelmiä ja aineksia näihin valitaan. Hän korostaakin pelien tutkimuksessa tärkeänä sitä, että pelien kehityksen saralla näiden "pikselöityjen miesten ja naisten" roolien tarkasteleminen on ensisijaista.

4.2 Interaktiivisuus ja peliyhteisöt

Interaktiivinen osallistuminen on osa internetissä tapahtuvaa yhteisöllisyyttä ja reaalijalan jakamista globaalilla tavalla. Pelitapahtumaan osallistuminen toisten kanssa vahvistaa yhteenkuuluvuutta ja ryhmäytymistä. Tällaisessa osallistavassa pelikulttuurissa (ks. pelikulttuuri ja konteksti luku 4.4) näkyy myös sukupuolittuneita aineksia, mutta pelivideoiden runsas tarjonta ja käyttäjien mahdollisuus katsojien hallinnoimiseen on ohjannut niitä riippumattommaksi sukupuolirooleista. (Kafai ym. 2008: xix)

Internet toimii affektiivisena tilana eli tunneperäisiä reaktioita sisältävänä rakenteena, jossa ihminen arvioi toimintansa mahdollisuuksia, ja vuorovaikutuksen kautta voi näin ollen joko osallistua peliyhteisöjen ylläpitoon tai toisaalta hyökätä pelin sääntöjä vastaan vrt. *trollaus* eli Internetissä tapahtuva provokatiivinen häirintä ja kiusaaminen tai *botit* eli automatisoituja komentoja ajavat ohjelmat (Pöyhtäri ym. 2013: 45; Merriam-Webster 2019d). Tunneperäiset reaktiot ovat tärkeitä pelaajan pelissä etenemisessä joko motivoivina tai rajoittavina elementteinä. (Egenfeldt ym. 2016: 172–173)

Vaikkakin Internetin yhteisöt ovat bittiavaruudessa, eivät kokemukset ja vuorovaikutus, joita käyttäjät tämän kautta saavat ole sen merkityksellisempiä, kuin käytännön elämässäkään koetut yhteisöt, sillä niiden avulla koetaan samanlaisia yhteenkuuluvuuden tunteita. Erona todellisuuden yhteisöihin on se, että nettiyhteisön muodostavat ihmiset eivät välttämättä tiedä tarkkaan siinä toimivien identiteettejä, mutta toisaalta tämä vapauttaa toimimaan avoimemmin. Digitaalisuus on mahdollistanut vapaamman ilmaisun, ja rajojen rikkomisen varsinkin identiteettien muodostamisessa, jolloin ihmiset rakentavat identiteettinsä itse yhteiskunnan tai muun systeemin saneleman identiteetin sijasta. (Egenfeldt ym. 2016: 180)

Pelit toimivatkin nykyisin alustoina, joilla ihmiset rakentavat identiteettejään, osallistuvat maailmoin, jotka limittyvät arkitodellisuuden kokemukseen ”uudella, jännittävällä” tavalla. Pelaamiseen keskittyviä yhteisöjä on ollut olemassa jo ennen elektronisia pelejä,

jonka vuoksi peliyhteisöjen tutkiminen avaa myös tätä pitkää perinnettä, joka on Internetin aikakaudella ”herännyt kukoistukseensa”. (Egenfeldt ym. 2016: 180)

Järvinen ja Mäyrä (1999: 18) kirjoittivat uuden vuosituhaten kynnyksellä, että digitaalinen kulttuuri sisältää monia muodonmuutoksia koskien ihmisten elämää. Niin myös sosiaalisessa mediassa tapahtuva viestintä peilaa yhteiskunnallista tilaa sekä arvojen ja viestintäkäytänteiden muutosta käyttäjien erilaisten reaktioiden kautta. Näistä syntyvät kokemuksen muodot eivät välttämättä anna tarkkaa kuvaa eroista tai yhtäläisyyksistä uuden ja vanhan median välillä, mutta juuri kokemuksellisuus on korostunutta ja tämä ilmiö perustuu median muutosluonteeseen. Samassa teoksessa myös Fornäs (1999: 44) muistuttaa, että feministisen tutkimuksen tulee ”vastustaa jyrkästi” sellaisia pyrkimyksiä, joilla virtuaalisista maailmoista tulisi vain ”miesten pakopaikkoja” tai yhteisöjä. Juuri tämä on tärkeää älyteknologian ja populaarikulttuurin väliselle yhteistyölle, joita pelit ja niiden ympärillä oleva sosiaalinen kulttuurikin edustavat.

4.3 Suoratoistetut pelivideot

Pelaamisen ja pelillisyyden hallitessa yhä enemmän vapaa-ajan viettoa internetin mahdollistama yhteisöllisyys ja jakaminen on lisännyt suoratoistetun pelaamisen suosiota, jossa myös katsojat pääsevät osallistumaan reaaliaikaisesti pelitapahtumaan. Näitä suoratoistettuja pelejä eli striimaustapahtumia seuraa jo miljoonia ihmisiä, ja varsinkin e-sportin eli elektronisen urheilun peliturnausten myötä on tämän tyyppisestä osallistumisesta tullut erittäin suosittua. (Hernandez 2019)

Pelaamiseen tarkoitetuilla alustoilla kuten Twitch, Steam, ja videopalvelu YouTuben ja Periscopopen avulla näiden kanavien käyttäjät voivat osallistua suorana pelaajan jakamaan suoratoistettuun pelitapahtumaan. Useat pelaajat ovatkin keränneet laajoja fanijoukkoja ja seuraajia maailmanlaajuisesti. Katsoja toimii tässä kommentoijana ja kannustajana, mikä usein myös tuo mukanaan lisää osallistujia tuodessaan striimiin omat kaverinsa käytetyltä alustalta.

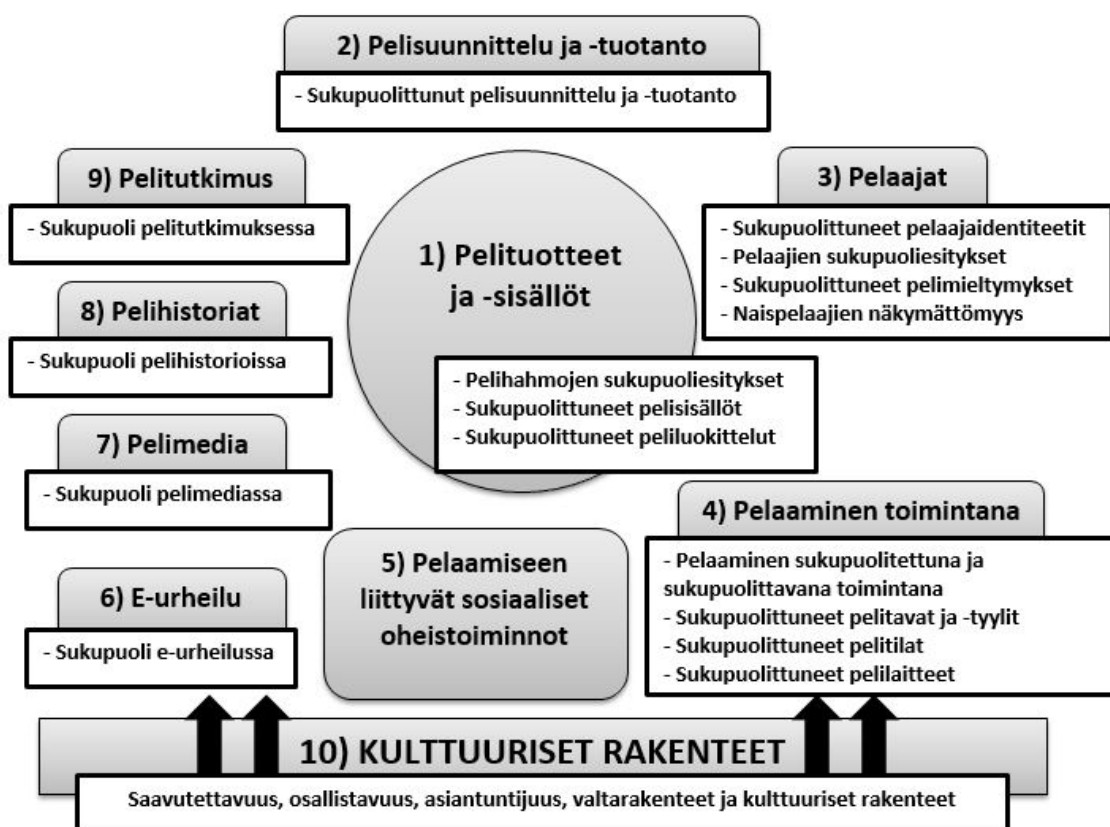
Suoratoistettu pelivideo eli striimi (engl. *stream*) tarjoaa sukupuolentutkimukseen mielenkiintoisen tarkastelun kohteen myös siltä osin, että varsinkin peleissä ovat olleet sankareina miehet, kun taas naiset ovat olleet vain sivuhahmoja tai heitä ei ole ollut esillä lainkaan. Pelisuunnittelun alalla ovat enemmistönä olleet miehet, ja tämän takia videopelialan alussa 1990-luvulla myös tarjonta keskittyi miehille suunnattuihin peleihin. Tämä on sittemmin vuosien varrella muuttunut, ja yhä enemmän myös naisia on tullut alalle, niin tekijöinä kuin käyttäjinä, jolloin myös pelikulttuuri on alkanut monipuolistua teknologisen kehityksen sitä vauhdittaessa. (Kafai ym. 2008: 177)

4.4 Pelikulttuuri ja konteksti

Pelikulttuurilla tarkoitetaan pelejä, niiden pelaajia ja heidän tapaansa pelata (Shaw 2010: 424). Pelikulttuuri on merkitysjärjestelmä, jossa pelaamiseen kuuluvan sosiaalisen vuorovaikutuksen ylläpitäminen on tärkeää sen ennalta-arvattavien, sekä odottamattomien seurausten suhteen (Mäyrä 2010: 13–14). Pelikulttuuri rakentuu jaetun kokemuksen kautta sisältäen erilaisia tapoja, normeja kuten kohteliaisuus toisia kohtaan, esimerkiksi viestillä *gg* – *good game* pelin jälkeen, symboliikkaa kuten *meemit* eli kiertävät sisäpiirin vitsit ja sekä perinteitä, kuten pelaajien kokoontumisia eli LAN-tapahtumia. Pelikulttuuri on osa ”superkulttuuria”, johon kuuluvat kaikenlaiset kulttuurimuodot, kuten populaarikulttuuri, mediakulttuuri ja Internetkulttuuri, josta jälkimmäinen on mahdollistanut pelikulttuurin nopean kasvun (Spacey 2015).

Pelitutkimuksesta puuttuu vielä sukupuolittuneelle pelikulttuurille vakiintunut määritelmä, jonka vuoksi onkin tärkeää tarkastella millä tavalla sukupuolen käsite ymmärretään pelin kontekstissa. Tämän pohjalta Frimanin (2015) kehittämässä alustavassa mallissa hahmottuu yleiskuva pelikulttuurin osa-alueista ja siihen liittyvän tutkimuksen laaja-alaisuudesta. Kuviossa 3 tämä on esitetty kokonaisuudessaan, ja sen mukaisesti sukupuolittuneita asetelmia voidaan tarkastella hyvin monipuolisesti lähestyen koko peleihin keskittyvää kulttuuria.

Sukupuolittuneeseen tutkimuskentän malliin kuuluvat tärkeänä osana pelituotteet ja niiden sisältö (1), joissa pelintekijät ja kehittäjät ovat suurimmassa osassa pelisuunnittelun ja -tuotannon (2) kautta, sekä myös näihin osallistujien eli pelaajien (3) sukupuolittuneet identiteetit ja esitykset.



Kuvio 3. Sukupuolittuneen tutkimuskentän malli (Friman 2015).

Sukupuoli pelihistoriassa (8) ja etenkin pelitutkimus (9) rakentavat tutkimuskentälle perustan, joka heijastaa alan kehitystä. Pelaamista toimintana (4) voidaan tarkastella myöskin sukupuolittuneista lähtökohdista. Näihin liittyy myös suoratoistettujen pelivideoiden alue, missä pelitavoilla- ja tyyleillä luodaan mahdollisesti myös sukupuolittuneita pelitiloja riippuen siihen osallistuvien käyttäytymisestä ja pelin sisällöstä. Pelaamiseen liittyvien sosiaalisten oheistoimintojen (5), kuten esimerkiksi *cosplayn* eli pelihahmoiksi pukeutumisen ja muun pelikulttuuria luovan median (7) sekä ammattimaisen e-urheilun (6) myötä pelikulttuuri nousee viimekädessä kulttuurisista rakenteista (10), joissa vaikuttavat niin yhteiskunnassa vallitsevat sukupuoliroolit kuin valtarakenteetkin. (Friman 2015)

Edellä esitetyn näkemyksen perusteella voikin sanoa, että pelikulttuurin tutkimus heijastaa vallitsevia reaalielämän asetelmia, ja sen vuoksi onkin tärkeää tarkastella näiden sisältöjä, jotta saavutettaisiin sukupuolineutraalimpi pelikulttuuri. Tämä vahvistaisi myös pitkällä tähtäimellä sukupuolisen tasa-arvon toteutumista, sillä samalla tavoin kuin kaikenlaisessa viihteessä, käsittäen esimerkiksi musiikki- ja elokuvateollisuuden, ovat nämäkin populaarikulttuurissa esiintyviä trendejä ja asenteita luovia arkielämässä vaikuttavia kulttuureja.

Tässä tutkimuksessa keskityn pelaajien sekä pelaamisen tarkasteluun. Frimanin (2015) mallin pohjalta aineisto koostuu seuraavista osiosta: A) Pelaajat, joita edustavat sukupuolittuneet pelaajaidentiteetit, pelaajien sukupuoliesitykset, sukupuolittuneet pelimieltymykset sekä naispelaajien näkymättömyys; sekä B) Pelaaminen toimintana, eli sukupuolitettuna ja sukupuolittavana toimintana, pelitavoilla ja -tyyleillä, pelitiloilla sekä pelilaitteilla.

4.5 Representaatiot peleissä

Representaatio viittaa pelien edustamaan todellisuuteen, joka ei välttämättä vastaa sitä täysin, vaan usein perustuu subjektiiviseen näkökulmaan. Tämän vuoksi hyvin lähelle arkitodellisuutta toisintavat ja tältä näyttävät pelimaailmat, eivät automaattisesti kopioi kaikkea tähän sisältyvää objektiivisesti, vaan representoivat eli ilmentyvät pelaajan yksilöllisen kokemuspohjan ja ”henkilökohtaisten fantasioiden” kautta tämän toimintaan. Tämä ei kuitenkaan sulje pois sitä, että pelaaja voi kokea pelissä tapahtuvan mielekkääksi ja merkitykselliseksi. Egenfeldt-Nielsen ym. (2016: 46) esittävät pelisuunnittelija Chris Crawfordia mukaillen neljä (4) ominaisuutta, jotka yhdistävät kaikkia pelejä ja myös löytyvät kaikista peleistä, ja näitä ovat representaatio, interaktio, konflikti ja turvallisuus.

Interaktio eli vuorovaikutus on ratkaiseva ominaisuus pelien vetovoimassa, jossa pelaajan mahdollisuus vaikuttaa pelitapahtumiin ja tämän kautta saatujen mielekkäiden reaktioiden ja vastakaikujen avulla, hän voi tuntea kuuluvansa osaksi peliä. Konflikti sen

sijaan rakentuu peleissä olevien esteiden ja haasteiden kautta. Näiden voittamiseksi pelaaja odottaa lopussa palkinto. Nämä haasteet voivat esiintyä yhtä lailla ”suorasti kuin epä-suorasti”, mutta myös ”väkivaltaisesti tai väkivallattomasti”. Turvallisuus esiintyy peleissä todellisuuden vastaparina, minne asti peleissä tapahtuvat konfliktit ja niistä seuraavat seuraukset eivät ulotu. Tämän vuoksi Crawfordin (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 46) mukaan peleissä voidaan kokeilla erilaisia todellisuuteen pohjautuvia tilanteita turvallisesti.

Pelit voi nähdä tämän perusteella ”muodollisiksi systeemeiksi” eli tapahtumiksi, joissa pelaajat pelin sääntöjä noudattamalla etenevät siten, että näiden tuloksena syntyy ”muuttuvia ja mitattavissa olevia tuloksia”. Näiden avulla voidaan osoittaa syntyvän erilaisia ”arvoja”, jolloin pelaaja voi kokea kuuluvansa osaksi lopputulosta. Pelivalinnoista ja toiminnoista kehittyä samalla omaan vapaaseen tahtoon ja valintoihin perustuva kokemusaines peleissä (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 47).

Representaation funktio on näin ollen erityisesti pelitilan (engl. *gamespace*) eli pelin sisältämän maailman ja siihen kuuluvien kaikkien osien kokemukseen perustuvaa tuotosta pelin dynamiikan (engl. *dynamics*) eli prosessien ja tapahtumien sekä niiden välisten vuorovaikutussuhteiden kautta. Dynamiikkaa edustavat esimerkiksi peliin kuuluvat säännöt, pelimaailman toiminnot ja pelaajan oma osallistuminen (Egenfeldt-Nielsen ym. 2016: 48-49).

Stereotyyppisesti feminiinisiä pelihahmoja, kuten Lara Croftia Tomb Raider -pelisarjassa on tutkittu sen edustamista sukupuolittuneista lähtökohdista (Sihvonen 2006: 133), tai esimerkiksi tutkimuksessa pelilehtien artikkeleista, jossa niissä esiintyneistä pelihahmojen sukupuolittuneista eroista voitiin todeta, että pelaajan kontrolloima nais- tai mieshahmo suoritti vain määrättyjä sukupuoleen liitettyjä toimintoja ilman pelaajaan perustuvaa mukautusta. (Meléndez 2013: 170-171)

Tämänkaltaisten pelihahmojen rajoittuneisuuteen pohjautuvien pelien kehittäminen sukupuolineutraalimpaan suuntaan on edelleen haasteena pelintekijöillä. Vaikkakin jotkut pelit (vrt. The Sims) mahdollistavat jo edistyksellisesti naishahmojen valitsemisen verrattuna pelikehityksen alussa vallinneeseen mieshahmoja tuottavaan peliteollisuuteen, edustavat nämä edelleen usein vielä seksistisiä kuvauksia. Näissä ”hyperväkivaltaisuus esiintyy miesvaltaisena piirteenä ja hyperseksuaalisuus naisvaltaisena piirteenä” pelihahmoissa. (Meléndez 2013: 170)

5 Sukupuolittuneet representaatiot pelivideolla

Tässä luvussa analysoin suoratoistetussa Detroit: Become Human -pelivideossa ilmeneviä sukupuolittuneita ja stereotyyppisiä sekä seksistisiä ilmauksia, joita aineistosta nousee esille. Aluksi tarkastelen peleissä esiintyvää kielenkäyttöä, jonka jälkeen analysoin pelihahmoja pelitilanteiden narratiivin ja reaktioiden eli kommenttien avulla. Tätä tukevat pelivideosta otetut kuvakaappaukset, joissa näkyy käsiteltävä pelitilanne. Yhteenvedossa kertaan vielä tutkimuskysymysten avulla tulokset ja analysoin, millaisia sukupuolten representaatioita pelivideossa esiintyy.

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten sukupuoleen liittyviä merkityksiä rakennetaan vuorovaikutuksessa pelivideolla ja siihen liittyvissä kommentteissa. Tarkastelun alustana toimivat myös itse pelitapahtumat, jotka luovat pohjan reaktioille koskien erityisesti ihmisen ja androidien välistä kanssakäymistä pelitapahtumien edetessä. Tämän lisäksi tutkimukseen sisältyy myös pelin tarjoamien roolien tarkastelua. Sukupuolittuneiden asetelmien esiintyminen pelitapahtumassa on tarkastelussa osallistujien reaktioiden avulla.

5.1 Peleissä esiintyvä kielenkäyttö

Teksti ymmärretään yleensä kirjoitetuksi, mutta myös pelejä voidaan tarkastella tekstinä, sillä peleissä tapahtuva viestintä perustuu kirjalliseen ja puhuttuun Barthesin klassiseen viestintämalliin, jossa pääosassa ovat viestin lähettäjä ja sen vastaanottaja. (Fernandez-Vara 2015: 5)

Peleissä viestinnän osapuolina ovat pelaaja ja peli, mutta myös muut osallistujat esimerkiksi kommentoijat vaikuttavat pelikokemukseen. Pelintekijöiden ja pelaajien välinen viestintä tapahtuu yleensä palautteen muodossa, joko suoraan tekijöille tai keskustelupalstojen kautta. Tämä vuorovaikutteinen viestintä myös vaikuttaa pelien kehittämiseen

ja niiden muokkaamiseen, sillä viimekädessä juuri pelaajat ovat niitä, joille pelejä tehdään. (Fernandez-Vara 2015: 6)

Pelien sosiaalista vuorovaikutusta voidaan näin ollen myös tutkia siihen perustuen, millä tavalla vuorovaikutus tapahtuu eri osapuolten eli pelin, pelaajan ja pelintekijän sekä katsojien välillä. Pelit ovat tästä syntyvän kulttuurin tuotoksia (ks. luku 4.4), jonka kautta pelejä voidaan tulkita niiden tuottamien merkityksien avulla. Tähän vastaa pelin konteksti, eli esimerkiksi seuraavat osa-alueet: keitä pelaajat ovat, miten ja miksi he pelaavat ja miten tämä pelaaminen on suhteessa muihin sosiaaliskulttuurillisiin toimintoihin ja käytäntöihin. (Fernandez-Vara 2015: 6-8)

Julkisuus toimii käyttäjille nykymediassa eli esimerkiksi sosiaalisessa mediassa työkaluna, jonka avulla on mahdollista saavuttaa periaatteessa koko maailman kattava yleisö. Silloin julkisuuteen kuulumisen sisältää ajatuksen tiettyjen viestimien ja mediamuotojen käytöstä ja käyttäjien osallisuudesta tietynlaiseen arvomaailmaan. Käyttäjät omaksuvat sisäistetyn tavan hahmottaa asioita tietynlaisen kielenkäytön eli ts. pelidiskurssien avulla.

Kielenkäyttönä tutkimuksessani toimivat esimerkiksi tarkasteltavana olevat kommentit ja niissä esiintyvä rajukin kielenkäyttö haukkumasanoineen, jotka edustavat pelidiskurssia. Tähän viittaa myös tutkielman nimessä oleva ”She’s going to kill us all now we’re doomed” -ilmaisu, joka on poimittu aineistossa olevista kommenteista. Tämä tarkoittaa vapaasti suomennettuna ”Hän [nainen] aikoo tappaa meidät kaikki, nyt olemme tuhoon tuomittuja”, mikä kertoo negatiivisesta suhtautumisesta robotiikkaan sekä myös sisältää sukupuolittuneen aineksen persoonapronominissa *she* (engl.) *hän* naisesta.

5.2 Detroit: Become Human -pelin päähahmot

Esittelen seuraavaksi tutkimuksessa tarkastelun kohteena olevassa Detroit: Become Human -pelissä olevat päähahmot, jotka voidaan eritellä sukupuolittuneista lähtökohdista. Pelin aiheena on futuristinen Detroit vuonna 2038, jonka pääosissa ovat ihmisten

avustajiksi rakennetut androidit ja heidän yhteiselonsa ihmisten kanssa. Pelimaailma on realistista maailmaa simuloiva, jossa pelin tapahtumat sijoittuvat ajallisesti muutaman päivän pituiselle ajanjaksolle.

Markus on androidi edustaen maskuliinista miestä, joka vähäeleisesti ja rohkeasti päättää lähteä puolustamaan oikeuksiaan ja päätyykin kaikkien androidien eli kohtalotove-reidensa asemaa edustavaksi vallankumouksen johtajaksi. Hän taistelee tiensä takaisin maailmaan sen jälkeen, kun päätyy omistajansa luota tuhottavaksi androidien kaatopai-kalle, josta hän kokoaa itse itsensä toisten androidien osista ja palaa takaisin elämään.

Kara on androidi, joka taas edustaa feminiinistä, uhrautuvaa naista. Hän nöyrästi palvelee kotitöissä huolehtien lapsesta, joka asuu huumeongelmaisen omistajansa eli isäntänsä talossa. Hän päätyy pelastamaan tämän lapsen näistä kurjista oloista henkensä kaupalla ja joutuu pakenemaan tämän kanssa kylmän kaupungin vilinään pelitapahtu-mien muuttuessa yhä intensiivisemmiksi.

Connor on androidi nimeltään RK800, jonka tehtäväksi on ohjelmoitu suojeleminen ja myöhemmässä vaiheessa myös tietoisuuden saavuttaneiden eli systeemiä vastaan kapi-noivien androidien kiinniottaminen. Alussa hän on automaattimaisesti virkatehtäväs-sään kylmällä logiikalla toimiva androidi, joka myöhemmin alkaa kokemaan myös tietoi-suuden tunteita kohdatessaan muita androideja peliasetelmassa. Hän toimii silti hah-monsa mukaisesti edelleen kylmähermoisesti ja suojellen puolustamaansa. Maskuliini-suuteen liitetään stereotyyppisesti tämäntyyppisiä piirteitä.

Näissä pelin kolmessa hahmossa yhdistyy myös sukupuolineutraali näkemys. Se johtu-nee robottimaisesta lähestymisestä heidän käyttäytymiseensä. Toisaalta sukupuolineut-raalius myös viittaa pohjalla olevaan humaaniin ajatteluun ja toimintaan. Androgynisyys tulee tässä roolissa voimakkaasti esille, varsinkin pelin edetessä hahmokategoriaan liit-tyvien muiden androidien sukupuolesta riippumattoman toiminnan kautta.

Peli tarjoilee tosin myös klassisen rakkaustarinan etenkin Markuksen ja vastarintaliikkeen myötä tapahtumiin liittyvän naisandroidi Northin välille, mutta pelaajan oma valinta on, miten syväksi heidän suhteensa kehittyy tapahtumien edetessä. Tästä huolimatta eräässä pelin kulkuun vaikuttavassa ratkaisevassa tilanteessa heidän välisensä suhde tulee vahvasti pelivalinnoissa esille, kun Markuksen pitää tehdä ratkaisu heidän tulevaisuutensa suhteen. Rakkausteema edustaa perinteistä sukupuolittunutta asetelmaa, joka toistuu monissa medioissa, ja edustaa näin ollen yhteiskunnassa vallitsevia sukupuolittuneita rooleja, varsinkin heterosuhteissa naisen ja miehen välillä. Pelaaja valitsee pelitilanteessa ilmestyvien vaihtoehtoja sisältävien valikoiden avulla erilaisia ratkaisuja, jotka muuttavat näin pelitarinan etenemistä.

Androidit, jotka pelin tapahtumien kautta alkavat kaltoinkohtelun vuoksi tuntea vääryyttä ja herättävät näin tietoisuuden olemassaolostaan ja oikeuksistaan, löytävät keinon murtaa tämän ennalta ohjelmoidun koodin. Tässä tapauksessa voisi ajatella kuitenkin, etteivät he tietäisi sukupuoliroolien olemassaolosta. Toisaalta voi myös pohtia, että tämäkin olisi ohjelmoitu koodiin, jolloin kyseenalaiseksi tulee tehtävän tarkoitus, etenkin kun androidit on tehty ihmisten palvelemiseen. Tämän lisäksi tarkasteltavana näkökulmana on myös kommentoijien sukupuolittunut asetelma, jossa kommentoijat reagoivat pelin tapahtumiin ja heidän omaan näkemykseensä sukupuolirooleista.

Asetelma on kiinnostava myös siltä kannalta, että suoratoistotapahtumaan liittyvä reaaliaikaisuus ja myös katsojien kokemus itse pelitapahtumassa heijastuvat kommenttien kautta. Jotkut katsojista keskittyvät esimerkiksi enemmän jutteluun toisten kanssa, kun taas toiset vain peliin ja pelaajan tekemiin valintoihin.

5.3 Pelitilanteet ja reaktiot

Seuraavassa tarkastelen pelissä tapahtuvia tilanteita narratiivin avulla, johon liittyviä kommentteja nostan esiin selittääkseni reaktioita ja asetelmia pelihahmojen, pelaajan sekä katsojien välillä. Kuvailen pelihahmoja ja niiden toimintaa sekä tilanteita, joissa

sukupuolittuneita reaktioita esiintyy kommentteissa eniten. Myös feminiinisten ja maskuliinisten piirteiden korostumista tuon esille erilaisissa pelissä tapahtuvissa kohdissa. Keskityn näissä sukupuolittuneisiin ja seksistisiin reaktioihin, joissa esiintyy myös osallistujien asenteita androideja kohtaan, sekä myös androidien ja ihmisten väliseen kanssakäymiseen suhtautumista.

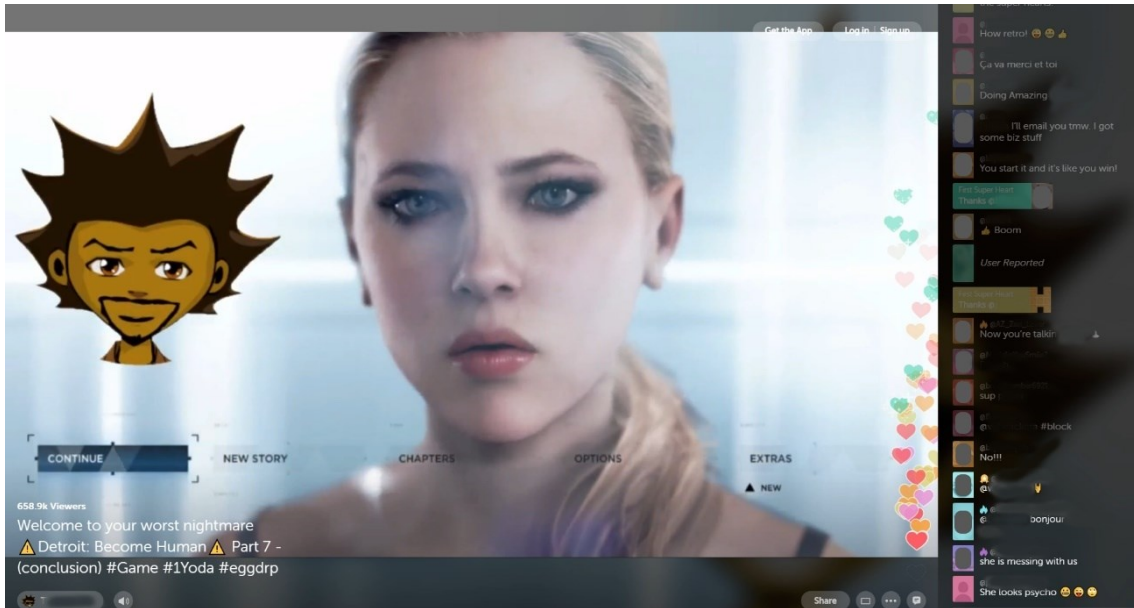
Esimerkkeinä toimivat aineistosta esiin nostetut kommentit, joissa esiintyi joko persoonapronomineja, jotka viittaavat joko naisiin (kommentin lopussa oleva koodi *N*) tai miehiin (kommentin lopussa oleva koodi *M*), tai seksistiset kommentit (kommentin lopussa koodi *S*). Myös edellä mainittujen yhdistelmiä (kuten esimerkiksi *N+S* tai *M+S*) esiintyi kommentteissa, ja näistä olen esittänyt myös esimerkkejä tässä luvussa.

5.3.1 Pelidiskurssin tarkastelu narratiivin avulla

Detroit: Become Human -pelin narratiivi perustuu ns. ohjatun verkoston (engl. *directed network*) rakenteeseen pohjautuvaan kerrontaan, jossa pelaaja etenee johdonmukaisesti pelijuontaa seuraten. Pelaajan on kuitenkin mahdollista liittyä tähän narratiiviin valitsemalla erilaisia kokemuksellisia polkuja, jolloin näiden valintojen kautta pelaaja voi kokea olevansa osa tapahtumia varsinkin, kun näillä valinnoilla on vaikutusta myös myöhemmin pelissä tapahtuviin tilanteisiin. Tähän yhdistyvät myös eri hahmojen kautta koe-utut erilaiset taidot, kyvyt ja pelin perspektiivit. (Egenfeldt ym. 2016: 214-215)

Kuvassa 1 on esillä Periscope-alustan asetelma, jossa vasemmanpuoleisessa ikkunassa näkyy peli ja pelaajan käyttämä animoitu *avatar* eli profiilihahmo, sekä pelivideon nimi. Oikealla puolella on chat-ikkuna, jossa viestit päivittyvät sitä mukaa kun uusia viestejä lähetetään. Kuvassa käyttäjien nimet ja -kuvat ovat sumennettuina yksityisyydensuojan vuoksi, sillä käyttäjänimenä toimivat @-alkuiset myös Twitterissä käytettävät tunnisteet sekä profiilikuvat. Chat-ikkunan vasemmassa laidassa näkyy ylöspäin nousevien kannustus- ja tykkäys sydämien rivi, joiden värit vastaavat käyttäjien profiilien värejä.

Detroit: Become Human -pelivideon suoratoisto alkaa pelin aloitustilanteesta, missä nuoren naisen androidi-hahmo Chloe tervehtii pelaajaa latauksen jälkeen ja jää odottamaan pelaajan valintaa. Tässä vaiheessa pelivideon tekijä on aloittanut jo striimauksen, ja Periscopen käyttäjät eli katsojat osallistuvat tilanteeseen lähettämällä keskusteluun viestejä.



Kuva 1. Ruutukaappaus pelin alkunäytöstä (Periscope).

Aloituskohdassa näytöllä näkyvät myös eri valikot, joista pääse peliin. Ensivaikutelma ei kerro katsojalle välttämättä heti, että kyseessä on androidi, sillä pelin androidit näyttävät, liikkuvat ja käyttäytyvät sekä puhuvat täysin ihmisenkaltaisesti. Osaltaan tähän vaikuttaa se, että peli on itseasiassa tehty käyttäen oikeita näyttelijöitä, joiden liikkeet on 3D-mallinnuksen avulla siirretty peliin. Sen vuoksi myös androidihahmot näyttävät myös ulkonäöllisesti heitä esittävilä näyttelijöiltä. (Playstation 2019)

Käyttäjät kommentoivat naisandroidia esimerkiksi niin, että hän näyttää psykoottiselta, hämmentyneeltä ja olevan poissa tolaltaan. Nuoren naisen hahmo on vaaleahiuksinen, poninhäntäinen, ja kuulas ihoinen androidi, jolla on kevyt meikki, ja hänestä näkyy pää ja hartiat, mutta ei muuta kehoa. Kommentoijien reaktio androidin ulkonäön perusteella sisältää muun muassa kommentteja siitä, että hän on hämmentynyt tai jopa

psykoottinen, koska kääntää päätään välillä katsoen sivuille odottaessaan pelaajan tekemää valintaa pelin jatkumiseksi. Tässä voidaan nähdä nuoreen naiseen ja osaltaan vaa-leahiuksisuuteen kohdistuvat sukupuolittuneet asenteet, joiden mukaan hänen oletetaan edustavan näitä kuvauksia. Myös muut epäilevät kommentit, kuten hän on sekaisin tai huijaa, kertovat katsojien epävarmuudesta ja siitä, että koska he jo tässä vaiheessa tietävät pelin idean androidien ja ihmisten jakamasta kaupungista, pelivideon ollessa seitsemäs (7.) osa pelistä, heidän tulee olla tietyllä tavalla varuillaan, koska he eivät vielä tiedä mitä pelissä seuraavaksi tulee tapahtumaan.

(1) "She is messing with us / She looks psycho" **N**

Seuraavassa kohtauksessa on presidentin pitämä tiedotustilaisuus, johon katsojat reagoivat välittömästi sen perusteella, että presidenttinä esiintyvä henkilö on nainen. Tähän liittyen kommentit koskevat sitä, että naispresidentti on outoa, ja hänen täytyy olla vihainen ja hermostunut. Naispresidenttiä verrataan myös kiinnittäen huomiota hänen ikäänsä ja oikean elämän naispolitiikkoihin.

Reaktioissa tulee ilmi myös käsitys poliitikkojen roistomaisuudesta, ja joku ehdottaa myös voiko hänen kanssaan harrastaa seksiä. Pelissä kyseinen hahmo on ihminen. Näin katsojatkin varmasti olettavat etenkin, kun asetelma on pelin alussa sellainen, että ihmisten hallitsemassa yhteiskunnassa androidit toimivat vain apuna erilaisissa työhön liittyvissä askareissa. Naishahmon näkeminen seksin kohteena edustaa sukupuolittunutta näkemystä, jonka mukaan nainen on seksuaalinen objekti ja seksin kohde.

(2) "Isn't it weird that this is actually a woman president" **N**

(3) "Can we have sex with her" **N+S**

Kun mieshahmoinen androidi Connor on pelissä taistelussa ihmisvartijoiden kanssa pelitapahtumaa kommentoidaan kannustamalla häntä potkaisemaan haaroihin ja viitataan miehiseen varustukseen. Yhteenotossa on kyse pelissä olevan androidien

kehittäjäyrittäjien Cyberlifen ylläpitämästä varastosta, johon Connor on tunkeutumassa vapauttaakseen muut androidit. Tätä kannustetaan maskuliinisilla ilmauksilla, jotka yleensä yhdistetään peleissä taistelutilannediskurssiin.



Kuva 2. Ruutukaappaus pelistä, androidi Kara ja Alice (Periscope).

Tämän jälkeen pelitapahtumat siirtyvät näyttämään naisandroidi Karan ja lapsiandroidi Alicen (kuvassa 2) etenemistä lumisen kaupungin kaduilla. He etsivät tietä bussille, joka veisi heidät turvaan. Matkan varrella he todistavat miesvartijoiden väkivaltaisia yhteenottoja muiden androidien kanssa, ja jopa androidien teloituksia. Kara yrittää estää Alicea näkemästä näitä raakuuksia.

(5) "Kara is the mother of that little deviant" N

Kun tätä kohtausta verrataan Connorin etenemiseen edellisessä kohtauksessa, tässä Kara on asetelmassa, jossa feminiinisyyteen liitettyjen pehmeiden arvojen sekä julmuuden välinen kontrasti on huipussaan. Asetelmaa lisää myös lapsen läsnäolo. Karan on suojeltava lasta äidinroolin omaisesti ilman, että hän voisi edetä omien itsenäisten valintojensa perusteella.

Tätä pelitilannetta katsojat kommentoivatkin sen kautta, että Kara on kuin äiti tai että hänen vaaleiden hiustensa vuoksi hänellä ei ole hätää. Tässä ovat vastakkain kaksi eri-alaista sukupuolittunutta näkemystä naiseudesta, joiden mukaan hän on joko itsensä uhraava äitihahmo tai yksinkertainen, ulkonäöllisillä avuilla varustettu seksiobjekti.

(6) "Girl You're blonde it's all good" **N**

Sukupuolittunutta näkemystä vahvistaa erityisesti kommentti siitä, kuinka kehonkieli ja rinnat toimivat "ihmeellisellä tavalla". Karaa kannustetaan myös kehottamalla ottamaan rauhallisesti ja työtötelemällä. Häntä verrataan jopa tietokoneavusteisiin laitteisiin kuten Alexaan ja vauvoihin, seksiobjektinakin nähtyyn näyttelijään, sekä seksististä näkökulmaa tarjoilevaan musiikkikappaleeseen ja seksuaaliseen häirintään.

(7) "Body language and bobs [boobs] work wonders" **S**

(8) "Alexa had babies"/" Please play Despacito, Alexa says nope, calling police" **S**

Aseita pelitilanteessa kommentoidaan käyttäen humanistisia sävyjä, kuten suojelua ja rakkauden valitsemista niiden sijasta. Kun pelitilanteita verrataan Connorin taistelutilanteeseen pelissä kommentoijat olettavat, että maskuliiniseen suhtautumiseen kuuluu suora toiminta ilman tällaisten asioiden pohtimista. Markuksen ja Northin välillä voi myös huomata samantyyppistä sukupuolittunutta erottelua, kun miesandroidia kommentoidaan epäillen ja naisandroidia "kannustetaan" kutsumalla häntä jälleen tytöksi.

Maskuliinisuuteen yleisesti liittyviä ilmaisuja esiintyy kommentteissa erityisesti pelitilanteessa, jossa Kara ja Alice etsivät pakotietä ja heille avautuu mahdollisuus varastaa päästäkseen eteenpäin. Peliasetelmaa kärjistää siinä esiintyvä perhe pienen vauvan kanssa, mikä osaltaan jälleen vahvistaa Karaan liitettyjä perhearvoja, koska hänen on nainen. Kommenteissa ehdotetaan seksikkään poseerauksen tekemistä, tai tytön eli Alicen hylkäämistä. Pelaaja joutuu tekemään ratkaisun, joka vaikuttaa pelin etenemiseen, ja

kommentoijat antavatkin tästä palautetta hänen tehdessään heitä miellyttävän ratkaisun, viitaten hyvä mies -ajatukseen.

(9) "Maybe sexy pose will get us a ticket" **S**

(10) "Good man" **M**

Androidien ja ihmisten välisessä hyökkäyksessä sukupuolittuneet asetelmat näyttäytyvät jälleen kommentoijissa, kuten suoraviivaisessa tappamiseen kannustamisessa "tähtää, vedä liipaisimesta, tapa, toista" -tyylisesti. Myös pelkoja ja tapahtumien katumista mitätöidään, mikä kuuluu osana maskuliinisuuden korostamiseen ja feminiinisuuden vähätelyyn. Kun naishahmo päätyy uhriksi reaktiot vaihtelevat erilaisiin "minun tyttöni" ja "hot-tie"-tyylisiin ilmaisuihin, jotka tukevat sukupuolittunutta asetelmaa pelin sotaisassa tilanteessa.



Kuva 3. Ruutukaappaus pelistä, Connor androidien keskellä (Periscope).

Connorin maskuliinisuuteen kommentoijat liittävät sukupuolittuneita vaikutteita, varsinkin kutsuen miesten välistä ystävyyttä *bromance* nimityksellä (Kuva 3), tarkoituksenaan korostaa, ettei heidän välillään ole mitään seksuaalista. Taistelutilanteeseen tarjotaan

yllättäen myös rakkauden vaihtoehto sodan sijaan, toisaalta myös suoraa seksiä. Connor-androidi saa osakseen myös alentavia ulkonäöllisiä kommentteja kuten ”herra neliö-leuka”, tai homoseksuaalisia kommentteja kuten ”olen homo ja siksi hidas”. Myös kommentti, jossa reagoidaan lesbojen lukumäärään, on osa seksuaalisuuden korostamista reaktioissa, vaikkakin epäselväksi jää, tarkoittaako kommentoija itse peliä vai siihen osallistuvia katsojia.

(11) ”Mr square jaw” **M**

(12) ”—I’m gay and slow” **S**

Joissakin tapauksissa onkin haastavaa ymmärtää kommentoijan tarkoittama viittaus. Tätä vaikeuttaa myös englanninkielisten ilmaisujen ja sanontojen oikea tulkitseminen. Esimerkiksi kommentissa *She was koo*, sana ”koo” voi tarkoittaa samaa kuin *cool* eli hieno tai siisti, mutta myös vaginaa tai *hot mama* seksuaalisesti värittyä ilmaisua, jolloin ei varmuudella voi tietää, mitä kommentoiva henkilö halusi sanoa ilman, että häneltä itseltään kysyttäisiin tähän selvennystä. Myös pelaaja itse kommentoi yleisellä tasolla koko peliä sanoessaan, että pienet robotit ovat tehty tyydyttämään miehiä ja heidän halujaan, mikä kertoo hänen kokemuksestaan pelidiskurssissa.

(13) ”Little robots made to satisfy men and all their little desires...” **M+S**

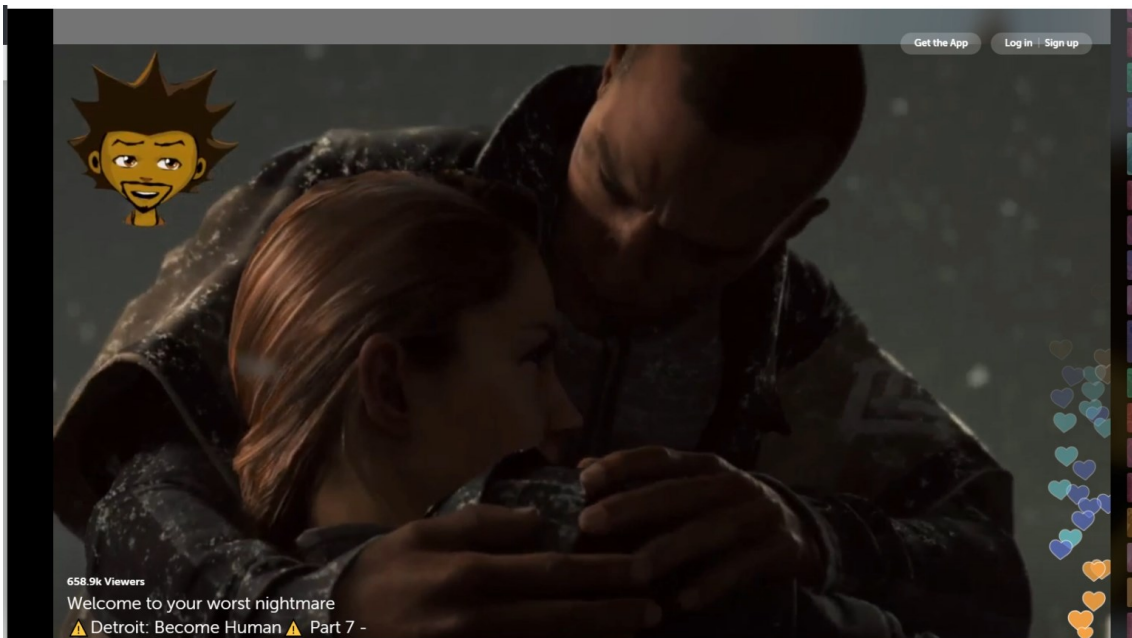
(14) ”Why you gotta make a grown man cry” **M**

Loppukohtauksessa esiintyvä Markus (kuvassa 4) saa osakseen ihailua ja seksuaalisvärityneitä kommentteja, kun häntä kutsutaan kuumaksi, ”jumalaksi” ja ilmaisulla *creepy porn lawyer*, joista jälkimmäinen jää jälleen tulkinnanvaraiseksi. Tässä vaiheessa loppuun lähestyvä peli saa aikaan kommentoijissa myös syvempiä tuntemuksia, joita joku kommentoikin kysymällä, miksi se saa aikuisen miehen itkemään. Tämä kyseinen reaktio on harvinaisen suora, sillä se ensiksikin tuo ilmi osallistujan sukupuolen, ja toiseksi myös sukupuolittuneen ajatuksen siitä, etteivät miehet saisi itkeä tai toisaalta, kun näin tapahtuu, on oltava tosi kyseessä.

Tässä vaiheessa peliä tulee myös reaktioita ihmisten ja androidien välisestä asetelmasta, kun Markus johtaa joukkoja kohti ihmisarmeijaa. Androideja kutsutaan roistoiksi, mutta myös ihmiset nähdään likaisena joukkona, jotka ansaitsevat tämän yhteiskunnassa syntyneen riskitilanteen. Joku kommentoi haluavansa androidi-naisia, jotka ovat ”kuumia”, kun toiset vielä pohtivat North-androidin kohtaloa, ja miksi tytön piti kuolla.

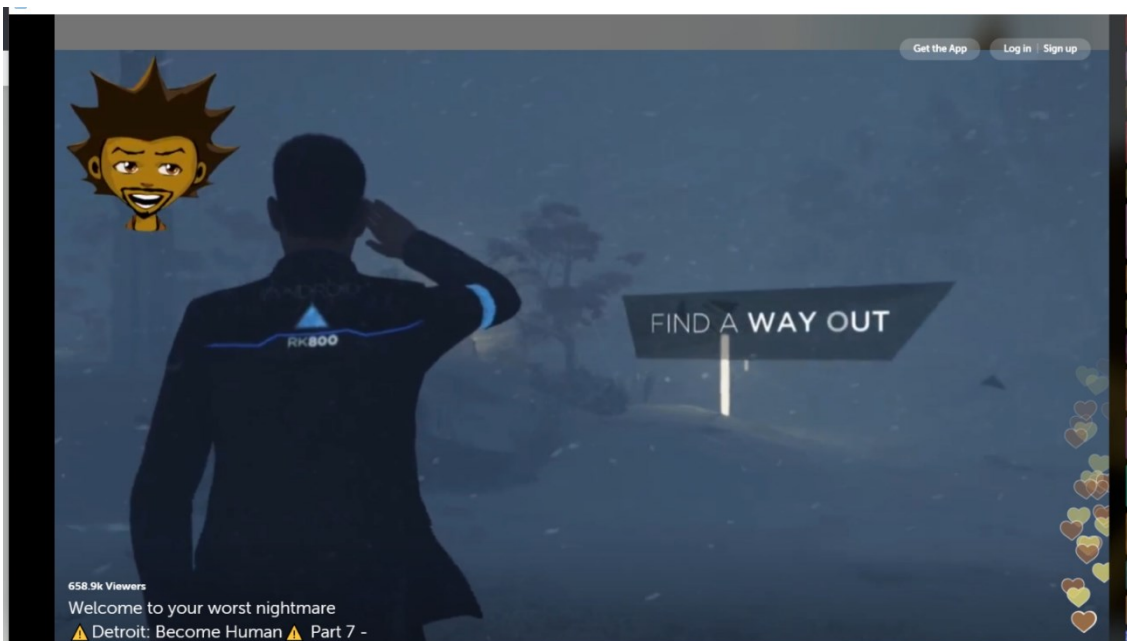
(15) ”I want a hot women android” **N+S**

(16) ”But she didn’t cuddle” **N**



Kuva 4. Ruutukaappaus pelistä, androidit North ja Markus (Periscope).

Epilogin ja lopputekstien aikana osallistujien pohdinta ja pelitapahtumien purkaminen jatkuu. Pelaaja hahmottaa tätä niin, että seksirobottien rakentaminen on hänestä kamottavaa, ja siihen kommentoidaankin metaforisesti, että seksirobotit purevat. Keskustelu ajautuu jälleen naisandroidien suuntaan, ja Alexa mainitaan taas iskurepliikkien kohteena, ja lisäksi unelmoidaan androidista, joka näyttäisi tietyltä näyttelijältä tieteiselokuvasta Her. Joku mainitsee, että ongelmana olisi, ettei naisandroidi osoittaisi hellyyttä.



Kuva 5. Ruutukaappaus pelistä, loppukohtaus (Periscope).

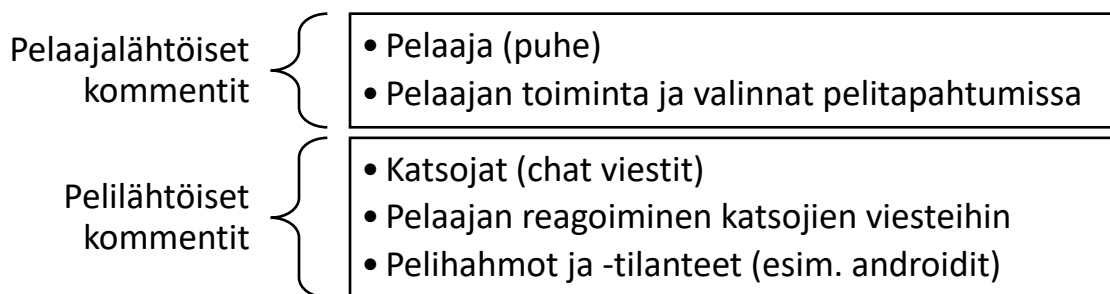
Pelin näyttö palaa lopputekstien jälkeen aloitusvalikkoon, jonne ilmestyy myös Chloe-androidi. Samantyyppisiä kommentteja alkaa esiintyä, kuten pelin aloitustilanteessa. Hänet nähdään pelottavana, pelaajaan rakastuneena, manipuloitavissa olevana tai tarpeettomana. Tähän liittyen joku ehdottaakin, että hänestä on päästävä eroon tai jopa tapettava, mikä kertoo siitä, että naisandroidi koetaan kontrolloimattomana uhkana.

Tunneperäisempiä kommentteja ovat kehotukset, ettei häneen voi luottaa kutsumalla häntä *hottie*-sanalla tai että hän on selkään puukottaja. Androidia kuvaillaan myös ”silikoniseksi tietoisuudeksi”. Nämä kaikki kaikki edellä mainitut kommentit edustavat sukupuolittunutta diskurssia, jota peleissä ilmenee. Näin ollen kommentoinnissa syntyvää valtaa käyttävätkin osallistujat, jotka luovat subjektiopositiossa peli-identiteettejä, jotka perustuvat sukupuolittuneisiin asetelmiin.

5.3.2 Osallistujien kommenttien määrällinen tarkastelu

Pelivideon kommentit jakautuvat pääosin pelaajalähtöisiin ja pelilähtöisiin kommentteihin (kuvio 4). Pelaajalähtöisiä ovat pelaajan itsensä tekemät kommentit sekä pelaajan

toiminnasta ja valinnoista pelitapahtumissa lähtöisin olevat kommentit. Pelilähtöisiä kommentteja ovat pelihahmoin ja toiminnan ja pelitilanteisiin kohdistuvat kommentit, joita tuottavat chatiin osallistuvat katsojat.

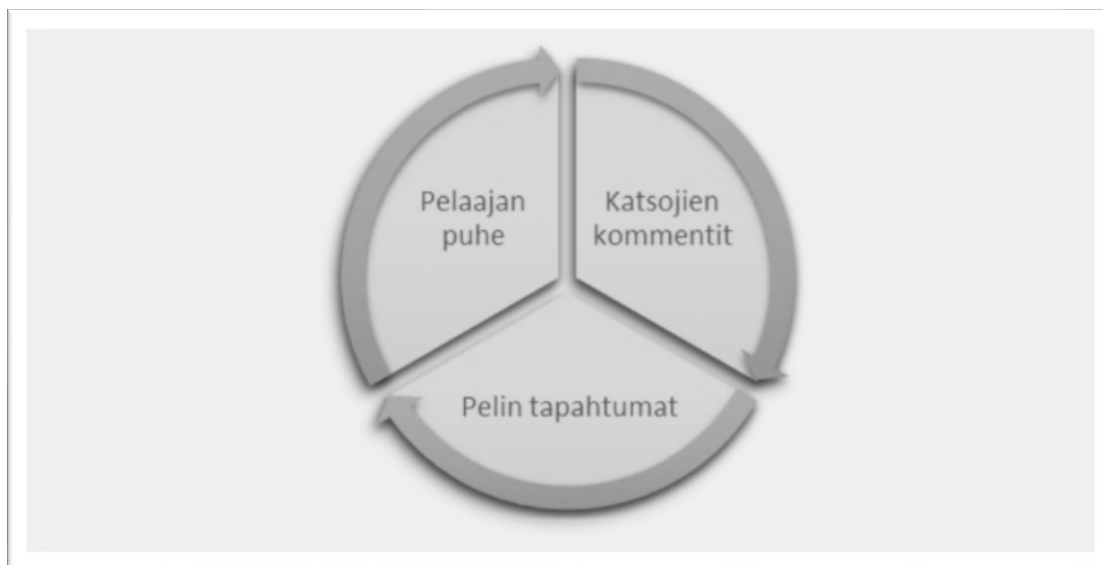


Kuvio 4. Kommenttien jakautuminen toimijoittain.

Komentointiin osallistuu myös osaltaan pelaaja vastatessaan katsojien kommentteihin, jolloin korostuu pelitapahtumien vuorovaikutteisuus. Myös katsojien tekemät pelaajan valintoja koskevat kommentit ja pelitilanteisiin reagoinnit ovat osa pelilähtöisiä kommentteja. Pelaaja ja katsojat toimivat näin ollen yhdessä, kun on kyse pelitapahtumiin reagoimisesta. Pelaajalähtöisten verbaalisten kommenttien yksipuolisuus luo suoratoistettuun pelivideoon tietynlaisen kertojan roolin, kun hänen suhtautumisensa pelitapahtumiin korostuu.

Kuviossa 4 on koottuna nämä toimijat ja niiden funktiot, joiden avulla kommentteissa esiintyviä reaktioita on analysoitu. Tästä muodostuvat kolme pääkategoriaa eli ryhmää, joissa kommentteja esiintyy. Pelin tapahtumien aikaansaamat reaktiot tulivat chatissa esille katsojien kommentteissa, sekä myös pelaajan puhuessa ja reagoidessa pelitilanteisiin. Kuviossa 5 on eriteltyinä nämä kommentteja tuottavat ryhmät ja niiden tekijät, jotka esiintyivät analysoitavassa suoratoistetussa pelivideossa.

Ryhmien välinen vuorovaikutus on jatkuvaa pelitapahtumien ja siihen osallistujien välistä viestintää. Erityisesti vuorovaikutuksen korostuminen on huomattava tekijä suoratoistetuissa pelivideoissa, jonka tavoitteena on juuri tämänkaltainen reaktioiden aikaansaaminen, mutta toisaalta myös yhdessä pelaamisen vaikutelma. Näin ollen asetelma näyttyykin subjektipositioissa pelaaja/katsojat vastaan pelimaailma ja sen tapahtumat.



Kuvio 5. Pelivideon kommentteja tuottavat ryhmät.

Tarkasteltavana olleen pelivideon kommentit jakautuivat pelaajan ja katsojien välille taulukon 1 mukaisesti. Siihen on koottuna kaikki pelivideoissa esiintyneiden kommenttien lukumäärät. Sukupuolittuneet kommentit on valittu analysoitujen sukupuolittuneiden kommenttien keräämisellä persoonapronominen (*she/he* jne.) sekä substantiivien valintaa käyttämällä. Naisia koskevista kommentteista on aineistossa käytetty koodia *N*, sekä (*fem.*) eli feminiininen, ja miehiä koskevista kommentteista koodia *M*, sekä (*mask.*) tarkoittaen maskuliinista. Myös näiden yhdistelmiä esiintyi aineiston kommentteissa.

Stereotyyppistä aineista sisältävät, kuten esimerkiksi seksistiset kommentit on huomioitu laskennassa, ja nämä esiintyvät aineistossa merkittynä koodilla *S*. Seksistisellä kielenkäytöllä tarkoitetaan sellaisia ilmaisuja, jotka vastoin sukupuolineutraalia ilmaisutapaa käyttävät alentavia tai sukupuolisia eroja korostavia sanoja. Aineistosta on laskettu

kommenttien esiintymisen lukumäärät eri kategorioissa, sekä niiden prosentuaaliset osuudet ja yhteenlasketut lukumäärät.

Muutamia kommentteja ei ole laskettu taulukkoon mukaan muutoin kuin kokonaismäärissä, koska ne eivät sisältäneet sukupuolittuneita tai seksistisiä kommentteja, vaan koskivat lähinnä reaktiota androideihin tai vastaavaan ei-sukupuolittuneeseen aiheeseen. Tätä vastaa aineistossa koodi A ja nämä ovat sen vuoksi otannassa mukana, koska vastaavat tutkimuksen yhtenä tavoitteena olleeseen aihealueeseen androideihin suhtautumisesta.

Taulukko 1. Sukupuolittuneiden kommenttien jakauma.

Kommentit	Pelaaja kpl	Katsojat kpl	Ryhmät yhteensä kpl
Naispuolinen (she jne.)			
➤ koodi <i>N</i>	11	34	45
➤ koodi (<i>fem.</i>)	0	4	4
yhteensä	11	38	49
Miespuolinen (he jne.)			
➤ koodi <i>M</i>	4	11	15
➤ koodi (<i>mask.</i>)	2	11	13
yhteensä	6	22	28
Seksistinen			
➤ koodi <i>S</i>	3	24	27
Otanta yht.	37	144	93
Pelivideo kaikki yht.			1153

Kun verrataan sukupuolittuneita kommentteja pelaajan ja katsojien tekemiin kommentteihin, näkyy selvä jakautuminen naisiin ja miehiin kohdistuviin reaktioihin. Naisiin kohdistuvia kommentteja on yhteensä 49 eli 53% ja miehiin kohdistuvia yhteensä vain 28 eli

30% aineistosta. Seksistiä kommentteja esiintyi yhteensä 28 eli 30%, joista katsojien ryhmässä näitä on eniten pelaajan muutama kommenttiin verrattuna. Pelaajan neutraaleja eli ei-sukupuolittuneita aineksia sisältäviä kommentteja ei ole laskettu mukaan lukuun, koska hän kommentoi puheen välityksellä, kun taas katsojat tekstipohjaisesti chatin avulla.

Sukupuolittuneista kommenteista molemmat ryhmät eli pelaaja ja katsojat käyttivät eniten naisiin kohdistuvia ja seksistisiä kommentteja, joita on yhteensä 76 eli 67% tarkastelussa suoratoistetussa pelivideossa, kun vastaavasti miehiin kohdistuvia on vain 46 eli 49%. Tässä molempiin sukupuolittuneisiin kommentteihin on laskettu lisäksi myös seksistiset kommentit, jotka kohdistuvat niin miehiin kuin naisiin ja niitä oli 27. Feminiinisiä ilmauksia sisältäviä kommentteja esiintyi yhteensä 4, jotka kaikki olivat katsojien tekemiä eli huomattavaa on, ettei pelaaja osallistunut tähän lainkaan. Sen sijaan maskuliinisia ilmauksia sisältäviä kommentteja hän esitti vain 2, kun taas katsojat kommentoivat huomattavasti enemmän eli 11 kommentin verran.

Eniten sukupuolittuneita kommentteja esittivät katsojat, joita oli 60 kerätyistä 93 kommentista eli jopa 65%, kun pelivideon kaikkien kommenttien lukumäärä on yhteensä 1153. Pelivideon kaikkien kommenttien suurta lukumäärää selittää useiden katsojien keskusteleminen chatissa pelin aikana pelitapahtumien ulkopuolisista aiheista. Periscopessa tämäntyyppinen yhteisö usein seuraa pelaajaa ja kokoontuu tämän tekemien suoratoistojen kautta keskustellakseen muiden katsojien kanssa.

Katsojat kommentoivat peliä myös enemmän kuin pelaaja, mutta tämä johtuu osaltaan chat-viestittelyn nopeasta luonteesta sekä katsojien lukumäärästä. Kokonaislukumäärää ei tämän vuoksi voi suoraan verrata sukupuolittunutta ainesta sisältäviin kommentteihin, joiden osuus on verrattain pieni.

5.3.3 Kommentityyppit ja vuorovaikutus

Naiseen kohdistuvat sukupuolittuneet kommentit sisältävät feminiinisiä ja sukupuoleen viittavia merkityksiä sekä naispuolisia pronomineja. Tällaisia olivat esimerkiksi ulkonäköä, ikää ja vartaloa arvostelevat kommentit. Vaaleat hiukset ja rinnat edustivat kommentteissa yksinkertaisuutta ja hauskanpitoa. Nuori nainen nähtiin seksikkäänä ja etenkin korkeassa virassa oleva vanhempi nainen vihaisena ja hermostuneena. Naishahmoja kommentoitiin myös heidän käyttäytymisensä perusteella, joka koettiin yleensä hämmentyneenä tai jopa psykoottisena. Naishahmoin ei myöskään luotettu ja heidän odotettiin huijaavan jollakin tavoin.

Toisaalta naiseen yhdistettiin äidin rooli, jonka tarkoituksena on lapsesta huolehtiminen. Tähän keinoina ehdotettiin jopa seksikkäiden poseerausten tekemistä eli toisin sanoen oman vartalon käyttämistä kauppatavarana. Kommenteissa käytettiin alentavaa kieltä työtteleillä naishahmoja ja tynnyttelemällä heitä vaikeissa pelitilanteissa. Voimakkaimmat kommentit liittyivät seksiobjekteihin ja seksirobotteihin vertaamiseen, sekä seksuaaliseen häirintään. Esimerkissä 1 naispuolinen persoonapronomini *her*, ja viittaaminen seksiin naisen kanssa on seksistinen kommentti sekä esimerkiksi 2 *her* ja *she* naispuoliset persoonapronominit, ja viittaaminen naisella olevaan vauvaan feminiininen kommentti.

Esimerkki 1 (*N+S*): "Can we have sex with her"

Esimerkki 2 (*N+fem.*): "They would have let her in anyways she has a baby"

Mieheen kohdistuvat sukupuolittuneet kommentit sisältävät maskuliinisia ja sukupuoleen viittaavia merkityksiä sekä miespuolisia pronomineja. Tällaisia olivat esimerkiksi lihaksikasta vartaloa ja miehistä varustusta koskevat kommentit. Taistelemisen ja aseiden käyttäminen sekä suora toiminta nähtiin miehen normaaliksi käyttäytymiseksi. Tähän liittyviä pelkoja myös mitätöitiin, mikä kertoo miehisyteen liitettyistä tunteiden kovettamisesta. Toisaalta tällainen käyttäytyminen koettiin seksikkäänä ja kuumana. Naisen

joutuminen uhriksi taistelussa herätti myös tunteita ja jopa surullisuutta, jota kommentoitiin epätavalliseksi aikuisen miehen reaktioksi.

Maskuliinisuutta korostettiin etenkin miesten välisessä kanssakäymisessä, minkä avulla tehtiin selväksi, ettei heidän välillään voisi olla mitään seksuaalista. Homofobiset kommentit kohdistuivat miespuoliseen androidiin, joka nähtiin eleettömän käyttäytymisensä kautta stereotyyppisesti epämiehekkäänä. Esimerkissä 3 sanalla *guy* miessukupuoleen viittaava merkitys, ja viittaaminen sukupuolielimeen on seksistinen kommentti, sekä esimerkiksi 4 jossa *man* miessukupuolinen merkitys, ja viittaaminen miehen itkemiseen maskuliininen kommentti.

Esimerkki 3 (*M+S*): "Kick this guy on the croctch, get them by the balls right"

Esimerkki 4 (*M+mask.*): "Why you gotta make a grown man cry"

Kommenteissa oli myös erilaisia yhdistelmiä, joissa käytettiin nais- ja miespuolisten ilmaisujen lisäksi myös seksistisiä ilmaisuja samassa kommentissa. Esimerkissä 5 naispuolinen persoonapronomini *she*, ja viittaaminen stereotyyppisesti naisen tehtävänä olevaan ruoan valmistamiseen maskuliinisesta näkökulmasta kertova kommentti.

Esimerkki 5 (*N+mask.*): "Nope, not until she makes us sandwiches"

Androideihin kohdistui hyvin kriittisiä kommentteja ja reaktioita. Androidit koettiin uhkaksi ja ihmisiä tappaviksi ilkeiksi koneiksi. Näistä etenkin naispuolinen androidi koettiin vaarallisimpana. Vihamielisyys androideja pelihahmoja kohtaan kertoo pelosta koneita ja robotiikkaa kohtaan, jolloin kielteisellä asenteella pyritään hallitsemaan tilannetta. Roboteista keskusteltiin chatissa myös pelin ulkopuolelta, jolloin pohdittiin voisiko androidien kanssa harrastaa seksiä ja ajatuksia herätti myös arveluttavien seksirobottien rakentaminen.

Androideja kuvattiin myös silikoniseksi tietoisuudeksi, mikä ilmentää ihmisen ja koneen välistä eroa, jossa tietoisuus mielletään olemassaolon ilmentymäksi. Esimerkissä 6 jossa naispuolinen persoonapronomini *her*, ja uudelleenkäynnistäminen viittaa androidin toimintoihin, sekä esimerkissä 7 miespuolinen persoonapronomini *he*, ja viittaaminen seksikkääseen androidiin ovat yhdistelmä seksistisestä androidiin kohdistuvasta kommentista. Androidien ja ihmisten välinen vuorovaikutus koettiin kaiken kaikkiaan hyvin epä-todennäköiseksi ja ongelmalliseksi. Pelimaailmassa tähän kuitenkin tarjoutui tilaisuus, mikä nähtiin lähinnä hauskanpitoa ja räiskintänä, eli toimintapeli kokemuksena.

Esimerkki 6 (N+A): "Just reboot her later"

Esimerkki 7 (M+S+A): "He's kinda hot that android"

Kaikista lasketuista kommenttityypeistä naisiin kohdistuvia kommentteja oli eniten. Molempiin sukupuoliin kohdistui lähes yhtä monta seksististä kommenttia, mikä vahvistaa stereotyyppien luonnetta suoratoistetun pelivideon kommentteissa. Sukupuolittuneita kommentteja on kokonaislukumäärään verrattuna kuitenkin pieni osa, joka kertoo siitä, että suurin osa kommentoinnista tämän tyyppisessä suoratoistetussa videossa keskittyy neutraaleihin viesteihin. Kommentit jakautuivat toimijoittain (ks. sivu 55, kuvio 4) siten, että pelilähtöiset eli katsojien ja pelaajan väliset reaktiot pelihahmoihin- ja tilanteisiin olivat enemmistönä, kun pelaajalähtöisiä pelaajan toimintaa pelissä kommentoivia ilmeni vähiten.

5.4 Yhteenveto

Toimijat tutkimuksessa muodostavat pelaaja, eli suoratoistetun videon tekijä, ja katsojat eli kommentointiin osallistujat. Kontekstin taas pelitilanteet ja niissä esiintyvät pelihahmot. Suoratoistetun pelivideon tärkein piirre on vuorovaikutus eli reaaliaikainen kommentointi, johon kuuluvat pelaajan tekemien valintojen ja pelissä tapahtuvien asioiden ja nähdyn reaktiot johonkin.

Aineistossa esiintyy suoratoistetun pelivideon tekijä eli pelaaja, jota muut osallistujat eli katsojat seuraavat. Pelaaja on äänen perusteella mies, mutta muita identifikaatioita hänestä ei ole saatavilla. Tämä eroaa esimerkiksi siitä, miten Twitch-suoratoistoalustalla puolestaan pelaajat yleensä näyttävät kasvonsa pelivideon reunassa olevassa pienessä ikkunassa tai pelin alussa koko näytöltä ennen siirtymistä peliin. Pelaaja käyttää myös animoitua hahmoa, jolloin hänestä näkyvät vain hahmon pää ja kasvonilmeet. Tämä hahmo reagoi reaaliaikaisesti pelaajan käyttämien virtuaalisten *body tracking* eli kehon liikkeitä seuraavien antureiden avulla pelaajan kasvojen ilmeisiin ja liikkeisiin. Myös animoitu hahmo (ts. avatar) on miespuolinen, ja hänellä on kasvoja reunustava parta.

Naisten näkymättömyys pelitilanteessa korostuu etenkin, kun pelaajan toiminta vahvistaa hänen reaktioidensa avulla sukupuolittunutta asettelmaa. Pelimieltymys ei tässä suhteessa edusta välttämättä sukupuolittunutta valintaa, sillä peli itsessään on suunnattu sukupuolineutraalisti kaikille, ja myös vaihtuvien mies- ja naishahmojen kontrollointi vaihtelee pelissä siinä tapahtuvien tilanteiden mukaan. Tarkasteltaessa pelaamista toimintana aineistossa esiintyy huomattavasti enemmän sukupuolittunutta ja sukupuolitettavaa toimintaa. Tämä koskee etenkin pelaajan asenteita pelihahmoihin ja tilanteisiin, hänen kommenttejaan ja reaktioitaan. Samanlaista toimintaa näkyy myös muiden osallistujien eli kommentoijien reaktioissa. Ne vahvistavat pelaajan sukupuolittavia asenteita ja toisinpäin.

Toimintaan vastaavat myös kommentoijat samalla tavalla kuin pelaaja. Selkeimmin sukupuolittuneisuutta vahvistaa mieshahmojen maskuliininen asenne, jossa voimankäyttö ja jopa väkivaltainen suhtautuminen pelitilanteisiin korostuu. Naishahmojen kohdalla pelaaja ja osallistujat taas korostavat feminiinisiä pehmeitä ja huolenpitoa edustavia toimintatapoja. Miesten pelaamiseen usein liitetty kilpailuvietti ei kuitenkaan välttämättä kerro fyysisestä sukupuolesta johtuvasta ominaisuudesta, vaan kyseessä on opittu suhtautuminen samalla tavalla kuin muutkin sukupuoliseen käyttäytymiseen liittyvät tavat. Näin ollen myös naisia kiinnostaa kilpailu, jos siihen on kasvatettu jo pienestä saakka.

Pelikokemus välittyy etenkin interaktion eli vuorovaikutuksen kautta, jossa välineenä toimivat kommentit. Pelaajan reaktioihin vastataan chat-viestejä sekä hymiöitä lähettämällä. Myös toisten katsojien kommentteihin vastataan niitä joko haastamalla tai myötäilemällä. Usein voimakkaat kommentit saavat myös joitain yleensä vahvistavia reaktioita, mutta yllättävää on, ettei niihin puututa jyrkemmin tai edes kritisoiden. Tämä osaltaan kertoo siitä, että pelidiskurssin odotetaan olevan tämän tyylistä, eli siinä rajujakin kommentteja esiintyy normaalisti. Toisaalta chat-viestittelyn luonteeseen kuuluu, että keskustelussa valikoidaan, mihin reagoidaan. Tämä kertoo pelikokemuksessa tapahtuvasta adaptaatiosta eli mukautumisesta sen tapahtumiin ja pelidiskurssiin (ks. luku 4.1).

Pelitila tai käytetyt laitteet eivät sinänsä edusta sukupuolittunutta asetelmaa, sillä Periscope-suoratoistopalvelu on kaikille yleisesti suunnattu, ja myös kommentointiin osallistuminen on mahdollista kirjautuneille käyttäjille sukupuolesta riippumatta. Jotkut osallistujista käyttävät kyllä profiilikuvanaan kuvia, joista sukupuolen voi tunnistaa, mutta koska tätä ei voida luotettavasti todentaa tutkimus ei keskity näihin seikkoihin, vaan käsittelee kommentoijia anonyymisti ja vain yhteisön toimintaa tarkastellen, jolloin tällä ei ole suoranaista vaikutusta.

Viihteeseen painottuvat striimit keräävät sitä hakevia katsojia, jolloin viestintä usein koostuu verrattain suorista ja rohkeitakin kommentteja sisältävistä viesteistä. Sen vuoksi chat-komentoinnin nopeatahtinen tyyli viestien rullatessa eteenpäin luo nopeasti vaihtuvan ja tilapäisen viestinnän vaikutelman, missä voi sanoa mitä tahansa. Tästä asetelmasta syntyvä abstraktio eli vetovoimaisuus saa katsojat seuraamaan tämän pelaajan tekemiä pelivideoita, joihin osallistuminen vahvistaa tätä kokemusta. Myös tuttu yhteisö saa aikaan vapautuneemman kommentoinnin, jossa kuitenkin negatiiviset reaktiot kohdistuvat pelihahmoihin.

Faktan ja fiktion raja on kuitenkin näkyvä, sillä keskustelussa aiheena esiintyvät myös pelin ulkopuoliset aiheet, vaikka pelitapahtumat saavat katsojat tempautumaan mukaan ja eläytymään eteen tuleviin tilanteisiin. Pelissä käsiteltävät rankat arkielämän teemat

osaltaan vaikuttavat tähän, jolloin ihmisten ja androidien väliset tilanteet eivät saa aikaan erityisen syvällisiä kommentteja aiheesta, vaan ne keskittyvät verrattain ennalta-arvattaviin reaktioihin.

Seksististen kommenttien kautta reaktioiden voimakkuus näyttää korostuvan. Tämän voi nähdä johtuvan totuttuihin rooleihin sopeutumisesta, jolloin myös pelejä katsottaessa näitä turvalliseksi koettuja rooleja toistetaan, ettei jouduttaisi yhteisön ulkopuolelle. Kommenttien tyyli muuttuu voimakkaammaksi pelin loppua kohden, kun pelissä esiintyvät hahmot ovat tulleet tutuksi ja jotkut aiheuttavat jopa ärsytystä, mikä usein ilmenee sukupuoleen kohdistuvan reagoinnin vahvistumisena. Piiloaggressioita myös esiintyy, mikä korostuu erityisesti totuttuja seksistisiä ilmaisuja tai stereotyyppioita toistavissa kommentteissa. Näin ollen vahvistuu Butlerin (2008) näkemyksen mukainen tilanne, jossa sukupuolittuneita näkökulmia toisinnetaan samantyyppisinä representaatioina yhteiskunnasta ja vallitsevista sukupuoliroolituksesta.

6 Päätäntö

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millaisia sukupuolittuneita ilmauksia suoratoistetun pelivideon kommenteissa esiintyy ja millä tavalla peliin osallistujat kommentoivat pelitilanteiden aiheuttamia reaktioita. Tarkastelin myös, miten pelissä oleviin androidi hahmoihin reagoidaan.

Pelivideon osallistujat, joihin kuuluvat pelaaja ja katsojat, luovat tilanteeseen sopivan pelidiskurssin sen mukaisesti, mitä pelitapahtumissa nousee esille ja miten muut kommentoijat reagoivat. Pelidiskurssia ikään kuin luodaan samalla, kun peli etenee. Kommenteissa voi nähdä erityisesti tunnepuolen erilaisia reaktioita ja hämmennystä siitä, miten tässä pelidiskurssissa tulisi käyttäytyä tai mikä on hyväksyttyä ilmaista. Jotkut kommentoijista reagoivat toisten lähettämiin kommentteihin, joko vahvistaen niiden sukupuolittunutta näkemystä tai haastaen sitä.

Kehonosien mainitseminen liitetään kommenteissa erityisesti maskuliinisuuteen tai machomaisuuteen sekä seksuaaliseen kyvykkyyteen. Sitä korostetaan sukupuolielimien nimien käytöllä, erityisesti Connorin taistelutilanteissa. Vastaavasti Karan pelitilanteissa samanlaiset ilmaisut liitetään viattomuuteen tai seksikkyyteen. Tämä sukupuolittunut asetelma on perinteinen ja naisen rooli nähdään yhtäältä puhtaana ja viattomana, mutta toisaalta myös seksuaalisena ja likaisena ilmentymänä. Miehen rooli sen sijaan nähdään machomaisena, seksuaalisesti kyvykkäänä ja vahvana ilmentymänä. (De Beauvoir 2000; Werner 2005: 11–17)

Pelidiskurssiin osallistujien omien sukupuolittuneiden identiteettien voi nähdä heijastuvan tutkimuksen tuloksissa niin, että pelihahmojen ja pelitilanteiden asetelmaan reagoidaan näiden representaatioiden avulla. Kun androidit ovat yhtenä toimijana tässä kontekstissa, heihin pelataan niin konkreettisia kokemuksia tekoälystä ja asenteita sitä kohtaan, kuin ihmisten välisiä sukupuolirooleja. Kun sukupuoli-identiteetit ovat uhattuna stereotyyppisten sukupuoliroolien haastaminen usein aiheuttaa ihmisissä negatiivisia

reaktioita, jolloin olemassa olevaa identiteettiä yritetään vahvistaa vahvoilla ja jopa seksisillä kielikuvilla.

Pelin tarjoama simulaatio mahdollistaa ihmisten ja androidien välisen kanssakäymisen kokeilemisen pelimaailmassa, etenkin kun singulariteetin omaavia robotteja ei vielä ole olemassa arkielämässä. Monet osallistujista näyttäisivät käyttävän pelimaailman tarjoamaa tilannetta ikään kuin testataksaan rajoja ja asenteita eri ryhmien välisessä vuorovaikutuksessa. Vaikka he näyttäytyvätkin massana tässä viestintätapahtumassa tarkempien identifikaatioiden puuttuessa, asetelma on hyvinkin perinteisten ja sukupuolittuneiden roolien värittäjä.

Fernández-Varan (2015: 129-130) esittämän simulaation suhde pelin sääntöihin ja fiktiiviseen maailmaan ilmenee pelaajan interaktiossa pelitapahtumiin. Näistä suurin osa on ohjattu pelin taholta niin, että esimerkiksi hahmon valintaa pelaaja ei voi tehdä, mutta pelin tapahtumat edistyvät joko vihamieliseen tai rauhanomaiseen suuntaan kun peli etenee – ottaen huomioon keskiössä olevan androidien ja ihmisten välisten suhteiden olemisen pääosassa. Samalla monia vaihtoehtoja jää pois, jolloin pelaajalla on mahdollisuus tämän avulla vaikuttaa lopputulokseen sen osalta, miten peli päättyy.

Tutkimus osoittaaakin, että pelidiskurssi on paljon rankempi kuin reaalielämä, koska siellä pitää päteä ryhmässä. Pelidiskurssi muuttuu toiseksi reaalielämässä vallitsevien valtaasetelmien representaatioksi, jolloin sukupuolittunut maailmankuva toistuu ja androidien eli koneen ihmismäinen olemus ei tähän juurikaan vaikuta. Robotiikan kehittämisessä tulisikin kiinnittää huomiota siihen, että myös robotin ulkomuoto vastaa sukupuolineutraalia representaatiota. Tekoälyn yksinkertaistettu konseptin ollessa kuitenkin älykäden eli itseoppivien laitteiden rakentaminen.

Tästä olisi kiinnostavaa tehdä jatkotutkimusta, joka tarkastelisi myös osallistujien tarkemman profiloinnin avulla, miten sukupuolittuneet representaatiot ilmenevät kaikenlaisissa pelitilanteissa tai tietyissä peleissä. Myös etenkin naispelaajien suoratoistettujen

pelivideoiden yhteydessä esiintyvä kommentointi vaatisi oman tutkimuksensa. Reaalielämässä rakennettujen androidien ja ihmisten välistä vuorovaikutusta voisi tutkia, jolloin voitaisiin tarkastella jo keskuudessamme olevien robottien aikaansaamia reaktioita ja asetelmaa tulevaisuuden teknologisen kehityksen näkökulmasta. Oman tutkimuksensa vaatisi myös androgynisyyden esiintyminen ja sen vahvistaminen sukupuolittuneiden representaatioiden sijaan.

Isaac Asimovin sanoin: *Who's more human; humans being cruel or AI being empathic?*

Lähteet

- Butler, J. (2008). *Hankala sukupuoli*. Helsinki: Gaudeamus.
- Chen, A. (2019). *Forget fake news, nearly all deepfakes are being made for porn*. MIT Technology Review. Noudettu 2019-10-28 osoitteesta <https://www.technologyreview.com/f/614485/deepfake-porn-deeprace-legislation-california-election-disinformation/>
- Chow, E. (2016). *Crowd Culture & Community Interaction on Twitch.tv*. Master's Thesis, University of Vaasa, Vaasa. Noudettu 2019-10-20 osoitteesta https://osuva.uwasa.fi/bitstream/handle/10024/3995/osuva_6994.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De Beauvoir, S. (2000). *Toinen sukupuoli*. Helsinki: Tammi.
- Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H., Tosca S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York; London: Routledge, Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.4324/9780429431791>
- Engelberg, M. (2018). *Miehiä ja naisihmisiä, Suomen kielen seksismi ja sen purkaminen*. Noudettu 2019-10-20 osoitteesta https://tane.fi/documents/1429808/1854322/TANE_Miehia_ja_naisihmisia_verkko_valmis.pdf/d7b558dc-74ed-4981-0b06-f890ff2973d5/TANE_Miehia_ja_naisihmisia_verkko_valmis.pdf.pdf
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203794777>
- Friman, U. (2015). Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Teoksessa: *Pelitutkimuksen vuosikirja*. Noudettu 2019-10-22 osoitteesta <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-sukupuolittuneen-pelikulttuurin-tutkimuksen-lahtokohdat>
- Fornäs, J. (1999). Digitaaliset rajaseudut, Identiteetti ja vuorovaikutteisuus kulttuurissa, mediassa ja viestinnässä. Teoksessa: Järvinen, A., & Mäyrä, I. (Toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Tammer-paino Oy.
- Hanson Robotics. (2019). *Sophia*. <https://www.hansonrobotics.com/sophia/>
- Helsingin kaupunki., Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL ry. (2018). *Non-toxic, Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Noudettu 2019-11-21 osoitteesta <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>

- Hernandez, P. (2019). *The people who watch videogames, but never play them*. Polygon. Noudettu 2019-11-27 osoitteesta <https://www.polygon.com/2019/8/16/20807731/youtube-twitch-fandom-video-games-cosplay-fan-art>
- Julkunen, R. (2010). *Sukupuolen järjestykset ja tasa-arvon paradoksit*. Tampere: Vastapaino.
- Järvinen, A., Mäyrä, I. (Toim.), (1999). *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Tammer-paino Oy.
- Kafai, Y. B., Heeter C., Denner, J., & Sun, J.Y. (2008). *Beyond Barbie & Mortal Kombat: New perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge, MA: The MIT Press. 10.1145/1536513.1536521
- Karkulehto, S. (2011). *Seksin mediamarkkinat*. Helsinki: Gaudeamus.
- Lämsä, A-M. (2004). *Diskurssianalyysi empiirisen tutkimuksen lähtökohtana*. <https://metodix.fi/2014/05/19/lamsa-diskurssianalyysi-empirisen-tutkimuksen-nakokulmasta/>
- Mar, A. (2017). *Love in the Time of Robots*. Wired. Noudettu 2019-11-21 osoitteesta <https://www.wired.com/2017/10/hiroshi-ishiguro-when-robots-act-just-like-humans/>
- Masso, I. A. (2015). Yksilöllisyys, identiteetti ja oikeudet. Teoksessa: Oksala, J., & Werner L. (Toim.). *Feministinen filosofia*. Helsinki: Gaudeamus. 128–142
- MeléndeZ, E. (2013). For Those About to Rock: Fender as Instrument in Rock band. Teoksessa: Wysocki, M. (Toim.), *Ctrl-Alt-Play, Essays on Control in Video Gaming*. Jefferson, N.C.: McFarland & Co. 169–182
- Merriam-Webster. (2019c). *Androgynous*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/androgynous>
- Merriam-Webster. (2019e). *Bot*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/bot>
- Merriam-Webster. *Dystopia*. (2019b). <https://www.merriam-webster.com/dictionary/dystopia>
- Merriam-Webster. (2019a). *Microaggression*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/microaggression>
- Merriam-Webster. (2019d). *Trolling*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/trolling>

- Mäyrä, F. (2010). *An Introduction to Game Studies*. London: Sage Publications Ltd. <http://dx.doi.org/10.4135/9781446214572>
- Paasonen, S. (2006). Identiteetti internetissä. Teoksessa: Mäkelä, A., Puustinen L., & Ruoho, I. (Toim.), *Sukupuolishow: Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus. 149–167
- Periscope. (2019). <https://www.periscope.tv>
- Perkowitz, S. (2004). *Digital People: From Bionic Humans to Androids*. Washington: Joseph Henry Press. <https://doi.org/10.17226/10738>
- Playstation (2019). *Detroit: Become Human Overview*. <https://www.playstation.com/en-us/games/detroit-become-human-ps4/>
- Puustinen, L., Ruoho, I. & Mäkelä, A. (2006). Feministisen mediatutkimuksen näkökulmat. Teoksessa: Mäkelä, A., Puustinen L., & Ruoho, I. (Toim.), *Sukupuolishow: Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus. 15–44
- Pöytäri, R., Haara, P. & Raittila, P. (2013). *Vihapuhe sananvapautta kaventamassa*. Tampere: Tampere University Press. Noudettu 2019-12-02 osoitteesta https://www.hssaatio.fi/wp-content/uploads/2013/11/Vihapuhe-sanavapautta..versio_PAINOVERSIO_21.10.13.pdf
- Quartz Media (2017). *Inside the mechanical brain of the world's first robot citizen*. Noudettu 2019-10-22 osoitteesta <https://qz.com/1121547/how-smart-is-the-first-robot-citizen/>
- Raymundo, R. (2016). *Meet Sophia, the female humanoid robot and newest SXSW celebrity*. PC World. Noudettu 2019-10-22 osoitteesta <https://www.pcworld.com/article/3045299/robots/meet-sophia-the-female-humanoid-robot-and-newest-sxsw-celebrity.html>
- Rossi, L-M. (2015). *Muuttuva sukupuoli: Seksuaalisuuden, luokan ja värin politiikkaa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Saresma, T. (2007). Feministinen kulttuurintutkimus, tutkimusperheen sisarpuoliko? Teoksessa: Vainikkala, E. & Mikkola, H. *Nyky aika kulttuurintutkimuksessa*. Vaajakoski: Gummerus. 116–114
- Schneider, S. (Toim.), (2009). *Science Fiction and Philosophy, From Time Travel to Superintelligence*. Chichester, U.K.; Malden, Mass.: Wiley-Blackwell. 10.1002/9781118922590

- Shaw, A. (2010) What is video game culture? *Cultural Studies and Game Studies*. *Games and Culture* 5(4), 403-424. DOI: 0.1177/1555412009360414
- Shu, C. (2019). *Creative agency Virtue introduces genderless voice Q to challenge biases in technology*. Techcrunch. Noudettu 2019-11-26 osoitteesta <https://techcrunch.com/2019/03/12/creative-agency-virtue-introduces-genderless-voice-q-to-challenge-biases-in-technology/>
- Sihvonen, T. (2006). Representaatio/simulaatio, esityksestä toimintaan ja takaisin. Teoksessa: Ridell, S., Väliäho P., Sihvonen T. (Toim.): *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino. 129–152
- Simon, M. (2018). *It's time to talk about robot gender stereotypes*. Wired. Noudettu 2019-10-22 osoitteesta <https://www.wired.com/story/robot-gender-stereotypes/>
- Simon, M. (2019). *The genderless digital voice the world needs right now*. Wired. Noudettu 2019-11-02 osoitteesta <https://www.wired.com/story/the-genderless-digital-voice-the-world-needs-right-now/>
- Simonite, T. (2018a). *AI is the future, but where are the women?* Wired. Noudettu 2019-10-22 osoitteesta <https://www.wired.com/story/artificial-intelligence-researchers-gender-imbalance/>
- Smith, J. (2013). *Misogynies*. London: The Westbourne Press.
- Spacey, J. (2015). 25 Examples of game culture. Simplicable. Noudettu 2019-11-28 osoitteesta <https://simplicable.com/new/game-culture>
- Surakka, V. (2001). Tunteellinen tietokone. Teoksessa: Hyvönen, E. (Toim.), *Inhimillinen kone, konemainen ihminen*. Helsinki: Yliopistopaino Helsinki University Press. 34–48
- Techopedia. (2018). *Artificial Intelligence*. <https://www.techopedia.com/definition/190/artificial-intelligence-ai>
- Teknolohiateollisuus. (2019). *Teknolohiateollisuuden henkilöstön sukupuolijakaumat, ikäjakaumat ja keski-iat*. Noudettu 2019-10-02 osoitteesta https://teknolohiateollisuus.fi/sites/default/files/file_attachments/ika-_ja_sukupuolijakaumat.pdf
- The Statistics Portal. (2017). *Distribution of video gamers worldwide in 2017, by age group and gender*. Noudettu 2019-10-22 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/>

- Werner, L. (2005). Feministinen filosofia likaisena ajatteluna. Teoksessa: Oksala, J., & Werner L. (Toim.). *Feministinen filosofia*. Helsinki: Gaudeamus. 11–24
- Vuori, J. (2012). Sukupuolentutkimus. Teoksessa: Heikkinen V., Voutilainen E., Lauerma P., Tiililä U. & Lounela M. (Toim.), *Genre-analyysi, tekstilajitutkimuksen käsikirja*. Helsinki: Gaudeamus. 678–683
- WePC. (2018). *2018 Video Game Industry Statistics, Trends & Data*. Noudettu 2019-10-02 osoitteesta <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#online-gaming>
- Zuin, L. (2017). *A brief history of men who built female robots*. Medium Startup Grind. <https://medium.com/startup-grind/a-brief-history-of-men-who-build-female-robots-fde981db8104>

Liitteet

Liite 1. Detroit: Become Human -pelivideon kommenttien litterointi

Aika	Katsojan kommentti	Pelaajan oma kommentti [x]
------	--------------------	----------------------------

Pelin aloitusnäyttö (jossa naisandroidi puhuu pelaajalle)

4:02	Why she's so confused N	[x]
4:24	Why is she tripping N	[x]
4:36	She is messing with us / She looks psycho N	[]
4:57	She looks so upset N	[]

Presidentin tiedotustilaisuus

7:13	Isn't it weird that this is actually a woman president N	[x]
7:41	Oh she's pissed N	[x]
8:49	She's much younger than Hillary N	[]
9:01	She looks like a crook N	[]
9:07	Can we have sex with her N+S(A)	[]

Connor saapuu Cyberlife:n päämajaan (taistelu vartioiden kanssa)

13:40	Kick this guy on the crotch, get them by the balls right M+S	[x]
14:09	Go for the cyber nuts M+S+A	[]

Kara ja Alice hiiviskelevät Detroitin kaduilla (löytävät aseensa ja näkevät androidien teloituksia)

15:30	Kara is the mother of that little deviant N	[x]
16:11	Guns means violence of protection (mask.)	[x]
16:20	Yeah, always grab the gun (mask.)	[]
16:30	KILL THEEEEM (mask.)	[]
16:43	I say grab the love (fem.)	[]
17:41	Body language and bobs [boobs] work wonders S	[]

Aika	Kommentti	Pelaajan oma kommentti [x]
19:59	Slowly, slowly, slooowly girl N	[x]
21:53	Alexa had babies N	[]
22:03	-- Please play Despacito, Alexa says nope, calling the police N+S	[x]
22:46	Girl You're blonde it's all good N	[]
23:03	They made her look like Jennifer Lawrence N	[]
<i>Yhteenotto androidien ja ihmisten välillä barrikadeilla (Markus ja North)</i>		
26:52	Don't trust this guy - - The guy with the flag M	[]
27:09	We got this girl N	[x]
<i>Connor saapuu Cyberlife:n varastoon</i>		
29:04	Bromance, let's hold hand buddy M	[x]
29:18	Try LOVE (fem.)	[]
29:44	Fuck is right S	[]
<i>Kara ja Alice bussiterminaalissa</i>		
30:34	She gotta baby N	[]
30:56	Maybe a sexy pose will get us a ticket S	[]
31:15	Good man M	[]
31:16	Good hearted [man] M	[]
32:17	Shit am so bad at this game	[x]
33:16	They would have let her in anyways she has a baby N+(fem.)	[]
34:19	Ditch the girl..lol N	[]
<i>Androidien hyökkäys ihmisarmeijaa vastaan</i>		
39:37	I'm sorry man, I'm sorry bro M	[x]
39:51	Guilt trip last words bro, thx M	[]
40:36	Shoot tha chicken shit (mask.)	[]

Aika	Kommentti	Pelaajan oma kommentti [x]
41:01	What does one wear to play this game ? (fem.)	[]
43:52	Aim, pull the trigger, kill, repeat (mask.)	[]
45:05	Ooh, is that my girl N	[x]
45:28	You got her killed (neljä itkunauru hymiötä) N	[]
45:34	Didn't even get to say goodbye, oh I'm pissed now (mask.)	[x]
45:35	Not the hottie! N+S	[]
45:46	Just reboot her later N+A	[]
45:57	Shoulda zipped when she zipped N	[]
<i>Connor Cyberlife:n androidi varastossa (välienselvittely kopio androidin kanssa)</i>		
47:16	Mr square jaw M	[]
47:59	This game is so much ass S	[]
49:46	How many chics have I boned? S	[]
51:07	-- I'm gay and slow S	[]
51:13	Ballsy S (mask.)	[]
51:45	Lots of lesbians here, it's ok S	[]
<i>Kara ja Alice saapuvat rajanylitys paikalle</i>		
54:49	Dat ass! S	[]
55:26	She was koo ["cool", "vagina" tai "hot, Mama"] N+S	[]
55:40	She so innocent N	[]
55:59	Little robots made to satisfy men and all their little desires... S+A	[x]
56:39	Kara has to save her N	[]
<i>Loppukohtaus taistelusta yms.</i>		
1:00:05	Why you gotta make a grown man cry M (mask.)	[]
1:01:49	Marcus looks like creepy porn lawyer (itkunauru hymiö) M	[]
1:02:05	Marcus is God M	[]

Aika	Kommentti	Pelaajan oma kommentti [x]
1:02:02	Take it dirty humans A	[]
1:02:35	Android bastards A	[]
1:07:09	He's kinda hot that android M+S	[]
1:08:07	I want a hot women android N+S+A	[]
1:08:42	I dunno why they had to kill the girl though N	[x]
<i>Epilogi ja lopputekstit</i>		
1:11:20	Oh bromance, bromance M	[x]
1:12:26	-- When you make robots -- I dunno sex dolls whatever -- it's becoming creepy A	[x]
1:13:35	Sex dolls bite back S+A	[]
1:18:55	That's my pickup line for Alexa (uros merkki) (mask.)	[]
1:18:57	I want a android like scarlet Johansson S+A	[]
1:19:40	- Oh? You want Her? N+S	[]
1:20:22	Yea but she didn't cuddle N (fem.)	[]
<i>Takaisin pelin aloitusnäytössä (jossa naisandroidi)</i>		
1:21:31	Shes creepy N	[]
1:21:54	She loves you (kaksi itkunauru hymiötä) N	[]
1:22:02	Playing off of Her now big time N (mask.)	[]
1:22:11	Move bitch, get out the waay! S	[]
1:22:22	Let her go N	[]
1:22:23	No kill her N	[]
1:22:29	Nope, not till she makes us sandwiches N (mask.)	[]
1:22:54	Tie her up feed her saucy rice N+S	[]
1:23:11	Off with her head! N	[]
1:23:22	She will backstab you N	[]
1:23:41	Kiss her and whisper goodbye N	[]

Aika	Kommentti	Pelaajan oma kommentti [x]
1:23:53	Dont trust the hottie S	[]
1:23:57	- You been abused man, by the hotties M+S	[]
1:24:01	Make her earn back her cost. N (mask.)	[]
1:24:08	99 problems... (mask.)	[]
1:24:10	She's consciousness, silicone consciousness N	[x]
1:24:47	Let her go, ill get you the 2.0 version of her for Christmas.... N+A	[]
1:25:08	She lying N	[]
1:25:20	You teach her who she might be N	[]
1:25:28	Let her go.... never look back! N	[]
1:26:17	NO, TOAST HER BREAD AND SLATHER HER WITH BUTTER... N+S	[]
1:28:05	She's going to kill us all now we're doomed N+A	[]

Pelivideon kokonaiskesto 1:28:33

Käytettyjen koodien selitykset:

N	naispuolinen
M	miespuolinen
(mask.)	maskuliininen
(fem.)	feminiininen
A	androidi kommentti