



Vaasan yliopisto  
UNIVERSITY OF VAASA

Loviisa Mäki-Julku

## **”Kaikille niille, jotka olemme pettäneet”**

Miten yhdysvaltalaiset peliyhtiöt rakentavat lausunnoissaan tasa-arvoa?

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö  
Pro gradu - tutkielma  
Viestinnän monialainen maisteriohjelma

Vaasa 2022

---

**VAASAN YLIOPISTO****Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

<b>Tekijä:</b>	Loviisa Mäki-Julku		
<b>Tutkielman nimi:</b>	”Kaikille niille, jotka olemme pettäneet”: Miten yhdysvaltalaiset peliyhtiöt rakentavat lausunnoissaan tasa-arvoa?		
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri		
<b>Oppiaine:</b>	Viestinnän monialainen maisteriohjelma		
<b>Työn ohjaaja:</b>	Virpi Salojärvi		
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2022	<b>Sivumäärä:</b>	75

---

**TIIVISTELMÄ:**

Monet yhdysvaltalaiset peliyhtiöt ovat olleet otsikoissa naispuolisten työntekijöiden kokeman epätasa-arvon vuoksi. Peliteollisuudessa työskentelevät naiset ovat tuoneet yhtiöissä vallitsevat epäkohdat esille julkisuudessa yhtiöiden johtajien toimimattomuuden vuoksi. Julkituontiin on vaikuttanut vahvasti Gamer Gate -kampanja. Epätasa-arvoa kokeneet ja sitä julkituoneet naiset saivat Gamer Gate -kampanjan osalta muun muassa tappouhkauksia sekä vakavaa häirintää. Tästä huolimatta naiset ovat tuoneet sinnikkäästi julkisuudessa esiin peliyhtiöiden epätasa-arvoista toimintakulttuuria. Peliyhtiöt ovat julkaisseet syytöksille omat vastineensa, joissa vastaan syytöksiin, otetaan kantaa ja pyydetään anteeksi. Tässä tutkimuksessa tutkitaan sekä analysoidaan näitä lausuntoja.

Tutkimusaineistona tutkimuksessa käytetään peliyhtiöiden sivuilta kerättyjä lausuntoja, jotka ovat julkaistu vuoden 2014 alkaneen Gamer Gate-kampanjan jälkeen. Peliyhtiöissä sekä peliteollisuudessa tasa-arvo, ja sen puute ovat, puhuttaneet viime vuosina yhä enenevässä määrin, jonka vuoksi aiheen tutkiminen on tärkeää: lausuntojen tutkiminen antaa osviittaa siitä, millä tavalla yritykset näkevät naistyöntekijänsä ja miten ne toteuttavat tasa-arvoa yrityksensä kulttuurissa. Yhtiöt, joiden lausuntoja tutkitaan, ovat Activision Blizzard, Riot Games ja Bungie.

Tutkielmassa käytetään kriittistä diskurssianalyysiä. Kriittisen diskurssianalyysin avulla tarkastellaan peliyhtiöiden lausuntoja, miten ne rakentavat tasa-arvoa ja miten ne representoivat sekä tasa-arvoa että naisia. Tämän lisäksi tutkimuksessa kiinnitetään huomiota vallitseviin teemoihin. Tutkimuksessa sovelletaan myös van Dijkin sosiokognitiivista lähestymistapaa, jossa korostetaan sekä erilaisten kognitioiden, mentaalisten mallien että kielellisten ilmentymien tärkeyttä.

Tasa-arvo nähdään lausunnoissa keskeneräisenä ja kehitettävänä asiana, joka ei ole toteutunut yhtiöiden työkuulttuurissa. Lausunnoissa tasa-arvoa kuvataan osaksi yrityksiä arvoja, jonka avulla taataan naistyöntekijöiden turvallisuus yrityksissä. Tasa-arvoa rakennetaan arvojen kautta ja käsitteiden kautta. Naisrepresentaatio taas on ristiriitainen: toisaalta he ovat valehtelijoita, toisaalta sankareita. Samalla he ovat uhreja mutta taistelijoita. Tasa-arvoa rakennetaan vahvojen diskurssien kautta. Tasa-arvodiskurssi, häirintädiskurssi sekä tulevaisuus- ja muutosdiskurssi rakentavat tasa-arvosta asiaa, johon liitetään vahvasti muutos, väkivalta ja valtasuhde.

---

**AVAINSANAT:** Peliteollisuus, peliyhtiöt, kriittinen diskurssianalyysi, feministinen tutkimus, Gamer Gate, sosiokognitiivinen lähestymistapa, representaatio, tasa-arvo

## Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tavoite	6
1.2	Aineisto	8
1.3	Menetelmä	9
1.3.1	Kritiikki	14
1.3.2	Diskurssianalyysi	16
2	Peliteollisuus, tasa-arvo ja naiset peliteollisuudessa	18
2.1	Peliteollisuus Yhdysvalloissa	18
2.2	Yhdysvallat ja tasa-arvo	19
2.2.1	Sukupuolten tasa-arvo Yhdysvaltojen työelämässä	21
2.2.2	Kansalaisoikeuslaki ja The Equality Act	23
2.3	Naiset ja peliteollisuus	24
2.3.1	Pelikulttuuri ja sukupuolittuneisuus	26
2.3.2	Häirintä ja pelikulttuuri	27
2.3.3	Naisten toiminta epätasa-arvoa vastaan	29
2.3.4	#GamerGate	30
3	Diskurssintutkimus, representaatio ja feministinen teoria	32
3.1	Diskurssintutkimus	32
3.1.1	Diskurssi ja valta	33
3.1.2	Diskurssi ja representaatio	35
3.1.3	Representaatio ja merkityksellistäminen	39
3.1.4	Representaatio ja valta	40
3.2	Feministinen teoria	41
4	Analyysi	46
4.1	Tasa-arvon ja naistoimijoiden representaatiot	47
4.2	Diskurssi	52
4.2.1	Tasa-arvodiskurssi	52
4.2.2	Häirintädiskurssi	53

4.2.3	Tulevaisuus- ja muutosdiskurssi	54
4.2.4	Käsitteet	55
4.2.5	Toimijat ja kohteet	57
5	Yhteenveto	60
	Lähteet	64
	Liitteet	73
	Liite 1. Aineisto	73

## 1 Johdanto

Videopeleistä ja pelaamisesta on tullut osa nykyistä yhteiskuntaa ja kulttuuria. Esimerkiksi Harvinainen ja Meriläinen kirjoittivat jo vuonna 2013 (s. 7-9) pelaamisen nostaneen suosiotaan lasten ja nuorten lisäksi aikuisten keskuudessa. Heidän mukaansa pelaamista ei voida mieltää ainoastaan lasten harrastukseksi. Kallio, Kaipanen ja Mäyrä (2007, s. 2, s. 119) taas toteavat, että pelaaja voi olla kuka tahansa etnisyydestä, sukupuolesta ja iästä huolimatta. Friman (2015a, s. 24-33) sekä Hayes (2005, s. 23-28) kuitenkin korostavat pelaamisen olevan edelleen hyvin miesvaltaista, ja muun muassa Koulun (2012, s. 118-121) mukaan erityisesti digitaaliset pelit mielletään enimmäkseen poikien harrastukseksi. Tästä huolimatta esimerkiksi Kallion, Kaipasen ja Mäyrän (2007, s. 32-52) toteuttamassa tutkimuksessa huomattiin, ettei pelaamista voida pitää stereotyyppisten mukaisesti pelkästään miessukupuolen harrastuksena, sillä tutkimuksessa huomattiin sekä tyttöjen että aikuisten naisten pelaavan: miesten ja naisten todettiin pelaavan ainoastaan eri pelejä, vaikka molempien sukupuolten todettiin pelaavan. Poikien huomattiin pelaavan enemmän strategia- ja ammutapelejä, kun taas tytöt kokivat elämys- ja tiopelit sekä ongelmanratkaisupelit mielekkäämmiksi.

Pelaamisen mieltäminen ainoastaan miesten harrastukseksi aiheuttaa konflikteja naisten pelatessa. Naisten kokemaa epätasa-arvoa pelatessa, sekä yleisesti naisten pelaamista, on käsitelty suhteellisen laajasti myös mediassa: esimerkiksi peliyhtiö Riot Games määrättiin vuonna 2021 maksamaan naispuolisille työntekijöilleen 100 miljoonaa euroa sen jälkeen, kun yhtiö haastettiin syrjinnästä oikeuteen. Myös peliyhtiö Activision Blizzard joutui oikeuteen muun muassa seksuaalisesta häirinnästä sekä raskaussyrjinnästä. Myös suomalaisessa mediassa on keskusteltu naisten kokemasta epätasa-arvosta. Muun muassa Iltalehdessä (2019) keskusteltiin naispelaajien kokemuksista pelaamisesta ja peliyhteisöistä. Artikkelissa todettiin naisten kokevan ennakkoluuloja omista pelitaidoistaan sekä arvostuksen puutetta. Asia ei ollut mediassa ensimmäistä kertaa esillä, sillä esimerkiksi Yle uutisoi vuonna 2015 naispelaajien kokemasta häirinnästä. Naiset totesivat artikkelissa saavansa osakseen naisvihaa, lähentely-yrityksiä sekä ennakkoluuloja pelitaidoistaan.

Naisten kokemasta epätasa-arvosta voidaan pitää esimerkkinä Yhdysvalloissa vuonna 2014 aktiivisesti toiminutta Gamer Gate-liikettä, jota pidetään vihakampanjana, ja sen toimesta peliteollisuuden parissa työskenteleviä naisia ahdisteltiin, häirittiin ja uhkailtiin: eniten liikkeen toiminnasta kärsivät peliteollisuuden epäkohtia julkisuuteen tuoneet naiset. Erityisesti tilanne kärjistyi Frimanin (2019, s. 87-95) mukaan vuonna 2014 Gamer Gate-liikkeen nostettuaan päätään. Friman kirjoittaa liikkeen tavoitteena olleen vaientaa pelikulttuurin- ja -teollisuuden ongelmista puhuneet naiset: naiset raportoivat joutu-neensa järjestelmällisen ja vakavan häiriköinnin ja uhkailun kohteiksi. Frimanin mukaan Gamer Gate-liikkeen kohteina olivat ainakin naispuoliset pelinkehittäjät, pelitutkijat sekä mediakriitikot. Hän toteaa pelien muuttuvan yhä enemmän osaksi viihdettä ja kulttuuria, jonka vuoksi pelit saavat enemmän huomiota ja näin myös kritiikkiä. Frimanin mukaan liike koki kritiikin uhaksi pelikulttuurille, jolloin osanottajat ryhtyivät vastaiskuun puolus-taakseen sitä.

Koska toksinen pelikulttuuri on saanut huomiota laajalti, on peliteollisuuden yrityksiä otettava paremmin huomioon pelikulttuurissa ja peliteollisuudessa työskentelevät ja pe-laavat naiset. Tämä tarkoittaa sitä, että yritysten on pitänyt sopeuttaa kulttuurinsa tilan-teen mukaisesti tasa-arvoisemmaksi. Yritykset ovat ilmoittaneet muutoksistaan ja tavoit-teistaan huomioonottavaisemman pelikulttuurin saavuttamiseksi julkisissa lausunnois-saan. Tässä tutkimuksessa keskitytään näihin lausuntoihin.

## 1.1 Tavoite

Tutkielman tavoitteena on selvittää, miten peliyhtiöt ylläpitävät tasa-arvoa, miten yhtiöt kokevat tasa-arvon, millä tavalla peliyhtiöt näkevät naistyöntekijänsä ja minkälaisia val-litsevia suhteita voidaan havaita työntekijöiden ja yhtiöiden johdon välillä. Näiden tavoit-teiden saavuttamiseksi olen muodostanut seuraavat tutkimuskysymykset:

1. Rakentavatko yritykset lausunnoissaan ja tviitauksissaan tasa-arvoa?

2. Millaisia representaatioita peliyrietykset tuottavat tasa-arvosta ja naistyöntekijöistä?
3. Mitä vahvoja diskursseja lausunnoissa ja tviiteissä vallitsee?

Koska peliyhtiöiden lausuntoja koskien naisten kokemaa epätasa-arvoa on tutkittu hyvin vähän, on aika lisätä tietoa aiheesta analysoimalla sitä, mitä teemoja ja diskursseja lausunnoissa voidaan havaita, ja millä diskursiivisilla keinoilla tasa-arvoa rakennetaan lausunnoissa. Tämä voi tuoda tarvittavaa informaatiota pelialalla toimivien peliyrietyksien toimintatavoista tasa-arvon edistämiseksi ja ylläpitämiseksi sekä yritysten vastuunkannosta naisten turvallisen työskentelyn turvaamiseksi. Tutkimuksen tavoitteena on myös syventää ymmärrystä siitä, minkälaista työpaikkakulttuuria peliyrietykset ylläpitävät työpaikoillaan, miten ne rakentavat tasa-arvoa yrityksen sisällä ja miten ne pyrkivät tasa-arvoa kohti. Koska tutkimuksessa on suuressa osassa feministinen teoria, tarkastellaan lausuntoja sen luoman linssin läpi. Tutkimuksen on tarkoituksena jo edellä mainittujen seikkojen lisäksi tuottaa uutta tietoa täydentämään jo tehtyjä tutkimuksia. Tutkimuksen tavoitteena on tutkia miten tasa-arvo ja sen edistäminen näkyy peliyhtiöiden lausunnoissa.

Yksi syy tutkimuksen tekoon on aiheen ajankohtaisuus. Naisten kokema häirintä pelikulttuurissa ja peliteollisuudessa on ollut paljon esillä mediassa, mutta yritysten reagointi väitöksiin on ollut vähemmän esillä. Toinen syy tutkimuksen tarpeellisuudelle on se, että pelialalla toimivien yritysten lausuntoja ei juurikaan olla tutkittu, tai ne ovat vanhoja. Esimerkiksi Jutta Zaremba analysoi vuoden 2012 artikkelissa e-urheilun feministisiä lausuntoja. Marke Kivijärvi ja Teppo Sintonen (2021) tarkastelevat artikkelissaan, miten sukupuolikysymys, erityisesti naisten aliedustus videopeliteollisuudessa, on kehystetty Yhdysvaltojen ja Suomen tiedotusvälineissä. Suzanne de Castellin ja Karen Skardziusin (2019) artikkeli taas tarjoaa feministisen lähestymistavan, joka osoittaa, kuinka vaikutelmiin keskittynyt diskurssi voidaan lukea uudelleen läheisesti liittyväksi hiljaisuuksiin valasta ja kuinka julkisen puheen asettamat rajoitukset sille, mitä voidaan naisista peleissä

sanoa, auttavat ymmärtämään, mikä saattaisi jäädä sanomatta ja miksi: tässä artikkelissa keskitytään peliyhtiöiden sijaan taas peliteollisuudessa toimivien naisten ulostuloihin.

## 1.2 Aineisto

Aineistona käytetään yhdysvaltalaisen peliyhtiöiden lausuntoja koskien naisten kokemaa epätasa-arvoa yhtiöissä työntekijöinä, ja sitä, miten yhtiöt pyrkivät parantamaan tasa-arvoa. Analyysiin valikoitui yhdysvaltalaiset johtavat peliyhtiöt Bungie, Riot Games sekä Activision Blizzard. Nämä yritykset valittiin johtavan asemansa lisäksi myös sen vuoksi, että ne ovat olleet esillä yhdysvaltalaisessa mediassa naisten kokemasta epätasa-arvosta ja häirinnästä.

Aineisto on kerätty aikaväliltä 2014-2022, sillä tutkimuksessa haluttiin keskittyä Gamer Gate-kampanjan jälkeisiin vuosiin: naisten kokemaa epätasa-arvoa on ollut kampanjan jälkeisinä vuosina useammin ja laajemmin esillä. Jotta lausunto otettiin mukaan aineistoon, piti niiden käsitellä tasa-arvoa, sen edistämistä tai niiden piti ottaa kantaa syytöksiin epätasa-arvosta ja häirinnästä. Tarkastelun kohteeksi joutuneiden peliyhtiöiden piti myös olla hyvin tunnettuja Yhdysvalloissa.

Lausunnot kerättiin peliyhtiöiden omilta sivuilta, Twitteristä ja osaksi myös uutissivustoilta. Koska lausuntoja ei ollut yhtiöiden toimesta otsikoitu selkeästi koskemaan epätasa-arvosyytöksiä ja niiden jälkimaininkeja, etsin lausunnot erilaisten uutis- ja pelisivustojen kautta. Uutis- ja pelisivustoille pääsi käyttämällä erilaisia hakusanoja- ja lausekkeita Googlessa, esimerkiksi inequality in gaming industry, harassment allegations in gaming companies, harassment and Riot games, ja niin edelleen. Hakusanoja käytettiin niin suomeksi kuin englanniksi. Alun perin tarkoituksena oli ottaa materiaalit pelkästään peliyhtiöiden omilta sivuilta, mutta otsikointitapojen vuoksi tämä oli liian hankalaa.

Aineisto jakautui seuraavanlaisesti: Riot Gamesin omilta sivuilta löytyi 10 lausuntoa, Bungie sivuilta kaksi ja Activision Blizzardin sivuilta kolme. Lisäksi Twitteristä kerättiin



Bungien tililtä yksi twiitti-ketju, Activision Blizzardin tililtä puolestaan kuusi. Yhteensä aiheistoa kerääntyi 22 kappaletta.

### 1.3 Menetelmä

Tutkimuksen menetelmänä käytetään kriittistä diskurssianalyysia. Blommaertin ja Bulcaenin (2000, s. 447) mukaan kriittinen diskurssianalyysi, jatkossa CDA, kehittyi 1980-luvun lopulla. Wodak (1995, s. 204) kirjoittaa menetelmän tarkoituksena olevan niin vaikeasti kuin selkeästikin ilmenevien vallan, kontrollin, hallinnan ja syrjinnän rakenteellisten suhteiden analysoiminen. Blommaert ja Bulcaen (2000, s. 448) kirjoittavat CDA:n ajattelevan diskurssia vaikeaselkoisena vallan objektina, joka pitää tuoda esiin. Fairclough ja Fairclough (2012, s. 79) toteavat sen kriittisyyden lähteenä olevan analyysin normatiivinen ja selittävä luonne, ja Blommaert ja Bulcaen (2000, s. 449) painottavatkin analyysin pyrkimyksenä olevan siksi paljastaa ne keinot, joilla sosiaaliset rakenteet vaikuttavat diskurssin eri malleihin. Van Dijk (1993, s. 249) kirjoittaa CDA:n keskittyvän pääasiallisesti eliitin valta-asemaan, joka itsessään tuottaa omaamansa vallan avulla sosiaalista eriarvoisuutta. Fairclough (2010, s. 8) jatkaa menetelmän keskittyvän eri voimasuhteiden vaikutuksien ja eriarvoisuuden diskursiivisiin puoliin: analyysin tavoitteena on sekä tulkita epäoikeudenmukaisuuksien syitä että tuottaa tietoa, jonka avulla ne voidaan korjata. Blommaert ja Bulcaen (2000, s. 449) korostavatkin, että CDA:n tarkoituksena onkin tuoda esiin sivuutettujen äänet, ns. voimaannuttaa voimattomia ja paljastaa vallan väärinkäytökset.

Faircloughin (2010, s. 3-4) mukaan CDA:lla on kolme ominaisuutta. Näitä ovat relationaalisuus, dialektisyys ja monitieteisyys. Hänen mukaansa relationaalisuus nousee sosiaalisten suhteiden, jotka voivat olla hyvin moninaisia, tarkastelusta, kun taas diskurssia hän pitää monimutkaisena sarjana erilaisia suhteita niin ihmisten, viestinnän kuin diskursiivisten objektienkin välillä. Fairclough kirjoittaa diskurssien muodostavan suhteita myös konkreettisen maailman objektien kanssa: täten diskurssien relationaalisuutta voidaan pitää sekä sisäisenä että ulkoisena. Hän jatkaa, ettei diskurssilla ole autonomista ole-

musta, jonka voisi määritellä erikseen; diskurssi on aina ymmärrettävissä sosiaalista elämää sekä sen merkityksiä rakentavien suhteiden kautta. Näitä suhteita voidaan pitää hänen mukaansa dialektisina, sillä suhteiden väliset objektit eivät sulje toisiaan pois, vaikka ne eroavatkin toisistaan. Näin ollen CDA on objektien ja diskurssin dialektisten suhteiden analysointia: tämä mahdollistaa analyysin teon monitieteisesti erilaisilla aloilla.

Jokinen ja Juhila (2016, s. 302) kirjoittavat, että CDA:ssa kulttuuri ajatellaan kontekstina, joka päästää läpi valta- sekä alistussuhteita. Suoninen (2016, s. 51-74) kirjoittaa CDA:n keskiössä olevan kielenkäytön tapoja, ja tarkentaa CDA:n tarkastelevan sitä, minkälaisin keinoin todellisuutta tuotetaan kielenkäytön kautta. Hänen mukaansa kielenkäytön tavat pohjautuvat historiallisiin ja paikallisiin perinnäistapoihin. Suoninen korostaa, että kielenkäytön tavat eivät ainoastaan tuota ja uusinna todellisuutta vaan kuvailee niiden lisäksi todellisuuden olemusta ja tekee todellisuuden merkityssuhteita näkyviksi.

Foucault'n (2005, s. 116-143) mukaan diskurssia ei muodosta ainoastaan yksittäiset sanat, saati lauseet, vaan tarkentaa diskurssin muodostuvan lauseista koostuvista isoista osuuksista, lausumista. Hänen mukaansa tämä pakottaa tarkastelemaan tekstiä kokonaisuutena: tulkinnat tulee tehdä lausumien muodostamista diskursseista ottaen samalla huomioon tekstin kontekstin sekä kirjoittajan taustan. Foucault tarkentaa diskurssien määrittelyn ja yhtenäisyyden pohjautuvan niin sanottuun sääntökimppuun: sääntökimppu mahdollistaa kohteen esiintymisen eri käytännöissä kohteen objektiivisen tarkastelemisen todellisena ja olemassa olevana sijaan.

Jokinen, Juhila ja Suoninen (2016, s. 23-50) kirjoittavat CDA:n kulmakivenä toimivan ajatus siitä, että todellisuus on sosiaalisesti rakentunutta. Heidän mukaansa tätä ajatusta käsitteellistetään sosiaalisen konstruktioismin kautta: tämän lähestymistavan perusajatuksena on se, että kielenkäyttö rakentaa sosiaalista todellisuutta. Jokinen ja muut toteavat, että diskursseja tulee tarkastella sosiaalisten vuorovaikutuksien kautta, sillä diskurssit rakentuvat toimijoiden välisissä suhteissa. Berger ja Luckmann (1994, s. 11, a. 51-52) vahvistavat teoksessaan kielen rakentavan yhteistä todellisuutta: kieltä

voidaan pitää jaettuna merkkijärjestelmänä, jonka avulla selitetään tunteita ja ajatuksia. Heidän mukaansa kielen avulla jäsennetään kokemusmaailmoja subjektiivisiksi sekä objektiivisiksi merkityskokonaisuuksiksi. Tämä mahdollistaa jaetun kokemuksen tulemisen osaksi yhteistä jaettua todellisuutta.

Kriittisellä diskurssianalyysillä on useita suuntauksia, ja esimerkiksi Meyer ja Wodak (2009, s. 1-34) ovat jakaneet lähestymistavat kuuteen eri lohkoon:

1. Faircloughin määrittelemä dialektinen-relaationaalinen lähestymistapa
2. van Leeuwenin määrittelemä sosiaalisten toimijoiden lähestymistapa
3. van Dijkin määrittelemä sosiokognitiivinen lähestymistapa
4. Mautnerin määrittelemä korpus-lingvistinen lähestymistapa
5. Wodakin ja Reisiglin diskurssi-historiallinen lähestymistapa
6. Jägerin ja Maierin määrittelemä määräysvallan analyysi

Meyer ja Wodak (2009, s. 6-10) kirjoittavat näiden lähestymistapojen teoreettisten taustavaikutuksien eroavan toisistaan, mutta korostavat näille olevan yhteistä niiden tavoitteet. Heidän mukaansa suuntauksien tavoitteita ovat yhteisesti muun muassa yhteiskunnan kokonaisvaltaisuuden tutkiminen historiallisessa laajuudessaan sekä yhteiskunnan ymmärtämisen edistäminen erilaisten tieteenalojen teorioiden yhdistämisen avulla. Kritiikin he toteavat painottuvan valtarakenteiden ja ideologioiden selvittämiseen. Meyer ja Wodak painottavat CDA:n keskittyvän vaikeasti havaittaviin vallan, kontrollin ja syrjinnän esiintymisiin diskurssissa eli siihen, miten sosiaalista valtaa ja vallan väärinkäyttöä sekä epätasa-arvoisuutta synnytetään ja vastustetaan sekä pidetään yllä tekstin ja puheen kautta yhteiskunnallisessa kontekstissa. CDA siis tutkii diskurssin roolia yhteiskunnan sosiaalisissa rakenteissa vallitsevien valtasuhteiden luojana ja välittäjänä: se suuntaa huomionsa siihen, miten diskurssi ylläpitää ja oikeuttaa sosiaalista eriarvoisuutta. Meyerin ja Wodakin mukaan CDA:ssa ymmärretään kieli osana sosiaalista toimintaa, ja he korostavat teoksessaan kontekstin merkitystä.

Tässä työssä keskitytään van Dijkin sosiokognitiiviseen lähestymistapaan. Van Dijk (2009, s. 63-64) toteaa korvaavansa kriittisen diskurssianalyysin käsitteen kriittisellä diskussintutkimuksen käsitteellä korostaakseen sitä, että suuntauksessa on kyse muustakin kuin pelkästä analyysistä. Hänen mukaansa kyseessä on tutkijan ottama kriittinen positio. Tämän position avulla Van Dijkin mukaan tutkija sitouttaa itsensä sosiaalisen oikeudenmukaisuuden sekä yhdenvertaisuuden arvoihin. Hän jatkaa tämän mahdollistavan tutkijan keskittymisen sekä sosiaalsiin ongelmiin että diskurssien tuottamiin valta- ja alistussuhteisiin.

Van Dijkin (2009) lähestymistapaa voidaan pitää muihin CDA:n näkökulmiin verrattuna poikkeuksellisena, sillä sosiokognitiivisessa lähestymistavassa korostetaan erilaisten kognitioiden sekä mentaalisten mallien että kielellisten ilmentymien tärkeyttä. Hänen mukaansa nämä liittyvät ihmisen mielessä herääviin mielikuviin ja ajatuksiin esimerkiksi ihmisen lukiessa tekstiä. Kyseessä on siis diskurssien sosiokognitiivisen ulottuvuuden tarkastelu yhteiskunnan ja mielen, tai kielellisen vuorovaikutuksen, välillä, jolloin niistä ei voida puhua ainoastaan vain jomman kumman ulottuvuuden ilmiönä, sillä ne ovat olemassa molemmissa ulottuvuuksissa samanaikaisesti. Van Dijkin mukaan ilmiöiden kuvaileminen kielen avulla pitää sisällään poikkeuksetta representaatioita kuvailun kohteesta. Hän kirjoittaa kielen luovan tällöin mielikuvia siitä, miten kuvattavat ilmiöt pitäisi ymmärtää. Representaatiot, jotka kuuluvat mentaalsiin malleihin, ovat Van Dijkin mukaan jaettuja. Tämä tarkoittaa hänen mukaansa sitä, että kieli aktivoi esimerkiksi tekstin lukijoden muistissa olevia sosiaalisesti jaettuja malleja. Hän jatkaa, että tämä mahdollistaa diskurssien näkemisen merkityksellisinä ja kirjoittajan tietoisesti kontrolloimina: diskursseja voidaan pitää tietona, jolla on suorin reitti vaikuttamaan lukijoiden mielipiteisiin, mielikuviin ja jopa asenteisiin. Van Dijk kirjoittaa tämän vaikuttavan myös siihen, miten asiat tullaan muistamaan, ja tämän taas vaikuttavan puolestaan sosiaalsiin seurausvaikutuksiin, jolloin diskurssit luovat representaatioita ilmiöistä. Hän myös muistuttaa kielen olevan tarkoituksellista. Tällä tarkoitetaan sitä, että kielellä voi olla agenda, jonka se pyrkii toteuttamaan. Van Dijkin mukaan kielen

käyttötapaa, eli sitä, mitä ja miten sitä käytetään, ei voida siis täten pitää merkityksettömänä.

Van Dijkin lähestymistapa valikoitui tutkimukseen, koska uskon yhteiskunnallisten rakenteiden, niin Suomessa kuin Yhdysvalloissakin, olevan naisten osalta hyvin keskeneräiset. Tämä korostuu erityisesti aloilla, jotka mielletään miehiseksi. Representaatioita voidaan pitää yleistävinä ja yksinkertaistavina, mutta ne ovat tästä huolimatta merkki yhteiskunnan arvoista, ja ne itsessään ylläpitävät yhteiskunnan syrjiviä rakenteita. Täten ne ovat myös seuraumuksellisia. Naisten syrjintä on todellinen ongelma, ja on selvää, että naisten asema yhteiskunnassa herättää mielikuvia siitä, keitä naisten pitäisi olla, minkälaisia heidän pitäisi olla ja miten heidän kanssaan tulisi toimia. Naisten heikompi asema miehiin verrattuna on kansainvälinen ilmiö eikä rajoitu vain muutamaankin tiettyyn kansakuntaan. Miesvaltaisilla aloilla käytettäviä diskursseja ja tyylejä puhuttaessa naisista, naisten asemasta ja tasa-arvosta ei voida enää pitää huhupuheena saati ns. pukuhuonepuheena yhteiskunnan arvojen ja rakenteiden, joskin hitaiden, muutoksien vuoksi. Julkiset lausunnot voivat antaa osviittaa siitä, minkälaisia representaatioita miesvaltaisella alalla toimiviin naisiin liitetään sekä siitä, minkälaisia representaatioita peliyhtiöiden johto pyrkii lausuntojen lukijoiden mielissä herättämään. Samalla lausunnot ovat omiaan antamaan vihjeitä siitä, minkälaista työpaikkakulttuuria naisten osalta yhtiöissä ylläpidetään, miten sitä pyritään mahdollisesti muuttamaan ja miten yhtiöt kantavat vastuunsa kun puhutaan tasa-arvosta ja naisten asemasta. Naisten asemaan vaikuttaa myös suuresti poliittinen päätöksenteko. Tällöin voidaan ajatella, että lausuntoja tutkiessa kyse on myös osin poliittista päätöksentekoa koskevasta keskustelusta ja päätöksiä seuraamisesta. Tämä tarkoittaa sitä, että koska kieltä voidaan pitää seurauksellisenä, voidaan tasa-arvon ilmiötä käsitteellistää ratkaisemisen näkökulmasta.

Tutkimuksessa keskitytään analysoimaan yritysten lausuntojen diskursiivisia valintoja sekä mielikuvia, joita lausunnot herättävät muun muassa sana- ja lausetasolla, ja joita käytetään kuvailemaan tasa-arvoa ja sen edistämistä. Tutkimuksessa kiinnitetään

huomiota diskurssin merkitykseen ja vaikutukseen sekä arvioidaan niitä. Kriittinen diskurssianalyysi tarjoaa puitteet analysoida diskursiivista rakentamista, epätasa-arvon lisääntymistä ja transformaatiota pelaamisen alalla. Kriittinen diskurssianalyysi on otollinen lähestymistapa tutkittaessa pelaamisen roolia eriarvoisuuden luomisessa ja ylläpitämisessä, ei pelkästään silloin, kun tutkitaan tapoja, joilla pelaamista rakennetaan lausunnoissa.

### **1.3.1 Kritiikki**

CDA on saanut osakseen kritiikkiä. Esimerkiksi Breeze (2011, s. 439-525) kirjoittaa, että CDA:ssa rakennetaan lähtökohdaksi teoria, jonka kautta aineistoa tutkitaan. Hänen mukaansa tämä mahdollistaa aineistosta sellaisen materiaalin valitsemisen, joka tukee teoreettista viitekehystä. Sen lisäksi tämä mahdollistaa Breezen mukaan myös aineiston tarkastelemisen puolueellisesti puolueettomuuden sijaan.

Jantunen (2013, s. 53-57) mukaan kritiikkiä on saanut myös muun muassa CDA:n tapa pitää muita kuin kriittistä kielentutkimusta ei-kriittisinä. Hänen mukaansa sen poliittista kontekstia pidetään pulmallisena, sillä se voi johtaa materiaalin objektiivisen tarkastelun sijaan aineiston poliittiseen käsittelyyn. Jantunen jatkaa, että tämän lisäksi menetelmää on kritisoitu sen vuoksi, että CDA:n mukaan tekstin ideologisuutta on mahdollista analysoida ilman poliittista tulkintaa.

Pyynnönen (2013, s. 34-35) taas huomauttaa, että kritiikin kohteeksi on joutunut myös CDA:n tapa tarpeettomasti joko yksinkertaistaa tai tiivistää. Hänen mukaansa on yleistä, että diskurssin ja todellisuuden, eli toiminnan, välinen suhde jätetään tekstitasolla kokonaan huomioimatta. Pyynnönen täsmentää, että kontekstin ajatellaan ohjailevan diskurssia ja toiminta pelkistetään tekstissä tehtävien valintojen tasolle. Hän jatkaa, että myös ylikuormittaminen on saanut osakseen kritiikkiä. Ylikuormittamisella Pyynnönen tarkoittaa diskurssin käsitteen liian laajaa määrittelemistä, joka hankaloittaa diskurssin merkityksien ja vaikutuksien tutkimista sekä arviointia.

Blommaert (2005) taas kirjoittaa CDA:sa olevan kolme pääongelmaa. Nämä ovat ajallisen kehyyksen poissulkeminen ja kielellinen ennakoasenne sekä tietynlaisissa yhteiskunnissa pysyminen. Ajallisen kehyyksen poissulkeminen on hänen mukaansa haasteellinen siksi, että epätasa-arvoisilla yhteiskunnallisilla rakenteilla on pitkä historia, jota ei CDA:ssa huomoida tarpeeksi. Hänen mukaansa kielellinen ennakoasenne taas on haasteellinen läsnäolevan diskurssianalyysin painottamisen takia, kun taas tietynlaisissa yhteiskunnissa pysyminen on haasteellinen sen vuoksi, että tietynlaisten yhteiskunnan tunnistettavia piirteitä pidetään herkästi yleismaailmallisena.

Koska Faircloughin (2010, s. 8) mukaan CDA keskittyy eri voimasuhteiden vaikutuksien ja eriarvoisuuden diskursiivisiin puoliin, ja koska sen tavoitteena on sekä tulkita epäoikeudenmukaisuuksien syitä että tuottaa tietoa, jonka avulla ne voidaan korjata, on kritiikki keskittynyt Faircloughin ja Faircloughin (2012, s. 95-100) suurelta osin manipulaation ja ideologian ympärille: näiden tehtävänä on muokata esimerkiksi teksti tietyn agendan mukaisesti ja siten ylläpitää siten yhteiskunnassa haluttua agendaa tukevia rakenteita.

Otin kritiikin huomioon esimerkiksi aineistoa valittaessa. Jotta lausunto otettiin mukaan lausuntoon, piti niiden käsitellä tasa-arvoa, sen edistämistä tai niiden piti ottaa kantaa syytöksiin epätasa-arvosta ja häirinnästä. Tämän tarkoituksena on pitää aineiston valinta mahdollisimman puolueettomana, jolloin oma mahdollinen mielipide ei pääse vaikuttamaan aineiston valintaan ja näin potentiaalisesti vääristämään tutkimuksen tuloksia. Koska Pyyntösen (2013, s. 34-35) mukaan kriittisessä diskurssianalyysissä on tapana tarpeettomasti joko yksinkertaistaa tai tiivistää, analyysissä pyritään huomioimaan tarkemmin tekstitasolla tapahtuva diskurssin ja todellisuuden välinen suhde. Ylikuormittamista taas pyritään välttämään määrittelemällä diskurssi tarkasti laajan määrittelemisen sijaan. Tutkimuksessa keskitytään Kuneliuksen (2003, 223) ja Pietikäisen ja Mäntysen (2009, s. 11-15) diskurssin määritelmiin: Kuneliuksen mukaan diskurssi on kielenkäyttö- ja puhetapa, joita käytetään eri tilanteissa, ja Pietikäinen ja Mäntynen toteavat diskurssin tutkimuksessa kiinnitettävän huomiota esimerkiksi siihen,

miten jotakin tiettyä sanaa käytetään tilanteesta kontekstista riippuen, jolloin kyse on siis kielen tutkimisesta.

### **1.3.2 Diskurssianalyysi**

On ymmärrettävä ero diskurssianalyysin ja kriittisen diskurssianalyysin ero, ennen kuin voidaan kunnolla ymmärtää kriittistä diskurssianalyysiä. Diskurssianalyysissä pääosassa on käsite diskurssi. Diskurssin määritelmiä on useita. Esimerkiksi Kunelius (2003, s. 223) määrittelee diskurssin kielenkäyttö- ja puhetavoiksi, joita käytetään eri konteksteissa eli tilanteissa, ja Kunelius tarkoittaa tilanteilla yhteiskunnallisesti rakentuneita käytäntöjä, joissa uusinnetaan valtasuhteita. Hän jatkaa, että diskurssit asettavat muiden edelle tietyn näkökulman todellisuutta tulkittaessa. Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 11-15) tarkentavat diskurssin tutkimuksessa kiinnitettävän huomiota esimerkiksi siihen, millä tavalla jotakin tiettyä sanaa käytetään tilanteesta, ajasta ja paikasta riippuen: kyse on siis kielen tutkimisesta. Hallin (1997, s. 4-5) mukaan kielellä tarkoitetaan esimerkiksi tekstiä, kuvia ja ääniä sekä erilaisia ilmaisuja, ei ainoastaan puhetta.

Anne Pyynnösen (2013, s. 9) mukaan diskurssianalyttisessä tutkimuksessa tutkitaan sellaisia kielellisiä prosesseja sekä tuotoksia, joiden kautta sosiaalinen todellisuus rakentuu. Hän kirjoittaa diskurssien kautta tuotettavan sekä tehtävän näkyväksi sosiaalista todellisuutta. Pyynnösen toteaa teoksessaan kielenkäyttöä tarkasteltavan tekemisenä, joka sosiaalisessa prosesseissa muotoutumisen lisäksi rakentaa sosiaalista todellisuutta, esimerkiksi sosiaalisia identiteettejä ja suhteita sekä tieto- ja uskomusjärjestelmiä. Puheen ja kirjoituksen kohteet Pyynnösen mukaan konstruoidaan eli merkityksellistetään. Pyynnönen jatkaa merkityksien rakentuvan, muuntuvan, säilyvän tai muuttuvan vain ihmisten välisessä toiminnassa, joita ovat muun muassa puheet ja kirjoitukset.

Pyynnönen (2013, s. 9) kirjoittaa myös, että diskurssianalyysissä oletetaan diskurssin olevan mahdotonta irrottaa laajemmasta kontekstista. Pyynnönen toteaa diskurssianalyysin hyödyntävän eri tekniikkoja voidakseen analysoida tekstejä ja



löytääkseen merkkejä diskursseista, joihin tekstit mahdollisesti kuuluvat tai liittyvät ja joita ne mahdollisesti edustavat. Pyynnösen mukaan diskurssianalyysi on tulkitsevaa, ja jatkaa diskurssianalyysin tekniikoiden avulla pyrittävän selvästi paljastamaan eri representaatioita ja monimerkityksisyyttä. Pyynnösen teoksessa todetaan diskurssianalyysissä olevan olennaista tekstien systemaattinen tutkiminen, ja tähän sisältyy sekä tekstien tuottamisen ja jakamisen tutkimisen lisäksi käyttämisen analysointi.

Pyynnönen (2013, s. 9 ) kertoo diskurssianalyysissä olevan olennaista diskurssin ja kontekstin välisen suhteen lisäksi merkitysten ja diskurssin välinen suhde. Pyynnösen mukaan diskurssin voidaan havaita määrittelevän merkityksiä siten, että diskurssi ohjaa sekä rakenteita että toimintaa, ja muokkaa samalla sitä, millä tavalla asioista keskustellaan. Pyynnönen toteaa kuitenkin, että diskurssin ja merkityksen suhde voidaan toisaalta nähdä itsenäiseksi: tämä tarkoittaa sitä, että merkitys ajatellaan syntyvän vuorovaikutustilanteessa itsessään tai puhe nähdään ilmentävän kohteenaan olevasta asiasta puhumisen vakiintuneita muotoja, jotka voivat olla organisationaalisia, professionaalisia tai kulttuurisia muotoja.

Pyynnönen (2013, s. 10) kirjoittaa diskurssianalyysin muuttavan ja haastavan vakiintuneen ymmärryksen siitä, mikä on tietoa ja todellisuutta. Hänen mukaansa ei ole olemassa niin sanottuja oikeita todellisuuskäsityksiä, joiden avulla voitaisiin todeta muiden käsityksien olevan vähemmän oikeita: diskursiivisesta näkökulmasta käsin kaikki sosiaalisen todellisuuden alut voidaan nähdä sosiaalisina rakennelmina, jotka syntyvät sekä säilyvät diskursiivisen jatkuvan tuottamisen prosessin kautta. Pyynnön huomauttaa kaikkien todellisuuden versioiden olevan inhimillisen vuorovaikutuksen tuotteita, ja olevan samalla siitä riippuvaisia.

## 2 Peliteollisuus, tasa-arvo ja naiset peliteollisuudessa

### 2.1 Peliteollisuus Yhdysvalloissa

1970-luvulla tapahtuneen nousunsa jälkeen videopeliteollisuudesta on tullut nopeasti huomattavan kokoinen teollisuus: maailmanlaajuiset videopelimarkkinat olivat arviolta 23,2 miljardia Yhdysvaltain dollaria vuonna 2003 ja pelkästään Yhdysvalloissa myytiin yli 239 miljoonaa peliä vuoden 2003 aikana. Warmanin (2018) mukaan maailmanlaajuisen peliteollisuuden markkina-arvo oli vuonna 2018 liki 135 miljardia euroa.

Statista (2022) kirjoittaa, että Yhdysvaltojen peliteollisuuden liikevaihto oli vuonna 2020 31,9 miljardia dollaria, kun taas vuonna 2022 Yhdysvaltojen peliteollisuuden liikevaihto jälleenmyynnissä nousi 4,85 miljardiin dollariin. Statista painottaa maailmanlaajuisen peliteollisuuden kehittyneen nopeasti viime vuosien aikana, ja arvioikin maailmanlaajuisen pelimarkkinoiden arvon olevan lähes 269 miljardia dollaria. Pohjois-Amerikan arvon se arvioi olevan samana vuonna 80,9 miljardia dollaria.

Statistan (2021) mukaan videopelien pelaajien määrä on noussut tasaisesti vuodesta 2017, ja arvioi kasvun jatkuvan vuoteen 2025 saakka. Sen mukaan pelaajia oli vuonna 2017 189,4 miljoonaa, vuonna 2019 188,2 miljoonaa ja vuonna 2020 pelaajia arvioitiin olevan 201,9 miljoonaa. Vuosien 2019 ja 2020 välisen ajan pelien ostomäärien nousuun syyn Statista arvoi löytyvän Covid-19-pandemiasta.

Vuonna 2021 Statista arvioi maailmassa olevan yli 3,2 miljardia pelaajaa. Vaikka Statistan mukaan myynnin ja pelaajien lukumäärän osalta suurin alueellinen markkina-alue on Aasian ja Tyynenmeren alue, on Yhdysvallat myös tärkeä toimija maailmanlaajuisessa videopeliteollisuudessa. Sen mukaan miehet viettävät keskimäärin enemmän aikaa pelaamiseen sekä arkena että viikonloppuna, mutta toteaa naisten määrän olevan kasvussa: esimerkiksi vuonna 2019 peräti 46 prosenttia kaikista pelaajista oli Yhdysvalloissa naisia, kun vuonna 2006 luku oli 38 prosenttia.

Statistan (2021) tilastojen mukaan Yhdysvalloissa 15–19-vuotiaat viettivät vuonna 2018 keskimäärin 49 minuuttia pelaamiseen tai verkkaiseen tietokoneen käyttöön arkipäivisin ja yli 90 minuuttia viikonloppuisin ja lomapäivinä, kun taas 45-54-vuotiaat käyttivät arkena pelaamiseen 10 minuuttia, ja viikonloppuisin ja lomapäivinä 22 minuuttia. Sen mukaan 11,4 prosenttia pelaa 12-20 tuntia viikossa, kun taas 11,6 prosenttia pelaajista pelaa yli 20 tuntia viikossa.

Pelaamisen syyt Statista (2021) mukaan on jakanut kuuteen eri kategoriaan, joita ovat rentoutuminen, ajanvietto esimerkiksi tauoilla tai matkustaessa, pakeneminen todellisuudesta viihteeseen, ajanvietto yksin, ongelmanratkaisu, aivojen käyttö ja looginen ajattelu, sekä tutun asian lohdullisuus. Rentoutumisen vuoksi Statistan tilastojen mukaan pelaa peräti 66 prosenttia, ajanvieton vuoksi 52 prosenttia, todellisuudesta pakeneminen motivoi 51 prosenttia pelaajista, 48 prosenttia taas halusi viettää aikaa yksin, kun taas 37 prosenttia halusi aktivoida aivojaan, ja 32 prosenttia pelasi tutujen pelien lohdullisuuden vuoksi.

## **2.2 Yhdysvallat ja tasa-arvo**

United Way (2022) määrittelee sukupuolten tasa-arvon olevan tila, jossa sukupuoli ei vaikuta oikeuksien tai mahdollisuuksien saatavuuteen. Sen mukaan sukupuolten eriarvoisuus ei koske ainoastaan naisia, vaan se vaikuttaa kaikkiin sukupuoliin. United Way painottaa, ettei sukupuolten tasa-arvolla tarkoiteta sukupuolilla olevan tai niiden tarvitsevan täsmälleen samat resurssit: sukupuolten tasa-arvolla tarkoitetaan sitä, että naisten, miesten, transihmisten tai sukupuolittain erilaisten ihmisten oikeudet, velvollisuudet ja mahdollisuudet eivät riipu syntymässä osoitetusta sukupuolesta.

Tasa-arvoasiain neuvottelukunnan (2022) mukaan tasa-arvo ei tarkoita pelkästään sukupuolten tasapuolisia oikeuksia sekä mahdollisuuksia vaan myös lopputulosten tasa-arvoa. Lopputulosten tasa-arvolla Tasa-arvoasian neuvottelukunta tarkoittaa esimerkiksi päätösten tekemistä niin, että ne ottavat kaikki sukupuolesta huolimatta huomioon ja ovat mahdollisimman oikeudenmukaisia.

Lorberin (2001, s. 137-144) ja Euroopan parlamentin (2012, s. 4) mukaan länsimaisissa yhteiskunnissa on yleistä erotella kaksi sukupuolta, tai kaksi ihmisluokkaa, miehet ja naiset. Molemmat kirjoittavat tämän johtavan helposti tiettyjen ominaisuuksien liittämiseen aina jommallekummalle sukupuolelle. Lorber jatkaa, etteivät tämän kaltaiset luokat ole puhtaita, vaan painottaa sukupuolierojen olevan olemassa: ne kuitenkin muuttuvat sosiaalisten käytäntöjen kautta sosiaalisiksi faktoiksi.

CEDAW:n (The Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination Against Women, 1979, Art. 1), Euroopan parlamentin (2012, s. 4) ja Reichertin (2011) mukaan sukupuoleen perustuva syrjintä määritellään seuraavanlaisesti:

*“Kaikki sukupuolen perusteella tehtävä erottelu, poissulkeminen ja rajoittaminen, joiden vaikutus tai tarkoitus on heikentää tai mitätöidä naisten tunnustamista, omistamistamista tai harjoittamista siviilisäädystä riippumatta miesten ja naisten tasa-arvon perusteella ja perusvapauksia poliittisella, taloudellisella, sosiaalisella, kulttuurisella, kansalaisyhteiskunnan tai millä tahansa muulla alalla.”*

Reichertin (2011) ja CEDAW:n (1979, Art. 5(a)) mukaan hyväksymällä yleissopimuksen valtiot sitoutuvat toteuttamaan toimenpiteitä, jotka poistavat sukupuoleen perustuvan syrjinnän: tähän lukeutuvat toimenpiteet niin politiikassa, taloudessa kuin kulttuurin aloilla. Heidän mukaansa tällä kannustetaan ennakkoluulojen ja niihin liittyvien käytäntöjen poistamiseksi, jotka perustuvat ajatukseen toisen sukupuolen alemmuudesta toiseen nähden tai stereotyyppisiin naisten ja miesten rooleihin.

Euroopan parlamentti (2012, s. 4) kirjoittaa useimpien maiden hyväksyneen CEDAW :n, mutta toteaa Yhdysvaltojen kuuluvan niihin maihin, jotka eivät ole tätä hyväksyneet siitä huolimatta, että entinen perisentti Jimmy Carter allekirjoitti sopimuksen vuonna 1980. Selvityksessä kerrotaan, ettei Yhdysvaltain senaatti ole ratifioinut asiakirjaa. Yhdysvalloissa on laki naisten syrjintää vastaan, mutta CEDAW:n hyväksyminen lisääisi toimenpiteitä sukupuolten välisen tasa-arvon varmistamiseksi.

Euroopan parlamentin (2012, s. 4) mukaan Yhdysvalloissa CEDAW:a on vastustatettu muun muassa sen takia, että se väitetysti puhuu naisista lähinnä työntekijöinä eikä äiteinä, syrjäyttäisi osavaltioiden oikeudelliset valtuudet ja vaatisi muutoksia Yhdysvaltojen lainsäädäntöön. Selvityksessä kuitenkin huomautetaan useiden osavaltioiden ja kaupunkien säätäneen paikallisia CEDAW:a ja tasa-arvoa tukevia lakeja.

### **2.2.1 Sukupuolten tasa-arvo Yhdysvaltojen työelämässä**

Euroopan parlamentin (2012, s. 5-19) tekemän selvityksen mukaan Yhdysvaltojen sukupuolten tasa-arvo voidaan jakaa viiteen eri osa-alueeseen: sukupuoleen perustuva syrjintä työpaikoilla, yksityis- ja työelämän yhteensovittaminen, terveydenhuoltoon pääsy ja tasapuolinen edustus päätöksenteossa sekä kaiken sukupuoleen liittyvän väkivallan kitkeminen. Tässä osassa keskitytään lyhyesti työpaikalla tapahtuvan syrjinnän osa-alueisiin: palkkaeroon, seksuaaliseen häirintään ja raskaussyrjintään.

Selvityksessä (2012, s. 5) todetaan melkein kaikkien Yhdysvaltojen osavaltioiden hyväksyneen työhön liittyviä syrjintälakeja, joiden tehtävänä on suojata työntekijöitä muun muassa rotuun, sukupuoleen, ikään, siviilisäätyyn, kansalliseen alkuperään, uskontoon tai vammaisuuteen perustuvalta syrjinnältä. Sen mukaan monet osavaltioiden omat lait muistuttavat liittovaltion kansalaisoikeuslakeja, mutta erona pidetään niiden tarjoamaa mahdollisuutta tarjota lisäsuojaa työhön liittyvää syrjintää vastaan. Euroopan parlamentin tekemässä selvityksessä kirjoitetaan, että osavaltion lakeja voidaan soveltaa julkisen tai yksityisen sektorin aloihin. Selvitys tarkentaa, että työntekijöiden oikeutta oikeudenmukaiseen ja syrjimättömään työn korvaukseen suojellaan useilla lailla, joita ovat muun muassa Yhdysvaltojen tasa-arvoisten työmahdollisuuksien komission (US Equal Employment Opportunity Commission) toimeenpanemat lait, kuten vuoden 1964 kansalaisoikeuslaki, vuoden 1963 raskaussyrjintälaki, vuoden 1967 ikäsyrjintälaki sekä vuoden 1990 amerikkalaisten vammaisten laki.

Syrjintä näkyy Yhdysvalloissa muun muassa palkkasyrjintänä. Euroopan parlamentin (2012, s. 6-8) selvityksen mukaan vuonna 1963 vahvistetun samapalkkaisuuslain aikaan

naiset ansaitsivat 59 senttiä jokaista miehen ansaitsemaa dollaria kohti, eikä naisten saama palkka ollut noussut vuoteen 2011 mennessä paljoo: tällöin naisen palkka oli keskimäärin 77 euroa jokaista miehen ansaitsemaa dollaria kohti. Selvityksessä painotetaan palkkaeron olleen suurempi afroamerikkalaisilla, latinalaisilla sekä vammaisilla naisilla. Myös vanhemmuus on syynä työntekijöiden syrjintään: Correllin (2007, s. 1297-1339) mukaan Yhdysvaltalaiset työnantajat syrjivät äitejä mutta eivät isiä. Hänen mukaansa työntekijää rankaistiin äitiydestä muun muassa alemmalla suositellulla aloituspaikalla sekä alemmin arvoidulla pätevyydellä.

Federin (2012b) mukaan sekä korkein oikeus että EEOC (US Equal Employment Opportunity Commission) ovat tunnustaneet kaksi seksuaalisen häirinnän muotoa: *quid pro quo*, jolla tarkoitetaan työntekijän joutuvan ei-toivottujen seksuaalisten aloitteiden kohteeksi työpaikan tai ylennyksen menettämisen tai siirron uhalla, sekä käyttäytyminen, joka häiritsee työntekijän työskentelyä ja suorituskykyä tai joka edistää uhkaavan ja vihamielisen työympäristön luomista. Federin (2012a, 2012b) mukaan vuonna 1991 kongressi teki muutoksia vuoden 1964 kansalaisoikeuslakiin, jossa määrättiin valamiehistön oikeudenkäynnit ja korvaukset VII osaston rikkomuksista: sen mukaan kantajat voivat hakea rahallista korvausta seksuaalisesta häirinnästä. Feder kirjoittaa, että tuomioistuin on myös antanut päätöksiä, joilla on laajennettu VII osaston suojaa työnantajien kostotoimia vastaan ja helpotettu työnantajien haastamista oikeuteen, jotka haluavat kostaa työntekijöiden syrjintää koskevien valitusten seurauksena.

Euroopan parlamentin (2012, s. 8-9) mukaan vuoden 1978 raskaussyrjintälailalla muutettiin vuoden 1964 kansalaisoikeuslain osaa VII, jonka avulla painotettiin sukupuoleen perustuvan syrjinnän olevan laitonta. Selvityksen mukaan laissa todetaan raskaudesta vapautuneen raskauteen liittyvän vamman vuoksi tarkoitettu sairausloma, joka suojaaa naista irtisanomiselta, työstä epäämiseltä tai ylennyksen epäämiseltä raskauden vuoksi. Sen mukaan laki kieltää myös työnantajan pakottamasta raskaana olevaa naista jäämään lomalle hänen ollessaan työkykyinen, painottaa olevan laitonta kostaa työntekijää vastaan, jos hän vastustaa raskauteen perustuvaa syrjintää esimerkiksi nostamalla syytteen.

National Partnership for Women and Families (2004) tarkentaa monien osavaltioiden laajentaneen raskaussyrjintälain tarjoamaa kattavuutta. Sen mukaan lainsäädäntö vastaa esimerkiksi kysymyksiin äitiysloman kestosta ja sen palkallisuuteen tai palkattomuuteen, säännöksiin mahdollisuudesta tehdä kevyempää työtä. Yhdistyksen mukaan kymmenen vuoden aikana ennen PDA:n käyttöönottoa yli puolet työssäkäyvistä naisista jätti työnsä raskauden vuoksi ja 1990-luvun alkuun mennessä tämä luku oli 26,9 %: tällä hetkellä useammat naiset työskentelevät raskaana ollessaan ja työskentelevät pidempään raskauteen asti.

### **2.2.2 Kansalaisoikeuslaki ja The Equality Act**

Yhdysvaltain liittovaltion lainsäädäntötietojen (2021) virallisten sivujen mukaan Yhdysvalloissa valmisteltiin The Equality Act -tasa-arvolakiehdotus vuonna 2021, joka kieltää sukupuoleen, seksuaaliseen suuntautumiseen ja sukupuoli-identiteettiin perustuvan syrjinnän julkisissa majoitustiloissa, koulutuksessa, liittovaltion rahoituksessa, työllistymisessä ja asumisessa sekä valamiesjärjestelmässä. Laissa määritellään ja sisällytetään sukupuoli, seksuaalinen suuntautuminen ja sukupuoli-identiteetti kiellettyihin syrjinnän ja erottelun luokkiin.

Sivun (2021) mukaan lakiehdotus laajentaisi kansalaisoikeuslaissa esiintynyttä majoitustilojen määritelmää kattamaan paikat ja laitokset, jotka tarjoavat:

1. näyttelyitä, virkistystä, liikuntaa, huvia tai kokoontumisia
2. tavaroita, palveluita tai ohjelmaa
3. kuljetuspalveluita

Yhdysvaltain liittovaltion lainsäädäntötietojen (2021) virallisten sivujen mukaan lakiesitys antaisi oikeusministeriölle mahdollisuuden puuttua tasa-arvoisen suojelun toimiin liittovaltion tuomioistuimessa seksuaalisen suuntautumisen tai sukupuoli-identiteetin

vuoksi. Lakiehdotuksessa lisäksi kielletään henkilön sukupuoli-identiteetin mukaisen pääsyn estäminen yhteiseen tilaan, mukaan lukien wc, pukukoppi ja pukuhuone.

Lakiehdotus nojaa vuoden 1964 julkaistuun kansalaisoikeuslakiin, joka National Archivesin (2022) ja Euroopan Parlamentin (2012, s. 5) selvityksen mukaan kieltää etnisyyteen, ihonväriin, uskontoon tai sukupuoleen perustuvan syrjinnän julkisten asuntojen, koulutuksen ja työllistymisen aloilla. Tämän lisäksi National Archives -sivulla todetaan kansalaisoikeuslain kieltävän äänestäjien rekisteröintivaatimusten epätasa-arvoisen soveltamisen, rotuerottelun kouluissa ja julkisissa tiloissa sekä työsyryjinnän. Lakia ei ole vielä hyväksytty.

Euroopan Parlamentin (2012, s. 5) selvityksessä tarkennetaan, että vuoden 1964 kansalaisoikeuslain osassa 7 (Title VII) kielletään työntekijän syrjintä palkkaamisen, ylennyksen, alentamisen, siirron tai irtisanomisen, kurinpidon, korvauksen, palkan tai loman, etujen ja yleisten työehtojen tai etuoikeuksien osalta rodun, ihonvärin, uskonnon, sukupuolen tai etnisyyden perusteella. Selvityksessä todetaan myös, että neljästoista lisäys kieltää eri osavaltioiden syrjivän toiminnan, kun taas viides lisäys kieltää liittovaltion hallituksen syrjivän toiminnan. Tämä ei kuitenkaan selvityksen mukaan estä yksilöiden luokittelua erilaisiksi, joka mahdollistaa sen, että perustuslakia loukataan vain törkeän syrjinnän tapauksissa.

### **2.3 Naiset ja peliteollisuus**

Videopelit nähdään ja toistetaan Hartmannin ja Klimmtin (2006, s. 910-931) sekä Salterin ja Blodgettin (2012, 401-416) mukaan yleisimmin miesten tilana. Kayenin ja Penningtonin (2016, 202-209) mukaan tämän vuoksi miespelaajilla on usein korkeampi asema ja parempi koettu kompetenssi kuin naispelaajilla. Cote (2015, 136-155) ja McLea ja Griffiths (2012, s. 54-71) toteavat, että vaikka naiset kykenevät pysymään piilossa ja nimettöminä peliympäristöissä, on todennäköistä, että naisten paljastaessaan sukupuolensa heidän pätevyytensä ja legitiimiytensä joutuvat kyseenalaistamisen kohteeksi. Fletcher



(2012), Kasumovic ja Kuznekoff (2015) sekä Salter ja Blodgett (2012, 54-71), kuten jo aikaiseminkin mainittiin, kirjoittavat heikompien pelaajien, naispelaajien ja homopelaajien saavan aikaan miehissä vihamielisen reaktion.

Fox ja Tang (2014, s. 314-320) ovat eritelleet tekijöitä, jotka voidaan liittää videopelien seksistisyyteen. Heidän mukaansa tutkimuksien löydökset osoittivat sosiaalisen domi-nanssisuuntautumisen ja mukautumisen tietyntylaisiin maskuliinisiin normeihin, esimerkiksi halu hallita naisia ja tarve heteroseksuaaliseen itse-esittelyyn, ennustavan seksististen uskomusten korkeampaa tasoa. Vermeulen ja Looy (2016, s. 286-304) kirjoittavat stereotyyppien heikentävän naispelaajien pelikokemuksia. Heidän mukaansa pelaajaidentiteetin, omi-naisuuskilpailukyvyyn ja pelitottumuksien vaikuttavan sosiaalisen identiteetin uhkien kokemiseen. Myös Kaye ja Pennington (2016, 202-209) mukaan tutkimukset ovat osoittaneet stereotyyppien uhan vaikuttavan negatiivisesti naispelaajien pelikokemukseen ja havaitsivat niiden johtavan naispelaajien huonontuneeseen suori-tukseen pelatessa verrattuna miesten suoritukseen.

McLean ja Griffiths (2013, s. 54-71) kirjoittavat naispelaajien arvostavan identiteettiään pelaajina, mutta Coten (2015, s- 136-155) mukaan kokevan kuitenkin tarvetta piilottaa identiteettinsä pelatessaan verkossa miespelaajien käytöksen vuoksi. Kaye ja Pennington (2015, 202-209) ovat ehdottaneet usean sosiaalisen identiteetin suojaavan naispelaajien pelaamista stereotyyppien uhalta. Vermeulen et al. (2017) kirjoittaa naisten ilmoitta-neen heikentyneestä pelaajaidentiteetistä, sillä naispelaajien identiteettiä ja verkostoi-tumista heikentää miespelaajien negatiivinen käyttäytyminen. Tämä voi viitata heidän mukaansa siihen, että naispelaajia havaitaan useimmiten pääpelikulttuurin ulkopuolella, mikä taas johtaa alhaiseen pelaajaidentiteettiin.

### 2.3.1 Pelikulttuuri ja sukupuolittuneisuus

Chess (2017) ajoittaa pelikulttuurin sukupuolittumisen alun 1990-luvun alkuun, jolloin pelejä alettiin kohdentaa enemmän pojille ja miehille muun muassa Super Nintendo Entertainment Systemin ja PlayStationin julkaisemisen myötä. Hän kirjoittaa, ettei pelejä kohderyhmänä pidetty ainoastaan miessukupuolta, vaan pelejä kehitettiin myös tytöille ja naisille: näissä peleissä ei kuitenkaan ollut juurikaan varsinaisia peliominaisuuksia, vaan ne keskittyivät eri objekteilla leikkimiseen kuin pelattavuuteen.

Friman (2015a, s. 24-33) kirjoittaa sukupuolesta tulleen keskeinen keskustelun aihe niin pelikulttuurin tutkimuksessa, peliyhteisöissä ja pelimediassa kuin valtamediassakin. Friman mainitsee erityisesti pelialalla työskenteleviin naisiin kohdistuneen Gamer Gate-vihakampanjan, jonka tavoitteena oli muun muassa estää naisten osallistuminen e-urheilun turnauksiin, sekä naispuolisten pelaajien, pelinkehittäjien ja pelijournalistien järjestelmällinen väheksyntä ja häirintä. Tämän kaltaiset tapahtumat ovat Frimanin mukaan herättäneet laajempaa keskustelua sukupuolittuneen pelikulttuurin lisäksi sukupuolen vaikutuksista osallistumiseen pelikulttuurissa.

Friman (2015a, s. 24-30) toteaa pelien ja sukupuolen olleen jo aikaisemmin tutkimuksen kohteena monella eri tutkimusalalla, esimerkiksi kasvatustieteessä, psykologiassa ja mediatutkimuksessa sekä teknologian ja sukupuolen tutkimuksessa. Frimanin mukaan pelitutkimuksessa on eniten keskitytty sukupuolittuneisiin pelitapoihin ja pelityyleihin, pelaamiseen sukupuolittuneena ja sukupuolittavana toimintana, sukupuolittuneeseen pelituotantoon -ja suunnitteluun sekä pelihahmojen sukupuoliesityksiin. Frimanin mukaan vielä olisi tarpeellista tutkia laajemmin pelikulttuurin sukupuolittuneisuutta teoreettisesti ja empiirisesti. Tämä tutkimus tuo lisää informaatiota siitä, miten pelialalla otetaan vastaan ilmoitukset epätasa-arvosta eli miten ilmoituksiin reagoidaan, miten niiden suhteen toimitaan eli miten tilanteet pyritään ratkaisemaan ja miten niistä keskustellaan eli miten epätasa-arvoa pyritään joko vahvistamaan tai purkamaan.

### 2.3.2 Häirintä ja pelikulttuuri

Chess (2017) kirjoittaa pelien kohdentamisen enemmän miehille ja pojille vaikuttaneen pelikulttuurin kehittymiseen toksiseksi. Hän toteaa, että pelien kohdistaminen lähinnä miehille ja pojille tehneen pelikulttuurista poissulkevan, ja sanookin moninpelien sisältäneen uusia pelaajia vieraannuttavaa sisältöä, kuten rasistista ja seksististä kieltä. Suomessa kehitettiin Ella Alinin (2018) johdolla hanke, jonka tavoitteena on kehittää pelamista ja pelikulttuuria sellaiseksi, johon kaikki olisivat tervetulleita ilman vihapuheen ja häirinnän pelkoa. Hankkeen selvityksessä selvisi vihapuheen ja häirinnän olevan yleistä: yli puolet hankkeen kyselyyn vastanneista kertoivat muun muassa pelitaitojen haukkumisesta ja vähättelystä, nimittelystä ja solvaamisesta, rasistisista sekä homo- ja transfobisista kommentteista, äänen ja puhettavan kritisoinnista sekä vihapuheesta, uhkailusta ja häirinnästä perustuen pelaajan seksuaaliseen suuntautumiseen, sukupuoleen, ulkonäköön tai ikään. Selvityksen mukaan eniten häirintää ja vihapuhetta kokevat naiset ja alaikäiset miehet.

Alin (2018) mukaan pelitaitojen haukkuista ei välttämättä aina luokitella vihapuheeksi, mutta sen voivan peitellä rakenteellista syrjintää. Hänen mukaansa kansainvälisissä tutkimuksissa on myös todettu negatiivisten kommenttien kohdistuvan suuremmassa määrin naisten pelaamiseen kuin miesten huolimatta pelitaitojen tasosta. Chess (2017) on samaa mieltä Alinin kanssa ja kirjoittaaakin naisten suosivan anonyymejä MMOG-pelejä anonyymiteetin mahdollisuuden vuoksi.

Ballard ja Welch (2017, s.466-491), Chess ja Shaw (2015, s. 208-220), Fox ja Tang (2014, 314-320, 2017, 1290-1307) ja Gray (2012, s. 261-276) sekä Salter ja Blodgett (2012, 401-416) kirjoittavat, että naiset nähdään tyypillisesti vähemmistönä online-pelipaikoilla, ja tutkimukset ovat heidän mukaansa johdonmukaisesti viitanneet siihen, että naispelaajat kokevat yleistä ja seksuaalista häirintää muiden pelaajien taholta. Foxin ja Tangin tutkimus naisten kokemasta häirinnästä pelikulttuurissa osoittaa tämän johtavan häirintää ja organisaation reagoimattomuuden pohdintaan ja lopulta pelistä vetäytymiseen. Heidän mukaansa naiset yrittivät vähentää häirintää muun muassa yhteydenpidon välttämällä

ja oman identiteetin piilottamisella ja hakemalla apua tai tukea pelin sisältä ja sen ulkopuolelta.

Ballard ja Welch (2017, s. 466-491) taas raportoivat naisten ja heikommin suoriutuvat pelien pelaajien kokevan todennäköisimmin negatiivisia reaktioita miespuolisilta pelaajilta, ja totesivat miespelaajien syyllistyvän naisia useammin nettikiusaamiseen. He toteavat myös nais- ja LGBTQ-pelaajien saavansa eniten osakseen seksuaalista häirintää, ja myös ilmoittaneen käytöksestä säännöllisesti. Coten (2015, s. 136-155) tutkimuksessa kerrotaan naispelaajien olevan taitavia hallitsemaan negatiivisia vuorovaikutuksia, mutta tutkimuksessa todetaan myös naispelaajien oma taitojen ja panoksen piilottamisen mahdollisesti lisäävän häirintää.

McLean ja Griffiths (2013, s. 54-71) toteavat aiempien tutkimuksien osoittaneen naispelaajien olevan haluttomia puhumaan toisille pelaajille mahdollisen negatiivisen vuorovaikutuksen vuoksi. Esimerkiksi Kuznekoff ja Rose (2013, s. 541-556) tekivät kokeen, joka vahvistaa McLeanin ja Griffithsin teorian: naisääni sai todennäköisemmin ei-toivottua huomiota kuin miesäänit. Tutkimuksessa tarkasteltiin sitä, miten pelaajat reagoivat naisten ja miesten ääneen online-peleissä: tutkimuksessa käytettiin neutraaleiksi suunniteltuja lausuntoja, joita käyttämällä havaittiin naisäänien saavan kolme kertaa enemmän negatiivisia kommentteja kuin miesäänien. Gray (2012) taas on havainnut kielellisen profiloinnin olevan yleistä online-peleissä: pelaajat ilmoittivat usein pilkkaamisesta ja häirinnästä, joka ilmeni useimmiten seksistisenä ja rasistisena kommentointia.

Holz, Fox, Waddel ja Ivory (2014, s. 148-156) toteaa pelaajien sukupuolistereotyyppien online-peliympäristöissä voivan edistää naispelaajia vieraannuttavaa sosiaalista ympäristöä. Heidän mukaansa yksilöiden vuorovaikutusta FPS-peleissä (first person shooter) jotkin samat stereotyypit, jotka muokkaavat myös yksilön välttämättömien, jokapäiväisten vuorovaikutuksien luonnetta. He havaitsivat tutkimuksessaan naisten suostuvan kaveripyyntöihin useammin kuin miehet.

### 2.3.3 Naisten toiminta epätasa-arvoa vastaan

Fox ja Tang (2014, s. 466-491) mukaan videopelit tarjoavat naisille monimutkaisia maailmoja. Heidän mukaansa pelit tarjoavat jollakin tapaa laajan ympäristön sukupuolen ja seksuaali-suuden ilmaisuun, mutta toteavat pelien kuitenkin edustavan hypermaskuliinisia ympäristöjä, joissa naiset voivat joutua häirinnän kohteeksi. Fox ja Tang jatkavat, että seksuaalinen häirintä ajaa jotkut naispelaajat kokonaan pois pelien parista, kun taas jotkut vaikenevat häirinnästä täysin.

Hudsonin (2014) mukaan jotkut naispelaajat käsittelevät ja vastaavat häirintään perustamalla blogeja, joiden avulla käsitellään kohdattua häirintää ja ikään kuin taistellaan sitä vastaan. Hudson mainitsee esimerkkinä blogin *Not in the Kitchen Anymore*, joka dokumentoi naisten kokemuksia online-häirinnästä peleissä. O'Leary (2012, s. 11-71) taas mainitsee esimerkkinä blogin *Fat, Ugly or Slutty*, joka leikkii yleisillä stereotyyppioilla, joita naiset kokevat kohtaavansa. McDonald (2014) kirjoittaa ongelmista puhuvien naisten asettavansa itsensä vaaraan: heitä saatetaan häiriköidä niin, että he joutuvat muuttamaan pois kotoaan tai hiljentyvät täysin.

Jo aikaisemminkin mainittu Gamer Gate-liike toi myös Hun (2014) mukaan paljon huomiota naisten pelaamiseen. Gamer Gate-liike sai alkunsa Hathawayn (2014) mukaan epäeettisestä suhteesta naispelinkehittäjän ja journalistin suhteesta. Häirinnän vuoksi hän joutui muuttamaan kotoaan pelon vuoksi. Gaudiosin (2014) mukaan Gamer Gate-liike nosti esiin kysymyksen naisten pelaamisesta. Hän kirjoittaa julkisen keskustelun koskeneen sitä, kuuluvatko naiset ylipäätään alalle, häiritäänkö heitä ja miten heidän pitäisi reagoida häirintään. Gaudiosi huomauttaa, että vaikka pelien kehitys on alana edelleen miesvaltaista, ovat naiset yhä suuremmassa roolissa kuin ennen: vuodesta 2009 alkaen pelialalla työskentelevien naisten määrä on tuplaantunut 22 prosenttiin

### 2.3.4 #GamerGate

Peliteollisuudessa työskentelevien ja pelaavien naisten häirintä on ollut pitkään osana julkista keskustelua myös Yhdysvalloissa. Vuosina 2014-2016 aktiivisesti toiminut Gamer Gate-häirintäkampanja on hyvä esimerkki naisten kokemasta epätasa-arvosta ja naisvihasta sekä häirinnästä.

Gamer Gaten voidaan todeta Arjorannan, Kontturin, Variksen ja Väლისalon (2020, s. 92-111) mukaan alkaneen pelinkehittäjä Zoë Quinnin entisen kumppanin blogi-kirjoituksesta: tekstissä Quinnillä todettiin olevan intiimi suhde usean eri pelijournalistin kanssa. Heidän mukaansa syytöksien todettiin olleen tekaistuja, mutta ne levisivät Quinnin häirintään jo ennenkin osallistuneiden kesken. Woffordin (2014) mukaan Gamer Gate-kampanja kiinnitti huomionsa lähinnä Quinniin eikä hänen huhuttuihin pelijournalistien parissa työskenteleviin miehiin. Mortensenin (2018, s. 787-806) ja Ajarannan et al. (2020) kirjoittavat kampanjoinnin kohteeksi joutuneen Quinin lisäksi muita peliteollisuudessa työskenteleviä, kuten esimerkiksi pelitutkijoita, pelinkehittäjiä ja jopa näyttelijöitä.

Johnson (2014) kirjoittaa pelijournalismissa vallinneen tunnistettavia ongelmia pitkään: hänen mukaansa ongelmalliseksi koettiin suurien pelijulkaisijoiden vaikutusvalta peleistä kirjoittamiseen. Ajaranta et al. (2020) toteaa kampanjan tarkoituksena olleen pelijournalismin etiikan parantaminen, vaikka liike keskittyi lähinnä pelijournalistien ja pelinkehittäjien henkilökohtaisiin suhteisiin. Heidän mukaansa Gamer Gate-kampanjan aktiivisimman kauden alkua edelsi kaksi tapahtumaa, jotka antoivat kampanjalle viimeisen sysäyksen. He kirjoittavat ensimmäinen tapahtuman olleen Zoë Quinin julkaisema *Depression Quest*-pelin julkaisu vuonna 2013: osa pelaajista eivät kokeneet peliä niin sanottuna oikeana pelinä sen valtavirrasta erottuvan tyylin vuoksi, vaikka pelimediassa *Depression Quest* sai tyyliinsä vuoksi positiivisen vastaanoton. Pelaajien negatiivinen suhtautuminen ei jäänyt Quinin pelin kritisoimiseen, vaan pelinkehittäjä sai osakseen raiskauksia ja tappouhkauksia. Ajaranta et al. (2020) mukaan toisen sysäyksen kampanjalle antoi Anita Sarkeesian YouTube-sarja: joukkorahoitetussa *Tropes vs. Women in Video Games* -

sarjassa analysoitiin eri pelejä feministisestä näkökulmasta. Myös Arkeesia joutui häiritäkampanjan kohteeksi.

Ajoranta et al. (2020, s. 92-111) ja Plunkett (2014) ovat yhtä mieltä Gamergate-kampanjan tyytymättömyyden kohteista. Heidän mukaansa kampanjaan osallistuneiden olivat tyytymättömiä siihen, miten joissakin pelialan artikkeleissa todettiin pelaajidentiteetin olevan vanhentunut tapa jaotella pelaajia. Salter (2018, 247-264) toteaaakin tekstissään kampanjaan osallistuneiden kokeneen pelaajidentiteetin olevan tärkeä tapa jäsentää omaa identiteettiään: pelaajidentiteetin arvosteleminen koettiin henkilökohtaisena loukkauksena. Narcissen (2014) ja Ajorannan et al. (2020) mukaan kampanjan tyytymättömyyden kohteena olleen myös peliarvostelut. He kirjoittavat, että esimerkiksi huomion kiinnittäminen peleissä vallalla olleisiin sukupuoli-representaatioihin oli turhaa: kampanjaan osallistuneiden mielestä peliarvosteluissa tulisi keskittyä objektiivisempiin asioihin, kuten esimerkiksi pelien pelattavuuteen.

### 3 Diskurssintutkimus, representaatio ja feministinen teoria

#### 3.1 Diskurssintutkimus

Diskurssintutkimusta ei voida pitää pelkästään menetelmänä, vaan se on myös teoria. Pietikäinen ja Mäntynen (2009, 11-17) sekä Jokinen, Juhila ja Suoninen (2016, s. 23-50) kirjoittavat dis-kurssintutkimuksen nojaavan ajatukseen, jossa kieli on sosiaalista toimintaa. He tarkentavat, ettei diskurssintutkimus tutki ainoastaan kielenkäyttöä vaan myös sitä, miten sanojen käyttöä selitetään: diskurssintutkimuksessa on olennaista olettaa, ettei sanoilla ja ilmaisuilla ole ainoastaan yhtä tiettyä ja pysyvää merkitystä vaan siinä huomioidaan kielen mahdollinen muuttuvuus. Sekä Pietikäinen ja Mäntynen (2009, 11-17) että Jokinen, Juhila ja Suoninen (2016, 23-50) toteavat merkityksien voivan muuttua ja kieltä voivan käyttää eri tavalla erilaisissa tilanteissa eri merkityksissä. Heidän kirjoituksissaan sanotaan myös merkityksien muodostuvan suhteessa toisiinsa: ilmaisujen sekä sanojen merkitykset ovat neuvottelunvaraisia, ja merkitykset syntyvät aina uudessa tilanteessa uudelleen.

Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 11-56) ja Jokinen, Juhila ja Suoninen (2016) kirjoittavat diskurssintutkimuksen teorian mukaan todellisuuden rakentuvan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa, ja kielen olevan tässä tärkeässä roolissa: sosiaalista todellisuutta luodaan nimenomaan kielen avulla, mutta sosiaalinen todellisuus itsessään luo myös kielenkäyttöä sekä vaikuttaa siihen, millä tavalla kieltä yleensäkin käytetään. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, ettei kielenkäyttö ainoastaan kuvaa maailmaa vaan sen lisäksi uusintaa, rakentaa, muuntaa ja merkityksellistää sosiaalista todellisuutta: tällä tavalla kielenkäytön voidaan siis todeta konstruoivan eli toisin sanoen merkityksellistävän puhuttaessa käytettävät sanat.

Anu Pyynnönen (2013, 10) taas kirjoittaa diskurssintutkimuksen olevan kiinnostunut ihmisten tavoista tuottaa itsensä, olemisensa ja maailmansa sosiaalisina olentoina. Pynnösen mukaan puhe ja erilaiset tekstit luovat jatkuvalla syötöllä maailmaa eivätkä siis



vain heijasta jotakin jo valmiiksi olemassa olevaa. Pyyynnönen toteaa diskurssin tutkimuksessa kiinnitettävän huomiota kielenkäyttöön arjessa unohtamatta käyttökontekstia ja siihen liittyviä laajempia tekijöitä sekä jännitteitä, kuten esimerkiksi historiaa ja yhteiskuntaa, ja tunnistettavan kielenkäytön vaikutuksia sekä seurauksia, jolloin voidaan sanoa kielenkäytön olevan poikkeuksetta osa yhteiskunnallista toimintaa.

### **3.1.1 Diskurssi ja valta**

Faircloughin (1997, s. 75) mukaan diskurssilla ja vallalla on yhteys. Hän kirjoittaa kielenkäyttöön sisältyvän itsestään selviä oletuksia muun muassa identiteeteistä, suhteista ja oikeuksista: ne muovautuvat ryhmien välillä vallitsevien valtasuhteiden mukaisesti, kun taas ideologiset oletukset ja niiden takana olevat valtasuhteet muotoutuvat käytäntöjen kautta.

Seppäsen ja Väliiverrosen (2012, s. 175) kirjoittavat vallan olevan helpoiten hahmotettavissa hierarkiaa ylläpitävissä instituutioissa, mutta toteavat vallan tunnistamisen olevan vaikeampaa, kun kysymyksessä ovat esimerkiksi verkostoituneessa yhteiskunnassa toimiva media tai arki. Heidän (s. 206) mukaansa median kasvanut läsnäolo yhteiskunnassa ei ole ainoastaan monimutkaistanut siihen liittyviä vallan rakenteita, vaan myös luonut niihin uusia osatekijöitä. Fairclough (1997, s. 92) helpottaa vallan teoretisointia hegemonian käsitteellä. Hänen mukaansa se korostaa yhteisymmärryksen ja suostumuksen kautta kehitettyä valtaa pakkovallan sijasta: sen avulla hahmotetaan valtakamppailun sekä vallan ilmentymistä nykyaikaisessa yhteiskunnassa. Gramscin (1971) teorian mukaan hegemoniassa on kyse vallasta, joka pitää sekä luoda että voittaa eri osa-alueilla. Sekä Fairclough (2003, s. 45, s. 218) että Gramsci (1971) kirjoittavat ideologian oleva tärkeä osa suostumuksen kautta luotua valtaa. Heidän mukaansa representaatioiden välisen dominanssin sekä luonnollistumisen sisällään pitävä diskurssi on yksi keskeisimmistä asioista vallasta kamppaillessa.

Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 17) mukaan kielenkäyttö ja siihen liittyvät diskursiiviset valinnat rakentavat todellisuutta. He kirjoittavat kielenkäytön muokkaavan tieto- ja uskomusjärjestelmiä, ja toteavat niiden olevan mukana yhteisöllisten identiteettien ja sosiaalisten suhteiden rakentamisessa: kielellä on siis sosiaalisesti järjestäytyneitä ja sillä on selkeää valtaa. Anu Pyynnönen (2013, s. 16) kirjoittaa vallan olevan läsnä kaikissa sellaisissa vuorovaikutustilanteissa, joissa tuotetaan sosiaalista todellisuutta, mutta toteaa samalla joidenkin tulkintojen saavan vanhemman aseman kuin toiset. Hänen mukaansa tämä liittyy useimmiten toimijoiden positioihin ja niistä syntyvään epäsymmetrisyyteen, ja näiden tutkiminen on yksi diskurssianalyysin ydinaiheista. Pyynnönen toteaa tekstissään toisen tärkeän valtaan liittyvän aiheen olevan erilaisten institutionaalisissa asemissa tuotetun seurauksellisen kielenkäytön analysointi.

Fairclough (1995, s. 29-30) taas kirjoittaa tekstissä olevan alati kyse identiteeteistä, suhteista ja representaatioista samaan aikaan. Hän toteaa tekstuaalisen funktion liittyvän tekstin yksittäisiin lauseisiin ja siihen, miten teksti koostuu niiden avulla. Ideationaalisen funktion hän kirjoittaa tuottavan representaatioita maailmasta, kun taas interpersonaalisen funktion hän toteaa käsittelevän kielen suhteita ja identiteettejä. Faircloughin mukaan tämänkaltainen monifunktionen näkökulma mahdollistaa kielen analyysin liittämisen yhteiskunnallisten analyysien perusasioihin: uskomuksiin, ideologiaan, sosiaalisiin suhteisiin, valtaan ja identiteettiin.

Van Dijk (1993, s. 254) mukaan kielenkäyttöä ja sen valtaa harjoitetaan suostuttelun ja manipulaation kautta, ja jatkaa sen tavoitteena olevan toisten mielipiteen muuttaminen vastaamaan omaa agenda. Hänen mukaansa tämän välineinä käytetään erilaisia diskurssien tekstejä ja puheita: nämä voivat olla yhteiskunnan piirissä hyväksyttäviä ja luonnollisia, eli ne voivat olla rutiininomaisia ja arkipäiväisiä. Van Dijk kirjoittaa teoksessaan dominoinnin syntyvän silloin, kun vallassa olevat käyttävät valtaa väärin, ja jatkaa juuri tämän dominoinnin olevan CDA:n yksi keskeisimmistä huomion kohteista.

Anu Pyynnönen (2013, s. 17) kirjoittaa manipuloinnin käsitteen olevan CDA:ssa eräs keskeisimmistä käsitteistä. Hänen mukaansa manipulointia voidaan sanoa illegitiimiksi dominoinniksi, jonka tehtävänä on vahvistaa sosiaalista epätasa-arvoa. Pyynnönen toteaa manipuloinnissa olevan kyseessä kognitiivista mielen kontrollointia: kognitiivisen mielen kontrollin tehtävänä on kajoa ymmärtämisen prosesseihin ja sosiaalisiin representaatioihin sekä mentaalisten mallien muodostumiseen. Pyynnönen kirjoittaa vastakkainasetteluun kannustavan ideologisen diskurssin olevan osa manipulointia. Hän jatkaa manipuloinnissa käytettävän sosiaalisia resursseja tai ainakin pääsyä niihin, jonka vuoksi yhteiskunnallisessa keskustelussa hallitsevat vaikuttajat, kuten esimerkiksi mediat, ovat merkittäviä toimijoita.

Van Dijk (1993, s. 256-257, 2001, s. 355-356) kirjoittaa teoksissaan vallalla ja pääsillä diskursseihin olevan yhteys toisiinsa. Hänen mukaansa toimijoilla on sitä enemmän valtaa ulottuvillaan, mitä laajempi pääsy heillä on diskursseihin. Hän toteaa saman toimivan myös toisinpäin: mitä rajoitetummat pääsyt toimijoilla on eri diskursseihin, sitä vaikeampi heidän on saavuttaa valtaa tai vaikutusmahdollisuuksia. Van Dijkin mukaan diskurssin kautta tapahtuvassa kontrolloinnissa on kyse sosiaalisen toiminnan kontrolloinnista. Tämä mahdollistaa hänen mukaansa vallassa olevien vaikutusmahdollisuuden siihen, miten vastaanottajien mieliä ohjataan diskurssin avulla. Van Dijk painottaa tämän koskevan myös konteksteja: konteksteihin pääsevät vaikuttamaan helpoiten ne, joilla on valtaa.

### **3.1.2 Diskurssi ja representaatio**

Paasosen (2010, s. 41-45) mukaan representaatiotutkimus pohjautuu kulttuurintutkimukseen ja sen tutkimuskohteeseen identiteettiasemiin ja niiden sosiaalisiin valtasuhteisiin. Paasosen mukaan identiteettiasemia ovat muun muassa sukupuoli, etnisyys ja luokka. Hän kirjoittaa representaatioiden rakentavan paitsi mielikuvia, ne rakentavat myös määritelmiä sekä arvostuksia, ja ne osallistuvat lisäksi yhteiskunnallisten ymmärrysten sekä myös arvojen kierrättämiseen ja muotoutumiseen. Paasonen tarkentaa, että

representaatiot siis sekä tuottavat, uusintavat ja tavallaan myös markkinoivat ymmärryksiä ja kehittävät puitteet todellisuuden ymmärtämiseksi, ja niillä on toimenkuva siinä, miten ihminen hahmottaa ympäristönsä. Representaatiot eivät ole Paasosen mukaan muuttumattomia, vaikka niissä voidaan havaita sekä jatkuvuuksia sekä historiallisia konventioita, ja kertoo niiden peilaavan yhteiskunnallisia ja kulttuurillisia arvostelmia sekä muokkaavan näitä. Representaatiolla on tässä suhteessa Paasosen mukaan kaksijakoinen merkitys: osaltaan representaatiolla tarkoitetaan johonkin toiseen viittaavia ja tätä edustavia symbolisia merkkejä, kun taas osaltaan representaatiot viittaavat merkityksentoon erilaisena toimintana ja tekoina. Kunelius (1997, s. 11) kirjoittaa representaation avulla olevan mahdollista tutkia sitä, millä tavalla, kenen kannalta sekä kuinka edustavasti sanoma ilmentää todellisuutta.

Lehtonen (2000, s. 45) toteaa teoksessaan representoimisen olevan mahdollista ymmärtää kahdella eri tavalla. Hän kirjoittaa representoimisen voivan olla joko fyysistä edustamista tai jonkin asian ilmentämistä jonkinlaiseksi. Lehtonen toteaa representaation tuottavan tulkinnan, joka vastaa alkuperäistä kohdetta, mutta esittää sen erilaisella tavalla: representoimisen edellytyksenä on representoidun ja representoitavan eroavaisuus. Seppänen (2005, s. 77) ja Hall (1997, s. 1) kirjoittavat representaatiolla tarkoitettavan esitystä, jonka avulla todellisuutta tuotetaan sekä tulkitaan: sen tutkimisella pyritään selvittämään se, miten todellisuutta tuotetaan ja minkälaisin keinoin sitä esitetään. Seppäsen (2005, s. 84, s. 78) mukaan representaatioihin liittyy poikkeuksetta toimintaa, sillä representaatioita tuotetaan, käytetään sekä kulutetaan, ja ne voidaan mieltää todellisuuden heijastumiksi tai tavoiksi rakentaa todellisuutta. Pietikäisen ja Mäntysen (2009, s. 53) määrittelevät representaatio on uudelleen esittämiseksi. Tällä tarkoitetaan sitä, millä lailla maailmaa kuvataan valittujen diskursiivisten resurssien avulla.

Hallin (1997, s. 24-25) mukaan representaatioissa oletetaan jotakin, mikä on ollut olemassa ennen representaatiota; jos jo olemassa ollut esitetään uudelleen, on kyseessä mimeettinen teoria ja refleksiivinen lähestymistapa. Hall kirjoittaa representaation siis toistavan olemassa olevaa täysin samanlaisena muuttumatta. Hän kuitenkin toteaa, että

representaation on kuitenkin mahdollista esittää olemassa oleva asia uudelleen uudella tavalla, jolloin representoitu ja representoitava eroavat toisistaan. Hänen mukaansa tällöin on kyseessä konstruktivistinen teoria ja lähestymistapa. Hall (1997, s. 17-19) kirjoittaa representaatioiden syntyvän kahden eri järjestelmän kautta, joista ensimmäinen on päänsisäiset representaatiot. Hallin mukaan näitä ovat ihmisen käsitykset asioista, joiden avulla hahmotetaan maailmaa. Hän kirjoittaa, että kyseessä on siis suhteita ajatuksien ja asioiden välillä. Hall toteaa representaatioiden välittämisen liittyvän taas kieleen ja merkkeihin. Hän tarkentaa, että näiden avulla ihminen kykenee kommunikoimaan ajatuksiaan toisille ja täten luomaan suhteen merkkien ja asioiden välille. Jotta kuvaa voidaan tulkita, Hallin mukaan tulee ensin tiedostaa etteivät kuvat ole varsinaisia representaatioita asioista vaan enemmänkin merkkejä, joita tulkitsemalla ihminen luo päässään representaation.

Koivusen (1995, s. 27-28) mukaan representaation tavoitteena on kuitenkin harvoin jonkin jo olemassa olevan, saati olemassa olleen, uudelleen esittäminen. Koivunen kirjoittaa, että representaation uusintaessa todellisuutta se samalla organisoii todellisuutta jäsentämällä eroja ja samanlaisuuksia, ja tuottaa uusia merkityksiä. Koivunen toteaa tämän tarkoittavan sitä, että representaation on mahdollista representoida paitsi itseään myös muita representaatioita. Linker (1995, s. 209) mukaan taas representaatiolla ulkopuolella ei ole minkäänlaista todellisuutta; hän kirjoittaa, että todellisuus on mahdollista tuntea ainoastaan niiden muotojen kautta, jotka ilmentävät sitä.

Representaation voidaan sanoa olevan selkeästi kulttuurisidonnaista. Esimerkiksi Vähäsarja (2007, s. 57) kirjoittaa olemassa olevan tiettyjä kulttuurisia käsityksiä siitä, miten esimerkiksi artistia voidaan mediassa kuvata. Väliwerrosen (1998, s.19) mukaan tämänkaltaiset kulttuurilliset, jaetut käsitykset auttavat ymmärtämään tekstejä halutulla tavalla. Väliwerrosen tarkentaa näiden käsityksien sisältävän esimerkiksi sen, minkälaisia ajatuksia tai käsitteitä tietyillä sanoilla merkitään. Lehtonen (2000, s. 47) taas

huomauttaa konventioiden, tapojen sekä normien rajaavan sitä, mitä eri aiheista on hyväksyttävää sanaa.

Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 55) kirjoittavat diskurssien voiman näkyvän selkeimmin siinä, miten ne voivat kuvata ympäröivää maailmaa. Heidän mukaansa kielenkäytössä tehdään valintoja, jotka puolestaan synnyttävät merkityksiä: aivan kuten merkityksiäkin järjestellään diskurssin avulla tietyllä tavalla, myös representaatioita rakentuu puheena olevasta aiheesta, sen toimijoista, heidän välisistä suhteistaan ja vallitsevista identiteeteistä. Pietikäisen ja Mäntynen mukaan diskurssi muodostaa kielellistä ainesta vuoroaikutustilannetta laajemman yhteiskunnallisen tilanteen logiikan mukaisesti: diskurssin voidaan siis sanoa luovan näkökulmia vallitsevasta ilmiöstä ja sen toimijoista, ja kuvaavan asioiden todellista laitaa.

Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 72) toteavat kielen representoivan maailmaa nimeessään ja hierarkisoidessaan ilmiöitä ja ihmisiä. Nimeämisellä he tarkoittavat sitä, millä nimillä viitataan erilaisiin ilmiöihin: osa nimeämisestä on luokittelu ja kategorisointi, joiden avulla maailmaa luokitellaan ryhmiin ja kategorioihin, jotka nimetään. Heidän mukaansa kyseessä ovat diskurssin kielelliset piirteet, jotka voidaan nähdä kiteytettyinä käytänteinä: näiden merkityksiä analysoimalla on mahdollista saavuttaa ne diskurssit, joiden osia ne ovat kielenkäytössä.

He kirjoittavat myös kuvaamisen olevan olennainen kielellinen toiminto. Kuvaamisella Pietikäinen ja Mäntynen tarkoittavat maailman kuvaamista diskursiivisin keinoin, eli sitä, minkälaisia kielellisiä valintoja puhujat tekevät ilmiöitä kuvaillessaan. He painottavat diskursiivisten keinojen, eli esimerkiksi substantiivien, adjektiivien, lausekkeiden ja metaforisten ilmauksien, avulla voivan rakentaa eri tavoin painottuneita näkökulmia maailmasta. Pietikäinen ja Mäntynen kertovat myös tekstissään, että näitä keinoja on mahdollista käyttää ohjaamaan ihmisiä näkemään maailman tietyllä tavoin.

Sekä Fairclough (1995, s. 13) että Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 53-54) kirjoittavat representoinnissa olevan huomionarvoista se että siinä valitaan aina mitä kuvauksesta jätetään pois ja mitä siihen sisällytetään. Heidän mukaansa kyky kuvata ja esittää maailmalla tapahtuvat ilmiöt totena liitetään diskurssien representationaaliseen kuvausvoimaa. Diskurssit mahdollistavat niin Faircloughin että Pietikäisen ja Mäntynen mukaan tiedon rakentamisen ja jakamisen, joka edelleen jäsennetään että tuodaan esiin tietyn näkökulman mukaisesti: tällöin voidaan sanoa kyseessä olevan yhdenlainen tiedon merkityksellistämisen tapa, joka ottaa huomioon vain tietyt asiat jättäen loput ulkopuolelle.

Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 53-56, s. 62, s. 70-71) representoinnissa olevan kyse myös toiminnasta, johon liittyy erilaisia ehtoja ja seurauksia. He kirjoittavat representoinnin liittyvän selkeästi kysymyksiin vallasta, eli esimerkiksi siihen, mikä asia tuodaan esiin ja mikä jätetään piiloon. He toteavatkin representaation olevan yksi keskeisimmistä käsitteistä diskursiivisen vallan tutkimisessa. Pietikäinen ja Mäntynen kuitenkin painottavat, että representaatiot eivät ole suora esitys todellisuudesta, vaan niiden avulla aktivoidaan tietynlaisia merkityksiä diskursiivisten valintojen keinoin.

### **3.1.3 Representaatio ja merkityksellistäminen**

Hall (1997, s. 3) muistuttaa representaatioissa olevan kyse siitä, että jollekin asialle tuotetaan merkitystä. Tällä hän tarkoittaa sitä, että merkityksellistäminen tekee esimerkiksi jostakin ihmisestä tai tapahtumasta arvoa kantavan representaation jakavien keskuudessa: nämä merkitykset kertovat todellisuudestamme eli siitä, keitä ihmiset ovat, mihin he kuuluvat ja siitä, mikä on heidän identiteettinsä, ja ovat kulttuurillisesti sidonnaisia. Esimerkiksi sosiaalisessa mediassa toimivat perhekeskeiset vaikuttajat ovat hyvä esimerkki siitä, mitä voidaan ajatella olevan kulttuurisesti vanhemman rooli: ne sisältävät kulttuurillisia jäsennyksiä sekä merkityksiä vanhemmuudesta.

Lehtosen (1996, s. 46) mukaan jo olemassa olevat esittämistavat, normit ja konventiot ovat välttämättömiä silloin, kun kohde merkityksellistetään representaatioissa. Hall

(1997, s. 4-5) kirjoittaa kielen olevan tässä tärkeässä roolissa. Hänen mukaansa kielellä ei tarkoiteta pelkästään puhuttua kieltä, vaan myös esimerkiksi tekstiä, ääniä, kuvia, erilaisia ilmaisuja ja jopa vaatetusta. Hall jatkaa näiden olevan sellaisia representaation osia, joiden avulla konstruoidaan ihmisten kesken merkityksiä. Hän toteaa näiden mahdollistavan ihmisten keskeisen kommunikaation. Lehtonen (1996, s. 31-32) painottaakin kielen keskeistä roolia. Hänen mukaansa kieli on siis jo itsessään eräänlaista todellisuuden merkityksellistämistä, sillä kyseessä on niin sanotusti maailman tekemistä merkitykselliseksi tietyllä tavalla: kieli kykenee merkityksellistämään maailmaa loputtomasti. Periaatteessa voidaan Lehtosen mukaan sanoa kyseen olevan siitä, että kieli kategorisoi ja nimeää sellaisia asioita, jotka koetaan kulttuurisesti tärkeiksi.

Kulttuurisidonnaisuus korostuu erityisesti silloin, kun representaatio pohjautuu kieleksi organisoitujen merkkien käyttöön. Tämä tarkoittaa sitä, ettei millään asialla, saati ilmiöllä, ole lopullista merkitystä vaan se muuttuu. Dyerin (1995, s. 32) kirjoittaa representaatioiden olevan kompleksisia ja häilyviä, mutta jatkaa, ettei tämä tarkoita representaatioiden olevan täysin irrallisia. Dyer muistuttaa, että representaatioiden tulkintoja ohjaavat lukemisen ja katsomisen koodien lisäksi ne representaatiot, jotka ovat tarjolla tietyssä kulttuurisessa kontekstissa.

#### **3.1.4 Representaatio ja valta**

Representaatio on osa diskurssia, ja kun puhutaan diskurssien vallasta, on representaatio käsitteenä keskeinen. Kuten jo aiemmin on mainittu, Pietikäisen ja Mäntynen (2009, s. 27, s. 53-63) mukaan representaatiolla tarkoitetaan uudelleen esittämistä: representaatiota kuvataan yhteiskunnallisten ja historiallisten kontekstien sekä konstruoivien diskurssien leikkauspisteeksi. He kirjoittavat, että diskurssien resursseja käytetään esimerkiksi aikaisempien uskomuksien hyödyntämiseen, tiedon jäsentämiseen sekä maailman kuvaamiseen. Pietikäinen ja Mäntynen kirjoittavat, että kun diskurssit ovat historiallisesti jatkuvia sekä tunnistettavia tapoja merkityksellistää ja kuvata maailmaa, merkityksenantoprosessi eli ilmiöiden representaatio tapahtuu lähinnä tietyssä ajassa ja paikassa. Heidän mukaansa representaatiot ovat siis vahvasti kontekstisidonnaisia.



Sekä Fairclough (1995, s. 30; 1997, s. 13-139) ja Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 11-13) kirjoittavat representaation olevan erityinen merkityksellistämisen tapa. Heidän mukaansa kyse on valinnoista kielellisellä tasolla. Fairclough sekä Pietikäinen ja Mäntynen toteavat sen voivan sekä sisällyttää kuvaamiseen tiettyjä asioita että jättää tiettyjä pois: se voi valita, mikä on ensisijaisesti tärkeää ja mikä ei, ja minkälaisia mahdollisia seurauksia annetuilla merkityksillä voi olla. Paasonen (2010, s. 41) kuitenkin muistuttaa, että esimerkiksi sosiaalisten ja yhteiskunnallisten rakenteiden, kulttuuristen arvojen sekä normien rajoittavan ja mahdollistavan kielenkäytön valintoja. Pietikäisen ja Mäntynen (2009, s. 56-57) voidaan puhua kielenkäytön vallasta. Representaatiot vahvistavat sekä toisintavat jo aiempia olemassa olevia representaatioita.

Sekä Paasonen (2010, s. 45-47) että Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 56-63) kirjoittavat representaatiolla olevan kyky esittää asiat totena, vaikka representaatiot eivät oikeastaan kerro täysin suoraan todellisuudesta. Heidän mukaansa representaatiot enemmänkin tuottavat tietynlaisia todellisuutta kuvaavia merkityksiä. He toteavat, että taito esittää asiat totena on vahvasti sidonnainen vallan käsitteeseen: representaatioilla on kyky rakentaa sekä tieto- että uskomusjärjestelmiä. He kirjoittavat representaatioiden voivan olla hyvinkin suppeita, eivätkä hyvin rajatut ja kapeat representaatiot pysty kuvaamaan monipuolista, saati syvällistä kuvaa erilaisista yhteiskunnallisista ilmiöistä. Esimerkiksi yksipuolinen vanhemmuuden representaatio voi mahdollisesti johtaa siihen, etteivät ne, jotka eivät koe sopivansa yhteiskunnan tuottamaan muottiin vanhemmuudesta, uskalla perustaa perhettä, koska kokevat olevansa vääränlaisia tai sopimattomia vanhemmiksi.

### **3.2 Feministinen teoria**

Kathy E. Fergusonin (2017, s. 270) mukaan nykypäivän feministinen teoria on rönsyilevä, tuottava ja monipuolinen älyllinen sekä poliittinen kokoonpano, joka kasvaa poikkiteellisen työn ja kriittisten poliittisten sitoumusten kautta. Mohantyn (2003, s. 5, s. 122)

mukaan feministisessä teoriassa on kyse kollektiivisesta käytännöstä, joka heijastelee jaettua sitoutumispolitiikkaa.

Fergusonin (2017, s. 270) mukaan monet feminististen teoreetikkojen niin suurimmista saavutuksista kuin kiihkeimmistäkin väitteistä johtuvat voimakkaasta poliittisesta tahdosta selvittää parhaimmat tavat ymmärtää sekä parantaa niin naisten, lasten kuin miestenkin elämiä. Hän jatkaa feministisen teorian kukoistavan parhaiten tieteellisten käytäntöjen kautta: nämä käytänteet luovat laajan verkoston eri aloilla, ajattelevat yhtenäisesti vallasta ja vastarinnasta sekä etsivät liittoutumia sellaisten kanssa, jotka jakavat keskenään sekä kriittisyyden vallitsevia olosuhteita että kekseliäisyyden vapauden, oikeuden ja ilon mahdollisuuksia kohtaan.

Huolimatta feministisen ajattelun valtavasta monimuotoisuudesta, feministiset teoriat sisältävät usein samat peruslähtökohdat. Ensimmäiseksi, Ferguson (2017, s. 271) kirjoittaa feminististen teorioiden suhtautuvan epäluuloisesti dualistista ajattelutapaa kohtaan, jossa todellisuutta ajatellaan kaksijakoisesti: esimerkiksi ihminen käyttää joko järkeä tai tunteita, ihminen on joko mies tai nainen. Hän jatkaa, että feminististen teorioiden mielestä dualistinen ajattelu tapa yksinkertaistaa monimutkaisia aiheita ja tarjoavat joustamattomat, selvät rajat todellisuudelle yrityksillään jakaa maailma kahteen kaksijakoiseen ja vastakkaiseen muuttujaan sen sijaan, että se tarjoaisi huokoisia ja päällekkäisiä suhteita. Fergusonin mukaan dualistinen ajattelu luo hierarkioita yhden osapuolen saavuttaessa dominanssin toisesta sekä luonnollistaa vallitsevat valtasuhteet ja vaikeuttaa niiden haastamista.

Toiseksi, feministinen teoria Fergusonin (2017, s. 271) mukaan on yleensä suuntautunut enemmänkin juokseviin syntymisprosesseihin kuin staattisiin kokonaisuuksiin yksisuuntaisissa syy-seuraussuhteissa. Hän kirjoittaa, että, koska patriarkaalinen ajattelu on vakuuttavasti määritellyt naisille universaalien muotien, johon naissukupuolen pitäisi sopia, feministinen teoria on seurannut Beauvoirin (2011, s. 12) näkemystä, jonka mukaan ihmiset eivät synny naisiksi vaan pikemminkin tulevat ja kasvavat naisiksi. Ferguson jatkaa,

essentialismi, eli olemusajattelu, pyrkii luomaan hierarkian tavoin vakiinnuttamaan tutut valtajärjestelyt liittämälle ne ajattomiin olemuksiin historiallisten prosessien sijaan. Hänen mukaansa prosessiajattelu taas pohtii sitä, miten asiat syntyvät, ja vaatii ajatusten historiallistamista sekä dynaamisten ja muuttuvien suhteiden tunnistamista staattisten entiteettien sijaan.

Kolmantena Ferguson (2017, s. 271) mainitsee feministisen teorian olevan sekä poliittinen että älyllinen hanke. Hän painottaa sen juurien olevan tasa-arvoa, vapautta ja oikeudenmukaisuutta edistävissä liikkeissä, ja toteaa sen olevan myös näistä vastuussa. Ferguson kirjoittaa feministisen teorian pyrkivän yleensä sekä/ja-ajatteluun joko/tai-ajattelun sijaan.

Feministisellä teorialla on myös merkittäviä työkaluja käytettävinaan. Esimerkiksi intersektionaalisuutta voidaan Fergusonin (2017, s. 272-274) mukaan pitää feministisen teorian yhtenä suurimmista saavutuksista. Hän kirjoittaa Intersektionaalisuuden olevan avoin, hellittämätön ja kriittinen lähestymistapa valtaan, ja se viljelee Mayn (2015, s. 11) mukaan resistenssitiedon muotoja. Ferguson painottaa, että vaikka intersektionaalisuuden teorian kehityksestä puhuttaessa mainitaan muun muassa Crenshaw ja Collings, on sillä radikaali 1980-luvulle ulottuva historia esimerkiksi mustien naisten ja anarkistien kirjoituksissa.

Fergusonin mielestä (2017, s. 272-274) intersektionaalisen ajattelun ylläpito antaa feministiseen teoriaan neljä merkittävää osatekijää. Ensimmäisenä hän mainitsee sen, että intersektionaalisuus on ratkaisevassa osassa joko/tai-ajattelun välttämisessä. Mayn (2015, s. 9) mukaan intersektionaalisuus voi parhaimmillaan korvata additiivisen ajattelun interrelatiivisella ajattelulla. Hän kirjoittaa intersektionaalisuuden helpottavan matriisiorientaatiota (a matrix orientation), jossa eläviä identiteettejä käsitellään lomitetuina ja sorron järjestelmät ovat yhteen kietoutuneita ja toisiaan vahvistavia.

Ferguson (2017, s. 272-274) kirjoittaa intersektionaalisuuden herkkyyden monimuotoistavan ajatteluamme sekä ymmärrystämme itsestämme ajattelevina olentoina. Mayn (2015, s. 53) mukaan intersektionaalisuuden keskittyminen moninaisuuteen on avain historialliseen muistiin puuttumisessa sekä vallitsevien sosiaalisten kuvitelmien poistamisessa. Keating (2009, s. 88-91) taas kirjoittaa intersektionaalisen ajattelutavan ruokkivan analyysin lisäksi myös radikaalin keskinäisyhteyksien etiikkaa, jossa erilaisuuksia pidetään uteliaisuuden ja kunnioituksen kohteina.

Toisena asiana Ferguson (2017, s. 272-274) mainitsee intersektionaalisuuden avoimuuden sekä potentiaalin synnyttää uusia ajattelutapoja. Hän kirjoittaa, että sitä käytetäänkin usein uusien esille tulleiden aiheiden analysoimiseen. Butlerin (1990, s. 143) kirjoittaa intersektionaalisen ajattelutavan kannustavan avoimiin ja liikkuviin subjektiivisuuksiin: tämä koskee erityisesti sosiaalisia jaotteluita, joita ovat mm. sukupuoli, rotu, luokka, seksuaalisuus, uskonto ja vammaisuus.

Ferguson (2017, s. 272-274) painottaa uusien identiteettien syntyvän poliittisten olosuhteiden salliessa arat aiheet: esimerkiksi transsukupuoliset ja poliittiset vangit ovat aiheita, jotka tarvitsevat poliittisen vahvistuksen. Täten voidaan Fergusonin mukaan sanoa, että intersektionaalisen ajattelun identiteettityö ei ole koskaan valmista. Intersektionaalisuus toimii myös instituutioissa ja sosiaalisissa rakenteissa, kuten esimerkiksi Collinsin ja Bilgen (2016, s. 93-98) mainitsemassa globaalissa ihmisoikeustyössä. May (2015, s. 9-10) luonnehtii intersektionaalista ajattelua tekstissään moniskaalaiseksi: tällä hän tarkoittaa sitä, että ajattelutapa vetää eteenpäin useita tietämisen osa-alueita elävien kokemusten ja henkilökohtaisten pohdiskelujen mikropoliittisesta mittakaavasta rakenteellisten, poliittisten, filosofisten ja edustavien eriarvoisuuksien makropoliittiseen mittakaavaan.

Kolmantena Ferguson (2017, s. 272-274) listaa intersektionaalisuuden herkkyyden, joka on parhaimmillaan suurissa tutkimuskonteksteissa. Erityisesti sellaiset kontekstit, jotka tarjoavat huomattavia empiirisiä, historiallisia ja kulttuurillisia todisteita tutkittavaksi

ovat Fergusonin mukaan omiaan intersektionaalisuudelle. Viimeisenä hän mainitsee intersektionaalisuuden tavan vaatia halukkuutta kuunnella tuntemattomia oivalluksia, joita esimerkiksi Keating (2009, s. 92) kutsuu raa'aksi avoimuudeksi. Esimerkkinä Ferguson (2017, s. 272-274) mainitsee feministiselle intersektionaalisuudelle tärkeän alkuperäisyyden. Hänen mukaansa esimerkiksi alkuperäiskansojen ajattelu on välttämätön osa feministisiä kolonialismin analyysyjä, ja erityisesti natiivien historia sekä maa- ja vesialueisiin koskevat vaatimukset ovat ainutlaatuisessa suhteessa valtioihin ja markkinoihin. Hän kirjoittaa kolonialismin ymmärtäminen ilman natiivien ääniä tai historiaa olevan samanlaista kuin patriarkaatin ymmärtäminen ilman naisten ääntä ja historiaa.

Jaimes Guerrero (1997, s. 102) painottaa tarvetta epämukavaan kohtaamiseen kansalaisoikeuksiin nojaavan feminismin ja natiivien feministien, jotka vaativat suvereniteettia, välillä. Suvereniteetilla hän tarkoittaa itsemääräämisoikeutta ja omavaraisuutta, joka perustuu perinteisesti vastavuoroisuuteen, eikä niinkään yksityisomistukseen. Jotta feministiteoria olisi intersektionaalinen, ei riitä Fergusonin (2017, s. 272-274) mukaan, että teoreetikot lukevat, puhuvat tai tavoittelevat vuorovaikutusta natiivien feministien kanssa: natiiveihin feministeihin kuulumattomien täytyy hänen mukaansa mennä huomattavasti pidemmälle kohtaamalla natiivien rikas kirjallisuus ja keskustelut sekä suhde kolonisoituihin maailmoihin.

## 4 Analyysi

Luvussa 4.1. käydään läpi aineistosta löytyvää tasa-arvon representaatiota. Tässä analyysin osassa keskitytään lausuntoihin, joiden aiheena on selkeästi tasa-arvo ja sen kehittäminen. Lausunnot tähän osioon valittiin etsimällä tekstistä tasa-arvoon liitettävissä olevat avainsanat: syrjintä (discrimination), tasa-arvo (equality), häirintä (harassment). Tämän jälkeen luvussa analysoidaan diskursiivisia keinoja, joiden avulla rakennetaan tasa-arvon representaatiota. Luvussa 4.2. taas keskitytään naistoimijoiden representaatioiden variaatioihin ja siihen, miten niitä ilmennetään diskursiivisin keinoin. Tähän analyysiosioon sisällytetään kaikki lausunnot, joissa mainitaan epätasa-arvon kohteet millään tavalla. Tasa-arvon ja naistoimijoiden representaatioita käsittelevissä luvuissa tulee hyvin ilmi diskurssin ja diskursiivisten valintojen suhde representaatioon sillä, kuten Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 53) kirjoittavat, erilaiset diskurssit tuottavan tietynlaisen näkökulman tiettyyn aiheeseen: tämän pohjalta luodaan kuva, toisin sanoen representaatio, esimerkiksi tietystä tapahtumasta tai ilmiöstä. Samalla on muistettava Hallin (1997, s. 28) teoria representaation ja diskurssin suhteesta: representaatio on merkityksen tuottamista kielen kautta. Merkitys ei ole hänen mukaansa olemassa asiassa saati sitä kuvaavassa sanassa: me muodostamme merkityksen representaatioiden järjestelmän kautta. Hall jakaa representaation kahteen järjestelmään: ensimmäisessä järjestelmässä esineet, ihmiset ja asiat saavat vastinparikseen mentaalisen representaation. (Hall 1997a, 17–21.)

Luku 4.3. sisältää analyysin lausunnoista löytyvistä vahvoista diskursseista, valta-asetelmista sekä toimijoista. Käytännössä lausuntoja analysoidaan sen pohjalta, mistä puhutaan ja miten siitä puhutaan. Samalla tarkastellaan käsitteiden käyttöä aineistossa sekä sitä, miten valta-asetat ja toimijuudet näkyvät lausunnoissa ja miten niitä ilmennetään diskursiivisilla valinoilla.

#### 4.1 Tasa-arvon ja naistoimijoiden representaatiot

Tasa-arvoa käsitellään aineistossa pääasiassa erilaisten käsitteiden kautta. Jotta tasa-arvon representaatio olisi helpommin hahmotettavissa käsitteiden kautta, loin taulukon, johon on kirjattu jokaisen peliyhtiön lausunnoissa käytetyt tasa-arvoon liitettävissä olevat käsitteet. Tämä auttaa hahmottamaan sen, kuinka vahvasti tasa-arvoa representoidaan käsitteiden kautta sekä sitä, kuinka vahvasti jokainen peliyhtiö käyttää käsitteitä lausunnoissaan.

Pelilyhtiö	Käsitteet (suom.)	Käsitteet (eng.)
Activision Blizzard	Syrjintä, häirintä, epätasa-arvoinen kohtelu, kaikenkattava työpaikka, sukupuolten välinen tasa-arvo, monimuotoisuus, sopimaton käytös	Discrimination, harassment, unequal treatment, inclusive workplace, gender equality, diversity, inappropriate conduct
Riot Games	Monipuolinen/monimuotoinen, kaikenkattava, inklusiivisuus, läpinäkyvyys, seksuaalinen häirintä, seksuaalinen väkivalta, seksismi, naisviha, tasa-arvo, monimuotoisuus, häirinänvastaisuus, häiritsevä käytös, epäsosiaalinen käytös, syrjintä, kosto naisia kohtaan	Diverse, inclusive, inclusion, inclusivity transparency, sexual harassment, sexual assault, sexism, misogyny, equality, diversity, anti-harassment, disruptive behavior, antisocial behavior, discrimination, retaliation against women
Bungie	Läpinäkyvä, myrkyllinen käytös, monimuotoisuus, tasa-arvo, eriarvoisuus,	Transparent, toxic behavior, inclusion, diversity, equity, inequity, inclusive

	kaikenkattava ja monimuotoinen työympäristö, aliedustetut yhteisöt, puolueellinen kielenkäyttö	and diverse work environment, underrepresented communities, biased language
--	--	---

Taulukko 1 Käytetyt tasa-arvoon liitettävät käsitteet peliyhtiöittäin

Eniten selkeitä tasa-arvoon liitettäviä käsitteitä käyttää Riot Games. Samalla peliyhtiö on ainut, joka käyttää sekä fyysiseen että henkiseen väkivaltaan liittyvää sanastoa: lausunnoista löytyy esimerkiksi mainintoja seksuaalisesta väkivallasta sekä naisvihasta ja syrjinnästä. Riot Games rakentaa tasa-arvoa kolmesta yhtiöstä eniten käsitteiden avulla: tasa-arvoa se representoi asiana, joka on väkivaltaa vastustava ja turvallisuutta korostava. Samalla se korostaa käsitteiden kautta tasa-arvon kannustavan yhteisöllisyyteen, turvallisuuden ja läpinäkyvyyteen.

Toiseksi eniten tasa-arvokäsitteitä käytti Bungie, vaikka tästä peliyhtiöstä oli materiaalia vähiten. Mutta toisin kuin Riot Games, Bungie ei käytä väkivaltaan selkeästi liittyvää sanastoa, vaan se viittaa siihen esimerkiksi käyttämällä sanamuotoa myrkyllinen käytös ja puolueellinen kielenkäyttö. Myös muista poiketen se viittaa suorasti peliteollisuudessa toimiviin vähemmistöihin sanoilla aliedustetut yhteisöt. Aliedustetut yhteisöt voivat tarkoittaa naisia, värillisiä naisia, seksuaalivähemmistöjä kuin transsukupuolisiakin.

Activision Blizzard, suurimmasta aineistostaan huolimatta, käyttää lausunnoissaan vähiten tasa-arvoon liittyvää sanastoa ja yhtiö viittaa mahdolliseen häirintäänkin käsitteellä sopimaton käytös perustelematta tarkemmin, mitä sopimattomaan käytökseen kuuluu. Kuten Bungi, Activision Blizzard käyttää käsitteitä ja sanastoa, jotka eivät kuvaa selkeästi esimerkiksi häirintää. Activision Blizzard tai Riot Games kumpikaan ei viittaa suorasti peliteollisuudessa toimiviin aliedustettuihin yhteisöihin.

Tasa-arvoa ei representoida aineistossa ainoastaan asiana, joka pitää sisällään tiettyjä arvoja, kuten läpinäkyvyyttä, monimuotoisuutta ja väkivallattomuutta, vaan myös asiana,



joka ei ole toteutunut, mutta joka on kuitenkin tavoiteltava asia. Esimerkiksi Bungie kuvailee tasa-arvoa ja sen tavoittelua seuraavanlaisesti:

*“Emme teeskentele, että Bungie on täydellinen tai että kukaan ei olisi kokenut häirintää työskennellessään täällä, mutta me emme siedä sitä ja kohtaamme sen pää pystyssä. Ja me jatkamme työskentelyä joka päivä ollaksemme parempia. Meidän tavoitteenamme on edelleen parantaa kaikkien Bungiella työskentelevien kokemuksia ja tehdä osamme tehdäksemme peliteollisuudesta vieraanvaraisempi ja kaikenkattavampi.”*

Activision Blizzard taas kuvailee tasa-arvoa ja sen parantamista yhtiössään näin:

*“Toimimme ripesäti ollaksemme myötätuntinen, välittävä yritys, johon tulitte töihin, sekä varmistaaksemme turvallisen ympäristön. Yrityksessämme ei ole paikkaa minkäänlaiselle syrjinnälle, häirinnälle tai epätasa-arvoiselle kohtelulle.*

*Teemme kaikkemme varmistaaksemme, että yhdessä parannamme ja rakennamme sellaista kaikenkattavaa (inclusive) työpaikkaa, joka on välttämätön luovuuden ja inspiraation edistämiseksi.”*

Riot Gamesin monimuotoideesta vastaava päällikkö (Chief Diversity Officer) Angela Roseboro puhuu tasa-arvosta ja sen parantamisesta yhdessä lausunnossaan seuraavalla tavalla:

*“Uskon Riot Gamesiin ja siihen, mitä yhtiö (Rioters) tekee tehdäkseen todellisen muutoksen niin yhtiölle, pelaajille kuin koko peliteollisuuden alallekin. Jatkamme kuuntelemista, oppimista ja kasvamista, koska työ ei ole koskaan valmis. Polku, jota kuljemme, ei ole helppo, mutta on sen arvoinen, minkä vuoksi jaamme raportin, joka kuvastaa tekemäämme työtä ja täyttää lupauksemme olla mahdollisimman avoin.”*

Jokainen yhtiö rakentaa siis tasa-arvosta tavoiteltavaa representaatiota, jonka avulla luodaan hyväksyvämpi, turvallisempi ja yhteisöllisempi ilmapiiri sekä peliyrityksiin että -teollisuuteen. Yhtiöt kirjoittavat lausunnoissaan tekevänsä kaikkensa parantaakseen tasa-arvoa, ja ilmaisevat sen samoilla tavoin: ‘...työ ei ole koskaan valmis’, ‘Teemme kaikkemme...’ ja ‘Ja me jatkamme työskentelyä joka päivä...’. Yhtiöt myös viittaavat lausunnoissaan työn olevan jatkuvaa ja vaikeaa. Esimerkiksi Riot Games kuvaa tasa-arvon eteen

tehtävää työtä poluksi, joka 'ei ole helppo, mutta on sen arvoinen'. Metaforan käytön tehtävänä on korostaa työn vaativuutta ja sen mahdollista kestoja ajallisesti. Tämä myös kuvaa sitä, miten tasa-arvoa kuvaillaan tilaksi, jota ei vielä olla saavutettu.

Tasa-arvon representaatioon liitetään lausunnoissa erilaisia arvoja. Esimerkiksi Activision Blizzard käyttää kuvaillessaan tasa-arvoista työympäristöä lauseita ja lauseen osia kuten 'turvallinen ja tervetulleeksi toivottava työympäristö', 'ei paikkaa yhtiössämme syrjinnälle, häirinnälle tai epätasa-arvoiselle kohtelulle' ja 'en säästä yrityksen resursseja varmistaakseni, että yrityksellämme on mahdollisimman kutsuva, mukava ja turvallinen kulttuuri'. Erityisesti sanat tervetullut (welcoming), turvallinen (safe) ja tasa-arvoinen (equal) toistuvat lausunnoissa, jotka viittaavat tavoiteltaviin arvoihin.

Tasa-arvon representaatioiden yhteydessä korostuu tasa-arvon määrittelyminen käsitteiden kautta. Representaatiota rakennetaan erilaisten käsitteiden kautta, jotka luovat kuvaa potentiaalisesta tilasta, jossa jokaisen olisi turvallista työskennellä, ja jota kohti pyritään. Tasa-arvon representaatio tuottaa ajatusta keskeneräisestä tilasta, jonka eteen pitää tehdä töitä. Siihen liitetään erilaisia, ihanteellisia, arvoja, joita representaatioissa pyritään siirtämään eteenpäin todelliseen elämään.

Lausunnoista käy ilmi, että epätasa-arvosta kärsineet ovat pääasiassa naisia. Esimerkiksi Activision Blizzardin entinen vanhempi varatoimitusjohtaja Christopher Metzen kirjoittaa Twitterissä julkaistussa vastikkeessaan 'naisista ympärillämme'. Sama peliyhtiö julkaisi lausunnon, jossa viitataan edesmenneeseen työntekijällään pronomiinilla 'her' eli naissukupuoleen viittaavalla pronomiinilla. Bungien toimitusjohtaja Pete Parsons taas kirjoittaa työntekijöiden inkluusioklubeista, joista yksi on Women@Bungie. Bungie julkaisi myös Twitterissä lausunnon, jossa todetaan etteivät 'naiset, värilliset ihmiset ja aliedustetut yhteisöt' hyödy traumansa uudelleen kokemisesta. Riot Games taas mainitsee naisvihan (misogyny) lausunnoissaan: '...ei tilaa seksismille tai naisvihalle'. Nämä kaikki viittaavat siihen, että pääasiassa naiset ovat kokeneet epätasa-arvoista kohtelua, mutta myös värilliset sekä vähemmistöihin kuuluvat.

Lausunnoista on löydettävissä häirintää ja epätasa-arvoa kokeneiden representaatioita. Pääasiassa epätasa-arvoa kokeneet kuvataan eniten uhreina, syyttöminä ja petettyinä. Representaatioissa luodaan ajatusta hierarkian ja valta-aseman heikommasta osapuolesta, joka ei kyennyt tai osannut puolustautua. Tässä yhteydessä tuodaan esiin esimerkiksi pelko seurauksista, jos olosuhteista valitetaan, ja uskosta, etteivät asiat muutu valituksista huolimatta: esimerkiksi Christopher Metzen kirjoittaa Twitterissä julkaistussa vastikkeessaan kuulleensa kokemuksia, joissa todetaan työntekijöiden olleen 'ehdollistettuja ajattelemaan kohtelun olleen normaalia', pelänneen 'kosta' ja kärsineen 'luotamuspulasta henkilöstöhallintoa kohtaan'.

Lausunnot kuitenkin luovat kuvaa naisista arvostettuina yrityksen työntekijöinä puhumalla lausunnoissa meistä, eli niputtamalla kaltoinkohtelua kokeneet työntekijät muiden työntekijöiden ja johtohahmojen kanssa samaan kategoriaan. Esimerkiksi Riot Games kirjoittaa lausunnossaan: "Tulevina päivinä, viikkoina, kuukausina, vuosina aiomme tehdä Riotista paikan, josta voimme kaikki olla ylpeitä". Activision Blizzardin yhtenä johtohahmona työskentelevä J. Allen Brack taas toteaa työntekijöilleen lähetetyssä lausunnossaan, että 'nykyisten ja entisten työntekijöiden syytökset ja vahingot ovat erittäin huolestuttavia'.

Heidät kuvataan rohkeina ja sisukkaina, koska uskalsivat nostaa ongelmakohdat esiin julkisuudessa. Riot Games pahoittelee yhdessä lausunnossaan sitä, että 'kesti niin kauan ennen kuin me kuulimme teidät': tämä viittaa naisten representoimiseen sinnikkäinä ja aktiivisina toimijoina. Activision Blizzardin lausunnossa toimitusjohtaja Bobby Kotick taas mainitsee arvostavansa 'rohkeutta', jota ongelmien esiintuojat ilmentäneet.

Ainoastaan yksi lausunto kuvaa julkisuudessa esiin nousseet naiset väitöksiensä osalta negatiivisesti. Lausunnossa naisten väitetään tuovan julkisuuteen vanhoja asioita tai suorastaan valehtelevan: väitettä perustellaan muun muassa sillä, ettei kirjoittaja itse ole kokenut epätasa-arvoa tai kuullut siitä asemastaan huolimatta. Lausunnossa Activision

Blizzardissa toimiva Fran Townsend kutsuu kokemuksia 'tarinoiksi', ja kuvailee niitä 'virheellisiksi', 'kontekstista irrotetuiksi' ja 'vanhoiksi'. Tämä viittaa naistoimijoiden representoimiseen epäluotettavina ja epäuskottavina.

## 4.2 Diskurssi

### 4.2.1 Tasa-arvodiskurssi

Ensimmäisenä on tasa-arvodiskurssi. Tasa-arvodiskurssia ei ole juurikaan havaittavissa otsikoissa, mutta jo kontekstin vuoksi se on voimakkain diskurssi lausunnoissa. Tasa-arvoa rakennetaan sanatasolla esimerkiksi sanoilla häirintä (harassment), epätasa-arvo (inequality) ja välinpitämättömyys. Jo pelkästään runsas tasa-arvoon liittyvien käsitteiden käyttö viittaa vahvaan tasa-arvodiskurssiin, ja ne käsitellään myöhemmässä osuudessa. Näillä luodaan lukijalle kuvaa ilmapiiristä, jossa vahvat voittavat ja heikot kärsivät.

Jokaisessa lausunnossa painotetaan, etteivät yritykset hyväksy minkäänlaista epätasa-arvoa yritystoiminnassaan. Tätä korostetaan lyhyillä sana- ja lausekokonaisuuksilla kuten 'ei ole hyväksyttävää' (completely unacceptable), 'pitää tuntea olonsa turvalliseksi' (should feel safe) ja 'Inklusiivisuus, monimuotoisuus, kunnioitus ja tasa-arvo eivät ole neuvoteltavissa' (Inclusivity, diversity, respect, and equality are all non-negotiable).

Voidaan sanoa, että nämä lauseet antavat kuvan yhtiöiden arvoista, jotka eivät ole lausuntojen perusteella toteutuneet. Tasa-arvoa rakennetaan siis erilaisilla tunnesanoilla ja eettisiä periaatteita korostavilla substantiivin nominatiiveilla. Lisäksi käytetään käänteistä negatiivisuutta. '...ei ole hyväksyttävää' on yksinään negatiivinen, mutta konteksti huomioon ottaen kyse on positiivisesta asiasta: epätasa-arvo ei ole hyväksyttävää yrityksissä eikä sitä siedetä.

Tasa-arvo diskurssina kielii, konteksti huomioon ottaen, myös epävakasta, yhtä ryhmää suosivasta valtatasa-painosta. Peliyrityksissä siis on mahdollistettu, jossei kuitenkaan

virallisesti sallittu, epätasa-arvoinen kohtelu heikommaksi osapuoleksi ajateltua kohtaan. lausuntoja tarkastellessa voidaan todeta, että yritykset ovat olleet tietoisia aliedustettujen ryhmien kokemasta kohtelusta: yrityksillä on kuitenkin ollut valta, etuoikeus, olla huomioimatta valituksia ja avunpyyntöjä.

#### 4.2.2 Häirintädiskurssi

Toinen vahva ja selkeä diskurssi on tasa-arvodiskurssin alaisuuteen lukeutuva häirintädiskurssi. Se käy ilmi lausunnoista löytyvistä lausekokonaisuuksista:

1. Minut oli ehdollistettu uskomaan, että se oli normaalia. (I was conditioned to think it was normal, Activision Blizzard)
2. ...vielä tärkempää on se, että oikeat ihmiset ovat loukkaantuneet, ja jotkut naiset ovat kokeneet kamaluuksia. (...even more important, real people have been harmed, and some women had terrible experiences, Bungie)
3. On meidän yhteinen vastuumme tehdä työpaikoistamme kaikenkattavat ja turvalliset, ei vain kouralliselle ihmisä, vaan kaikille meistä. (It is our collective responsibility to make our workplaces inclusive and safe not just for a handful of people, but for all of us, Riot Games)

Lausekokonaisuuksissa puhutaan suoraan häirinnästä, ehdollistamisesta ja kamalista kokemuksista. Niissä myös painotetaan yritysten vastuuta turvalliseen työympäristöön. Tämän diskurssin ja siihen liittyvien diskursiivisten valintojen avulla rakennetaan mielikuvaa, representaatiota, myrkyllisestä yrityskulttuurista, jossa pääasiassa naiset kärsivät.

Häirintädiskurssissa viitataan sekä henkiseen että fyysiseen väkivaltaan. Henkiseen väkivaltaan voidaan viitata aineistossa esiintyneillä käsitteillä kuten syrjintä, sopimaton käytös ja seksismi. Fyysiseen väkivaltaan taas viitataan sanoilla seksuaalinen häirintä ja seksuaalinen väkivalta. Väkivaltasanastolla tapahtumien kuvaaminen viittaa siihen, että

yrietyksien johdossa ollaan selvillä tapahtumista, ja väkivaltaa on tapahtunut esimerkiksi yrityksen tiloissa.

Samalla kuitenkin kokonaiset tekstikokonaisuudet häirintädiskurssin alla luovat kuvaa yrityksistä, jotka ovat valmiita tekemään työtä kulttuurin muuttamiseksi. Tästä on esimerkkinä yhdestä Riot Gamesin lausunnosta löytyvä lause: ”Viimeisten kahdeksan kuukauden aikana olemme keskittyneet kuuntelemiseen, oppimiseen ja toimimiseen, kun teemme työtä muuttaaksemme kulttuuriamme ja luodaksemme monipuolisemman ja osallistamman Riotin.”

Huomattavaa on, miten häirintädiskurssiin on liitettävissä valta. Työntekijöillä on ollut valta käyttäytyä väkivaltaisesti kollegoitaan kohtaan ilman huolta sanktioista, kun taas yrityksillä on ollut valta ja etuoikeus olla puuttumatta väkivaltaiseen käytökseen. Samalla sekä työntekijöillä että yrityksillä on ollut valta päättää häirinnän ja epätasa-arvoisen kohtelun lopettamisesta. Häirinnän kohteilla taas on ollut etuoikeus turvalliseen työympäristöön, mutta ei kuitenkaan valtaa sen toteuttamiseen.

#### **4.2.3 Tulevaisuus- ja muutosdiskurssi**

Kolmas vahva diskurssi on tulevaisuus- ja muutosdiskurssi, joka nähdään viimeisimmissä lausunnoissa. Tämä tulee vahvimmin esiin peliyrityksien moninaisuus ja inklusiivisuus - lausunnoissa. Lausunnoissa päivitetään tietoa siitä, mitä on tehty tasa-arvon lisäämisen eteen. Jokainen tutkimukseen valittu peliyritys julkaisee tämänkaltaisia lausuntoja.

Peliyrityksien moninaisuus ja inklusiivisuus -lausunnoissa tulevaisuus- ja muutosdiskursseja tukevat listat: listat kertovat siitä, mitä on tehty ja mitä tullaan tekemään. Listat antavat konkreettisemmän kuvan yritysten toimista. Toisena keinoina käytetään muun muassa prosentteja ja valuuttaa listoissa merkkamaan sitä, kuinka paljon esimerkiksi resursseja on suunnattu tasa-arvon edistämiseen tai kuinka paljon aliedustettujen yhteisöjen edustajistoja on lisätty niin työntekijöiden, neuvonantajien kuin päätäntäelinten joukkoon.

Otsikkotasolla rakennetaan myös tulevaisuus- ja muutosdiskurssia. Esimerkiksi otsikot "Activision Blizzard sitoutuu laajennettuihin työpaikka-aloitteisiin, tekee sopimuksen EEOC:n kanssa" (*Activision Blizzard Commits to Expanded Workplace Initiatives, Reaches Agreement with the EEOC*) ja "Vuotuinen monimuotoisuuden ja inklusiivisuuden edistymisraportti -2020" (*Annual Diversity and Inclusion (D&I) Progress Report – 2020*, Riot Games) viittaavat päätöksiin, toteutettuihin muutoksiin ja kaavailtuihin muutoksiin yritysten rakennetasolla. Esimerkiksi Riot Gamesin otsikossa sana *vuotuinen* (annual) viittaa selkeästi vuosittain tehtävään tarkastukseen, jossa tarkastellaan tasa-arvoa ja sen toteutumista sekä keskustellaan uusista, tulevista toimista. Activision Blizzardin otsikossa taas sana *sitoutuu* (commits) viittaa siihen, että yritys aikoo tulevaisuudessa ryhtyä tasa-arvoa parantaviin toimiin.

Tulevaisuus- ja muutosdiskurssia tukee myös verbien käyttö. Esimerkiksi sanat *päivittäminen* (upgrading), *kouluttaminen* (training), *ehkäisy* (to prevent), *poistaa* (eliminate) ja *tarjoamalla* (providing) rakentavat tulevaisuus- ja muutosdiskurssia. Verbien käyttö ilmenee enemmänkin kokonaisissa teksteissä, eikä juurikaan otsikoissa.

Myös tulevaisuus- ja muutosdiskurssissa voidaan havaita hierarkisuutta. Hierarkiasta kertoo yritysten lupaukset parantaa tulevaisuudessa omaa toimintaansa. Esimerkiksi Bungie ja Riot Games julkaisivat lausuntoja tulevista tai jo tehdyistä muutoksista, jotka koskivat yrityksessä työskenteleviä vähemmistöjä: naisia, värillisiä ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvia. Yrityksen työntekijät eivät voi itsenäisesti tehdä suuria muutoksia yhtiöön ja sen toimintatapaan vaan yhtiön johdon on ensin päätettävä niistä, laitettava ne toimintaan ja sen jälkeen valvoa niitä. Valta on siis peliyhtiöillä. Valtahierarkiasta kertoo myös se fakta, etteivät häirinnästä raportoineet saaneet apua ja oikeutta kuin vasta tuodessaan asian julkisuuteen.

#### 4.2.4 Käsitteet

Tasa-arvoa käsitellään aineistossa suuresti erilaisten käsitteiden kautta. Jokainen peliyri- tyys käyttää lausunnoissaan runsaasti käsitteitä kuvailemaan vanhoja, nykyisiä ja tulevia

tapahtumia. Käsitteet jaetaan seuraavassa taulukossa kahteen eri osaan. Ensimmäiseen osaan on merkattu tasa-arvoon yleisesti liitettävissä olevat käsitteet, ja toiseen osaan on merkitty tasa-arvon alaiseen luettava, mutta asian vakavuuden vuoksi erikseen kirjattu, väkivaltaan liittyvä käsitteistö.

Tasa-arvon ja epätasa-arvon käsitteellistämällä pyritään luomaan lausuntojen lukijoille kuva siitä, että yritykset ovat hyvin tietoisia tasa-arvosta, sen tarkoitteista ja tavoitteista sekä tasa-arvon ja sen puutteen luomista mahdollisuuksista, haasteista ja suoranaisista ongelmista. Käsitteellistämällä halutaan viestittää yritysten arvoista, teoista ja asioista, joita ei pidetä hyväksyttävänä.

Osa lausunnoissa käytetyistä käsitteistä ovat joko neutraaleja tai positiivisia. Esimerkiksi käsitteet sukupuolten välinen tasa-arvo (positiivinen), monimuotoisuus (positiivinen), läpinäkyvyys. Suurin osa käytetyistä käsitteistä voidaan taas mieltää negatiivisiksi. Esimerkiksi käsitteet syrjintä, seksuaalinen häirintä, naisviha ja puolueellinen kielenkäyttö ovat negatiivisia miellekuvia herättäviä käsitteitä.

Positiivisia mielle yhtymiä herättävät ja neutraalit käsitteet ovat käytössä useimmiten silloin, kun aineistossa puhutaan peliyhtymien arvoista tai tulevaisuuden suunnitelmista. Negatiivisen sävyiseksi lukeutuvat, henkiseen ja fyysiseen väkivaltaan viittaavat käsitteet taas tulevat eniten esille puhuttaessa kauko- ja lähimenneisyydessä tapahtuneista tapahtumista, tai siitä, mikä peliyhtymissä on hyväksyttävää ja mikä ei.

Käsitteiden avulla luodaan lausuntoihin myös virallista kuvaa. Teknisesti oikeiden termien käyttö oikeassa kontekstissa antaa virallisen, läpinäkyvän ja ammattimaisen kuvan yhtiöistä. Niiden avulla herätellään kuvaa ammattimaisesta, laillisesta ja moraalisesti oikeasta toiminnasta. Tässä tapauksessa ammattimaisella kuvalla tarkoitetaan osoitusta aiheen hallinnasta, laillisella kuvalla tarkoitetaan taas vastuun kantoa lain puitteissa ja moraalisella kuvalla taas viitataan vastuunkantoon moraalisesta näkökulmasta, eli siitä,



mikä koetaan yhteyskunnassa vallitsevien moraalien mukaisesti oikeaksi tai vääräksi toiminnaksi.

Käsitteiden käyttö voi kieliä myös valta-aseamista peliyrityksien sisällä. Yritykset tiedostavat sellaisen mahdollisuuden olemassaolon, jossa jotakin ryhmää voidaan ns. alistaa esimerkiksi syrjinnän tai häirinnän avulla. Tämä taas voi viitata siihen, että yrityksien sisäiset rakenteet ovat muodostettu mahdollistamaan epätasa-arvoisen toiminnan: yritykset eivät välttämättä valvo tasa-arvon toteutumista, tapahtumista on vaikea raportoida tai niitä ei oteta tosissaan. Epätasa-arvon siis tiedetään olevan mahdollista, vaikka samalla tiedostetaan laillinen ja moraalinen vastuu tasa-arvon toteutumisesta: jo pelkästään tasa-arvoon liittyvien käsitteiden käyttö aineistossa on merkki tämän tiedostamisesta. Epätasa-arvon kitkemiseen ei tällöin kuitenkaan käytetä juurikaan resursseja.

#### **4.2.5 Toimijat ja kohteet**

Toimijat nimettiin ja kategorisoitiin kahteen ryhmään. Ensimmäisenä toimijan ryhmänä ovat työnantajat: työnantajiin viitattiin lausunnoissa me-sanalla, eli esimerkiksi me työnantajat ihmisinä, sekä me-sanalla, johon liitettiin kunkin lausunnon antajan eli yrityksen nimi: me Riot Gamesilla. Tässä näkyy myös se, miten työnantaja toimijana pyrkii niputtamaan niin yrityksen, sen johtajat sekä sen työntekijät kollektiivisesti yhteen käyttämällä yrityksen nimeä: ”Activision Blizzard ei hyväksy...” Toisena toimijana on epätasa-arvon kohteena olleet työntekijät. Lausunnoissa tulee heikosti esille toisen toimijakategorian eli työntekijöiden pääasiallinen sukupuoli. Heihin viitataan sanoilla työntekijät, he ja kollektiivisesti sanalle me: me sanalla halutaan korostaa näiden työntekijöiden olevan osa yritystä ja yrityskulttuuria. Aktiivisina toimijoina ovat sekä työnantajat että työntekijät: työntekijät ovat tehneet valituksia epätasa-arvosta, työnantaja taas vastaa lausunnoillaan työntekijöiden ilmoituksiin.

Aineistossa mainitaan usein ikään kuin sivulauseessa epätasa-arvon kohteiksi joutuneiden olevan naisia. Aineistossa esiintyvät peliyhtiöt niputtavat kaikki naispuoliset alaisensa yhteen ryhmään, eivätkä esimerkiksi erittele, millä osastolla häirintää on koettu.

Tämä antaa kuvan siitä, että naispuolisten alaisten kokema häirintä on ollut erityisen laajaa jokaisessa aineistoksi valitussa peliyhtiössä, eikä siis tällöin ollut sidottuna yhteen tai kahteen eri osastoon.

Huomionarvoista on se, että osassa lausuntoja ei kategorisoida epätasa-arvoa kokeneita mihinkään sukupuoleen: epäasiallisen kohtelun kohteeksi joutuneihin viitataanyleistävillä sanoilla kuten ihmiset (people), kollegat (colleagues) ja ystävät (friends) sekä työntekijät (employees). Osasta löytyy sana naiset (women), mutta tämä on luettavissa usein lausuntojen myöhemmässä vaiheessa.

Aineistossa epätasa-arvosta kärsineet esitettiin sekä kohteina että toimijoina. Esimerkiksi Bungien toimitusjohtaja Pete Parsons puhuu avoimessa kirjeessään ihmisistä, joita on kohdeltu kaltoin: tällöin kyseessä on kohde. Samassa kirjeessä hän kuitenkin viittaa heihin toimijoina kirjoittaessaan olevansa kiitollinen niille, jotka tuovat epäkohtia esiin. Tässä tapauksessa kyseessä on siis työntekijät, jotka ovat julkisesti syyttäneet yrityksiä esimerkiksi häirinnästä.

Peliyritykset taas esiintyvät lähinnä passiivisina: yrityksen johtohenkilöt eivät ole tienneet väitetyistä tapahtumista, ja kieltävät varsinkin alussa epätasa-arvoisen kohtelun olevan yrityksen kulttuurissa mahdollista, vaikka mediassa esillä olleet henkilöt olisivat raportoineet sekä medialle että yrityksen johtoportaalle yhtiössä esiintyvistä ongelmista. Lausunnoissa ei oteta vastuuta tapahtumista.

Tässä tulee esille peliyhtiöissä vallitseva valta-asetelma. Jo valmiiksi heikommassa asemassa olevat, eli naiset, kokevat häirintää, mutta peliyhtiö, jonka johdossa on eniten miehiä, vähättelee naisten kokemuksia. Tämä nähdään peliyhtiöiden väitöksillä, etteivät peliyhtiöt olleet tapahtumista tietoisia, vaikka yhtiöt eivät olisi ensimmäistä kertaa esillä samasta asiasta. Myös naisten väittäminen valehtelijoiksi ajaa samaa asiaa

Lausunnot antavat kuvan, että työntekijöillä on valta työnantajiinsa. Työntekijät vaativat työnantajien lausuntojen mukaan muutosta epätasa-arvoiseen työkulttuuriin. Annetaan siis ymmärtää, että työntekijöillä on valtaa vaikuttaa. Kuitenkin taas konteksti huomioon ottaen voidaan huomata, miten työnantajalla on ollut valta olla huomioimatta jo aikaisempia valituksia, mutta julkisuuden vuoksi työnantajan on pakko puuttua toimintaan. Voidaan siis sanoa, että työntekijöillä on valta työnantajaansa vasta julkisuuden kautta.

Myös hierarkkinen järjestys tulee lausunnoissa selkeästi ilmi. Esimerkiksi Activision Blizzardin naisten verkoston toimeenpaneva sponsori (The executive sponsor of the ABK Employee Women's Network) ja valvontajohtaja (Chief Compliance Officer) Fran Townsend syytti kirjeessään työntekijöille valituksia tehneitä vanhentuneen tiedon jakamisesta ja suoranaisestä valehtelusta. Kyse on vähättelystä: kirjoittaja ei itse koskaan kokenut häirintää, tai kuullut sanomansa mukaan häirinnästä, jolloin häirintää ei ole voinut tapahtua. Tämä on myös todiste siitä, etteivät ainoastaan peliyrityksien miespuoliset johdonhenkilöt ole mukana tapahtumien vähättelyssä ja kiellossa: vastakkainasettelussa eivät ole vastakkain poikkeuksetta miehet vs. naiset, vaan kyseessä saattaa olla esimiehet vs. alaiset sukupuoleen katsomatta.

## 5 Yhteenveto

Tämän tutkimuksen tavoitteena oli selvittää kriittisen diskurssianalyysin avulla, miten tasa-arvo ja sen edistäminen näkyy peliyhtiöiden lausunnoissa. Tutkimustavoitteeseen vastataan kaksi tutkimuskysymyksen avulla:

1. Rakentavatko yritykset lausunnoissaan ja tviittauksissaan tasa-arvoa?
2. Millaisia representaatioita peliyhtiöt tuottavat tasa-arvosta ja naistyöntekijöistä?
3. Mitä vahvoja diskursseja lausunnoissa ja tviiteissä vallitsee?

Aineistona käytetään Yhdysvaltalaisen peliyhtiöiden lausuntoja koskien naisten kokemaa epätasa-arvoa yhtiöissä työntekijöinä, ja sitä, miten yhtiöt pyrkivät parantamaan tasa-arvoa. Analyysiin valikoitui yhdysvaltalaiset johtavat peliyhtiöt Bungie, Riot Games sekä Activision Blizzard. Nämä yritykset valittiin johtavan asemansa lisäksi myös sen vuoksi, että ne ovat olleet esillä yhdysvaltalaisessa mediassa naisten kokemasta epätasa-arvosta ja häirinnästä.

Aineisto on kerätty aikaväliltä 2014-2022, sillä tutkimuksessa haluttiin keskittyä GamerGate-kampanjan jälkeisiin vuosiin, sillä naisten kokemaa epätasa-arvoa on ollut kampanjan jälkeisinä vuosina useammin ja laajemmin esillä. Jotta lausunto otettiin mukaan lausuntoon, piti niiden käsitellä tasa-arvoa, sen edistämistä tai niiden piti ottaa kantaa syytöksiin epätasa-arvosta ja häirinnästä.

Tasa-arvoa representoidaan asiana, joka on edelleen vaiheessa. Tasa-arvoa ei ole saavutettu, mutta se on tavoittelemisen arvoinen. Siitä ei kuitenkaan ole välitetty ennen tarpeeksi, jotta siihen olisi käytetty kunnolla resursseja. Tasa-arvo liitetään vahvasti väkivaltaan, ja sitä käsitellään väkivaltaan viittaavan sanaston kautta. Tämän lisäksi siihen liitetään sosiaalisesti, moraalisesti ja eettisesti hyväksyttäviä arvoja. Tässä representaatiossa luodaan kuvaa jatkuvasta työstä, jota tehdään tasa-arvon eteen sen saavuttamiseksi, mutta ei kuitenkaan uskota työn olevan koskaan valmis.

Naisten representaatio on hieman ristiriitainen. Toisaalta naisia pidetään yhtenä meistä, yhtiön työntekijöistä, ja toisaalta toisina, ulkolaisina, jotka eivät välttämättä ole osa ryhmää. Samaan aikaan naiset ovat heikkoja mutta vahvoja. Samalla tavalla naisista luodaan kuvaa sekä valehtelijoina että sinnikkäinä sankareina: toisaalta pieni ryhmä uskoo naisten valehtelevan, liioittelevan ja tuovan vanhoja asioita esiin, toisaalta taas naisia nostetaan korokkeelle rohkeina taistelijoina.

Naisten nostaminen on linjassa Kivijärven ja Sintosen (2012) tutkimuksen kanssa ainakin osittain: tutkimuksessa todetaan yhdysvaltalaisen mediassa puhuttavan pelialalla työskentelevistä naisista juhlalliseen ja juhlivaan sävyyn, ja samaa voidaan siis nähdä peliyri-tysten lausunnoissakin. Samalla voidaan todeta, että koska kyseessä on sukupuolikysymys, saa se näkyvää kattavuutta ja on samalla poliittisesti latautunut varsinkin, kun ottaa esimerkiksi huomioon nykyisen aborttioikeuden rajaamisen mahdollisuus: tämä on linjassa myös Kivijärven ja Sintosen tutkimuksen kanssa.

Naisten representoiminen vahvoina taistelijoina osuu samoihin linjoihin myös Zaremban (2012) tutkimuksen kanssa: tutkimuksen mukaan monissa kuvissa kuvattiin naisia aktiivisina, liikunnallisina ja poseeraamassa esimerkiksi nyrkkeilyyn viittaavassa asennossa. Tämän ja naisten kutsumisella sankareiksi on sama vaikutelma: naisia nostetaan ylempäs samalle tasolle miesten kanssa. Miesten kuvataan pelaavan taistelujapelejä, naisten taas piti taistella saadakseen äänensä kuuluviin.

Voimakkaita diskursseja on kolme, jotka ovat tasa-arvodiskurssi, häirintädiskurssi sekä tulevaisuus- ja muutodiskurssi. Tasa-arvodiskurssissa sitä rakentavat tasa-arvoon liittyvä käsitteistö. Tasa-arvodiskurssi sekä häirintädiskurssi menevät käsitteistöineen limittäin, ja voidaankin sanoa, että häirintädiskurssi on tavallaan tasa-arvodiskurssin alaisuudessa. Tasa-arvodiskurssilla rakennetaan tasa-arvoa: miten yritykset ylläpitävät tasa-arvoa ja mitä merkitystä sillä on yrityksen kulttuurille. Yritykset eivät ole juurikaan ylläpitäneet tasa-arvoa kulttuurissaan, vaan ovat ns. joutuneet ottamaan kopin asiasta. Lausunnoissa tasa-arvodiskurssi yhdistyy vahvasti anteeksipyytelyyn ja pahoitteluun.

Häirintädiskurssissa pääosassa ovat väkivaltaan liittyväsanasto. Sanasto voi viitata sekä henkiseen että fyysiseen väkivaltaan. Väkivaltasanasto viittaa siihen, että yrityksissä ollaan oltu tietoisia tapahtumista, sillä sanastossa on tarkkoja kuvauksia, kuten esimerkiksi seksuaalinen häirintä, eikä nojata ainoastaan julkisuudessa esiin tulleisiin kokemuksiin. Samalla herää ajatus, että yritykset liittävätkin väkivallan vahvasti tasa-arvoon, eikä vain esimerkiksi palkka- tai raskaussyrjintään. Tähän diskurssiin nojaa myös vahva positiivinen kieltäminen: todetaan ponnekkaasti, ettei minkäänlainen syrjintä, häirintä tai väkivalta ole hyväksyttävää.

Tulevaisuus- ja muutospurssi puolestaan kertoo siitä, että yritykset ovat valmiita tekemään tarvittavia muutoksia kulttuurinsa. Toisaalta, kun otetaan konteksti huomioon, on selvää, ettei muutoksiin tartuta automaattisesti tai mielellään: muutoksista puhutaan vasta ongelmien tullessa julkisuuteen ja yritysten joutuessa oikeuteen syrjinnästä ja häirinnästä. Jo tehtyjen muutoksien sekä tulevien muutoksien ja suunnitelmien listaamisen avulla luodaan kuvaa proaktiivisesta yrityksestä, joka välittää työntekijöistään, vaikka todellisuus on aiemmin ollut eri.

Naiset niputetaan samaan aikaan yhdeksi omaksi ryhmäkseen, uhreiksi, sekä arvostetuksi ja rohkeiksi yrityksen jäseneksi. Nämä ovat selkeästi ristiriidassa keskenään. Vain yhdessä lausunnossa kuuluu soraääniä, joka perustuu kirjoittajan omiin kokemuksiin, jotka eivät kuitenkaan kumoa kymmeniä muita kokemuksia. Naiset myös kuvataan sekä toimijoina että kohteina, sillä he puskevat julkisen median kautta vaatimuksensa läpi, mutta ovat samaan aikaan epätasa-arvon kohteita. Yrittäjät taas kuvataan toimijoina, mutta passiivisina: heillä on ollut valta muuttaa asioita, mutta ovat päättäneet käyttää valtaa huomiotta jättämiseen.

Yhdessä nämä luovat kuvan välinpitämättömästä työkuulttuurista, jossa epätasa-arvo rehottaa ja naiset ovat sen kohteena. Naisia pidetään yrityksissä hierarkiassa alimpana, joita alistetaan suurella, epäsuhtaisella ja epävakaalla valta-asetelmalla. Tämä on linjassa

de Castellin ja Skardziusin (2019) tutkimuksen kanssa: miehillä on selkeä ylivoima vallassa, ja naisten on haluttu sopeutuvan tilanteeseen olemalla hiljaa. Se ero tämän ja vuoden 2019 tutkimuksissa on, että tämän tutkimuksen lausunnot ovat julkisuudessa sen vuoksi, että naiset ovat kyllästyneet hiljenemään ongelmista.

Lausunnot kuitenkin herättävät mielikuvan yrityskulttuurista, joka on valmis ja haluaa muuttaa toimintatapojaan tasa-arvoisempaan suuntaan. Tasa-arvoa rakennetaan aiheena, jota kannattaa tavoitella, mutta johon suhtaudutaan välinpitämättömästi: koska suuri osa pelialalla työskentelevistä on edelleen miehiä, koetaan, ettei tasa-arvolle ole juuri tarvetta, eikä sen hyötyjä ymmärretä.

Kritiikkinä voidaan todeta, että aineisto on liian pieni, jotta tutkimus olisi yleismaailmallisesti validi. Kolmen peliyrityksen lausuntojen tutkiminen ja analysointi toki antaa osviittaa siitä, minkälaisia johtavat peliyritykset ovat, minkälaista yrityskulttuuria ne toteuttavat ja minkälaista naiskuvaa ja tasa-arvoa ne ylläpitävät. Se ei kuitenkaan ole tarpeeksi laaja, jotta voitaisiin todeta useiden yritysten toimivan tutkimuksessa analysoinnin kohteena olleet yritysten tavoin. Niin uutisointi aiheen tiimoilta kuin tämän tutkimuksen tuloksetkin puhuvat kuitenkin aiheen lisätutkinnan puolesta, sillä naisten asema ns. miehisillä aloilla, saati yhteiskunnassa yleensä, ei parannu ilman tutkimusten tuomia faktoja. Kehitysehdotuksena voitaisiin todeta, että tätä tutkimusta voitaisiin pitää alkusysäyksenä laajemmalle tutkimukselle: tutkimuksessa voitaisiin ottaa suurempi otanta peliyrityksiä, joiden lausuntoja voitaisiin analysoida. Jos veisi aiheen vielä pidemmälle, yrityksiä voitaisiin tutkia useammasta eri maasta, jonka jälkeen tuloksia vertaltaisiin keskenään. Mielenkiintoista olisi myös kuulla peliteollisuudessa työskenteleviä naisia tutkimuksessa, sillä aidot kokemukset tuovat kiistatta lisää näkökulmaa.

## Lähteet

- Ajoranta, J., Kontturi, K., Varis, E. & Välisalo, T. (2020). Nörttikulttuurin identtiteettikriisi. Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Politiikka ja populaarikulttuuri*, 33(4), s. 92-111. DOI: <https://doi.org/10.23994/lk.100442>
- Alin, E. (2018). *Non-toxic – Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä*. Helsinki. Helsingin kaupunki, Non-toxic – syrjimätön pelikulttuuri -hanke. Noudettu 13.12.2021 osoitteesta <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf>
- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2017). Virtual warfare. *Games and Culture*, 12(5), s. 466–491.
- Beauvoir, S. (2011). *The Second Sex*. Transl. C Borde, S Malovany-Chavallier. New York. Vintage Books, s. 12.
- Berger, P.L. & Luckmann, T. (1994). *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen*. Tiedonsosiologinen tutkielma, s. 11, s. 51-52. Helsinki. Gaudeamus.
- Blommaert, J. (2005). *Discourse. A critical introduction*. UK. University Press. Cambridge.
- Blommaert, J. & Bulcaen, C. (2000). Critical Discourse Analysis. *Annual Review of Anthropology*. (29), s. 447–466.
- Breeze, R. (2011). Critical discourse analysis and its critics. *Pragmatics* 21, 493–525.
- Brehm, A. L. (2013). Navigating the Feminine in Massively Multiplayer Online Games: Gender in World of Warcraft. *Frontiers in Psychology* 4. Noudettu 13.12.2021 osoitteesta <http://journal.frontiersin.org/Journal/10.3389/fpsyg.2013.00903/full>)
- Butler J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York. Routledge, s. 143.
- de Castell, S., & Skardzius, K. (2019). Speaking in Public: What Women Say about Working in the Video Game Industry. *Television & New Media*, 20(8), 836–847. DOI: <https://doi.org/10.1177/1527476419851078>
- Chess, S. (2017). *Ready player two: women gamers and designed identity*. Minneapolis. University Of Minnesota Press.



- Chess, S., & Shaw, A. (2015). A conspiracy of fishes, or, how we learned to stop worrying about #GamerGate and embrace hegemonic masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 59(1), s. 208–220.
- Collins, PH & Bilge, S. (2016). *Intersectionality*. Cambridge. UK, s. 93-98.
- Correll, S. (2007). Getting a job: is there a motherhood penalty? *American Journal of Sociology*, 112(5), s. 1297-1339.
- Cote, A. (2015). “I can defend myself”: women’s strategies for coping with harassment while gaming online”. *Games and Culture*, 12, 136–155.
- European Parliament. (2012). *Directorate-general for Internal Policies. Citizens’ Rights and Constitutional affairs*, s. 4-19 Noudettu 11.5.2022 osoitteesta [https://www.europarl.europa.eu/Reg-Data/etudes/note/join/2012/462439/IPOL-FEMM\\_NT\(2012\)462439\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/Reg-Data/etudes/note/join/2012/462439/IPOL-FEMM_NT(2012)462439_EN.pdf)
- Fairclough, N. (2010). *Critical Discourse Analysis: The Critical Study of Language*. Routledge. Lontoo, s. 3-4, 8.
- Fairclough, N. (1995). *Miten media puhuu*. Vastapaino. Tampere, s. 13, 29-30.
- Fairclough, I. & Fairclough, N. (2012). *Political Discourse Analysis: A Method to Advanced Students*. Routledge. Abingdon, s. 7, 95-100.
- Feder, J. (2012b). *Sex Discrimination and the United States Supreme Court: Developments in the Law*. C. R. Service. Washington, DC.
- Feder, J. (2012a). *Sexual Harassment: Developments in Federal Law*. C. R. Service. Washington, DC.
- Ferguson, K. E. (2017). Feminist Theory Today. *Annual Review of Political Science*, s. 270-274. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-052715-111648>
- Fletcher, J. (2012). Sexual harassment in the world of video gaming. *BBC News Magazine*. Noudettu 13.12.2021 osoitteesta <http://www.bbc.co.uk/news/magazine-18280000>
- Foucault, M. (2005). *Tiedon arkeologia*. Tampere. Vastapaino, s. 116-143.
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: the role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, s. 314–320.

- Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), s. 1290–1307.
- Friman, U. (2015a). Sukupuolittuneen pelikulttuurin tutkimuksen lähtökohdat. Verkkojulkaisu. Teoksessa Koskimaa, R., Suominen, J., Mäyrä, F., Harviainen, T., Friman, U. & Arjoranta, J. (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, s. 22–33. Noudettu 30.10.2022 osoitteesta <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015-03.pdf>
- Friman, U. (2015b). Pelikulttuurin sukupuolittuneet rajat: Miksi jotkut ovat enemmän pelaajia kuin toiset? Verkkojulkaisu. *WiderScreen* 18(3). Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <http://widerscreen.fi/numerot/2015-3/pelikulttuurin-sukupuolittuneet-rajat-jotkut-enemman-pelaajia-toiset/>
- Friman, U. (2017). Miten sukupuoli saattaa vaikuttaa peliharrastukseen ja miten se voitaisiin huomioida peleihin liittyvässä nuorisotyössä? Blogiteksti. *Verke*. Noudettu 30.4.2022 osoitteesta <https://www.verke.org/blogit/miten-sukupuoli-saattaa-vaikuttaa-peliharrastukseen-ja-miten-se-voitaisiin-huomioida-peleihin-liittyvassa-nuorisotyossa/>
- Friman, U. (2019). Kuka on pelaaja? Pelaajidentiteetin monet puolet. Teoksessa Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja 2*. Helsinki. AM Digipaino. s. 87–95.
- Gaudiosi, J. (2014). 10 Powerful Women in Video Games. *Fortune*. Noudettu 13.12.2021 osoitteesta <http://fortune.com/2014/09/23/10-powerful-womenvideo-games/>
- Gray, K. L. (2012). Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts. Examining the experiences of African-American gamers in Xbox live. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18(4), s. 261–276.
- Hall, S. (1997). The Work of Representation. Teoksessa *Representation. Cultural representation and signifying Practices*. Sage. London, s. 1-5, 17-19, 24-25.

- Hathaway, J. (2014). What is Gamergate, and Why? An Explainer for Non-Geeks. *Gawker*. Noudettu 13.12.2021 osoitteesta <http://gawker.com/what-isgamergate-and-why-an-explainer-for-non-geeks-1642909080>
- Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), s. 910–931.
- Harviainen, J. T. & Meriläinen, M. (2013). Johdanto. Teoksessa Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. s. 7–9.
- Hayes, E. (2005). Women, video gaming and learning. Beyond stereotypes. *TechTrends*, 49(5), s. 23–28.
- Holz Ivory, A., Fox, J., Franklin Waddell, T., & Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: a field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, 35, s. 148–156.
- Hu, E. (2014). Pew: Gaming is Least Welcoming Online Space for Women. *NPR*. Noudettu 30.4.2022 osoitteesta [http://www.npr.org/blogs/alltechconsidered/2014/10/22/357826882/pew-gaming-is-least-welcoming-online-space-for-women?utm\\_source=facebook.com&utm\\_medium=social&utm\\_campaign=npr&utm\\_term=nprnews&utm\\_content=2046](http://www.npr.org/blogs/alltechconsidered/2014/10/22/357826882/pew-gaming-is-least-welcoming-online-space-for-women?utm_source=facebook.com&utm_medium=social&utm_campaign=npr&utm_term=nprnews&utm_content=2046)
- Hudson, L. (2014). Curbing Online Abuse Isn't Impossible. Here's Where We Start. *Wired*. Noudettu 30.4.2022 osoitteesta <http://www.wired.com/2014/05/fighting-online-harassment>
- Johnson, E. (2014). What Is Gamergate, and Why Is Intel So Afraid of It? *Recode*. Noudettu 28.2.2022 osoitteesta <https://www.vox.com/2014/10/9/11631750/what-is-gamergate-and-why-is-intel-so-afraid-of-it>
- Jantunen, S. (2013). *Strategic Communication: practice, ideology and dissonance*, 1(11), s. 53-57. Doctoral dissertation, National Defence University. Doria. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-25-2489-1>

- Jokinen, A., Juhila, K. & Suoninen, E. (2016). Diskursiivinen maailma. Teoreettiset lähtökohdat ja analyttiset käsitteet. Teoksessa *Diskurssianalyysi: Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö*, toim. Jokinen, A., Juhila, K. & Suoninen, E. Tampere. Vastapaino, s. 23–50.
- Jokinen, A. & Juhila, K. (2016). Valtasuhteiden analysoiminen. Teoksessa Jokinen, Arja, Kirsi Juhila & Eero Suoninen. *Diskurssianalyysi. Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö*. Tampere. Vastapaino, s. 302.
- Kallio, K., Kaipainen, K. & Mäyrä, F. (2007). Gaming Nation? Piloting the International Study of Games Cultures in Finland. *Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja* (14). Tampereen yliopisto, s. 2, 32-52, 119 Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/65774>
- Kasumovic, M., & Kuznekoff, J. (2015). Insights into sexism: male status and performance moderates female-directed hostile and amicable behaviour. *PLoS One*, 10(9), e0138399.
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). "Girls can't play": the effects of stereotype threat on females' gaming performance". *Computers in Human Behavior*, 59, s. 202–209.
- Keating, A. (2009). *From intersections to interconnections: lessons for transformation from This Bridge Called My Back: Radical Writings by Women of Color*. In *The Intersectional Approach: Transforming the Academy through Race, Class and Gender*, ed. MT Berger, K Guidroz. Chapel Hill. Univ. North Carolina Press, s. 88-91, 92.
- Kinnunen, J., Lilja, P. & Mäyrä, F. (2019). Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. *Trim research reports* 28. Tampereen yliopisto.
- Kivijärvi, M. & Sintonen, T. (2021). The stigma of feminism: disclosures and silences regarding female disadvantage in the video game industry in US and Finnish media stories. *Feminist Media Studies*, 22(5), s. 1083-1101. DOI: <https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1878546>
- Koulu, S. (2013). Pelit, pelaaminen ja sukupuoli. Teoksessa Harviainen, J. T., Meriläinen, M. & Tossavainen, T. (toim.) *Pelikasvattajan käsikirja*. Helsinki. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. s. 118–121.

- Kunelius, R. (1997). *Viestinnän vallassa. Johdatusta joukkoviestinnän kysymyksiin*. WSOY. Helsinki, s. 11.
- Kunelius, R. (2003). *Viestinnän vallassa*. Helsinki. WSOY, s. 223.
- Kuznekoff, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in multiplayer gaming: examining player responses to gender cues. *New Media & Society*, 15(4), s. 541–556.
- Lazzaro, S. (2016). *Top 30 Facebook Live Videos of 2016*. Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <http://observer.com/2016/12/the-10-most-popular-facebook-live-videos-of-2016>.
- Lorber, J. (2001). *Believing is Seeing: Biology as Ideology. Understanding Inequality*. Maryland. USA. Rowman and Littlefield Publishers Inc, s. 137-144.
- Matthew, E. (2012). *Sexism in Video Games*. Noudettu 13.12.2021 osoitteesta <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-gamesstudy.html>
- May, VR. (2015). *Pursuing Intersectionality, Unsettling Dominant Imaginaries*. New York. Routledge, s. 9-11, 53.
- McDonald, S. N. (2014). Gaming Vlogger Anita Sarkeesian is Forced from Home After Receiving Harrowing Death Threats. *The Washington Post*. Noudettu 30.4.2022 osoitteesta <https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2014/08/29/gaming-vlogger-anita-sarkeesian-is-forced-from-home-after-receiving-harrowing-death-threats/>
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2013). Female gamers: a thematic analysis of their gaming experience. *International Journal of Games-Based Learning*, 3(3), s. 54–71
- Meyer, M. & Wodak, R. (2009). Critical discourse analysis. History, agenda, theory and methodology. Teoksessa Meyer, M. & Wodak, R. (toim.) *Methods of critical discourse analysis*, s. 1-34. Los Angeles. Sage.
- Mohanty, CT. (2003). *Feminism Without Borders: Decolonizing Theory, Practicing Solidarity*. Durham, NC. Duke Univ. Press, s. 5, 122.
- Mortensen, T. E. (2018). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13(8), 787–806. DOI: [10.1177/1555412016640408](https://doi.org/10.1177/1555412016640408)

- National Archives. (2022). *Civil Rights Act (1964)*. Noudettu 11.5.2022 osoitteesta [https://www.archives.gov/milestone-documents/civil-rights-act?\\_ga=2.191758314.1770132229.1652267556-1739347869.1652267556](https://www.archives.gov/milestone-documents/civil-rights-act?_ga=2.191758314.1770132229.1652267556-1739347869.1652267556)
- National Partnership for Women and Families. (2004). *Women at Work: Looking Behind the Numbers*. Washington, DC.
- Narcisse, E. (2014). Bayonetta 2: The Kotaku Review. *Kotaku*. Noudettu 28.2.2022 osoitteesta <https://kotaku.com/what-if-you-could-feel-good-all-the-time-thats-the-q-1645599059>
- O’Leary, A. (2012). In Virtual Play, Sex Harassment Is All Too Real. *The New York Times*.
- Pietikäinen, S. & Mäntynen, A. (2009). *Kurssi kohti diskurssia*, s. 11-71 Tallinna. Vastapaino.
- Plunkett, L. (2014). We Might Be Witnessing The “Death of An Identity.” *Kotaku*. Noudettu 28.2.2022 osoitteesta <https://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>
- Pynnönen, A. (2013). *Diskurssianalyysi: tapa tutkia, tulkita ja olla kriitinen*. School of Business and Economics Working Paper. No. 379/2013, s. 9-17, 34-35. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-5471-0>
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: the contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), s. 401–416.
- Salter, M. (2018). From geek masculinity to Gamergate: The technological rationality of online abuse. *Crime, Media, Culture*, 14(2), 247–264. DOI: [10.1177/1741659017690893](https://doi.org/10.1177/1741659017690893)
- Suoninen, E. (2016). Kielenkäytön vaihtelevuuden analysoiminen. *Teoksessa Diskurssianalyysi. Teoriat, peruskäsitteet ja käyttö*, toim. Jokinen, A., Juhila, K. & Suoninen, E. Tampere. Vastapaino, 51–74.
- Tasa-arvoasiain neuvottelukunta. (2022). *Mitä on tasa-arvo?* Noudettu 11.5.2022 osoitteesta <https://tane.fi/tasa-arvo>

- Tilastokeskus. (2019). Digitaalisten pelien pelaaminen nelinkertaistunut 25 vuodessa. Noudettu 5.5.2022 osoitteesta [https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_tie\\_001\\_fi.html](https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_tie_001_fi.html)
- Tilastokeskus. (2018). *Yritysten rakenne- ja tilinpäätöstilasto 2018*. Helsinki. Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <http://www.stat.fi/til/yrti/index.html>
- United Nations. (2022). *Committee on the Elimination of Discrimination against Women*. Noudettu 11.5.2022 osoitteesta <https://www.ohchr.org/en/treaty-bodies/cedaw>
- United Way NCA. (2022). *What is gender equality? Definition, examples*. Noudettu 11.5.2022 osoitteesta <https://unitedwaynca.org/blog/what-is-gender-equality/>
- Van Dijk, T. A. (2009). *Critical discourse studies: a sociocognitive approach*. Teoksessa Wodak, Ruth & Meyer, Michael. (2009). *Methods of Critical Discourse Analysis*. Lontoo. Sage, s. 63-64
- Van Dijk, T. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse & Society*, 4(2), s. 2001, 249–283, 355-356.
- Warman, P. (2018). *Newzoo cuts global games forecast for 2018 to 134.9 billion; Lower mobile growth partially offset by very strong growth in console segment*. Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-cuts-global-games-forecast-for2018-to-134-9-billion/>
- Vermeulen, L., & Looy, J. V. (2016). “I play so I am?” A gender study into stereotype perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), s. 286–304.
- Wodak, R. (1995). Critical linguistics and critical discourse analysis. Teoksessa Verschueren, J., Östman, J-O & Blommaert, J. (toim.) *Handbook of Pragmatics: Manual*. John Benjamins Publishing Company. s. 204-210.
- Wodak, R. & Meyer, M. (2009). *Critical Discourse Analysis: history, agenda, theory and methodology*. Teoksessa Wodak, R. & Meyer, M. (toim.) *Methods of Critical Discourse Analysis*. Lontoo. Sage.
- Wofford, T. (2014). Is GamerGate About Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data Shows. *Newsweek*. Noudettu 28.2.2022 osoitteesta

<https://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>

Zaremba, J. (2012). The Gender-Offensive: Female Gaming Cultures Between Shooters and Marketing. In: Fromme, J., Unger, A. (eds) *Computer Games and New Media Cultures*. Springer, Dordrecht. DOI: [https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9\\_28](https://doi.org/10.1007/978-94-007-2777-9_28)



## Liitteet

### Liite 1. Aineisto

Activision Blizzard

Activision Blizzard. (2021). Activision Blizzard Commits to Expanded Workplace Initiatives, Reaches Agreement with the EEOC. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-commits-expanded-workplace-initiatives>

Activision Blizzard. (2021). Activision Blizzard Issues Statement Regarding Recent Article. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/activision-blizzard-issues-statement-regarding-recent-article>

Kim, M. & Skrebels, J. (2021). Activision Blizzard Sued by California Over Allegations of 'Frat Boy Culture' And Sexual Harassment [Update]. *IGN*. Noudettu 4.9.2022 <https://nordic.ign.com/call-of-duty-black-ops-cold-war-1/48200/news/activision-blizzard-sued-by-california-over-allegations-of-frat-boy-culture-and-sexual-harassment>

Kotick, B. (2021). A Letter From CEO Bobby Kotick to All Employees. *Activision Blizzard*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://investor.activision.com/news-releases/news-release-details/letter-ceo-bobby-kotick-all-employees>

Twitter. (2021, 23. heinäkuuta). *Blizzard president J. Allen Brack sent out an email to staff last night addressing the allegations from this week's explosive*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta [https://twitter.com/jasonschreier/status/1418512291218264065?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1418512291218264065%7Ctwgr%5E29567f8c962988107a71c886ffdd11f0d61848fc%7Ctwcon%5Es1 &ref\\_url=https%3A%2F%2Fnordic.ign.com%2Fcall-of-duty-black-ops-cold-war-1%2F48200%2Fnews%2Factivision-blizzard-sued-by-california-over-allegations-of-frat-boy-culture-and-sexual-harassment](https://twitter.com/jasonschreier/status/1418512291218264065?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1418512291218264065%7Ctwgr%5E29567f8c962988107a71c886ffdd11f0d61848fc%7Ctwcon%5Es1 &ref_url=https%3A%2F%2Fnordic.ign.com%2Fcall-of-duty-black-ops-cold-war-1%2F48200%2Fnews%2Factivision-blizzard-sued-by-california-over-allegations-of-frat-boy-culture-and-sexual-harassment)

Twitter. (2021). *Like many of you, our team's been going through a mix of outrage and sorrow and hurt.* Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://twitter.com/SteveDanuser/status/1418622662679560192>

Twitter. (2021). *My thoughts.* Noudettu 4.9.2022 osoitteesta [https://www.twitlonger.com/show/n\\_1srp1ie](https://www.twitlonger.com/show/n_1srp1ie)

Twitter. (2021). *This is later than it should have been. Here's my response.* Noudettu 4.9.2022 osoitteesta [https://twitter.com/ChrisMetzen/status/1419076394546470913?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1419076394546470913%7Ctwgr%5Eab540a55b2dfa7c2c7a58ec0e20ac2bb9e0e163a%7Ctwcon%5Es1&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwww.in-venglobal.com%2Farticles%2F14659%2Ffull-timeline-of-the-activision-blizzard-gender-discrimination-lawsuit](https://twitter.com/ChrisMetzen/status/1419076394546470913?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1419076394546470913%7Ctwgr%5Eab540a55b2dfa7c2c7a58ec0e20ac2bb9e0e163a%7Ctwcon%5Es1&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.in-venglobal.com%2Farticles%2F14659%2Ffull-timeline-of-the-activision-blizzard-gender-discrimination-lawsuit)

## Bungie

Parsons, P. (2021). A Message From Bungie CEO Pete Parsons. *Bungie*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.bungie.net/en/News/Article/50895>

Parsons, P. (2021). Diversity and Inclusion Learnings And Updates. *Bungie*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.bungie.net/en/Explore/Detail/News/50746>

Twitter. (2021). *Bungie is built on empowering our people no matter who they are, where they are from, or how they identify.* Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://twitter.com/Bungie/status/1418317046413103109>

## Riot Games

Burrell, J. (2022). The Disruption and Harm in Gaming Framework. *Riot Games*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/news/the-disruption-and-harm-in-gaming-framework>

- Riot Games. (2019). *Our Commitments on Arbitration and Next Steps for D&I*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/news/commitments-on-arbitration-and-cultural-transformation>
- Riot Games. (2018). *Our First Steps Forward*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/our-first-steps-forward>
- Riot Games. (2021). *Special Committee Completes Review of Allegations Against CEO*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/news/special-committee-review>
- Riot Games. (2019). *The Path Forward: Class Action Update*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/news/class-action-update>
- Riot Games. (2019). *Update on Diversity, Inclusion, & Riot Culture*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/news/Feb2019-DIRC-Update>
- Roseboro, A. (2021). *Annual Diversity and Inclusion (D&I) Progress Report – 2020*. *Riot Games*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/news/annual-diversity-and-inclusion-di-progress-report-august-2021>
- Riot Games. (2018). *Welcoming Frances Frei to Riot's D&I and Culture Strike Team*. Noudettu 4.9.2022 osoitteesta <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/welcoming-frances-frei-to-riots-d-i-and-culture-strike-team>