

VAASAN YLIOPISTO

Filosofinen tiedekunta

Susanna Saarela

”Hyvä juoni, ihanat hahmot ja upeat maisemat”

Naiset digitaalisten pelien pelaajina

Viestintätieteiden pro gradu -tutkielma

Vaasa 2010

## SISÄLLYS

KUVAT, KUVIOT JA TAULUKOT	2
TIIVISTELMÄ	5
1 JOHDANTO	7
1.1 Tavoite	8
1.2 Tutkimusaineisto	10
1.2.1 Www-kyselyn suuntaaminen keskustelupalstoille	10
1.2.2 Kyselylomakkeen rakenne	12
1.3 Menetelmät	14
1.3.1 Aineistonkeruumenetelmä	14
1.3.2 Analyysimenetelmä	17
1.4 Tutkimuksen teoreettinen tausta	19
2 DIGITAALISET PELIT	21
2.1 Tietokonepelien ja konsolipelien yhteistä nimittäjää etsimässä	21
2.2 Digitaalisten pelien pelaamisen tutkimus	23
2.3 Digitaalisten pelien lajityypit	26
3 NAISTEN DIGITAALISTEN PELIEN PELAAMINEN	30
3.1 Naisten suhde tekniikkaan	30
3.2 Naisten profiili pelaajina	32
3.3 Pelaamaan houkuttavat tekijät	35
3.4 Naispelaajiin vetoavat ominaisuudet digitaalisissa peleissä	38
4 PELITEOLLISUUS	45
4.1 Tilastot peliteollisuudesta, digitaalisista peleistä ja pelaamisesta	45
4.2 Naiset peliteollisuudessa	47
4.3 Digitaalisten pelien markkinointi naisille	50

5 NAISPELAAJIEN PELIMIELTYMYKSET	53
5.1 Vastaajien ikä ja asuinmaa	53
5.2 Pelaamisen määrä ja peliharrastuksen aloittaminen	55
5.3 Vastaajien pelilaitteiden käyttö	62
5.4 Mielekkäimmät digitaaliset pelit ja niiden lajityypit	66
5.4.1 Digitaalisten pelien lajityypit	67
5.4.2 Vastaajien tällä hetkellä pelaamat pelit ja lempipelit	69
5.4.3 Vastaajien unelmapelit	71
5.5 Pelimieltymykset ja pelaamiseen motivoivat tekijät	75
5.6 Peliaiheisten medioiden käyttö ja uusien pelien löytäminen	83
5.7 Sukupuoliroolit digitaalisissa peleissä	86
5.8 Vastaajien kohtaama syrjintä ja loukkaavat mielipiteet	90
5.9 Vastaajien suhtautuminen peliteollisuuteen	93
5.10 Yhteenveto	103
6 POHDINNAT	107
LÄHTEET	116
LIITTEET	
Liite 1. Suomenkielinen saatekirje	122
Liite 2. Englanninkielinen saatekirje	123
Liite 3. Suomenkielinen kyselylomake	124
Liite 4. Englanninkielinen kyselylomake	128
Liite 5. Taulukot	132
KUVAT	
Kuva 1. Kysymys, jossa on käytetty Likertin asteikkoa	15

## KUVIOT

Kuvio 1. Pelikulttuurin sisältö	8
Kuvio 2. Termierot suomen kielen ja englannin kielen välillä	21
Kuvio 3. Pelaajien prosentuaaliset osuudet sukupuolen mukaan	46
Kuvio 4. Vastaajien ikäjakauma	54
Kuvio 5. Pelaamiseen käytettävän ajan riittävyys	60
Kuvio 6. Peliharrastuksen aloittamiseen vaikuttaneet henkilöt	61
Kuvio 7. Vastaajien pelaamiseen käyttämät pelialustat	63
Kuvio 8. Vastaajien pelaamiseen käyttämien laitteistojen omistaja	65
Kuvio 9. Digitaalisten pelien lajityyppien suosio	68
Kuvio 10. Pelaamaan motivoivat tekijät	79
Kuvio 11. Vastaajien suhtautuminen väkivaltaisiin peleihin	81
Kuvio 12. Kanavat, joiden välityksellä vastaajat saavat tietoa uusista peleistä	85
Kuvio 13. Uusien ja kiinnostavien pelien löytäminen	86
Kuvio 14. Vastaajien näkemys pelaamisen sukupuolittuneisuudesta	87
Kuvio 15. Pelihahmojen mielekkyys pelatessa	88
Kuvio 16. Vastaajien mielipiteet pelihahmojen stereotyyppioista	89
Kuvio 17. Mielipiteiden jakautuminen peliteollisuutta ja pelien markkinointia käsittelevissä väittämissä	94
Kuvio 18. Mielipiteiden jakautuminen peliteollisuudessa työskentelemisen kiinnostavuudesta	95

## TAULUKOT

Taulukko 1. Digitaalisten pelien lajityyppien luokittelu	27
Taulukko 2. Vastaajien asuinmaat	55
Taulukko 3. Peliharrastuksen pituus vuosina	56
Taulukko 4. Peliharrastuksen pituus ikäryhmittäin	56
Taulukko 5. Pelituokioiden toistuvuus	57
Taulukko 6. Pelituokion kesto tunteina	58
Taulukko 7. Vastaajien luokittelu eri pelaajatyyppeihin	59
Taulukko 8. Vastaajien ikä verrattuna mielipiteeseen peliajan riittävydestä	60

Taulukko 9. Vanhoilla tietokoneilla ja pelikonsoleilla pelaaminen ikäryhmittäin	64
Taulukko 10. Naispelaajien käyttämien pelilaitteiden omistajat silloin, kun he eivät itse omista niitä	66
Taulukko 11. Vastaajien kokemus eri digitaalisten pelien lajityypeistä	68
Taulukko 12. Vastaajien tällä hetkellä pelaamat pelit	69
Taulukko 13. Vastaajien lempipelit	71
Taulukko 14. Vastaajien mainitsemat unelmapelien elementit	72
Taulukko 15. Tärkeimmät ominaisuudet digitaalisissa peleissä	77
Taulukko 16. Vähemmän tärkeät ominaisuudet digitaalisissa peleissä	78
Taulukko 17. Pelien väkivaltaan suhtautuminen verrattuna pelaamisen määrään	82
Taulukko 18. Vastaajien digitaalisia pelejä käsittelevän medioiden kulutus	83
Taulukko 19. Syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä kohdanneiden naispelaajien määrä	90
Taulukko 20. Miesten naispelaajiin kohdistaman syrjinnän ja solvausten jakautuminen aiheittain	91
Taulukko 21. Perusteluita sille, miksi peliteollisuuden naispelaajille osoittama huomio ei ole riittävää	96
Taulukko 22. Perusteluja sille, miksi peliteollisuuden naispelaajille osoittama huomio on riittävää	100

---

**VAASAN YLIOPISTO****Filosofinen tiedekunta**

<b>Tekijä:</b>	Susanna Saarela
<b>Pro gradu -tutkielma:</b>	”Hyvä juoni, ihanat hahmot ja upeat maisemat” Naiset digitaalisten pelien pelaajina
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri
<b>Oppiaine:</b>	Viestintätieteet / Multimediajärjestelmien ja teknisen viestinnän koulutusohjelma
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2010
<b>Työn ohjaaja:</b>	Anita Nuopponen

---

**TIIVISTELMÄ:**

Tutkimuksen tavoitteena oli luoda kokonaisvaltainen kuva siitä, miten naiset kokevat sopeutuvansa digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin. Naisten digitaalisten pelien pelaaminen on vielä tuore ilmiö, sillä se on yleistynyt vasta viimeisen vuosikymmenen aikana. Vaikka pelaavien naisten määrä on lisääntynyt merkittävästi, on heidän pelaamistaan tutkittu etenkin Suomessa suhteellisen vähän.

Tavoitteen saavuttamiseksi asetettiin neljä tutkimuskysymystä, joihin lähdettiin hakemaan vastauksia naispelaajille suunnatulla www-kyselyllä. Kyselyssä selvitettiin, millaisia mieltymyksiä, näkemyksiä ja kokemuksia vastaajilla oli digitaalisten pelien pelaamiseen liittyen. Tutkimusaineisto koostui 622 eri-ikäisen naispelaajan vastauksesta. Tutkimusaineiston analysoinnissa yhdisteltiin kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia tutkimusmenetelmiä.

Tutkimuksessa selvisi, että naispelaajat ovat sopeutuneet hyvin digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin, sillä he näkevät pelaamisen tasa-arvoisena harrastuksena niin miehille kuin naisille. Naispelaajat ovat aktiivisia peliharrastajia, joiden kiinnostus digitaalisten pelien pelaamiseen on syntynyt oman mielenkiinnon pohjalta. He arvostavat peleissä visuaalisesti kaunista pelimaailmaa ja toimivaa sisällöllistä suunnittelua. Vaikka peleissä esiintyy paljon vaikeasti samastuttavia, stereotyyppisiä naishahmoja, harrastavat naiset siitä huolimatta mielellään pelaamista. Naispelaajat ovat pääosin tyytyväisiä tämän hetken pelitarjontaan, mutta toivovat lisää kekseliäitä pelejä, joissa on mahdollista toteuttaa luovuuttaan.

---

**AVAINSANAT:** digitaaliset pelit, naiset, pelaaminen, pelikulttuuri



## 1 JOHDANTO

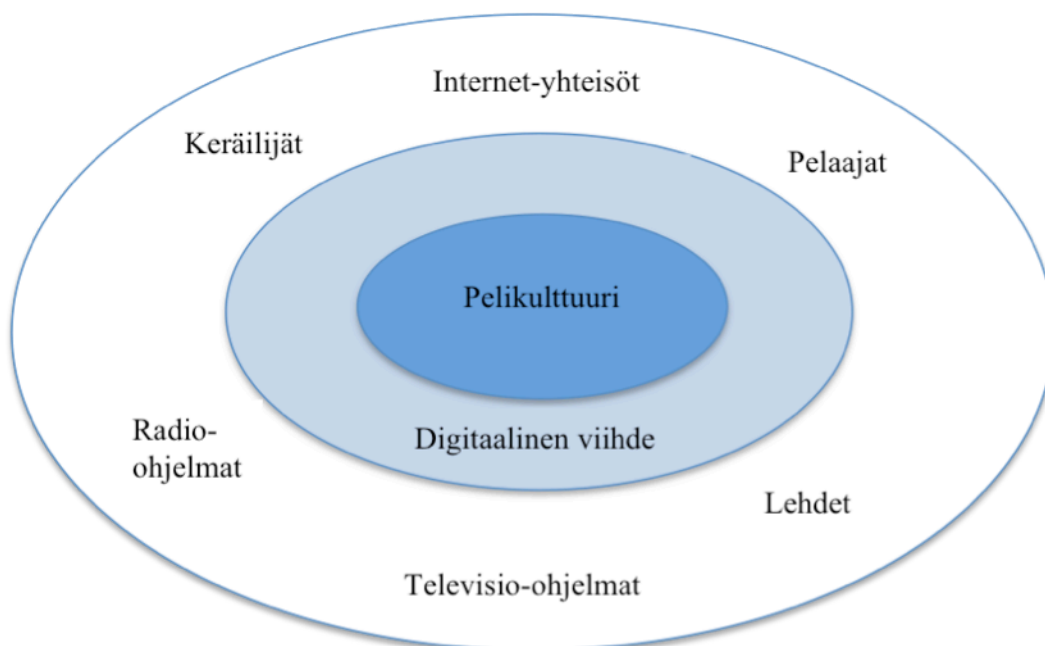
Vielä kaksi vuosikymmentä sitten tavallinen digitaalisten pelien pelaaja saatettiin nähdä yksinäisenä pikkupoikana tuijottamassa välkkyvää television kuvaruutua omassa huoneessaan. Digitaalisten pelien pelimaailmaa ei nähty vielä tuolloin tytöille sopivana paikkana, vaan ainoat pelimaailmassa vaikuttavat naiset olivat pelien harvat naishahmot. Nykyisin asenteet digitaalisia pelejä ja pelaamista kohtaan ovat muuttuneet. Peleistä pyritään luomaan koko perheen viihdettä, mihin sisältyy mahdollisuus pelata useamman pelaajan voimin. Lisäksi digitaaliset pelit mahdollistavat sosiaalisen vuorovaikutuksen monien pelaajien kanssa ympäri maailman. Pelaamisen laajentuessa koko perheen yhteiseksi hetkiksi ja maailmanlaajuisen kaveripiirin toiminnaksi, on myös naispelaajien määrä selvästi nousussa.

Tekniikasta kiinnostuneita ja siinä menestyviä naisia on aiemmin lähinnä pidetty omituisina. Myös naispelaajiin on suhtauduttu jossain määrin samalla tavalla. Nykyisin naisia kuitenkin kannustetaan tekniikkapainotteisille aloille, jossa heidän lukumääränsä on vähitellen kasvussa (ks. Sassi & Simpanen 2006). Naiset ovat alkaneet huomata, että kiinnostus tekniikkaa kohtaan on myös heille oikeutettua. Vaikka pelimaailma nähdään tytöille ja naisille yhä entistä soveliaampana paikkana, vallitsee kuitenkin yleinen käsitys, jossa naisten oletetaan pelaavan ainoastaan heille räätälöityjä pinkkejä pelejä. Yleistä pohdintaa onkin herättänyt se, millaisia naispelaajat ovat ja mitkä ovat heidän odotuksensa pelikulttuurin suhteen.

Käsityksen pinkeistä peleistä voidaan nähdä vallitsevan siksi, että naisten pelaaminen on vielä melko uusi ilmiö. Sen voidaan nähdä yleistyneen vasta viimeisen vuosikymmenen aikana. Vaikka naiset pelaajaryhmänä onkin kasvanut huomattavissa määrin, on heidän pelaamistaan tutkittu siitä huolimatta vähän etenkin Suomessa. Naisten pelaamisen ymmärtäminen edellyttää aiheen tarkastelemista eri näkökulmista kuten pelaamiseen liittyvien kokemusten ja kulutustottumusten välityksellä. Selvitänkin tässä tutkimuksessa naispelaajien peliharrastukseen liittyviä näkemyksiä, jotta voisin kuvata naisten digitaalisten pelien pelaamista mahdollisimman kattavasti.

## 1.1 Tavoite

Tavoitteenani on luoda kokonaiskuva siitä, miten naiset kokevat sopeutuvansa digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin. Keskityn tarkastelemaan naisten digitaalisten pelien pelaamiseen liittyviä mieltymyksiä, tottumuksia ja kokemuksia sekä heidän näkemyksiään peliteollisuudesta.



**Kuvio 1.** Pelikulttuurin sisältö

Kangas (2003) määrittelee *pelikulttuurin* alakulttuuriksi, joka on muodostunut tietokoneharrastuksen ja digitaalisen viihteen yhteyteen. Siihen lukeutuvat hänen näkemyksensä mukaan myös pelaamiseen liittyvät harrastajalehdet, Internet-yhteisöt, keräilijät, radio- ja televisio-ohjelmat. Kuvio 1 havainnollistaa pelikulttuurin määritelmää, jonka olen muodostanut Kankaan näkemyksen ja oman näkemykseni pohjalta. Näkemykseni eroaa Kankaan näkemyksestä hieman, sillä hän näkee peliteollisuuden muodostuneen digitaalisen viihteen ja tietokoneharrastuksen yhteyteen,

kun itse näen pelikulttuurin muodostuneen pelkästään digitaalisen viihteen yhteyteen. Käsitän tietokoneharrastuksen olevan osa digitaalisen viihdettä.

Sisällytän digitaalisiin peleihin niitä käsittelevät Internet-yhteisöt, keräilijät, lehdet, radio- ja televisio-ohjelmat, kuten Kankaan määritelmässäkin. Lukisin myös pelaajat kuuluvaksi digitaalisiin peleihin, sillä ovathan he keskeisiä harrastuksen olemassaololle – eihän pelejä tuotettaisi, jos kukaan ei niitä ostaisi. Digitaaliset pelit ovat eräänlainen rajapinta pelikulttuurin ja pelejä harrastavien ihmisten sekä pelejä käsittelevien medioiden välillä. Tutkin pelikulttuuria tarkastelemalla sosiaalisia kokemuksia, joita naispelaajilla on digitaalisiin peleihin liittyen. Pelikulttuuri nousee esille myös tarkasteltaessa, miten naispelaajat löytävät mieleisiään pelejä ja käyttävätkö he aktiivisesti pelaamiseen liittyviä medioita, kuten pelaamista käsitteleviä lehtiä ja verkkosivuja.

Tutkimustavoitteen saavuttamiseksi asetan neljä tutkimuskysymystä:

1. Millaisia pelaajia naiset ovat?
2. Mitkä tekijät vaikuttavat naisten mielenkiintoon digitaalisia pelejä kohtaan?
3. Miten naispelaajat suhtautuvat digitaalisissa peleissä ja pelaamisessa ilmeneviin sukupuolistereotyyppioihin?
4. Millaisena naispelaajat näkevät peliteollisuuden kuluttajan roolissa?

Ensimmäisellä tutkimuskysymyksellä selvitän yleiskuvaa naispelaajasta – onko naispelaajien välillä suuria eroavaisuuksia, ja voidaanko joitakin piirteitä yleistää. Perustietojen avulla voin profiloida vastaajajoukon määrittäen, millaisista vastaajista se koostuu. Toisen tutkimuskysymyksen avulla selvitän, millaiset tekijät saavat naiset kiinnostumaan pelaamisesta. Selvitän liittyvätkö naispelaajien kiinnostuksen herättävät ja pelaamaan motivoivat tekijät esimerkiksi yksilön mieleen, ympäristötekijöihin tai pelillisiin ominaisuuksiin. Kolmannella tutkimuskysymyksellä haluan selvittää, miten naispelaajat kokevat peliharrastukseen liittyvät stereotyyppiat. Pelihahmojen sukupuolen esitystavat ovat keskeisesti esillä, kun tarkastellaan sukupuolistereotyyppioita

digitaalisissa peleissä. Peliteollisuuden kehityksen ja ideologian ymmärtäminen on osa pelaamisen tutkimista. Tarkastelen peliteollisuutta naispelaajien näkökulmasta vastatakseni neljänteen tutkimuskysymykseen. Selvitän, miten naispelaajat näkevät peliteollisuuden kuluttajina ja miten kiinnostuneita he ovat peliteollisuudesta työnantajana.

## 1.2 Tutkimusaineisto

Keräsin tutkimusaineiston www-kyselyllä, jonka kohderyhmänä olivat suomea ja englantia puhuvat naispelaajat. Kysely lähetettiin seitsemälle keskustelupalstalle ja se oli avoinna aikavälillä 9.11.2009–23.11.2009. Perustin jokaiselle keskustelupalstalle kyselyä koskevan keskustelun, johon liitin ensimmäiseksi viestiksi saateen (ks. liite 1 ja liite 2), jossa oli linkki www-kyselylomakkeeseen. Kyselyyn annettiin vastauksia kaiken kaikkiaan 643 kappaletta. Suomenkieliseen lomakkeeseen (liite 3) vastauksia tuli 611 kappaletta ja englanninkieliseen lomakkeeseen (liite 4) 32 kappaletta. Alaluvussa 1.2.2 kerron tarkemmin kyselylomakkeen rakenteesta. Pyrin saamaan kyselyn mahdollisimman monen naispelaajan tietoisuuteen perustamalla sitä koskevan keskustelun Internetiin eri keskustelupalstoille, jotka esittelen alaluvussa 1.2.1. Valitsin keskustelupalstat hakukoneen hakutuloksien ja oman kokemukseni pohjalta valikoiden. Pyrin löytämään mahdollisimman kattavasti naispelaajiin tai peliharrastukseen keskittyviä keskustelupalstoja, mutta myös yleistä keskustelua sisältäviä keskustelupalstoja.

### 1.2.1 Www-kyselyn suuntaaminen keskustelupalstoille

Useat keskustelupalstat keskittyvät käsittelemään laajasti elämän monia eri osa-alueita. Myös digitaalisille peleille on yleensä oma keskustelualueensa, mutta niissä keskitytään peleihin yleisesti. Digitaaliset pelit jaetaan moneen eri alueeseen esimerkiksi pelien nimien tai lajityyppien mukaan. Tällainen suppea jaottelu aiheuttaa sen, että muista pelaamiseen liittyvistä ilmiöistä on hankala keskustella. Niinpä pelaajat perustavatkin

pelkästään digitaalisiin peleihin ja pelaamiseen keskittyviä keskustelupalstoja. Myös naispelaajiin keskittyviä sivustoja ja keskustelupalstoja on perustettu englanniksi, mutta suomeksi ei tietääkseni ole yhtäkään. Etsiessäni sopivia peliaiheisia keskustelupalstoja kyselyäni varten, koin näistä syistä naispelaajien lähestymisen Suomessa hieman haasteellisemmaksi. Siksi suuntasin kyselyni keskustelupalstoille, joissa liikkuu mahdollisesti naispelaajia tai pelaamista harrastavia miehiä, jotka voisivat pyytää tuntemiaan naispelaajia vastaamaan kyselyyn.

Ennen keskustelun perustamista pyysin luvan tutkimusaineiston keräämiseen kunkin sivuston ylläpidolta. Usein sivuston säännöissä vaaditaan tutkimusluvan pyytämistä erikseen, vaikka kyseessä olisikin ei-kaupallinen akateeminen tutkimus. Sivustoilla saattaa olla useita syitä tällaiseen menettelyyn. Ylläpitäjät haluavat esimerkiksi tietää, ettei tutkimusaihe ole haitallinen sivuston maineen kannalta, tai että keskustelijoiden henkilöllisyys ei paljastu tutkimuksen myötä ilman heidän omaa tahtoaan. Tutkimusaineiston keräämiseen suhtauduttiin useimmilla keskustelupalstoilla myönteisesti, mutta joidenkin keskustelupalstojen ylläpito ei vastannut lähettämäni viestiin, kielsivät tutkimusaineiston keräämisen tai asettivat tunnukseni neuvottelematta kirjoituskieltoon. Lopulta tutkimukseen mukaan valikoituivat keskustelupalstat, joiden ylläpidolta sain luvan tutkimusaineiston keräämiseen. Käyttämäni englanninkieliset sivustot ovat: WomenGamers.com<sup>1</sup> ja Gaming Angels<sup>2</sup>. Vastaavasti suomenkieliset Internet-sivustot ovat: Pelit.fi<sup>3</sup>, Peliplaneetta<sup>4</sup>, Voimahali<sup>5</sup>, Ellit<sup>6</sup> ja Radola<sup>7</sup>.

*WomenGamers.com* on vuonna 1999 rekisteröity yhdistys, joka kerää digitaalisten pelien pelaajat yhteen. Rekisteröityneitä käyttäjiä on tutkimushetkellä 11 697, joista aktiivisimmat käyttäjät ovat naisia. Keskustelupalstan lisäksi yhdistys tarjoaa uutisia peleistä ja peliteollisuudesta sekä aiheeseen liittyviä artikkeleita. *Gaming Angels* on WomenGamers.comia vastaava sivusto, joka kehittyi nykyiseen muotoonsa vuonna 2006. Gaming Angelsin tarkoituksena on yhdistää naispelaajat Internet-yhteisöksi. Keskustelualueella on tutkimushetkellä 1643 rekisteröitynyttä käyttäjää. Sivustolla on

---

<sup>1</sup> www.womengamers.com, <sup>2</sup> www.gamingangels.com, <sup>3</sup> www.pelit.fi, <sup>4</sup> www.peliplaneetta.net, <sup>5</sup> www.voimahali.fi, <sup>6</sup> keskustelu.plaza.fi/ellit, <sup>7</sup> createphbb.com/radola

keskustelupalstan lisäksi digitaalisiin peleihin liittyviä arvosteluja, haastatteluja ja uutisia.

*Pelit.fi* on samannimisen digitaalisia pelejä käsittelevän *Pelit*-lehden Internet-sivusto. Vuonna 2008 *Pelit*-lehden levikki oli 32 686 kappaletta (SanomaMagazines 2008). Lehden Internet-sivusto tarjoaa uutisten ja peliarvostelujen lisäksi rekisteröityneille lukijoilleen oman VIP-alueen, jossa on saatavilla materiaalia julkaistuista lehdistä ja lukijat voivat keskustella keskenään digitaalisista peleistä ja niihin liittymättömistäkin asioista. *Peliplaneetta* tarjoaa muiden sivustojen tapaan kävijöilleen mahdollisuuden lukea uutisia sekä lukea ja kirjoittaa digitaalisiin peleihin liittyviä arvosteluja.

*Voimahalin* keskustelupalstalla on tutkimushetkellä 11 366 rekisteröitynyttä kävijää. Keskustelupalstalla ei käsitellä pelkästään digitaalisia pelejä tai pelaamista koskevia aiheita, vaan aiheet keskittyvät jokapäiväisen elämän ympärille. *Ellit* on yksi monista *Plaza.fi*n tarjoamista keskustelupalstoista. Ellissä keskusteluaiheita on Voimahalin tapaan useita, esimerkiksi liittyen kotiin, muotiin ja kauneuteen, perheeseen sekä liikuntaan ja terveyteen. Keskusteluihin voi osallistua kuka vain, sillä keskustelupalstalle rekisteröityminen ei ole pakollista. *Radola* on The Sims -pelisarjan pelaajille suunnattu keskustelupalsta, jossa rekisteröityneitä käyttäjiä on tutkimushetkellä 4603. Sivusto tarjoaa kävijöilleen useita pelisarjaan liittyviä keskustelualueita, joissa kävijät voivat esimerkiksi jakaa pelikokemuksiaan ja hakea ongelmatilanteissa apua.

### 1.2.2 Kyselylomakkeen rakenne

Kysymyslomakkeessa kysymyksiä on yhteensä 24, jotka jakaantuvat viiteen eri osioon (I–V). Ensimmäisessä osiossa kysymyksiä on seitsemän ja ne kartoittavat pelaajan perustietoja, jotka ovat tässä tapauksessa vastaajan sukupuoli, ikä, asuinmaa, miten kauan on pelannut, kuinka usein pelaa, miten paljon pelaa kerralla ja onko joku henkilö vaikuttanut vastaajan pelaamisen aloittamiseen. Koin tarpeelliseksi kysyä vastaajien sukupuolta, sillä odotettavissa oli, että myös miehet saattaisivat antaa kyselyyn vastauksia ja heidän vastauksensa olisi eroteltava naispelaajien vastauksista.

Kyselyn toinen osio koostuu kuudesta kysymyksestä. Niiden perusteella tarkoitukseni on selvittää, millaisista pelien ominaisuuksista ja lajityypeistä naiset pitävät. Lisäksi selvitän, mitkä pelit ovat heidän suosikkejaan ja miksi he pelaavat. Kysyn myös naispelaajien mielipidettä digitaalisissa pelissä esiintyvistä väkivallasta. Kolmannessa osiossa käsittelen pelaamiseen liittyviä laitteistoja ja niiden omistajuutta sekä pelikulttuuriin liittyviä asioita, kuten mediaa ja uusien pelien löytämistä. Lisäksi esitän osion viimeisessä kohdassa väittämiä digitaalisiin peleihin ja peliteollisuuteen liittyvistä seikoista.

Neljäs osio koostuu neljästä, pääasiassa sukupuoleen keskittyvästä kysymyksestä. Kysymykset koskevat pelaamisen maskuliinisuutta, pelihahmon sukupuolta, sukupuolistereotyyppioita ja pelaajien kokemusta siitä, ovatko he kokeneet syrjintää tai kohdanneet loukkaavia mielipiteitä pelaamiseen liittyen sukupuolensa vuoksi. Syrjintää ja loukkaavia mielipiteitä käsittelevässä kysymyksessä vastaajilla on mahdollisuus kertoa tarkemmin aiheeseen liittyvistä kokemuksistaan. Viidennessä osiossa on kaksi kysymystä, joista ensimmäinen käsittelee sitä, kokevatko naispelaajat peliteollisuuden huomioivan heitä tarpeeksi ja toinen kysymys käsittelee heidän unelmapeliään, jossa vastaajille annetaan mahdollisuus kuvailla unelmapeliään omin sanoin.

Kysymyksiä laatiessani päätin jättää huomioimatta vastaajien koulutuksen, tulot tai rahankäytön pelejä hankkiessa, sillä en kokenut näiden asioiden olevan merkittävässä asemassa tämän tutkimuksen kannalta. Kysymys peleihin kulutetun rahan määrästä olisi saattanut tuntua vastaajista kiusalliselta ja vastaukset olisivat voineet vääristyä esimerkiksi piratismiin vuoksi. Piratismilla tarkoitetaan tallenteiden valmistamista ja levittämistä ilman oikeudenhaltijan lupaa (TTVK 2009). Osa vastaajista saattaisi hankkia pelit laittomin keinoin eivätkä siksi pystyisi määrittelemään peleihin kuluneen rahan määrää, mikä vääristäisi täten tilastoja.

Laadin kysymykset pelaamista käsittelevien tutkimusten, kirjallisuuden ja artikkeleiden pohjalta sekä omaa kokemustani naispelaajana hyödyntäen. Jotta kysymykset tulisivat oikein ymmärretyiksi, käytin kyselylomakkeessa erillistä selvennystoimintoa, jossa

vastaajat saivat apua vastaamiseen kohdistamalla osoittimen kysymyksen lopussa olevaan värikkääseen kysymysmerkkiin. Kyselyn toimivuuden varmistuakseni, testasin kyselylomaketta itselläni ja kuudella koehenkilöllä, joista osa oli aktiivisia pelaajia ja osa ei harrastanut pelaamista säännöllisesti. Jätän omat vastaukseni sekä koehenkilöiden vastaukset huomiotta analysoidessani kyselyn varsinaisia vastauksia.

### 1.3 Menetelmät

Keräsin tutkimusaineiston www-kyselyllä, jonka vastaukset muodostivat tutkimusaineiston. Tutkimusaineiston analysoinnissa yhdistelin kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia tutkimusmenetelmiä. Käytin avoimien kysymysten tulosten analysoinnissa sisällönanalyysiä. Esittelen alaluvussa 1.3.1 aineistonkeruumenetelmänä käytetyn www-kyselyn ja alaluvussa 1.3.2 tutkimusaineiston analyysiin käytetyt menetelmät.

#### 1.3.1 Aineistonkeruumenetelmä

Valitsin aineistonkeruumenetelmäksi www-kyselyn, koska se on taloudellinen, yksinkertainen ja luotettava keino kerätä aineistoa. Kyselylomakkeen tekemiseen käytin Vaasan yliopiston www-kyselyjen laatimiseen tarkoitettua työkalua nimeltä E-lomake, josta tallensin kyselyn vastaukset analysointia varten Excel-taulukkona. Kyselyn vastausten tallentuminen tietokoneelle lisää menetelmän luotettavuutta, sillä jos vastaukset pitäisi syöttää tietokoneelle käsin, olisi virhelyöntien mahdollisuus suurempi (ks. Valli 2007a: 111). Uskon myös, että naispelaajat ovat aktiivisia Internetin käyttäjiä ja vastaavat mielellään sähköiseen kyselyyn. Saan vastauksiin enemmän monipuolisuutta suuntaamalla kyselyn monelle Internetin keskustelupalstalle, toisin kuin jos suuntaisin kyselyn ainoastaan tietyn digitaalisen pelin pelaajille.

Kyselylomakkeen kysymykset on jaettavissa monivalintakysymyksiin, avoimiin kysymyksiin ja Likertin asteikkoa käyttäviin kysymyksiin. Monivalintakysymyksiä on

kyselylomakkeessa 12 kappaletta, avoimia kysymyksiä on seitsemän kappaletta ja Likertin asteikkoa käyttäviä kysymyksiä on viisi kappaletta. Kahdessa avoimessa kysymyksessä (kysymykset 22 ja 23) tutkimukseen osallistujien on ensin vastattava suppeaan monivalintakysymykseen, jonka jälkeen he perustelevat vastausvalintansa. Nämä kysymykset ovat kaksiosaisia, joissa vastaaja ensin valitsee annetuista vastausvaihtoehdoista itselleen mieleisen, ja sen jälkeen hän voi omin sanoin perustella valintansa tai kertoa omakohtaisista kokemuksistaan.

Kolmessa monivalintakysymyksessä (kysymykset 7, 14 ja 17) ja yhdessä Likertin asteikkoa käyttävässä kysymyksessä (kysymys 12) vastaajalla on niin ikään mahdollisuus kertoa omin sanoin vastauksensa, mikäli valmiiksi annetuista vaihtoehdoista ei löydy sopivaa. Haluan varmistaa, että vastaajalle löytyy aina sopiva ja mieleinen vastausvaihtoehto, joten siksi olen lisännyt osaan valmiista vastausvaihtoehdoista kohdan ”Joku muu, mikä?” tai ”Mikäli edellisistä vaihtoehdoista puuttui jokin käyttämäsi vaihtoehto, kirjoita se halutessasi alla olevaan laatikkoon.” (ks. Valli 2007a: 123). Likertin asteikkoa käyttävät kysymykset ovat pääasiassa 5-portaisia, joka on järjestysasteikoista yleisin ja tunnetuin (ks. kuva 1).

21. Arvioi seuraavalla asteikolla seuraavia väittämiä: ?

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa mieltä eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
* Pelihahmojen tulisi olla realistisia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pidän stereotyyppisistä naisahmoista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pidän stereotyyppisistä miesahmoista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Stereotyyppisiä pelihahmoja tulisi vähentää peleissä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* En pelaa pelejä, joissa esiintyy naisstereotyyppöitä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Stereotyyppiset pelihahmot vääristävät käsitystä naisista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Kuva 1.** Kysymys, jossa on käytetty Likertin asteikkoa

Kyselyssä 5-portaisten vastausten ääripäät muodostavat vastausvaihtoehdot *täysin eri mieltä* ja *täysin samaa mieltä*. Niiden välille sijoittuvat vaihtoehdot *jokseenkin eri mieltä* ja *jokseenkin samaa mieltä*. Olen antanut myös mahdollisuuden neutraalille vastaukselle, joka on *ei samaa mieltä eikä eri mieltä*. Se vastaa vastausvaihtoehtona usein käytettyä *en osaa sanoa*. Yleisimmiksi syiksi vastata *en osaa sanoa* voidaan

luokitella, että vastaaja ei ymmärrä mitä kysymyksellä tarkoitetaan tai hän ei osaa / halua sanoa mielipidettään asiasta (ks. Vehkalahti 2008: 36; Valli 2007b: 186). Mittaan Likertin asteikolla vastaajien mielipiteitä erilaisten väittämien suhteen, sillä annettuja vastauksia vertailemalla pystyn selvittämään, ovatko vastaajat suhtautuneet väittämään kielteisesti vai myönteisesti.

Ainoastaan yksi Likertin asteikkoa käyttävistä kysymyksistä on 4-portainen ja se käsittelee pelien lajityyppejä. Joskus Likertin asteikon 4-portainen vaihtoehto nähdään negatiivisena, sillä näin vastaaja pakotetaan ottamaan asiaan kantaa. Käytän tätä kuitenkin siksi, koska se on suosittu tapa kerätä tietoa etenkin silloin kun aihe on tutkittaville läheinen ja heillä tulisi olla siitä mielipide (Valli 2007a: 116). Muokkasin asteikkoa siten, että perinteisten vastausvaihtoehtojen tilalla olivat *ei kokemusta, en pelaa mielelläni, menettelee ja pelaan erittäin mielelläni*. Käyttämällä muokattua asteikkoa, tahdon välttää vastaajien pakottamisen mielipiteensä ilmaisemiseen, mikäli heillä ei ole kokemusta kyseisestä pelin lajityypistä. Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2007: 198) näkemys on, että joskus ihmisillä on tapana vastata kysymykseen vaikka todellisuudessa heillä ei olekaan kantaa asiaan, joten tällaisten vastausten vähentämiseksi mahdollisuus *en osaa sanoa* tai *ei samaa eikä eri mieltä* -vastauksien antamiseen on suotavaa. Kun vastaajia ei pakoteta ilmaisemaan kantaansa, voidaan sillä nähdä olevan positiivinen vaikutus tutkimukseen.

Tein kyselyyn mahdollisimman monimuotoisia kysymyksiä, jotta vastaajien mielenkiinto kyselyn tekemiseen pysyisi mahdollisimman korkeana. Tutkimukseen osallistuville ei ole mielekäästä vastata kysymyksiin, jotka ovat pelkästään avoimia tai Likertin asteikolla toteutettuja. Monivalintakysymyksissä oli valmiita vastausvaihtoehtoja, joista voidaan olettaa löytyvän jokaiselle vastaajalle sopiva vastaus. Tämä nopeuttaa myös kyselyyn vastaamista. On kuitenkin kysymyksiä, joihin ei voi antaa valmiita vaihtoehtoja ja tällöin olenkin käyttänyt avoimia kysymyksiä. Avoimet kysymykset sopivat esimerkiksi vastaajien unelmapelin selvittämiseen, koska silloin vastaajalla on mahdollisuus käyttää omaa mielikuvitustaan ja ilmaista vapaasti omia mieltymyksiään. Jaottelen avoimien kysymysten vastaukset luokkiin, jolloin näen mitä

ja millaisia vastauksia on esiintynyt kaikista eniten. Teen luokkien rajaamisen ensin laajasti luomalla useita luokkia pienillä eroilla, joita sitten voin tarvittaessa tiivistää suuremmiksi luokiksi (ks. Valli 2007a: 124).

### 1.3.2 Analyysimenetelmä

Käytän tutkimusaineiston analysointiin sekä kvalitatiivisia että kvantitatiivisia tutkimusmenetelmiä (ks. Hirsjärvi ym. 2007: 135, 156), sillä sen kannalta molempien menetelmien käyttäminen on tarpeen. Määrällinen eli kvantitatiivinen tutkimusmenetelmä auttaa käsittelemään numeerisessa muodossa olevia tuloksia, kuten pelaamisen määrää. Kvalitatiivisesta menetelmästä puolestaan on hyötyä sellaisten kysymysten kanssa, joiden vastauksia ei voida mitata määrällisesti. Parhaiten se soveltuukin avoimien kysymysten käsittelemiseen, joissa vastaajalla on mahdollisuus ilmaista mielipiteensä omin sanoin. Avoimien kysymyksien vastauksia on vaikea käsitellä määrällisesti, koska vastaajat saattavat antaa hyvinkin erilaisia vastauksia. Käytänkin niiden analysointiin sisällönanalyysiä, joka on yksi kvalitatiivisten tutkimuksen lajeista (ks. Hirsjärvi ym. 2007: 158). Kerron tässä alaluvussa vielä tarkemmin, miten menettelen sisällönanalyysissa. Sisällönanalyysillä käsiteltäviin kysymyksiin lukeutuu esimerkiksi vastaajien unelmapeliä käsittelevä kysymys 24.

Aloitan vastausten analysoinnin selvittämällä, ovatko kyselyyn tulleet vastaukset käyttökelpoisia. Mikäli löytyy sellaisia www-kyselylomakkeita, joihin on selvästi vastattu vajaasti, leikillä tai selvästi huolimattomasti, aion hylätä ne (ks. Heikkilä 2005: 132). Hylkäämisessä käytän kuitenkin omaa harkintakykyäni, sillä yhden tiedon puuttuminen ei vielä anna aiheutta hylätä muuten hyvää vastausta (ks. Hirsjärvi ym. 2007: 216–217). Www-kyselyn hyviin puoliin kuuluu se, että voin asettaa haluamani kysymykset pakollisiksi eli E-lomake ei salli kyselylomakkeen lähettämistä ennen kuin kaikkiin pakollisiin kohtiin on vastattu. Huonona puolena voidaan nähdä se, että osa vastaajista voi jättää vastaamatta kyselyyn, koska kysymykset ovat pakollisia.

Monivalintakysymyksissä selvitän, miten vastaukset jakaantuvat kunkin kysymyksen eri vaihtoehtojen välillä. Pystyn tällöin määrittelemään, mitkä vaihtoehdot saivat naispelaajien keskuudessa eniten kannatusta. Kysymyksissä, joissa olen käyttänyt Likertin asteikkoa, annan vastausvaihtoehdoille lukuarvon. *Täysin eri mieltä* saa arvon yksi, *jokseenkin eri mieltä* saa arvon kaksi, *jokseenkin samaa mieltä* saa arvon kolme ja *täysin samaa mieltä* saa arvon neljä. Selvittämällä, miten paljon kutakin vastausvaihtoehtoa on annettu, pystyn laskemaan keskiarvon (arvoilla 1–4) jokaiselle väittämälle. Mitä lähempänä keskiarvo on yhtä, sitä enemmän vastaajat ovat eri mieltä väittämän kanssa. Vastaavasti mitä lähempänä keskiarvo on neljää, sitä enemmän vastaajat ovat väittämän kanssa samaa mieltä.

Keskiarvoa laskiessani, en anna *ei samaa eikä eri mieltä* -vaihtoehdolle lukuarvoa muiden vaihtoehtojen tapaan. Tämän perustelen aiemmin mainitsemissa syillä eli tutkittavat antavat *ei samaa eikä eri mieltä* tai *ei osaa sanoa* -vastauksen useimmiten silloin, kun he eivät osaa / halua ilmaista mielipidettään. Tällaisten vastausten mukaan lukeminen keskiarvoon vääristäisi hieman vastauksia, etenkin kun varsinaista syytä mielipiteen ilmaisematta jättämiseen ei varmuudella tiedetä. *Ei samaa eikä eri mieltä* -vastausten mahdollistaminen on kuitenkin tärkeää, sillä neutraali vastaus on aina puuttuvaa tietoa parempi (ks. Vehkalahti 2008: 36).

Laskettuani vastaajien mielipiteiden jakauman, teen jokaisesta vastauksesta taulukon tai joissain tapauksissa kuvion, helpottamaan esitetyn asian havainnollistamista. Koska kuvioiden numeerinen tieto on esitetty pelkästään keskiarvoina tai prosentteina, olen liittänyt tutkielman loppuun taulukoita, jotka sisältävät yksityiskohtaisempaa tietoa kysymyksiin tulleista vastauksista (ks. liite 5). Jatkan analyysiä seuraavassa tutkimusvaiheessa kuvioiden ja taulukoiden pohjalta, jossa käytän sisällönanalyysiä. Sisällönanalyysin avulla muodostan tutkimusaineistosta tiivistetyn kokonaisuuden, jossa kuvaan naisten digitaalisten pelien pelaamista ja teen siitä johtopäätöksiä (ks. Tuomi & Sarajärvi 2009: 103). Klusteroin eli luokittelen samanlaiset vastaukset keskenään luokiksi, sillä sen avulla selkiytyy, miten paljon erilaisia vastauksia naispelaajat antoivat avoimiin kysymyksiin. Käsiteltyäni tutkimusaineiston, vertaan siinä esiintyneitä

vastauksia muihin aiemmin tehtyihin tutkimuksiin ja niiden tuloksiin. Mikäli tuloksissa on havaittavissa selviä eroja, pohdin mistä ne voisivat johtua. Olen rakentanut kyselylomakkeen siten, että avoimet, monivalinta- ja Likertin asteikkoa käyttävien kysymysten vastaukset täydentävät toisiaan.

#### 1.4 Tutkimuksen teoreettinen tausta

Voidakseni tuoda tutkimuksessani esille mahdollisimman monipuolisesti naispelaajien mielipiteitä ja toiveita, olen rakentanut tutkimukseni teoreettisen taustan useiden muiden tehtyjen tutkimusten ja muun kirjallisen aineiston pohjalta. Lucas ja Sherry (2004) tutkivat pelaamista vertailemalla miesten ja naisten pelaamiseen liittyviä eroja. He ovat perehtyneet aiheeseen viestinnän näkökulmasta ja pohtivat pelaamisesta aiemmin tehtyjen tutkimusten näkökulmien pätevyyttä. Lucasin ja Sherryn näkemykset ovat keskeisessä roolissa tutkimukseni kannalta siten, että heidän aiempaa tutkimusta koskeva pohdinta antaa valmiudet suhtautua kriittisesti sekä muiden tutkimuksiin että omaan tutkimukseen.

Hartmann ja Klimmt (2006) tarkastelevat naisten digitaalisia pelejä koskevia mieltymyksiä kahdessa eri tutkimuksessa. Molempiin tutkimuksiin osallistui 317 naista, joiden ikäjakauma oli 18–26-vuotta. Heidän tutkimuksensa tarjoaakin vertailupohjan omalle tutkimukselleni, sillä kartoitan ominaisuuksia, jotka ovat naispelaajien mielestä digitaalisissa peleissä joko puoleensavetäviä tai vähemmän miellyttäviä. Kerr (2003) on tutkinut naisten pelaamista monipuolisesti, sillä hänen kiinnostuksen kohteenaan ovat olleet naispelaajien mieltymysten lisäksi myös sosiaalisen verkoston tärkeys peliharrastuksen kannalta, ja miten eri pelikonsolit vetoavat esimerkiksi ulkonäöllisesti naispelaajiin. Kerr sai vastauksia Britanniasta, Yhdysvalloista ja Kanadasta, joten hänen tutkimuksensa tuo lisää monipuolisuutta tutkimuksen ja lähteiden väliseen vertailuun.

Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson ja Consalvo (2007) tutkivat aikuisten naisten ja digitaalisten pelien välistä suhdetta. Tutkimuksessaan he erottavat kolme erilaista

pelaajatyyppejä. Kerr (2003) on tehnyt vastaavanlaisen pelaajatyypittelyn jaottelulla naispelaajat kahteen pelaajatyyppeihin. Molemmat tutkimukset tarjoavat tietoa eri pelaajatyypeistä, joiden pohjalta jaottelen omaan kyselyyni vastanneet pelaajat heidän pelaamiseen käyttämänsä ajan perusteella. Royse ym. esittelevät myös tekijöitä, jotka motivoivat naisia pelaamaan ja määrittelevät, millaiset digitaaliset pelit kiehtovat naisia. Roysen ym. tavoin Sherry ja Lucas (2003) ovat tutkineet pelien sisällön vaikutusta pelaamiseen innostavana tekijänä. Suoninen (2002) on tutkinut, miten valta tehdä asioita pelissä mielensä mukaan vaikuttaa pelaamisen haluun. Pelaamaan motivoivia tekijöitä käsittelevät tutkimukset antavat vahvan vertailupohjan tutkimukseni tuloksille.

Pelihahmoja on tutkittu useissa tutkimuksissa, jotka tarjoavat omalle tutkimukselleni teoriapohjan, johon pystyn vertaamaan tutkimuksessa saamiani tuloksia (esim. Gorriz & Medina 2000: 47; Suoninen 2002: 124; Schott & Horrell 2000: 37). Schottin ja Horrellin (2000) tutkimuksessa painottuvat naisia kiinnostavat pelien lajityypit ja etenkin naispelihahmojen mielekkyys. Pelien lajityypit ja pelihahmot ovat tutkimuksessani yhtenä tarkastelukohteena, joten Schottin ja Horrellin näkemykset ovat niiden tutkimuksessa keskeisessä asemassa. Pelihahmojen tutkimiseen liittyy oleellisesti voimakkaiden sukupuolistereotyyppien tarkastelu. Stereotyyppisiä pelihahmoja tutkivat Hartmann ja Klimmt (2006) sekä Dietz (1998), jotka tarkastelevat asiaa naispelaajien näkökulmasta. Salokoski (2004; 2005) on puolestaan tutkinut pelaamisen määrän vaikutusta pelaajaan ajatuksiin digitaalisissa peleissä, etenkin yleensä negatiivisiksi koettujen piirteiden suhteen.

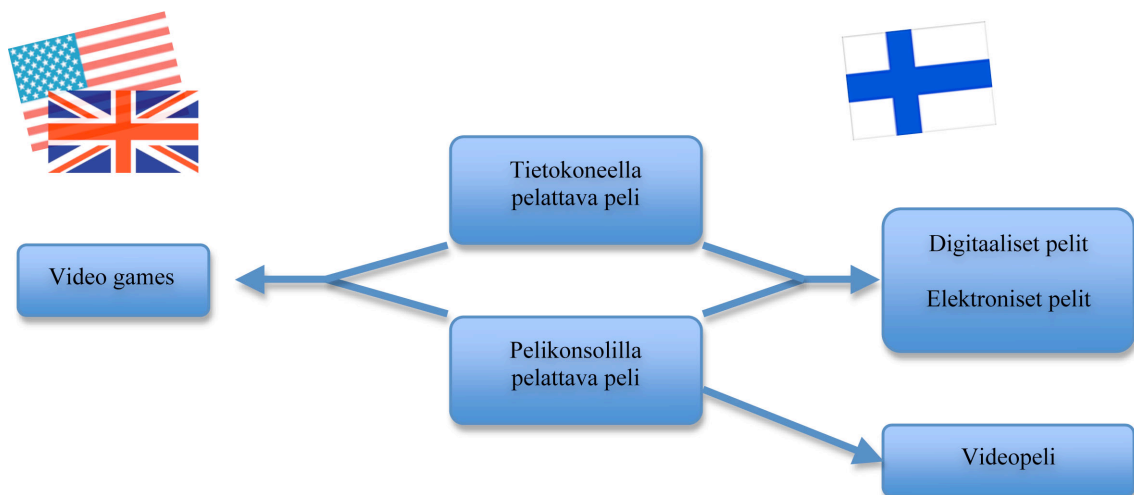
Graner Ray (2002) tarkastelee naisten pelaamista markkinoinnin näkökulmasta. Lisäksi hän tuo esille seikkoja esimerkiksi pelien suunnittelusta ja naisten suhteesta tekniikkaan, jotka voivat vaikuttaa naisten digitaalisten pelien pelaamattomuuteen. Hän käsittelee laajasti myös naisille kehitettävien pelien historiaa peliteollisuudessa. Haines (2004) puolestaan on tutkinut sitä, miten peliteollisuuden työmarkkinat saataisiin muutettua naisia kiinnostavammaksi. Graner Ray ja Haines tarjoavat tutkimuksiensa kautta tietoa peliteollisuudesta niin työnantajana kuin pelien tuottajanakin.

## 2 DIGITAALISET PELIT

Tässä luvussa teen yleiskatsauksen digitaalisiin peleihin. Alaluvussa 2.1 tarkastelen erilaisia pelejä kuvaavia termejä ja perustelen, miksi olen päätenyt termivalinnassani juuri digitaalisiin peleihin. Käsittelen alaluvussa 2.2 digitaalisten pelien aikaisempaa tutkimusta, jonka jälkeen alaluvussa 2.3 aihe syvenee pelien lajityyppeihin.

### 2.1 Tietokonepelien ja konsolipelien yhteistä nimittäjää etsimässä

Pelit jaotellaan usein tietokone- ja konsolipeleihin, mutta kun niitä tarkastellaan yhdessä, on yhteisen nimittäjän löytäminen haastavaa. Termit voivat esimerkiksi vaihdella käytettävän kielen tai käyttäjän oman tulkinnan mukaisesti, kuten kuvioista 2 voidaan havaita.



**Kuvio 2.** Termierot suomen kielen ja englannin kielen välillä

Kuviossa 2 vertailen englannin kielen ja suomen kielen välisiä termieroja. Kuviossa on nähtävissä se, että kun suomen kielessä puhutaan tietokoneilla pelattavista peleistä ja pelikonsoleilla pelattavista peleistä yhdessä, käytetään yhteisenä nimittäjänä termejä

*digitaaliset pelit, elektroniset pelit ja videopelit*. Englannin kielessä yhteisen nimittäjän löytäminen on yksinkertaisempaa, sillä esimerkiksi Yhdysvalloissa termi *videopeli* (video game) tarkoittaa samaa kuin *elektroninen peli* (ks. Huhtamo & Kangas 2002: 9). Kuitenkin suomen kielessä *videopeleillä* voidaan myös tarkoittaa pelkästään pelikonsoleilla (esim. Microsoft Xbox 360, Sony PlayStation 3, Nintendo Wii) pelattavia pelejä.

Termien oikeellisuuden suhteen on käyty kautta digitaalisten pelien olemassaolon ajan väittelyä siitä, voidaanko tietokonepelit ja konsolipelit lukea samaan kategoriaan. Asinousee esille nykyisin yhä useammin, sillä esimerkiksi Nirvi (2009: 30) korostaa, että tietokone- ja konsolipelit eivät ole koskaan olleet toisiaan näin lähellä kuin mitä ne nyt ovat. Hän kritisoi sitä, että konsolipelejä varten termejä on kaksi – videopelit ja konsolipelit –, mutta yksimielistä, kaikkia pelejä kuvaavaa yleistermiä ei ole. Nirvi toteaa *videopelin* olevan oikea termi kuvaamaan tämän hetken tietokone- että konsolipelejä yhdessä.

Nirvi (2009: 30) on sitä mieltä, että termin vaihtelut johtuvat vannoutuneesti tietokoneella pelaavien ja pelikonsolilla pelaavien välisestä halveksunnasta toisiaan kohtaan. Hän lisää ”normimedioiden” tarkoittavan videopelillä konsolipelejä, mutta myös viittauksia peliin kuin peliin pelialustasta riippumatta löytyy. Kerr (2006: 3) sen sijaan mainitsee määritelmällisten eroavaisuuksien johtuvan siitä, että pelitutkimus on vielä suhteellisen uutta. Tästä voitaisiin päätellä, että määritelmät eivät siksi vielä ole ehtineet vakiintumaan. Kerr (2006: 4) puolustaa termin *digitaaliset pelit* käyttöä, sillä digitaalisia pelejä voi pelata monilla pelialustoilla ja perimmiltään niiden valmistamiseen sekä myymiseen liittyvät vaiheet pohjautuvat digitaaliseen teknologiaan. Kerr perustelee digitaalisten pelien ”kääntämisen” olevan myös siksi helppoa alustalta toiselle.

Termivalinta voidaan perustella myös hieman teknisemmästä näkökulmasta. Järvinen (1999a: 28) toteaa elektronisen ja digitaalisen olevan keskenään synonyymeja. Hän näkee, että termi *elektroninen* on kuitenkin korvaantumassa vähitellen termillä

*digitaalinen*, joka on myös ajankohtaisempi. Digitaalisista peleistä puhuessaan Järvinen (1999b: 172) sanoo tarkoittavansa termillä tietokone- ja videopelejä yhdessä, koska ne molemmat käyttävät mikropiirejä. Tämän hän perustaa siihen, että mikropiirit käsittelevät tietoa digitaalisesti eli ykkösinä ja nollina. Paananen (2000: 16) määrittelee mikropiirin tietokoneen tietoa käsitteleväksi ytimeksi. Hän toteaa mikroprosessorin mahdollistaneen mikrotietokoneen synnyn, jonka keskeisin osa on mikropiiri.

YSA:sta (2009) eli Yleisestä suomalaisesta asiasanastosta löytyy myös termi digitaaliset pelit, jonka suppeampiin termeihin lukeutuvat tietokone-, verkko- ja videopelit. Järvisen ja Kerrin tapaan käytän tutkimuksessani termiä *digitaaliset pelit*, johon sisällytän sekä tietokone- ja konsolipelit yhdessä. Koen termin *digitaaliset pelit* olevan myös videopelejä kiistattomampi, sillä sekä tietokonepelit että konsolipelit voidaan lukea kuuluvaksi digitaalisiin peleihin yksimielisemmin kuin videopeleihin. Termin *videopeli* käytössä vaikuttaa olevan enemmän käyttäjäkohtaisia eroavaisuuksia, joten siksi termin videopeli käyttö saattaisi johtaa vääränlaisiin tulkintoihin suomen kielessä. Välttääkseni toisteisuutta tekstissä, käytän usein pelkästään sanoja *pelejä* tai *pelata* viitatessani *digitaalisiin peleihin* tai niiden pelaamiseen.

## 2.2 Digitaalisten pelien pelaamisen tutkimus

Mielikuva digitaalisista peleistä ajanvietteenä on muuttumassa sukupuolineutraaliksi. Tämä on johtanut siihen, että naiset ovat viimeisen vuosikymmenen aikana ryhtyneet pelaamaan digitaalisia pelejä enemmän. Pelaamisen yleistyminen myös naisten harrastuksena on havaittavissa alan tutkimuksesta, sillä naisten pelaamista koskevien tutkimusten määrä on lisääntynyt vuosituhannen taitteen jälkeen. Perinteisesti tutkimuksissa keskitytään tarkastelemaan sekä miesten että naisten pelaamista, mutta pelkästään naisten pelaamiseen keskittyvä tutkimus on kasvattamassa suosiotaan tutkijoiden keskuudessa. Lucas ja Sherry (2004: 500–501) mainitsevat psykologian olevan yksi eniten pelaamista tutkineista tieteenaloista. Aiemmille tutkimuksille on ollut ominaista tutkia pelaamisen huonoja puolia ja vaikutuksia, kuten sitä, lisääkö

pelaaminen aggressiivisuutta. Lucas ja Sherry lisäävät, että muita huolenaiheita ovat olleet pelaamisen mahdollisesti synnyttävä riippuvuus, taitojen kehitys – tai niiden kehittymättömyys, terveysvaikutukset ja oppiminen. Psykologian lisäksi myös viestintä on tieteenala, jossa on tutkittu pelaamista.

Tarkasteltaessa digitaalisten pelien pelaamista välitteisenä (*mediated*) vuorovaikutuksen muotona, nostetaan joukkotiedotusvälineet keskeiseksi näkökulmaksi, kuten myös elokuvia, televisiota ja radiota tutkiessa (Lucas & Sherry 2004: 501). Välitteisellä vuorovaikutuksella tarkoitetaan vuorovaikutusta, joka tapahtuu jonkin viestintävälineen kautta, jolloin osapuolet eivät ole fyysisesti läsnä samassa tilassa (Helsingin yliopisto 2006). Pelaaminen, etenkin verkkopelit, voidaan nähdä välitteisenä vuorovaikutuksena (Lucas & Sherry 2004: 501). Verkkopeleillä tarkoitetaan pelejä, joiden pelaamiseen tarvitaan Internet-yhteyttä (Järvinen 2003). Siinä peliin osallistuvat voivat sijaita fyysisesti toisistaan hyvinkin kaukana, mutta pystyvät tietokoneverkkoon liitettyjen pelilaitteiden välityksellä pitämään yhteyttä toisiinsa, lähettäen viestejä eri muodoissa (Lucas & Sherry 2004: 501). Viestejä verkkopeleissä voidaan lähettää ja vastaanottaa esimerkiksi tekstinä peliin rakennetun keskustelutoiminnon välityksellä tai puheena mikroфонia ja kuulokkeita käyttäen.

Dovey ja Kennedy (2006: 3) kritisoivat tutkimuksia, jotka vertailevat tietokonepelejä ja joukkotiedotusvälineitä, elokuvia tai kirjallisuutta keskenään. He näkevät tällaisen vertailun suurentavan riskiä tulkita tietokonepelejä koskevia tutkimustuloksia väärin. Aarseth (2001) on asiasta samaa mieltä ja perustelee näkökulmaa sillä, että etenkin moninpelit yhdistävät esteettisyyden ja sosiaalisuuden tavalla, jolla elokuvat, TV-sarjat, romaanit tai teatteri eivät ole koskaan pystyneet. Näkisin, että digitaalisissa peleissä läsnäolon tunne on syvempi kuin elokuvissa tai televisiossa, sillä pelaaja kokee olevansa keskeisemmässä asemassa pelin etenemisen kannalta. Moninpeleissä pelaajat ovat sosiaalisessa vaikutuksessa keskenään – pelaten toisiaan vastaan tai yhteistyötä tehden, jolloin jokaisella osallistujalla on vaikutuksensa pelin kulkuun. Kun tätä verrataan elokuvien ja television katsojiin, voidaan havaita että katsojilla ei ole samanlaista vaikutusta seuraamansa elokuvan tai televisiosarjan tarinan etenemiseen.

Royse ym. (2007: 556) ovat tehneet tutkimuksensa yhteydessä havainnon siitä, että naisten pelaamista koskevat tutkimukset voidaan jakaa kahteen eri osaan. Ensimmäinen osa tutkimuksista keskittyy tutkimaan peleistä löytyviä sukupuolikuvauksia. Toinen osa tutkimuksista selvittää kyselyjä tai haastatteluja tekemällä, miten paljon naiset pelaavat ja millaiset ovat heidän mielenkiintonsa ja ajatuksensa pelien sekä pelaamisen suhteen. Näyttäisikö siltä, että naisten pelaamista ja muita peleihin liittyviä aihealueita tutkiessa on tutkijan pohdittava, miten hän voisi tuoda tutkittavasta aiheesta uutta tietoa esille, kuitenkin aiempien tutkimusten tuomaa arvokasta tietoa unohtamatta. Aiemmin tutkitun tarkastaminen ja päivittäminen on tarpeen säännöllisin väliajoin, sillä nopeasti kehittyvä tekniikka vaikuttaa ajan kuluessa myös pelaamiseen. Voitaisiin sanoa, että muutokset tekniikassa, ja sen mukaan myös pelaamisessa, saattavat vaikuttaa pelaajien mielipiteisiin ja asenteisiin eivätkä kymmenen vuotta sitten saadut tulokset välttämättä enää kuvaa nykytilannetta.

Royse ym. (2007: 556) kritisoivat aiempia naisten pelaamista koskevia tutkimuksia ja näkevät niissä muutaman huolenaiheen. Ensinnäkin joissakin tutkimuksissa pidetään aiheettomasti itsestäänselvytenä, että esimerkiksi pelien naishahmot vaikuttavat naispelaajien asenteisiin. Toiseksi heidän mielestään tutkimustulokset tyttöjen ja naisten kiinnostuksista, mieltymyksistä ja pelitottumuksista sekoitetaan keskenään ilman että mietitään, millaisia ongelmia niiden yhdistäminen saattaa aiheuttaa. Edellä mainitun perusteella tutkimustuloksia yleistettäessä huomio kohdistuu esimerkiksi siihen, miten aikuisen ja murrosikäisen mielipiteet ja mieltymykset saattavat erota toisistaan paljon.

Käytän tekstissä vaihtelevasti sanoja tyttö, nainen ja naispelaaja. Kyselytutkimuksen haittoihin kuuluu se, että on hankala rajata siihen vastaavien ikää. Jos kyselyn suuntaa esimerkiksi täysi-ikäisille naisille, on vaarana vähäinen vastausten määrä tai vastaavasti osallistujat voivat valehdella ikänsä. Myös tytön ja naisen välinen ero on häilyvä, sillä on vaikea määritellä koska tytöstä tulee nainen. Fyysisten muutosten ja iän perusteella voidaan helposti määritellä tytön olevan nainen täyskasvuisena tai täysi-ikäisenä, mutta naiseksi kasvaminen voidaan määritellä monella muullakin tapaa. Yksi on esimerkiksi

henkinen puoli – milloin tyttö alkaa tuntemaan itsensä naiseksi. Täysikasvuiset ja täysi-ikäiset naiset voivat myös viettää ”tyttöjen iltoja” tai tehdä jotakin ”tyttöjen kesken”.

Koska en ole määritellyt kyselylleni tiettyä ikärajaa, ovat siihen osallistujat suurella todennäköisyydellä kaikenikäisiä. Siksi olen pyrkinyt sisällyttämään tutkimukseen monipuolisesti tyttöjen tai naisten pelaamisesta tehtyjä tutkimuksia ja käsittelevää kirjallisuutta, jotta voisin niiden tuottaa tuloksia ja ajatuksia yhdistelemällä kaikenikäisiin naispelaajiin yleistettävää tietoa. Käytän siis sanaa tyttö viitatessani sellaiseen kirjallisuuteen ja tutkimuksiin, joissa digitaalisten pelien pelaajista puhuttiin tyttöinä (girls). Englanninkielisissä teksteissä käytetään usein myös ilmausta *female gamers*, jolla pyritään viittaamaan niin tyttöihin kuin naisiin, jotka harrastavat digitaalisten pelien pelaamista. Käytän tässä tutkimuksessa *female gamers* -ilmausta vastaavaa suomenkielistä vastinetta *naispelaajat*.

### 2.3 Digitaalisten pelien lajityypit

Digitaaliset pelit jaotellaan yleensä erilaisiin lajityyppeihin. Jakoa näihin lajityyppeihin ei tehdä pelien sisällön mukaan, vaan niiden toiminnallisen tyylin perusteella. Digitaalisten pelien jakaminen lajityyppeihin saattaa aiheuttaa liian jäykkää rajaamista, mutta jaottelu on tarpeellista havainnollistamisen vuoksi. Jaottelun ansiosta esimerkiksi pelien peruspiirteet ovat pelaajien kannalta helpommin hahmotettavissa. (Manninen 2007: 19.)

Olen jaotellut pelien lajityypit tutkimuksessani Mannisen (2007: 19–23) ja Säfströmin (2007: 35–164) luokittelujen pohjalta. Jaoin lajityypit kymmeneen eri luokkaan ja olen havainnollistanut sitä taulukossa 1.

**Taulukko 1.** Digitaalisten pelien lajityyppien luokittelu

Manninen (2007)	Säfström (2007)	Lajityyppien jaottelu tässä tutkimuksessa
Toimintapelit	Toimintapelit	Toimintapelit
Seikkailupelit	Seikkailupelit	Seikkailupelit
Roolipelit	Roolipelit	Roolipelit
Strategiapelit	Strategiapelit	Strategiapelit
Urheilu- ja kilpailupelit	Urheilupelit	Urheilupelit
Simulaatiopelit	Musiikkipelit	Simulaatiopelit
Ongelmapelit	Taistelupelit	Ongelmapelit
Opetuspelit	FPS-pelit	Taistelupelit
	Kilpailupelit	Musiikkipelit
	Tasohyppelypelit	
	Kauhupelit	

Mannisen (2007) ja Säfströmin (2007) luokittelussa toimintapelit, seikkailupelit, roolipelit ja strategiapelit ovat yhteisiä luokkia. Olen erotellut ne taulukossa 1 sinisellä värillä. Manninen yhdistää urheilu- ja kilpapelit omaksi luokakseen, kun taas Säfström näkee ne erillisinä luokkina. Tarkastelen näitä luokkia (vihreä) asettamalla ne urheilupelien alle, sillä näkisin kilpapeleissäkin olevan kyse pääasiassa urheilusta. Manninen on erottanut vielä simulaatiopelit, ongelmapelit ja opetuspelit omiksi luokikseen. Sen sijaan Säfström on luokitellut lajityypit vielä yksityiskohtaisemmin taistelupeleihin, FPS-peleihin, musiikkipeleihin, tasohyppelypeleihin ja kauhupeleihin. Mannisen luokittelusta olen poiminut simulaatio- ja ongelmapelit (vaaleanpunainen) sekä Säfströmin luokittelusta taistelu- ja musiikkipelit (keltainen).

Jakamalla pelit tiettyjen lajityyppien alle, on helpompi määritellä kunkin lajityypin suosio. Joidenkin pelien kohdalla on kuitenkin vaikea päättää, minkä lajityypin alle ne sijoittuvat. Osa peleistä voi sisältää piirteitä useammastakin luokasta, kuten esimerkiksi *Assassin's Creed* -peli, jossa päähahmon tavoitteena on murhata yhdeksän historiallisesti merkittävää henkilöä, lukeutuisi parhaiten toiminta-seikkailu -lajityypin alle. Tässä tapauksessa on kuitenkin päätettävä, kumpaa lajityyppiä – toimintaa vai seikkailua – kyseinen peli edustaa enemmän ja sijoittaa se sitten sen alle. Miellän

Assassin's Creedin tutkimuksessani enemmän toimintapeliksi, sillä se on nopearytmisen ja täynnä toimintaa sekä taistelua. Seuraavaksi esittelen jokaisen valitsemani lajityypin lyhyesti.

*Toimintapelit* vaativat pelaajaltaan usein nopeaa toimintaa ja reagointikykyä (Manninen 2007: 19). Säfström (2007: 35) toteaa niiden sisältävän ampumista, tappelemista ja räjähteitä. Toimintapelit voidaan jaotella alakategorioihin, joita ovat FPS-, taso-hyppely-, mäiskintäpelit ja shoot'em up -ampumisapelit. Näistä alakategorioista kuitenkin tavallisin edustaja on FPS (First Person Shooter), jossa peli on kuvattu ensimmäisen persoonan näkökulmasta. (Manninen 2007: 19–20.) *Taistelupelit* sijoitetaan yleensä toimintapelien alakategoriaksi, mutta ne voidaan erottaa myös omaksi kokonaisuudekseen. Taistelupeleissä ideana on yleensä se, että pelaaja kilpailee yhtä vastustajaa tai monia vastustajia vastaan omalla hahmollaan esimerkiksi nyrkkeilyn tai itämaisten kamppailulajien puitteissa. Pelaaminen tapahtuu yleensä peliä tai toista pelaajaa vastaan (Säfström 2007: 65).

*Seikkailupeleissä* tarinalla ja sitä ympäröivällä peliympäristöllä on suuri rooli, sillä Säfströmin (2007: 153) näkemyksen mukaan pelin tarina vie seikkailupeliä eteenpäin. Seikkailupeleille on myös hyvin ominaista ongelmanratkaisu (Manninen 2007: 20; Säfström 2007: 153). Monesti tähän luokkaan lukeutuvat pelit sisältävät vuorovaikutusta muiden pelissä esiintyvien hahmojen kanssa. *Roolipelit* liittyvät melko läheisesti seikkailupeleihin. Roolipeleissä seikkailu koetaan fantasiamaailmassa (Säfström 2007: 113), mutta maailma on laaja alue, jota pelaaja tutkii ja jossa hän yleensä myös taistelee (Manninen 2007: 20). Tehtävien suorittamisen lisäksi keskeisenä osana peliä ovat pelihahmon kehittäminen ja kokemuspisteiden kerääminen (emt. 20).

*Urheilupeleihin* sisältyy nimensä mukaisesti urheiluun ja kilpailuun pohjautuvia pelejä. Tähän luokkaan kuuluvat esimerkiksi jääkiekko-, jalkapallo- ja golfpelit. Lisäksi tämän lajityypin alle luetaan pelit, jotka sisältävät autourheilua, kuten formulaa tai rallia. Etenkin urheilupeleissä on hyvin usein tarjolla päivitettyjä tilastotietoja pelistä, esimerkiksi pelaajaan tai seuraan liittyen sekä pelaaja voi luoda pelaamalleen hahmolle

uran (Säfström 2007: 133–134). Manninen (2007: 22) sisällyttää urheilupelien kanssa myös kilpapelit, kuten esimerkiksi erilaiset tietovisailupelit. Tietovisailua voidaan pitää myös eräänlaisena urheiluna, jossa pelaajien refleksit ja aivot joutuvat koetukselle.

*Strategiapeljä* pelataan usein tietokoneella, sillä niitä on helpoin pelata hiirellä (Säfström 2007: 145). Strategiapelit voidaan jakaa kahteen eri luokkaan, reaaliaikaiseen ja vuoropohjaiseen. Vuoropohjaisessa strategiapelissä pelaaja voi rauhassa miettiä seuraavaa siirtoaan, mutta reaaliaikaisessa pelissä päätökset on tehtävä nopeasti (Säfström 2007: 145, Manninen 2007: 21). Strategiapelit sisältävät Mannisen (2007: 21) määritelmän mukaan ”loogista ajattelua, resurssinhallintaa, valintoja, suunnitelmia ja taktikointia, joiden avulla pyritään päihittämään vastapuoli”. Reaaliaikaisten strategiapelien tapaan myös *ongelmapelit* voivat perustua aikaan, jolloin pelaajan on ajateltava nopeasti. Ne pohjautuvat usein erilaisten ongelmien ratkaisemiseen ja analyttiseen ajatteluun. Ongelmat ovat pelin tarkoitus ja eivätkä siksi sitoudu tarinaan kuten seikkailupeleissä. Peräkkäiset ongelmat voivat muodostaa joko suoraan etenevän tai haarautuvan polun peliin. (Manninen 2007: 21.)

*Simulaatiopelit* voivat jäljitellä montaa eri ilmiötä kuten ympäristöä, laitetta tai konetta. Peleissä pelaaja pyrkii hallitsemaan ilmiötä mahdollisimman hyvin, joten hänen on harjoiteltava paljon tullakseen pelissä hyväksi. Simulaatiopeleissä on paljon vaihtelua tarkkuudessa ja vaativuudessa, joten ne eivät aina ole luonteeltaan raskaita tai vakavia. (Manninen 2007: 21.) *Musiikkipeleihin* luetaan pelit, jotka liittyvät esimerkiksi tanssimiseen, soittamiseen tai laulamiseen. Ne ovat suosittuja ryhmäpelejä, jolloin pelaajia on useampi samaan aikaan (Säfström 2007: 87). Lasken musiikkipeleihin myös erilaiset musiikkia käsittelevät pelit, kuten esimerkiksi musiikkiaiheiset tietovisailut.

### 3 NAISTEN DIGITAALISTEN PELIEN PELAAMINEN

Digitaaliset pelit ovat läheisessä yhteydessä tekniikkaan esimerkiksi peliharrastukseen liittyvien laitteiden välityksellä. Naisten pelaamisesta puhuttaessa on luonnollista käsitellä myös heidän suhdettaan tekniikkaan, sillä naisten tekniikkaan suhtautuminen on rinnastettavissa myös pelaamiseen liittyviin asenteisiin. Käsittelenkin aihetta alaluvussa 3.1. Rakennan kuvaa naisista digitaalisten pelien pelaajina alaluvussa 3.2, jossa käsittelen aiemmissa tutkimuksissa tehtyjä havaintoja naisten pelaamiseen liittyen. Peliharrastuksen suosioon vaikuttavia seikkoja pohdin tarkastelemalla pelaamaan houkuttelevia tekijöitä alaluvussa 3.3. Sen jälkeen alaluvussa 3.4 nostan esiin digitaalisiin peleihin liittyviä seikkoja, jotka vaikuttavat naispelaajien kiinnostukseen pelata digitaalisia pelejä.

#### 3.1 Naisten suhde tekniikkaan

Elektronisiin laitteisiin suhtautumista tarkastellessaan Suoninen (2002: 99) mainitsee, että elektroniset laitteet nähdään osana maskuliinista kulttuuria. Hän näkee elektronisten laitteiden maskuliinisuuden vaikuttavan siihen, että naiset eivät ole yhtä kiinnostuneita elektroniikan käytöstä. Samanlainen näkemys on havaittavissa myös digitaalisten pelien suhteen, sillä Kerr (2003: 270) toteaa, että näkemys pelien maskuliinisuudesta ei ole täysin hävinnyt, vaikka niiden suosio on kasvanut. Näyttäisi siltä, että suhtautuminen elektroniikkaan ja digitaalisiin peleihin on muuttumassa. On kuitenkin olemassa *Her Interactive*, joka on yksi tytöille pelejä kehittävä ja julkaiseva pelitalo. Gorriz ja Medina (2000: 44) kertovat *Her Interactiven* tekemästä tutkimuksesta selvinneen, että naiset tuntevat olonsa tietotekniikan kanssa yhtä mukavaksi kuin miehet. He myös käyttävät yhtä paljon tietotekniikkaa kuin miehet, mutta eivät välttämättä viihdetarkoituksessa. Toisaalta kuitenkin Hartmann ja Klimmt (2006: 911) toteavat tekemänsä tutkimuksen pohjalta, että naiset omaksuvat vähitellen miehille suunnitellut pelit saaden sukupuolten välisen kuilun kapenemaan.

Graner Ray (2002: 8) toteaa, että naiset eivät esimerkiksi näe tietokoneita viihteellisinä eivätkä siksi osta pelejä. Suoninen (2002: 102–103) on puolestaan havainnut tutkiessaan, että tytöt käyttävät tietokonetta enemmän hyötykäyttöön, kuten tekstinkäsittelyyn. He pitävät tietokoneen käyttöä paljon välineellisempänä ja käyttävätkin tietokoneita, mikäli jonkin tehtävän suorittaminen sitä vaatii. Brunner, Bennett ja Honey (1998: 74–75) kuvailevat naisten näkevän tietokoneet enemmänkin keinona parantaa maailmaa, kun taas miehet näkevät ne keinona ympäristönsä hallitsemiseksi. Näyttäisikin Graner Rayn ja Brunnerin ym. näkemysten perusteella siltä, että naiset näkevät tietotekniikan myötä myös muun tekniikan käytön pakollisena hyödykkeenä, joten he eivät välttämättä miellä tekniikkaa siksi viihteellisenä.

Voitaisiin sanoa, että tietokoneen käyttämisellä on naisten ja heidän suhteeseensa tekniikkaa kohtaan positiivinen vaikutus, sillä aktiivinen tekniikan käyttäminen saattaa saada naiset näkemään myös tekniikan viihdyttävyyden. Esimerkiksi digitaalisten pelien pelaamisen voidaan nähdä vaikuttavan positiivisesti naisten ja tekniikan väliseen suhteeseen. Denner, Werner, Bean ja Campe (2005: 90–91) näkevät tietokonepelit porttina naisten aktiivisempaan tekniikan käyttöön. He perustelevat näkemyksensä sillä, että naisten olisi hyvä oppia käyttämään tekniikkaa jo nuorena, sillä murrosiässä tytöt alkavat kiinnittää enemmän huomiota itseensä ja tutkivat identiteettiään, mielenkiinnonkohteitaan sekä kykyjään. Tytöt tekevät murrosiässä varhaisia päätöksiä siitä, mikä on heille soveliasta käytöstä ja tällä on vaikutus myös heidän kiinnostukseensa tekniikkaa kohtaan, sillä esimerkiksi Lucasin ja Sherryn (2004: 507) tutkimuksen mukaan murrosiässä olevat nuoret kokevat stressiä, mikäli he luokkatovereidensa läsnä ollessa joutuvat pelaamaan omalle sukupuolelleen sopimattomia pelejä.

Kauppila, Mäki-Ketelä ja Suoranta (2006: 149) esittävät näkökulman, jonka mukaan tietokonepelikulttuuri ei ole tyttökuultuuriin sopiva, koska sovellukset ovat militaristisia ja pohjimmiltaan aseteknologisen tutkimuksen tuote. He toteavat, että verrattaessa digitaalisia pelejä nykyiseen maastotaisteluvälineisiin tai ilmataisteluteknologiaan, ei niiden välillä ole juurikaan nähtävissä eroa. Ainoaksi eroksi he nimeävät sen, että pelit on luotu viihdyttämään, mutta maastotaiteluvälineet ja ilmataisteluteknologia

tappamaan. Näkisin, että aina kyse ei ole pelikulttuurin maskuliinisuudesta, sillä varttuvien tyttöjen asenteisiin voi vaikuttaa myös vanhempien asenne teknologian käyttöön ja digitaalisten pelien pelaamiseen. Mikäli vanhemmat eivät ole kiinnostuneita teknologiasta ja sitä ei nähdä viihdykkeenä esimerkiksi pelien muodossa, on todennäköisempää että myöskään perheen tyttölapset eivät ole kovin kiinnostuneita pelaamisesta.

Myös kiinnostus teknologiaa kohtaan saattaa jäädä vähäiseksi siitäkin syystä, että tyttöjen vanhemmat eivät välttämättä koe tarpeelliseksi tietokoneen hankkimista tyttärelleen ennen kuin se on koulunkäynnin kannalta tarpeellista (Suoninen 2002: 101). Graner Ray (2002: 3–4) on tehnyt vastaavan havainnon siitä, että tytöt saavat usein käytettyjä koneita, kun taas heidän miespuoliset perheenjäsenensä saavat uusia ja tehokkaita koneita. Johtopäätöksenä tästä Graner Ray toteaa, ettei tyttöjä pidetä uusien laitteiden arvoisina. Näyttäisikin siltä, että tällaisissa tapauksissa sosiaalisen verkoston tarjoamat kokemukset esimerkiksi tietokoneista ovat merkittäviä. Kerr (2003: 280) toteaaakin sosiaalisen verkoston olevan tärkeä juuri siksi, että naisilla on mahdollisuus pelata digitaalisia pelejä esimerkiksi ystäviensä luona. Tämän hän perustaa siihen, etteivät vanhemmat välttämättä ymmärrä pelaamista, koska eivät itse pelaa ja siksi kotiin ei hankita pelilaitteita.

### 3.2 Naisten profiili pelaajina

Naispelaajat voidaan jaotella ryhmiin heidän pelitottumustensa perusteella. Kerr (2003: 282–283) määrittelee tutkimuksessaan kaksi erilaista naispelaajatyppiä. Ensimmäistä pelaajatyppiä hän kutsuu satunnaiseksi pelaajaksi ja toista vannoutuneeksi pelaajaksi. Satunnainen pelaaja käyttää pelaamiseen vähemmän kuin kaksi tuntia viikossa ja ominaista heille on se, etteivät he itse omista pelikonsolia tai pelaamiaan pelejä. He käyttävät pelien ostamiseen vain vähän rahaa ja lempipelien nimeäminen on heille hankalaa. Vannoutuneet pelaajat puolestaan käyttävät pelaamiseen enemmän kuin kaksi tuntia päivässä ja heidän on helppo nimetä useita lempipelejä. Vannoutuneille pelaajille

on ominaista säästää rahaa peleihin ja pelikonsoleihin. He käyttävät sosiaalista verkostoaan tai Internetiä pelaamista koskevan tiedon etsimiseen ja osallistuvat pelejä tai pelaamista koskevaan keskusteluun esimerkiksi Internetin keskustelupalstoilla.

Kerrin jaottelun lisäksi toisenlaisen jaon esittelevät Royse ym. (2007: 561–562), jossa he erottelevat naiset kolmeen erilaiseen pelaajatyyppiin. Ensimmäiseen kuuluvat naiset, jotka eivät pelaa mitään pelejä. Toiseen pelaajatyyppiin kuuluvat keskivertopelaajat, jotka viettävät noin 1–3 tuntia viikossa pelaamiseen ja kolmanteen pelaajatyyppiin kuuluvat tehopelaajat, jotka pelaavat kolmesta tunnista yli kymmeneen tuntiin viikossa. Roysen ym. ja Kerrin jaottelut keskivertoisista naispelaajista ovat osittain samanlaiset, sillä molemmat määrittelevät keskivertopelaajan peliajaksi muutaman tunnin viikossa. Ero heidän jaotteluissaan ilmenee vannoutuneen ja tehopelaajan välillä. Royse ym. (2007: 562) jaottelevat naispelaajan tehopelaajaksi, mikäli hän pelaa viikossa yli kolme tuntia, kun taas Kerr (2003: 283) näkee vannoutuneen pelaajan pelaavan yli kaksi tuntia päivässä. Kerrin jaottelun mukaan siis vannoutunut pelaaja pelaa 14 tuntia tai enemmän viikossa. Kummassakaan jaotteluissa ei mainita pelaamisen määrän vaihteluista päivittäin tai viikoittain, mutta näkisin muiden päivittäisten aktiviteettien vaikuttavan pelaamiseen määrän vaihteluun.

Royse ym. (2007) erottelivat tutkimuksessaan myös naiset, jotka eivät pelaa. Digitaalisten pelien kannalta on tiedostettava, että on myös naisia, jotka eivät omasta päätöksestään halua pelata. Heidän mielipiteistään voidaan löytää perusteita sille, miksi naiset eivät pelaa yhtä aktiivisesti digitaalisia pelejä kuin miehet. Roysen ym. (2007: 569) tutkimuksesta selvisi, että osalla naisista, jotka eivät pelaa, on kielteinen käsitys pelaamisesta. He näkevät pelaamisen myös usein ajan tuhlauksena. Schottin ja Horrellin (2000: 48) tutkimus tukee Roysen ym. löydöstä, sillä naiset mainitsivat käyttävänsä kodin hoitamiseen sen ajan, joka miehiltä kuluu pelaamiseen. Roysen ym. (2007: 569) tutkimukseen osallistuneet naiset mainitsivat myös huolenaiheekseen pelien sisällölliset ominaisuudet, kuten väkivallan ja sukupuolistereotyytiat. Lisäksi pelit miellettiin yksinäiseksi harrastukseksi. Yksinäisyys on leimannut peliharrastusta sen alkuajoista saakka ja elää edelleen jossain määrin ihmisten mielipiteissä. Digitaalisten pelien

kehitys on kuitenkin mahdollistanut entistä vuorovaikutuksellisemman pelaamisen, joten käsitys pelaamisesta yksinäisestä harrastuksesta on vanhanaikainen. Roysen ym. (2007: 569) tutkimukseen osallistuneiden naisten pohdinnat paljastivat naisten pelkäävän pelien tekevän riippuvaiseksi. Naisten vähäiseen pelaamiseen voi olla syynä muutkin tekijät kuin ainoastaan puuttuvista kokemuksista tekniikan parissa.

Graner Ray (2002: xvi) ei syytä tekniikkaa siitä, että naiset eivät ole yhtä aktiivisia pelaajia kuin miehet. Hän perustelee ajatuksensa sillä, että jos tekniikka toimisi esteenä tietokonepelien pelaamiselle, eivät naiset olisi niin aktiivisia Internetin käyttäjiä kuin tilastot antavat ymmärtää. Suomessa naiset ja miehet käyttävät Internetiä lähes yhtä paljon, sillä Tilastokeskuksen (2008) mukaan suomalaisista 16-74-vuotiaista naisista 82 prosenttia ja miehistä 84 prosenttia oli käyttänyt vuoden 2008 Tilastokeskuksen tutkimusajankohdasta katsoen, viimeisen kolmen kuukauden aikana Internetiä. Tästä voidaan päätellä, että suomalaiset naiset ovat aktiivisia Internetin käyttäjiä.

Kangas (2002: 132) mainitsee yhdeksi syyksi naisten pelaamattomuuteen pelien suunnittelun. Varsinkin naisille suunnatuista peleistä yritetään tehdä liian naisellisia, mikä saattaa hänen näkemyksensä mukaan aiheuttaa pelin epäonnistumisen. Graner Ray (2002: xvi) on samaa mieltä Kankaan kanssa, sanomalla pelien pinkkien pakkausten toimineen pelkästään Mattelin *Barbie Fashion Designer* -pelin kohdalla. Hän toteaa, että naisten kiinnostus pelejä kohtaan ei herää pelkästään hienojen pelipakkausten tai nimekkäiden brändien avulla. Kangas (2002: 132) lisää, että ongelmana on liiallinen erottelu miesten ja naisten asioiden suhteen. Hän näkee, että sukupuolten roolien erottelu saattaa juontaa juurensa jo lapsuuden opetuksista. Kangas toteaa, että kauppaan mennessä leluhyllyjen kohdalla voidaan huomata, kuinka tyttöjen ja poikien lelut on jaoteltu erikseen. Hän lisää, että peliteollisuus on omaksunut tämän saman erottelun.

Tutkijat ja pelitalot ovat useasti miettineet, että onko tarpeellista tehdä erityisesti naisille kohdistettuja pelejä. Kerr ja Jenkins esittävät erilaisen näkökulman naisiin kohdistettuun pelisuunnitteluun liittyen. Kerrin (2003: 284) tutkimuksessa ilmeni, että naispelaajien pelimaku vaihtelee hyvin paljon, joten olisi siis hankala toteuttaa jokaisen naispelaajan

toiveet täyttävä peli. Tutkimukseen osallistuneet naispelaajat olivat tietoisia pelimakujen vaihtelusta ja toivat esille, että he eivät haluaisikaan erityisesti naisille suunnattuja pelejä. He ilmaisivat nauttivansa jo olemassa olevista peleistä. Jenkins (2002: 156) tuo esille samanlaisen näkökulman puhuessaan tytöistä ja digitaalisista peleistä. Hän korostaa, että ennen kuin tytöille voidaan tehdä pelejä, on ensin ymmärrettävä, mikä niissä kiehtoo pokia. Jenkins toteaa, että on myös pohdittava, tarvitseeko tyttöjen ylipäättänsä tuntea samanlaista viehätystä digitaalisia pelejä kohtaan kuin pojat tuntevat.

*World of Warcraft* (WoW) -verkkoroolipeli on herättänyt naisten mielenkiinnon roolipelejä kohtaan. Roolipelejä ei ole varsinaisesti suunniteltu naisia silmällä pitäen, mutta silti ne ovat naispelaajien keskuudessa suosittuja (Taylor 2006: 94; Mortensen 2009: 143). Näyttäisikin siltä, että esimerkiksi WoWia voidaan pitää hyvänä esimerkkinä onnistuneesta pelisuunnittelusta, jossa peliä ei ole erityisesti kehitetty mies- tai naispelaajille. Roolipelien herättämä suosio on saanut tutkijat spekuloidaan syytä sille, mikä on johtanut roolipelien suosioon naispelaajien keskuudessa. Taylor (2006: 94, 97) on havainnut tutkiessaan, että sosiaalisuus, kommunikointi ja mahdollisuus ympäristön tutkimiseen ovat piirteitä, jotka herättävät naispelaajien kiinnostuksen. Tästä voidaan päätellä, että naispelaajiin vetoaa verkkopelit, joissa he voivat luoda uusia ihmissuhteita muihin pelaajiin ja edetä pelissä heidän avullaan. Mortensen (2009: 143) toteaa WoW:n suosion pohjautuvan naispelaajien keskuudessa siihen, että pelaaja voi valita pelihahmonsa itse. Valittavana on mies- ja naishahmoja eikä hahmovalinnasta ilmene minkäänlaisia palkkioita tai rangaistuksia, kuten esimerkiksi naishahmojen fyysinen heikkous mieshahmoihin verratessa.

### 3.3 Pelaamaan houkuttavat tekijät

Vuorela (2009: 79) toteaa pelaamisesta kirjoittaessaan, että leikkivä lapsi on terve. Hän on sitä mieltä, että lapsuuden fyysiset leikit jatkuvat aikuistuesssa mielikuvitusta apuna käyttäen. Mielikuvitus on tärkeä työväline pelintekijöille, mutta Vuorela näkee sen

tärkeänä myös pelaajille, sillä mielikuvituksen avulla eläydytään kuvitteellisiin tilanteisiin. Eläytymisen kykyä hän pitääkin perustana älykkyydelle ja ongelmanratkaisulle. Voitaisiin kuitenkin sanoa, että varsinainen syy pelaamiseen ei ole välttämättä pelaajan tahto toteuttaa tietoisesti älyllisiä toimintojaan, vaan monesti syyt ovat tiedostettuja ja arkiseen elämään liittyviä. Kerr (2003: 279) toteaaakin pelaamisen olevan tapa rentoutua koulu- tai työpäivän jälkeen. Samanlaiseen tulokseen päätyivät Royse ym. (2007: 568–569) tutkimuksessaan, jossa he havaitsivat, että yleinen syy naisten pelaamiselle oli arkipäivän huolien pakeneminen, sillä pelien pelaaminen lievitti tutkittavien vastausten perusteella stressiä.

Digitaalisten pelien pelaamiselle voi olla yksi tai useampi peruste. Sherry ja Lucas (2003: 19) ovat tutkineet digitaalisten pelien pelaamisen tuottamaa mielihyvää ja etenkin sitä, miksi pelataan. Heidän tutkimukseensa osallistui sekä miehiä että naisia, mutta näkisin tutkimuksen tulokset vertailukelpoisina naispelaajiin keskittyvälle tutkimuksellekin. Yksi peruste pelaamiselle on Sherryn ja Lucasin (2003: 15) tutkimuksen mukaan halu kilpailla. He tarkoittavat kilpailunhalulla sitä, että pelaaja haluaa olla pelattavan pelin paras pelaaja ja voittaa vastustajansa.

Royse ym. (2007: 573) havaitsivat tarkastellessaan naisten ja digitaalisten pelien välistä suhdetta, että kohtuupelaajien ja tehopelaajien kilpailunhalussa on eroa, sillä tehopelaajat pitivät enemmän kilpailua sisältävistä peleistä kuin kohtuupelaajat. Roysen ym. tutkimuksen perusteella näyttäisikin siltä, että tekniikan käytön aktiivisuustaso on verrannollinen pelaamisen määrään, sillä tehopelaajat olivat aktiivisimpia tekniikan käyttäjiä. Käsittelen alaluvussa 3.4 kohtuupelaajien ja tehopelaajien välistä eroa tarkemmin. Lisäksi Sherry ja Lucas (2003: 15) toteavat haasteiden etsimisen peleistä olevan rinnastettavissa kilpailunhalun tunteen kanssa. Heidän tutkimuksessaan selvisi, että digitaalisten pelien pelaajat, jotka pitivät haasteista peleissä, halusivat päästä pelissä loppuun saakka tai saavuttaa pelissä korkeimman mahdollisen tason.

Sosiaalista vuorovaikutusta voidaan Sherryn ja Lucasin (2003: 15) tutkimustulosten perusteella pitää yhtenä perusteena pelaamiselle. Sosiaalinen vuorovaikutus

digitaalisissa peleissä tarkoittaa useimmiten yhteisen ajan viettämistä kavereiden tai vaikkapa online-pelikavereiden kanssa Internetissä (Lenheart, Kahne, Middaugh, Rankin Mackill, Evans & Vitak 2008; Öhrnberg 2008: 17). Kerr (2003: 279) toteaa tutkimustulostensa perusteella, että sosiaalisella verkostolla saattaa olla peliharrastuksen kannalta suurikin merkitys. Tämän Kerr perustelee sillä, että mikäli sosiaalinen verkosto sisältää muitakin digitaalisten pelien pelaajia ja tarjoaa siten helpomman pääsyn pelialustoille, on peliharrastuksen jatkaminen todennäköisempää. Hänen tutkimuksessaan osoittautui, että lapsuudessa pelanneille naisille samaa sukupuolta olevien ystävien pelaamattomuus ei ollut ongelma, sillä he pelasivat digitaalisia pelejä kotona pääasiassa veljien, mutta joskus myös siskojen kanssa.

Halu kuluttaa aikaa osoittautui yhdeksi pelaamaan innoittavaksi tekijäksi Sherryn ja Lucasin (2003: 15) tutkimuksessa. Myös Kerrin (2003: 279) tutkimuksessa naispelaajat mainitsivat pelaamisen olevan hyvää ajankulua etenkin silloin kun on lomaa tai on työttömänä. Ajankuluttaminen näyttäisi siis olevan varsin yleinen peruste pelaamiselle. Yleisesti ottaen jokaisessa harrastuksessa on pääosin kyse ajan kuluttamisesta tai tylsistymisen estämisestä. Monet pelaajat ovat saattaneet huomata, miten aika kuluu huomaamatta pelatessa. Yksi peruste peliharrastukselle voi olla fantasiahakuisuus eli halu päästä kokemaan pelien tarjoama mielikuvituksellinen maailma. Pelaajat haluavat päästä kokeilemaan sellaisia asioita, joita eivät välttämättä pääse todellisessa elämässä kokemaan (Sherry & Lucas 2003: 15).

Digitaalisten pelien herättämä mielenkiinto oli yksi peruste pelaamiselle Sherryn ja Lucasin (2003: 15, 17) tutkimuksen perusteella. Mielenkiintoa peleissä voidaan herättää luomalla peliin kiehtovia tarinoita ja henkilöitä. Digitaalisten pelien sisällöllisen mielenkiinnon säilyttäminen on pelin kannalta merkittävä seikka, sillä pelien sisältö on se, joka houkuttaa pelaajaa tulemaan pelilaitteen äärelle ja tarttumaan peliohjaimeen kerta toisensa jälkeen. Suoninen (2002: 121) toteaa pelien viehäytyksen perustuvan pelaajan mahdollisuuteen vaikuttaa, miten pelissä edetään. Samanlaiseen tulokseen päätyi myös Kerr (2003: 282) omassa tutkimuksessaan. Hänen tutkimukseensa osallistuneet naiset pitivät digitaalisten pelien joustavuudesta ja vapaudesta tutkia niiden

pelimaailmoja. Vapauteen liittyivät myös oman hahmon luominen ja sen hallitseminen. Voitaisiin sanoa, että tällaiset peliominaisuudet auttavat pelaajaa tuntemaan itsensä osaksi peliä ja näkemään itsensä keskeisenä vaikuttajana pelin tarinan etenemisen kannalta. Sama tuntemus on vaikeampi saavuttaa esimerkiksi televisiota katsoessa. Pelaaminen tarjoaa erilaista, interaktiivisempaa viihdettä kuin televisio tai radio.

### 3.4 Naispelaajiin vetoavat ominaisuudet digitaalisissa peleissä

Naisten digitaalisten pelien pelaamiseen tai pelaamattomuuteen vaikuttavia tekijöitä voi olla monia. Pelkästään erilaisia tutkimuksia ja kirjallisuutta tarkasteltaessa on havaittavissa, että jokaisella tutkijalla on oma kantansa siihen, mikä esimerkiksi peleissä tai peliteollisuudessa on naisten kannalta hyvää tai huonoa. Naispelaajien näkökulmasta katsottuna pelisuunnittelu on yksi osa-alue, jossa tehdään virheitä. Eräs tällainen pelisuunnittelun virhe on se, että pelaajalla on yksi ainoa ja oikea tapa toimia pelissä. Lisäksi usein vääränlaisista toiminnoista seuraa peleissä jokin rangaistus. Yleisin rangaistus on pelihahmon kuoleminen, jolloin pelaaja joutuu aloittamaan alusta tai viimeisestä pelitalletuksesta. Graner Ray (2002: 13–14) toteaa pelihahmon kuolemisen olevan pelisuunnittelun kannalta helpoin vaihtoehto, muttei naispelaajia tyydyttävän, sillä tarina ei etene pelissä, mikäli pelaaja ei ratkaise tehtävää oikein. Hänen mukaansa olisikin mietittävä vaihtoehtoisia ratkaisuja sille, miten pelissä edetään mikäli pelaaja epäonnistuu pelin tehtävässä.

Liiallinen kilpailuhenkisyys peleissä saattaa vähentää naispelaajien kiinnostusta pelata. Graner Ray (2002: 38) toteaa peleissä usein esiintyvän konflikteja, jotka pelaaja ratkaisee yleensä voittamalla vastustajan. Konfliktitilanteiksi Graner Ray määrittelee esimerkiksi sen, että vastustaja haluaa tappaa pelaajan, vihollinen haluaa vallata pelaajan alueen, hirviöt valtaavat pelaajan linnan vankityrmän tai joku toinen pelaaja haluaa päästä maaliin ennen varsinaista pelaajaa. Tästä voidaankin päätellä, että naispelaajien osalta pelisuunnittelussa on hedelmällistä pohtia vaihtoehtoisia pelitapoja ja sitä, että tarvitaanko pelissä aina voittajaa.

Schottin ja Horrellin (2000: 50) tutkimuksesta ilmenee, että naisiin vähiten vetoavia digitaalisten pelien lajityyppejä ovat miesten suosimat taistelu- ja urheilupelit, koska niissä on osallisena paljon kilpailua ja joskus myös väkivaltaa. Kerr (2003: 282) toteaa oman tutkimuksensa pohjalta, että naiset pyrkivät välttämään julkista kilpailua muiden kanssa, koska he eivät koe tarvetta omien taitojensa todistamiseen tai he pelkäävät joutuvansa nöyryytyksen kohteiksi. Hartmann ja Klimmt (2006: 925) päätyivät tutkimuksessaan samanlaisiin tuloksiin. Tutkimukseen osallistuneet naispelaajat pitivät itseään vähemmän kilpailunhaluisina, eivätkä pitäneet pelissä voittamista yhtä tärkeänä kuin miespelaajat, mikä saattoi johtua siitä, että naispelaajat olivat epävarmoja omista taidoistaan kilpailutilanteissa.

Useissa naispelaajia koskevissa tutkimuksissa nousee esiin, että naispelaajat eivät pidä pelien väkivaltaisesta sisällöstä. Suoninen (2002: 125) toteaa tyttöjen ja poikien pelaamista tutkiessaan, että sukupuolten välillä on havaittavia eroja pelityyppi- ja pelivalinnoissa, kun tarkastellaan sisällöllisesti väkivaltaisia digitaalisia pelejä. Etenkin realistisen väkivallan suosiminen ilmeni pojilla enemmän kilpailuna siitä, kuka uskaltaa pelata kaikkein hurjinta peliä, kun taas tytöt eivät pitäneet väkivallasta. Schott ja Horrell (2000: 50) pohtivat tutkimustulostensa pohjalta, miksi naispelaajat eivät pelaa esimerkiksi urheilupelejä tai väkivaltaisia ja kamppailupainotteisia pelejä. He päätyivät siihen tulokseen, että urheilupeleissä sekä väkivaltaisissa ja kamppailupainotteisissa peleissä ei anneta tilaa luovalle tulkinnalle. Aiheeseen liittyen Subrahmanyam ja Greenfield (2000: 51) toteavat, että poikien leikit ovat luonteeltaan aggressiivisempia kuin tyttöjen, joten siksi väkivaltainen sisältö on pojille luonnollisempi osa digitaalisia pelejä.

Jossain määrin digitaalisten pelien väkivallan hyväksyminen voidaan nähdä myös tottumuksena, jolloin pelaaja ikään kuin turtuu näkemään väkivaltaa digitaalisissa peleissä. Tästä seuraa se, että väkivalta ei enää jatkossa herätä yhtä voimakkaita tunteita kuin aiemmin. Salokoski (2004: 202; 2005: 75) näkee, että pelaamisen määrä vaikuttaa pelaajan asenteisiin eli mitä enemmän pelaaja pelaa, sitä positiivisemmin hän suhtautuu peleissä yleensä negatiivisiksi koettuihin asioihin, kuten väkivaltaan ja

sukupuolistereotyyppioihin. Brenick, Henning, Killen, O'Connor ja Collins (2007: 411) tekivät tutkimuksensa pohjalta havainnon siitä, että pelaajat hyväksyvät sukupuolistereotyyppiat digitaalisissa peleissä sitä paremmin, mitä enemmän he pelaavat. Samassa tutkimuksessa ilmeni myös, että vähemmän pelaavat haluaisivat muuttaa useammin digitaalisten pelien sisältöä kuin paljon pelaavat.

Kerrin (2003: 282) ja Roysen ym. (2007: 557) tutkimuksista selvisi, että tytöt pitävät ongelmapeleistä. Samanlaiseen tulokseen päätyivät Miller, Chaika ja Groppe (1996: 32) tyttöjen pelaamista käsittelevässä tutkimuksessaan. Tutkimustuloksista ilmeni, että tytöt haluavat haastavia pelejä, jotka vaativat ongelmanratkaisukyvyyn käyttöä, mutta ei kuitenkaan turhautumiseen asti. Toisenlaisen näkökulman ongelmapeleistä esittää Hayes (2005: 24), joka näkee etteivät naiset pidä ongelmanratkaisupeleistä ongelmanratkaisun vuoksi, vaan siksi että ne ovat kestoaltaan lyhyitä ja helposti saatavilla. Tästä voitaisiin päätellä, että naisiin vetoavat enemmän ongelmapelit, jotka ovat nopeita ja itsenäisiä pikkupelejä kuin se, että ne olisivat osana jotakin suurempaa seikkailupeliä.

Gorrizin ja Medinan (2000: 47) tutkimustulosten perusteella helposti samastuttavia henkilöitä, sosiaalista vuorovaikutusta ja tutulta vaikuttavaa peliympäristöä. Näyttäisikin siltä, että nämä ominaisuudet toteutuvat parhaiten simulaatio- ja roolipeleissä, joten niiden voitaisiin sanoa olevan mieleisiä lajityyppisiä naispelaajille. Etenkin verkkoroolipelit ovat luonteeltaan sosiaalisia ja vaativat usein yhteistyön tekemistä muiden pelaajien kanssa. The Sims -pelisarja, joka kuuluu simulaatiopeleihin, on hyvä esimerkki samastumisesta ja tutusta peliympäristöstä. Kyseinen pelisarja on saavuttanut maineen virtuaalisena nukkekotina (esim. Martey & Stromer-Galley 2007), sillä se muistuttaa nukkekotileikkiä, jossa pelaajat voivat luoda erilaisia perheitä. Pelisarjan henkilöt eli simit ovat täysin ihmisen näköisiä ja siksi niissä on helppo nähdä itsensä. Tämä voidaan nähdä yhtenä vaikuttajana kyseisen pelisarjan saamaan suursuosioon, etenkin naispelaajien osalta.

Naishahmojen määrä on kasvanut digitaalisissa peleissä (esim. Schott & Horrell 2000: 37) ja nykyisin käytetyt hahmot edustavat useimmiten joko miehiä tai naisia, mutta ne saattavat olla myös sukupuolineutraaleja eli ne eivät ole selvästi miehiä tai naisia. Useat tutkimukset osoittavat naispelaajien pitävän eniten päähahmoista, jotka edustavat samaa sukupuolta kuin he itse ovat. Suoninen (2002: 124–125) tuo esille, että naispelaajat kokevat tärkeänä mahdollisuuden samastua pelihahmoon. Pelihahmojen ollessa miehiä, on samastuminen naisille vaikeampaa. Hän lisää, että pelihahmoon sitoudutaan henkilökohtaisemmin kuin esimerkiksi televisio-ohjelmien henkilöihin. Sen voi havaita siitä, että pelaajat puhuvat pelihahmostaan yleensä minämuodossa. Schott ja Horrell (2000: 37) tuovat esille toisenlaisen näkökulman, jossa he toteavat naishahmoja käytettävän digitaalisissa peleissä siksi, että ne vetoavat miespelaajiin. Se näyttäisikin olevan syy siihen, että naishahmojen seksuaalisuutta usein ylikorostetaan digitaalisissa peleissä.

Pelihahmoilla on suuri vaikutus pelaajiin, sillä tapa esittää naispelihahmo pelissä voi toimia myös naispelaajia karkottavasti. Peleissä esiintyvät naishahmot ovat usein avuttomia ja vaikeuksissa, joten pelaajan tehtävä on pelastaa hänet. Graner Rayn (2002: 29) mukaan tällaista ”pelasta prinsessa” -tarinaa on peleissä käytetty niin paljon, että se on ideana kulunut. Naishahmojen avuttomana esittämisen rinnalle on noussut myös tapa esittää naishahmot seksiobjekteina. Hahmolla on ehkä rohkeutta ja voimaa, mutta hänen seksuaalisia piirteitään on korostettu ja liioiteltu. (Emt. 29.) Neutraalien naishahmojen lisääminen digitaalisiin peleihin saattaa herättää naispelaajien mielenkiinnon, mutta pelin pitää kokonaisuutena toimia hyvin hahmon ympärillä, sillä Kerrin (2003: 283) tutkimukseen osallistuneiden naispelaajien vastaukset osoittivat, että heitä häiritsivät pelintekijöiden kankeat yritykset lisätä peliin nainen päähahmoksi, kun peli on selvästi suunniteltu miespäähahmon ympärille. Kun Kerrin (2003: 283) tutkimukseen osallistuneet naispelaajat pohtivat digitaalisten pelien sisällöllisiä ominaisuuksia, jotka vaikuttivat pelin ostamiseen, nousivat esille yliseksualisoidut naishahmot, maskuliiniset peliaiheet, väkivalta ja miesten seksuaalisten fantasioiden täyttäminen. Nämä ovat ominaisuuksia, joilla saattaa olla vaikutusta naispelaajien pelivalintaan. Näyttäisi siltä,

että naispelaajille on tärkeää neutraalien naishahmojen lisäksi se, ettei pelin sisältöä ole tehty liian maskuliiniseksi.

Naishahmojen lisäksi naiset näyttävät suosivan peleissä myös sukupuolineutraaleja pelihahmoja. Schottin ja Horrellin (2000: 50) tutkimuksessa ilmeni, että naispelaajat pelaavat digitaalisissa peleissä mieluummin eläinhahmolla tai jonkinlaisella oliolla kuin vahvasti stereotyyppisellä mies- tai naishahmolla. Naishahmojen ylikorostettu ulkonäkö pakottaakin naispelaajat joskus valintatilanteeseen, jossa heidän on päätettävä pelaavatko he peliä vai eivät. Mortensen (2009: 145) tarjoaa ratkaisumallia toteamalla, että jos nainen haluaa esiintyä pelissä naisena, on hänen joko jätettävä huomioimatta hahmon ulkonäkö tai hyväksyttävä hahmon yliseksuaalinen olemus. *Tomb Raider* -pelisarjan päähahmo *Lara Croft* on herättänyt mediassa paljon puhetta ulkonäöllään, sillä Laran naisstereotypiaa pursuavaa ulkonäköä pidetään usein syynä sille, että pelisarja on enimmäkseen miesten suosima. Mortensen (2009: 89) toteaa Laran Croftin herättävän keskustelua myös siksi, että hän on voimakas naissankari stereotyyppisten hallitsemassa maailmankaikkeudessa. Mortensen myöntää Laran ylikorostetun ulkonäön olevan kuitenkin tärkeä tekijä pelihahmon suosion kannalta. Sitten *Eidos*, joka on Lara Croft -pelisarjaa julkaiseva pelitalo, on ilmoittanut harkitsevansa Laran ulkonäön muokkaamista naisille mieleisemmäksi ja samalla pyrkivänsä tätä kautta nostamaan pelisarjan seuraavien osien myyntiä (Sabbagh 2009).

Digitaalisten pelien naishahmojen ulkonäköön on kohdistettu paljon kritiikkiä, mutta huomiota on myös kiinnitetty siihen, että päähahmot ovat usein miehiä. Vaikka mieshahmo nähdään useimmiten parempana samastumiskohteena miehille, niin myös naispelaajat voivat jossain määrin kokea mieshahmon hyvänä ja tasavertaisena vaihtoehtona. Turkle (1997: 210–211) havaitsi tutkiessaan tietokonepohjaisia roolipelejä, että naisen on helpompi esiintyä verkkoroolipelissä miehenä, sillä tällöin hän ei koe itseään ulkopuoliseksi. Kiinnittäessään huomiota muiden pelaajien sukupuoleen, huomasi Turkle että useat naishahmot olivat oikeassa elämässä miehiä ja vastaavasti mieshahmot olivat naisia. Näyttäisikin siltä, että naiset pyrkivät tasavertaiseen kohteluun peliyhteisössä pelaamalla mieshahmolla. Tällöin naispelaajat

eivät koe korostavansa omaa sukupuoltaan ja miespelaajien suhtautuminen heihin ei ole erilaista siksi, että pelihahmon takana onkin nainen.

Digitaalisissa peleissä on havaittavissa ominaisuuksia, joita osa naispelaajista voi pitää esteenä pelaamiselle tai nähdä pelikokemusta haittaavana tekijänä. Useiden tutkimusten mukaan naispelaajat kokevat vuorovaikutteisuuden positiivisena asiana digitaalisissa peleissä (Agosto 1998: 10; Hartmann & Klimmt 2006: 913; Gorriz & Medina 2000: 47). Vuorovaikutteisuus on läsnä verkkoroolipelien lisäksi myös moninpeleissä. Moninpelejä on pääosin kahta erilaista tyyppiä, niissä pelataan joko toista pelaajaa vastaan tai samalla puolella tehden yhteistyötä. Ne mahdollistavat pelaamisen esimerkiksi toisen perheenjäsenen tai kaverin kanssa, ja jossain tapauksissa myös enemmän kuin kaksi pelaajaa voi pelata samanaikaisesti esimerkiksi Internetin tai lähiverkon välityksellä. Naispelaajat kiinnittävät huomiota pelien lajityyppien tuomien ominaisuuksien lisäksi myös pelin sisällölliseen antiin, kuten esimerkiksi tarinointiin. Rikkaan tarinoinnin naiset kokevatkin miellyttävänä ominaisuutena (Schott & Horrell 2000: 43; AAUW 2000: 32). Digitaalisten pelien toteutus on myös merkittävä tekijä, sillä Miller ym. (1996: 32) tutkimukseen osallistuneet tytöt asettivat suuren arvon digitaalisten pelien peliympäristön suunnittelulle. He arvostivat niissä myös pelien laadukasta visuaalista ja auditiivista toteutusta.

Naispelaajien mieltymyksiä tutkittaessa pätee vanha viisaus *makuasioista ei voi kiistellä*, sillä naispelaajien pelimauissa on havaittavissa vaihtelua. Hayes (2005: 27) muistuttaa, että naispelaajien mieltymyksiä ei voida aina yleistää, sillä he eivät kaikki ole samanlaisia. Osa naispelaajista esimerkiksi pitää siitä, että he saavat pelissä ohjausta kun taas osa pitää siitä, että he voivat edetä pelissä itse päättämällä. Pelaajien mielipiteet voivat myös vaihdella iän mukana, sillä Kerrin (2003: 281) tutkimukseen osallistuneet naispelaajat havaitsivat makunsa muuttuneen digitaalisten pelien lajityyppien suhteen sen jälkeen kun he olivat täyttäneet 20 vuotta. Myös digitaalisten pelien PEGI-luokittelu saattaa vaikuttaa alaikäisten naispelaajien pelivalikoimaan. PEGI (Pan European Game Information) ilmaisee, minkä ikäisille pelaajille pelin sisältö parhaiten soveltuu. Järjestelmä auttaa etenkin vanhempia tekemään digitaalisiin peleihin

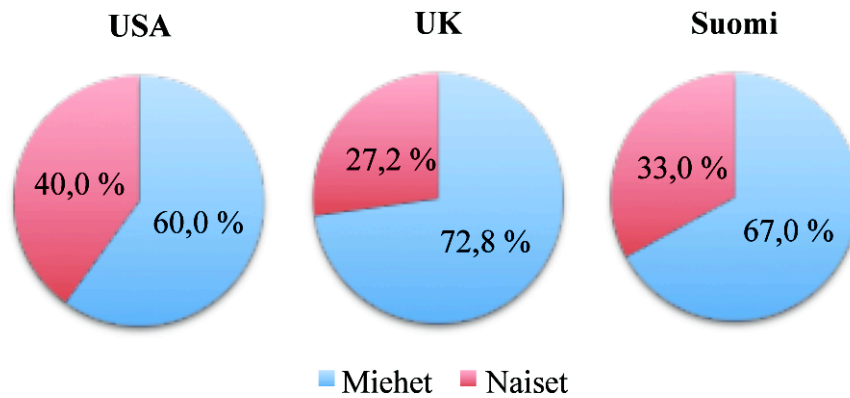
liittyviä ostopäätöksiä. (PEGI 2010.) Mikäli alaikäisten vastaajien vanhemmat päättävät ostettavista peleistä, voivat he valita pelit PEGI-luokittelun pohjalta, jolloin osa peleistä jää vastaajien pelivalikoiman ulkopuolelle.

## 4 PELITEOLLISUUS

Peliteollisuus on laaja kokonaisuus, johon digitaalisten pelien lisäksi kuuluu esimerkiksi pelivälinevalmistajat ja pelitalot. Luokittelen peliteollisuuteen kuuluvaksi myös erilaiset yhdistykset, jotka keräävät tilastotietoa pelialaan liittyen. Tilastot tarjoavat paljon tietoa aina pelaajista peleihin, joten näen niiden käsittelemisen tarpeelliseksi. Alaluvussa 4.1 esittelen kolme yhdistystä, jotka keräävät pelialaan liittyvää tietoa. Kerron myös, miten moni pelaajista on naisia Yhdysvalloissa, Britanniassa ja Suomessa. Käsittelem alaluvussa 4.2 peliteollisuutta työnantajana. Pohdin naisten asemaa peliteollisuudessa ja selvitän, miten naiset voidaan saada kiinnostumaan pelialalla työskentelemisestä. Ohessa käsittelem myös Suomen peliteollisuutta. Markkinointi on keskeinen osa peliteollisuuden menestystä, sillä markkinointi on yhdistävä tekijä peliteollisuuden ja pelaajien välillä. Käsittelem aihetta alaluvussa 4.3, jossa kerron lyhyesti peliteollisuuden naispelaajiin kohdistuneen markkinastrategian muutoksista aina sen historiasta nykypäivään. Pohdin myös, millaisiin asioihin naispelaajat kiinnittävät huomiota kuluttajina.

### 4.1 Tilastot peliteollisuudesta, digitaalisista peleistä ja pelaamisesta

Naispelaajien runsas lukumäärä on havaittavissa myös pelejä ja pelaamista käsittelevistä tilastoista. Peliteollisuuden kasvun myötä on perustettu yhdistyksiä, jotka seuraavat peliteollisuutta ja julkaisevat sitä koskevia erilaisia tilastoja. Tilastot koskevat usein pelien myyntiä ja pelaajia. Näiden tilastojen avulla voidaan selvittää myös kuinka monta prosenttia pelaajista on naisia. Tässä alaluvussa esittelen kolme eri yhdistystä: ESA, FIGMA ja ELSPA, sillä ne julkaisevat tilastoja eri maiden peliteollisuudesta, jotka antavat tilastollisesti merkittävää tietoa pelaajiin ja pelaamiseen liittyen. Käyn myös läpi jokaisen yhdistyksen antamat luvut naispelaajien määrästä. Kuviossa 3 on esitetty kolmen eri maan, Yhdysvaltojen (USA), Britannian (UK) ja Suomen, pelaajien jakautuminen sukupuolen mukaan.



**Kuvio 3.** Pelaajien prosentuaaliset osuudet sukupuolen mukaan (ESA 2008b: 3; ELSPA 2004: 4; FIGMA: 2008)

ESA (*Entertainment Software Association*) on Yhdysvalloissa toimiva yhdistys, joka on perustettu vuonna 1994 (ESA 2009). Se julkaisee muun muassa tilastoja yrityksistä, jotka julkaisevat tietokone-, video- ja verkkopelejä (ESA 2008a). Kuviossa 3 ensimmäinen piirakkakuviokuva osoittaa Yhdysvaltojen mies- ja naispelaajien prosentuaalista määrää. ESA:n (2008b) mukaan Yhdysvaltalaisista pelaajista miehiä on 60 prosenttia ja naisia 40 prosenttia.

ESA:a vastaava brittiläinen yhdistys on vuonna 1989 perustettu ELSPA (*The Entertainment & Leisure Software Publishers Association*), joka pitää tilastoa Britannian tietokone- ja videopeleistä (ELSPA 2004). Keskimäinen piirakkakuviokuva kuviossa 3 osoittaa sukupuolten jakaantumista brittiläisten pelaajien keskuudessa. ELSPA:n (2004) mukaan Britanniassa pelaajista miehiä on 72,8 prosenttia ja naisia 27,2 prosenttia.

FIGMA (*Finnish Games and Multimedia Association*) on vuonna 1999 perustettu suomalainen yhdistys, jonka toiminta keskittyy peli- ja multimedia-alan aseman edistämiseen (FIGMA 2008). Sen kautta on mahdollista saada päivitettyä tietoa esimerkiksi peleihin ja pelaajiin liittyen. FIGMA:n (2009) mukaan Suomessa pelaajista

miehiä on 67 prosenttia ja naisia 33 prosenttia, kuten kuviossa 3 oikeanpuoleisesta piirakkakuviosta voidaan havaita. Pelaajien sukupuolten jakaantumisesta kertovien lukujen perusteella pelaajien määrissä on havaittavissa jonkin verran vaihtelua maiden välillä. Yhdysvalloissa naispelaajia on selkeästi enemmän kuin Britanniassa, mutta Britanniassa ja Suomessa naispelaajat jakaantuvat melko tasaisesti. FIGMA julkaisee joka vuosi myös vuoden platinaa ja kultaa myyneet pelit sekä julkaisee esimerkiksi vuosikymmenen myydyimmistä peleistä listauksen (ks. FIGMA 2010).

#### 4.2 Naiset peliteollisuudessa

Peliteollisuus on hyvin laaja-alainen työllistäjä, sillä se tarjoaa töitä monenlaisille osaajille, joilla on kaikilla peliteollisuudessa tärkeä tehtävä. Pelikehityksen kannalta erilaiset työtehtävät voisi jakaa tittleiden mukaan, joita ovat: konseptisuunnittelija, pelisuunnittelija, käsikirjoittaja, taittaja, tuottaja, ohjelmoija, taiteilija, graafikko, testaaja ja markkinoija (Vuorela 2007: 15). Vaikka naisten kiinnostus teknisiä ja niin sanottuja miesten ammatteja kohtaan on kasvanut, on peliteollisuus vielä kuitenkin sellainen ala, jossa naiset ovat pieni vähemmistö. IGDA:n (*International Game Developers Association*) (2005) tekemässä pelinkehittäjä -tutkimuksessa ilmeni, että peliteollisuudessa työskentelevistä henkilöistä 88,5 prosenttia on miehiä ja 11,5 prosenttia naisia. Kyseisen tutkimuksen mukaan suurin osa näistä naisista sijoittuu esimerkiksi sellaisiin työtehtäviin kuin henkilöstöpäällikkö, käsikirjoittaja, edustaja ja markkinoija, mutta kaikista vähiten naisia tavataan ohjelmoijan työssä.

Eskelinen (2005: 38) antoi varovaisen arvion vuonna 2002 Suomen peliteollisuuden piirissä työskennelleiden määrästä, joka oli 400 ihmistä. Yrityksiä hän kuvasi varsin pieniksi, sillä niissä työskenteli yleensä 10–30 henkeä ja peliteollisuuden piirissä olevia yrityksiä oli tuolloin noin 20 kappaletta. Suomalaisessa peliteollisuudessa on havaittavissa kuitenkin kasvua, sillä Cordin (2009: 9) artikkelin yhteydestä vuonna 2009 ilmenee, että Suomen peliteollisuudessa työskentelee 1147 henkilöä ja yrityksiä on 45 kappaletta. Eskelinen (2005: 38) toteaa, ettei Suomessa voida vielä puhua

peliteollisuudesta vaan pikemminkin elinkeinosta. Tunnetuin suomalainen pelialan yritys lienee *Remedy Entertainment*, joka tuli tutuksi hyvin menestyneestä Max Payne -toimintapelistään. Cord (2009: 9) haastattelee artikkelissaan Jani Kahramaa, joka kertoo suomalaisten pelien korkean laadun olevan syy peliteollisuuden menestykseen. Kuution ja Sinerman (2009: 27) haastattelussa Neogames-pelikeskuksen johtaja KooPee Hiltunen mainitsee kuitenkin rahoituksen puuttumisen olevan suomalaisen peliteollisuuden kehitystä rajoittava tekijä.

Peliteollisuudessa työskentelevien miesten ja naisten palkoissa on nähtävissä suuriakin eroja, joka saattaa olla yksi syy miksei peliteollisuus kiinnosta naisia. Naisista saattaa tuntua, ettei heidän taitojaan ja työpanosta arvosteta tarpeeksi. Vuonna 2005 alalla olevat miehet tienasivat vuodessa keskimäärin 9000 USA:n dollaria eli nykyisellä kurssilla noin 6600 euroa enemmän kuin naiset (IGDA 2005). Miesten ja naisten palkkaeroista peliteollisuudessa ei voida olla kuitenkaan täysin samaa mieltä, sillä Britanniassa tehty tuoreempi tutkimus osoittaa, että peliteollisuudessa työskentelevät naiset tienavat alalla olevia miehiä paremmin. Miesten ja naisten palkan ero oli yli 2300 euroa vuodessa (French 2009). Palkkaerot tuntuvat olevan siis hyvinkin maakohtaisia eikä niistä voida tehdä varmoja johtopäätöksiä.

Naispuolisten työntekijöiden vähäinen määrä peliteollisuudessa herättää pohdintaa siitä, miten naiset saataisiin kiinnostumaan peliteollisuudessa työskentelemisestä. Hainesin (2004: 16) tekemästä tutkimuksesta selvisi kohtia, joiden muuttaminen peliteollisuudessa lisäisi naisten kiinnostusta siellä työskentelemiseen. Peliteollisuuden kiinnostavuuden lisääminen tyttöjen ja naisten keskuudessa herättää keskustelua myös peleihin ja pelaajiin keskittyneissä tilaisuuksissa. PAX (Penny Arcade Expo) 2008 -tapahtuman keskustelupaneelissa esitettiin kysymys, miten saada tytöt kiinnostumaan peliteollisuudesta. Annie Carlson, joka työskentelee *Obsidian Entertainment* -nimisessä pelitalossa, vastasi kysymykseen, että digitaalisten pelien pelaamisesta pitäisi tehdä tytöille sosiaalisesti vähemmän kiusallisempi asia, sillä tyttöjenkin pelaaminen on normaali asia. Hänen mukaansa pelien markkinointi on kohdistettava tyttöihin. Leikkimielisesti hän lisää, että mainonnassa pitää olla vähemmän tissejä, enemmän

kiilteleviä asioita ja pelihahmon aseet eivät saa olla minikokoisissa shortseissa. (Kotaku 2008.)

Toisenlaisen parannuskohteen näkee Haines (2004: 16), joka tekisi muutoksia peliteollisuuden näkyvyydessä tytöille. Hänen mielestään koulujen ja yliopistojen pitäisi tarjota enemmän tietoa uramahdollisuuksista tekniikan alalla. Hän lisää, että koulujen ja yliopistojen olisi hyvä tehdä enemmän yhteistyötä paikallisten tekniikan yritysten kanssa. Suomessa pelialan ammatillista koulutusta tarjoavat ainakin Pohjois-Karjalan ammattiopisto Outokumpu ja Oulun seudun ammattiopisto (OSAO) sekä pelialan tutkimusta Tampereen yliopisto (Hypermedialaboratorio), Helsingin yliopisto (Gamics) ja Jyväskylän yliopisto (Agora Game Lab) (ks. Neogames 2010). Neogamesin (2008: 23) tekemästä arviosta selviää, että vuosina 2010–2012 Suomessa valmistuu noin 35 pelialan ammattilaista vuosittain. Tämä ei kuitenkaan ole riittävä määrä, sillä Neogames arvelee suomalaisen peliteollisuuden tarpeen olevan vuositasolla noin 150 työntekijää.

Näyttäisikin siltä, että vähäinen naispuolisten työntekijöiden määrään vaikuttaa pientä palkkaa enemmänkin esimerkiksi se, että naiset eivät tiedä, millaisia töitä peliteollisuudella on heille tarjota. He saattavat kuvitella työn peliteollisuudessa olevan pelkkää ohjelmointia tai tietokoneen näytön tuijottamista vuorokauden ympäri. Peliteollisuus etsii kuitenkin monenlaisia osaajia, mutta vaatimukset vaikuttavat jossain määrin korkeilta, sillä Pratt (2007: 35) listaa ominaisuuksia, joita peliteollisuuden työnantajat toivovat työntekijöiltään: vähintäänkin kandidaatin tutkinto tietotekniikasta tai vastaava tutkinto, kokemusta projektijohtamisesta, ohjelmointitaitoja ja uusien ihmissuhdeverkostojen luomistaitoja. Pratt haastattelee Maggie Bohlenia, joka lisää työnantajien toivovan työntekijöiltään myös hyviä suullisia ja kirjallisia viestintätaitoja sekä kykyä työskennellä muiden kanssa. Bohlen näkee viestintätaidot tarpeellisina, koska digitaaliset pelit ovat ryhmätyön kehityksen tulos. Naistyöntekijöiden etsiminen voi olla haasteellista, sillä Hainesin (2004: 16) mukaan työntekijöitä pitäisi hakea yritykseen muidenkin kuin vain perinteisten verkostojen kautta, esimerkiksi mainostamalla enemmän. Näin varmistettaisiin suurempi todennäköisyys saavuttaa myös peliteollisuudesta kiinnostuneet naiset.

Muutokset tytöille suunnattujen digitaalisten pelien suunnitteluun ja markkinointiin, parannukset peliteollisuuden tiedottamiseen työpaikoista ja koulutuksesta sekä palkkatasa-arvon lisääminen vaikuttavat kaikki olevan tärkeässä roolissa naisten kiinnostuksen herättämisessä tai tietoisuuden kasvattamisessa. Näihin muutoksiin Haines (2004: 16) lisäisi tutkimuksensa pohjalta sen, että peliteollisuuden olisi muutettava suhtautumistaan naisiin, sillä naisten olisi hyvä tuntee itsensä tervetulleiksi alalle. Asennemuutosten myötä peliteollisuudesta tulisi mukavampi naisille. Ehdotuksena Haines esittää, että kun työntekijöitä kannustetaan luovempaan ja tasa-arvoisempaan ilmapiiriin, muuttuisi peliteollisuus naistyöntekijöitä suvaitsevammaksi.

#### 4.3 Digitaalisten pelien markkinointi naisille

Digitaalisten pelien markkinointi yleistyi 90-luvun alussa, jolloin kohderyhmänä olivat lähinnä 13–25-vuotiaat miehet. Kilpailun kasvaessa markkinoilla, pohdittiin uusia markkinointikeinoja suurempien tulojen saavuttamiseksi. (Graner Ray 2002: xiii.) Digitaalisten pelien markkinoinnin tarkoituksena oli tavoittaa nuoret miehet, mutta vähitellen vuoden 1995 tienoilla havahduttiin siihen, että merkittävä osa pelaajajoukkoa oli hyödyntämättä – nimittäin naiset (emt. xiii). Siitä lähtien peliteollisuudessa on pohdittu, miten tavoittaa pelaamisesta kiinnostuneet naiset – mikäli heitä on olemassa – ja millaiset digitaaliset pelit olisivat heille mieleisiä.

Peliteollisuus suhtautui 90-luvulla Graner Rayn (2002: xiv) näkemyksen mukaan naisille kohdistettuun pelisuunnitteluun ja -markkinointiin epäilevästi, sillä oletettiin etteivät naiset pelaa digitaalisia pelejä. Kiinnostus markkinointitulojen nostamiseen ja kohderyhmän laajentamiseen oli kuitenkin suuri ja myöhemmin ilmestyi muutama tytöille suunnattu peli, jotka menestyivät hyvin. Yksi tuolloin ilmestyneistä peleistä oli *Barbie Fashion Designer* -niminen peli, joka saavutti suuren suosion. Se myi ensimmäisenä vuotenaan 600 000 kappaletta (emt. xiv). Tytöille ja naisille suunnattujen pelien suosio muutti peliteollisuuden asenteen ja Graner Ray (2002: xiv) kuvaakin uutta

asennetta kysymyksillä *Miksi meidän pitäisi tehdä tytöille pelejä?* ja *Millaisia pelejä meidän pitäisi tehdä tytöille?* Asennemuutoksen myötä peliteollisuus alkoi vähitellen nähdä tytöt ja naiset potentiaalisena kuluttajaryhmänä.

Uusien tytöille ja naisille suunnattujen digitaalisten pelien ilmestymisen myötä havaittiin kuitenkin uusia ongelmia markkinoinnin suhteen, sillä kuten Graner Ray (2002: xiv) toteaa, perinteiset markkinointikanavat eivät toimineet uuden kohderyhmän tavoittelussa. Naispelaajien tavoittaminen ja heidän mielenkiintonsa herättäminen oli pelimarkkinoinnin kannalta hankalaa. Tästä aiheutui se, etteivät myyntiluvut olleet halutunlaisia ja pelien tuottaminen naisille jätettiin sikseen. (emt. xv.) Naispelaajille suunnattujen pelien suunnittelun ja markkinoinnin epäonnistuminen vei peliteollisuuden kehitystä taaksepäin. Graner Ray (2002: xv) toteaaakin, että peliteollisuudessa palattiin takaisin ajatukseen siitä, että tytöt ja naiset eivät sittenkään pelaa digitaalisia pelejä.

Samanlainen ajattelutapa on nähtävissä jossain määrin vielä tänä päivänäkin, sillä Hayes (2005: 24) on havainnut, että digitaaliset pelit edelleen suunnitellaan miesten fantasioiden pohjalta ja markkinoidaan miehille. Hän mainitsee myös pelilehtien huomioivan enimmäkseen miespelaajia. Graner Ray (2002: xv) korostaakin, että ennen kaikkea ajatus naisten pelaamattomuudesta on peliteollisuudelle itselleen haitallinen ajatustavan lyhytnäköisyyden vuoksi. Myös Taylor (2006: 93) pitää ajatusta hyvin voimakkaana näkemyksenä ja hän korostaa, että tällainen ajattelutapa pitäisi arvioida uudelleen. Graner Rayn ja Taylorin lisäksi myös tuoreemman näkökulman tuo Mortensen (2009: 147), joka on havainnut tarkastellessaan peliteollisuuden suhtautumista naisiin ja heidän tietokonepelien pelaamiseen, että ajatus naisten pelaamattomuudesta on edelleen olemassa, sillä peliteollisuudessa ei uskalleta laajentaa tutuilta ja tuottoisilta pelimarkkinoilta naispelaajien suuntaan.

Nykyinen peliteollisuus ei niinkään ole laajentanut kohderyhmäänsä vaan pikemminkin nostanut sen ikärajaa (Graner Ray 2002: xv). Tästä voidaan päätellä, että ikärajan nostaminen johtuu alun perin digitaalisten pelien markkinoinnin kohteena olleiden poikien kasvamisesta aikuisiksi miehiksi. Lindén (2008: 4) toteaa naisten olevan

edelleen potentiaalinen kohderyhmä peliteollisuudelle, sillä naisistakin löytyy myös hyvin aktiivisia pelaajia. Naispelaajat ovat tiedostaneet peliteollisuuden ongelman heille suunnatun markkinoinnin suhteen, sillä Kerrin (2003: 283) tutkimukseen osallistuneet naispelaajat eivät nähneet miesten pelikulttuurin hallitsemista ongelmana, vaan ongelmana nähtiin pikemminkin miehille suunnattu pelimarkkinointi.

Digitaaliset pelit ja niiden pelaamiseen käytettävät pelialustat eivät ole välttämättä etusijalla naisten ostoslistassa, sillä todennäköisempiä rahan käyttökohteita ovat esimerkiksi vaatteet, meikit ja ulkona käyminen (Kerr 2003: 278). Kuitenkin osa naispelaajista on halukkaita käyttämään rahaa peleihin ja oheistarvikkeisiin. Heidän hankintoihinsa ei välttämättä kuulu pelkästään uudet pelit, vaan myös niiden pelaamiseen käytettävät pelialustat. Kerrin (2003: 277) naispelaajia käsittelevästä tutkimuksesta selvisi, että pelikonsolin hankkimiseen vaikuttavia tekijöitä ovat pelikonsolille saatavilla olevien pelien ja myyntihinnan lisäksi myös pelikonsolin ulkonäkö. Ulkonäöllisistä tekijöistä tutkimuksen mukaan merkittävimpiä olivat koko, väri ja muoto. Osa pelikonsoleista on maskuliinisia ja naiset kokevat niiden olevan luotaantyöntäviä. Tästä voidaan päätellä, että naisten peliharrastuksen alkamiseen voivat vaikuttaa muutkin tekijät kuin itse digitaalisten pelien sisältö. Kerrin (2003: 278) tutkimukseen osallistuneista kymmenestä naispelaajasta puolet omisti pelikonsolin. Naispelaajat, jotka eivät omistaneet pelikonsolia, pelasivat joko työpaikan, veljen, poikaystävän tai kavereiden pelikonsolilla. Kerrin tutkimustulosten perusteella voidaan olettaa, että naispelaajista puolet pelaavat jonkun muun omistamalla pelilaitteistoilla.

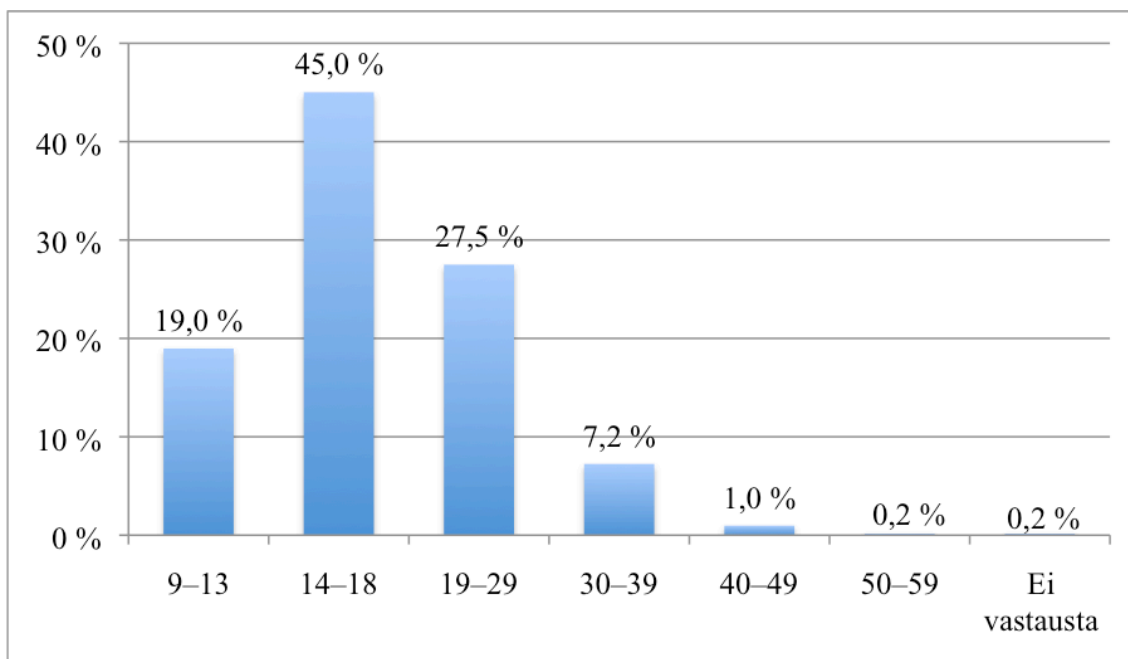
## 5 NAISPELAAJIEN PELIMIELTYMYKSET

Tutkin www-kyselyssäni naispelaajien digitaalisiin peleihin liittyviä mieltymyksiä ja heidän käsityksiään pelikulttuurista. Keräsin tutkimusaineiston vuoden 2009 marraskuussa, jolloin siihen osallistui yhteensä 643 vastaajaa. Vastauksia kyselyn suomenkieliseen lomakkeeseen tuli 611 kappaletta ja englanninkieliseen lomakkeeseen 32 kappaletta. Kyselyyn tulleista vastauksista hylkäsin 21 vastausta, jolloin lopulliseksi suomenkielisten vastausten määräksi tuli 591 ja englanninkielisten vastausten määräksi 31. Hylätyissä vastauksissa oli selvästi annettu virheellistä tietoa tai vastattu epäasiallisesti. Osa vastauksista oli lähetetty kahdesti eli vastaaja oli ensin painanut kyselylomakkeen lähetä-nappia, sitten selaimen takaisin-nappia ja uudelleen lähetä-nappia, jolloin sama vastaus tallentui kahteen kertaan. Lisäksi vastaajan sukupuolta käsittelevästä kysymyksestä selvisi, että kyselyyn vastasi yhteensä 13 miestä. Jätän miesten vastaukset huomioimatta, sillä tutkimukseni keskittyy naispelaajiin. Vastausten yhteismäärä hylättyjen vastausten ja miesten vastausten erottelun jälkeen on 622 kappaletta. Käsittelen alaluvuissa 5.1–5.9 kyselyn tuloksia ja alaluvussa 5.10 teen tuloksista yhteenvedon.

### 5.1 Vastaajien ikä ja asuinmaa

Www-kyselyssä kartoitettiin ensimmäisenä vastaajien sukupuolta, ikää ja asuinmaata. Sukupuolikysymyksen tarkoituksena oli erotella mies- ja naispelaajien vastaukset toisistaan. Olen koonnut kuvioon 4 vastaajien ikäjakauman, jossa on eriteltynä kuusi erilaista ikäryhmää sekä ikänsä vastaamatta jättäneet. Kyselyyn osallistui 622 eri ikäistä naispelaajaa. Tutkimukseen osallistuneiden naispelaajien keski-ikä oli 18,7 vuotta, nuorimman vastaajan ollessa 9-vuotias ja vanhimman vastaajan ollessa 52-vuotias. Kysymyksessä 2 oli varattuna tila, johon vastaajat kirjoittivat ikänsä numeroin. Iän kertominen oli pakollista, mutta E-lomake hyväksyi numerojen lisäksi vastaukseksi myös kirjaimia ja merkkejä. Näin ollen yksi vastaajista ei kertonut ikäänsä. Vastaajista

lähes puolet (45 %) olivat nuoruusiän keskivaiheessa olevia 14–18-vuotiaita naisia ja toiseksi suurin (27,5 %) ikäryhmä olivat 19–29-vuotiaat naiset.



**Kuvio 4.** Vastaajien ikäjakauma (N=622)

Kyselylomake oli suomeksi ja englanniksi, joten pyysin vastaajia määrittelemään asuinmaansa. Olen koonnut taulukkoon 2 kaikki vastauksissa esiintyneet maat ja sen, miten monta kertaa ne on mainittu. Vastauksista on havaittavissa, että englannin kielen käyttäminen toisena kielenä kyselyssä mahdollisti sen, että naispelaajat ovat voineet osallistua tutkimukseen useista eri maista.

Hyväksytyistä vastauksista kuitenkin suuri enemmistö (590 kpl) tuli suomenkielisen lomakkeen kautta, joten siksi myös suurin osa (94,9 %) vastanneista naispelaajista ilmoitti asuinmaakseen Suomen. Toiseksi eniten mainintoja sai Yhdysvallat, josta vastasi 15 naispelaajaa (2,6 %) ja Kanadasta vastauksia tuli kolmanneksi eniten eli

kuusi kappaletta (1 %). Koska tutkimukseen osallistuneista naispelaajista oli suurin osa suomalaisia, on suomalaisuus painottuneena myös tutkimustuloksissa.

**Taulukko 2.** Vastaajien asuinmaat

<b>Maa</b>	<b>Esiintymiskerrat</b>	<b>% (N=622)</b>
<b>Suomi</b>	590	94,9 %
<b>Yhdysvallat</b>	16	2,6 %
<b>Kanada</b>	6	1,0 %
<b>Australia</b>	2	0,3 %
<b>Iso-Britannia</b>	2	0,3 %
<b>Argentiina</b>	1	0,2 %
<b>Filippiinit</b>	1	0,2 %
<b>Guatemala</b>	1	0,2 %
<b>Malesia</b>	1	0,2 %
<b>Ruotsi</b>	1	0,2 %
<b>Serbia</b>	1	0,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,3%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

## 5.2 Pelaamisen määrä ja peliharrastuksen aloittaminen

Kysymykset 4, 5 ja 6 liittyivät naispelaajien pelaamisen määrään. Tarkoituksena oli selvittää, miten pitkään vastaajat ovat harrastaneet pelaamista ja kuinka aktiivisesti he harrastivat pelaamista tutkimushetkellä. Vastaajien peliharrastuksen pituuden ja aktiivisuuden selvittäminen auttaa suhteuttamaan heidän kokemuksensa määrää muiden kysymysten vastauksiin.

Kyselyyn vastanneilla naispelaajilla oli suurimmalla osalla (87,9 %) kokemusta pelaamisesta yli neljän vuoden ajalta. Taulukosta 3 on havaittavissa, että vastaajista 31,8 prosenttia oli harrastanut pelaamista kymmenen vuotta tai enemmän, mikä tarkoittaa sitä, että he ovat pelanneet digitaalisia pelejä 90-luvulla ja mahdollisesti jopa aikaisemminkin. Vastauksista on kuitenkin selvästi pääteltävissä, että 68,2 prosenttia

vastanneista oli aloittanut pelaamisen 2000-luvulla, jolloin myös naisten pelaamisen tutkiminen yleistyi. Vastaajista 12,1 prosenttia ilmoitti pelanneensa 1–3 vuotta tai vähemmän.

**Taulukko 3.** Peliharrastuksen pituus vuosina

Miten kauan olet pelannut digitaalisia pelejä?	Vastaajat	% (N=622)
Alle vuoden	8	1,3 %
1–3 vuotta	67	10,8 %
4–6 vuotta	213	34,2 %
7–9 vuotta	136	21,9 %
10 vuotta tai enemmän	198	31,8 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

Vertasin muodostamaani ikäryhmittelyä ja vastaajien peliharrastuksen pituutta selvittääkseni, minkä ikäisenä vastaajat ovat aloittaneet pelaamaan digitaalisia pelejä (ks. taulukko 4).

**Taulukko 4.** Peliharrastuksen pituus ikäryhmittäin

Peliharrastuksen pituus ja vastaajien ikä	Alle vuoden	1–3 vuotta	4–6 vuotta	7–9 vuotta	10 vuotta tai enemmän	Yhteensä (N=622)
9–13	1 (0,2 %)	28 (4,5 %)	68 (10,9 %)	18 (2,9 %)	3 (0,5 %)	118 (19,0 %)
14–18	1 (0,2 %)	27 (4,3 %)	117 (18,8 %)	84 (13,5 %)	51 (8,2 %)	280 (45,0 %)
19–29	5 (0,8)	6 (1,0 %)	21 (3,4 %)	30 (4,8 %)	109 (17,5 %)	171 (27,5 %)
30–39	1 (0,2)	5 (0,8 %)	7 (1,1 %)	3 (0,5 %)	29 (4,7 %)	45 (7,3 %)
40–49	–	–	–	–	6 (1,0 %)	6 (1,0 %)
50–59	–	–	–	1 (0,2 %)	–	1 (0,2 %)
Ei vastausta	–	1 (0,2 %)	–	–	–	1 (0,2 %)
<b>Yhteensä</b>	<b>8 (1,4 %)</b>	<b>67 (10,8 %)</b>	<b>213 (34,2 %)</b>	<b>136 (21,9 %)</b>	<b>198 (31,9 %)</b>	<b>622 (100,2 %*)</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Taulukossa 4 on merkittynä sinisellä ne peliharrastuksen pituutta koskevat ryhmät, jotka valittiin eri ikäryhmissä useimmiten vastaukseksi. Sinisistä merkinnöistä on havaittavissa, että peliharrastuksen pituus kasvaa luonnollisesti vastaajien iän myötä. Esimerkiksi 19–29-vuotiaiden ja 30–39-vuotiaiden vastaajien peliharrastus on kestänyt pidempää kuin 14–18-vuotiaiden vastaajien peliharrastus. Annetuista vastauksista on pääteltävissä, että yleisin ikä peliharrastuksen aloittamiselle on 10–20 vuotta. Vastauksissa oli kuitenkin havaittavissa vaihtelua, sillä tutkimukseen osallistujissa oli niin aikuisiällä peliharrastuksen aloittaneita kuin myös 2–3-vuotiaana peliharrastuksensa aloittaneita.

Kyselyyn osallistujista yli puolet harrasti digitaalisten pelien pelaamista viikoittain, sillä 49,5 prosenttia vastasi pelaavansa muutamana päivänä viikossa ja 15,1 prosenttia vastasi pelaavansa kerran viikossa (ks. taulukko 5). Pelaaminen jokapäiväisenä harrastuksena oli myös verrattain suosittua (24,6 %).

**Taulukko 5.** Pelituokioiden toistuvuus

<b>Kuinka usein pelaat?</b>	<b>Vastaajat</b>	<b>% (N=622)</b>
<b>Joka päivä</b>	153	24,6 %
<b>Muutamana päivänä viikossa</b>	308	49,5 %
<b>Kerran viikossa</b>	94	15,1 %
<b>Kerran kuukaudessa</b>	44	7,1 %
<b>Harvemmin kuin kerran kuukaudessa</b>	23	3,7 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

Pelituokioiden toistuvuuden lisäksi kysyin vastaajilta, miten kauan yksi pelituokio kerrallaan kestää (ks. taulukko 6).

**Taulukko 6.** Pelituokion kesto tunteina

<b>Miten paljon pelaat yleensä kerralla?</b>	<b>Vastaajat</b>	<b>% (N=622)</b>
<b>Puoli tuntia tai vähemmän</b>	12	1,9 %
<b>1–2 tuntia</b>	283	45,5 %
<b>3–4 tuntia</b>	261	42,0 %
<b>5–6 tuntia</b>	52	8,4 %
<b>7–8 tuntia</b>	7	1,1 %
<b>Enemmän kuin kahdeksan tuntia</b>	7	1,1 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

Yleisimmin yhden pelituokion pituus vaihteli 1–4 tunnin välillä, sillä hieman alle puolet (45,5 %) vastaajista pelasi 1–2 tuntia kerrallaan ja 42 prosenttia pelasi 3–4 tuntia kerrallaan. Sen sijaan enemmän kuin kahdeksan tuntia (1,1 %), 7–8 tuntia (1,1 %) ja puoli tuntia tai vähemmän (1,9 %) olivat harvinaisempia vastauksia. (Ks. taulukko 6.) Tuloksista on todettavissa, että suurin osa (89,4 %) naispelaajista ei käyttänyt pelaamiseen päivässä yli viittä tuntia päivässä vaan mieluiten he pelasivat muutaman tunnin päivässä. Palaa tähän kysymykseen vielä myöhemmin tässä alaluvussa, kun tarkastelen, miten tyytyväisiä naispelaajat ovat pelaamiseen käytettävissä olevan ajan riittävyyteen.

Pelituokioiden toistuvuutta ja kestoja vertaamalla voidaan määritellä, miten aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia vastaajat ovat. Verratessa yhden pelituokion kestoja ja pelikertojen toistuvuutta on havaittavissa että se, että ne vastaajat joiden yksi pelituokio kesti 1–2 tuntia tai 3–4 tuntia kerrallaan, ilmoittivat pelaavansa useimmiten muutamana päivänä viikossa. Pelaajat, jotka ilmoittivat pelaavansa 7–8 tuntia tai yli kahdeksan tuntia kerrallaan, vastasivat lähes jokainen pelaavansa päivittäin. (Ks. liite 5, pelaajatyypittely.) Vertailun pohjalta luokittelin vastaajat erilaisiin pelaajatyyppeihin, jotka esittelen taulukossa 7.

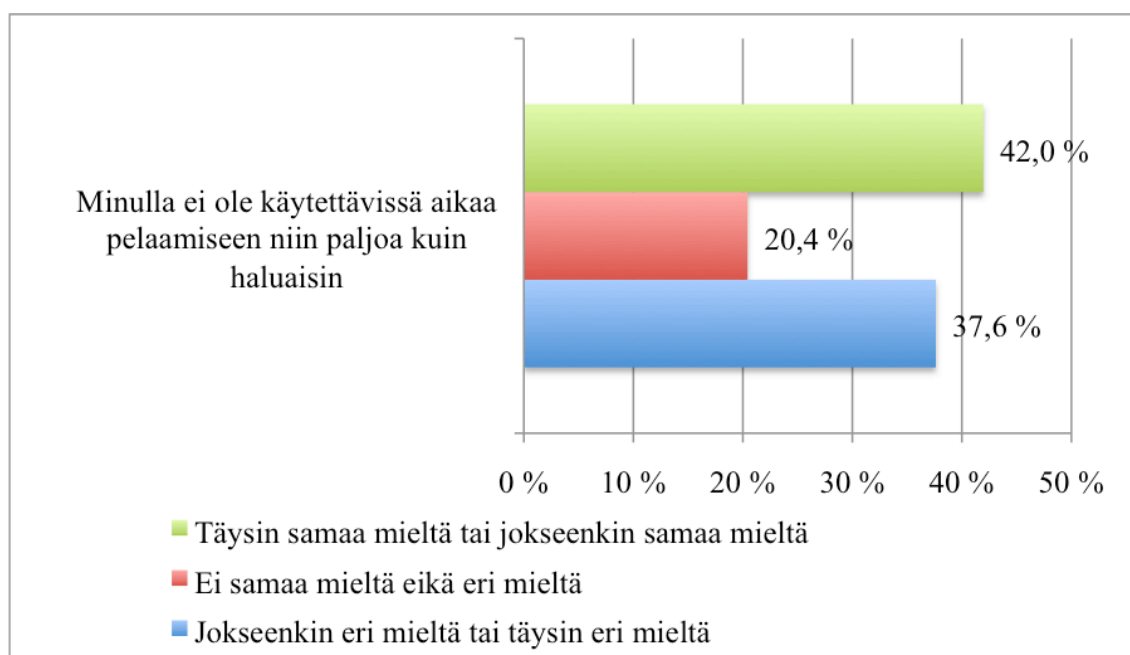
**Taulukko 7.** Vastaajien luokittelu eri pelaajatyyppeihin

<b>Pelaajatyypä</b>	<b>Pelituokion kesto</b>	<b>Lukumäärä</b>	<b>% (N=622)</b>
Tehopelaaja	Yli viisi tuntia viikossa	312	50,2 %
Keskivertopelaaja	3–4 tuntia viikossa	195	31,4 %
Satunnainen pelaaja	Alle kolme tuntia viikossa	115	18,5 %
<b>Yhteensä</b>		<b>622</b>	<b>100,1%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Erottelin vastaajista heidän pelaamiseen käyttämänsä ajan perusteella kolme erilaista **pelaajatyypä**: tehopelaajat, keskivertopelaajat ja satunnaiset pelaajat. Käytin luokittelun pohjana Kerrin (2003: 282–283) ja Roysen ym. (2007: 561–562) tekemiä luokitteluja digitaalisten pelien pelaajista. *Tehopelaajia* ovat vastaajat, jotka ilmoittivat pelaavansa yli viisi tuntia viikossa (50,2 %). *Keskivertopelaajiin* luokittelin 3–4 tuntia viikossa pelaavat vastaajat (31,4 %). Alle kolme tuntia viikossa pelaavat vastaajat ovat *satunnaisia pelaajia* (18,5 %). Luokittelun pohjalta on havaittavissa, että vastaajat olivat hyvin aktiivisia digitaalisten pelien pelaajia, sillä hieman yli puolet heistä oli luokiteltavissa tehopelaajaksi.

Esitin www-kyselyn kohdassa 18 väittämän *minulla ei ole käytettävissä aikaa pelaamiseen niin paljoa kuin haluaisin*, jonka avulla selvitin onko naispelaajilla mahdollisuus käyttää haluamansa määrä aikaa pelaamiseen (ks. kuvio 5). Vastauksista on havaittavissa, että naispelaajien mielipiteet peliajan riittävydestä jakautuivat kahtia. Heistä 42 prosenttia koki pelaamiseen käytettävissä olevan ajan riittämättömäksi, kun taas 37,6 prosenttia koki sen riittäväksi. Näiden vastaajien väliseksi eroksi jää siis 4,4 prosenttia.



**Kuvio 5.** Pelaamiseen käytettävän ajan riittävyys (N=622)

Selvitin, oliko vastaajien iällä merkitystä mielipiteeseen pelaamiseen käytettävissä olevasta ajasta (ks. taulukko 8).

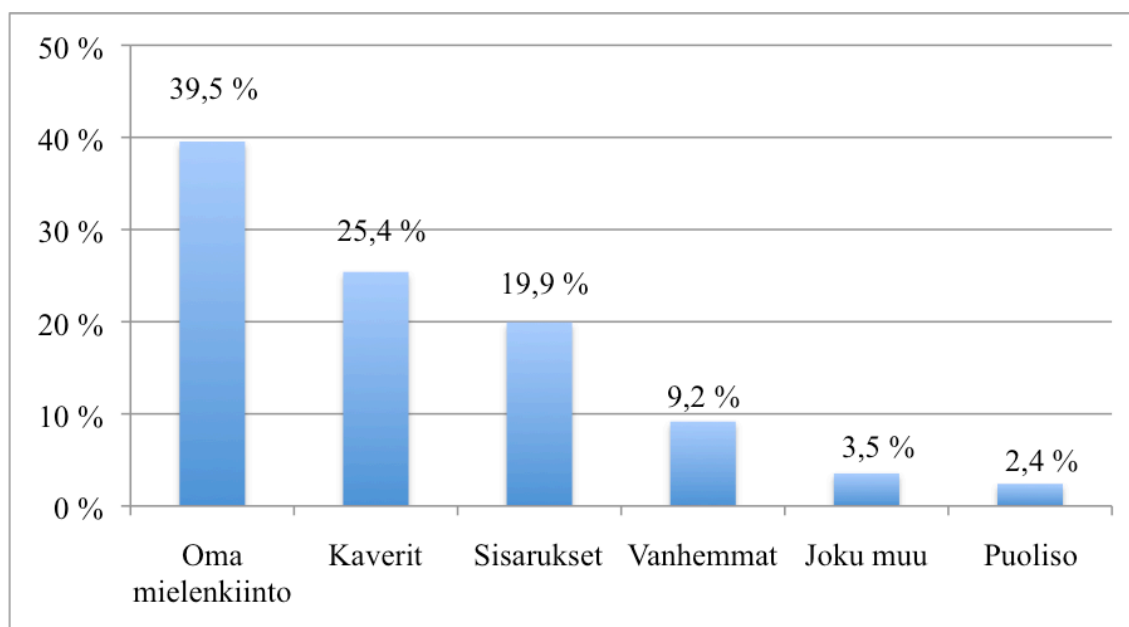
**Taulukko 8.** Vastaajien ikä verrattuna mielipiteeseen peliajan riittävydestä

Minulla ei ole käytettävissä aikaa pelaamiseen niin paljoa kuin haluaisin / Vastaajien ikäyhmä	Täysin tai jokseenkin eri mieltä		Ei samaa eikä eri mieltä		Jokseenkin tai täysin samaa mieltä		Yhteensä (N=622)	
9–13	46	7,4 %	23	3,7 %	49	7,9 %	118	19,0 %
14–18	103	16,6 %	67	10,8 %	110	17,7 %	280	45,0 %
19–29	67	10,8 %	29	4,7 %	75	12,1 %	171	27,5 %
30–39	15	2,4 %	6	1,0 %	24	3,9 %	45	7,2 %
40–49	2	0,3 %	2	0,3 %	2	0,3 %	6	1,0 %
50–59	–	–	–	–	1	0,2 %	1	0,2 %
Ei vastausta	1	0,2 %	–	–	–	–	1	0,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>234</b>	<b>37,7 %</b>	<b>127</b>	<b>20,5 %</b>	<b>261</b>	<b>42,1 %</b>	<b>622</b>	<b>100,1%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Taulukkoon 8 koottujen vastausten perusteella on nähtävissä, että mielipide pelaamiseen käytettävästä ajasta ei vaihdellut eri ikäryhmissä merkittävästi. Vastauksista voidaan havaita, että kaikkien ikäryhmien vastaukset jakautuvat tasan suhteessa toisiin ikäryhmiin. Kuitenkin jokaisessa ikäryhmässä oli enemmän niitä pelaajia, jotka halusivat käyttää enemmän aikaa pelaamiseen kuin niitä, jotka kokivat voivansa käyttää pelaamiseen juuri haluamansa ajan. Kysymyksien 5 ja 6 tuloksista selvisi, että naispelaajat pelasivat digitaalisia pelejä joka päivä tai useamman kerran viikossa ja yhden pelituokion kesto vaihteli enimmäkseen 1–4 tunnin välillä. Vertaillen kysymyksien 5 ja 6 vastauksia sekä pelaamiseen käytettävissä olevan ajan riittävyttä käsittelevää väittämää, on todettavissa, että vastaajista 42 prosenttia pelaisi mielellään enemmänkin kuin 1–4 tuntia kerrallaan.

Seitsemännessä kysymyksessä kysyin naispelaajilta, oliko jollakin toisella henkilöllä / useammalla henkilöllä tai vaihtoehtoisesti heidän omalla mielenkiinnolla ollut vaikutusta siihen, että he olivat aloittaneet pelaamaan digitaalisia pelejä.



**Kuvio 6.** Peliharrastuksen aloittamiseen vaikuttaneet henkilöt (N= 622)

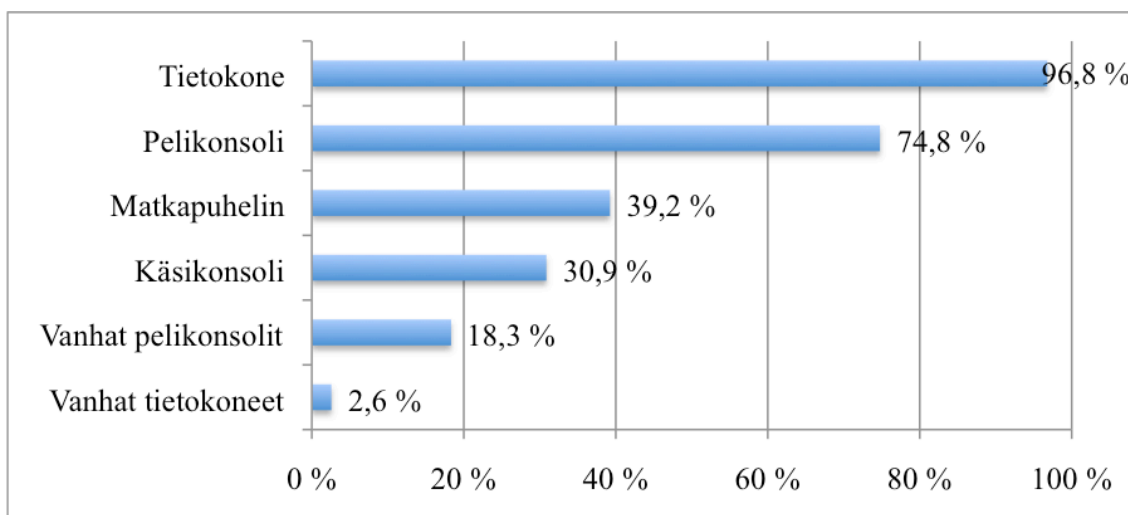
Kuviosta 6 on nähtävissä, että peliharrastuksen aloittamiseen oli ensisijaisesti vaikuttanut vastaajien oma mielenkiinto pelaamista kohtaan (39,5 %). Oman mielenkiinnon ohella myös vastaajien kaverit (25,4 %) ja sisarukset (19,9 %) vaikuttivat peliharrastuksen aloittamiseen. Sen sijaan harvemmin vaikuttavia tekijöitä olivat vanhemmat (9,2 %) ja puoliso (2,4 %). Kuusi ”joku muu” vastanneista naispelaajista ilmoitti serkkunsa vaikuttaneen peliharrastuksen aloittamiseen. Lisäksi muutama vastaaja halusi tarkentaa, että esimerkiksi kaverit ja sisarukset olivat vaikuttaneet yhdessä harrastuksen aloittamiseen. Osassa näistä avoimista vastauksista mainittiin myös omalla mielenkiinnolla pelaamista kohtaan olleen myös vaikutusta.

Tämän alaluvun vastausten perusteella tutkimukseen osallistuvat naispelaajat olivat kokeneita digitaalisten pelien pelaajia, sillä suurimmalla osalla heistä oli kokemusta useamman vuoden ajalta. Suurin osa heistä oli aloittanut peliharrastuksensa noin 10–20-vuotiaana, ja useimmiten aloittamiseen oli vaikuttanut heidän oma mielenkiintonsa pelaamista kohtaan. Vastaajat olivat myös aktiivisia pelaajia, sillä yli puolet ilmaisivat harrastavansa pelaamista viikoittain ja yksi pelituokio kesti useimmiten 1–4 tuntia. Pelaamisen määrää koskevien tietojen pohjalta selvisikin, että hieman yli puolet pelaajista oli luokiteltavissa tehopelaajiksi.

### 5.3 Vastaajien pelilaitteiden käyttö

Tässä alaluvussa käsittelen, mitä pelilaitteita naispelaajat käyttävät pelatessaan digitaalisia pelejä, ja kuka omistaa heidän käyttämänsä pelilaitteet. Suomenkielisiä ja englanninkielisiä vastauksia yhdessä tarkastellessa selvisi, että **pelialustoista** suosituin oli *tietokone* (96,8 %). Seuraavaksi eniten vastaajat käyttivät pelaamiseen *pelikonsoleja* (74,8 %), joihin kuuluvat esimerkiksi Xbox360, PlayStation 3 ja Wii. Myös *matkapuhelin* (39,2 %) osoittautui suosituksi pelialustaksi. Vastaajat pelasivat *vanhoilla pelikonsoleilla* (esim. Sega Mega Drive, Nintendo 8-bittinen, Super Nintendo) ja

vanhoilla tietokoneilla (esim. Commodore 64, Amiga, Atari) vähemmän kuin uudemmilla pelialustoilla. (Ks. kuvio 7.)



**Kuvio 7.** Vastaajien pelaamiseen käyttämät pelialustat (N=622)

Vertailin vanhoilla tietokoneilla ja vanhoilla pelikonsoleilla pelanneiden naispelaajien jakautumista ikäryhmittäin (ks. taulukko 9), sillä halusin selvittää millaiset pelaajat pelasivat vanhoilla tietokoneilla tai vanhoilla pelikonsoleilla. Vanhoilla tietokoneilla pelaaminen oli selvästi vähäisempää kuin vanhoilla pelikonsoleilla pelaaminen.

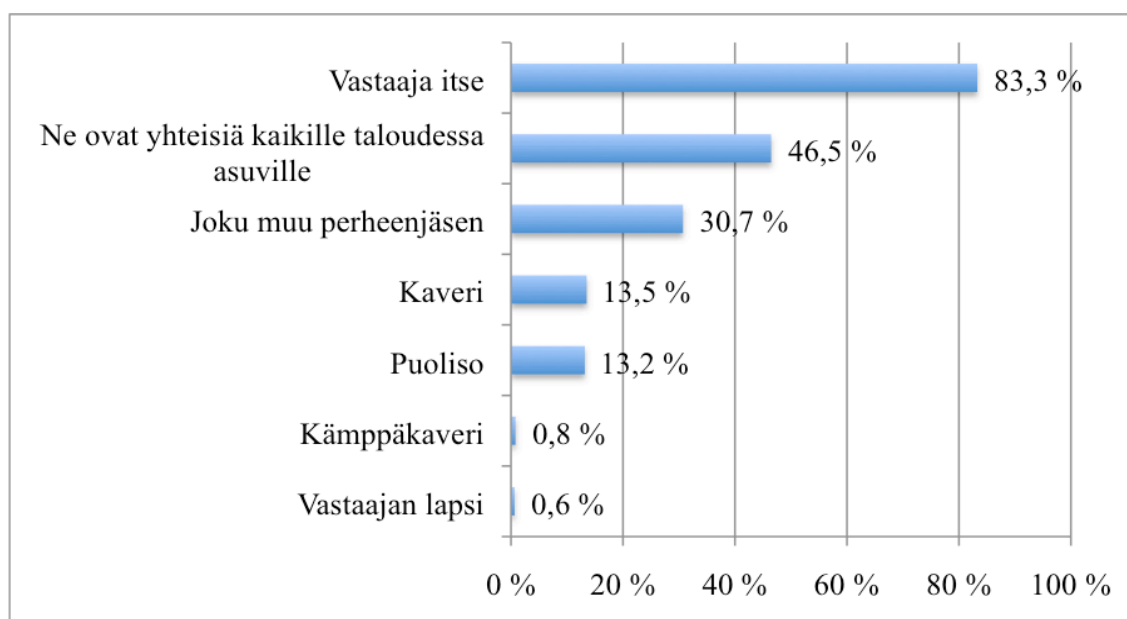
Kyselyyn vastanneista naispelaajista toiseksi suurimman ikäryhmän muodostivat 19–29-vuotiaat, jotka olivat myös kaikista ikäryhmistä innokkaimpia vanhoilla tietokoneilla ja pelikonsoleilla pelaajia (yht. 8,9 %). Vanhoilla pelilaitteilla pelaavia löytyi myös 9–13-vuotiaiden ja 14–18-vuotiaiden ikäryhmistä, vaikka he eivät varsinaista vanhojen pelilaitteiden aikakautta olleetkaan eläneet.

**Taulukko 9.** Vanhoilla tietokoneilla ja pelikonsoleilla pelaaminen ikäryhmittäin

Ikä	Vanhat tietokoneet		Vanhat pelikonsolit		Yhteensä (N=622)	
9–13	1	0,2 %	13	2,1 %	14	2,3 %
14–18	3	0,5 %	39	6,3 %	42	6,8 %
19–29	6	1,0 %	49	7,9 %	55	8,8 %
30–39	4	0,6 %	11	1,8 %	15	2,4 %
40–49	2	0,3 %	2	0,3 %	4	0,6 %
<b>Yhteensä (N=622)</b>	16	2,6 %	114	18,4 %	130	20,9 %

Kyselyyn osallistuneilla oli myös mahdollisuus mainita jokin muu, ennalta annetuista vaihtoehdoista puuttuva pelialusta. Erillisiä vastauksia annettiin yhteensä 23 kappaletta. Lähes puolessa näistä vastauksista oli mainittuna *PlayStation 2* (PS2), sillä vastaajat eivät välttämättä tienneet kuuluuko PS2 pelikonsoleihin vai vanhoihin pelikonsoleihin tai he halusivat tarkentaa käyttämänsä pelikonsolin nimeä. Näen nykyistä pelikonsolisukupolvea edeltäneet PS2:n ja *GameCuben* kuuluvan pelikonsoleihin. En laske erikseen mainittuja PS2-vastauksia kuvioon 7, sillä tarkastaessani erillisen maininnan antaneiden vastauksia, huomasin että vastaajat olivat kuitenkin maininneet pelaavansa pelikonsoleilla. Kolme vastaajaa oli maininnut myös Applen valmistaman kannettavan mediasoittimen eli *iPodin*, johon on mahdollisuus ladata musiikin lisäksi myös erilaisia pelejä.

Kerr (2003: 278) tutki naispelaajien rahankäyttöä digitaalisten pelien ja pelaamiseen liittyvien oheistuotteiden hankintaan. Hän keskittyi tutkimuksessaan erityisesti pelikonsoleilla pelaaviin naisiin. Kerrin tutkimukseen osallistuneista naisista puolet omisti pelaamiseen käyttämänsä pelikonsolin. Kysyin tutkimukseeni osallistuvilta naispelaajilta, kuka omisti heidän pelaamiseen käyttämänsä pelilaitteet. Kysymys on tutkimuksen kannalta keskeinen. Se kertoo, millainen omistussuhde vastaajilla on käyttämiinsä pelilaitteisiin ja miten helppo pääsy vastaajilla on pelaamaan.



**Kuvio 8.** Vastaajien pelaamiseen käytettävien laitteistojen omistaja (N=622)

**Omistussuhdetta** käsiteltiin kysymyksessä 15. Siinä oli seitsemän erilaista vastausvaihtoehtoa, joista vastaajat pystyivät valitsemaan useamman itselleen sopivan vaihtoehdon (ks. kuvio 8). Pidin tarpeellisena antaa mahdollisuuden useamman vastausvaihtoehdon valitsemiseen, sillä vastaajat saattavat pelata omalla pelilaitteistollaan, mutta sen lisäksi he voivat pelata toisten omistamilla laitteistoilla esimerkiksi kavereiden luona.

Vastaajista 83,3 prosenttia omisti itse käyttämänsä pelilaitteistot, mikä tarkoittaa sitä, että vastaajat ovat kiinnostuneet panostamaan peliharrastukseensa rahallisesti. He hankkivat joko itse pelilaitteistonsa tai vastaavasti nuoremmat voivat toivoa niitä esimerkiksi lahjaksi. Yleistä oli myös se, että pelilaitteistot olivat yhteisiä kaikille taloudessa asuville (46,5 %). Pelilaitteistoilla ei silloin ole tiettyä omistajaa vaan ne ovat yhteisiä esimerkiksi kaikille perheenjäsenille. Harvinaisempaa oli pelata kämppäkaverin (0,8 %) tai oman lapsen (0,6 %) omistamilla pelilaitteistoilla. Selvitin vastauksista myös sen, millaisia vastauksia antoivat sellaiset vastaajat, jotka eivät omistaneet itse käyttämiään pelilaitteita (ks. taulukko 10).

**Taulukko 10.** Naispelaajien käyttämien pelilaitteiden omistajat silloin, kun he eivät itse omista niitä

Ikä	Puoliso	Lapsi	Joku muu perheenjäsen	Yhteisiä kaikille taloudessa asuville	Kämpä-kaveri	Kaveri	Yhteensä (N=622)
9–13	–	–	5 (0,8 %)	23 (3,7 %)	–	3 (0,5 %)	31 (5,0 %)
14–18	1 (0,2 %)	–	14 (2,3 %)	45 (7,2 %)	–	6 (1,0 %)	66 (10,6 %)
19–29	2 (0,3 %)	–	4 (0,6 %)	18 (2,9 %)	1 (0,2 %)	–	25 (4,0 %)
30–39	1 (0,2 %)	1 (0,2 %)	–	2 (0,3 %)	–	–	4 (0,6 %)
40–49	–	–	–	–	–	–	–
<b>Yhteensä (N=622)</b>	4 (0,7 %)	1 (0,2 %)	23 (3,7 %)	88 (14,1 %)	1 (0,2 %)	9 (1,5 %)	126 (20,2 %)

Vastaajat, jotka ilmoittivat etteivät omista käyttämiään pelilaitteita, vastasivat useimmiten pelilaitteiden olevan yhteisiä kaikille taloudessa asuville. Heille vaikutti olevan ominaista se, että heidän taloudessaan asuvat eivät jaottele pelilaitteiden kuuluvan kenellekään tietylle samassa taloudessa asuvalle henkilölle. Vastausten perusteella voidaan päätellä, että vastanneiden taloudessa asui vastaajan lisäksi toinenkin digitaalisia pelejä pelaava henkilö. Vastaajien iällä näytti olevan vastauksiin vähän vaikutusta, sillä 30–39-vuotiaiden ikäryhmässä yksi vastaaja kertoi pelaavansa lapsensa pelilaitteilla ja nuorin puolisonsa pelilaitteilla pelaava vastaaja oli 18-vuotias.

#### 5.4 Mielekkäimmät digitaaliset pelit ja niiden lajityypit

Tämän luvun alaluvussa 5.4.1 käsittelen digitaalisten pelien lajityyppisiä ja niiden mielekkyyttä vastaajille. Selvitän, mitkä pelien lajityypit vetoavat naisiin kaikkein parhaiten. Suosituimpien lajityyppien tiedostaminen auttaa hahmottamaan, millaiset peruspiirteet ovat naispelaajille peleissä tärkeitä. Lajityyppien käsittelemisen jälkeen siirryn tarkastelemaan alaluvussa 5.4.2 vastaajien mainitsemissa peleissä, joita he pelaavat tällä hetkellä. Tällä hetkellä pelattavien pelien lisäksi käsittelen myös vastaajien lempipelejä. Vastaajien tällä hetkellä pelaamat pelit kuvaavat, millaisia pelejä vastaajat olivat kokeilemassa tutkimushetkellä. Lempipelien käsittely vastaavasti kuvaa, millaiset pelit olivat nousseet pysyvästi naispelaajien suosioon. Alaluvussa 5.4.3 keskityn

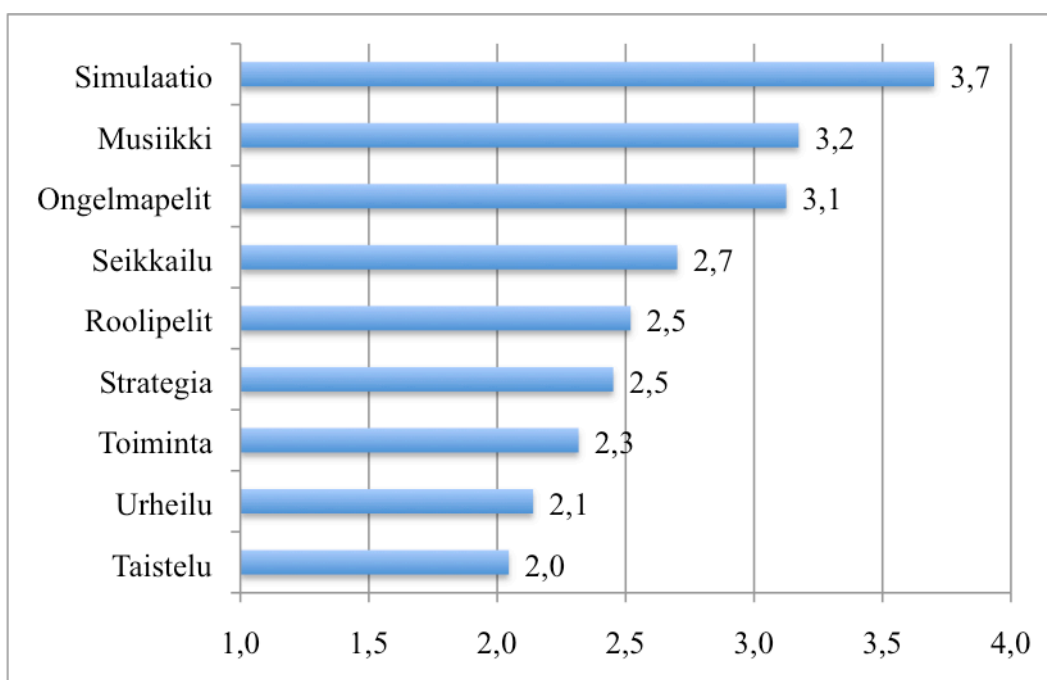
käsittelmään vastaajien unelmapelejä. Unelmapelejä koskevien kuvausten pohjalta voidaan hahmottaa, millainen on naispelaajien mielestä täydellinen peli.

#### 5.4.1 Digitaalisten pelien lajityypit

Kysymyksessä 8 vastaajille esitettiin yhdeksän erilaista digitaalisten pelien lajityyppiä: musiikkipelit, taistelupelit, urheilupelit, ongelmapelit, simulaatiopelit, strategiapelit, roolipelit, seikkailupelit ja toimintapelit. Jokaisesta pelien lajityypistä oli mainittuna nimeltä 3–6 esimerkkipeliä, jotta vastaajien olisi helpompi hahmottaa kunkin lajityypin ominaispiirteet. Kyselyyn vastanneiden oli määriteltävä, miten mielellään he pelaavat jokaista esitettyä lajityyppiä. Heillä oli myös mahdollisuus ilmaista, mikäli heillä ei ollut lajityypistä kokemusta.

Vastaajat ilmaisivat mielipiteensä valitsemalla omaa mieltymystään parhaiten vastaavan vastausvaihtoehdon. Vastausvaihtoehtoja oli neljä erilaista: *ei kokemusta*, *en pelaa mielelläni*, *menettelee* ja *pelaan erittäin mielelläni*. Kuviosta 9 on nähtävissä, miten digitaalisten pelien lajityypit sijoittuvat toisiinsa nähden annettujen vastausten keskiarvon (KA) perusteella. Laskin keskiarvoon mukaan myös neutraalin vastausvaihtoehto *ei kokemusta*, joten keskiarvo voi olla minimissään yksi ja maksimissaan neljä. Mitä lähempänä keskiarvo on neljää, sitä suositumpi kyseinen lajityyppi oli vastaajien keskuudessa.

Annettujen vastausten perusteella suosituimmat digitaalisten pelien lajityypit olivat simulaatiopelit (KA 3,7), musiikkipelit (KA 3,2) ja ongelmapelit (KA 3,1). Vastaavasti vähemmän suosittuja lajityyppejä olivat taistelupelit (KA 2,0), urheilupelit (2,1) ja toimintapelit (2,3).



**Kuvio 9.** Digitaalisten pelien lajityyppien suosio (N=622)

Selvitin annettujen vastausten perusteella, miten monella vastaajalla oli kokemusta kaikista pelien lajityypeistä (ks. taulukko 11). Vastaajista 34,2 prosenttia oli arvioinut kaikkien lajityyppien mielekkyyden, mikä tarkoittaa sitä, että samat vastaajat olivat myös kokeilleet jokaista lajityyppiä. Vastaavasti 65,8 prosenttia vastaajista ilmoitti yhden tai useamman lajityypin kohdalla, ettei heillä ole kokemusta kyseisestä lajityypistä.

**Taulukko 11.** Vastaajien kokemus eri digitaalisten pelien lajityypeistä

	Lukumäärä	% (N=622)
Vähintään yksi pelien lajityyppi kokeilematta	409	65,8 %
Kaikista pelien lajityypeistä kokemusta	213	34,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

Vastauksista voidaan päätellä, että vastaajat ovat melko uskollisia lajityypille, joka on heille mieleisin. Vastaajat suosivat itselleen kaikkein mieleisimpien lajityyppien pelejä eivätkä välttämättä kokeile pelejä lajityypeistä, jotka eivät vaikuta mielenkiintoisille.

#### 5.4.2 Vastaajien tällä hetkellä pelaamat pelit ja lempipelit

Kysymyksessä 9 selvitin, mitä pelejä vastaajat pelaavat tällä hetkellä. **Tällä hetkellä pelattava peli** ei välttämättä ole vastaajan lempipeli, vaan se voi olla esimerkiksi jokin hänen kokeilussaan oleva satunnainen peli. Olen koontanut taulukkoon 12 peliä, joita vastaajat mainitsivat pelaavansa tällä hetkellä. Taulukossa on esitettyä 20 eniten nimettyä peliä.

**Taulukko 12.** Vastaajien tällä hetkellä pelaamat pelit

Pelin nimi	Lukumäärä	% (N=1702)	Pelin nimi	Lukumäärä	% (N=1702)
1. The Sims -pelisarja	594	27,3 %	11. Need For Speed	30	1,4 %
2. SingStar	157	7,2 %	12. RollerCoaster Tycoon	27	1,2 %
3. Guitar Hero	102	4,7 %	13. Call of Duty	27	1,2 %
4. Grand Theft Auto	55	2,5 %	14. Tetris	23	1,1 %
5. World of Warcraft	47	2,2 %	15. Crash Bandicoot	21	1,0 %
6. Bejeweled	38	1,7 %	16. Tomb Raider	20	0,9 %
7. Harry Potter	37	1,7 %	17. Kingdom Hearts	19	0,9 %
8. Internetin pikkupelit	32	1,5 %	18. Farmville (Facebook)	18	0,8 %
9. Super Mario	32	1,5 %	19. Little Big Planet	17	0,8 %
10. Final Fantasy	31	1,4 %	20. Spyro	17	0,8 %
			Muut	829	38,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>1125</b>	<b>51,7 %</b>		<b>1048</b>	<b>48,3 %</b>

Vastaajat antoivat kysymyksessä 9 kaiken kaikkiaan 1702 pelimainintaa. Kolme eniten nimettyä peliä olivat *The Sims* (594 kpl), *SingStar* (157 kpl) ja *Guitar Hero* (102 kpl) -pelisarjat, kun suomenkielisen ja englanninkielisen lomakkeiden vastauksia tarkastellaan yhdessä. Lähes kaikille taulukossa 12 esiintyvillä peleillä on yhteistä se, että ne ovat pelisarjoja eli niihin kuuluu enemmän kuin yksi pelijulkaisu. Se on

yhdistävä tekijä myös kolmelle eniten nimetylle pelille. Suomenkieliseen lomakkeeseen vastanneiden keskuudessa suosituin oli *The Sims* -pelisarja ja englanninkieliseen lomakkeeseen vastanneiden keskuudessa *Left 4 Dead* -pelisarja sai eniten mainintoja. *The Sims* -pelit ovat lajityypiltään simulaatiopelejä, *SingStar* ja *Guitar Hero* ovat molemmat musiikkipelisarjoja. *Left 4 Dead* -pelit on lajityypiltään toimintapelejä.

Tarkastellessa taulukossa 12 olevaa 20 eniten nimetyn pelin listaa on havaittavissa, että huomattava osa peleistä sijoittuu toimintapeliin lajityypin alle. Nämä kuusi peliä ovat *GTA*, *Super Mario*, *Call of Duty*, *Crash Bandicoot*, *Little Big Planet* ja *Spyro*. Alaluvussa 2.4 muodostin lajityypeistä luokkia, joissa luokittelin tasohyppelypelit toimintapeliin alakategoriaksi. Mainituista toimintapeleistä *Super Mario*, *Crash Bandicoot*, *Little Big Planet* ja *Spyro* edustavat tasohyppelypelejä. *GTA* ja *Call of Duty* ovat FPS-pelejä, jotka ovat myös toimintapeliin alakategoria. Seuraavaksi eniten 20 mainitusta peleistä sijoittuu roolipeleihin, joita ovat *World of Warcraft*, *Final Fantasy* ja *Kingdom Hearts*. Loput mainituista peleistä sijoittuvat lajityypinsä mukaan seikkailu-, musiikki-, ongelma-, simulaatio-, urheilu- tai strategiapeleihin. Myös Internetin pikkupelit ja Facebookin *Farmville* olivat saaneet mainintoja.

FIGMA (2010) on julkaissut 2000-luvun myydyimmistä peleistä listan, jossa esiintyy monia samoja pelejä kuin mitä vastaajat mainitsivat pelaavansa tällä hetkellä. Kaikkein myydyin peli 2000-luvulla oli *Grand Theft Auto* (GTA) -pelisarjan *San Andreas*. Seuraavilla sijoilla listassa olivat *The Sims 2*, *SingStar* -pelisarjan *Legendat* ja *SuomiRock* sekä *World of Warcraft*. Mainitsemani myydyimmät pelit ovat ilmestyneet 2004–2008 vuosien aikana, mikä osoittaa niiden säilyttäneen suosionsa, vaikka julkaisusta on saattanut kulua jo kuusikin vuotta.

Kysymyksessä 10 kysyin vastaajilta heidän lempipelejään. **Lempipelit** voivat olla vastaajalle mieleisiä pelejä, joita hän ei välttämättä pelaa tutkimushetkellä, mutta ne ovat jääneet hänen mieleensä ikimuistoisina. Olen esittänyt taulukossa 13 vastaajien 20 eniten nimeämää lempipeliä.

**Taulukko 13.** Vastaajien lempipelit

Pelin nimi	Lukumäärä	% (N=1519)	Pelin nimi	Lukumäärä	% (N=1519)
1. The Sims -pelisarja	459	30,2 %	11. Crash Bandicoot	13	0,9 %
2. SingStar	106	7,0 %	12. Simulaatiopelit	13	0,9 %
3. Guitar Hero	48	3,2 %	13. Spyro	13	0,9 %
4. World of Warcraft	44	2,9 %	14. RollerCoaster Tycoon	12	0,8 %
5. Final Fantasy	39	2,6 %	15. Tetris	12	0,8 %
6. Super Mario	27	1,8 %	16. Call of Duty	11	0,7 %
7. Grand Theft Auto	22	1,4 %	17. Tekken	11	0,7 %
8. Kingdom Hearts	19	1,3 %	18. Ōkami	10	0,7 %
9. Tomb Raider	16	1,1 %	19. Sly	10	0,7 %
10. Harry Potter	14	0,9 %	20. Civilization	9	0,6 %
			Muut	611	40,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>794</b>	<b>52,4%*</b>		<b>725</b>	<b>47,9%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Kyselyyn vastanneiden mainitsemat lempipelit olivat suurelta osin samoja pelejä kuin kysymyksessä 9, sillä eniten mainintoja saivat pelisarjat *The Sims* (459 kpl), *SingStar* (106 kpl) ja *Guitar Hero* (48). Mainittujen pelien joukossa on neljä peliä, jota vastaajat eivät maininneet tällä hetkellä pelaamiensa pelien joukossa. Nämä pelit ovat Tekken, Ōkami, Sly Cooper ja Civilization. Peleistä *Tekken* edustaa lajityypiltään taistelupelejä, *Ōkami* seikkailupelejä, *Sly Cooper* toimintapelejä (tasohyppely) ja *Civilization* strategiapelejä. Kysymyksessä oli pyydetty nimeämään pelejä, mutta osa vastaajista koki helpommaksi määritellä lempipelinsä mainitsemalla simulaatiopelit, joka siten nousi 20 eniten nimetyn pelin listaukseen sijalle 12.

#### 5.4.3 Vastaajien unelmapelit

Kysymyksessä 24 pyysin vastaajia kertomaan, millainen olisi heidän **unelmapelinsä**. Poimin heidän vastauksistaan 1013 erilaista mainintaa, jotka jaottelin luokkiin. Suurimmat luokat olen koonnut taulukkoon 14. Vastaajista 64 ei määritellyt unelmapeliään.

**Taulukko 14.** Vastaajien mainitsemat unelmapelien elementit

Unelmapeliin liittyvät elementit	Mainintoja	(N=1013)
Juoni / tarina	90	8,9 %
Pelihahmot	86	8,5 %
Paranneltu versio The Sims -pelisarjasta	83	8,2 %
Jokin jo olemassa oleva peli	80	7,9 %
Grafiikka	79	7,8 %
Seikkailu	69	6,8 %
Pelihahmon ulkonäön muokkaaminen	61	6,0 %
Realistisuus	51	5,0 %
Ongelmanratkaisu	47	4,6 %
Yhteisöllisyys / sosiaalisuus	42	4,1 %
Fantasia	40	3,9 %
Auditivisuus	33	3,3 %
Vaihtoehtoisia tapoja edetä pelissä	33	3,3 %
Haastavuus	31	3,1 %
Rakentaminen	26	2,6 %
Helppo ohjaus / opittavuus	25	2,5 %
Kaunis pelimaailma	24	2,4 %
Huumori	24	2,4 %
Saumaton liikkuminen pelissä	23	2,3 %
Muut	66	6,5 %
<b>Yhteensä</b>	<b>1013</b>	<b>100,1%*</b>
Ei vastausta	64	

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Unelmapelistä kysyttäessä vastaajat esittivät eniten (8,9 %) toiveita liittyen digitaalisten pelien juoneen ja tarinaan. He halusivat, että unelmien pelissä olisi kiinnostava tarina, joka pitäisi pelaajan mielenkiintoa yllä koko ajan. Esimerkissä 1 eräs kyselyyn vastaajista kuvaa unelmapelinsä juonta.

- (1) [...] Unelmieni pelissä olisi juoni, joka olisi koukuttava, kiehtova ja yksinkertaisesti hyvä. [...]

Mielenkiinnon säilyttämisen lisäksi vastaajat toivoivat juonen tuovan pitkäkestoisuutta pelille. He pitivät tärkeänä seikkailua ja tutkimista, jotka yhdessä laajan pelimaailman

kanssa lisäisivät pelien uudelleen pelattavuutta. Esimerkissä 2 vastaaja kertoo yhden unelmapelinsä olevan roolipeli, jossa on pelin pitkäkestoisuutta lisääviä elementtejä.

- (2) [...] roolipeli, joka on pitkä ja jossa on hyvä ja mielenkiintoinen juoni sekä paljon tehtävää. [...]

Vastauksista oli havaittavissa, että tutkimukseen osallistuneet naispelaajat kaipaivat pelejä, joissa heillä olisi mahdollisuus tehdä pelin juoneen ja tarinaan vaikuttavia päätöksiä. Tämä tarkoittaisi sitä, että pelaajan tekemät valinnat vaikuttaisivat eri tavoin peliin ja esimerkiksi pelillä saattaisi olla erilaisia loppuja. Pelaajan mielenkiinto säilyisi, kun hän haluaisi selvittää, miten erilaiset valinnat olisivat vaikuttaneet pelin juoneen ja tarinaan. Juonen ja tarinan monipuolisuuden lisäksi vastaajat pitivät digitaalisissa peleissä esiintyviä hahmoja tärkeinä. Vastaajat tekivätkin 86 mainintaa (8,5 %) pelihahmoihin liittyen. Esimerkissä 3 vastaaja ilmaisee unelmapelinsä olevan moninpelattava verkkoroolipeli eli MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), jossa pelihahmon kehittäminen ja muokkaaminen olisivat keskeisiä ominaisuuksia.

- (3) MMORPG, jossa on runsaasti erilaisia hahmovaihtoehtoja, joita voi edelleen kustomoida omaan makuun sopivaksi (ja muista hahmoista eroaviksi). Kustomointi olisi ilmaista [...] Hahmot kehittyvät ajan kuluessa; uudet kyvyt ym. ja voisivat omistaa esim. asumuksia, joita voisi sisustaa.

Vastaajat ilmaisivat pelihahmojen lisäävän juonen ohella pelien kiinnostavuutta. Keskeisestä oli pelaajan mahdollisuus vaikuttaa pelihahmonsa toimiiin ja kehitykseen. Naispelaajat haluavat tuntea olevansa päävaikuttaja pelihahmonsa toimiiin ja siten he kokisivat pelissä kerrotun tarinan mahdollisimman todentuntuisesti. Hahmon kehittyminen kertoisi pelaajalle, että hän etenee pelissä. Pelihahmon ulkonäköön vaikuttaminen oli pelihahmon kehittämisen ohella vastaajille tärkeää (6 %). Pelihahmon ulkonäön muokkaaminen varmistaisi sen, että pelaaja saisi mahdollisimman mieleisen pelihahmon pelattavakseen. Kaikki vastaajat eivät kuitenkaan halunneet muokata

pelihahmonsa ulkonäköä ihan alusta saakka, kuten eräs vastaajista esimerkissä 4 ilmaisee.

- (4) [...] Hahmojen hiusten- ja silmienvärin valitseminen tuntuu barbie-leikiltä, minulle kelpaavat mieluummin ainakin osittain tehnyt valmiit hahmot, joita voisi muokata pelin edetessä.

Usein varsinaisen pelaajan ohjaaman päähahmon lisäksi myös NPC:t (non-player character) vaikuttavat pelikokemukseen. NPC:t ovat pelin sivuhahmoja, joita pelaaja ei pysty ohjaamaan. Esimerkki 5 havainnollistaa sivuhahmojen hyvän suunnittelun merkityksellisyydestä.

- (5) Käytetty paljon mielikuvitusta tarinan ja hahmojen kanssa. Hahmot yleisistä pelihahmoista poikkeavia ja kiinnostavia. Persoonallisemmat NPC:t, tusinaruikuttajia on jo nähty liikaa. Monesti peleissä etenemiseen vaaditaan NPCiden kanssa juttelemista mutta kuka jaksaa lukea loputonta yksin läpinää ja kuunnella kaikkia ruikuttavia hahmoja kun minkäänlaista vaihtelevuutta ei ole? Kaikilla sama ruikutus, silloin tällöin jollain saattaa olla asiaakin. Huimaa. NPCt = Suuri osa pelin sielua

Vastauksista löytyi monia mainintoja liittyen The Sims -pelisarjaan, joka osoittautui vastaajien eniten tällä hetkellä pelaamaksi peliksi sekä lempipeliksi kysymyksissä 9 ja 10. Useita siihen liittyviä mainintoja esiintyi luokassa, johon keräsin jo olemassa olevia pelejä, jotka vastaajat mainitsivat unelmapeleikseen. Sen lisäksi kokosin luokan, jonka vastauksissa unelmapeliksi mainittiin The Sims -pelisarjan pelit pienin muutoksin (8,2 %). Esimerkeissä 6–8 vastaajat kertovat, mitä he haluaisivat muuttaa The Sims -peleissä, jotta ne täyttäisivät heidän unelmapelille asettamansa toiveet.

- (6) The Simssiä vastaava peli, mutta jossa olisi vielä enemmän mahdollisuuksia, toimintoja ja realismia.
- (7) The Sims, joka olisi koko ajan mielenkiintoinen ja yllätyksellinen ja vaihteleva, nykyistä monipuolisempi.
- (8) Sims 3 lisällä, jossa pitäisi suorittaa tehtäviä ja pelissä olisi mahdollisuus saavuttaa jokin päämäärä.

The Sims -pelisarjaan kuuluu kolme eri sukupolvea, jotka ovat The Sims, The Sims 2 ja The Sims 3. Jokaiseen sukupolveen kuuluu yksi peruspeli, jonka ympärille pelimaailmaa rakennetaan erilaisilla lisäosilla. Pelaajat voivat pelata pelkällä peruspelillä tai täydentää peliä ostamalla sille julkaistuja lisäosia. Lisäosat rikastuttavat pelimaailmaa esimerkiksi tuoden siihen uusia teemoja, hahmoja ja vaatteita. Vaikka The Sims -pelisarja on kehittynyt jokaisen sukupolven myötä laajemmaksi kokonaisuudeksi toiminnoiltaan ja sisällöltään, halusi 83 vastaajaa kuitenkin laajentaa pelin ominaisuuksia entisestään. The Sims -peleissä ei ole ennalta määriteltyjä päämääriä, joten pelaaja luo haluamansa tarinan annettujen puitteiden sisällä. Jossain määrin vastaajat kokivat, että mahdollisuus oman tarinan luomiseen aiheutti pitkästymistä ja peli muuttui jossain määrin tylsäksi, koska pelaajalle ei oltu ennalta asetettu tiettyjä päämääriä saavutettavaksi.

Muita toivottuja unelmapelien elementtejä olivat ulkonäköön liittyvät seikat, kuten hyvä grafiikka (7,8 %) ja kaunis pelimaailma (2,4 %). Pelien ulkonäöllisten seikkojen lisäksi vastaajat ilmaisivat, että heidän unelmapelinsä olisi mahdollisimman realistinen (5 %). Realistisuutta toivottiin hahmoihin ja niitä ympäröivään pelimaailmaan. Realistisuuden vastakohtaa eli fantasiaa toivottiin myös peleihin (3,9 %), mutta ei ihan yhtä paljon kuin realistisuutta. Kyselyyn osallistuneet naispelaajat toivoivat unelmapeliin myös yhteisöllisyyttä ja sosiaalisuutta (4,1 %). Löydös oli hieman poikkeava kysymyksen 12 tulosten perusteella, sillä annetuista vaihtoehdoista sosiaalinen vuorovaikutus motivoi vastaajia vähiten pelaamaan.

### 5.5 Pelimieltymykset ja pelaamiseen motivoivat tekijät

Tässä alaluvussa käsitelen kysymyksiä 11, 12 ja 13, jotka liittyivät naispelaajien pelimieltymyksiin ja pelaamiseen motivoiviin tekijöihin. Pelimieltymykset käsitelivät digitaalisiin peleihin liittyviä ominaisuuksia, kuten grafiikkaa ja ohjattavuutta sekä sisällöllisiä ominaisuuksia, kuten peliympäristöä ja pelin yllätyksellisyyttä. Pelaamaan

motivoivat tekijät ovat seikkoja, joihin pelaajat perustavat peliharrastuksensa ja päämääriä, jotka pelaaja pyrkii saavuttamaan pelaamalla digitaalisia pelejä. Motivoivia tekijöitä ovat esimerkiksi halu lievittää stressiä ja halu voittaa pelissä. Käsittelen myös naispelaajien suhtautumista digitaalisten pelien väkivaltaan.

Kysymyksessä 11 selvitin, mitä **ominaisuuksia** naispelaajat pitävät tärkeinä digitaalisissa peleissä. Luettelin 15 erilaista peleihin liittyvää ominaisuutta, joiden tärkeyttä vastaajat arvioivat Likertin asteikolla. Olen muodostanut vastauksia analysoidessani kolme ryhmää, joista vastausvaihtoehdot *jokseenkin tärkeä* ja *erittäin tärkeä* muodostavat yhden ryhmän, *neutraali* muodostaa toisen ryhmän ja *jokseenkin merkityksetön* ja *täysin merkityksetön* muodostavat kolmannen ryhmän. Näkemykseni mukaan tällainen jaottelu auttaa havaitsemaan vastausten väliset erot paremmin ja siten vastaukset on myös helpompi järjestää tärkeysjärjestykseen.

Olen koonnut taulukkoihin 15 ja 16 esittämäni digitaalisten pelien ominaisuudet naispelaajien vastausten perusteella tärkeysjärjestykseen. Tutkimuksen lopussa on kuvioihin liittyvä taulukko liitteenä (liite 5, kysymys 11), jossa on kaikki luvut eroteltuna erikseen. Kyselyn vastauksista ilmeni, että naispelaajat arvostavat digitaalisissa peleissä eniten hyvää *grafiikkaa* (92,3 %). Näyttäisikin siltä, että he arvostavat pelin silmin nähtävää ulkoasua ja pitävät sen näyttävydestä, minkä osoittaa myös vähemmän merkityksettömänä pitävien ryhmä (2,4 %). Seuraavaksi tärkeimpänä ominaisuutena vastaajat pitivät pelien *mielenkiintoisia hahmoja* (84,6 %). Voitaisiin sanoa, että vastaajat pitävät pelihahmoista, joille on luotu mielenkiintoinen tarina, johon hahmo on hyvin yhdistetty. *Helppo ohjaus* (83,4 %) oli kolmanneksi tärkein ominaisuus annetuista vaihtoehdoista. (Ks. taulukko 15.)

**Taulukko 15.** Tärkeimmät ominaisuudet digitaalisissa peleissä

	Jokseenkin tai erittäin tärkeä		Neutraali		Jokseenkin tai täysin merkityksetön		Yhteensä (N=220)
<b>Hyvä grafiikka</b>	574	92,3 %	33	5,3 %	15	2,4 %	100,0 %
<b>Mielenkiintoiset hahmot</b>	526	84,6 %	70	11,3 %	26	4,2 %	100,1%*
<b>Helppo ohjaus</b>	519	83,4 %	78	12,5 %	25	4,0 %	99,9%*
<b>Hyvä juoni</b>	500	80,4 %	91	14,6 %	31	5,0 %	100,0 %
<b>Hyvä äänimaailma</b>	495	79,6 %	90	14,5 %	37	5,9 %	100,0 %
<b>Yllätyksellisyys</b>	486	78,1 %	109	17,5 %	27	4,3 %	99,9%*
<b>Jännittävä seikkailu</b>	443	71,2 %	140	22,5 %	39	6,3 %	100,0 %
<b>Vaihtuvat ympäristöt</b>	430	69,1 %	133	21,4 %	59	9,5 %	100,0 %

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Pelien äänimaailmaan vaikuttavat esimerkiksi pelihahmojen ääninäyttelijöiden, pelimusiikin säveltäjien ja ääniefektien tekijöiden työnjälki. Se on merkittävä ominaisuus peleissä, sillä vastaajista 79,6 prosenttia koki, että *hyvä äänimaailma* on tärkeä ominaisuus peleissä. Pelien ominaisuuksista *yllätyksellisyys* (78,1 %) oli lähes yhtä tärkeä vastaajille kuin hyvä äänimaailma. *Jännittävä seikkailu* (71,2 %) ja *vaihtuvat ympäristöt* (69,1 %) saivat vastaajilta lähes yhtä paljon kannatusta. Jännittävä seikkailu ja vaihtuvat ympäristöt ovat yhteydessä pelin yllätyksellisyyteen, sillä myös ne lisäävät peliin vaihtelua.

Taulukossa 16 mainitut digitaalisten pelien ominaisuudet ovat jatkoa taulukkoon 15. Pyysin vastaajia arvioimaan, miten tärkeänä ominaisuutena he pitivät *huumoria* peleissä. Huumori on pelillinen ominaisuus, joka tuo lisäpontta pelin juoneen. Vastaajista 67,5 prosenttia pitää huumoria tärkeänä ominaisuutena peleissä, joten tästä voidaan päätellä, että huumori lisää pelin viihdyttävyyttä ja keventää pelin tunnelmaa. Kyselyyn vastaajat arvioivat, miten tärkeitä ominaisuuksia ovat pelin helppo opittavuus sekä haastavuus. *Helppoa opittavuutta* piti tärkeänä 65,9 prosenttia vastaajista, kun taas pelin *haastavuus* oli tärkeä 60,5 prosentille vastaajista. Vastausten välinen ero oli siis 5,4 prosenttia. Tästä voidaan päätellä, että vastaajat haluavat pelin olevan helposti

opittava, mutta eivät halua sen olevan liian helppo. *Jännitystä* piti tärkeänä alle puolet (47,7 %) vastaajista.

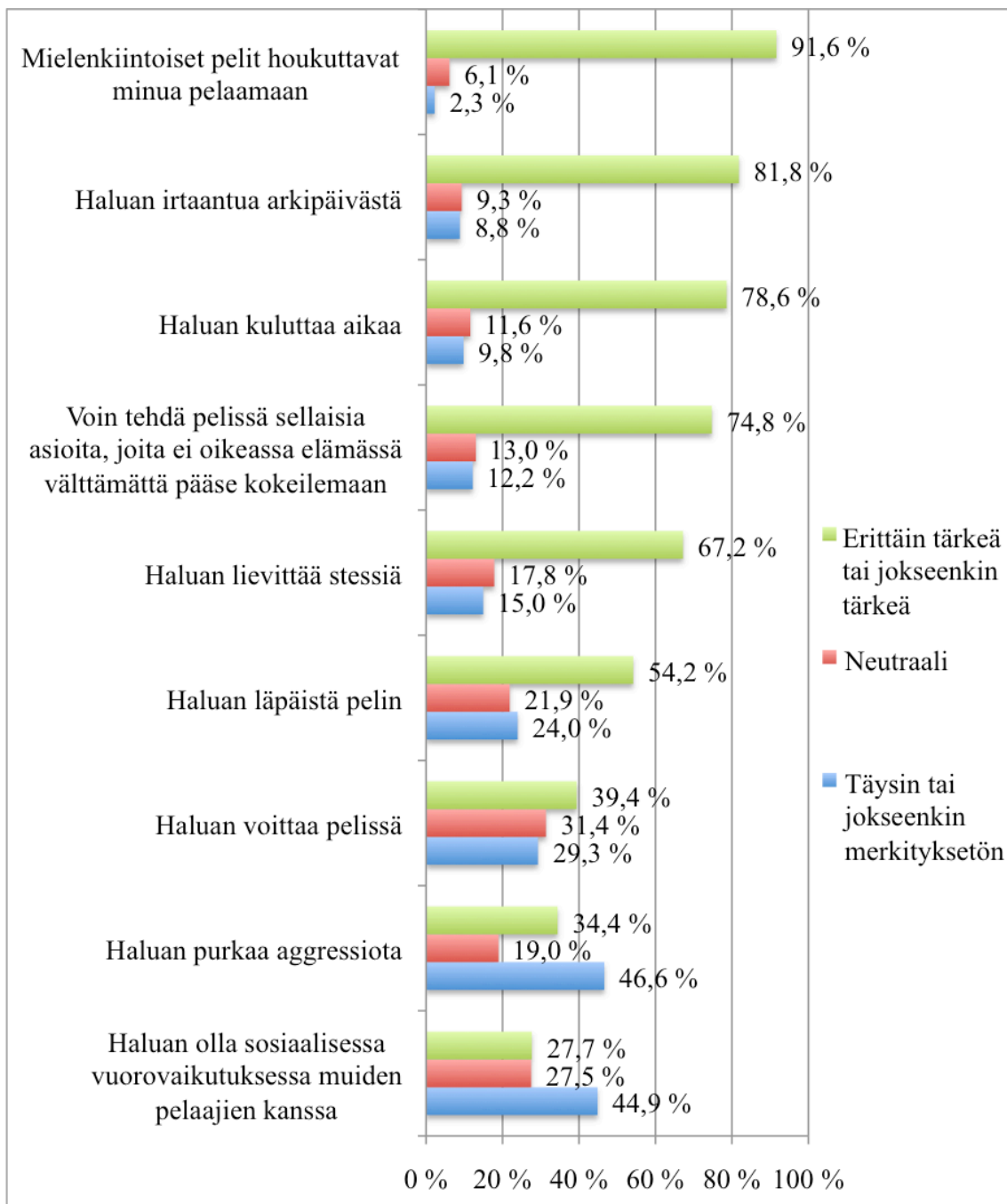
**Taulukko 16.** Vähemmän tärkeät ominaisuudet digitaalisissa peleissä

	Erittäin tärkeä tai jokseenkin tärkeä		Neutraali		Jokseenkin merkityksetön tai täysin merkityksetön		Yhteensä (N=220)
<b>Huumori</b>	420	67,5 %	151	24,3 %	51	8,2 %	100,0 %
<b>Helppo opittavuus</b>	410	65,9 %	146	23,5 %	66	10,6 %	100,0 %
<b>Pelin haastavuus</b>	376	60,5 %	183	29,4 %	63	10,1 %	100,0 %
<b>Jännitys</b>	297	47,7 %	195	31,4 %	130	20,9 %	100,0 %
<b>Voittaminen</b>	248	39,9 %	189	30,4 %	185	29,7 %	100,0 %
<b>Moninpeli-mahdollisuus</b>	242	38,9 %	153	24,6 %	227	36,5 %	100,0 %
<b>Nopea toiminta</b>	220	35,4 %	254	40,8 %	148	23,8 %	100,0 %

Vähemmän tärkeinä ominaisuuksina vastaajat pitivät *voittamista*, *moninpeli-mahdollisuutta* ja *nopeaa toimintaa*. Vastaajista 39,9 prosenttia piti siitä, että peli sisältää kilpailullisia elementtejä, joka lopulta ratkaisee pelin parhaan pelaajan eli voittajan. Kyselyyn osallistujista 38,9 prosenttia vastasi moninpelimahdollisuuden olevan tärkeä osa pelejä. Tämä tarkoittaa sitä, että he haluaisivat pelata jonkun muun kanssa yhdessä. Yli kolmasosa vastaajista (35,4 %) haluaisi pelin sisältävän nopeaa toimintaa. Valtaosa vastaajista kuitenkin oli sitä mieltä, että nopea toiminta pelissä ei ollut tärkeää, vaan mieluummin he pelaisivat jotakin rauhallisempaa peliä, joka ei välttämättä vaadi niin nopeaa reaktiokykyä.

Selvitin kysymyksellä 12 tekijöitä, jotka **motivoivat** pelaamaan digitaalisia pelejä. Esitin kyselyssä yhdeksän valmista vastausvaihtoehtoa ja vastaajat arvioivat ne Likertin asteikkoa käyttäen. Vastaajilla oli myös mahdollisuus nimetä itse jokin pelaamaan motivoiva tekijä, mikäli se puuttui annetuista vaihtoehdoista. Kuviossa 10 on koottuna

pelaamaan motivoivat tekijät, jotka on järjestetty osallistujien antamien vastausten perusteella tärkeysjärjestykseen.



**Kuvio 10.** Pelaamaan motivoivat tekijät (N= 622)

Suosituin vastausvaihtoehdoista oli *mielenkiintoiset pelit houkuttavat minua pelaamaan*. Vastaajista 91,6 prosenttia arvioi sen olevan erittäin tärkeä tai jokseenkin tärkeä peruste heidän pelaamiselleen. Vastausten perusteella on havaittavissa, että pelien sisällön mielekkyys lisää vastaajien halua pelata. Lähes yhtä moni vastaajista pelasi *irtaantuakseen arkipäivän tapahtumista* (81,8 %) ja *kuluttaakseen aikaa* (78,6 %). Tämän perusteella voidaan todeta, että pelatessa aika kuluu huomaamatta – etenkin mielenkiintoisia pelejä pelaamalla. Vastaajista kolme neljäsosaa vastasi pelaavansa, koska peleissä *voi tehdä sellaisia asioita, joita ei oikeassa elämässä pääse kokemaan*.

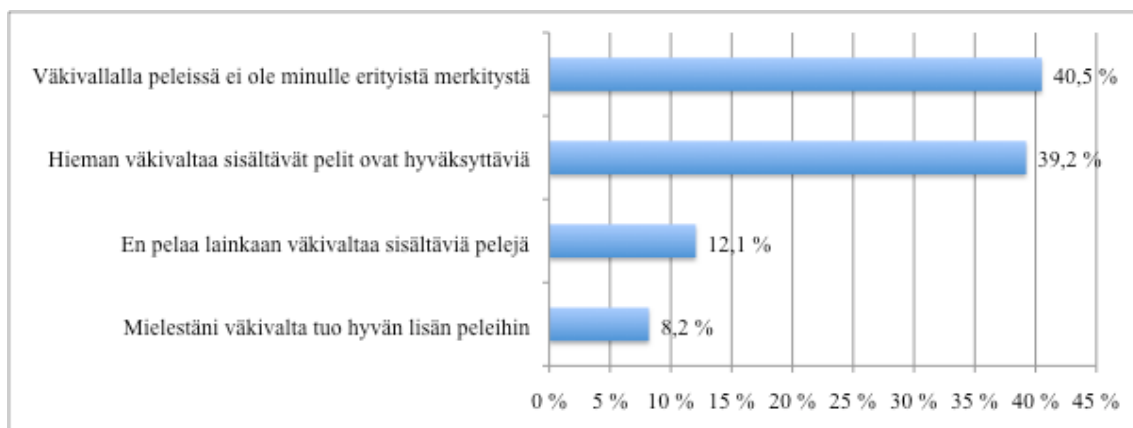
Pelaaminen voi auttaa *lievittämään stressiä*, sillä 67,2 prosenttia kyselyyn osallistujista vastasi sen olevan yksi peruste pelaamiselleen. Se, että pelaaminen lievittää stressiä voidaan nähdä olevan yhteydessä arkipäivän ajatuksista irtaantumiseen. Verratessa, miten moni vastaajista ilmoitti pelaavansa lievittääkseen stressiä ja irtaantuakseen arkipäivästä, on niiden vastauksissa 24,4 prosentin ero. Tästä voidaan päätellä, että pelaaminen voi olla väliaikainen ratkaisu paeta arkea, mutta ei kuitenkaan kaikkien pelaajien kohdalla lievitä stressiä. Noin puolet (54,2 %) pelaajista *halusi pelata läpäistäkseen pelin* eli päästä pelissä kerrottavan tarinan loppuun.

Vastaajat eivät nähneet pelissä *voittamista* ensisijaisen tärkeänä, sillä vain 39,4 prosenttia mainitsi sen pelaamaan motivoivaksi tekijäksi. Tätä vahvistaa se, että luku oli hyvin samanlainen kuin kysymyksessä 11, jossa pyysin vastaajia määrittelemään, miten tärkeä ominaisuus voittaminen on digitaalisissa peleissä. Kysymyksessä vastaava luku oli 39,9 prosenttia. Voittamista merkityksettömämpänä tekijänä vastaajat pitivät *aggression purkamista*, sillä jokseenkin tai erittäin tärkeänä sitä piti 34,4 prosenttia ja jokseenkin tai täysin merkityksettömänä 46,6 prosenttia vastaajista. Naiset eivät siis koe tarvetta purkaa aggressiotaan esimerkiksi väkivaltaisten pelien kautta.

Tarve *sosiaaliseen vuorovaikutukseen muiden pelaajien kanssa* oli vastaajien mielestä vähiten pelaamaan motivoiva ominaisuus (27,7 %). Vastauksen perusteella suurin osa pelaajista pitää itsenäisestä pelaamisesta. Vastaajilla oli mahdollisuus myös mainita myös sellaisia motivoivia tekijöitä, joita ei valmiissa vaihtoehdoissa ollut. Näitä

mainintoja annettiin yhteensä 34 kappaletta. He kertoivat pelaavansa, koska halusivat ”aivojumpata” eli *kehittää loogista ajattelukykyään ja ongelmanratkaisutaitojaan* (2 kpl) tai *luovuuttaan* (4 kpl). Muutaman maininnan (3 kpl) sai pelien aiheuttama *riippuvuus*, jota vastaajat kuvasivat pakkomielteiseksi pelaamiseksi. Osa vastaajista (2 kpl) kertoi pitävänsä siitä, että he pystyivät *kokemaan tarinan pelaamisen kautta*. Pelaamisen teki mielenkiintoiseksi myös se, että pelaajalla on mahdollisuus *leikkiä jumalaa ja ohjata pelimaailman tapahtumia* (1 kpl). Pelaaminen nähtiin myös mielekkäänä *kuntoiluna* (1 kpl), sillä esimerkiksi osa *Wiin* peleistä vaatii pelaajaltaan fyysistä osallistumista peleihin.

Kysymyksessä 13 kysyin vastaajien mielipidettä digitaalisten pelien **väkivaltaisesta** sisällöstä (ks. kuvio 11). Kysymys sisälsi neljä erilaista vastausvaihtoehtoa. Vastauksista ilmeni, että vastaajien asenne kohtalaisesti väkivaltaa sisältäviä pelejä kohtaan oli hyväksyvä, sillä 40,5 prosentille vastaajista pelien *väkivallalla ei ollut merkitystä* ja 39,2 prosenttia vastaajista näki *hieman väkivaltaa sisältävät pelit* hyväksyttävänä. Sen sijaan 12,1 prosenttia kyselyyn vastanneista ilmoitti, *ettei lainkaan pelaa väkivaltaa sisältäviä pelejä* ja 8,2 prosenttia ilmoitti väkivallan olevan *hyvä lisä digitaalisiin peleihin*.



**Kuvio 11.** Vastaajien suhtautuminen väkivaltaisiin peleihin (N=622)

Pelaamisen määrän ja pelien väkivallan hyväksymisen nähdään jossain määrin olevan verrannollisia keskenään, joten siksi tein myös vertailun vastanneiden pelaamisen toistuvuuden ja pelien väkivaltaan suhtautumisen välillä. Taulukossa 17 on esitettyä tekemäni vertailu. Olen merkinnyt taulukkoon lukuja, jotka olivat merkittäviä tekemäni vertailun kannalta. Kaikilla seuraavaksi tekstissä mainitsemissani luvuilla on taulukossa omat värikoodinsa. Ne havainnollistavat, mitkä luvut yhteen laskemalla olen saanut tekstissä mainitsemani luvut.

**Taulukko 17.** Pelien väkivaltaan suhtautuminen verrattuna pelaamisen määrään

Miten suhtaudut digitaalisten pelien väkivaltaan?	En pelaa lainkaan väkivaltaa sisältäviä pelejä		Hieman väkivaltaa sisältävät pelit ovat hyväksyttäviä		Väkivallalla peleissä ei ole minulle erityistä merkitystä		Mielestäni väkivalta tuo hyvän lisän peleihin		Yht.	% (N=622)
Harvemmin kuin kerran kuukaudessa	6	1,0 %	8	1,3 %	8	1,3 %	1	0,2 %	23	3,7 %
Kerran kuukaudessa	12	1,9 %	14	2,3 %	15	2,4 %	3	0,5 %	44	7,1 %
Kerran viikossa	9	1,4 %	35	5,6 %	47	7,6 %	3	0,5 %	94	15,1 %
Joka päivä	13	2,1 %	50	8,0 %	69	11,1 %	21	3,4 %	153	24,6 %
Muutamana päivänä viikossa	35	5,6 %	137	22,0 %	113	18,2 %	23	3,7 %	308	49,5 %
<b>Yhteensä</b>	<b>75</b>	<b>12,0%*</b>	<b>244</b>	<b>39,2%*</b>	<b>252</b>	<b>40,6%*</b>	<b>51</b>	<b>8,3%*</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Aiemmin aluvuossa 5.2 totesin, että yli puolet vastanneista harrastivat digitaalisten pelien pelaamista viikoittain. Vastaajat, jotka ilmoittivat pelaavansa muutamana päivänä viikossa tai joka päivä, pitivät väkivaltaa peleissä hyvänä lisänä useammin kuin muut vastaajat (yht. 7,1 %, sininen). Muutamana päivänä viikossa ja joka päivä pelaaviin kuului myös vastaajia, jotka eivät pelanneet lainkaan väkivaltaisia pelejä (yht. 7,7 %, punainen). Sen sijaan kerran kuukaudessa ja harvemmin kuin kerran kuukaudessa pelanneet vastaajat jakaantuivat väkivaltaan suhtautumisen kannalta tasaisemmin. Oli kuitenkin havaittavissa, että he pitivät väkivaltaa harvemmin hyvänä lisänä peleissä (yht. 0,7 %, keltainen) kuin muut vastaajat.

Suurin osa (79,7 %, vihreä) kaikista vastaajista ilmaisi hyväksyvänsä hieman väkivaltaa sisältävät pelit tai väkivallalla ei ollut heille lainkaan merkitystä. Näiden tuloksien perusteella on havaittavissa, että pelaamisen määrästä riippumatta pelaajat suhtautuivat hyväksyen peleissä joko vähäisen määrän väkivaltaa tai pelien väkivallalla ei ollut heille lainkaan merkitystä.

### 5.6 Peliaiheisten medioiden käyttö ja uusien pelien löytäminen

Tarkastelen tässä alaluvussa, miten aktiivisesti naiset käyttävät digitaalisia pelejä käsittelevää **mediaa**. Medioilla tarkoitan televisio-ohjelmia, keskustelupalstoja, blogeja, verkkosivuja ja lehtiä. Mediassa näkyminen on tärkeää peliteollisuudelle, sillä eri medioita hyödynnetään esimerkiksi pelien markkinoinnissa. Siksi käsittelenkin tässä alaluvussa myös sitä, miten naispelaajat löytävät tietoa uusista peleistä ja kuinka helppoa se heidän mielestään on. Kysymys 16 käsitteli vastaajien kiinnostusta digitaalisia pelejä käsitteleviä medioita kohtaan. Kysymyksessä mainittiin eri medioita, joiden käytön aktiivisuutta vastaajat arvioivat omalta kohdaltaan. Taulukossa 18 on esitettyä kaikki mainitut mediat ja miten aktiivisesti vastaajat arvioivat niitä käyttävänsä.

**Taulukko 18.** Vastaajien digitaalisia pelejä käsittelevän medioiden kulutus

	Päivittäin		Viikoittain		Kuukausittain		Harvemmin / En seuraa ollenkaan		Yhteensä (N=622)	
<b>Verkkosivuja</b>	98	15,8 %	188	30,2 %	189	30,4 %	147	23,6 %	622	100,0 %
<b>Keskustelupalstoja</b>	86	13,8 %	151	24,3 %	160	25,7 %	225	36,2 %	622	100,0 %
<b>Blogeja</b>	29	4,7 %	62	10,0 %	100	16,1 %	431	69,3 %	622	100,1%*
<b>Televisio-ohjelmia</b>	16	2,6 %	38	6,1 %	117	18,8 %	451	72,5 %	622	100,0 %
<b>Lehtiä</b>	8	1,3 %	35	5,6 %	159	25,6 %	420	67,5 %	622	100,0 %

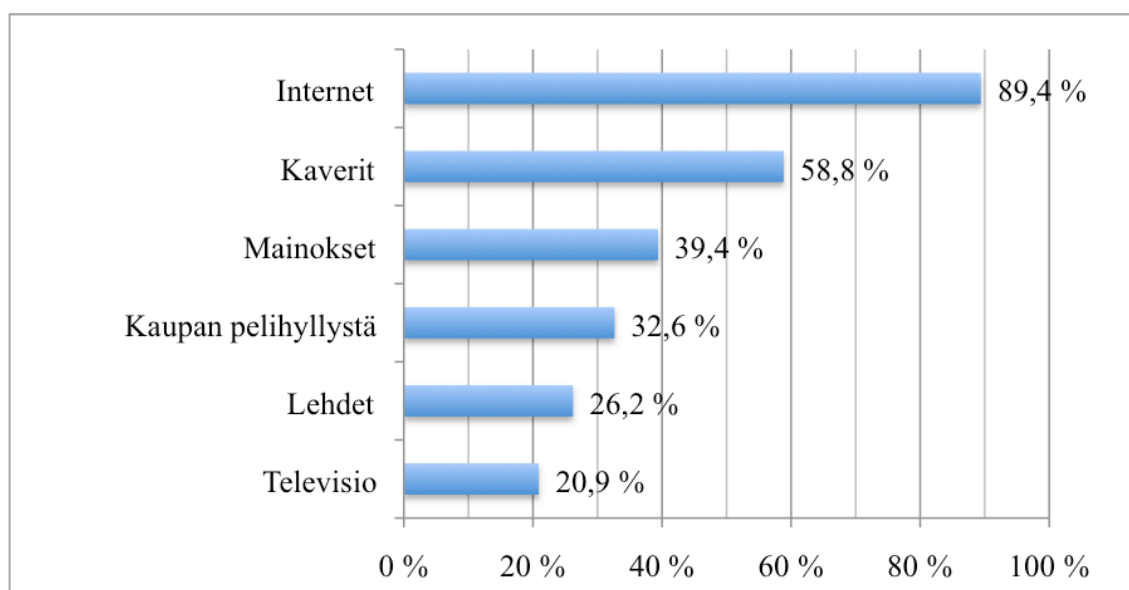
\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Peliihaiset keskustelupalstat ja verkkosivut olivat muita medioita hieman suositumpia, sillä verkkosivuja seurasi päivittäin 15,8 prosenttia ja keskustelupalstoja 13,8 prosenttia. Verkkosivujen ja keskustelupalstojen suurempi suosio voidaan nähdä perustuvan

siihen, että ne ovat helposti kaikkien saatavilla Internetissä, eikä niiden käyttö ole yleensä maksullista. Niiden suosioon on saattanut vaikuttaa myös se, että käytiin tutkimusaineiston keräämiseen www-kyselyä ja suuntasin sen erilaisille keskustelupalstoille. Toisin kuin verkkosivut ja keskustelupalstat, peliaiheiset lehdet ovat yleensä maksullisia. Niiden kohdalla on kuitenkin tarkasteltava kuukausittaisen käytön määrää, sillä useimmat peliaiheiset lehdet ilmestyvät kerran kuukaudessa. Vaikka 67,5 prosenttia vastaajista seurasi lehtiä harvoin tai ei ollenkaan, vastasi 25,6 prosenttia seuraavansa niitä kuukausittain, joka vastaa verkkosivuja ja keskustelupalstoja kuukausittain ja päivittäin seuraavien määrää.

Pelialheisten blogien seuraamiseen vaikuttava tekijä on blogikirjoittajien kirjoitusaktiivisuus. Kirjoitusaktiivisuus voi vaihdella päivien, viikkojen ja jopa kuukausienkin eroilla, riippuen aina blogikirjoittajan innokkuudesta ja käsiteltävien aiheiden paljoudesta. Eniten blogeja seurattiin kuukausittain (16,1 %). Vähiten kiinnostusta herättivät peliaiheiset televisio-ohjelmat, sillä kolme neljäsosaa (72,5 %) vastaajista ilmaisi, ettei seuraa niitä ollenkaan tai seuraa vain harvoin. Peliaiheisten televisio-ohjelmien alhaiseen suosioon saattaa vaikuttaa niiden vähäinen tarjonta. Pelitalot hakevat median välityksellä näkyvyyttä esimerkiksi **uusille peleille**. Siksi kysyinkin vastaajilta, miten he saavat tietoa uusista peleistä (kysymys 17).

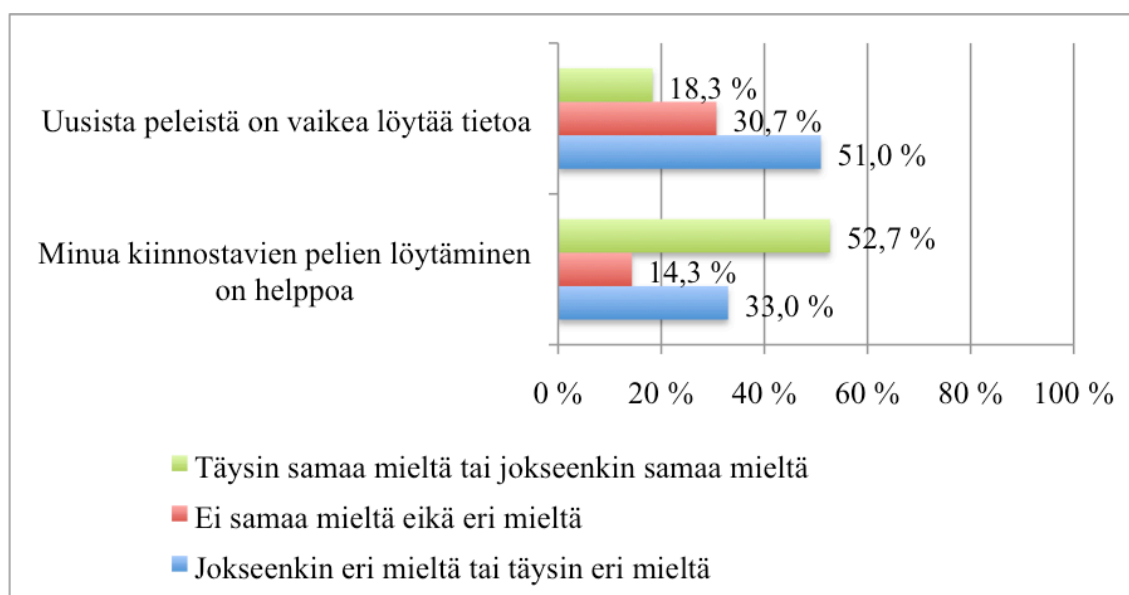
Internet on merkittävä lähestymiskeino silloin kun tavoitteena on esimerkiksi markkinoida uutta peliä naispelaajille, sillä suurin osa (89,4 %) naispelaajista löysi tietoa uusista peleistä Internetin välityksellä (ks. kuvio 12). Muut mediat kuten televisio ja lehdet eivät ole yhtä tehokkaita markkinointikanavia, sillä niiden välityksellä löydettiin tietoa uusista peleistä kaikkein vähiten. Uusien pelien löytäminen television ja lehtien välityksellä voi olla vähäistä esimerkiksi sen vuoksi, että vastaajat seurasivat peliaiheisiä televisio-ohjelmia ja lehtiä vähän. Sen sijaan suosituimpia olivat Internetissä olevat peliaiheiset keskustelupalstat ja verkkosivut. Internetin ohella kaverit olivat yleinen tiedonlähde yli puolelle (58,8 %) naispelaajista.



**Kuvio 12.** Kanavat, joiden välityksellä vastaajat saavat tietoa uusista peleistä (N=622)

Vastaajilla oli mahdollisuus nimetä myös valmiiden vastausvaihtoehtojen lisäksi muita kanavia, joiden välityksellä he saavat tietoa uusista peleistä. Yleisin vastaus oli muut perheenjäsenet, kuten puoliso ja äiti. Mainintoja saivat myös keskustelupalstat, postituslistat ja työympäristö. (Ks. liite 5, kysymys 17).

Esitin kyselylomakkeen kohdassa 18 kaksi pelien löytämiseen liittyvää väittämää (ks. kuvio 13). Hieman yli puolet (51 %) naispelaajista koki löytävänsä uusista peleistä helposti tietoa. Heistä yli puolet (52,7 %) naispelaajista koki myös kiinnostavien pelien löytämisen helpoksi. Voidaan päätellä, että yli puolet naispelaajista pitää markkinoilla olevia digitaalisia pelejä kiinnostavina ja he löytävät niistä itselleen mieleisiä pelejä. Uusien pelien löytämistä koskevan väittämän vastauksissa on havaittavissa epäröintiä, sillä lähes kolmasosa (30,7 %) pelaajista ei ottanut selvää kantaa väittämään.



**Kuvio 13.** Uusien ja kiinnostavien pelien löytäminen (N= 622)

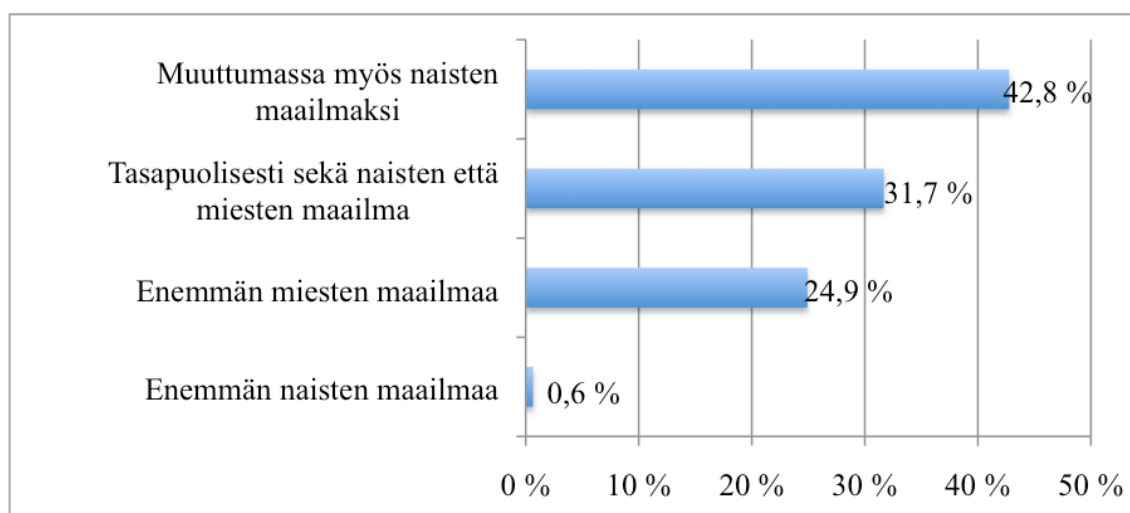
### 5.7 Sukupuoliroolit digitaalisissa peleissä

Tässä alaluvussa käsittelen digitaalisiin peleihin ja pelimaailmaan liittyviä sukupuolirooleja. Digitaalisten pelien maailma on elänyt etenkin viimeisen vuosikymmenen ajan muutoksen aikaa, kun myös naiset ovat kiinnostuneet pelaamisesta. Naisten lisääntynyt pelien pelaaminen ja eläminen yhä tasa-arvoisemmassa yhteiskunnassa ovat herättäneet keskustelua esimerkiksi stereotyyppisistä pelihahmoista. Selvitin, miten naispelaajat suhtautuvat digitaalisissa peleissä esiintyviin hahmoihin, ja miten he näkevät sukupuoliroolit pelimaailmassa.

Kysymyksessä 19 kysyin naispelaajilta, näkevätkö he vastaushetkellä pelaamisen olevan selvästi osa miesten tai naisten maailmaa, vai oliko se tasapuolisesti molempien sukupuolten maailmaa tai muuttumassa sellaiseksi (ks. kuvio 14). Naispelaajien mielestä pelaaminen oli muutosvaiheessa, jossa siitä oli tulossa myös osa naisten maailmaa (42,8 %). He kokivat pelaamiseen ennen olleen osa miesten maailmaa, mutta naisten pelaamisen lisääntyä se oli muuttumassa molemmille sukupuolille sopivaksi harrastukseksi. Lähes kolmasosan (31,7 %) mielestä pelaaminen oli ohittanut

mahdollisen muutosvaiheen, ja oli nyt tasapuolisesti osa sekä naisten että miesten maailmaa.

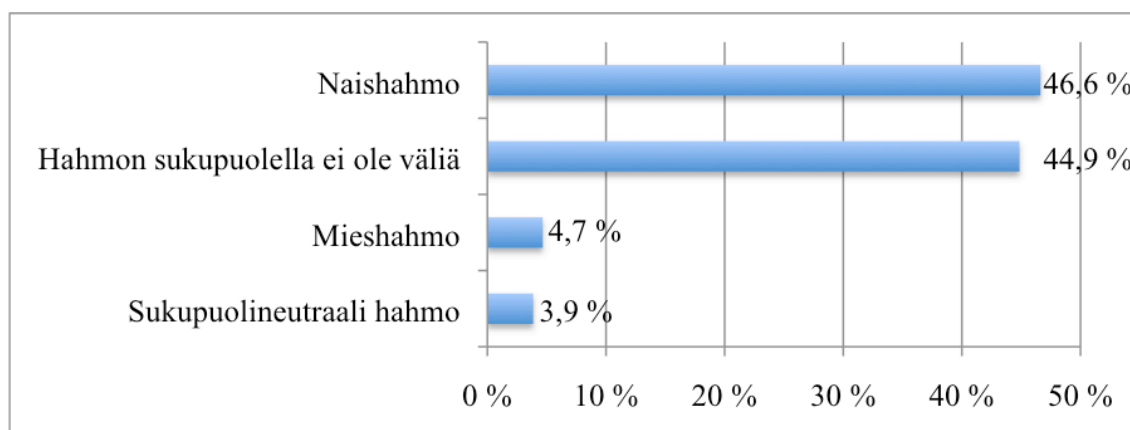
Vaikka naispelaajat näkevät pelaamisen olevan myös naisten maailmaa melko tasapuolisesti, niin havaittavissa on, että osa naisista mieltää pelaamisen olevan edelleen enemmän miesten maailmaa (24,9 %). He eivät koe sitä kuitenkaan naisten peliharrastusta estävänä tekijänä vaan pelaavat siitä huolimatta digitaalisia pelejä. Vastaavasti 0,6 prosenttia oli sitä mieltä, että pelaaminen oli pelkästään osa naisten maailmaa.



**Kuvio 14.** Vastaajien näkemys pelaamisen sukupuolittuneisuudesta (N=622)

Selvitin vastaajien mieltymyksiä **pelihahmon sukupuolen** suhteen kysymyksellä 20. Vastaukset jakaantuivat tasaisesti, sillä tutkimukseen osallistujista hieman alle puolet (46,6 %) vastasi pelaavansa mieluiten naishahmolla ja lähes saman verran (44,9 %) ilmoitti, ettei hahmon sukupuolella ole merkitystä (ks. kuvio 15). Vähiten kannatusta saivat mieshahmolla (4,7 %) ja sukupuolineutraalilla hahmolla (3,9 %) pelaaminen. Näyttäisikin siltä, että naispelaajat pelaavat mielellään omaa sukupuoltaan olevalla hahmolla, mutta eivät myöskään anna miespuolisen päähahmon vaikuttaa

pelikokemukseensa. Jos he kuitenkin saavat valita mies- ja naishahmon väliltä, valitsevat he todennäköisemmin naishahmon. Naispelaajat valitsevat täysin sukupuoli-neutraalin pelihahmon sijaan mieluummin helpommin samastuttavan ihmishahmon.



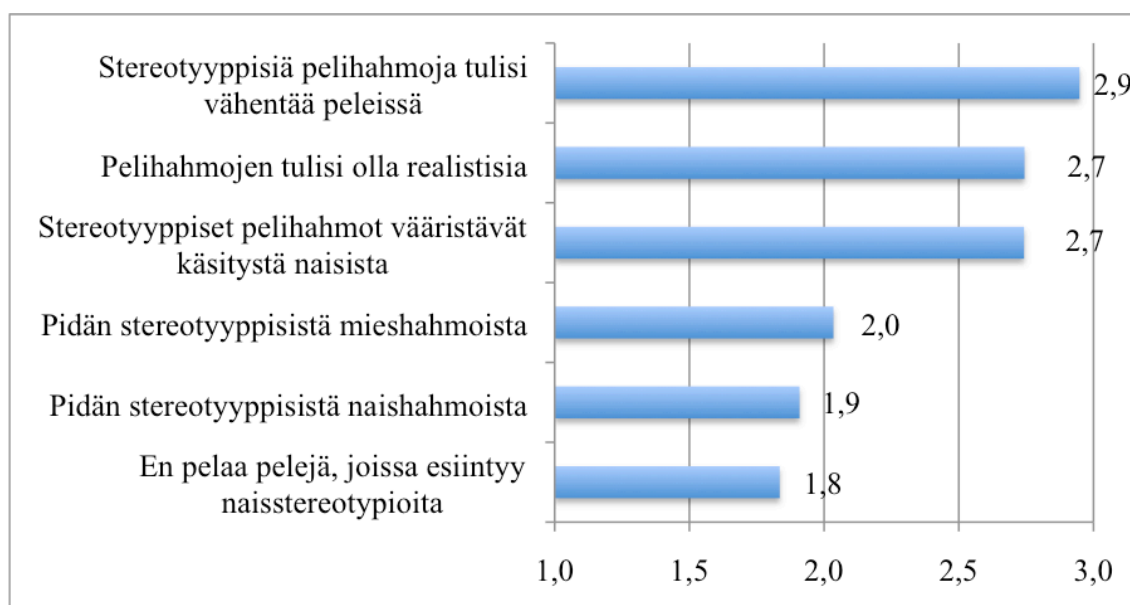
\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

**Kuvio 15.** Pelihahmojen mielekkyys pelatessa (N=622)

Kysymyksessä 21 pyysin naispelaajia arvioimaan kuutta **pelihahmojen stereotypioihin** liittyvää väittämää. Olen koonnut kuvioon 16 vastaajien mielipiteet väittämistä ja järjestänyt ne keskiarvon perusteella tärkeysjärjestykseen. Keskiarvot vaihtelevat välillä 1–4. Mitä lähempänä keskiarvo on 1:tä, sitä vähemmän vastaajat ovat olleet samaa mieltä väittämän kanssa. Keskiarvoasteikkoon ei ole laskettu mukaan *ei samaa mieltä* eikä *eri mieltä* -vastauksia, sillä niihin päätyvät usein sellaiset vastaajat, jotka eivät osaa tai halua ilmaista mielipidettään. Siksi myös keskiarvoasteikko vaihtelee välillä 1–4.

Esitin väittämän, joka liittyi stereotyyppisten pelihahmojen vähentämiseen digitaalisissa peleissä ja naispelaajat olivat enemmän sitä mieltä, että stereotyyppisiä pelihahmojen määrää tulisi vähentää digitaalisissa peleissä (KA 2,9) kuin että niiden määrää pitäisi lisätä (ks. kuvio 17). Tätä tietoa tukee myös se, että he vastasivat haluavansa realistisempia pelihahmoja (KA 2,7). Epärealistiset ja stereotyyppiset pelihahmot saattavat vähentää pelaamisesta tulevaa nautintoa, jos samastuminen pelihahmoon on

hankalaa. Mielipiteet jakaantuivat melko tasaisesti kysyttäessä, pitävätkö vastaajat stereotyyppisistä mies- tai naispelihahmoista, sillä naispelaajat eivät pitäneet stereotyyppisistä mieshahmoista (KA 2,0) sen enempää kuin stereotyyppisistä naishahmoistakaan (KA 1,9). Stereotyyppisiä miespelihahmoja käsittelevä väittämä sai vastaajien keskuudessa hieman enemmän kannatusta, sillä 3,6 prosenttia (ks. liite 5, kysymys 21) enemmän vastaajista ilmaisi olevansa väittämän kanssa jokseenkin tai täysin samaa mieltä kuin stereotyyppisiä naisia käsittelevässä väittämässä.



**Kuvio 16.** Vastaajien mielipiteet pelihahmojen stereotypioista (N=622)

Enemmistö vastaajista ilmoitti pelaavansa pelejä, joissa on stereotyyppisiä naispelihahmoja, sillä väittämän *en pelaan pelejä, joissa esiintyy naisstereotypioita* keskiarvo oli 1,8. Naispelaajat tiedostavat pelaavansa stereotyyppisillä naispelihahmoilla, sillä vastaajista 45,8 prosenttia (ks. liite 5, kysymys 21) ilmoitti pelaavansa stereotyyppisillä naispelihahmoilla. On havaittavissa selkeä ero, kun verrataan stereotyyppisistä naispelihahmoista pitävien määrää siihen, miten moni naisista pitää tällaisista pelihahmoista. Tästä voidaan päätellä, että naispelaajat ovat sopeutuneet pelaamaan stereotyyppisillä naispelihahmoilla, vaikka he eivät niistä

erityisesti pidä. He olivatkin sitä mieltä, että digitaalisissa peleissä esitetyt stereotyyppiset naispelihahmot vääristävät käsityksiä oikeista naisista (KA 2,7).

### 5.8 Vastaajien kohtaama syrjintä ja loukkaavat mielipiteet

Kysymys 22 käsitteli syrjintää ja loukkaavia mielipiteitä, joita naispelaajat olivat kohdanneet sukupuolensa vuoksi miespelaajien osalta. Käsittelen tässä aluvuossa kysymykseen tulleita vastauksia ja vastaajien kertomia kokemuksia. Jaottelen vastauksissa esiintyneet aiheet ryhmiin ja nostan esiin yhden tai useamman esimerkin jokaisesta aiheesta. Taulukossa 19 on kuvattuna, miten moni vastaaja oli kohdannut peliharrastukseen ja sukupuoleen liittyvää syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä.

**Taulukko 19.** Syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä kohdanneiden naispelaajien määrä

Oletko kokenut pelaamiseen liittyvää syrjintää tai kohdannut loukkaavia mielipiteitä miehiltä, koska olet nainen?	Lukumäärä	% (N=622)
En	509	81,8 %
Kyllä	113	18,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

Selvisi, että vastanneista naispelaajista 113 (18,2 %) oli kokenut jonkinlaista syrjintää tai loukkaavia mielipiteitä liittyen heidän sukupuoleensa ja pelaamiseen. Vastaavasti enemmistö (81,8 %) naispelaajista ilmoitti, etteivät he olleet kokeneet tällaista kohtelua. Vastaajilla oli mahdollisuus tarkentaa, millaisia kokemuksia heillä oli aiheeseen liittyen. Kysymykseen 22 myönteisesti vastanneista 113 vastaajasta 100 kertoi kokemuksistaan enemmän, kun 13 vastaajaa ei halunnut tarkentaa vastaustaan. Olen koonnut taulukkoon 20 syrjintään ja loukkaaviin mielipiteisiin (solvaus) liittyviä aiheita, jotka saivat vastaajilta eniten mainintoja. Olen merkinnyt jokaisen aiheen viereen, onko kyseessä

enemmänkin teko vai solvaus. Teot ovat luonteeltaan fyysisiä tekoja, ilmeitä ja eleitä, kun solvaus on enemmän toimintaa, joka ilmenee sanallisena.

**Taulukko 20.** Miesten naispelaajiin kohdistaman syrjinnän ja solvausten jakautuminen aiheittain

<b>Teko / Solvaus</b>	<b>Aihe</b>	<b>Lukumäärä</b>	<b>% (N=142)</b>
Solvaus	Naisten pelitaitojen vähätteleminen	38	26,8 %
Solvaus	Naiset eivät voi pelata samoja pelejä kuin miehet	21	14,8 %
Solvaus	Peliharrastus on miesten harrastus	12	8,5 %
Solvaus	Nimittely	11	7,7 %
Teko	Ahdistelu (esim. kuvien ja viestien välityksellä)	11	7,7 %
Teko / Solvaus	Miespelaajien reagoiminen negatiivisesti naisen voittaessa pelissä	5	3,5 %
Solvaus	Naiset eivät tiedä mitään pelaamisesta	5	3,5 %
Solvaus	Väitetään naispelihahmon takana olevan miespelaaja	4	2,8 %
Solvaus	Naispelaajan pelaaman pelin haukkuminen	3	2,1 %
Teko	Pelatessa miehet vastaan naiset -asettelu	2	1,4 %
Teko	Yllättynyt reaktio kuullessa, että nainen harrastaa pelaamista	2	1,4 %
Solvaus	Naispelaaja ei voi olla ulkonäöllisesti viehättävä oikeassa elämässä	2	1,4 %
	Muut	26	18,3 %
	<b>Yhteensä</b>	<b>142</b>	<b>99,9%*</b>
	Ei vastausta	13	–

Seuraavaksi havainnollistan aineistoesimerkeillä, millaisia kokemuksia vastaajilla oli aiheeseen liittyen. Vastauksissa oli yhteensä 142 kielteisesti sävytynyttä mainintaa liittyen miesten kommentteihin tai tekoihin naisten pelaamiseen liittyen. Eniten mainintoja (26,8 %) saanut aihe oli naisten pelitaitojen vähätteleminen. Vastaajat ilmaisivat, että jossain tapauksissa miehet ajattelevat naisten olevan huonoja pelaamaan ja vähättelevän heidän taitojaan pelaajana. Tämä käy ilmi esimerkeistä 9–11.

- (9) Most guys think I can't be as good as them at video games because I'm a woman.
- (10) Väheksyminen, oletus siitä, että olen huonompi ja tarvitsen apua.
- (11) Oletuksena, että naisena et pysty yhtä hyvään pelisuoritukseen kuin miespelaaja.

Vastaajista 14,8 % kertoi miesten sanoneen heille, etteivät naiset voi pelata samoja pelejä kuin miehet. Tällaisia kommentteja naispelaajat olivat kohdanneet etenkin peleissä, jotka mielletään maskuliiniseksi, kuten esimerkeistä 12 ja 13 ilmenee. Esimerkissä 13 mainittu *Halo* on tieteispainotteinen toimintapeli.

- (12) Pelasin autopelejä niin jotkut pojat sanoivat että eihän tytöt osaa autopelejä pelata eikä tytöt pelaa niitä.
- (13) [...] I've been told many times that I should get off Halo and get back in the kitchen because 'girls shouldn't be allowed to play Halo [...]

Edellisten esimerkkien 12 ja 13 tapaisia huomautuksia oli kohdannut 12 vastaajaa (8,5 %) liittyen peliharrastukseen. Niissä usein mainittiin, että heille on sanottu pelaamisen olevan miesten harrastus tai ”juttu”, eivätkä naiset siksi saisi pelata niitä. Esimerkit 14 ja 15 kuvastavat peliharrastukseen liittyviä huomautuksia.

- (14) Usein väheksyvät, ja sanovat, että pelaaminen on ns. 'miesten juttu'
- (15) Muutamat henkilöt ovat irvailleet ja väittäneet, että en voi pelata koska olen nainen.

Kolmanneksi yleisin naispelaajien kokema loukkaus oli nimittely, joka mainittiin vastauksissa 11 kertaa (7,7 %). Kuten esimerkeistä 16 ja 17 ilmenee, käytetään nimittelyssä usein melko voimakasta kieltä. Etenkin esimerkistä 17 voidaan huomata, että nimittelyyn voi johtaa monenlaiset tapahtumat. Esimerkin kirjoittanut pelaaja oli kohdannut nimittelyä esimerkiksi pelatessaan mieshahmolla, puolustautuessaan häneen kohdistettuja loukkauksia vastaan ja voittaessaan pelissä.

- (16) jossakin pelissä mies puhutteli naista hyvin halpamaisesti; voimasanoja, haukkumista, alentavia eleitä ja ilmeitä [...]
- (17) [...] I've been called gay for playing male characters, lesbian for not welcoming the gross and unwelcomed, crass and insulting advances of male players, been humiliated for losing because I was a girl and called a cunt or worse for winning, had my behavior in a game with lack of tolerance for assholes been attributed to my sensitivity or hormonal fluctuations [...]

Maininnoista 7,7 prosentissa kerrottiin ahdistelusta, jonka kohteeksi vastaajat olivat sen jälkeen joutuneet, kun heidän sukupuolensa oli selvinnyt muille pelaajille. Ahdistelua ilmeni viestein ja erilaisin pyynnöin. Heiltä pyydettiin esimerkiksi alastonkuvia, puhelinnumeroa ja erilaisia seksuaalisia palveluksia. Esimerkeissä 18 ja 19 on esitettyä kaksi ahdisteluun liittyvää vastausta.

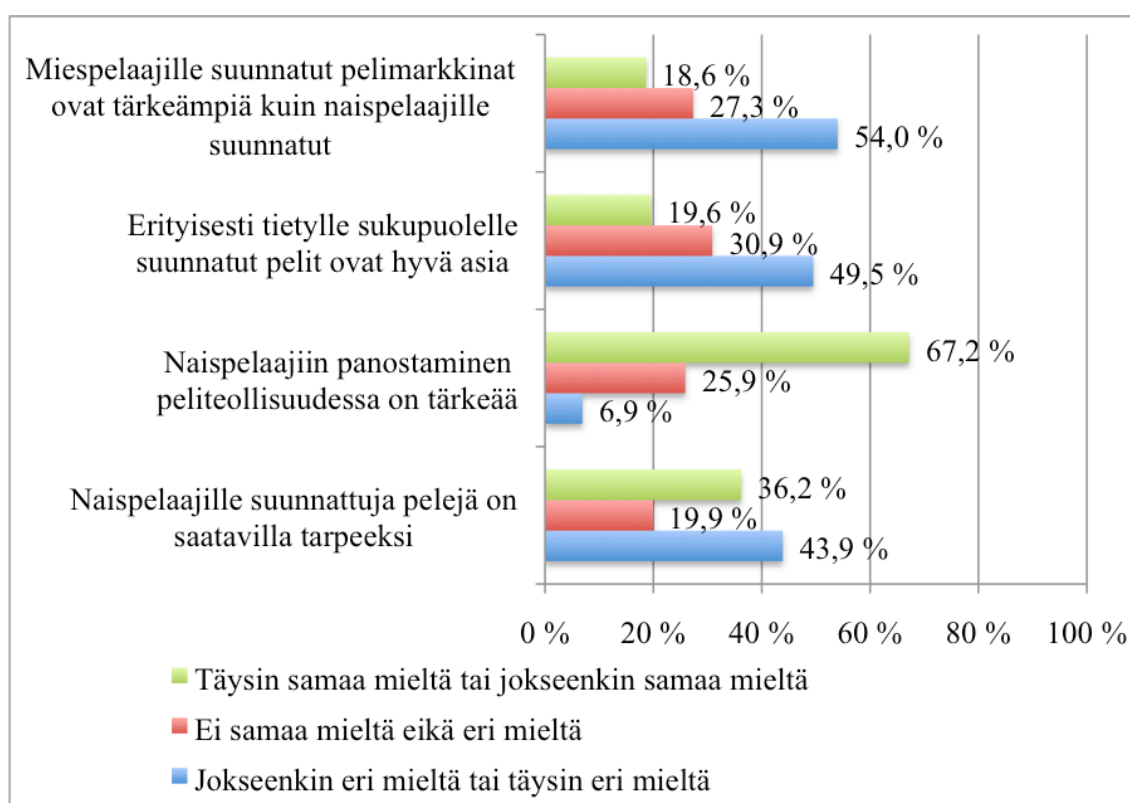
- (18) As soon as gender is revealed, instant requires for naked pics, phone number and speculation that I'm a porn star. All game playing stops, which is the most annoying thing of all.
- (19) Harrasing messages and graphic photos via Xbox.

Kysymykseen 22 kielteisesti vastanneista naisista kaksi halusi tarkentaa omaa vastaustaan. He kertoivat, että he olivat saaneet pelkästään positiivista palautetta miespuolisilta henkilöiltä. Positiivisen palautteen lisäksi vastauksissa ilmeni, ettei syrjintä tai loukkaavat mielipiteet olleet pelkästään miehiltä. Tutkimukseen osallistuneista naisista kaksi vastasi, että he olivat saaneet peliharrastukseensa liittyviä huomautuksia ainoastaan naispuolisilta henkilöiltä.

### 5.9 Vastaajien suhtautuminen peliteollisuuteen

Mielikuva pelaamisesta maskuliinisena harrastuksena saattaa johtaa siihen, että myös digitaalisten pelien markkinointi nähdään enemmän miespelaajille suunnattuna. Selvitin naispelaajien näkökulman asiaan esittämällä heille erilaisia väittämiä (ks. kuvio 17) ja

kysymyksiä liittyen pelien markkinointiin ja **peliteollisuuteen**. Tässä alaluvussa tarkastelen, miten naispelaajat kokivat pelimarkkinoiden erilaiset suuntaukset ja huomioiko peliteollisuus naispelaajia tarpeeksi esimerkiksi julkaistavissa peleissä. Lisäksi selvitin, miten kiinnostuneita naispelaajat olivat työskentelemään peliteollisuudessa.

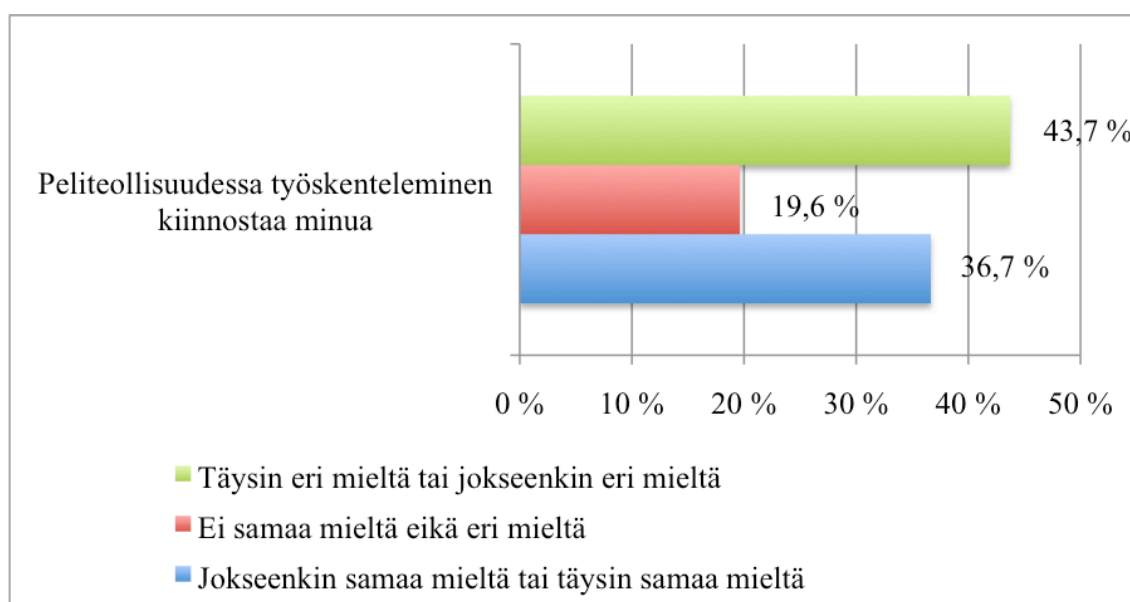


**Kuvio 17.** Mielenpitojen jakautuminen peliteollisuutta ja pelien markkinointia käsittelevissä väittämissä (N=622)

Kuviosta 17 on havaittavissa, että naispelaajat ymmärtävät olevansa pelimarkkinoiden kannalta tärkeä kohderyhmä, sillä yli puolet (54 %) naispelaajista ei pitänyt miehille suunnattuja pelimarkkinoita naisten pelimarkkinoita tärkeämpänä. Sen sijaan puolet naispelaajista (49,5 %) halusi, että digitaaliset pelit suunnattaisiin tasapuolisesti sekä miehille että naisille. Tulos on kuitenkin ristiriidassa sen kanssa, että naispelaajiin panostamista pidettiin tärkeänä (67,2 %) ja naisille suunnattuja pelejä toivottiin

enemmän (43,9 %). Näkemysten taustalla voi vaikuttaa ajatus peleistä, jotka ovat tasa-arvoisia molempien sukupuolten kannalta. Tasa-arvoisuutta lisäisi esimerkiksi mahdollisuus valita mies- ja naispelihahmon väliltä. Runsas kolmasosa (36,2 %) naispelaajista oli tyytyväisiä jo olemassa oleviin naisille suunnattuihin tai molemmille sukupuolille suunnattuun pelivalikoimaan.

Esitin väittämän peliteollisuudessa työskentelemisen kiinnostavuudesta selvittääkseni, miten halukkaita naispelaajat olisivat työskentelemään peliteollisuuden tarjoamissa tehtävissä (ks. kuvio 18).



**Kuvio 18.** Mielenpiteiden jakautuminen peliteollisuudessa työskentelemisen kiinnostavuudesta (N=622)

Naispelaajat suhtautuivat vaihtelevasti peliteollisuudessa työskentelemiseen. Kiinnostusta osoitti 36,7 prosenttia, mutta vielä suurempi osa (43,7 %) naispelaajista ei ollut kiinnostunut peliteollisuudessa työskentelemisestä. Mielenpidettään ei osannut sanoa 19,6 prosenttia. Suuri vaihtelu mielenpiteissä – ja siten myös naisten vähäinen määrä peliteollisuudessa – voi johtua siitä, että peliteollisuuden näkyvyys on huono

(Haines 2004: 16). Tytöt ja naiset eivät tiedä, onko pelialalle koulutusta tai millaisia töitä peliteollisuudella on heille tarjota. Siksi he pysyvätkin mieluummin pelaajan roolissa.

Kysymyksessä 23 pyysin vastaajia kertomaan mielipiteensä siitä, huomioiko peliteollisuus heidän mielestään naispelaajia riittävästi. Yli puolet (54,2 %) oli sitä mieltä, että peliteollisuus kohdisti naispelaajiin liian vähän huomiota. Vastaavasti 45,8 prosenttia piti huomion määrää riittävänä. Havainnoidakseni mielipiteiden taustalla vaikuttaneita tekijöitä, pyysin vastaajia perustelemaan valitsemansa vastausvaihtoehdon. Poimin perusteluista tekijöitä, jotka olivat vaikuttaneet vastaajien mielipiteen muodostumiseen. Olen ryhmitellyt tekijät taulukoissa 21 ja 22 molempien vastausvaihtoehtojen osalta.

**Taulukko 21.** Perusteluita sille, miksi peliteollisuuden naispelaajille osoittama huomio ei ole riittävää

	<b>Mainintoja</b>	<b>% (N=395)</b>
Peliteollisuus panostaa enemmän miehiin	122	30,9 %
Naisille suunnattuja pelejä on vähemmän kuin miehille suunnattuja	78	19,7 %
Markkinoilla liikaa vääränlaisia pelejä	45	11,4 %
Naisille suunnatut pelit ovat vääränlaisia	32	8,1 %
Pelimainokset suunnattu miehille	18	4,6 %
Naispelihahmot stereotyyppisiä	15	3,8 %
Muut	85	21,5 %
<b>Yhteensä</b>	<b>395</b>	<b>100,0 %</b>
Ei vastausta	20	–

Tein yhteensä 395 poimintaa liittyen siihen, että peliteollisuus huomioi naispelaajia liian vähän. Perustelemattomia vastauksia oli 20. Kaikkein useimmiten perusteluissa (30,9 %) mainittiin, että peliteollisuus panostaa miespelaajiin enemmän kuin naispelaajiin.

Mielipide perusteltiin usein sillä, että tarjolla olevat digitaaliset pelit on suunnattu selvästi enemmän miehille kuin naisille kuten esimerkissä 20.

- (20) Edelleen lähinnä miehille suunnattuja pelejä (taistelupelit ym) on markkinoilla paljon enemmän kuin enimmäkseen naisille suunnattuja pelejä.

Osa vastaajista ei halunnut yleistää ajatusta siitä, etteikö nainen voisi olla kiinnostunut maskuliinisista peleistä. He halusivat kuitenkin lisätä, että enemmistö naispelaajista on kiinnostunut hieman pehmeämmistä, naisillekin soveltuvista peleistä, kuten esimerkiksi 21 on havaittavissa.

- (21) The majority of games that come out that have real challenges not just play with the model are aimed at men. There are billions of sports and graphic games but not enough women friendly ones. I know some women like the shoot em up games but its not the vast majority.

Toiseksi eniten (19,7 %) perusteluissa mainittiin, että nykyisessä pelivalikoimassa on vähemmän naisten pelejä kuin miesten pelejä. Perustelut olivat melko samanlaisia kuin edelliset perustelut edellisessä luokassa, mutta nämä perustelut olivat luonteeltaan enemmän toteavia eli vastaajat totesivat naisille suunnattujen pelien määrän olevan vähäinen. Esimerkit 22 ja 23 havainnollistavat toteavia perusteluita.

- (22) Naisille suunnattuja pelejä on todella vähän.

- (23) Naisille suunnattuja pelejä ei vain ole tarpeeksi.

Peliteollisuuden naispelaajiin kohdistuvan huomion riittävyttä käsittelevän kysymyksen vastauksista erottui 45 mainintaa (11,4 %) liittyen markkinoilla olevien pelien lajityyppien tai ominaisuuksien naispelaajille sopimattomuuteen. Perusteluissa oli usein painotettu jotakin digitaalisten pelien lajityyppistä, joista useimmiten mainittiin urheilupelit (autopelit) ja toimintapelit (tappo- ja sotapelit), kuten esimerkeistä 24 ja 25 voidaan huomata.

- (24) Stereotypiat, tylsät väkivalta- ja tappo/kauhupelit, joita tulee joka tuutista. Voisi joku kehittää jotain muitakin pelejä kuin sotaa ja kauhua.
- (25) Kauppojen hyllyillä on melkein pelkästään kaiken näköisiä urheilu- ja sotapelejä tai sitten alle 10 vuotiaiden pelejä. On vaikea löytää itseä kiinnostavia pelejä.

Osa vastaajista kiinnitti enemmän huomiota digitaalisten pelien sisältöön kuin itse lajityyppiin. He pitivät pelien sisältämästä toiminnasta ja jännityksestä, mutta eivät siinä muodossa kuin mitä ne olivat jo olemassa olevissa peleissä. Myös vaihtoehtoisia toimintatapoja toivottiin peleihin. Esimerkissä 26 on kuvattuna yksi tällainen perustelu.

- (26) Kaikki naiset eivät pidä aseilla räiskimisestä mutta haluavat silti toimintaa ja jännitystä peleihin. Pitäisi olla enemmän pelejä joissa on muita vaihtoehtoja taistella örkkejä/kummituksia/zombeja vastaan, mielestäni hyvä esimerkki tällaisesta pelistä on Project Zero, jossa haamuja tapetaan ottamalla kuvia kameralla.

Vastaajan mainitsema *Project Zero* on kauhupainotteinen pelisarja. Tutkimukseen osallistujat perustelivat vastauksensa myös sillä, että nykyisin naisille suunnatut pelit ovat vääränlaisia (8,1 %). Perusteluista ilmeni, että vastaajien mielestä naisille suunnatut pelit olivat varta vasten naisille tehtyä, mikä näkyi pelien tyttömäisyytenä ja söpöytenä (esimerkit 27 ja 28).

- (27) On olemassa myös naisia, jotka eivät halua pelata pelkästään perhe-elämysimulaatioita tai söpöjä piirroseläimiä sisältäviä pelejä. Missä ovat puolipukeiset miehet?
- (28) Naisten ja tyttöjen pelit ovat usein sellaisia ylisöpöjä, vaikka naiset tykkäävät myös muista asioista kuin söpöydestä ja vaaleanpunaisesta. Pitäisi kehittää pelejä, jotka eivät ole liian tyttömäisiä mutta ei liian miehisiäkään.

Vastaajat olivat myös kiinnittäneet huomiota digitaalisten pelien markkinointiin (4,6 %), joka oli heidän mielestään joko täysin miehille suunnattua (esimerkit 29 ja 30) tai se ei tavoittanut kovin kattavasti naispelaajia (esimerkki 31).

- (29) Peleistä annetaan turhan maskuliininen kuva. Jos markkinointi olisi neutraalimpaa, naisten kynns pelata olisi huomattavasti matalampi.
- (30) Mainonta on selkeästi miehille suunnattua, eikä naisia edes nähdä mahdollisena kohderyhmänä useimmissa peleissä.
- (31) Tällä hetkellä käytetyt viestintä- ja markkinointikanavat eivät tavoita aktiivistakaan naispelaajaa.

Osa vastaajista näki, että puutteellinen markkinointi leimaa pelaamisen miesten aktiviteetiksi. Mainonnasta ei välttämättä välity näkökulma, joka kertoisi, että myös naiset harrastavat pelaamista tai että mainostettu peli voi olla myös naispelaajien mieleen. Peliaiheiset lehdet ovat luonnollinen markkinointikanava digitaalisille peleille, mutta selvisi, että ainoastaan neljäsosa (25,6 %) seurasi peliaiheisia lehtiä kuukausittain (luku 5.6). Seitsemän vastaajaa mainitsivat peliaiheisien lehtien olevan miespelaajille suunnattuja ja toivoivatkin, että niissä käsiteltäisiin enemmän esimerkiksi naisten pelaamiseen liittyviä aiheita. Vastaajat olivat kiinnittäneet huomiota digitaalisissa peleissä esiintyviin naishahmoihin (3,8 %). He näkivät, että peliteollisuus ei huomioi naispelaajia tarpeeksi, koska peleissä on vähän naishahmoja ja useat naishahmot ovat stereotyyppisiä (esimerkki 32).

- (32) There are still a lot more male protagonist than female, and the female protagonists seem to fall into stereotyped characters.

Esimerkissä 33 eräs vastaaja kertoo omasta kokemuksestaan liittyen siihen, miten *Gears of War* -pelisarjan mainos tuotti hänelle pettymyksen. Mainoksessa annettiin virheellisesti ymmärtää, että pelin seuraavassa osassa mukaan tulee aktiivinen naishahmo. Lopulta selvisikin, että naishahmolla olikin sivurooli erään miespäähahmon (Dom) vaimona eikä naishahmo liittynytään mukaan pelin sotilasjoukkoon.

- (33) gears of war advertised a new female character. what we got was Dom's weeping wife. I think thats a great example of how the industry thinks of women. Instead of some kick ass soldier to join the crew already in play, we got a stereo-typical pretty wife in a skirt waiting for her man fighting the war to come home.

Tarkastelen vastaavasti myös vastaajien mielipiteitä, joiden mukaan peliteollisuus huomioi tarpeeksi naispelaajia. Olen koonnut taulukkoon 22 tutkimukseen osallistuneiden vastaukselleen antamia perusteluja, joista olen poiminut eniten mainintoja saaneet seikat luokiksi. Mainintoja oli yhteensä 260 ja perustelemattomia vastauksia oli 56.

**Taulukko 22.** Perusteluja sille, miksi peliteollisuuden naispelaajille osoittama huomio on riittävää

	Mainintoja	% (N=260)
Naisille suunnattuja pelejä on tarpeeksi	80	30,8 %
Miehet ja naiset ovat kiinnostuneet samoista peleistä	67	25,8 %
Naiset pelaavat myös miehille suunnattuja pelejä	27	10,4 %
Pelitarjonta on niin monipuolinen, että jokainen löytää sopivan pelin	17	6,5 %
Naisia ei tarvitse huomioida erikseen pelaajaryhmänä	9	3,5 %
Vastaaja kertoi löytävänsä pelejä itselleen helposti	6	2,3 %
Muut	54	20,8 %
<b>Yhteensä</b>	<b>260</b>	<b>100,1%*</b>
Ei vastausta	56	–

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

Poimin perusteluista 80 mainintaa (30,8 %) liittyen naisille suunnattujen pelien riittävään määrään, joka olikin yleisin perustelu kyllä-vastaukselle. Vastaajat kokivat, että naisille suunnattuja pelejä oli saatavilla tarpeeksi ja mielenkiintoisien pelien löytäminen on suhteellisen helppoa. Vastaukset menivät tasan niiden vastaajien mielipiteiden kanssa, jotka edellä ilmaisivat, ettei naispelaajille ole tarpeeksi pelejä (78 mainintaa). Esimerkit 34–36 kuvaavat niiden vastaajien perusteluita, jotka olivat sitä mieltä, että naisille suunnattuja pelejä on tarpeeksi.

(34) Se huomioi naispelaajia ihan tarpeeksi naispelaajille suunnatuilla peleillä.

- (35) Mielestäni naispelaajille (enimmäkseen) tarkoitettuja pelejä on nykyään saatavilla jo melko paljon/tarpeeksi.
- (36) Naispuolisille pelaajille on aika lailla yhtä paljon pelejä kuin miespuolisille, eli riittävästi.

Toiseksi eniten (25,8 %) perusteluissa mainittiin, että miehet ja naiset ovat kiinnostuneita samoista peleistä eikä ole tarvetta huomioida erikseen mies- ja naispelaajia. Vastaajien mielestä peleihin liittyvät mieltymykset eivät olleet pelaajan sukupuolesta riippuvaisia, kuten esimerkiksi 37 ilmenee.

- (37) Minusta naiset eivät kaipaa erikoishuomiota peliteollisuudelta, samat jutut kiinnostavat usein sekä miehiä että naisia.

Eräs vastaajista mainitsi myös, että peliteollisuus näkee miehet ja naiset sukupuolettomina pelaajina eikä siksi varsinaisesti julkaise pelejä miespelaajille ja naispelaajille erikseen, jolloin huomioiminen on tasapuolista (esimerkki 38).

- (38) Peliteollisuus huomioi nais- ja miespelaajat tasapuolisesti. Peliteollisuudelle on olemassa vain ostajia, ei erityisemmin mies- tai naispelaajia

Monet vastaajista ilmaisivat myös, etteivät ymmärrä käsitteitä miesten ja naisten peleistä (esimerkki 39). He perustelivat mielipidettään sillä, että miehet ja naiset voivat olla kiinnostuneita samanlaisista peleistä eivätkä he kaipaa naisille suunniteltuja pelejä, koska ne saattaisivat mennä liiallisuuksiin ollen ”tyttömäisesti vaaleanpunaisia”.

- (39) Itse en ole ikinä ymmärtänyt miksi pitäisi olla ns. eri kategoriat naisille ja miehille. [...]

Hieman samanlaisia perusteluja antoivat pelaajat, jotka ilmaisivat naisten pelaavan myös miesten pelejä. Heidän näkemyksessään on kuitenkin vielä havaittavissa se, että he näkevät pelaamisen olevan maskuliininen ajanviete, jota naiset voivat harrastaa tai että pelit on jaoteltavissa miesten ja naisten peleihin (esimerkki 40). Esimerkissä 41

vastaaja ilmaisee pelaavansa myös miesten pelejä, joten siksi hän kokee pelivalikoiman olevan laaja ja että peliteollisuus huomioi hänet naispelaajana.

- (40) Minusta mies- ja naispelaajille suunnitellaan molemmille kutakuinkin tasapuolisesti pelejä. No, rehellisesti sanoen, miehille kyllä suunnitellaan enemmän pelejä, mutta naisetkin pelaavat niitä.
- (41) Naispelaajat jakautuvat kahteen kategoriaan, toisiin jotka pelaa tyypillisiä naisten pelejä (singstar, sims jne.) sekä kaikkiruokaisiin, jotka pelaa myös miestenpelejä tai vain miestenpelejä. Itse kuulun kategoriaan miestenpelien pelaaja, joten minulle ainakin peliteollisuus suoltaa pelejä enemmän kuin ehtii pelaamaan.

Vastaajat perustelivat peliteollisuuden huomioivan heidät pelaajina riittävästi, sillä heidän mielestään pelejä oli runsaasti tarjolla (esimerkit 42 ja 43). Vastaajat näkivät, että pelitarjonnan runsauden vuoksi jokainen pelaaja löytäisi niistä itselleen mieleisen.

- (42) [...] Minun mielestäni pelejä on joka lähtöön ja varmasti jokaiselle löytyy jotakin. [...]
- (43) Markkinoilla on paljon kaikenlaisia eri tyyllisiä pelejä. Kaikille varmasti löytyy sopivaa pelattavaa. [...]

Vähemmän mainintoja saivat perustelut, joissa vastaajat mainitsivat, ettei naisia tarvitse huomioida erillisenä pelaajaryhmänä (3,5 %) ja että itselle sopivien digitaalisten pelien löytäminen on helppoa (2,3 %). Esimerkki 44 edustaa naisia erillisenä pelaajaryhmänä koskevaa perustelua ja esimerkki 45 edustaa perustelua, jonka mukaan sopivien pelien löytäminen on helppoa.

- (44) En nyt näe oikein mitään erityistarvetta huomioida naisia erikseen pelaajaryhmänä. Ihmisiähän me kaikki ollaan.
- (45) Löydän helposti itselleni sopivia pelejä.

Vastaajat, jotka näkivät ettei naisia tarvitse huomioida erillisenä pelaajaryhmänä, perustivat ajatuksensa miesten ja naisten yhteisiin kiinnostuksen kohteisiin, sekä sille,

että miehille ja naisille voivat pelata samoja pelejä. Osa pelaajista koki löytävänsä pelejä helposti ja rakensivat mielipiteensä sen perusteella peliteollisuuden riittävästä huomioinnista

#### 5.10 Yhteenveto

Käsittelin tässä luvussa www-kyselyllä saamiani vastauksia, joita sain 622 vastaajalta. Kysely käsitteli naispelaajien sopeutumista digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin. Kyselyyn vastaajien keski-ikä oli 18,7 vuotta. Suurin osa heistä oli suomalaisia naispelaajia, mutta vastauksia tuli myös esimerkiksi yhdysvaltalaisilta ja kanadalaisilta naispelaajilta. Valtaosa vastaajista oli harrastanut digitaalisten pelien pelaamista vähintään 4–6 vuotta. Vastaajien oma mielenkiinto pelaamista kohtaan oli korkea, mikä olikin vaikuttanut ensisijaisesti heidän peliharrastuksensa aloittamiseen.

Tutkimukseen osallistuneet naispelaajat pelasivat digitaalisia pelejä aktiivisesti, sillä yli puolet heistä vastasi pelaavansa digitaalisia pelejä viikoittain. Yhden pelituokion pituus oli keskimäärin 1–4 tuntia. Vastaajien harrastusaktiivisuutta kuvasi myös se, että pelaajatyypiluokittelussa hieman yli puolet heistä sijoittui tehopelaajiin eli he pelasivat yli viisi tuntia viikossa. Vastaajien mielipiteet puolittuivat, kun heiltä kysyttiin olivatko he tyytyväisiä pelaamiseen käytettävissä olevan ajan riittävyyteen. Ajan kokeminen riittämättömäksi oli kuitenkin yleisempää, mutta vastaajien ikä ei vaikuttanut tyytyväisyyteen merkittävästi.

Kyselyyn vastaajat pelasivat digitaalisia pelejä eniten tietokoneella, mutta myös pelikonsolit olivat suosittuja. Vastaajat olivat halukkaita panostamaan peliharrastukseen rahallisesti, sillä he omistivat itse käyttämänsä pelilaitteistot tai sitten ne olivat vaihtoehtoisesti yhteisiä kaikille, jotka asuivat heidän kanssaan samassa taloudessa. Kaikkia pelien lajityyppejä oli kokeillut reilu kolmasosa vastaajista. Suosituimmat pelien lajityypit olivat simulaatio-, musiikki- ja ongelmapelit, kun taas vähemmän suosittuja olivat taistelun-, urheilu- ja toimintapelit. Suosituimmat pelien lajityypit olivat

näkyvillä myös tällä hetkellä pelattavia pelejä ja lempipelejä käsittelevissä vastauksissa. Simulaatiopelisarja The Sims mainittiin kaikkein useimmin, mutta myös musiikkipelit SingStar ja Guitar Hero saivat paljon mainintoja.

Vastaajien unelmapeleissä oli painottuneena pelin juoni ja tarina sekä pelihahmot. Heidän mielestään unelmapeleissä juoni ja tarina olisivat mielenkiintoisia, ja pelaajan valinnoilla olisi vaikutus pelin etenemiseen. Pelihahmot olisivat unelmapelissä kiinnostavia ja kiinnostavuutta lisäisi se, että pelaajalla olisi mahdollisuus vaikuttaa hahmon ulkonäköön ja kehitykseen. Myös suosikkipelisarja The Sims olisi monen vastaajan unelmapeli pienten muutosten jälkeen. Muutosehdotukset liittyivät lähinnä pelin toimintoihin ja sisältöön, jota vastaajat haluaisivat rikastuttaa entisestään. Lisäksi he toivoivat, että The Sims -peleihin asetettaisiin enemmän päämääriä. Osa vastaajista oli löytänyt unelmapelin jo olemassa olevista digitaalisista peleistä.

Naispelaajat arvostivat peleissä hyvää grafiikkaa, mielenkiintoisia hahmoja ja helppoa ohjausta. Sen sijaan voittaminen, moninpelimahdollisuus ja nopea toiminta eivät olleet niin tärkeitä ominaisuuksia digitaalisissa peleissä. Pelaamaan motivoivia tekijöitä olivat pelien mielenkiintoisuus, halu irtaantua arkipäivästä ja halu kuluttaa aikaa. Voittaminen, aggression purkaminen ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa oleminen muiden pelaajien kanssa ei kuitenkaan saanut niin suurta kannatusta. Kysyin vastaajilta, miten he suhtautuvat digitaalisissa peleissä ilmenevään väkivaltaan. Selvisi, että naispelaajat hyväksyivät vähäisen väkivallan tai väkivallalla peleissä ei ollut heidän merkitystä. Totesin myös, ettei pelaamisen määrällä ole vaikutusta väkivallan hyväksyntään.

Pyysin naispelaajia arvioimaan, miten aktiivisesti he käyttävät pelaamiseen liittyviä medioita. Selvisi, että seuratuimpia medioita olivat peliaiheiset verkkosivut ja keskustelupalstat. Internet oli vastaajille merkittävin kanava saada tietoa uusista digitaalisista peleistä, mutta myös kaverit ja pelimainokset olivat hyvin yleisiä kanavia tiedonhankinnassa. Hieman yli puolet vastaajista oli sitä mieltä, että kiinnostavista ja uusista peleistä on helppo löytää tietoa. Vastaajat näki pelaamisen olevan melko tasa-arvoinen harrastus miehille ja naisille, sillä he olivat sitä mieltä, että pelaaminen on

muuttumassa vähitellen myös naisten maailmaksi tai että se oli tutkimushetkellä tasapuolisesti osa sekä naisten että miesten maailmaa.

Kysyin vastaajilta, olivatko he kokeneet syrjintää tai kohdanneet loukkaavia mielipiteitä miehiltä, koska he ovat naisia. Lähes viidesosa vastaajista oli joutunut syrjinnän tai loukkaavien mielipiteiden kohteeksi. Vastaajien omakohtaisten kokemusten pohjalta selvisi, että syrjintä tai loukkaavat mielipiteet olivat yleensä sanallisessa muodossa. Ne ilmenivät naisten pelitaitojen vähättelemisenä tai sanomalla, että naiset eivät voi pelata samoja pelejä kuin miehet ja että pelaaminen on miesten harrastus.

Puolet vastaajista piti pelihahmoihin samastumista tärkeänä asia, sillä he pelasivat mieluummin naishahmolla kuin mieshahmolla tai sukupuolineutraalilla hahmolla. Toinen puoli vastaajista oli kuitenkin sitä mieltä, että hahmon sukupuolella ei ole väliä. Esitin vastaajille erilaisia väittämiä, jotka liittyivät pelihahmojen stereotypioihin. Niiden pohjalta selvisi, että naispelaajat halusivat vähentää stereotyyppisten pelihahmojen määrää peleissä ja korvata ne realistisemmilla hahmoilla. Vastausten pohjalta oli pääteltävissä, että vastaajat tiedostivat pelaavansa stereotyyppisillä pelihahmoilla ja olivat sopeutuneet pelaamaan stereotyyppisillä naishahmoilla, vaikka eivät niistä pitäneet.

Peliteollisuutta ja pelimarkkinoita koskevien väittämien pohjalta selvisi, että naispelaajat pitivät tärkeänä sitä, että peliteollisuus panostaa naispelaajiin. Naispelaajat halusivat digitaalisista peleistä entistä tasa-arvoisempia niin miehille kuin naisille. Vaikka vastaajista runsas kolmasosa oli tyytyväinen olemassa oleviin peleihin, toivottiin silti lisää myös naisille suunnattuja pelejä. Kiinnostus peliteollisuudessa työskentelemistä kohtaan herätti tunteita puolesta ja vastaan. Kiinnostuksen suuri vaihtelu saattoi johtua siitä, ettei pelialan töitä tarjoavat yritykset tai koulutusta tarjoavat oppilaitokset tavoita mainonnallaan naisia. Alhainen kiinnostus peliteollisuutta kohtaan saattaa siis johtua naisten epä tietoisuudesta, joka on syntynyt puutteellisen mainonnan ja tiedottamisen tuloksena.

Hieman yli puolet vastaajista oli sitä mieltä, ettei peliteollisuus huomioi naispelaajia tarpeeksi. Vähän alle puolet vastaajista oli kuitenkin sitä mieltä, että peliteollisuus huomioi naispelaajia riittävästi. Ne vastaajat, jotka koki peliteollisuuden huomioivan naispelaajia liian vähän, perustelivat mielipiteensä pääasiassa sillä, että peliteollisuus panostaa miespelaajiin enemmän, naisille suunnattuja pelejä on vähemmän kuin miehille suunnattuja ja markkinoilla olevien pelit ovat naisia ajatellen vääränlaisia. Vastaajat, jotka kokivat peliteollisuuden huomioivan naispelaajia riittävästi perustelivat mielipiteensä pääasiassa sillä, että naisille suunnattuja pelejä on tarpeeksi, miehet ja naiset ovat kiinnostuneita samoista peleistä ja että naiset voivat pelata samoja pelejä kuin miehet.

## 6 POHDINNAT

Naispelaajien näkökulma on jäänyt vähälle huomiolle aiemmassa pelitutkimuksessa, joten tavoitteenani on ollut kokonaiskuvan luominen siitä, miten naiset kokevat sopeutuvansa digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin. Saavuttaakseni tavoitteen, asetin neljä tutkimuskysymystä: 1) millaisia pelaajia naiset ovat, 2) mitkä tekijät vaikuttavat naisten mielenkiintoon digitaalisia pelejä kohtaan, 3) miten naispelaajat suhtautuvat digitaalisissa peleissä ja pelaamisessa ilmeneviin sukupuolistereotyyppioihin ja 4) millaisena naispelaajat näkevät peliteollisuuden kuluttajan roolissa.

Lähdin etsimään tutkimuskysymyksiin vastauksia www-kyselyn avulla, jossa keskityin naisten pelaamisen motiiveihin, pelitottumuksiin ja -kokemuksiin sekä heidän näkemyksiinsä digitaalisten pelien sukupuolistereotyyppioista ja peliteollisuudesta. Kyselyyn tulleet 622 vastausta muodostivat tutkimusaineistoni. Yhdistelin tutkimuksen analyysimenetelmässä kvalitatiivisia ja kvantitatiivisia tutkimusmenetelmiä. Käytin avoimien kysymysten käsittelyssä sisällönanalyysiä, joka on yksi kvalitatiivisten tutkimuksen lajeista (ks. Hirsjärvi ym. 2007: 158).

Ensimmäisellä tutkimuskysymykselläni lähdin selvittämään, *millaisia pelaajia naiset ovat*. Tutkimukseen osallistuneet naispelaajat harrastivat digitaalisten pelien pelaamista aktiivisesti, mikä näkyi heidän peliharrastuksensa pituudessa ja pelaamiseen käytettävän ajan määrässä. Muodostin Kerrin (2003: 282–283) ja Roysen ym. (2007: 561–562) tekemien pelaajatyypittelyjen pohjalta oman pelaajatyypittelyn, jonka perusteella luokittelin vastaajat tehopelaajiin, keskivertopelaajiin ja satunnaisiin pelaajiin. Koska vastaajat olivat aktiivisia digitaalisten pelien harrastajia, oli puolet heistä tehopelaajia. Tulokset osoittavat, että on olemassa myös paljon aktiivisia naispelaajia, vaikka heitä ei näkyisikään esimerkiksi Internetin peliaiheisissa keskusteluissa siinä määrin missä miespelaajia.

Peliharrastuksen aloittamiseen oli vaikuttanut ensisijaisesti vastaajien oma mielenkiinto pelaamista kohtaan. Se asettaa Suonisen (2002: 101) ja Graner Rayn (2002: 3–4) näkemyksen vaakalaudalle, sillä he totesivat vanhempien vaikuttavan teknologiaa kohtaan kehittyvän kiinnostuksen määrään. Analyysini perusteella myös kaverit ja sisarukset olivat keskeisiä vaikuttajia, mikä vahvistaa Kerrin (2003: 280) näkemyksen sosiaalisesta verkostosta tärkeänä vaikuttajana peliharrastuksen aloittamiseen silloin, kun vanhemmat eivät ole kiinnostuneita pelaamisesta. Oletuksenani oli, että nykyisin yhä useamman naispelaajan peliharrastuksen aloittamiseen vaikuttaisi puoliso, mutta tutkimustulokset osoittivat toisin. Tähän on voinut vaikuttaa se, että suurin osa vastaajista oli niin nuoria, ettei heillä ollut välttämättä poikaystävää tai he eivät mieltäneet esimerkiksi poikaystäväänsä puolisosksi. Vastaajille olisi siis voinut kyselylomakkeessa tarjota poikaystävä / puoliso -vastausvaihtoehdon.

Lähdin selvittämään toisella tutkimuskysymykselläni, *mitkä tekijät vaikuttavat naisten mielenkiintoon digitaalisia pelejä kohtaan*. Kysymykseen voidaan lähteä hakemaan ratkaisua tarkastelemalla pelien lajityyppejä. Tutkimukseni pelien lajityyppejä koskevat tulokset olivat Schottin ja Horrellin (2000: 50) tutkimuksen kanssa samansuuntaiset, sillä taistelu- ja urheilupelit osoittautuivat molemmissa tutkimuksissa naisia vähiten kiinnostaviksi. Schott ja Horrell arvioivat taistelu- ja urheilupelien vähäisen kiinnostuksen johtuvan siitä, että ne sisältävät yleensä väkivaltaa ja kilpailua. Valtaosa tutkimukseeni osallistujista oli sitä mieltä, että pelissä voittaminen ei ole tärkeää, joten siltä osin Schottin ja Horrellin tutkimustulokset saavat tukea. Voittamisen tärkeys ei näyttänyt olevan riippuvainen siitä, oliko pelaaja tehopelaaja, keskivertopelaaja tai satunnainen pelaaja, kuten Royse ym. (2007: 573) totesivat. Ero voittamisen tärkeyttä käsittelevien tutkimustuloksien välillä voi johtua siitä, että suurin osa tutkimukseeni vastaajista ilmoitti pelaavansa The Sims -pelisarjan pelejä. Kyseisen pelisarjan peleille on ominaista se, ettei niissä voi voittaa ja peli on pelaajan halutessa ikuinen jatkumo.

Naispelaajien digitaalisia pelejä kohtaan muodostuvaan mielenkiintoon vaikuttaa myös pelisuunnittelu. Graner Rayn (2002: 13–14, 38) mukaan peleissä tehdään usein suunnitteluvirhe, kun pelaaja pakotetaan toimimaan pelissä tietyllä kaavalla tai häntä

rangaistaan esimerkiksi väärästä valinnasta pelihahmon kuolemalla, jolloin pelaajan on yritettävä samaa kohtaa kerta toisensa jälkeen. Näkisin tällaisen pelaajan onnistumista vaativan ratkaisun aiheuttavan sen, että pelaaja saattaa tuntea jääneensä jumiin pelissä. Tilanne voi olla varsin turhauttava pelaajalle ja se voi johtaa jopa pelin keskeyttämiseen. Yksi mahdollinen ratkaisu tällaisessa tilanteessa olisi se, että pelaajalle tarjotaan vaihtoehtoisia keinoja edetä pelissä, kuten useiden tehtävien suorittaminen rinnakkain. Pelaaja voi siis tehdä pelissä muita tehtäviä, mikäli hän kyllästyy yrittämään samaa kohtaa yhä uudelleen. Naispelaajien kannalta vaihtoehtoisten tehtävien tarjoaminen on tärkeää, koska heidän pelaamisensa on enemmän seikkailupainotteista kun taas miesten pelaaminen voidaan nähdä jossain määrin enemmän kilpailuna ja pelin suorittamisena.

Tutkimuksessani naispelaajat suhtautuivat hyväksyvästi kohtalaisesti väkivaltaa sisältäviin peleihin, eivätkä pitäneet väkivaltaa erityisen merkittävänä tekijänä peleissä. Saamieni tulosten perusteella voidaan todeta, ettei digitaalisten pelien väkivalta vaikuta merkittävästi naisten pelivalintoihin. Schott ja Horrell (2000: 50) perustelivat taistelu- ja urheilupelien vähäistä suosiota naisten keskuudessa sillä, että väkivaltaa ja kamppailua sisältävät pelit eivät anna tilaa luovuudelle. Tämä on nähtävissä myös tutkimukseni tuloksista, sillä unelmapelejä kuvaillessa vastaajilla nousi usein esiin itsensä toteuttaminen ja rakentaminen pelissä. Naispelaajille mieleisin lajityyppi peleistä oli simulaatiopelit, joissa pyritään jäljittelemään mahdollisimman tarkasti monia eri ilmiöitä kuten ympäristöä, laitetta tai konetta (Manninen 2007: 21). Vastaajien keskuudessa suosittu The Sims -pelisarja oli lajityypiltään simulaatiopeli, jonka suosion voidaan nähdä pohjautuvan ainakin osittain sille, että se antaa pelaajalle vapauden itsensä toteuttamiseen esimerkiksi talon rakentamisen, pelihahmon luomisen ja tarinan kertomisen muodoissa. Myös musiikkipeleissä pelaaja pystyy toteuttamaan itseään laulamalla ja soittamalla, mikä saattaa olla peruste sille, että musiikkipelit olivat suosituin lajityyppi heti simulaatiopelien jälkeen.

Vertasin vastaajien pelikokemuksen määrää ja suhtautumista väkivaltaisiin peleihin keskenään, jotta voisin havainnoida niiden vaikutusta toisiinsa. Selvisi, ettei

naispelaajien osalta pelaamisen määrä vaikuta pelien sisältämään väkivaltaan suhtautumiseen merkittävästi, toisin kuin Salokoski (2004: 202; 2005: 75) totesi tutkimustyönsä pohjalta. Tutkimustulosten väliset erot saattavat johtua siitä, että Salokoski tutki molempia sukupuolia ja tutkimukseen osallistujat olivat nuoria, kun oma tutkimukseni keskittyi pelkästään naispelaajiin ja siihen osallistujat olivat eri-ikäisiä. Näkisin etenkin aikuisten pelaajien erottavan nuoria vastaajia paremmin pelimaailman todellisesta maailmasta, jolloin he eivät toista pelissä näkemäänsä toimintaa oikeassa elämässään esimerkiksi toimimalla väkivaltaisesti.

Tutkimukseeni osallistuneet naispelaajat pitivät tärkeänä sitä, että digitaalisissa peleissä on hyvä grafiikka ja äänimaailma. Miller ym. (1996: 32) saivat samanlaisia tuloksia, sillä myös heidän tutkimuksessaan nämä ominaisuudet olivat tärkeitä. Unelmapeleistä kysyttäessä tutkimukseeni osallistuneet naispelaajat vastasivat, että heidän unelmapelissään on hyvän grafiikan lisäksi kaunis ja värikäs pelimaailma. Pelimaailman ulkonäöllisten seikkojen lisäksi ympäristöjen vaihtuvuus ja pelin yllätyksellisyys olivat merkittäviä, sillä vastaajat pitivät peleistä, jotka eivät pysy koko ajan samanlaisena vaan tarjoavat pelaajalle ennalta arvaamattomia käännteitä. Vaihtelevuus pitää yllä pelaajan kiinnostusta peliä kohtaan, mikä onkin pelaamaan motivoivana tekijänä merkittävä, sillä tutkimustulosteni mukaan mielenkiintoiset pelit motivoivat naisia eniten pelaamaan kuten myös Sherry ja Lucas (2003: 15) esittävät.

Visuaalisen näyttävyuden ja auditiivisen vakuuttavuuden lisäksi tutkimukseni vastaajat näkivät pelin sisällöllisen suunnittelun eli juonen ja tarinan tärkeinä, kuten myös Schott ja Horrell (2000: 43) totesivat tutkimuksessaan. Juoni ja tarina ovat pelin kantava voima, joka ylläpitää pelaajan mielenkiintoa. Kun vastaajat kuvailivat unelmapelejään, liittyi kuvailuihin usein pelien realistisuus ja fantasia. Peleihin toivottiin realistisuutta hieman enemmän kuin fantasiaa, mutta useissa kuvailuissa toivottiin realistisuutta ja fantasiaa rinnakkain digitaalisiin peleihin. Vastausten perusteella on pääteltävissä, että naispelaajat haluavat kekseliäitä pelejä, joissa mielikuviutus ei ole mennyt äärimmäisyyksiin, vaan siinä on myös tunnistettavia ja realistisia yhtäläisyyksiä oikeaan maailmaan. Sherry ja Lucas (2003: 15) totesivat fantasiahakuisuuden olevan pelaamaan

motivoiva tekijä. Tutkimukseni tulokset vahvistavat heidän näkemystään, sillä naispelaajat vastasivat pelaavansa pelejä sen vuoksi, että digitaalisissa peleissä voi tehdä sellaisia asioita, joita ei oikeassa elämässä pysty tekemään.

Peleissä myös ongelmanratkaisu oli naisia kiehtova ominaisuus, kuten myös Kerrin (2003: 282) ja Roysen ym. (2007: 557) tutkimuksissa selvisi. Kyselyyni vastanneet naispelaajat toivoivat ongelmanratkaisun olevan osa myös unelmapeliään yhdessä seikkailun ja toiminnan kanssa, mikä kumoaa Hayesin (2005: 24) ajatuksen siitä, että naiset pitävät enemmän itsenäisistä ongelmanratkaisupeleistä, jotka eivät ole sidottuna juonelliseen peliin. Naispelaajien mielestä ongelmien on oltava loogisia eivätkä ne saa olla liian keskeinen osa peliä. Tutkimustulos vahvistaa Millerin ym. (1996: 32) tutkimustuloksen, sillä heidän tutkimukseensa osallistuneet pelaajat pitivät ongelmanratkaisusta, joka ei turhauta pelaajaa vaikeudellaan tai runsaalla määrällään.

Useissa tutkimuksissa (Agosto 1998: 10; Hartmann & Klimmt; Gorriz & Medina 2000: 47) sosiaalisen vuorovaikutuksen nähdään olevan digitaalisissa peleissä tärkeää silloin, kun puhutaan naisille mieleisistä peliominaisuuksista. Tutkimuksessani selvisi päinvastaista, sillä vastaajat pitivät sosiaalista vuorovaikutusta enemmän merkityksettömänä kuin tärkeänä. Myös moninpelimahdollisuus jakoi vastaajien mielipiteet kahtia. Tulosten eroihin saattaa vaikuttaa vastaajien suosimat pelit, sillä niistä useat olivat yksipelejä. Kuitenkin kolmen suosituimman pelin joukkoon lukeutuivat kaksi musiikkipelisarjaa SingStar ja Guitar Hero, jotka ovat tunnettuja moninpelimuodoistaan. Näyttäisikin siltä, että naispelaajat haluavat pelata yhdessä perheenjäsenten tai kavereiden kanssa, mutta sosiaalinen vuorovaikutus pelissä Internetin välityksellä ei ole yhtä tärkeää.

Tutkin kolmannen tutkimuskysymykseni välityksellä, *miten naispelaajat suhtautuvat digitaalisissa peleissä ja pelaamisessa ilmeneviin sukupuolistereotyyppioihin*. Kun digitaalisissa peleissä puhutaan sukupuolistereotyyppioista, viitataan niillä usein pelihahmoihin. Pelihahmoissa sukupuolistereotyyppiat ovat havaittavissa kaikkein selviten. Pelihahmoihin samastuminen on Suonisen (2002: 124–125) mukaan

helpompaa, mikäli hahmo edustaa samaa sukupuolta kuin pelaaja. Omassa tutkimuksessani ilmeni, että puolet naispelaajista pelasi mieluiten naishahmolla ja toiselle puolelle ei pelihahmon sukupuolella ole väliä. Tästä voidaan päätellä, että jos naispelaajat saavat valita mies- ja naishahmon väliltä, valitsevat he todennäköisemmin pelattavakseen naishahmon. Schott ja Horrell (2000: 50) totesivat tutkimuksensa pohjalta, että naiset valitsevat mieluummin sukupuolineutraalin hahmon kuin stereotyyppisen mies- tai naishahmon. Tutkimuksessani ilmeni kuitenkin, että sukupuolineutraaleilla pelihahmoilla pelaaminen kiinnosti naispelaajia mieshahmollakin pelaamista vähemmän. Näyttäisikin siltä, että naiset ovat kiinnostuneita realistisista ihmishahmoista enemmän kuin sukupuolettomista eläin- tai mielikuvitushahmoista. Tasapuolisin vaihtoehto olisi todennäköisesti se, että pelaajalla olisi mahdollisuus valita, pelaako hän mies- vai naishahmolla. Tämä ominaisuus toteutuu vain harvoissa peleissä.

Tutkimukseni unelmapeliä käsittelevässä kysymyksessä nousivat pelihahmot useasti esiin, sillä niiden koettiin lisäävän pelin kiinnostavuutta. Myös pelihahmon valitseminen (Mortensen 2009: 143) ja muokkaaminen halutunlaiseksi herätti naispelaajien mielenkiinnon. Analyysissäni naispelaajat suhtautuivat kielteisesti stereotyyppisiin pelihahmoihin, sillä heidän mielestään stereotyyppisiä pelihahmoja oli vähennettävä digitaalisissa peleissä. Stereotyyppisten pelihahmojen sijaan vastaajat halusivat realistisempia hahmoja. Tulokset johtuvat todennäköisesti siitä, että realistisemmissa pelihahmoissa pelaajan on helpompi nähdä itsensä ja siten samastuminen on helpompaa. Usein naispelihahmot ovat seksuaalisesti ylikorostettuja, mikä saattaa vähentää pelaamisesta saatua nautintoa. Naispelaajat olivatkin tutkimuksessani sitä mieltä, että stereotyyppiset pelihahmot antavat vääränlaisen käsityksen oikeista naisista. Naiset harrastavat pelaamista yhä enemmän, vaikka naishahmot eivät ole heille aina mieleisiä. Kuten Mortensen (2009: 145) tutkiessaan totesi, vaikuttaa siltä että naispelaajat ovat sopeutuneet pelaamaan tämän hetken pelihahmoilla (Mortensen 2009: 145).

Pelihahmojen lisäksi stereotyyppisten tarkasteluun kuuluu mies- ja naispelaajien väliset suhteet. Tutkin naispelaajien näkökulmasta, miten miehet olivat ottaneet heidät vastaan naispelaajina. Suurin osa kyselyyni vastanneista naisista ei ollut kokenut pelaamiseen

liittyvää syrjintää tai he eivät olleet joutuneet pelaamiseen liittyvien loukkaavien mielipiteiden kohteeksi, jotka olisivat tulleet mieshenkilöiltä. Sen sijaan naispelaajat, jotka olivat joutuneet syrjinnän tai loukkaavien mielipiteiden kohteeksi sukupuolensa vuoksi, mainitsivat loukkausten useimmiten koskeneen heidän pelitaitojaan. Oli myös melko yleistä kuulla, että jokin peli tai pelaaminen oli vain miehille. Osa vastaajista kertoi joutuneensa myös nimittelyn ja ahdistelun kohteeksi. Heiltä oli esimerkiksi pyydetty alastonkuvia. Muutama vastaaja kertoi saaneensa myös positiivista palautetta miehiltä peliharrastuksensa johdosta ja muutama kertoi joutuneensa naisten syrjinnän tai loukkaavien mielipiteiden kohteeksi. Kysymyksen olisi siis voinut muotoilla koskemaan sekä miesten että naisten pelaamiseen liittyvää kommentointia.

Neljännellä tutkimuskysymyksellä tarkastelin, *millaisena naispelaajat näkevät peliteollisuuden kuluttajan roolissa*. Aloitan aiheeseen perehtymisen naisille suunnattujen digitaalisten pelien suunnittelun tutkimisella. Kangas (2002: 132) ja Graner Ray (2002: xvi) mainitsivat molemmat, että naisille yritetään suunnata vääränlaisia pelejä, jotka ovat liian naisellisia. Tutkimukseni naispelaajat näkivät tämän myös epäkohtana pelisuunnittelussa. Heidän mielestään naisia aliarvioitiin kehittämällä liian naisellisia tai lapsellisia pelejä. He pitivät tärkeänä sitä, että peliteollisuudessa panostetaan naispelaajiin, ja kokivat jossain määrin, ettei peliteollisuus huomioi naisia tarpeeksi. Kuitenkin pelien suuntaamista tietylle sukupuolelle pidettiin turhana. Näyttäisikin siltä, että naispelaajat kokevat olevansa tyytyväisiä nykyiseen pelitarjontaan, vaikka siellä ei olisikaan naisille varta vasten suunnattuja pelejä, kuten myös Kerrin (2003: 284) tutkimuksesta selvisi. Tutkimukseeni osallistuneet naispelaajat voivat Kerrin tutkimukseen osallistuneiden naisten tavoin tiedostaa, että myös naisilla on monenlaisia makuja pelien suhteen, ja siksi yhtä kaikkia pelaajia miellyttävää peliä on vaikea kehittää.

Naispelaajien kiinnostus pelikulttuuriin liittyviin peliaiheisiin televisio-ohjelmiin, lehtiin ja blogeihin oli vähäistä. Sen sijaan he olivat kiinnostuneempia peliaiheisista keskustelupalstoista ja verkkosivuista. Tähän saattoi vaikuttaa myös se, että etsin vastaajia erilaisilta keskustelupalstoilta, joten ne olivat vastaajille tutuin tapa etsiä tietoa

peleistä tai keskustella muiden pelaajien kanssa. Peliaiheisten lehtien suosioon saattoi vaikuttaa se, että tutkimukseen osallistuneet naispelaajat kokivat niiden olevan miehille suunnattuja ja toivoivat niissä käsiteltävän enemmän esimerkiksi naisten pelaamista. Hayes (2005: 24) oli tehnyt pelilehtien suhteen samanlaisen havainnon, sillä hän totesi niiden huomioivan enemmän miespelaajia. Peliaiheisten televisio-ohjelmien vähäinen suosio johtuu todennäköisesti siitä, että vastaajat olivat enimmäkseen suomalaisia ja tutkimushetkellä Suomen televisiossa ei ollut ainakaan peruskanavilla tarjolla yhtäkään peliaiheista ohjelmaa.

Kyselyyn vastanneet naispelaajat osoittivat hieman kiinnostusta peliteollisuudessa työskentelyä kohtaan. Vastauksista oli nähtävissä, että naispelaajat saattavat olla epätietoisia peliteollisuuden tarjoamien työtehtävien suhteen tai he eivät tiedä tarpeeksi pelialan kouluttautumismahdollisuuksista (Haines 2004: 16). Suomessa peliteollisuudella ei ole työtä tarjolla samassa määrin kuin maissa, joissa peliteollisuus on suurempi. Suomessa tosin on tarjolla pelialan koulutusta useassa oppilaitoksessa. Ne voisivat tavoittaa pelialasta kiinnostuneet naiset lisäämällä näkyvyyttään. On myös mahdollista, että vastaajat ovat kiinnostuneita pelaamisesta pelkkänä harrastuksena eivätkä siksi ole kiinnostuneita työskentelemään peliteollisuudessa.

Digitaalisten pelien pelaaminen on pääsemässä eroon siihen liitetystä maskuliinisesta kuvasta. Peliteollisuus on kuitenkin vielä Suomessa sen verran outo ilmiö, että maskuliininen kuva siihen liittyen saattaa säilyä vielä kauemmin kuin peliharrastuksessa. Kerr (2003: 270) totesi, ettei näkemys pelien maskuliinisuudesta ole täysin hävinnyt, vaikka pelaaminen on yleistynyt naisten harrastuksena. Tutkimukseni osoitti, että naisten silmissä pelaaminen on kuitenkin muuttumassa myös osaksi heidän maailmaansa ja siten myös yhä tasa-arvoisemmaksi harrastukseksi.

Www-kysely aineistonkeruumenetelmänä toimi hyvin. Suunnatessani kyselyn suomea ja englantia puhuville naispelaajille, kuvittelin saavani paljon vastauksia englanniksi ja vähän suomeksi. Kävi kuitenkin toisin kuin kuvittelin, sillä vastauksia kertyi paljon enemmän suomeksi. Mikäli molemmilla kielillä olisi tullut suunnilleen yhtä monta

vastausta, olisi niiden välinen vertailu ollut mahdollista. Toisaalta suuri suomenkielinen aineisto tarjosi tietoa suomalaisista naispelaajista, joista ei ole tehty yhtä paljon tutkimusta kuin muista pelialaan liittyvistä ilmiöistä. Koska tutkimukseen osallistuneet naispelaajat olivat eri-ikäisiä, voidaan tutkimuksen tuloksiakin yleistää jossain määrin monenikäisiin naispelaajiin. Kvalitatiivisten ja kvantitatiivisten tutkimusmenetelmien yhdisteleminen sujui suunnitellusti ja ne tarjosivat monipuoliset työkalut tutkimusaineiston analysointiin. Tutkimusaineiston analysointi ja siitä tuotettu numeerinen tieto kvantitatiivisella tutkimusmenetelmällä sekä avoimien kysymysten luokittelu ja tulkitseminen kvalitatiivisen tutkimusmenetelmällä eli sisällönanalyysillä oli nopeasti opittavissa, jolloin tutkimusaineiston analysointi oli vaivatonta, koska tutkimusmenetelmät olivat yksinkertaisia.

Tutkimukseni käsitteli melko laajasti naispelaajien sopeutumista digitaalisten pelien maailmaan ja pelikulttuuriin. Jatkotutkimusta ajatellen tämän tutkimuksen pohjalta voitaisiin keskittyä tarkastelemaan jotakin käsitellyistä aihepiireistä tarkemmin. Tutkimuskohteeksi voitaisiin ottaa esimerkiksi erilaiset pelihahmot ja naisten suhtautuminen niihin, sillä tutkimukseni avoimien kysymysten perusteella pelihahmot vaikuttivat keskeisesti naispelaajien pelikokemuksiin. Tulevan pelitutkimuksen kannalta olisi myös mielenkiintoista tehdä pitkäaikaistutkimus, jossa seurattaisiin pelaavien tyttöjen peliharrastuksen kehitystä aikuisikään saakka. Tämän tapaisia tutkimuksia on pelialalla vähän, vaikka ne tarjoaisivat tietoa esimerkiksi pelimaun muuttumisesta yksilön kehityksen myötä. Naisten pelaamisen tutkimus saisi uudenlaista näkökulmaa, mikäli tutkittaisiin myös naisia, jotka eivät pelaa digitaalisia pelejä. Tutkimuksen pohjalta voitaisiin etsiä syitä naisten pelaamattomuudelle ja kehittää tulevia pelejä sen pohjalta.

## LÄHTEET

- Aarseth, Espen (2001). Computer Game Studies, Year One [online]. [Lainattu 28.5.2009]. Saatavilla: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- AAUW (2000). Tech-Savvy. Educating Girls in the New Computer Age [online]. [Lainattu 28.1.2009]. Saatavilla: <http://www.aauw.org/research/upload/TechSavvy.pdf>
- Agosto, Denise E. (1998). Girls and Gaming: A Summary of the Research with Implications for Practice [online]. [Lainattu 28.1.2009]. Saatavilla: <http://girlstech.douglass.rutgers.edu/PDF/GirlsAndGaming.pdf>
- Brenick, Alaina, Alexandra Henning, Melanie Killen, Alexander O'Connor & Michael Collins (2007). Social Evaluations of Stereotypic Images in Video Games: Unfair, Legitimate, or "Just Entertainment"? *Youth Society* 38: 4, 395–419.
- Brunner, Cornelia, Dorothy Bennett & Margaret Honey (1998). Girl Games and Technological Desire. Teoksessa: *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, 72–89. Toim. Justine Cassell & Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press.
- Cord, David J. (2009). Finnish gaming industry proceeds to next level. The small gaming industry in Finland is succeeding in a demanding international market. *Helsinki Times* 17, 9.
- Denner, Jill, Linda Werner, Steve Bean & Shannon Campe (2005). The Girls Creating Games Program. Strategies for Engaging Middle-School Girls in Information Technology. *Frontiers* 26: 1, 90–98.
- Dietz, Tracey L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior [online]. [Lainattu: 28.1.2009]. Saatavilla: [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m2294/is\\_n5-6\\_v38/ai\\_20749198/pg\\_1?tag=artBody;coll](http://findarticles.com/p/articles/mi_m2294/is_n5-6_v38/ai_20749198/pg_1?tag=artBody;coll)
- Dovey, Jon & Helen W. Kennedy (2006). *Game Cultures. Computer Games as New Media*. Berkshire: Open University Press.
- ELSPA (2004). Chicks and Joysticks. An Exploration of Women and Gaming [online]. [Lainattu 22.1.2009]. Saatavilla : [http://www.elspa.com/assets/files/c/chicksandjoysticksanexplorationofwomenandgaming\\_176.pdf](http://www.elspa.com/assets/files/c/chicksandjoysticksanexplorationofwomenandgaming_176.pdf)
- ESA (2008a). About the Entertainment Software Association [online]. [Lainattu 22.1.2009]. Saatavilla: <http://www.theesa.com/about/index.asp>

- ESA (2008b). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry [online]. [Lainattu 21.10.2008]. Saatavilla: [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_EF\\_2008.pdf](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2008.pdf)
- ESA (2009). Related Organizations [online]. [Lainattu 24.2.2009]. Saatavilla: <http://www.theesa.com/about/related.asp>
- Eskelinen (2005). *Pelit ja pelitutkimus luovassa taloudessa*. Helsinki: Sitra.
- FIGMA (2008). Lehdistötiedote 8.10.2008 [online]. [Lainattu: 22.1.2009]. Saatavilla: <http://www.figma.fi/Vanhat%20tiedotteet/tiedote08102008.htm>
- FIGMA (2009). Etusivu [online]. [Lainattu 22.1.2009]. Saatavilla: <http://www.figma.fi/index.htm>
- FIGMA (2010). 2000-luvun myydyimmät pelit TOP10 [online]. [Lainattu 12.2.2010]. Saatavilla: <http://www.figma.fi/2000luvunmyydyimmat.htm>
- French, Michael (2009). Women earn more than men in the UK games industry [online]. [Lainattu 6.2.2009]. Saatavilla: <http://www.mcvuk.com/news/32964/Women-earn-more-than-men-in-the-UK-games-industry>
- Gorriz, Cecilia M. & Claudia Medina (2000). Engaging Girls with Computers through Software Games. *Communications of the ACM* 43: 1, 42–49.
- Graner Ray, Sheri (2002). *Gender Inclusive Game Design. Expanding the Market*. Hingham: Charles River Media.
- Haines, Lizzie (2004). Why are there so few women in games? [online]. [Lainattu 6.2.2009]. Saatavilla: [http://www.igda.org/women/MTNW\\_Women-in-Games\\_Sep04.pdf](http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf)
- Hartmann, Tilo & Christoph Klimmt (2006) Gender and Computer Games: Exploring Females' Dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication* 11, 910–931.
- Hayes, Elisabeth (2005). Women, video gaming and learning: Beyond stereotypes. *TechTrends* 49: 5, 23–28.
- Heikkilä, Tarja (2005). *Tilastollinen tutkimus*. 5.–6. painos. Helsinki: Edita.
- Helsingin yliopisto (2006). Vuorovaikutteinen opetus ja oppiminen verkossa [online]. [Lainattu 30.1.2009]. Saatavilla: <http://www.valt.helsinki.fi/blogs/ovtl/luku3.1.htm>
- Hirsjärvi Sirkka, Pirkko Remes & Paula Sajavaara (2007). *Tutki ja kirjoita*. 13., osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

- Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (2002). Vaarallisia leluja? Teoksessa: *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, 9–17. Toim. Erkki Huhtamo & Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.
- IGDA (2005). Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity [online]. [Lainattu 6.2.2009]. Saatavilla: [http://www.igda.org/diversity/IGDA\\_DeveloperDemographics\\_Oct05.pdf](http://www.igda.org/diversity/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf)
- Jenkins, Henry (2002). “Täydellinen liikkumavapaus”. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä. Teoksessa: *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, 153–188. Toim. Erkki Huhtamo & Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.
- Järvinen, Aki (1999a). *Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Järvinen, Aki (1999b). Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. Teoksessa: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*, 165–184. Toim. Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä. Tampere: Vastapaino.
- Järvinen, Aki (2003). Verkkopelien ABC – Doomista MMORPGiin, Quakesta roolipeleihin [online]. [Lainattu 24.2.2009]. Saatavilla: <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleId=231&print=1&lang=fi>
- Kangas, Sonja (2002). “Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa: *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, 131–152. Toim. Erkki Huhtamo & Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.
- Kangas, Sonja (2003). Tytöt peliteollisuuden pauloissa vai luomassa omaa pelikulttuuria? Kenen luomaa kuvaa peliteollisuudesta ja -kulttuureista katsotaan? [online]. [Lainattu 28.1. 2009]. Saatavilla : <http://souplala.net/show/hattu.pdf>
- Kauppila, Juha, Juha Mäki-Ketelä & Juha Suoranta (2006). Aikuisten mediakasvatus informaatioyhteiskunnassa. Teoksessa: *Aikuiskasvatuksen risteysasemalla. Johdatus aikuiskasvatukseen*, 126–154. Toim. Juha Suoranta, Juha Kauppila & Hilikka Rekola. Joensuu: Joensuun täydennyskoulutuskeskuksen julkaisuja Sarja B. Oppimateriaaleja n:o 23.
- Kerr, Aphra (2003). *Girls Women Just Want to Have Fun – a Study of Adult Female Players of Digital Games*. Teoksessa: *Level Up: Digital Games research conference proceedings*, 270–285. Toim. Marinka Copier & Joost Raessens. Utrecht: University of Utrecht.
- Kerr, Aphra (2006). *The business and culture of digital games. Gamework/gameplay*. London: Sage Publications.

- Kotaku (2008). Pax Panel: Girls and Games [online]. [Lainattu 6.2.2009]. Saatavilla: <http://kotaku.com/5043749/pax-panel-girls-and-games>
- Kuutio, Aleksi & Olli Sinerma (2009). Suomen peliteollisuus tienhaarassa. *Pelit* 7, 26–29.
- Lenheart, Amanda, Joseph Kahne, Ellen Middaugh, Alexandra Rankin Macgill, Chris Evans & Jessica Vitak (2008). Teen, Video Games, and Civics. Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement [online]. [Lainattu 29.1.2009]. Saatavilla: [http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP\\_Teens\\_Games\\_and\\_Civics\\_Report\\_FINAL.pdf](http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Teens_Games_and_Civics_Report_FINAL.pdf)
- Lindén, Tuija (2008). Pelaamistako tämä on? *Pelit* 5, 4.
- Lucas, Kristen & John L. Sherry (2004). Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *Communication Research* 31, 499–523.
- Manninen, Tony (2007). *Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin*. Tallinna: Printing Partners Oü.
- Martey, Rosa Mikeal & Jennifer Stromer-Galley (2007). The Digital Dollhouse: Context and Social Norms in The Sims Online. *Games and Culture* 2: 4, 314–334.
- Miller, Leslie, Melissa Chaika & Laura Groppe (1996). Girls' preferences in software design: Insights from a focus group [online]. *Interpersonal Computing and Technology: An Electronic Journal for the 21<sup>st</sup> Century* 4: 2, 27–36. [Lainattu 5.2.2010]. Saatavilla: <http://www.helsinki.fi/science/optek/1996/n2/miller.txt>
- Mortensen, Torill Elvira (2009). *Perceiving Play. The Art and Study of Computer Games*. New York: Peter Lang.
- Neogames (2008). *Suomen pelialan koulutus ja sen kehittämistarpeet*. Tampere: Uudenmaan TE-keskus / SILE-projekti.
- Neogames (2010). Koulutus [online]. [Lainattu 13.3.2010]. Saatavilla: <http://www.hermia.fi/neogames/koulutus/>
- Nirvi, Niko (2009). Videopeli-peli. *Pelit* 4, 30.
- Paananen, Juha (2000). *Tietotekniikan peruskirja*, 3. uudistettu laitos. Jyväskylä: Teknolit.
- PEGI (2010). Tietoja PEGI-luokitusjärjestelmästä. Mitä luokitukset ovat? [online]. [Lainattu 14.3.2010]. Saatavilla: <http://www.pegi.info/fi/index/id/191/>

- Pratt, Mary K. (2007). Career Crossovers: Possible but Not Effortless. *Computerworld* 4, 35.
- Royse, Pam, Joon Lee, Baansanjav Undrahbuyan, Mark Hopson & Mia Consalvo (2007). Women and games: technologies of the gendered self. *New Media Society* 9, 555–576.
- Sabbagh, Dan (2009). Lara Croft faces female-friendly makeover after poor sales in US bring profit warning from Eidos [online]. [Lainattu 2.2.2010]. Saatavilla: [http://business.timesonline.co.uk/tol/business/industry\\_sectors/technology/article5485017.ece](http://business.timesonline.co.uk/tol/business/industry_sectors/technology/article5485017.ece)
- Salokoski, Tarja (2004). Onko väkivallalla vaikutusta? Väkiältä osana pelimaailmaa. Teoksessa: *Digitaalisten pelien maailmoja*, 191–204. Toim. Merja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki & Päivi Häkkinen. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Salokoski, Tarja (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.
- SanomaMagazines (2008). Levikintarkastus [online]. [Lainattu 28.1.2010]. Saatavilla: <http://www.sanomamagazines.fi/mediaopas/mediatiedot/levikit.html>
- Sassi, Erika & Piia Simpanen (2006). Naisten osuus teknillistieteellisen alan ylemmässä koulutuksessa kasvanut vuosina 1995–2005. Tinataan-verkostohanke 2006 [online]. [Lainattu 27.2.2010]. Saatavilla: <http://tina.tkk.fi/tietopankki/Naisten%20osuus%20teknillistieteellisen%20alan.pdf>
- Schott, Gareth R. & Kirsty R. Horrell (2000). Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence* 6, 36–53.
- Sherry, John & Kristen Lucas (2003). Video Game Uses and Gratifications as Predictors of Use and Game Preference [online]. [Lainattu 28.1. 2009]. Saatavilla: [http://www.allacademic.com/one/www/www/index.php?cmd=Download+Document&key=unpublished\\_manuscript&file\\_index=2&pop\\_up=true&no\\_click\\_key=true&attachment\\_style=attachment&PHPSESSID=154e80cf0c276bc644c275c9fe054c82](http://www.allacademic.com/one/www/www/index.php?cmd=Download+Document&key=unpublished_manuscript&file_index=2&pop_up=true&no_click_key=true&attachment_style=attachment&PHPSESSID=154e80cf0c276bc644c275c9fe054c82)
- Subrahmanyam, Kaveri & Patricia M. Greenfield (2000). Computer Games for Girls: What Makes Them Play? Teoksessa: *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, 46–71. Toim. Justine Cassell & Henry Jenkins. Cambridge: MIT Press.
- Suoninen, Annikka (2002). Lasten pelikulttuuri. Teoksessa: *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*, 95–130. Toim. Erkki Huhtamo & Sonja Kangas. Helsinki: Gaudeamus.

- Säfström, Orvar (2007). *250 TV-spel. Från Action till Äventyr*. Lund: BTJ Förlag.
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge: MIT Press.
- TTVK (2009). Piratismi [online]. [Lainattu 31.1.2009]. Lainattu: <http://www.antipiracy.fi/piratismi/piratismi/>
- Tilastokeskus (2008). Käyttänyt internetiä viimeksi kuluneen kolmen kuukauden aikana keväällä 2008, prosenttia 16-74 -vuotiaista ikäryhmän ja sukupuolen mukaan [online]. [Lainattu 28.5.2009]. Saatavilla: [http://www.stat.fi/til/sutivi/2008/sutivi\\_2008\\_2008-08-25\\_kuv\\_005.html](http://www.stat.fi/til/sutivi/2008/sutivi_2008_2008-08-25_kuv_005.html)
- Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 5., uudistettu laitos. Helsinki: Tammi.
- Turkle, Sherry (1997). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Valli, Raine (2007a). Kyselylomaketutkimus. Teoksessa: *Ikkunoita tutkimusmetodeihin I*, 102–125. 2. korjattu ja täydennetty painos. Toim. Juhani Aaltola & Raine Valli. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Valli, Raine (2007b). Mitä numerot kertovat. Teoksessa: *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II*, 184–197. 2. korjattu ja täydennetty painos. Toim. Juhani Aaltola & Raine Valli. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Vehkalahti, Kimmo (2008). *Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät*. Helsinki: Tammi.
- Vuorela, Ville (2007). *Pelintekijän käsikirja*. Helsinki: BTJ.
- Vuorela, Ville (2009). *Elämäpelejä. Pelintekijän maailma*. Helsinki: BTJ.
- YSA (2009). Digitaaliset pelit [online]. [Lainattu 17.5.2009]. Saatavilla: <http://vesa.lib.helsinki.fi/ysa/index.html>
- Öhrnberg, Paul (2008). Videopelistä tuli valtavirran viihdettä. *Kauppalehti* 4.11.2008, 16–17.

**Liite 1.** Suomenkielinen saatekirje

Hei kaikki naispelaajat!

Olen pyytänyt viestin lähettämiseen ylläpidolta erillisen luvan.

Teen pro gradu -tutkielmaa Vaasan yliopistoon naisten digitaalisten pelien pelaamisesta. Tutkielmani tavoitteena on selvittää naisten pelitottumuksia sekä heidän kokemuksiaan pelikulttuurista.

Toivon, että voisit käyttää ajastasi noin 10–15 minuuttia kyselyn täyttämiseen. Kyselyyn voi vastata 23.11.2009 asti tai kunnes vastauksia on tullut tarvitsemani määrä.

Kyselylomake löytyy tästä linkistä:

<https://eforms.uwasa.fi/lomakkeet/330/lomake.html>

Kaikki vastaukset käsitellään luottamuksellisesti.

Ystävällisin terveisin

Susanna Saarela  
MyGameResearch@gmail.com

**Liite 2.** Englanninkielinen saatekirje

Hi all female gamers!

I have the administrators' permission to send this message.

I am writing my Master's Thesis on women's video game playing for the University of Vaasa, Finland. My aim is to map women's gaming habits and their experiences of the game culture.

I hope you could help me and spend 10-15 minutes answering a questionnaire. The questionnaire is available until 23 November 2009 or until I have received sufficient amount of answers.

You can find the questionnaire here:

<https://eforms.uwasa.fi/lomakkeet/570/lomake.html>

All answers will be treated confidentially.

Best Regards

Susanna Saarela  
MyGameResearch@gmail.com

## Liite 3. Suomenkielinen kyselylomake



**VAASAN YLIOPISTO**

**Kysely digitaalisia pelejä pelaaville naisille**  
Lomake on ajastettu: julkisuus päättyy 23.11.2009 23.59

Kerään tällä kyselylomakkeella tutkimusaineistoa pro gradu -tutkielmaani, jonka teen Vaasan yliopistoon. Kyselyni aiheena on naisten digitaalisten pelien pelaaminen. Tavoitteenani on selvittää naisten pelitottumuksia sekä kokemuksia pelikulttuurista.

Kyselyyn vastaamiseen kuluu aikaa noin 10-15 minuuttia.

Mikäli kysymyksen lopussa on värillinen kysymysmerkki, voit saada apua tai vinkkejä kysymyksessä vastaamiseen viemällä osoittimen sen päälle. Sinisellä tähdellä merkityt kysymykset tarkoittavat, että kysymys on pakollinen.

Täytettyäsi kyselylomakkeen, paina "lähetä tiedot" -painiketta lähettääksesi vastauksesi. Kyselyn vastaukset käsitellään luottamuksellisesti eikä niistä paljastu kenenkään yksittäisen vastaajan tietoja.

Susanna Saarela  
 MyGameResearch@gmail.com

**Osio I**

**1. Sukupuoli?**

\*  Nainen  
 Mies

**2. Ikäsi?**

**3. Missä maassa asut?**

**4. Miten kauan olet pelannut digitaalisia pelejä? :**

\*  Alle vuoden  
 1-3 vuotta  
 4-6 vuotta  
 7-9 vuotta  
 10 vuotta tai enemmän

**5. Kuinka usein pelaat?**

\*  Joka päivä  
 Muutamana päivänä viikossa  
 Kerran viikossa  
 Kerran kuukaudessa  
 Harvemmin kuin kerran kuukaudessa

**6. Miten paljon yleensä pelaat kerralla?**

\*  Puoli tuntia tai vähemmän  
 1-2 tuntia  
 3-4 tuntia  
 5-6 tuntia  
 7-8 tuntia  
 Enemmän kuin kahdeksan tuntia

**7. Vaikuttiko jokin tietty henkilö / henkilöt siihen, että aloitit pelaamisen?**

\*  Kyllä, kaverini  
 Kyllä, sisarukseni  
 Kyllä, puolisoni  
 Kyllä, vanhempani  
 Ei, aloitin pelaamisen omasta mielenkiinnostani  
 Joku muu, mikä?

Mikäli vastasit edelliseen joku muu, tarkenna halutessasi vastaustasi tässä.

**Osio II**

**8. Arvioi seuraavalla asteikolla, miten mielelläsi pelaat seuraavien pelien lajityyppejä? :**

	Ei kokemusta	En pelaa mielelläni	Menettelee	Pelaan erittäin mielelläni
* Toiminta (Call of Duty, Battlefield, Crysis, Half Life, Assassin's Creed, Grand Theft Auto)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Seikkailu (Fahrenheit, Broken Sword, Prince of Persia, Rayman, Sam & Max, Tomb Raider)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Roolipelit (Final Fantasy, World of Warcraft, The Lord of the Rings)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Strategia (Civilization, Command & Conquer, Rollercoaster Tycoon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Simulaatio (The Sims, Microsoft Flight Simulator, SimCity, rFactor)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Ongelmapelit (Bejeweled, Tetris, Brain Age)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Urheilu (FIFA, NHL, Pro Evolution Soccer, Gran Turismo, Need for Speed)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Taistelu (Street Fighter, Mortal Kombat, Fight Night, Virtua Fighter)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Musiikki (SingStar, Lips, Guitar Hero, Dance Dance Revolution)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

\* 9. Luettele pelejä, joita pelaat tällä hetkellä. ?

\* 10. Mitkä ovat lempipelejäsi? ?

11. Arvioi seuraavalla asteikolla, miten tärkeitä seuraavat ominaisuudet ovat peleissä.

	Täysin merkityksetön	Jokseenkin merkityksetön	Neutraali	Jokseenkin tärkeä	Erittäin tärkeä
* Mielenkiintoiset hahmot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Jännittävä seikkailu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Hyvä juoni	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Huumori	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Ylätyksellisyys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Nopea toiminta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Vaihtuvat ympäristöt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pelin haastavuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Jännitys	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Voittaminen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Moninpelimahdollisuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Helppo opittavuus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Helppo ohjaus	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Hyvä grafiikka	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Hyvä äänimaailma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Arvioi seuraavalla asteikolla väittämää "Pelaan, koska..." ?

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa mieltä eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
* Haluan läpäistä pelin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haluan voittaa pelissä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haluan olla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haluan kuluttaa aikaa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haluan irtautua arkipäivästä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haluan lievittää stressiä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Haluan purkaa aggressiota	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Voin tehdä pelissä sellaisia asioita, joita ei oikeassa elämässä välttämättä pääse kokeilemaan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Mielenkiintoiset pelit houkuttavat minua pelaamaan	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Mikäli haluat vastata jonkin muun pelaamiseen motivoivan tekijän, kirjoita vastauksesi alla olevaan laatikkoon. Arvioi myös antamasi vaihtoehdon tärkeys asteikolla täysin eri mieltä - täysin samaa mieltä. ?

13. Miten suhtaudut digitaalisten pelien väkivaltaan?

- \*  En pelaa lainkaan väkivaltaa sisältäviä pelejä
- Hieman väkivaltaa sisältävät pelit ovat hyväksyttäviä
- Väkivallalla peleissä ei ole minulle erityistä merkitystä
- Mielestäni väkivalta tuo hyvän lisän peleihin

Osio III

14. Millä seuraavista pelialustoista pelaat säännöllisesti digitaalisia pelejä?

	Pelaan	En pelaan
* Tietokone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pelikonsoli (esim. Xbox 360, PlayStation 3, Wii)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Käsi-konsoli (esim. Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation Portable)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Matkapuhelin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Vanhat tietokoneet (esim. Commodore 64, Amiga, Atari)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Vanhat pelikonsolit (esim. Sega Mega Drive, Nintendo 8-bit, Super Nintendo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Mikäli edellisistä vaihtoehdoista puuttuu jokin / jotkut käyttämästäsi pelialustoista, kirjoita se / ne halutessasi alla olevaan laatikkoon.

15. Kuka omistaa laitteet, joilla pelaat? Voit valita halutessasi myös useamman vaihtoehdon.

- Minä
- Puolisoni
- Lapseni
- Joku muu perheenjäsen
- Ne ovat yhteisiä kaikille taloudessa asuville
- Kämppäkaverini
- Kaveri

16. Arvioi seuraavalla asteikolla, miten paljon seuraat pelaamiseen liittyviä medioita.

	Päivittäin	Viikoittain	Kuukausittain	Harvemmin / En seuraa ollenkaan
* Lehtiä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Verkkosivuja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Bloggeja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Keskustelupalstoja	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Televisio-ohjelmia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. Minkä kautta saat tietoa uusista peleistä? HUOM! Valitse vaihtoehdoista 1-3 tärkeintä.

- Internet  
 Kaverit  
 Lehdet  
 Televisio  
 Mainokset  
 Kaupan peilyilystä

Mikäli edellisistä vaihtoehdoista puuttui jokin käyttämäsi vaihtoehto, kirjoita se halutessasi alla olevaan laatikkoon.

18. Arvioi seuraavalla asteikolla seuraavia väittämiä

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa mieltä eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
* Naispelaajille suunnattuja pelejä on saatavilla tarpeeksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Minua kiinnostavien pelien löytäminen on helppoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Uusista peleistä on vaikea löytää tietoa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Naispelaajien panostaminen peliteollisuudessa on tärkeää	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Peliteollisuudessa työskenteleminen kiinnostaa minua	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Miespelaajille suunnatut pelimarkkinat ovat tärkeämpiä kuin naispelaajille suunnatut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Erityisesti tietyille sukupuolelle suunnatut pelit ovat hyvä asia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Minulla ei ole käytettävissä aikaa pelaamiseen niin paljon kuin haluaisin	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Osio IV

19. Onko pelaaminen tällä hetkellä mielestäsi..

- Enemmän miesten maailmaa  
 Muuttumassa myös naisten maailmaksi  
 Enemmän naisten maailmaa  
 Tasapuolisesti sekä naisten että miesten maailma

20. Millaisella hahmolla pelaat mieluiten?

- Mieshahmolla  
 Naisahmolla  
 Hahmon sukupuolella ei ole väliä  
 Pelaan mieluiten sukupuolineutraalilla hahmolla

21. Arvioi seuraavalla asteikolla seuraavia väittämiä: ?

	Täysin eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Ei samaa mieltä eikä eri mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Täysin samaa mieltä
* Pelihahmojen tulisi olla realistisia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pidän stereotyyppisistä naispelaajista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Pidän stereotyyppisistä miespelaajista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Stereotyyppisiä pelihahmoja tulisi vähentää peleissä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* En pelaa pelejä, joissa esiintyy naisstereotyyppiä	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Stereotyyppiset pelihahmot väristävät käsitystä naisista	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Oletko kokenut pelaamiseen liittyvää syrjintää tai kohdannut loukkaavia miellipeiteitä miehiltä, koska olet nainen?

- Kyllä  
 En

Mikäli vastasit edelliseen kyllä, kerro tähän miten se ilmeni.

Osio V

23. Huomioiko peliteollisuus mielestäsi naispelaajia riittävästi?

- Kyllä, peliteollisuus huomioi naispelaajia riittävästi.  
 Ei, peliteollisuus ei huomioi naispelaajia riittävästi.

\* Perustele edellinen vastauksesi.

\* 24. Kerro lyhyesti, millainen olisi unelmiesi peli?

Olet saapunut kyselyn loppuun.

Paina "**lähetä tiedot**" -painiketta lähettääksesi vastauksesi.


Tietojen lähetys

Tallenna

Kiitos vastauksestasi!

Järjestelmänä Eduix: E-lomake 3.1. [www.e-lomake.fi](http://www.e-lomake.fi)

## Liite 4. Englanninkielinen kyselylomake


**UNIVERSITY of VAASA**

### Questionnaire for women who play video games

Form is timed: publicity ends 23.11.2009 23.59

This questionnaire is for collecting research material for my Master's Thesis at the University of Vaasa, Finland. The topic is women's video game playing. My aim is to map women's gaming habits and experiences of the game culture.

Answering the questionnaire will take about 10-15 minutes.

If there is a coloured question mark at the end of the question, you can move your mouse on top of it to get help or advice for answering the question. The questions marked with a blue star need answering in order to finish and send the questionnaire.

When you have answered all questions click "Submit" at the end of the page to send your answers. All answers will be treated confidentially and they will not reveal a respondent's personal information.

Susanna Saarela  
MyGameResearch@gmail.com

---

**Part I**

**1. Gender?**

\*  Female  
 Male

**2. Age?**

**3. What country do you live in?**

**4. How long have you been playing video games? :**

\*  Less than a year  
 1-3 years  
 4-6 years  
 7-9 years  
 10 years or more

**5. How often do you play?**

\*  Every day  
 Couple times a week  
 Once a week  
 Once a month  
 Less than once a month

**6. How long do you usually play at one go?**

\*  Half an hour or less  
 1-2 hours  
 3-4 hours  
 5-6 hours  
 7-8 hours  
 More than 8 hours

**7. Did someone have an influence on you starting to play games?**

\*  Yes, my friend/friends  
 Yes, my siblings  
 Yes, my spouse  
 Yes, my parents  
 No, I started playing for my own interest  
 None of the above

If you answered none of the above, you can give a more specific answer here.

**Part II**

**8. How much do you like playing the following video game genres? :**

	No experience	I don't like playing	Playing is okay	I really like to play
* Action (Call of Duty, Battlefield, Crysis, Half Life, Assassin's Creed, Grand Theft Auto)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Adventure (Fahrenheit, Broken Sword, Prince of Persia, Rayman, Sam & Max, Tomb Raider)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Role-playing games (Final Fantasy, World of Warcraft, The Lord of the Rings)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Strategy (Civilization, Command & Conquer, Rollercoaster Tycoon)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Simulation (The Sims, Microsoft Flight Simulator, SimCity, rFactor)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Puzzle (Bejeweled, Tetris, Brain Age)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Sports (FIFA, NHL, Pro Evolution Soccer, Gran Turismo, Need for Speed)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Fighting (Street Fighter, Mortal Kombat, Fight Night, Virtua Fighter)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Music (SingStar, Lips, Guitar Hero, Dance Dance Revolution)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

\* 9. Name the games you are playing at the moment. ?

\* 10. What are your favourite games? ?

11. How important are the following features in games for you?

	Irrelevant	Not very important	Neutral	Somewhat important	Very important
* Interesting characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Exciting adventure	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Good plot	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Humour	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Surprises	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Fast-paced action	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Different surroundings	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* The difficulty of the game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Excitement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Winning	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Possibility for a multiplayer game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Easy to learn	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Easy to control	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Good graphics	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Good sounds/music	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Pick the option closest to how you feel about the possible endings for the following sentence: "I play because..." ?

	Completely disagree	Somewhat disagree	Neutral	Somewhat agree	Completely agree
* I want to get through the whole game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I want to win the game	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I want to have social interaction with other gamers	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I want to pass time	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I want to forget about everyday life	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I want to relieve stress	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I want to release aggression	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* In the game I can do things I cannot in real life	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Interesting games make me want to play	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

If you want to give a different reason for why you play, please write it here. Also write if you disagree or agree with the reason, like above. ?

13. What do you think about the violence in video games?

- \*  I don't play games that contain violence
- Some violence in games is okay
- Violence in games doesn't matter to me
- I think violence is a good addition to games

Part III

14. What game platforms do you use regularly to play video games?

	I use	I don't use
* Computer	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Video game console (e.g. Xbox 360, PlayStation 3, Wii)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Handheld game console (e.g. Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation Portable)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Mobile phone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Old computers (e.g. Commodore 64, Amiga, Atari)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Old game consoles (e.g. Sega Mega Drive, Nintendo 8-bit, Super Nintendo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

If you use some other game platform than the ones mentioned, please write it here.

15. Who owns the equipment you play with? You can choose more than one option.

- Me
- My spouse
- My children
- Another family member
- Everyone in the household
- My flatmate
- A friend

16. How often do you follow the media connected to gaming?

	Daily	Weekly	Monthly	Less frequently / Never
* Magazines	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Websites	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Blogs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Forums	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* TV programmes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**17. Where do you get information about new games? Choose the 1-3 options that are most important to you.**

Internet  
 Friends  
 Magazines  
 Television  
 Advertisement  
 Stores that sell games

**If you get information from somewhere else than the options mentioned above, please write it here.**

**18. How do you feel about the following statements?**

	Completely disagree	Somewhat disagree	Neutral	Somewhat agree	Completely agree
* There are enough games aimed at women	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* It's easy to find games that interest me	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* It's difficult to find information about new games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* It's important for the game industry to invest in women	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Working in the game industry interests me	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* The market for games aimed at men is more important than the market for games aimed at women	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Gender-based games are a good thing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I don't have time to play as much as I would like	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Part IV**

**19. Do you think that gaming at the moment is..**

\*
  More a men's world  
 Also becoming a women's world  
 More a women's world  
 Equally a men's and women's world

**20. What kind of character do you prefer playing with?**

\*
  Male character  
 Female character  
 Character's gender doesn't matter to me  
 I prefer playing with an androgynous character

**21. How do you feel about the following statements? :**

	Completely disagree	Somewhat disagree	Neutral	Somewhat agree	Completely agree
* The characters should be realistic	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I like stereotypical female characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I like stereotypical male characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* There should be fewer stereotypical characters in games	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* I don't play games that have stereotypical female characters	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
* Stereotypical characters give the wrong impression of women	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**22. Have you experienced game related discrimination or verbal abuse from men because you are a woman?**

\*
  Yes  
 No

**If you answered yes, please describe the discrimination or verbal abuse more specifically.**

**Part V**

**23. Do you think that the game industry takes women into account enough?**

\*
  Yes, it does.  
 No, it doesn't.

\* **Please give some reasons for your previous answer.**

\* **24. Briefly describe what your dream video game would be like.**

\* **24. Briefly describe what your dream video game would be like.**

You have reached the end of the questionnaire.  
Please click "**Submit**" to send your answers.

Proceed

Save

Thank you for your answer!

## Liite 5. Taulukot

## Pelaajatyypittely (kysymysten 5 ja 6 pohjalta)

	Puoli tuntia tai vähemmän	1-2 tuntia	3-4 tuntia	5-6 tuntia	7-8 tuntia	Enemmän kuin 8 tuntia	Yhteensä (N=622)
Joka päivä	5 (0,8 %)	62 (10,0 %)	60 (9,6 %)	17 (2,7 %)	4 (0,6 %)	5 (0,8 %)	153 (24,5 %)
Muutamana päivänä viikossa	3 (0,5 %)	149 (24,0 %)	133 (21,4 %)	21 (3,4 %)	2 (0,3 %)	–	308 (49,6 %)
Kerran viikossa	1 (0,2 %)	44 (7,1 %)	41 (6,6 %)	7 (1,1 %)	–	1 (0,2 %)	94 (15,2 %)
Kerran kuukaudessa	2 (0,3 %)	17 (2,7 %)	18 (2,9 %)	6 (1,0 %)	–	1 (0,2 %)	44 (7,1 %)
Harvemmin kuin kerran kuukaudessa	1 (0,2 %)	11 (1,8 %)	9 (1,4 %)	1 (0,2 %)	1 (0,2 %)	–	23 (3,8 %)
<b>Yhteensä</b>	<b>12 (2,0 %)</b>	<b>283 (45,6 %)</b>	<b>261 (41,9 %)</b>	<b>52 (8,4 %)</b>	<b>7 (1,1 %)</b>	<b>7 (1,2 %)</b>	<b>622 (100,2 %)*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

## Taulukon värikoodit

	Satunnainen pelaaja
	Keskiverto pelaaja
	Tehopelaaja

## Kysymys 2. Vastaajien jakautuminen ikäluokittain

Vastaajien ikä	Vastaajien määrä	% (N=622)
9–13	118	19,0 %
14–18	280	45,0 %
19–29	171	27,5 %
30–39	45	7,2 %
40–49	6	1,0 %
50–59	1	0,2 %
Ei vastausta	1	0,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,1%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

## Kysymys 7. Peliharrastuksen aloittamiseen vaikuttaneet henkilöt

Peliharrastuksen aloittamiseen vaikuttaneet henkilöt	Lukumäärä	% (N=622)
Oma mielenkiinto	246	39,5 %
Kaverit	158	25,4 %
Sisarukset	124	19,9 %
Vanhemmat	57	9,2 %
Joku muu	22	3,5 %
Puoliso	15	2,4 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>99,9%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

## Kysymys 11. Erilaisten ominaisuuksien tärkeys digitaalisissa peleissä

Eri ominaisuuksien tärkeys peleissä	1 Täysin merkityksetön		2 Jokseenkin merkityksetön		3 Neutraali		4 Jokseenkin tärkeä		5 Erittäin tärkeä		Yht.	KA	% (N=622)
Hyvä grafiikka	6	1,0 %	9	1,4 %	33	5,3 %	198	31,8 %	376	60,5 %	622	4,5	100,0 %
Hyvä juoni	6	1,0 %	25	4,0 %	91	14,6 %	206	33,1 %	294	47,3 %	622	4,2	100,0 %
Mielenkiintoiset hahmot	7	1,1 %	19	3,1 %	70	11,3 %	264	42,4 %	262	42,1 %	622	4,2	100,0 %
Helppo ohjaus	4	0,6 %	21	3,4 %	78	12,5 %	266	42,8 %	253	40,7 %	622	4,2	100,0 %
Hyvä äänimaailma	11	1,8 %	26	4,2 %	90	14,5 %	218	35,0 %	277	44,5 %	622	4,2	100,0 %
Yllätyksellisyys	7	1,1 %	20	3,2 %	109	17,5 %	258	41,5 %	228	36,7 %	622	4,1	100,0 %
Jännittävä seikkailu	11	1,8 %	28	4,5 %	140	22,5 %	242	38,9 %	201	32,3 %	622	4,0	100,0 %
Vaihtuvat ympäristöt	11	1,8 %	48	7,7 %	133	21,4 %	240	38,6 %	190	30,5 %	622	3,9	100,0 %
Helppo opittavuus	7	1,1 %	59	9,5 %	146	23,5 %	258	41,5 %	152	24,4 %	622	3,8	100,0 %
Huumori	10	1,6 %	41	6,6 %	151	24,3 %	285	45,8 %	135	21,7 %	622	3,8	100,0 %
Pelin haastavuus	15	2,4 %	48	7,7 %	183	29,4 %	274	44,1 %	102	16,4 %	622	3,6	100,0 %
Jännitys	30	4,8 %	100	16,1 %	195	31,4 %	196	31,5 %	101	16,2 %	622	3,4	100,0 %
Nopea toiminta	22	3,5 %	126	20,3 %	254	40,8 %	162	26,0 %	58	9,3 %	622	3,2	99,9%*
Voittaminen	44	7,1 %	141	22,7 %	189	30,4 %	193	31,0 %	55	8,8 %	622	3,1	100,0 %
Moninpelimahdollisuus	92	14,8 %	135	21,7 %	153	24,6 %	161	25,9 %	81	13,0 %	622	3,0	100,0 %

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

## Kysymys 12. ”Pelaan, koska.. ”

Eri ominaisuuksien tärkeys peleissä	1 Täysin merkitykseltön		2 Jokseenkin merkitykseltön		3 Neutraali		4 Jokseenkin tärkeä		5 Erittäin tärkeä		Yht.	KA	% (N=622)
Mielenkiintoiset pelit houkuttavat minua pelaamaan	6	1,0 %	8	1,3 %	38	6,1 %	201	32,3 %	369	59,3 %	622	4,5	100,0 %
Haluan irtaantua arkipäivästä	20	3,2 %	35	5,6 %	58	9,3 %	257	41,3 %	252	40,5 %	622	4,1	99,9%*
Voin tehdä pelissä sellaisia asioita, joita ei oikeassa elämässä välttämättä pääse kokeilemaan	41	6,6 %	35	5,6 %	81	13,0 %	202	32,5 %	263	42,3 %	622	4,0	100,0 %
Haluan kuluttaa aikaa	21	3,4 %	40	6,4 %	72	11,6 %	309	49,7 %	180	28,9 %	622	3,9	100,0 %
Haluan lievittää stressiä	44	7,1 %	49	7,9 %	111	17,8 %	218	35,0 %	200	32,2 %	622	3,8	100,0 %
Haluan läpäistä pelin	59	9,5 %	90	14,5 %	136	21,9 %	244	39,2 %	93	15,0 %	622	3,4	100,1%*
Haluan voittaa pelissä	66	10,6 %	116	18,6 %	195	31,4 %	204	32,8 %	41	6,6 %	622	3,1	100,0 %
Haluan purkaa aggressiota	174	28,0 %	116	18,6 %	118	19,0 %	122	19,6 %	92	14,8 %	622	2,7	100,0 %
Haluan olla sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden pelaajien kanssa	148	23,8 %	131	21,1 %	171	27,5 %	108	17,4 %	64	10,3 %	622	2,7	100,1%*

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

## Kysymys 13. Vastaajien suhtautuminen digitaalisten pelien väkivaltaan

Miten suhtaudut digitaalisten pelien väkivaltaan?	Vastaajat	% (N=622)
Väkivallalla peleissä ei ole minulle erityistä merkitystä	252	40,5 %
Hieman väkivaltaa sisältävät pelit ovat hyväksyttäviä	244	39,2 %
En pelaa lainkaan väkivaltaa sisältäviä pelejä	75	12,1 %
Mielestäni väkivalta tuo hyvän lisän peleihin	51	8,2 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

**Kysymys 14.** Vastaajien digitaalisten pelien pelaamiseen käyttämät pelialustat

	<b>Pelaa % (N=622)</b>		<b>Ei pelaa % (N=622)</b>		<b>Yhteensä % (N=622)</b>	
<b>Tietokone</b>	602	96,8 %	20	3,2 %	622	100,0 %
<b>Pelikonsoli (esim. Xbox 360, PlayStation 3, Wii)</b>	465	74,8 %	157	25,2 %	622	100,0 %
<b>Matkapuhelin</b>	244	39,2 %	378	60,8 %	622	100,0 %
<b>Käsi­konsoli (esim. Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation Portable)</b>	192	30,9 %	430	69,1 %	622	100,0 %
<b>Vanhat pelikonsolit (esim. Sega Mega Drive, Nintendo 8-bit, Super Nintendo)</b>	114	18,3 %	508	81,7 %	622	100,0 %
<b>Vanhat tietokoneet (esim. Commodore 64, Amiga, Atari)</b>	16	2,6 %	606	97,4 %	622	100,0 %

**Kysymys 15.** Vastaajien pelaamiseen käyttämien pelilaitteiden omistajat

<b>Kuka omistaa laitteet, joilla pelaat?</b>	<b>Lukumäärä</b>	<b>% (N=622)</b>
Minä	518	83,3 %
Ne ovat yhteisiä kaikille taloudessa asuville	289	46,5 %
Joku muu perheenjäsen	191	30,7 %
Kaveri	84	13,5 %
Puoliso	82	13,2 %
Kämppekaveri	5	0,8 %
Lapsi	4	0,6 %

**Kysymys 17.** Kanavat, joiden kautta vastaajat saavat tietoa uusista peleistä (kysymyksen 17 muut vastaukset)

Minkä kautta saat tietoa uusista peleistä?	Lukumäärä	% (N=622)
Perheenjäsenet	8	1,3 %
Puoliso	4	0,6 %
Keskustelufoorumit	3	0,5 %
Työympäristö	1	0,2 %
Xbox Live	1	0,2 %
Email pelijulkaisijalta	1	0,2 %

**Kysymys 18.** Arvioi seuraavia väittämiä...

Arvioi seuraavia väittämiä	1		2		3		4		KA	Ei samaa mieltä eikä eri mieltä		Yht.	% (N=622)
	Täysin eri mieltä		Jokseenkin eri mieltä		Jokseenkin samaa mieltä		Täysin samaa mieltä						
Naispelaajille suunnattuja pelejä on saatavilla tarpeeksi	65	10,5 %	208	33,4 %	156	25,1 %	69	11,1 %	2,5	124	19,9 %	622	100,0 %
Minua kiinnostavien pelien löytäminen on helppoa	37	5,9 %	168	27,0 %	215	34,6 %	113	18,2 %	2,8	89	14,3 %	622	100,0 %
Uusista peleistä on vaikea löytää tietoa	99	15,9 %	218	35,0 %	95	15,3 %	19	3,1 %	2,1	191	30,7 %	622	100,0 %
Naispelaajiin panostaminen peliteollisuudessa on tärkeää	13	2,1 %	30	4,8 %	239	38,4 %	179	28,8 %	3,3	161	25,9 %	622	100,0 %
Peliteollisuudessa työskenteleminen kiinnostaa minua	180	28,9 %	92	14,8 %	146	23,5 %	82	13,2 %	2,3	122	19,6 %	622	100,0 %
Miespelaajille suunnatut pelimarkkinat ovat tärkeämpiä kuin naispelaajille suunnatut	187	30,1 %	149	24,0 %	78	12,5 %	38	6,1 %	1,9	170	27,3 %	622	100,0 %
Eryityisesti tietyille sukupuolelle suunnatut pelit ovat hyvä asia	160	25,7 %	148	23,8 %	93	15,0 %	29	4,7 %	2,0	192	30,9 %	622	100,1%*
Minulla ei ole käytettävissä aikaa pelaamiseen niin paljoa kuin haluaisin	100	16,1 %	134	21,5 %	173	27,8 %	88	14,1 %	2,5	127	20,4 %	622	99,9%*

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

**Kysymys 19.** Mielipiteiden jakautuminen pelaamisen sukupuolittuneisuudesta

Onko pelaaminen tällä hetkellä mielestäsi..	Lukumäärä	% (N=622)
Muuttumassa myös naisten maailmaksi	266	42,8 %
Tasapuolisesti sekä naisten että miesten maailma	197	31,7 %
Enemmän miesten maailmaa	155	24,9 %
Enemmän naisten maailmaa	4	0,6 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>

**Kysymys 20.** Vastaajien mielipiteiden jakautuminen pelihahmon sukupuolen suhteen

Millaisella hahmolla pelaat mieluiten?	Yhteensä % (N=622)	
Naishahmolla	290	46,6 %
Hahmon sukupuolella ei ole väliä	279	44,9 %
Mieshahmolla	29	4,7 %
Pelaan mieluiten sukupuolineutraalilla hahmolla	24	3,9 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,1%*</b>

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

**Kysymys 21.** Vastaajien mielipiteiden jakautuminen pelihahmojen stereotypioihin liittyviä väittämiä arvioidessa

Arvioi seuraavia väittämiä	1 Täysin eri mieltä		2 Jokseenkin eri mieltä		3 Jokseenkin samaa mieltä		4 Täysin samaa mieltä		KA	Ei samaa mieltä eikä eri mieltä		Yht.	% (N=622)
Pelihahmojen tulisi olla realistisia	56	9,0 %	96	15,4 %	204	32,8 %	93	15,0 %	2,7	173	27,8 %	622	100,0 %
Pidän stereotyyppisistä naishahmoista	132	21,2 %	169	27,2 %	69	11,1 %	14	2,3 %	1,9	238	38,3 %	622	100,1%*
Pidän stereotyyppisistä mieshahmoista	113	18,2 %	157	25,2 %	84	13,5 %	21	3,4 %	2,0	247	39,7 %	622	100,0 %
Stereotyyppisiä pelihahmoja tulisi vähentää peleissä	20	3,2 %	71	11,4 %	163	26,2 %	93	15,0 %	2,9	275	44,2 %	622	100,0 %
En pelaa pelejä, joissa esiintyy naisstereotypioita	155	24,9 %	130	20,9 %	50	8,0 %	23	3,7 %	1,8	264	42,4 %	622	99,9%*
Stereotyyppiset pelihahmot vääristävät käsitystä naisista	68	10,9 %	75	12,1 %	178	28,6 %	102	16,4 %	2,7	199	32,0 %	622	100,0 %

\* Desimaalien pyöristyksen vuoksi prosenttien summa ei aina ole tasan 100 %.

**Kysymys 22.** Mielenpidteen jakautuminen liittyen peliteollisuuden naispelaajien riittävään huomiointiin

<b>Huomioiko peliteollisuus mielestäsi naispelaajia riittävästi?</b>	<b>Lukumäärä</b>	<b>% (N=622)</b>
Ei	337	54,2 %
Kyllä	285	45,8 %
<b>Yhteensä</b>	<b>622</b>	<b>100,0 %</b>