

SUKUPUOLISET TIETOKONEPELAAMISEN TAVAT

Naistutkimuksellisia, fenomenologisia ja sosiologisia näkökulmia pelitutkimukseen

Lapin Yliopisto

Taiteiden tiedekunta

Audiovisuaalinen mediakulttuuri, NetCom ja UBIQ

Kevät 2005

Rika Nakamura ja Hanna Wirman

SISÄLLYSLUETTELO

SISÄLLYSLUETTELO.....	3
I JOHDANTO	4
1. Tutkimusasetelma	5
1.1. Aikaisempi tutkimus aiheesta	7
1.2. Tutkijapositio.....	10
1.3. Työn rakenne	13
2. Artikkeleiden esittely	14
2.1. Tutkimuskohteet ja -kysymykset.....	14
2.2. Metodologioiden esittely	16
2.3. Keskeiset käsitteet	18
II ARTIKKELIT.....	24
III KESKUSTELU.....	100
1. Tutkimuksen arvointi	101
1.1. Sovellettavuus.....	101
1.2. Artikkeli muoto	104
2. Artikkeleiden päätulokset ja artikkeli osan arvointi.....	105
2.1. Girlish Counter-Playing Tactics	109
2.2. Michel de Certeau'n strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välilineenä.....	113
2.3. Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games	115
3. Yhteenvetö	116
IV LÄHTEET	118
1. Kirjallisuus	119
2. Seminaariesitelmät	124
3. Elektroninen aineisto.....	124
4. Pelit	126

I JOHDANTO

1. TUTKIMUSASETELMA

This morning on my train to work I was re-reading the Matrix Online manual since I'd been trying to play it, and not getting some of its more complex aspects. As early as it was, I was barely awake and trying to read about 'upgrading' when a young man sidled up to me. 'Have you played Splinter Cell?' he asked softly. 'That game rocks.' I smiled and agreed. That was the extent of our conversation - just a little nod of acknowledgement, one fellow gamer to another.

- *gamegirldiaries* web blog (2005)

I like it when my husband's friends come over and we all sit and play Halo 2 or any multi-player RPG. I like it when they say I'm 'one of the guys'. I don't even mind them calling me 'dude'. It doesn't make me feel any less of a girl, because when I'm playing with them, I'm just a gamer.

- Didi Cardoso: Frag... who?

It really depends on the game. In a lot of games gender can make a lot of difference - for instance Runescape, females can get items from others easily, though I got a lot of hassle from random 13 year old geeks...Ugh. It depends on the game you're playing really, I just go whichever looks cooler in that specific game.

- Oz in Online games CAD Forums (2003)

Nais- ja tyttöpelaajat saavat usein tuntea olonsa ulkopuoliseksi digitaalisten pelien kulttuurissa: pelit on suunniteltu ja markkinoitu miespuolisille pelaajille (Haines 2004a; Provenzo 1991; Graner Ray 2004), suurin osa pelaajista on poikia tai miehiä (Cassell ja Jenkins 1999a; McEnany Caraher 1999; Suoninen 2002; Subrahmanyam ja Greenfield 1999; Graner Ray 2004) ja tyttöpelaajaa usein jopa kummeksutaan. Ensimmäinen yllä esitetyistä lainauksista kertoo, että myös naispuolisista pelaajista on olemassa ja he suhtautuvat pelaamiseen samalla antaumuksella kuin miespuolisetkin pelaajat, vaikka ympäröivän kulttuurin silmissä he ovat edelleen näkymättömiä. Toisaalta naispuolinen pelaaja on selkeästi tunkeutumassa miehiselle reviirille, mikä tulee esille toisesta lainauksesta. Tytöt ja naiset joutuvat todistelemaan omaa uskottavuuttaan hakkeri- ja nörttikulttuureissa poikia enemmän (Järvinen ja Mäyrä 1999). Onko näin ollen naispuolisen pelaajan ainoa vaihtoehto sulautua miehiseen kulttuuriin antaa kutsua itseään 'hyväksi jätkäksi' tai alistua seksuaaliselle häirinnälle verkkopeleissä? Entä onko pelituotanto läpeensä miehinen vai ovatko pelit kuitenkin yhtä viihdyttäviä naispuolisten pelaajien mielestä, ja missä määrin pelialusta, kuten tietokone yhdistyessään maskuliiniseksi luokiteltuun teknologiaan, vaikuttaa naisten ja tyttöjen peli-

innostukseen? Jos tytöt ja naiset lopulta saadaan tasavertaiseksi pelaajaryhmäksi poikien ja miesten rinnalle muuttamalla pelien markkinointia, muuttuvatko pelaamisen käytännöt yhtä totaalisesti kuin kävi radioharrastuksen suhteen 1920-luvulla? Tuolloin isien ja poikien ullakkoharrastus muuttui aktiivisesta laiteröykköiden keskellä tapahtuvasta näpertelystä ololuoneen ja keittiön statuksen kohottajaksi, helppokäyttöiseksi ja passivoivaksi viihdyttäjäksi (Boddy 1995).

Tämän opinnäytteen tarkoituksesta on tarkastella pelejä naispuolisen pelaajan toimintakentänä. Uskomme, ettei teknologia tai kulttuurin vaikutus asenteisiin itsessään riitä karkottamaan naisia tai etenkään tietokonetta hyvinkin paljon käyttäviä nuoria tyttöjä pelien luota. Sitä vastoin hypoteesimme on, että peleissä itsessään on elementtejä, joiden vuoksi ne eivät kiinnosta naispuolisista pelaajista ja toisaalta ne eivät vastaa kaikkiin naispuolisen pelaajan mieltymyksiin, sillä niistä puutuu tämän kannalta olennaisia piirteitä. On esimerkiksi väitetty, etteivät tytöt pidä nopeatempoisia peleistä, kun taas naishahmot ovat tärkeä osa peliä (Graner Ray 2004). Mikäli pelit vastaisivat paremmin tyttöjen ja naisten viihteelle asettamia odotuksia, he myös pelaisivat enemmän. Tytölle soveltuvienvälinen pelien suunnittelun panostettiinkin erityisesti 1990-luvulla, jolloin syntyi jopa tyttöjen pelien kehittämiseen erikoistuneita yrityksiä. Muutamat pelit kuten *Barbie™ Fashion Designer* (1996) menestyivät ansioituneesti, mutta ehkä osaltaan taloudellisen panostuksen minimaalisuuden vuoksi tyttöjen asemaa pelikulttuurissa ei saatu vakiinnutettua. Myös akateeminen kiinnostus tyttöjen pelaamiseen heräsi viimeistään 1990-luvulla, mutta suuri mullistus on antanut odottaa itseään.

Näkökulmamme peleihin viihdemedianan rajaa tutkimuksemme ulkopuolelle muista tarkoitusperistä juontuvat pelit, kuten opetus- tai poliittiset pelit. Toki pelaamisen subjektiivinen luonne ja kokemuksellisuus sekä pelien muokkautuvuus käyttäjän interaktion seurauksesta antavat sijaa myös mediasubjektiin itseilmaisulle (Järvinen 1999) sekä monille erilaisille pelaamisen tavoille, kuten poliittiseen pelaamiseen viihteen tarkoitetun pelin sisällä. Huhtamon (2002) mukaan pelikulttuuri mediakulttuurin osa-alueena perustuu käyttäjän tempaantumiseen virtuaaliseen maailmaan. Uskomme pelien saavuttaneen nykyisen suosionsa maailmanlaajuisesti kasvavimpana ja taloudellisesti pian elokuvateollisuuden tasolle yltävänä mediana juuri niiden viihdearvon vuoksi. Peliteollisuuden koon ja pelien

kulttuurillisen merkittävyyden vuoksi ei myöskään ole yhdentekivää muodostuuko peleistä lopulta vain yhden vai kahden sukupuolen¹ media.

Naistutkimuksessa uskotaan yleisesti, että naiseus ja miehisyys rakentuvat erilaisiksi ympäröivän kulttuurin ja yhteiskunnan vaikutuksesta. Erot ilmenevät esimerkiksi viihteeseen kohdistuvissa odotuksissa ja sitä kautta siihen, millaisia pelejä naiselliset ja miehekkääät yksilöt haluavat pelata. Miehille suunnitellut pelit eivät todennäköisesti vastaa täydellisesti naispuolisten pelaajien mieltymyksiin. Työemme perustuu usein feministisessä pelitutkimuksessa esitettyyn olettamukseen eroista mieltymyksissä naispuolisen ja miespuolisen pelaajan välillä. Lähtökohdat pelaamiselle vaikuttavat siihen, miksi pelejä ylipäättäään pelataan ja miksi ne viihdyttävät. Sosiaalisen tilanteen vaikutukset pelaajan viihtyvytteen sekä muut pelin ulkopuoliset viihdyttävystekijät olemme rajanneet työmme ulkopuolelle, koska tutkimuskohteenamme ovat ensisijaisesti tietokonepelit ja niiden vastaavuus naispuolisten pelaajien mieltymyksiin. Esimerkiksi luvun alussa esitetyn toisen lainauksen naisella saattaa pelaamisen funktiona olla pääseminen mukaan mukavaan peliporukkaan ja viettämään aikaa aviomiehen ja tämän ystävien kanssa, koska pelit antavat tähän hyvän mahdollisuuden. Tässä opinnäytteessä emme pohdi pelejä analysoidessamme niitä henkilökohtaisia vaikuttimia, jotka itse pelitilanteeseen johtavat. Analyysimme keskityy pikemminkin pelien formaaliin rakenteeseen, toiminnallisiin rajoituksiin ja mahdollisuksiin sekä pelien yksittäisiin ominaisuuksiin, jotka kuitenkin tulevat tietoomme juuri pelaajan toiminnan kautta.

1.1. Aikaisempi tutkimus aiheesta

Tyttöjen tietokonepelaamisesta on aikaisemmassa tieteellisessä tutkimuksessa kirjoitettu lähinnä suunnittelutieteellisestä ja kriittisestä feministisestä näkökulmasta. Suunnittelutieteellisen lähtökohdan tarkoituksena on ollut kasvattaa elektronisten pelien kuluttajamääriä ja tästä kautta kassavirtoja. Näissä tutkimuksissa on usein käytetty osallistuvia tutkimusmenetelmiä, joissa tytöt ovat joko itse saaneet suunnitella pelejä (mm. Kafai 1999) tai haastatteluja, joiden avulla on luotu mallia tyttöihin vетоavasta pelistä (mm. Laurel 1999). Feministisessä tutkimuksessa on lähdetty olettamuksesta, jossa pelit opettavat

¹ Uskomme monien naistutkijoiden tavoin, että erilaisia sukupuolia tai sukupuolisuuksia on enemmän kuin kaksi. Tässä työssä puhumme kuitenkin vain tytö- ja feminiinisistä pelaajista erotuksena poikapelaajiin ja muita sukupuolia edustaviin pelaajiin.

tietokoneenkäyttötaitoja, eivätkä naiset saisi jäädä tämän kehityksen ulkopuolelle. Tutkimuskohteina ovat olleet esimerkiksi naispuolisten hahmojen esittäminen tietokonepelissä ja miehitetut peliteemat (Bryce ja Rutter 2002). Honkalan pro gradu -opinnäyte (2004) Simuloidut sakarit/taret. Sukupuolen represointimin digitaalisessa pelissä, Baldur's Gate II: Shadows of Amn käsittelee mediakulttuurintutkimuksellisesta näkökulmasta sukupuolen represointia Baldur's Gate II: Shadows of Amn -pelissä. Vastaava opinnäyte Lapin yliopiston Mediatieteen laitokselta, Kankaan suunnittelutieteellinen työ (2000) tytöjen tietokonepelaamisesta, on toiminut opastuksena tytöjen tietokonepelaamisen tutkimukseen ja pelikulttuuriin. Hänen tutkimusintressinsä eroavat omistamme suunnittelutieteellisen näkökulman lisäksi oletettujen feminiinisten pelaajien suhteen. Kankaan mielenkiinnon kohteena ovat olleet pääasiallisesti tavat tuottaa pelejä nuorille tytöille. Suurin osa feministisestä pelitutkimuksesta on Kankaan opinnäytteen tavoin keskittynyt tytöihin. Poikkeuksena Graner Rayn tuore pelisuunnitteluopas *Gender Inclusive Game Design* (2004) koskee naispuolista pelaajaa. Taylorin (2003) ja Kerrin (2003) tekstit puolestaan käsittelevät aikuista naispelaajaa. Tässä työssä olemme kiinnostuneita kaiken ikäisistä feminiinisistä pelaajista ja toisaalta laajemmin myös feminiinisestä pelaamistavasta, jolla myös biologinen mies voi pelata.

Olemme itse tietokonepelejä pelatessamme huomanneet toisten pelien ja toimintojen kiinnostavan enemmän kuin toisten, ja uskomme syiden löytyvän pitkälti sukupuolisista lähtökohdista. Ominaisuuksia, joista tytöjen tai naisten oletetaan tietokoneissa pitävän, on esitetty Cassellin ja Jenkinsin toimittamassa Massachusetts Institute of Technologyssä vuonna 1999 julkaistussa *From Barbie to Mortal Kombat* -teoksessa. Kirja on edelleen merkittävin ja laajin tytöjen tietokonepelaamista käsittelevä kokoomateos. Kirjan monipuolisen artikkelivalikoiman ja pelisuunnittelijoiden haastatteluiden juuret ovat naistutkimussa.

Ensimmäinen suomenkielinen elektronisten pelien kulttuuriin keskittyvä teos, Huhtamon ja Kankaan toimittama artikkeliarkisto *Mariosofia* (2002) sisältää eri näkökulmista tietokonepelejä lähestyviä tekstejä, mutta myös muutamia sukupuolittunutta pelaamista koskevia artikkeleja. Suoninen käsittelee Mariosofiassa tytöjen osaa pelikulttuurissa kvantitatiivisin ja Kangas kvalitatiivisin menetelmin. Jenkinsin *From Barbie to Mortal Kombatissa* aikaisemmin ilmestynyt teksti pohtii tytöjen ja poikien pelaamisen taustoja peli- ja leikkikulttuurissa. Myös nuorisotutkimusseuran julkaisema *Teknologisoituva nuoruus*

(Suoranta ja Lehtimäki 2003) on toiminut olennaisena lähteenämme suomalaisena pelaajatilastona suhteen. Hainesin raportit (2004a ja 2004b) IGDA:n² The Women in Game Development SIG:n³ julkaisuissa ovat valottaneet tyttöpelaajien ja naispelisuunnittelijoiden määriä Britanniassa.

Varhaisesta tietokonepelitutkimuksesta muun muassa Provenzon *Video Kids* vuodelta 1991 sekä Crawfordin teos vuodelta 1982 kuuluvat pelitutkimuksen taustaa avanneisiin lähteisiimme. Salenin ja Zimmermanin laajasta oppikirjamaisesti tietokonepeliens tutkimusta ja suunnittelua käsittelevästä *Rules of Play*-teoksesta (2004) olemme saaneet pohjaa muun muassa tietokonepelin määritelmän rakentamiselle. Tutkimuksemme kannalta olennaista pelitutkimuksellisissa teoksissa ovat tietokonepelitutkimuksen yleiset suuntaviivat. Erinäiset konferenssijulkaisut, esimerkiksi *Computer Games and Digital Cultures* (Mäyrä 2002) sekä *Level Up: Digital Games Research Conference* (Copier ja Raessens 2003), kokoomateokset kuten pelin ja tarinan suhdetta käsittelevä *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Harrigan ja Wardrip-Fruin 2004) ja videopelien viihteellisyyttä ja pelaajien teknologiasuhdetta muokkaaviin tapoihin keskittyvä *The Video Game Theory Reader* (Perron ja Wolf 2003) sekä Game Studies -lehti kuuluvat taustakirjallisuuteemme.

Pelitutkimukselliset teokset käsittelevät yleensä neljää pääteemaa: pelien historiaa, pelisuunnittelua, pelien sisäistä rakennetta ja/tai pelikulttuuria, kuten eri pelaajaryhmiä. Oma tutkimuksemme sijoittuu kahden jälkimmäisen teeman välimaastoon: yhtäältä tutkimme tiettyä pelaajaryhmää, naispuolisia ja feminiinisiä pelaajia, ja toisaalta pelien rakennetta suhteessa tämän erityisryhmän mieltymyksiin. Feministinen näkökulmamme yhdistää aikaisemasta tutkimuksesta poiketen tyttömäisten ja feminiinisten ominaisuuksien testaamiseen subjektiivisen ja kokemuksellisen tutkimustavan. Subrahmanyam ja Greenfield (1999) pyrkivät osoittamaan, että *Barbie™ Fashion Designerin* saavuttama suosio tyttöpelaajien keskuudessa johtui pelin sisältämistä tytötä miellyttävistä ominaisuuksista, joita he olivat poimineet erityisesti leikin tutkimuksesta ja Kafain vuonna 1996 toteuttamasta tutkimuksesta. Tämän työn tarkoitus on tarkastella ajankohtaisia ja kaupallisesti menestyneitä tietokonepelejä ja tutkia niiden vastaavuutta tytöjen ja feminiinisen pelaajan mieltymyksiin.

² International Game Developers Association

³ Special Interest Group

1.2. Tutkijapositio

Työmme on monitieteinen yhdistellessään eri artikkeleiden kautta erilaisia metodologisia lähtökohtia ja teorioita. Henkilökohtaiset taustamme ovat mediatieteessä. Mediatieteen tutkimusalueena mediataiteiden ja audiovisuaalisen mediakulttuurin lisäksi on uusi media (Ylä-Kotola 1999, 16), johon myös tietokonepelit yleisesti sisällytetään. Manovichin (2001) mukaan uudelle medialle on tyypillistä numeerinen esimerkki (numerical representation), modulaarisuus (modularity), automaatio (automation), muuttuvaisuus (variation) ja muuttaminen toiseen formaattiin (transcoding). Tietokonepelit ovat hyvä esimerkki nimenomaan muuttamisesta toiseen formaattiin, koska ne ovat vuorovaikutuksessa ympäröivän kulttuurin kanssa eli niissä näkyy perinteisten medioiden, kuten painotuotteiden ja elokuvan konventiot (Manovich 2001). Hintikka (1996) näkee pelit hyvänä esimerkkinä uuden median aidosta vuorovaikutuksesta. Paitsi että pelattaaessa pelaajan suhde peliin on vuorovaikuttainen, pelaaja voi myös vaikuttaa pelin sisältöön esimerkiksi kenttäsuunnittelun avulla (Hintikka 1996). Tietokonepelit ovat lisäksi seuranneet hyvinkin selkeästi neljää Ylä-Kotolan esittämää uuden median piirrettä: 1) *verkottuvan, integroituvan ja moninaistuvan median vaihe*, 2) *interaktiivisuuden ja hypertekstuaalisuuden utopia*, 3) *siirtymä audiovisuaalisesta sensomotoriseen mediakulttuuriin ja 4) median sulautuminen ruumiiseen* (Ylä-Kotola 1999, 24-29). Verkottuvan, integroituvan ja moninaistuvan median vaiheen mukaisesti tietokonepelit ovat laajasti ja yhä moninaisemmin tarjolla jopa niin, että pelillisyyttä lisätään ja nähdään yhä useammissa mediakulttuurin tuotteissa. Toisekseen tietokonepelit ovat selvästi interaktiivisia, mutta hypertekstuaalisuus nähtynä assosiaatiivisuteen perustuvana linkittyneenä tekstinä ei sellaisenaan toteudu. Pelien luokitteleminen teksteiksi on itsessään hankala, mutta myös pelien linkitys perustuu assosiaatiivisuuden sijaan pikemminkin kausalisuussuheteeseen tai toimintojen funktionaaliseen. Ylä-Kotola (1999) kirjoittaakin hypertekstuaalisuuden olevan vielä toteutumaton utopia. Sitä vastoin sensomotorisuus on jo toteutunut peleissä usealla tavalla. Pelaajan liikkeitä tallentavat ohjelmistot ja laitteet kuten EyeToy® Sonyn Playstation®2:lle sekä erilaiset usein esimerkiksi mobiilipeleissä hyödynnettävät sensorit ovat esimerkkejä sensomotorisuudesta. Median ruumiiseen sulautumisen esiasteita ovat *läsnä-älyllisissä*⁴ (engl.

⁴ Läsnä-älyllisen pelin termin on määritellyt Kangas (2004). Läsnä-älyllisistä peleistä käytetään suomen kielessä myös englanninkielistä termiä 'pervasiivinen'. Läsnä-älylliset pelit tuovat pelin elementtejä tosimailmaan, sillä esimerkiksi tietty kaupunginosat Helsingissä saattavat olla vaarallisia *Botfighters* (2000) -mobiilipelissä, mutta vain pelin kontekstissa (Sotamaa 2002). Matkapuhelimet ovat kuitenkin henkilökohtaisia tietokoneita

pervasive) eli käyttäjän arkitodellisuuden ja pelimaailman yhdistävissä mobiilipeleissä jonkin verran käytetyt päähän kinnitettävät näytöt (engl. head-mounted display, HMD)⁵ ja muut puuttavat teknologiat.

Manovichin mukaan uudessa mediassa esiintyy kahdenlaista simulaatiota: ensimmäinen viittaa ”*teknologioihin, jotka pyrkivät immersoimaan katsojan kokonaisvaltaisesti virtuaaliseen maailmaan*”, toinen ”*erilaisiin tietoteknisiin tapoihin mallintaa visuaalisen ulkoasun lisäksi muita todellisuuden aspekteja, kuten fyysissten esineiden liikettä*” (Manovich 2001, 16-17)⁶. Tietokonepelit voidaan katsoa kuuluvan jälkimmäiseen simulaation muotoon. Kahden toisistaan poikkeavan simulaatiokäsitteen rinnakkaisuus on huomattu yleisemminkin uuden median tutkimuksessa. Youngblood (1991) erottlee kaksi simulaation käsitteen määritelmää. Ensimmäisen hän johdattelee Benjaminiltä Baudrillardin kautta, jolloin simuloitu kuva, simulacrum, on taiteen kentällä nähty väärenettynä kopiona (Youngblood 1991, 91). Toisaalta tiedemaailman määritelmä simulaatiolle tarkoittaa *mahdollisuuden mallia* (Youngblood 1991, 91). Youngblood ei näe tarpeellisena pitätyä kiinni ensimmäisessä, ranskalaisten tradition mukaisessa määritelmässä. Pelitutkimuksessa (ludologiassa) simulaatio liitetään tietokone- ja videopeleihin mallintamisenä (vrt. Manovichin ja Youngbloodin jälkimmäiset määritelmät), ei väärennetämisestä. Elektroniset pelit mallintavat ympäristöjä, toimintaa ja seikkailuja, joille ei löydy todellista fyysisistä vastinetta reaalimaailmasta (Benjamin 2002). Aarsethin (2004) mukaan tietokonepelit ovat *simulaation taidetta* (engl. art of simulation), simulaation alatyyppi. Vaikka esimerkiksi *The Sims* (1998) kuuluu useissa tyypityksissä esiteltyyn erityiseen simulaatiopelien genreen, kaikki tietokonepelit sisältävät simulaatiota. Videopelit nähdään ensimmäisenä kompleksista simulaatiota sisältävänä massamediana ja ne tulevat tämän vuoksi aiheuttamaan siirtymän uuteen kulttuuriseen paradigmaan (Frasca 2003b). Tulkitsemme tietokonepelejä simulaatioina, joten työmme voidaan katsoa olevan paitsi uuden median tutkimusta ja sitä kautta mediatiedettä, myös ludologista tai pelitutkimuksellista. Tutkimuksemme suhteuttaminen nousevaan tieteentalaan nimeltä ’pelitutkimus’ tai ’ludologia’ on kuitenkin vaikeaa, koska alat eivät ole vielä vakiintuneet ja etenkin ludologisen tutkimuksen määrittelystä käydään aktiivista keskustelua⁷.

suosiolisemmassa asemassa suhteessa läsnä-älyllisiin peleihin, koska niiden mukana kulkeva ja pieneen kokoon mahtuva teknologia on jo osana arkipäiväämme ja mahdollistaa innovatiivisia, tosielämää ja virtuaalimaailmaa sekoittavia peli-ideoita (Kuivakari 2001).

⁵ Päähän kiinnitettäviä näytöjä on käytetty esimerkiksi human Pacman -läsnä-älypelissä. Ks. esim. Cheok et al. 2004.

⁶ Suomennos, kuten kaikki myöhemmätkin suomennokset, meidän.

⁷ Ks. esim. Frasca 2003a, Frasca 2003b, Frasca 1999, Aarseth 2001.

Työmme on saanut runsaasti vaikutteita soveltavan informaatioteknologian tutkimusperinteestä informaatioteknologian opintojemme kautta ja koska työmme tehdään osana kahta Lapin yliopiston informaatioteknologian ja soveltavan informaatioteknologian monitieteistä maisteriohjelmaa.⁸ Tämä näkyy ennen kaikkea artikkelissa ”Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games”, jonka lähtökohta *Lost and Found in Virtual Reality: Women and Information Technology* -teokseen (2005) sisältyessään on osittain informaatioteknologinen. Kaiken kaikkiaan tutkimusongelmamme on kuitenkin selkeästi naistutkimuksellinen erottaessaan tietokonepelikulttuurista melko vähän tutkitun käyttäjäryhmän, naiset ja tytöt tai yleisesti feminiinisen pelaajan. Yhtenä keskeisenä lähtökohtanamme on *naisen ja feminiinisyden näkökulma*, joten tutkimuksemme voidaan lukea myös feministiseksi (Braidotti 1993, 21). Tyttöjen tietokonepelaamista käsittelemme artikkelissa ”Girlish Counter-Playing Tactics”, kun taas feminiinisestä pelaajasta puhumme tekstissä ”Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games”.

Työmme on laadullinen, esimerkiksi koska se on hyvinkin aineistolähtöinen. Alasuutarin (2001) laadullisen tutkimuksen rakenteen mukaisesti tutkimuksemme voidaan jakaa kahteen osaan: havaintojen tuottamiseen ja arvoituksen ratkaisemiseen. Olemme ensin keränneet eri artikkeleita varten raaka-aineistoa pelien pelaamisesta ja sitten pelkistäneet sen sanalliseen muotoon yhdistämällä samankaltaisia asioita ja tarkastelemalla niitä tietystä näkökulmasta. Toisekseen arvoituksen ratkaiseminen on ollut niin kutsuttua ymmärtävää tutkimusta ja muuhun tutkimukseen viittaamista. Samalla näkökulmamme on kulttuurintutkimuksellinen pyrkisään ymmärtämällä selittämään ilmiötä tyttöjen tietokonepelaamisesta.

Kuten pelitutkimuksessa yleensä, myös me olemme kokeneet tärkeäksi, että tutkija itse on pelaaja ja ymmärtää siten pelikulttuuria. Olemme molemmat pelanneet aktiivisesti erilaisia konsoli- ja tietokonepelejä varhaisesta lapsuudesta aina tähän päivään saakka. Kokemukset eri genrejien peleistä ja eri aikakausilta ovat antaneet perspektiiviä, jonka kautta esimerkiksi pystyimme työssämme suhteuttamaan eri pelien ominaisuuksia myös laajempaan yleistykseen: onko tämä ominaisuus tyypillistä kaikille tämän tyylin peleille vai onko tämä

⁸ Hannan osalta työ tulee Menetelmätieteiden laitoksen informaatioteknologian NetCom-maisteriohjelmaan ja Rikan osalta Taiteiden tiedekunnan ja Menetelmätieteiden laitoksen soveltavan informaatioteknologian yksikön yhteistyössä toteuttamaan UBIQ-maisteriohjelmaan.

mahdollista vain tässä nimenomaisessa pelissä? Henkilökohtainen pelihistoria vaikutti jossain määrin myös tutkimuksemme empiiriseen osioon, koska halusimme lähestyä pelejä omasta subjektiivisesta näkökulmastaamme itse pelaamalla.

1.3. Työn rakenne

Työmme artikkeleista koostuva muoto on vielä opinnäytteissä melko harvinainen. Johdanto- ja keskusteluosien lisäksi se sisältää tieteellisissä julkaisuissa vuosina 2004-2005 ilmestyneitä tekstejä. Artikkeleita on kolme ja kaksi niistä on kirjoitettu englanniksi. Eri artikkeleiden kautta tarkastelemme tutkimuskohdettamme eri näkökulmista metodologian muuttuessa artikkelista toiseen siirryttääessä. Opinnäytteemme pääkohde, pelien tarkastelu naispuolisen pelaajan toimintakentänä, tulee esille niin yksittäisissä artikkeleissa kuin artikkeleiden tarkastelussa työmme keskusteluosiossa. Tarkempi kuvaus artikkeleiden rakenteesta ja sisällöstä esitetään luvussa 2.

Oppinäytteemme artikkelit ovat osa laajempaa tutkimusprojektia, jonka tarkoituksena on selvittää naispuolisen ja feminiinisen pelaajan paikkaa pelikulttuurissa, olemassa olevien tietokonepelien soveltuvuutta näille kohderyhmille sekä niitä mahdollisia pelisuunnittelullisia keinoja, joilla niin perinteisistä tietokone- kuin modernimmista mobiilipeleistä voidaan tehdä kiinnostavampia nämä pelaajaryhmät huomioon ottaen. Nyt esiteltävät artikkelit rajaavat tutkimuskohteemme tietokoneella pelattaviin peleihin ja niidenkin osalta varsin ajankohtaisiin ja nykyaikaista teknologiaa hyödyntäen toteutettuihin peleihin, jotka ovat menestyneet kaupallisesti.

Tässä luvussa olemme esitelleet työemme kulttuuriset lähtökohdat ja laajemmät tutkimussuuntaukset, joihin työemme liittyy. Olemme esittäneet, että naispuolisen pelaajan asema pelikulttuurissa ei ole tasavertainen mies- ja poikapelaajiin nähdyn ja että tavoitteidenamme on tässä työssä selvittää, millä tavalla pelit vastaavat naispelaajan ja feminiinisen pelaajan mieltymyksiin. Tutkimuskohteemme olemme rajanneet tietokoneella pelattaviin peleihin ja niiden ominaisuuksiin jättäen esimerkiksi pelilanteen sosiaalisuuteen liittyvät ulottuvuudet tutkimuksen ulkopuolelle. Keinomme selvittää tyttöpelaajan toiminnan mahdollisuksia tietokonepeleissä ja osaa tietokonepelikulttuurissa on artikkeli muotoinen työ. Seuraavassa luvussa esittemme artikkelimme, niiden metodologiset ja teoreettiset taustat

sekä artikkeleissa esiintyvät ja muutoinkin tutkimuksemme kannalta merkitykselliset käsitteet, kuten tietokonepelin. Artikkeliotsus sisältää kolme artikkeliamme ja viimeisessä osiossa, III Keskustelu, tarkastelemme artikkeleita jälkikäteen ja arvioimme metodivalintojen sopivuutta. Keskustelemme myös tutkimustuloksista, artikkelimuodon eduista ja ongelmista sekä esitämme ideoita jatkotutkimukselle.

2. ARTIKKELEIDEN ESITTELY

Esittelemme tässä luvussa opinnäytetyömme kolme artikkelia: "Girlish Counter-Playing Tactics", "Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä" ja "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games". Näiden artikkeleiden osalta käymme läpi keskeiset tutkimuskohteet ja -kysymykset, päätulokset, käytetyt metodologiat sekä pääkäsitteet. Koska metodologiat on esitelty kattavasti artikkeleissa itsessään – erityisesti de Certeauun strategian ja taktiikan osalta – on niiden läpikäyminen tässä luvussa jätetty lyhyeksi. Myös tutkimuskirjallisuus on esitelty pelitutkimuksen osalta varsin suppeasti, sillä sen tarkempi kuvaus löytyy edellisestä luvusta.

2.1. Tutkimuskohteet ja -kysymykset

Tutkimuksen kohteina artikkeleissa olivat pääasiallisesti olleet kolme esimerkkeinä toimivaa tietokonepeliä: *The Sims*, *Warcraft III: The Reign of Chaos* (2002, myöh. *Warcraft*) sekä *Arcanum: of Steel and Magic Obscura* (2001, myöh. *Arcanum*). Artikkeleiden avulla olemme pyrkineet vastaamaan kysymykseen, kuinka nämä esimerkkipelit vastaavat tyttöpelaajien sekä feminiinisten pelaajien mieltymyksiin. Lisäksi olemme tarkastelleet ranskalaisten sosiologin, de Certeauun strategian ja taktiikan soveltuvuutta pelitutkimukseen. Laajasti ajatellen artikkelimme käsittelevät myös pelaajan ja pelin interaktiota, pelaajan toimintojen takana vaikuttavia motiiveita sekä pelisuunnittelullista näkökulmaa: mitä asioita kannattaa huomioida suunniteltaessa tietokonepeliä, jossa tyttöpelaajan ja feminiinisen pelaajan mieltymykset on otettu huomioon. Tässä suhteessa tutkimuksemme funktilo ei kuitenkaan ole tytöjen pelaamisen kautta suurempien tuottojen saavuttamisessa pelialan yrityksille, vaan toive siitä, että tytöt ja naiset itsemme mukaan lukien voisivat tulevaisuudessa pelata entistä mielenkiintoisempia ja itselleen sopivampia tietokonepelejä. Näemme kuitenkin, että nämä

kaksi asiaa kulkevat käsi kädessä – tyttöjen mielenkiinnon kasvusta hyötyy myös peliteollisuus.

Artikkelit eroavat toisistaan näkökulmiltansa. Ensimmäinen artikkeleista, ”Girlish Counter-Playing Tactics” (2005) käsittelee tyttöpelaajan mieltymyksien toteutumista valituissa esimerkkipeleissä. Keskeisenä teemana on tyttöpelaajan asema maskuliinisessa pelikulttuurissa, joka pyrkii pakottamaan pelaajat tiettyihin ratkaisumalleihin ja toimintatapoihin peleissä. Tyttöpelaaja joutuu siten joko mukautumaan näihin ennalta annettuihin ratkaisuihin tai asettumaan vastapelaajan rooliin. Artikkelissa selvitetään pelikohtaisesti kuinka ne rajoittavat tyttöpelaajan etenemistä ja pärjäämistä. Oletetut tyttöpelaajien mieltymykset perustuvat aiempaan pelitutkimukseen, jossa on määritelty tyttöihin vetoavia pelillisiä ominaisuuksia. Esitämme tekstissämme, etteivät esimerkkeinä käytetyt tietokonepelit vastaa kovinkaan hyvin oletettuihin tyttöpelaajan mieltymyksiin. Toisaalta uskomme, että myös tutkitut tyttöjen pitämät ominaisuudet vaativat jatkokehittelyä ja tarkempaa tutkimusta.

”Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä” (2004) keskittyy ensimmäisessä artikkelissa käytetyn metodin tarkempaan avaamiseen ja yleistämiseen. Koska tietokonepelitutkimus on tutkimussuuntana nuori ja tieteentalana vielä kehitteillä hakevat sen menetelmätkin lopullista muotoaan. Perinteisesti tietokonepelitutkimuksen metodit on lainattu muilta tieteenaloilta, kuten kirjallisuuden- tai televisiotutkimuksesta. Artikkelissa kuvataan miten kuluttajan toimintoja selittävän sosiologisen teorian yhdistäminen modernien viihteen välineiden tutkimiseen oli haastavaa, mutta kuitenkin hedelmällistä. Artikkeli on kirjoitettu ”Girlish Counter-Playing Tactics” -artikkelissa esiteltyä tutkimusta koskien, mutta valmistui lopulliseen painokuntoonsa artikkeleistamme ensimmäisenä.

Kolmannessa artikkelissamme ”Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games” (2005) yleistämme näkökulmamme kattamaan feminiiniset pelaajat. Lähtökohta ei ole ongelmaton, sillä aikaisemmat tutkimukset sukupuolittuneesta pelaamisesta puhuvat ainoastaan naispuolisesta pelaajasta, naispelaajasta tai tyttöpelaajasta. Artikkelimme tarkoituksena on kuitenkin herättää keskustelua pelaajaryhmistä pikemminkin erilaisina pelaamisen tyyleinä kuin sukupuolen tai iän kautta määrittyvinä eroavaisuuksina pelitavoissa. ”Girlish Counter-Playing Tactics” -artikkelista

poiketen käsittelemme tekstillissä rajoitusten lisäksi myös niitä mahdollisuuksia, joita feminiininen pelaamisen tapa avaa. Lopputuloksena artikkeliissa päädytään kuitenkin samaan: esimerkkipelit voisivat vastata feminiinisen pelaajan mieltymyksiin paljon paremmin.

Artikkeleiden keskeisinä tutkimusongelmina ovat:

Girlish Counter-Playing Tactics

Miten esimerkkipelit vastaavat tyttöpelaajan mieltymyksiin? Millä tavoin pelit rajoittavat tyttöpelaajan toimintaa? Miksi ja miten tyttöpelaaja joutuu vastapelaamaan?

Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä

Miten ja miltä osin de Certeauun teoria strategiasta ja taktiikasta soveltuu feministisen, tyttöpelaajaa tutkivan pelitutkimuksen välineeksi?

Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games

Millainen on feminiininen pelaaja ja miten esimerkkipelit vastaavat feminiinisen pelaajan mieltymyksiin? Millaisia mahdollisuuksia pelit avaavat ja miten ne rajoittavat feminiinisen pelaajan toimintaa?

2.2. Metodologoiden esittely

Sovellamme artikkeleissämme tutkimussuuntia ja lähestymistapoja, joissa yhdistyvät kulttuurintutkimus ja teknologinen näkökulma. Metodiset ja teoreettiset lähtökohdat ovat artikkeleissa mediatieteen ja laajemmin kulttuurintutkimuksen, pelitutkimuksen ja naistutkimuksen sekä de Certeauun teorian osalta sosiologian mallien ja Heinämaan osalta naistutkimuksen ja fenomenologian teorioiden yhteensovittamisessa. Metodologisesti artikkelit hyödyntävät niin peli- ja naistutkimusta kuin fenomenologista ja sosiologista teoriaa. Näkökulmamme menetelmiin ja niiden käyttöön ovat informaatioteknologian opinnoista huolimatta lähtöisin ensisijaisesti mediatieteestä, mikä näkyy etenkin käsitteiden määrittelyssä sekä tekstien kuvalevassa muodossa.

Aiempaa pelitutkimusta käsitellään siltä osin kuin se määrittelee tyttöpelaajien mieltymyksiä elektronisissa peleissä. Tällaista keskustelua on käyty pitkälti 1990-luvun alusta saakka yhä

enenevässä määrin. Merkittävä osa sukupuolittunutta pelaamista käsittelevästä pelitutkimuksesta, jota olemme käyttäneet artikkeleissamme, on ollut lähtökohdiltaan suunnittelutieteellistä. Joukosta löytyy kuitenkin myös esimerkiksi peliteollisuuden asiantuntijoiden esittämiä mielipiteitä tyttöpelaajien mieltymyksistä sekä tytöjen pelikulttuuria käsittelevää kirjallisuutta. Kirjallisuudessa esitettyjä tyttöpelaajien pitämiä ominaisuuksia käytetään metodologisesti lähtökohtina pelaamiselle artikkeleissa "Girlish Counter-Playing Tactics" ja "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games". Näiden kahden artikkelin lähdekirjallisuudet eroavat jonkin verran toisistaan. Tämän vuoksi artikkeleissa käytetyt feminiiniset ja tyttömäiset peliominaisuudet ja siten myös tulokset eroavat myös toisistaan.

Työmme on naistutkimuksellista, sillä sukupuolittuneet pelaamisen tavat ovat olennainen osa tutkimuksemme kysymyksenasettelua. Ensimmäisessä artikkelissamme käsittelemme sukupuolta biologisesti rakentuneena, emmekä pohdi sitä naistutkimuksen määritelmien kautta. Kolmannessa artikkelissa naistutkimuksen rooli on suurempi ja pohdimme sitä Heinämaan fenomenologiselta kannalta. Heinämaan näkemyksen mukaan sukupuoli on olemisen tyyli, joka rakentuu niin biologiselle sukupuolelle kuin ympäröivän kulttuurin vaikutukselle, mutta ennen kaikkea näiden kahden yhteisvaikutukselle (Heinämaa 1996). Hän pohjaa teoriansa tulkinnalle Merleau-Pontyn ja de Beauvoirin teoksista, joista ensimmäinen käsittelee ruumiinfenomenologiaa ja jälkimmäinen miehen ja naisen keskeisiä sukupuolisia eroja ja naisten tasa-arvoa. Heinämaan fenomenologinen lähestymistapa soveltuu pelien tutkimiseen hyvin, sillä pelaajan kokemus pelistä on yhtä subjektiivinen kuin ihmisen kokemus todellisuudesta. Fenomenologisen perinteentä mukaisesti emme pyrkineet saavuttamaan mahdollisimman suurta vaan mahdollisimman rikasta kokemusaineistoa (Heinämaa 1996). Heinämaan ajatusta sukupuolisuudesta aktiivisena olemisen tyylinä tukee Paasosen käsiteä, että naiset ovat aktiivisia toimijoita *gender-systeemissä* ja muokkaavat itse toimintansa kautta yleistä kuvaaa naiseudesta (Paasonen 2002, 251).⁹

Ensimmäisessä artikkelissa käytimme ranskalaisen sosiologin, de Certeauun, teoriaa strategiasta ja taktikasta apuna pelien empiirisessä testaamisessa. De Certeauun teoria käsittelee kuluttajan liikkumista teknokraattisesti rakennetuissa tiloissa, mutta on

⁹ Paasosen käsite sukupuolisuudesta pohjaa gender-ajatteluun eli näkemykseen sukupuolisuuden syntymisestä kulttuurisesti ja esimerkiksi Braidottin määritelmään genderistä normatiivisena toiminnallisuutena, mutta sopii tähän yhteyteen yleisenä käsiteksenä naispuolisten toimijoiden oman toiminnan vaikutuksesta syntyvään naiskuvaan oli se sitten kulttuurisesti tai kulttuurin ja biologian yhteisvaikutuksesta syntynyt.

sovellettavissa myös tietokonepeleihin, jotka ovat myös keinotekoisesti sääntöjen varaan suunniteltuja tiloja. Pelaajan rooli, kuluttajan tavoin, on taktikoida näissä tiloissa. Teorian ideologinen tausta sointuu yhteen sen ajatuksen kanssa, että tyttöpelaajat joutuvat navigoimaan, taktikoimaan ja joskus ehkä väärinkäytämään pelejä nauttiakseen niistä. De Certeauun mukaan kuluttaja joutuu navigoimaan yhteiskunnan valtarakenteiden, 'toisen' rakentamassa tilassa (de Certeau 1988). Samalla teoria onkin jälkistrukturalistista kapitalismia ja konsumerismin kritiikkiä ja pyrkii näkemään yksittäisen kuluttajan aktiivisuuteen perustuvia mahdollisuuksia annetuissa rakenteissa.

De Certeauun teoria antaa mahdollisuuden sovittaa yhteen tyttöpelaajien oletetut mieltymykset ja tietokonepelit vertailua varten. Tätä yhteensovittamista tutkimme artikkelissa "Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä". Tutkimme teorian sopivuutta pelitutkimukseen arvioimalla sen käyttöä oman tutkimuksemme välineenä ja siinä saatujen kokemusten kautta (ks. "Girlish Counter-Playing Tactics"). De Certeauun ajatuksia *The Practice of Everyday Life*-kirjasta (1988) on hyödynnetty pelitutkimussa ja mediatutkimussa aikaisemminkin, joskaan ei samaan tarkoitukseen. Myös de Certeauun määritelmää tilasta ja narratiivista on käsitelty teksteissä, jotka käsittelevät tietokonepelejä spatioalisina tarinoina (Manovich 2001; Fuller ja Jenkins 1995). Järvinen on puolestaan käyttänyt de Certeauun teoriaa strategiasta ja taktiikasta *Hyperteoriassaan* (1999), jossa hän määrittelee tietoverkon teknologian, yhteiskunnalliset resurssit ja ideologiat strategiaksi ja hyperekstien lukemisen ja niiden joukossa navigoimisen taktiikaksi. Saarikankaan (1999) tutkimus arkkitehtonisen tilan muotoutumisesta käyttäjän toiminnan kautta on myös rakentunut osittain de Certeauun käyttäjän toimintaan liittyvien ajatusten pohjalta. Saarikangas on liittänyt tutkimukseensa de Certeauun ajatuksia siitä, miten käyttäjä aktualisoi tilan mahdollisuuksia toiminnallaan ja tilassa liikkumisellaan. Teoria strategista ja taktiikasta näyttääkin olevan monipuolisesti hyödynnettäväissä eri tieteenaloilla, kuten omassa monitieteisessä työssämme.

2.3. Keskeiset käsitteet

Tässä luvussa esittelemme työllemme olennaisimmat käsitteet: tietokonepelin ja sukupuolen. Määrittelyä on tehty myös artikkeleissa ja tämä luku kokoaakin yhteen artikkeleissa käytetyt määritelmät. Lisäksi pohdimme molempien käsitteiden osalta niiden niveltymistä laajempaan

tutkimusaloihin – tietokonepelin määritelmää pelitutkimuksessa ja sukupuolen määritelmää naistutkimuksessa.

2.3.1. Tietokonepeli

Tietokonepelin tarkka määrittely on hankala, koska pelien kirjo on suuri ja pelin määritelmiä on olemassa lukuisia eikä mikään niistä ole pelitutkimuksessa vakiintunut. Eri tilanteisiin ja näkökulmiin sopivat erilaiset pelin määritelmät, mikä tekee pelin määritelmästä liukuvan. Pelit ovat usein tiukasti sidoksissa pelialustaan ja sitä kautta käytettyyn teknologiaan ja tästä johtuen pelin määritelmä muotoutuu uudestaan aina innovatiivisten teknologioiden ja teknologian kehityksen myötä. Esimerkiksi puettavan teknologian yleistyessä pelit saattavat muuttaa paljonkin muotoaan, eikä niiden määrittelyyn riitä tietokoneen ruudulta pelattavien pelien määrittelyyn kehitetyt rakenteet ja typologiat. Ainoan pysyvän ominaisuuden ’tietokonepeliin’ tuo sanan alun ’tietokone’. Pelin tulee tällöin olla jollain tavalla tietokoneeseen liitetynä tai yhteydessä.

Artikkelissa ”Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games” määrittelemme tietokonepelit tietokonepohjaisiksi sovelluksiksi, jotka herättävät monenlaisia tunnekokemuksia ja sisältävät neljä yleistä ominaisuutta: representaation, interaktion, konfliktin ja turvallisuuden (Crawford 1997). Ensinnäkin peli luo subjektiivisen ja yksinkertaistetun käyttäjän fantasioiden mukaisen representaation käyttäjän emotionaalisesta todellisuudesta. Toisekseen pelit ovat interaktiivisia ja käyttäjän vuorovaikutus sovelluksen kanssa on olennaista. Peleissä tätyy lisäksi ilmetä suoria tai epäsuoria konflikteja ja peli tarjoaa turvallisen tavan kokea todellisuutta. Hieman laaja-alaisemmin pelin luonnetta kuvaillemme artikkelissa ”Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä”, jossa emme niinkään määrittele tietokonepeliä vaan pelaajan ja pelin välistä suhdetta ’magic circle’ -käsitteellä. Sen avulla asetamme pelimaailman rajat. Salenin ja Zimmermanin (2004) mukaan ’magic circle’ on pelin luoma paikka, joka sijaitsee fyysisesti siellä, missä pelaaja pelaa tietokonepeliä. Sen sisälle luodaan uusi määriteltyjen sääntöjen varassa toimiva todellisuus. Peli alkaa kun pelaaja astuu ympyrään ja päättyy kun pelaaja poistuu siitä. Esimerkiksi läsnä-älylliset pelit, joissa todellisuus ja pelimaailma lomittuvat, hämärtäväät täitä rajaa (Salen ja Zimmerman 2004).

Ongelmana monissa pelin määritelmissä olemme nähneet niiden kapea-alaisuuden. Määritelmät, joiden mukaan tietokonepeleissä on laskettavissa oleva lopputulos (Salen ja Zimmerman 2004) tai esine, joka pitää saada haltuun (Kelley, Juulin 2003 mukaan), sulkevat pois monia peleiksi luokiteltavissa olevia tietokoneohjelmia. Simulaatiopelit, kuten käyttämämme esimerkkipeli *The Sims*, eivät näiden määritelmien mukaan ole tietokonepelejä. Juulin määritelmä ei sen sijaan sulje simulaatiopelejä pois pelin määritelmästä, vaan hänen mukaansa simulaatiopelit osoittavat niitä tapoja, joilla tietokonepelit ovat kehittyneet ei-digitaalisen alkuperästään. Juul on käynyt läpi seitsemän pelin määritelmää ja luonut niiden pohjalta niin kutsutun *klassisen pelin määritelmän*:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable. (Juul 2003, 35)

Myös tässä määritelmässä oletetaan, että pelillä on lopputulos (outcome) ja tavoite (goal). Suhteessa tähän klassisen pelin määritelmään, simulaatiopelissä pelaaja sitoutuu pelin tapahtumiin ja pelaajan täytyy tietyllä tapaa ponnistella saavuttaakseen haluamansa pelissä asian tai tilanteen. Tämän vuoksi Juul määrittelee lopputuloksiltaan avoimet simulaatiopelit rajatapauksiksi, jotka pohjautuvat perinteisiin peleihin, mutta tietyltä osin myös kehittävät pelejä eteenpäin. Esimerkiksi *The Sims* ei anna pelaajalle tavoitteita, vaan sallii pelaajan määritellä ne itse (Juul 2003).¹⁰

Voimme todeta, että tietokonepelin määritelmä on vielä kesken ja elohopean tavoin vaikeasti tartuttavissa. Crawfordin määrittelemät neljä pelin tyypillistä ominaisuutta sopivat meidän käyttöömme, sillä Crawford ei esitä ehdottomia pelin rajoja vaan sellaiset pelin piirteet, jotka esiintyvät usein, mutta eivät välttämättä aina. Juulin klassisen pelin määritelmä toimii ikään kuin välietappina, jota vasten vertailemalla voimme osoittaa pelien kehitystä. Simulaatiopelien tavoin monet läsnä-älylliset pelit koettelevat klassisen pelin rajoja (Sotamaa 2002) ja juuri pelien kirjavuus niin sisältöjen kuin teknologisten alustojen suhteen tekee niistä vaikeasti määriteltäviä.

¹⁰ On myös esitetty, että uudenlaiset läsnä-älylliset mobiilipelit, jotka hyödyntävät esimerkiksi paikannusteknologiaa, ovat pohjana täysin uudenlaisille mobiileille pelimuodoille (Järvinen 2002; Ericsson 2003). Myös tällaiset pelit rikkovat klassisen pelin määritelmää monellakin tavalla, sillä ne saattavat esimerkiksi *human Pacman* (2003) -peleihin tapaan yhdistää fyysisistä pelaamista digitaaliseen ympäristöön (Cheok et al. 2004).

2.3.2. Sukupuoli

Työömme otsikon 'sukupuolinens' viittaa kahteen tapaamme käsitteää sukupuolisutta. "Girlish Counter-Playing Tactics" -artikkelin biologiseen tyttöteenen viittaavan sukupuolen rinnalla käsittelemme työssämme niin kutsuttua 'feminiinistä pelaajaa', jonka määrittelemme artikkelissa "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games".

Eräs naistutkimuksessa esille tuleva määritelmä naiseudesta on biologisen determinismin mukainen määritelmä. Siinä sukupuolen väitetään olevan ainoastaan biologisista ominaisuuksista johtuva ominaisuus ihmisessä. Biologista determinismiä pidetään kuitenkin yleisesti vanhentuneena patriarkaalista binaarista ajattelumallia edustavana käsitteenä.¹¹ Gender sitä vastoin on naistutkimuksessa laajalti käytetty käsite, joka viittaa sosialisten, kulttuuristen ja yhteiskunnallisten tekijöiden vaikutukseen 'naiseuden' tai 'miehisyyden' muodostumisessa. Braidottin (1993) mukaan tästä ajatusmallia tukevat feministit käsitteivät naiseuden normien tuotoksena, eivät synnynnäisenä ominaisuutena. Naista tai feminiinisyyttä ei siten määritellä fyysiseksi ominaisuudeksi vaan naiseus on pikemminkin luotu miellyttämään miehiä ja sortamaan naisia. Naisten 'toiseus' on gender-ajattelussa luonteenpiirteiden ja ajattelun erilaisuutta suhteessa vallitsevaan normiin eli mieheen. Fyysisiä eroja naisten ja miesten välillä ei tuoda esiin, koska lääketieteen ja biologian on nähty tukevan miehiä ajattelumalleja. Siten erot sukupuolien välillä ovat negatiivisia epätasa-arvoa osoittavia piirteitä (Braidotti 1993). Esimerkiksi Rossin (2003) ja Butlerin (1990) ajatuksset sekä Braidottin (1993) mukaan myös de Beauvoirin tekstit edustavat tällaista näkemystä. Myös Cassellin ja Jenkinsin (1999) toimittamassa *From Barbie to Mortal Combat*-kirjassa on käytetty samaa lähestymistapaa. Braidotti (1993) kritisoi tästä binaarista jakoa kulttuurin ja biologian välillä, sillä hänen mukaansa raja näiden välillä ei ole niin selvä tai lopullinen kuin halutaan väittää. Lisäksi ne asettavat sukupuolet vastakkain, jolloin seurausena on väistämättä vihamielinen yhteenotto (Braidotti 1993). Braidottin (1993) ja Heinämaan (1996) tapaan näemme sekä biologisen determinismin että kulttuurin ja biologian vastakkainasetteluun pohjautuvat sukupuolen määritelmät riittämättöminä.

¹¹ Ks. esim. Braidotti 1993.

Välttääkseen Braidottin (1993) esittämän binaarisen ajattelutavan asettaman ansan jotkut feministit ovat hänen mukaansa lähteneet pohtimaan eron ja moninaisuuden ajatuksia. Nämä feministiajattelijat ovat jälkistrukturalistien tavoin katsoneet 'luonnon' ja 'kulttuurin' rajojen taakse ja siten muokanneet käsityksiä subjektista ja tiedosta (Braidotti 1993). Feminismi ja jälkistrukturalismi, jota myös de Certeau ajatuksset edustavat, ovat Braidottin (1993) mukaan kuitenkin perustavanlaatuiseksi ristiriidassa keskenään huolimatta niiden yhteisestä päämäärästä – subjektiin uudelleenmäärittelystä – sillä jälkistrukturalismi edustaa rationaalisuuden perinnettä, jonka väkivaltaa feminismi puolestaan kritisoi. Foucault näkee mahdollisuuden *inhimillisen tietoisuuden teoretisointiin* juuri *ruumiillisuuden ja biologian uudelleenmäärittelyn pohjalta* (Braidotti 1993, 137). Foucaultin mukaan myös ruumis ja sen toiminnot, prosessit, aistimukset ja nautinnot kantavat sosiaalisten vallassa olevien normien merkkejä, joten luonnon ja kulttuurin vastakkainasettelu palvelee järjestelmää eikä tarjoa ulospäisyä konfliktista (Braidotti 1993). Kysymykseen "Mikä nainen on?" ei Braidottin (1993) mukaan ole olemassa oikeaa vastausta.

Olemme lähestyneet artikkeleissamme pelaajan sukupuolta kahdella eri tavalla. Artikkelissa "Girlish Counter-Playing Tactics" puhumme tyttöpelaajista, jolloin viittaamme ainoastaan naissukupuolen pelaajiin, tarkemmin nuoriin tyttöihin. 'Tyttöytä' emme ole artikkelissamme rajanneet tiettyyn ikään sijoittuvaksi. "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games" -artikkelissa puolestaan lähestymme sukupuolen käsitettä Heinämaan (1996) kautta olemisen tyylinä, jolloin sukupuoli ei ole fyysinen ominaisuus tai kulttuurin tuotos vaan sekä ruumiin että mielen toimintojen tuottamien eleiden kautta rakentuva tylli. Heinämaan mukaan de Beauvoirin teosta *Le deuxième sexe* on virheellisesti tulkittu tukemaan sex/gender -ajattelua ja sen sijaan teosta tulisi tulkitta Merleau-Pontyn fenomenologian kautta. Heinämaan (1996) mukaan gender-ajatusmalli perustuessaan mieli-ruumis- ja luonto-kulttuuri -jakoihin ei sovi yhteen Merleau-Pontyn ja Beauvoirin pyrkimyksen kanssa välittää täitä dualismia. Merleau-Ponty ei näe kehoa ja mieltä toisilleen vastakkaisina vaan saman kokonaisuuden kahtena puolena (Koski 1991). Näin ollen Heinämaa pyrkii vastaamaan uudella tavalla Braidottin esittämään, ratkaisemattomaan kysymykseen siitä, mikä nainen on. Myös Veijolan mukaan pelaajasubjektiudessa¹² on kyse "*modaaliseksi määrittyneestä olemisesta ja tekemisestä maailmassa, olemisen ja tekemisen tavasta ja tyyllistä*" (2004, 108).

¹² Veijola käsittelee tekstillä tekstissään sählypeliä ja sen pelaajuitta, ei tietokone- tai muita elektronisia pelejä.

Sen sijaan, että puhuisimme tyttöpelaajista, käytämme termiä feminiininen pelaaja. Sukupuolisuuksia näkyy pelitilanteessa vain pelaamisen tyylinä, joten feminiininen pelaaja voi biologiselta sukupuoleltaan olla nais- tai miespuolinen. Siinä missä pelikulttuurissa voidaan nähdä niin kutsuttuja Quake-tytöt (Kangas 2002), myös Barbie™-poikien olemassaolo on mahdollista. Tietokonepelin tavoin sukupuolikaan ei ole tarkkaan jäsentynyt määritelmä, vaan elää ja joustaa niin eri tieteenvaiheiden kuin tutkimusasetelmien mukaan.

Tässä luvussa on esitelty opinnäytteeseemme sisältyvät artikkelit sekä niiden taustalla vaikuttavat keskeiset teoreettiset lähtökohdat. "Girlish Counter-Playing Tactics" -artikkelissa pyrimme vastaamaan kysymyksiin tyttömäisen vastapelaamisen mahdollisuudesta tietokonepeleissä käyttäen apuna de Certeauun strategiaa ja taktiikkaa sekä aikaisempaa tytöjen pelaamista koskevaa pelitutkimuskirjallisuutta. "Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä" keskittyy analysoimaan strategian ja taktiikan käyttöä feministisessä pelitutkimuksessa. Feminiinisen pelaajan mieltymysten toteutumista esimerkkipeleissä pohditaan "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games" -artikkelissa Heinämaan (1996) fenomenologis-naistutkimuksellisen näkökulman avulla. Viimeiseksi tässä luvussa esittelimme artikkeleissämme käyttämämme määritelmät tietokonepelille ja sukupuolelle. Pohdimme myös tietokonepelin ja sukupuolen määritelmien liukuvuutta ja vakiintumattomuutta.

II ARTIKKELIT

Nakamura, Rika ja Wirman, Hanna. “Girlish Counter-Playing Tactics.” *Game Studies*. (Tulossa). 2005.

Nakamura, Rika ja Wirman, Hanna. “Michel de Certeau strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä.” *Lähikuva. Pelien ja pelikulttuurin erikoisnumero* 2-3, 2004. 60-70.

Isomäki, Hannakaisa, Nakamura, Rika ja Wirman, Hanna. ”Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games.” *Lost and Found in Virtual Reality: Women and Information Technology*. Toim. Isomäki, Hannakaisa ja Pohjonen, Anneli. (Tulossa). 2005.

Ms Rika Nakamura

Ms Hanna Wirman

University of Lapland

15 April 2005

Girlish Counter-Playing Tactics

Abstract

The primary aim of this paper is to examine how three selected computer games respond to the preferences of girl players. In short, the paper explores whether these example games are suitable for girl players. Research concerns with three computer games: *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* (2001), *Warcraft III: The Reign of Chaos* (2002), and *The Sims* (1998). This paper aims to show that there could be more entertaining and more interesting computer games for girl players than games presented in this article. While culture and attitudes affect girls' interest in playing, games studied in this research also have their deficiencies. The paper concludes that the relationship between girls and computer games is not trouble-free, but adding girlish features into computer games or creating new games based on them could make them more appealing for girl players.

Keywords

Girls, computer games, game playing

Introduction

Nowadays virtually all computer games are designed by men (Haines, 2004a), and the majority of players are males (Suoninen, 2002; Subrahmanyam and Greenfield, 1999; Graner Ray, 2004). Games mostly include actions – fighting, reckless riding, conquering – and themes – sports, war – that are geared toward the preferences of a male audience. Many studies show that girls prefer different kinds of games than boys (Cassell and Jenkins, 1999a). We assume that game characteristics can be detected that interest female more than male players and vice versa. In order to play according to the girlish taste girls need to *counter-play* ‘male-targeted’ games: use the given set of rules to match their preferences into the defined themes and actions.

In our research we were interested in finding a girlish approach to play and discovering the limitations games set for girl player. In order to give girl players the possibility to step in to the game culture, it is important to study how contemporary computer games correspond to their needs and demands. In this study we analyze three computer games from the turn of the millennium. We will consider for example, is a girl player free to act and set goals in games if her starting point is in carrying out girlish preferences and how the games limit the girlish ways of playing. We focus our study on the actual gaming event. Research of this kind can be used to design games for a wider audience, which take account the needs of girl players.

We have used two sources for our methodology: a theory of strategy and tactics by French sociologist Michel de Certeau and earlier game literature concerning girls’ playing preferences. According to de Certeau consumers, girl players in our study, are actively manipulating events to gain small victories over the larger system. For example, girl players

may find ways to carry out some girlish preferences in a game. Earlier game research includes assumptions of girlish features in computer games. In these studies there are characteristics that are considered to appeal or not to appeal to girls, such as caring and violence. These characteristics were used as tactical approaches during the empirical study. We gathered the empirical material by playing three example games ourselves. We considered that only in this way were we able to have control of the choices that were made. Using ourselves as test group is not a trouble-free starting point, because a subjective element is notably important in the experience of playing. Subjective interpretations of features and gaming experiences all affect to the results of this research.

In the next section we will introduce the used methodology, which is based on Michel de Certeau's (1988) theory of strategy and tactics, and earlier game research. The procedures and results of this research are reported in the third section, in which we discuss, on the basis of earlier game research, what kind of possibilities there are for girl players to be entertained by three example games. Finally, we discuss the results in relation to current game research.

Girlish Game Features as Tactical Approaches

As a tool of empirical testing we have used de Certeau's theory of the ways that consumers, girl players in the study, move in different places. Consumers are traditionally considered as passive and guided by rules, but de Certeau sees them as active users of place. Similar thoughts have risen inside computer game research. The players of computer games are not passive, and they actively shape dominant messages of computer games in ways that are reasonable for them (Gailey, 1993). According to de Certeau, movements of an individual consumer should be studied more from the perspectives of *what* the consumer does and *why*. Consumer constantly moves in a space of power (ct. gameworld) that is technocratically built

and functionalized (de Certeau, 1988). De Certeau's theory concerns only physical spaces, but games are also considered as spaces and movement in games is described with the same adjectives as movement in real life (Jenkins and Fuller, 1995). As simulations of spaces, also gameworlds are built and functionalized. Like consumers are moving in spaces where the surrounding power comes from the capitalistic society, a girl player navigates in gameworlds that represent the male-dominated culture and preferences. The movement of an individual consumer he describes as 'indeterminate trajectories' that seem to be meaningless, because they do not dovetail with the surrounding space of the movement. Relating to our study, girl players' actions in games are not in dovetail with the surrounding gameworld that is male-targeted. Since statistics can only classify and calculate the materials, de Certeau presents strategy and tactics to analyze this kind of unpredictable movement.

We have used de Certeau's theory to divide the game event into strategy and tactics. By strategy we mean the gameworld, all objects and items in it, and rules of the game. The strategy aims to control the player by isolating the space in which the player moves. The rules of the game are ways to control the player and isolate spaces. They also provide a basis for the player to act in the gameworld and interact with objects inside it. Most of the strategic choices are made during the developing of the game (e.g. characters can travel only on land, shops are closed after midnight). By tactic we mean the ways in which the player moves within the place defined by an outside power (male-dominated culture and preferences in this case) and features pointed out in earlier feminist game studies, which can be taken as starting points for gameplay. The purpose of tactics is, according to de Certeau, to manipulate events and turn them into 'small victories' over the strategy. For a girl player this kind of small victory could be, for example, a possibility to play with a girlish preference in a male-targeted game. This is not usually the way the game is designed to be proceeded. In short, tactics are

ways to move and make choices in a game and ‘an art of the weak’, struggling within the dominated space. As such, implying a girlish tactic to a male-targeted game means counter-playing. De Certeau’s strategies and tactics aren’t fully separable in practice. In role-playing games, for example, the development of character can be called strategy since the evolving abilities limit the player’s actions. On the other hand the development of character can be called tactics, because the player has to give direction to the development of character in order to beat the game.

One of the main sources for earlier feminist game studies has been Cassell’s and Jenkins’s *From Barbie to Mortal Kombat* (1999), which gathers varied researches of girls’ playing habits. Another important publication is *Gender Inclusive Game Design* by Graner Ray, which provides practical means to design gender inclusive games. Additionally, we have gathered many articles that concern with girl preferences in games from various sources. From these sources we have collected features that the authors claim to appeal to girls. Found features were implied into the example games as tactics the player uses in order to proceed in a game and, for example, to have fun. We pointed out ten suitable features that can serve as tactics in this research: alternative pathways, caring, character development, co-operation, female characters, non-violence, peaceful pace, realistic settings, social relations, and story. In order to find out how suitable contemporary computer games are for girl players, it is important to discover if these tactics will limit opportunities to proceed in the game for girl players. There were also some features that could not be applied into a game as tactical approaches and thus are not handled in the empirical study. Features of this kind are humour, music, possibility to play in groups and to create player communities, and easy access to the game.

In this study we concentrated on testing empirically the example games on the basis of chosen assumptions, the girlish features. We started to play each of the three example games with the ten features as tactical starting points. The player has to manoeuvre within the game according to each feature. With different tactics different game situations develop in the gameworld and different styles of playing evolve. We both played all the three games. Because playing through the example games takes tens of hours, we did not play all the games through with ten tactical approaches. We played the games through couple of times and used many tactics during this. When the games become familiar to us it was also possible to imagine playing situations.

The example games were *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* (2001, later *Arcanum*), *Warcraft III: The Reign of Chaos* (2002, later *Warcraft*), and *The Sims* (1998). Each game represents different game type, but not all the game types are present in this research (eg. sports games and first person shooters). Our three example games, *Arcanum*, *Warcraft*, and *The Sims*, all represent different game types. *Arcanum* is an adventurous role-playing game that takes place in an alternative history where technology and magic co-exist. *Warcraft* is a popular single or multiplayer real-time strategy game that is situated in a fictional world. The classic idea of the game is to lead an army to victory by crushing the enemy while protecting one's own base. *The Sims*, in turn, is a real life simulation where relationships and caring play a great part. *Warcraft* is generally considered to be a men's game and *The Sims* a girls' game. [1]

These games were selected because their success in game markets makes them good examples of game culture and male characteristics of games. Furthermore, we were both already familiar with them, and we felt that each of the games had some unique features in them that were pleasing for us. For example, we like to play with human characters rather

than with fantasy race characters, which was possible in the selected games. We have noticed some games and game actions that are of more interest than others and we hypothesize that the reasons can be found from the basis of our sex. According to this also girlish features could be found.

Girlish Tactics

The ten features, this is tactics, can be divided into three groups: the ones concerning with character (female characters, character development), the ones that handle player action (social relations, non-violence, co-operation, caring), and the ones that can be seen as parts of the game system, for example logically or visually (realistic settings, peaceful pace, story, alternative pathways). However, categorization is not exhaustive and some of the features belong partly to two or three categories.

Tactics are starting points for games and unchangeable as such; they cannot be changed during the game. For example, when we started to play using non-violence as a tactic we pointed out situations in which we encounter violence. If we faced such a situation we could state - according to our hypothesis - that since it was not possible proceed in the game using non-violent tactic the game is not, in this respect, very entertaining for girl players.

Female characters

Research of Yasmin Kafai (Subrahmanyam and Greenfield, 1999) has shown that girl players want to see female characters in computer games as protagonists. It is easier to identify with the game's character if it represents one's own sex. It is proposed that girl players need stronger female characters in computer games (Digital Women, 2003). Female characters are

seen as a possible entry point for girls to computer games, which is considered to be a masculine medium (Grimes, 2003). Girls are also disturbed by representations of stereotypical females that follow masculine fantasies (Kerr, 2003a; Haines, 2004a). Playing with female characters as tactics means choosing only female characters to play with. [2]

Character development

As many contemporary computer games include character development, it is a pleasant surprise that Roberta Williams (quoted in Wright and Marold, 2000), Justine Cassell (2002), and Gareth Schott (2004) have all stated that females and girls find building or developing characters appealing. By using this game feature as tactic we evaluated how much the player could affect on the played characters during the possible character creation and tried to evolve the game character as much as possible during gameplay.

Social relations

Keeping up social relations is the feature that was encountered most often, for at least thirteen times, in our references. It is an important feminine feature that relates to story plot and connections between characters. Brenda Laurel (quoted in Cassell and Jenkins, 1999a) suggests that relationships are overwhelmingly important for girls. For example in MMORPGs (Massive Multiplayer Online Games) girls have their focus on relationships (Girl Online, 2003), and one of the reasons why they play those games is the possibility to have social relations (Laber, 2001). Games would be more interesting for female players if relationships were emphasized (Inkpen et al., 1993). [3]

Non-violence

It may seem quite obvious that female players do not like physical violence as much as male players, and this assumption is clearly stated also in many of our references. Girls show preference to games without aggressive themes (Goldstein, 1994) and non-violence in general (Nikken, 2000; Gailey, 1993; Provenzo, 1991). It is even stated that violence is a major factor in turning girls off from games (Subrahmanyam and Greenfield, 1999). However, violence can be represented and defined in many ways. For example, a study concerning with children as the actors of game cultures conducted by *Laura Ermí, Satu Heliö* and *Frans Mäyrä* (2003) among 10-12-year-old children points out that children are more frightened by games that present violence realistically. This leaves an open question whether girls are more comfortable with violence if it's represented, for example, cartoon-like. Furthermore, not everyone agrees that females prefer to avoid violence. Concerning with women players at least T.L. Taylor has been “[...] struck by how often women remark on enjoying jumping into the fray of fights, taking on difficult monsters, and, as one user put it, ‘kicking ass and taking names’ [...]” (2003, 33). [4]

Co-operation

By co-operation we mean the possibility to work together with other players or NPC's (Non-Player Characters) in order to achieve an aim. An aim of this kind can be, for example, beating a monster or solving a puzzle. Girls like to play co-operatively (Doug Glen, quoted in Meloan, 1996; Graner Ray, 2004) and are fond of it more than boys (Subrahmanyam and Greenfield, 1999). [5]

Caring

Girl players want to take care of characters in a game (Subrahmanyam and Greenfield, 1999). *Suzanne de Castell* and *Mary Bryson* (1999) have wrote, based on a study made by E-GEMS

research group at the University of British Columbia directed by Maria Klawe on 1996, that girl gamers readily concentrate on ‘caring and sharing’ in games. Playing with caring tactics means care of other characters or player’s own character physically or mentally.

Realistic settings

Subrahmanyam and Greenfield (1999) argue through various studies that girl gamers like realistic game characters and settings. By realistic settings we mean that characters should be ordinary, such as teachers or waitresses, and familiar settings should involve places and activities that are based on real life. Also Glen (quoted in Meloan, 1996) proposes that young girls are attracted to playing adult women in their games and plays. Brenda Laurel (quoted in Beato, 1997) speculates that girls are interested in acting out others’ lives because they feel that their own lives are boring. [6]

Peaceful pace

Girl players have a preference to games in which they are able to play with comfortable speed that is not too high. Subrahmanyam and Greenfield (1999) suggest that turn-based games could appear like this. Competing against the clock or computer is not considered to be appealing for girl players (Suoninen, 1999). When we played with this tactic we explored if the game allowed us to play in a turn-based mode or if we had to compete against the clock or computer with speed that was uncomfortable. [7]

Story

Girl players show much interest in stories in computer games (Roberta Williams quoted in Wright and Marold, 2000; Brenda Laurel quoted in Graner Ray, 2004). As Mary Flanagan noted during testings of games, “the girls would jump to narrative sections and linger there

[...]" (quoted in Willdorf, 2000). As Brenda Laurel suggests, complex narratives are very attractive to girls but games are missing them. Even the characters are so thin that one cannot make up a story about them (Laurel quoted in Cassell and Jenkins, 1999a). When we played with this tactic we examined what kinds of narrative sections the game had and with what kinds of themes. We followed the story and examined to what kind of situations did it lead.

[8]

Alternative pathways

It would seem that female players prefer to have multiple ways to act in games. This means that they want not only an alternative to violent action in games, but many ways to play (Nancy Deyo quoted in de Witt, 1997) and alternative pathways (Schott, 2004). This tactic has an opportunity to be appealing to all players because it makes the playing experience more personal. As Shannon Copur, associate producer at Maxis, states “[...] the open-endedness of the titles [Sims] is a great attraction for women, as it allows individuals to play the games the way they want to—without barriers.” (Copur quoted in Graner Ray, 2004).

The Best Game for Girlish Tactics Was...

In this section we will consider how tactics were present in the example games. We will proceed by first describing tactical approaches that were very limited by the games first. Second, we will describe those tactical approaches that were less limited but had some restrictions.

There are some tactics that are ambiguous. For example, if it is stated that girl players like to develop relationships in games and ‘relationship’ is not further defined, it can be

understood in many ways. Mutual loathing is also a relationship. Sometimes a feature has been observed when girls play games that are from two or three genres and it is difficult to say whether girls feel the same in all games and genres. Besides interpretations we found it difficult to evaluate some of the tactics in the example games. A tactic can be applied in one sector of a game but the implications of this tactic vary in the game as a whole. Keeping up social relations may be possible, or even necessary, in some game levels, but not in every one of them. In terms of computer games also realistic settings and storytelling are tricky issues. We have had to make some interpretations in these cases and therefore results are subjective in nature. Any feature does not primarily exclude any other feature, but different features interact with each others. For example, co-operation and social relations often come hand in hand. Also game types have their affects, as role-playing games include usually turn-based (cf. peaceful pace) battles (cf. non-violence), and developing female characters.

Major Limitations

We were surprised by the fact that co-operation, where one or more people are working together in order to achieve an aim, was also very limited in all the example games. This kind of co-operation demands either another human player or an AI (Artificial Intelligence) that is significantly more sophisticated than those of the example games. In *Arcanum* the character can persuade other characters to join her team and help. The number of team members is limited according to how the character's attributes so if the player wants to play with cooperative tactics she has to make a character with high diplomacy and persuasion. The consequences are that the player is limited from making a good fighter. Despite the fact that the games provided restricted co-operation, we did not find possibilities for creative and constructive co-operation in the example games. Instead, to use the limited possibilities for

co-operation the player has to, in many cases, engage someone in a fight, which is contradictory action to co-operation.

One of the used tactics was realistic settings, which we found to be very limited by *Arcanum* and *Warcraft*. Not only the appearance of the gameworld but its inhabitants' needs and behaviours affect how realistic a gameworld is. *Arcanum*, for one, is set in a realistic 19th century milieu (See Figure 1.). Nonetheless, *Arcanum*'s plot includes mystical and magical features. Also in *Warcraft* the settings are relatively similar to our own world but the situations and the plot are filled with fantasy. Both games included also non-realistic characters. Playing with a realistic character will limit the ways in which the player can create the character in *Arcanum*. For example, if the player would want to play with realistic characters she could not choose to play with a mage. In *Warcraft* the use of at least some magic and unusual characters is unavoidable. Overall, entirely inhuman characters were quite rare in the example games but using only realistic characters was limiting in both *Arcanum* and *Warcraft*.



Figure 1. *Arcanum* mixes realistic settings and fantasy plot.

Playing without violence is a tactic that has been widely written about in the literature that deals with girls and computer games. All of the games included violence in one form or the other, but the use of physical violence was necessary in *Warcraft* and *Arcanum* on many occasions. However, the graphical violence wasn't very realistic in any of the example games. There was both offensive and defensive violence in *Arcanum*. From time to time the character had to defend herself in order to stay alive, and in most cases it was easier to proceed by using force than by using an alternative solution. One of the limitations that resulted from non-violent tactic was the fact that the character could not travel by foot because in the forests the character was up against many kinds of aggressive beasts and thieves. Therefore, she had to travel by train or by ship, which was very expensive. Overall, *Arcanum* can be played with a non-violent tactic on many occasions but the play experience was better in *Arcanum* if the player chose to act violently since the character could, for example, meet many interesting NPCs.

It is impossible to play *Warcraft* without violence. The player has to beat the opponents and kill them. In the whole game there are only two quests in which it is possible to succeed with a non-violent tactic. *Warcraft* was very limiting to quite many of the other tactics as well. The number of important female characters was significantly lower in *Warcraft* than the number of important male characters as only one out of twelve 'Hero units' was female. Also the main character of the story, Prince Arthas, was male (See Figure 2.). Most of the female characters we encountered and played in the game belonged to the night elf race. The single player game of *Warcraft* required playing with characters of both sexes. In the multiplayer mode it is possible, but not very effective, to play with only female characters. Overall, we found playing with female characters very restricted in *Warcraft*.



Figure 2. Main character in *Warcraft* is male, although he has long, blond hair.

In *Warcraft* ready-made characters provided some limited character development as ‘Hero units’ could gain levels and new spells through experience in battle. Regular characters were able to gain new spells or get more stamina when the player invested resources specifically to that purpose. Investing a lot of resources to development prevented from getting enough resources to build enough troops to win the game. Constant balancing between resources, development, building, and unit creation caused the pace of the game to be very fast. Thus, playing with a peaceful pace was also very limited. Different levels of difficulty for *Warcraft* were provided to match the speed of a slower player. Regardless of this, slow speed, exploration, or unnecessary developing often led to losing the game.

In conclusion, co-operation was the only tactic that was very limited by all the example games and the only tactic that caused major limitations in *The Sims*. Besides co-operation, both non-violence and realistic settings were very limited in *Arcanum*. In turn,

Warcraft was very limiting regarding to non-violence, co-operation, female characters, character development, and peaceful pace as tactical approaches.

Slight Limitations

Non-violent tactic was fairly successful in *The Sims* as the use of violence is not required from the player in any occasion and it was possible to keep the character more happy than discontent at all times. However, keeping the character happy made it hard to make a career, because satisfying basic needs required time that could have otherwise been spent on learning skills or making friends. Besides non-violence, also realistic settings was most rewarding tactic in *The Sims*, although some situations were non-realistic. For example, when a female character had a baby it fell from the ceiling instead of the character giving birth to it. Again, defining ‘realistic’ in terms of a computer game is a matter of interpretation but in this case we counted the settings of *The Sims* as realistic.

Following the story in a game as a tactical approach depends on the player’s imagination in *The Sims*. This is because *The Sims* does not offer any ready-made narratives. Taking story as a tactic does not lead anywhere if the player is not ready to create her own narratives. In *Arcanum* and *Warcraft* following the story means that the player cannot explore the game world in any order she wants, but is forced to move in the game world according to the narrative. For example in *Arcanum* the player does not meet many interesting characters if she acts only according to the storyline. In *Arcanum* narrative is clear and directly related to the player’s actions in a game. In *Warcraft* the narrative does not explicitly describe what to do, but progresses every time the player accomplishes a level.

Both *The Sims* and *Arcanum* provided as many female characters as male characters to play with. Female characters were as powerful and capable as male characters. In both games it was possible also to play and manage using only female characters. However, there were two places in *Arcanum* where the sex of the character had an affect. First of them was a gentlemen's club where a portiere blocked access to female character. To gain entrance the character had to have sex with the owner. Second place was a brothel where male characters could buy sex, but female characters could also get a quest that involved having sex with a male NPC.

Caring was a tactic that was not very limited in any of the example games. It is related to situations in which the player has to take care of characters physically or mentally. While *The Sims* provided tools also for mental caring, caring in *Warcraft* and *Arcanum* was mainly limited to physically taking care of the characters so that they took as little damage as possible in fights and resurrecting them from death. Physical caring in all example games was an important part of succession and proceeding. Therefore in most occasions caring as a tactic was more supported than limited. However, *Warcraft* is impossible to play through without losing a single character under the player's control. If the tactic was interpreted very strictly, it could be concluded that caring in *Warcraft* is limited because some characters will die regardless of caring.

All the example games included character development, but only in *Arcanum* and *The Sims* it could be used as a tactic without many limitations. A major limit for the player of *Arcanum* is the fact that the acquirable levels are limited to fifty, and the character developing system is so complex that not every skill can be developed or maximized within fifty levels. In *The Sims* the characters can develop various everyday skills, but the available skills are

very few and the player cannot, for example, learn any supernatural skills. Maximizing all skills helps the character get promotions at work and cook more filling meals but otherwise it has little to none effect.

Relationships were present in all the example games, but it could be applied as a tactic only in *The Sims* and *Arcanum* because the player cannot affect the social relations in *Warcraft*. Relationships can be friendly or hostile and the characters in *The Sims* and *Arcanum* have a level of relationship for every other character in the game. For example, if a character in *The Sims* has not met a character the level for relationship is ‘0’ and for a friend this level is ‘50’ or higher. Social relations were more diverse in *The Sims* because all other characters were possible friends, lovers, husbands, or wives and the game provided more complex ways to interact, create, and manage social relations than *Arcanum*.

One of the tactics is playing with an unhurried tempo, peaceful pace. All the example games included a few situations in which the game set some time limits for the player that forced the player to hurry, but it was possible to play through *Arcanum* without completing any of the quests in which the right timing mattered. In addition, it was possible to hurry the time at will or define whether the battles were in real time or turn-based. *The Sims* has more of those compulsory commitments that the player has to complete in a short period of time. For example, in *The Sims* the character had to eat and sleep once in a while. However, the characters can manage to handle some of these tasks by themselves so the player can occasionally just sit back and watch the characters in their mundane tasks. Occasionally the characters died if there wasn’t enough time to take care of all their basic needs. This happened most often when they had an infant to take care of.

Clearly *The Sims* provided more pathways to choose from than *Arcanum* or *Warcraft* as the player is not bound to any pre-destined plot or goal. The player cannot, however, go beyond their home's front yard and the interaction types the game provides are restricting. *Warcraft* provides alternative pathways in multiplayer mode (e.g. ‘tower rush’) but in single player mode most mission can be completed in only one way. In *Arcanum* the player can occasionally choose which course of action suits her best. For example, when the character needs an item from another character the player can steal, persuade, or even kill to get the needed thing. There are also quests that are not related to the plot and which the player can choose to do or ignore.

In conclusion, all of the tactics were limited in some way except female characters in *The Sims*. In general, *The Sims* seems to be the most suitable of the example games for girl players, because only co-operation as tactical approach caused restrictions by the game. *Arcanum* seemed to rate almost as suitable. Tactics that were only slightly limited in all the example games were story, caring, and alternative pathways.

Discussion

In this section we will discuss how tactics applied to the example games and whether the features found from earlier feminist game studies are valid or not in our opinion. We will also present a few ideas for further study.

Some Girls Want to Shoot, Too

Features we found enjoyable are mostly in line with the used references. For us, female characters as protagonists are important parts of games, and we believe that also males are willing to play with characters that represent their own sex. Nevertheless, all the computer games are not about identifying oneself with the main character. We also think that character development during the gameplay is a notable advantage in the game. In addition, social content, possibility to co-operate and care, interesting story and many alternative pathways to choose from make games better according to us. However, these features cannot be implied into all game types. Puzzle games can be entertaining without any of these. Playing with peaceful pace divided our opinions, and either of us does not especially like realistic settings in games. We are not against violence in games, either. The reason why we did not like to play with all of the features might be the fact that we are not girls but women. There are very few studies about what women find enjoyable in games, and therefore it would be fruitful to study to what degree presented features are applicable to women players.

The example games included both female and male characters. This underlines the fact that some of the sources refer to relatively old computer games when they accuse that games lack female characters. Most main characters and most of the characters in general in video games were males in 1991 (Provenzo, 1991). All the example games included characters of both sex, and all playable characters act with equal skills. We do not support games that show people in submissive roles, but games that include gender-based differences may be a good idea to include in game situations. We hypothesize that when the sex of game character has impact on potential gaming tactics and situations, the gaming experience becomes more diversified and personal.

We speculate that some of the introduced features need further specification. Even if many feminine features are present in a game, it does not necessarily mean the game is fun to play for a girl player. Either the absence of all the features does not make the game definitely not-fun to play. For her, many of the features set other conditions that must be met in order to get the desired result. For example, a game that takes place in the realistic settings of the Second World War does not necessarily please a girl player. Themes that are translated into games from other media can help to adjust into a new game. We noticed that Indiana Jones is available as a game but there are no games that take the place in, for example, the Sex In The City TV-series. For girl players the settings of a game should evoke more familiar surroundings. It also may be that if the surroundings are repellent for a girl player the settings should on the contrary be unrealistic in order for a girl player to enjoy the game. In addition, a specific genre, narrative, or game logic may make girls to want certain features, but those are not necessary needed in every game.

Games may have a need for more developed but optional social interaction. Also, for example dialogues with other game characters, as options for combat can be suitable features for a girl player in a game. Possibilities for interaction and developing complex relationships with NPC-characters are important and worth developing as feminine features in our opinion. Thus we agree with *Nancie S. Martin* (1999):

It has to foster some sense of relationship-and the difficulty of doing this is one of the limitations of technology-but the more emotional content a product can have, the more successful I believe it's going to be with anybody, but particularly with girls, because they have a stake in it. (148)

Like many of the features, also violence is a troublesome concept to define. We would prefer to exclude from this concept self-inflicted injuries that are done for the purpose of gaining something. For example, a character might injure her leg after a jump but then manage to grab a magic scroll after the jump. It must also be noted that new technology brings more realistically simulated violence with every new generation of graphics' card, and this may be a problem for girl players. Furthermore, a big difference exists between offensive and defensive violence. We hypothesize that girl players tend to keep away especially from offensive violence, both committed by and against the character. But a game without violence should not mean a game without any action (Kinder, 1999). And there are a lot of girls who like playing violent games. So, there might be something over violence, something extra appealing, in the violent games they play or is it only about the fact that all the girls are not equal, but some generalizations can be found? Finally, it is a lot about the culture.

Taking Features to the Present Day

Some of the features discussed in the references may not be valid any more in contemporary computer games or they have changed their shape. For example, the need for strong female characters has been met in the new games quite well, although their appeal is geared towards the male audience. Also the games have become more realistic through new technology, and the Internet has brought social and co-operative aspects into the games. As some of these features are already well established in game design we have noticed new potential feminine features. At the same time, some of the found features, such as 'bringing things from gameworld to the real world', which we chose not to use since it was mentioned only once, are being reshaped. In the 21st century this feature can be found in immersive games that

penetrate the player's everyday life, such games as *AI* (2001) and *Majestic* (2001) that break the conventional boundaries between games and the real world. In such games the occasion for gaming can be found anywhere and anytime; for example, a hint for a difficult puzzle can come as a phone call in the middle of the night.

Warcraft can be seen as the least suitable for girl players. Nonetheless, we feel that *Warcraft* is very engaging and entertaining game. These results raise the question of whether the features we extracted from earlier feminist game studies coincide with reality or not. Kerr (2003a) suggests that at least two types of players exists: occasional and committed players. She also writes that "[t]here are strong differences in terms of game preferences and patterns of play between females" (Kerr, 2003a, 5). Girl players are not a homogenous group, but similarities can be found. Personally, we both like most of the features included in computer games, but lack of one of them does not directly make the game unappealing. Either cannot we say, which of the features are compulsory or most important ones.

Features that we could not find in the references, but which we think are significant for a girl player are girlish aesthetics and the possibility of customizing the gameworld. By girlish aesthetics we mean the kinds of graphics and colours that appeal to girl players. For example, *Arcanum* has colours and a style that we think is grey, dull, and unapproachable. Meanwhile *The Sims* and *Warcraft* have multiple colours and good-looking pictures. Worth noting also are the artful movies in *Warcraft* that are prizes as themselves for carrying out objectives and quests. *The Sims* on the other hand is a good example of a game in which the player can modify the decor. Furniture and objects can be downloaded from the Internet in order to decorate the house in a way that pleases the player. Modification of spaces is not possible in *Warcraft* or *Arcanum* without a considerable amount of time and knowledge.

Compatibility Between Computer Games and Girl Players

It seems that today's public game discussion is sceptical about games that would be targeted girls or women and presumes that quality games would be appealing to both sexes (Gansmo, Nordli and Sørensen, 2003; Cassell and Jenkins, 1999b; Davis, 2002). Among many others (Greenfield, 1999. Kafai, 1999; Laurel, 1999. Subrahmanyam and Greenfield, 1999), we feel that certain game features appeal to girl players more than the others. Even if there exists a danger to generalize girls' habits, "[...] the ability to determine what girls want may seem necessary at a time when we are trying to open up a space for girls to participate within this medium at all" (Cassell and Jenkins, 1999a, 25). According to Subrahmanyam and Greenfield "[...] games targeted specifically toward girls may be necessary to reach a mass audience of girls" (1999, 66). Games created according to the presented features may strengthen stereotypes on genders and sexes, and according to Bryce and Rutter (2002) at least large publishers are basing their attempts to have more female customers on reproducing these stereotypes. An option to creating 'girl games' is to embed features that girls like into games that are primarily designed for males. [9] However, some female-preferred and male-preferred features can potentially be mutually incompatible. There is also a possibility that the game would repel its original target group if the game has characters or ways of playing for both girl and male players. Many of the contemporary games have features that are suitable for girls but their degree of depth is low in many cases, as we discovered from the example games. One of the possible reasons for this might be found in the technology that does not yet provide vivid AI. Reason for not having games that are suitable for girls could be that the game producers are still not ready to take big economic risks to produce games that are out of

line (Kangas, 2002). Additional suggestion to make girl-friendly games is to apply more women in the design process of games (ELSPA, 2004).

It might be wise to again highlight the discussion of game contents from a girl player's point of view. Features that were brought to discussion in the middle of the 1990's could be updated by rethinking them through contemporary games, and today's culture in which active players do not consist of school aged boys anymore but also adult men. Instead, most of the female gamers are pre-school or elementary school children. As girls grow up the amount of time they devote to playing computer games decreases rapidly (Suoninen, 2003; Schott, 2004), and it is worth wondering whether this is related to the game contents themselves or to the features in games not suitable for grown up females. Women who are left out of gaming may not understand why their husbands play computer games. Some of these women consider themselves as widows of the games. [10] Also, the cultural attitudes towards what is appropriate for a girl may have changed.

In summary, we have presented that using Michel de Certeau's theory of consumers' movements offers a tool to study the counter playing tactics for girl players in computer games. In our research we were interested to find out how contemporary computer games limit the girlish ways of playing. Criticism can be directed at many of the features we found in earlier feminist game studies and also at present day computer games. Though computer games have developed in many ways since the features we used were found, it is clear that the used example games do not make full use of feminine features. Co-operation is a tactic that could not be applied to any of the games. In addition, *Warcraft* gave us no chances to have any effect on the social relations. Violence and realistic settings were also troublesome tactics and the most limiting game was *Warcraft*. In contrast, *The Sims* limited the player least as

playing with female characters did not have any limitations. Some of the features found have become obsolete, and are being reshaped; and others need updating. Finally, research on features that not only girl, but also adult female players find attractive in games should be studied more carefully: in part of all kinds of games, in many different situations, and with varying test groups.

Notes

[1] According to web magazine Game Zone Online over 50 percent of new *The Sims* players are women. (See <http://www.gamezone.com/news/03_21_02_01_02PM.htm> for “*The Sims* Becomes The Best Selling PC Game of All Time”. Viewed 2 May 2004.)

[2] See also Graner Ray, 2004, 95, 100, 105.

[3] See also Brunner, Bennet and Honey, 1999, 85-86; Martin, 1999, 148, 163; Graner Ray, 2004, 73, 119-120, 173; Subrahmanyam and Greenfield, 1999, 53-54; Marold and Wright, 2000, 3-4; Laurel, quoted in Beato, 1997, 2; Dangelmaier, quoted in Beato, 1997, 3; Gansmo, Nordli and Sørensen, 2003, 15, 23; and about women players: Taylor, 2003, 25.

[4] See also Graner Ray, 2004, 43, 48-49; Cassell and Jenkins, 1999b, 11; Subrahmanyam and Greenfield, 1999, 48, 50-52, 54, 62; de Witt, 1997; Haines, 2004a, 7; Haines 2004b, 5; Suoninen, 1999, 152: and about women players Noble, Ruiz, Destefano, and Mintz, 2003.

[5] See also Kerr, 2003b, 282; and about women players: Taylor, 2003, 25, 32.

[6] See also Subrahmanyam and Greenfield, 1999, 56-58, 60, 102; Brunner, Bennet and Honey, 1999, 82-83.

[7] See also Brenda Laurel quoted in Cassell and Jenkins, 1999a, 122; Inkpen et al., 1993, 16.

[8] See Kerr, 2003b about story and women players.

[9] See for example Graner Ray, 2004, chapter 10.

[10] See Widows of Wolfenstein at <<http://members.shaw.ca/sheracanada/>>. Viewed 18 February 2004.

References

- Beato, G. "Girl Games" *Wired* 5.04 (April 1997). Available at
<http://wired-vig.wired.com/wired/archive/5.04/es_girlgames_pr.html>
- Bennet, Dorothy, Brunner, Cornelia, and Honey, Margaret. "Girl Games and Technological Desire." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 72-89.
- Bryce, Jo and Rutter, Jason. "Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility." *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Ed. Frans Mäyrä. Tampere University Press: Tampere, 2002.
- Cassell, Justine. "Genderizing HCI." *The Hanbook of Human-Computer Interaction*. Eds. Juli Jacko and Anrdrew Sears. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 2002. 402-411. Available at <<http://www.media.mit.edu/gnl/pubs/gender.hci.just.pdf>>
- Cassell, Justine and Jenkins, Henry. "Chess for girls? Feminism and computer games." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999a. 2-45.
- Cassell, Justine and Jenkins, Henry, eds. *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 1999b.
- Davis, James. *Understanding the social and cultural processes behind the continual male dominance of computer and video game production and consumption*. MCS 3993 Proposition Module, May 2002. Available at
<http://www.gamasutra.com/education/theses/20020708/davies_01.shtml>
- de Castell, Suzanne and Bryson, Mary. "Retooling Play: Dystopia, Dysphoria, and Difference." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 232-261.
- de Certeau, Michel. *The Practice of Everyday Life*. Trans. Steven Rendall. London:

University of California Press, 1988.

de Witt, Karen. "Computer Game Designers Make a Play for Girls" *The New York Times*,

1997. Available at <http://www.nytimes.com/library/cyber/week/062397girls.html>

"Digital Women: Desire and Loathing in the Videogame Industry." *Edge*. March, 2003.

Number 121. 54-65.

Duncan, Theresa. "Interview with Theresa Duncan and Monica Gesue (Chop Suey)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 172-191.

ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association). *Chicks and Joysticks: an exploration of women and gaming*. White paper. September, 2004

Ermí, Laura, Heliö, Satu, and Mäyrä, Frans. *The Power of Games and Control of Playing. Children as the Actors of Game Cultures*. Hypermedia Laboratory Net Series 6. Hypermedia Laboratory, University of Tampere, 2004.

Fuller, Mary and Jenkins, Henry. "Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue." *CyberSociety: Computer-Mediated-Communication and Community*. Ed. Steve Jones. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1995.

Gailey, Christine Ward. "Mediated Messages: Gender, Class, and Cosmos in Home Video Games." *Journal of Popular Culture*. Vol. 27, no. 1, 1993. 81-97.

Gansmo, Helen Jøsok, Nordli, Hege and Sørensen, Knut H. "The Gender Game. A Study of Norwegian Computer game designers." STS Working paper 1/03 NNU, Trondheim. "Girl Online." *Edge*. March, 2003. Number 121. 71-74.

Goldstein, Jeffrey. "Sex differences in toy play and use of video games." *Toys, Play, and Child Development*. Ed. Jeffrey H. Goldstein. New York: Cambridge University Press, 1994.

Graner Ray, Sheri. *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Charles River

Media, INC. 2004.

Greenfield, Patricia M. and Subrahmanyam, Kaveri. "Computer Games for Girls: What Makes Them Play." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 46-71.

Grimes, Sara M. "'You Shoot Like A Girl!' The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Eds. Marinka Copier and Joost Raessen. DIGRA: Utrecht University, 2003. CD-ROM.

Haines, Lizzie. *Why are there so few women in games?* Media Training North West, 2004a.

Haines, Lizzie. *Women and girls in the games industry*. Media Training North West, 2004b.

Huhtamo, Erkki. "Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin vaiheet." *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Eds. Erkki Huhtamo and Sonja Kangas. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002. 21-46.

Huhtamo, Erkki and Kangas, Sonja, eds. *Mariosofia*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002.

Inkpen, Kori, Upitis, Rena, Klawe, Maria, Lawry, Joan, Anderson, Ann, Ndunda, Mutindi, Sedighian, Kamran, Leroux, Steve, and Hsu, David. "We Have Never-Forgetful Flowers In Our Garden: Girls' Responses To Electronic Games." *Journal of Computers in Math and Science Teaching*. Vol 13, 1993. 383-403. Available at <<http://www.cs.sfu.ca/~inkpen/Papers/Girls/girls.html>>

Kafai, Yasmin. B. "Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 90-114.

Kangas, Sonja. "Mitä sinunlaisesi tytö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit." *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Eds. Erkki Huhtamo and Sonja Kangas. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002. 21-46.

Kerr, Aphra. "Girls Just Want To Have Fun!" Case Study for the Strategies of Inclusion: Gender and the Information Society Project. IST Programme, EU. 2003a.

Kerr, Aphra. "Girls Women Just Want To Have Fun – A Study Of Adult Female Player Of Digital Games." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Eds. Marinka Copier and Joost Raessen. DIGRA: Utrecht University, 2003b. CD-ROM.

Kinder, Marsha. "Interview with Marsha Kinder (Intertexts Multimedia)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 214-228.

Laurel, Brenda. "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 118-135.

Martin, Nancie S. "Interview with Nancie S. Martin (Mattel)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 136-150.

McEnany Caraher, Lee. "Interview with Lee McEnany Caraher (Sega)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Eds. Justine Cassell and Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 192-212.

Meloan, Michael. "Gender Blender." *Wired* 4.11 (November 1996): 190.

Nikken, Peter. "Boys, Girls and Violent Video Games, The Views of Dutch Children." *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perception*. Eds. Cecilia von Feilitzen and Ulla Carlsson. Unesco Yearbook, 2000.

Noble, Ralph, Ruiz, Kathleen, Destefano, Marc, and Mintz, Jonathan. "Conditions of Engagement in Game Simulation: Contexts of Gender, Culture and Age" *Level Up*:

Digital Games Research Conference. Eds. Marinka Copier and Joost Raessen.

DIGRA: Utrecht University, 2003. CD-ROM.

Provenzo, Eugene. *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Harvard University Press,

Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University, 1991.

Saarikoski, Petri. "Pelien lumo: Tietokonepelit nuorten kotimikroharrastuksessa."

Teknologisoituva nuoruus. Publication of Nuorisotutkimusseura 33 and Nuora 26.

Eds. Sonja Kangas and Tapio Kuure. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 2003. 74-85.

Schott, Gareth. "'For Men': Examining Female Reactions to Nintendo's Marketing for

GameBoy Advance SP." NZ GDC paper, 2004.

Suoninen, Annikka. "'Tietokonepelejäkö? Ei kiitos.' Miksi pelaamien ei viehätä tyttöjä?"

Pelit, tietokone ja ihminen. Publication of Suomen tekoälyseura, symposiosarja no. 15.

Ed. Timo Honkala. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu. 1999. 147-155.

Suoninen, Annikka. "Tietokone taipuu moneksi - mutta miin sitä käytetään?"

Teknologisoituva nuoruus. Publication of Nuorisotutkimusseura 33 and Nuora 26.

Eds. Sonja Kangas and Tapio Kuure. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 2003. 56-73.

Taylor, T. L. "Multiple Pleasures: Women and Online Gaming." *Convergence*, volume 9,

number 1, 2003. 21-46.

Willdorf, Nina. "Scholar Develops Computer Adventure Game for Girls." *The Chronicle of*

Higher Education, Information Technology. 2000. Available at

<<http://chronicle.com/free/2000/02/2000021801t.htm>>

Wright, K. and Marold, Abby. "Game Goddess Roberta Williams." Interview with Roberta

Williams. WomenGamers.com. 18. May 2000.

Rika Nakamura ja Hanna Wirman

MICHEL DE CERTEAUN STRATEGIA JA TAKTIKKAA TIETOKONEPELI- TUTKIMUKSEN VÄLINEENÄ

¹ Rika Nakamura ja
Hanna Wirman,
"Opportunities and
disadvantages of
feminine strategies".
Game Studies.
(ilmestyy)

Ranskalaisten sosiologin Michel de Certeauksen teoriaa strategiasta ja taktiikasta voidaan soveltaa tutkimaan pelaajan liikkumista tietokonepelitiloissa ja erottamaan varsinaisen pelin ja sen pelaajan toisistaan. Artikkelissa tutkitaan feminiinisen pelaajan toimintamahdollisuuksia tietokonepelissä de Certeauksen teoriaa apuna käytäen.

Koska useimmat pelitutkijat ovat saaneet akateemisen koulutuksensa varsinaisen pelitutkimuksen ulkopuolelta, lähtökohtia tietokonepelitutkimukseen on lukuisia. Tietokonepelejä voidaan tutkia useasta näkökulmasta: osana kulttuuria, yhteisöllisenä toimintana, oppimisvälaineenä, taiteena ja niin edelleen. Tarkoituksenamme tässä artikkelissa on esittää Michel de Certeauksen teoria *strategiasta ja taktiikasta*, jota soveltamalla voidaan tutkia pelaajan liikkumista pelitiloissa ja joka on yksi tapa tulkita pelaajan ja tietokoneelin välistä suhdetta. Havainnollistamme strategian ja taktiikan liittyvää tutkimusmetodia omaan tutkimukseemme liittyvien esimerkkien kautta.¹

Käytimme strategian ja taktikan teoriaa metodologisena lähtökohtana tutkimuksessa, jossa etsimme feminiinisen pelaajan mahdollisuuksia ja rajoituksia suhteessa tietokoneiden pelaamiseen. Tutkimuksemme tavoitteena oli testata, kuinka aiemmassa pelitutkimuksessa esitetty olettamukset ominaisuuksista, joista tytöt ja naisten oletetaan pitävän tietokonepeleissä, käytännössä toimivat ja millaisia mahdollisuuksia tai rajoituksia ne avaavat pelaajalle. Keräsimme tutkimusaineiston kolmesta eri tietokonepelistä ja testiryhmän sijasta pelasimme itse, koska pelikokemus on hyvin henkilökohtainen ja sen analysoiminen ulkopuolelta vaikeaa. Lisäksi pystyimme paremmin kontrolloimaan pelitilanteessa tehtyjä valintoja itse pelatessamme.

Toisaalta tässä tutkimuksessa ei niinkään ole olennaista pelaajan kokemukset vaan pelin itsensä ominaisuudet tietyissä rajatuissa tilanteissa. Tutkimuksemme asettuu mediatieteen tai laajemmin kulttuurintutkimuksen alueelle ja naistutkimukseen sekä strategian ja taktikan teorian osalta sosiologiaan. Sivuamme myös hiukan varsin uutta tutkimussuuntausta ludologiaa eli pelitutkimusta.²

Nämme sukupuolen kulttuurisesti rakentuneena, joten puhumme tyttöjen ja naisten sijasta feminiinisestä pelaajasta. Yhdymme Judith Butlerin ajatukseen, että jokaisessa ihmisesä on sekä feminiiniä että maskuliinia piirteitä.³ Siten tarkoitamme ”feminiinisellä pelaajalla” yksinkertaisesti pelaajaa, joka pelaa feminiiniä pelitaktikoita käyttäen. Lähtökohta ei ole täysin ongelmaton, koska useimmat lähteistämme puhuvat tytöistä tai naisista ja osoittavat eroavaisuuksia biologisten sukupuolten välillä. Tämän vuoksi monin paikoin termin ”feminiiniinen pelaaja” voisi korvata tytö- tai naispelaajalla. Käytämme kuitenkin termiä feminiiniinen, koska luemme tutkimukset tytöistä ja naisista osaksi kulttuurintutkimuksen perustutkimusta ja siten oletamme niiden olevan yleistettävissä koskemaan myös kulttuurisesti rakentunutta feminiinistä pelaajaa.

Ranskalainen sosiologi Michel de Certeau (1925–1986) pyrkii selvittämään arkipäivän käytäntöjä kirjassaan *The Practice of Everyday Life* (1984). Hän laajentaa kirjassa Michel Foucault'n analyssia yhteiskunnan rakenteesta valottamalla tapoja paeta kontrolloivaa teknologiaa, kauppaa, kulttuuria ja poliittikaa. Kuluttajia on perinteisesti pidetty passiivisina, homogeenisena ja sääntöihin taipuavaisena ”massana”, mutta de Certeun mielestä tutkimuksessa pitäisi kiinnittää enemmän huomiota siihen, mitä yksittäinen kuluttaja itse asiassa tekee ja miksi. Kuluttajan arkipäiväiset toimet ovat hänen mukaansa tapoja paeta yhteiskunnan läpitunkevaa kontrollia. Hänen mielestään kuluttajan rooli on aktiivisempi kuin aiemmin on ajateltu.⁴ Teoriaa aktiivisesta kuluttajasta voidaan verrata esimerkiksi Kari Hintikan näkemykseen uuden median vuorovaikuttisuudesta, jossa käyttäjän aktiivisuuden ajatus korostuu.⁵ De Certeau'n teoria aktiivisen kuluttajan osalta on sovellettavissa uudeksi mediaksi luettavien tietokonepelien tutkimiseen.

Sovellettaessa de Certeau'n teoriaa tietokonepelitutkimukseen tosielämän kuluttajaa voidaan verrata pelilissa liikkivaan pelaajaan ja tosimailmaan pelin simuloituun maailmaan. De Certeau'n mukaan kuluttaja liikkuu jatkuvasti tilassa, joka on teknonkraattisesti rakennettu, kirjoitettu ja funktionalisoitu.⁶ Myös pelimaailmat ovat luonteeltaan tiettyä tarkoitusta varten luotuja simuloituja tiloja ja siten pitkälle strukturoituja ja funktionalisoituja. Tietokonepelien suunnittelussa käytetään paljon hyväksi erilaista tutkimustietoa, jonka avulla pyritään määrittelemään niin potentiaaliset kuluttajat kuin näin saadun kohderyhmän intressitkin mahdollisimman suuren taloudellisen voiton saavuttamiseksi. Poikkeuksia lukuun ottamatta tietokonepelien kohderyhmänä ovat perinteisesti olleet nuoret miehet.

De Certeau vertaa kuluttajan liikkumista autististen lasten piirtämiin ”harhaileviin viivoihin”, joille on tyypillistä omaa logiikkaansa seuraavat epäsuorat tai harhailevat liikeradat. De Certeau'n kuvalema ”harhailu” viittaa vain kuluttajan kannalta merkityksellisiin toimiin, jotka näyttäytyvät yhteiskunnalle merkityksettömänä ja ennustamattomina.⁷ Tietokonepelissä tällainen liikkuminen on useimmiten turhaa pelin etenemisen kannalta. Harhaileva liikkuminen palkitsee joskus pelaajan vaikkapa kätketyn aarteen tai sivutehtävän muodossa, mutta pelin rajat saattavat tulla vastaan ennen kuin pelaajan

² Ludologia on 1990-luvulla alkunsa saanut tutkimussuunta, jonka kehittäjä ovat mm. Gonzalo Frasca ja Jesper Juul. Ludologia ei keskity ainoastaan elektronisiin peleihin vaan tutkii kaikenlaisia pelejä. Lisää mm. Gonzalo Frasca, ”Ludologists Love stories, too: Notes from a debate that never took place”. Teoksessa Marinka Copier ja Joost Raessens (eds.), *Level Up, Digital Games Research Conference*. Utrecht University 2003, 92–97.

³ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity (Thinking Gender)*. New York, London: Routledge 1989.

⁴ Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*. London: University of California Press 1988, xvi–xvii.

⁵ Kari A. Hintikka, ”Kybervaruuden hoito-ohjeita – puutarha uudessa mediassa”. Teoksessa Kari A. Hintikka ja Seppo Kuivakari (toim.), *Mediaevoluutioita*. Rovaniemi: Lapin yliopisto 1997, 172.

⁶ De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, xviii.

⁷ Ibid., xviii, 36.

⁸ Ibid., xviii, 34.

⁹ Ibid., xix, 35–36.

mielenkiinto käännytä takaisin kässillä olevaan tehtävään. Pelaaja saattaa harharetellään törmätä pelihahmolleen ”fyysisesti” pelimaailman rajaan, joka voi olla vaikkapa metsän reuna tai kalliovuori. Toisaalta harharetki saattaa paljastaa pelin rajat käsittelisemmin, jolloin pelaajalle paljastuu, että kaukana häämöttäneessä idyllisen näköisessä mökissä ei olekaan asukasta iltapuhteissaan tai kauniisti palavaa takkatulta. Mökin sisällä saattaa sen sijaan olla pelkkä kelista valoa hohtava kuutio, jonka näkeminen rikkoo pelin muutoin tarkasti simuloidun realistisuuden. Useimmiten pelin tekijät eivät otakaan huomioon, että pelaajat eivät aina seuraa asetettuja polkuja.

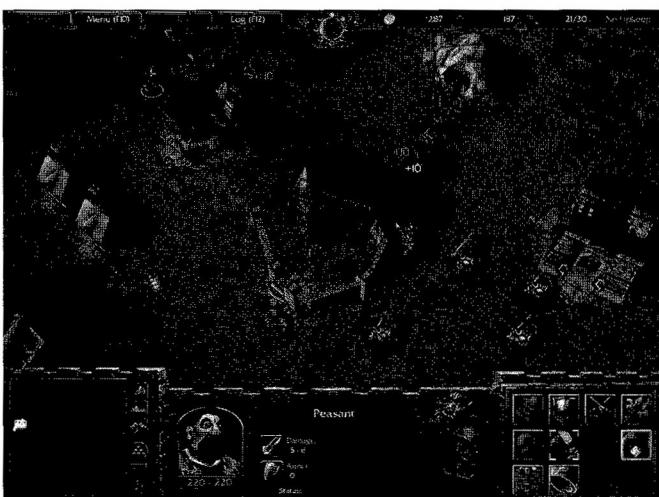
Kuluttajan tekemät liikeradat eivät de Certeauun mukaan näy tilastollisessa tutkimuksessa, joka tytyy omien kategoriodensa ja rajoituksiensa mukaan ryhmittelemään, laskemaan ja taulukoimaan. Tilastollinen tutkimus voi tarttua vain sellaiseen materiaaliin, jota kuluttaja tuottaa toimiessaan ympäristössään, mutta ei toiminnan tapaan. Eritlessään kuluttajan tekemiä mutkitteluja ja harhailevia liikeratoja tilastollinen tutkimus voi löytää ainoastaan sen, mikä niissä on yhdenmukaista. Näin ollen tilastollisen tutkimuksen vahvuus perustuu kykyyn jakaa, mutta juuri tämän analyyttisen hajonnan vuoksi se kadottaa näkyvistä yksittäisen kuluttajan toiminnan tavat.⁸ Myös yksittäisen pelaajan liikkumista on mahdotonta seurata tilastollisen tutkimuksen keinoin. Liikkumista on myös vaikea ennustaa, vaikka peleistä tehdäänkin jonkin verran käyttäjätestausta. Tämän vuoksi kuluttaja usein törmää peleissä ohjelmointi- tai huolimattomuusvirheisiin toimiessaan pelimaailmassa jotenkin odottamattomalla tavalla.

Strategia

Jotta pääsisimme käiski yksittäisen kuluttajan (tässä pelaajan) liikeratoihin, otamme käsittelyn lähtökohdaksi de Certeaun esittämän kaksijakoisena teorian kuluttajan liikkumisen analysointiin. Teoria perustuu kahden käsitteen, strategian ja taktikan, väliseen erotteluun. De Certeau kutsuu strategiaksi valtasuhteiden analyysimetodia (calculus), joka tulee mahdolliseksi kun tahdon ja voiman kohde voidaan eristää ympäristöstä. Tällainen tahdon ja voiman kohde voi olla esimerkiksi yritys, armeija tai kaupunki, jonka hallitsemat paikat voidaan määritellä ja rajata ympäristöstään. Jotta strategia toteutuu, pitää paikka pystyä rajaamaan ”sopivaksi” (proper, propre). Siten paikka palvelee poljana suhteiden luomiselle niihin objekteihin, jotka eroavat siitä ulkoisesti. Strategialla on siis aina paikka, joka on eristetty, mutta josta käsin voidaan luoda ja ylläpitää suhteita sen ulkopuolelle.⁹ Strategian avulla voidaan määritellä peli rajatuki paikaksi, jolle on ennalta määritelty tiettyjä liikkumista ja toimintaa rajoittavia sääntöjä. Säännöt antavat pohjan pelin eri objektien tutkimiselle eli pelaajan toimille pelimaailmassa.

Suurin osa strategisista valinnoista on tehty jo peliä suunniteltaessa: hahmolla voi liikkua vain maalla, kaupat ovat suljettuina yönäkaan tai viiden iskun jälkeen hahmo kuolee. Esimerkiksi *Warcraft III: The Reign of Chaos*-pelissä tällaisia jo pelin tekovaiheessa asetettuja strategisia valintoja on paljon. Pelaajan rakennettavissa on tietty valikoima rakennuksia, yksiköitä ja sankarihahmoja riippuen pelattavasta rodusta. Jokaisella rakennuksella on tietty funktio, johon pelaaja ei voi vaikuttaa: sotureita voi tuottaa vain parakeissa, yksiköiden suurin mahdollinen lukumäärä riippuu rakennettujen farmien määrästä ja niin edelleen. Samoin jokaisella yksiköllä ja sankarilla

on tietty ominaisuudet, vahvuudet ja heikkoudet. Pelin strategiset rajoitukset ovat niin selkeät ja tiukat, että on mahdollista laskea matemaattisesti optimaalinen rakennus- ja yksiköntuotantojärjestys parhaan mahdollisen armeijan tuottamiseksi.



Warcraft III: The Reign of Chaos -pelin ihmisten tukikohdassa on tiivistähtinen joukkoyentuotanto meneillään. Tuotantoa, resurssien keräämistä ja taistelua varten peliin on tehty monimutkainen joukko ennalta asetettuja strategisia sääntöjä.

Jotkin rajoittavista säännöistä voivat kuitenkin olla pelaajan itsensä määritämiä, kuten kenttä tai hahmon ominaisuudet. Esimerkiksi suurikokoisen pelihahmon valitseminen voi jossain pelissä vaikuttaa siihen, ettei hahmo mahdu pieniin luolanonkaloihin pelimaailmassa ja jää tällöin joidenkin pelitilanteiden ulkopuolelle. Pelaajan itsensä asettamia strategisia rajoitteita ovat niin ikään valitut lähtökohdat pelaamiselle. Pelaaja voi esimerkiksi pyrkii toimimaan ilman väkivaltaa, vaikka sen käyttö olisi pelissä mahdollista. Tällaiset pelaamistapaan liittyvät rajoitukset eivät tietenkään muuta itse peliä, vaan vaikuttavat tietoisina strategisina valintoina pelin rakenteeseen ja dynamiikkaan itse pelitilanteessa.

De Certeauun teoria käsitlee ainostaan fyysisiä tiloja, mutta myös pelit mielletään paikoiksi ja niissä liikkumista kuvaltaan samoilla adjektiiveilla kuin fyysisessä maailmassa liikkumista. Henry Jenkinsin ja Mary Fullerin mukaan monille konsolipeleille ja Amerikan kolonisaatiota ja löytöretkeilyä käsitleville tarinoille, esimerkiksi *Super Mario Brothers* -pelille (1990) ja *Pocahontas*-legendalle, on tyypillistä narratiivin rakentuminen maantieteellisten kohtaamisten, tilan muuttumisen ja hallinnan kautta.¹⁰ Michel de Certeau tavoin Jenkins nimittää näitä maantieteellisiä narrativeja ”tilallisiksi tarinoiksi” (spatial stories). Jenkins ja Fuller kuvalevat maantieteellistä transformaatiota abstraktin tilan muuttumiseksi konkreettiseksi tilaksi.

Mitkä sitten ovat pelimaailman rajat? Missä vaiheessa siirrymme todellisen maailman tilasta pelimaailman tilaan? Jotta tietokonepeli voidaan määritellä strategiksi, sen täytyy olla rajattavissa. Eric Zimmerman ja Katie Salen esittelevät kirjassaan *Rules of Play* termin maaginen kehä, joka on idea pelin luomasta paikasta ja ajasta.¹¹ Yksinkertaisimmillaan pelin luoma maaginen kehä on siellä, missä pelaaja pelaa tietokonepeliä. Se kattaa peliin liittyvät fyysiset esineet ja asiat, säännöt ja sopimukset, pelaajien välisen kanssakäy-

¹⁰ Mary Fuller ja Henry Jenkins, ”Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue”. Teoksessa Steven G. Jones (ed.), *CyberSociety: Computer-Mediated-Communication and Community*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications 1995, 57–72.

¹¹ Termi ”maaginen kehä” (magic circle) on alun perin lainattu Johann Huizingan kirjasta *Homo Ludens*.

¹² Katie Salen ja Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: MIT Press 2004, 94–98.

¹³ De Certeau, *The Practice of Everyday Life*, xix, 37.

¹⁴ Ibid., xix.

misen sekä itse pelaamisen. Pelaaja astuu kehän sisälle alkaessaan pelata ja poistuu sieltä lopettaessaan pelin. Joissain tapauksissa peliin saattaa liittyä fyysinen komponentti, kuten pelilauta, mutta esimerkiksi kädenväntöön ei tarvita erityistä paikkaa tai materiaalia. Peli alkaa ja maaginen kehä muotoutuu, kun pelaajat päättävät pelin alkavan.

Pelin maagisen kehän sisälle luodaan uusi todellisuus, jonka pelin säännöt muodostavat ja jota pelaajat asuttavat. Kehän rajat puolestaan määrittelevät sen alueen, jonka sisällä pelin säännöt toimivat ja jossa niillä on valtaa.¹² Esimerkiksi *Backgammon*-lauta sellaisenaan voi hyvin toimia pöytänä teekattaukselle, mutta kun sillä ryhdytään pelaamaan, fyysiset nappulat ja alusta muuttuvat yhtäkkiä muodostaen erityisen ja tärkeän paikan, jossa peli tapahtuu. On esimerkiksi olemassa pelejä, jotka jatkuvat pitkiä ajanjaksoja oikeaan elämään lomittautuen, kuten *Electronic Arts* -pelitalon *Majestic* (2001). Tällaisissa ”läpitunkevissa” (pervasive) peleissä peliin otetaan elementtejä fyysisestä maailmasta: peliä koskeva vihje saattaa tulla esimerkiksi puhelinsoittona tai postipaketissa. Zimmermanin ja Salenin mukaan peliä ei aina voida rajata tosimailmasta selkeästi maagisen kehän sisälle.

Taktiikka

De Certeau kutsuu taktiikaksi laskelmoitua toimintaa, joka hyödyntää ja manipuloi tilaisuuksia mahdollisuuksien mukaan kuluttajan omien tarkoitusperien saavuttamiseksi. Mitä enemmän strategialla on valtaa suhteessa kuluttajiin, sitä enemmän kuluttajilla on mahdollisuuksia taktikointiin. Taktiikan avulla kuluttaja liikkuu ja toimii strategian määrittelemässä tilassa, jossa on valmiaksi olemassa sääntöjä. Tällainen tila voi olla vaikkapa ennalta rakennettu pelimaailma rajoitteineen ja mahdollisuksineen. Taktiikka ei voi ottaa tilaa haltuunsa kokonaan eikä se voi pitää siihen etäisyyttä, koska taktiikalla ei ole paikkaa, josta se saisi etua tai josta se voisi laajentua tai turvata itsenäisyyttä suhteessa olosuhteisiin, kuten strategia. Siinä missä strategialla on aina paikka, taktiikka siis turvautuu aikaan. Strategia muodostuu pelifilan puitteista, säännöistä ja lainalaisuuksista, taktiikka sitä vastoin pelaajan liikkumisesta ja toiminnasta tässä tilassa.¹³

Taktiikan avulla pelaaja voi jatkuvasti manipuloida tapahtumia, jotta ne voitaisiin muuttaa mahdollisuuksiksi. Mahdollisuudet saavutetaan sellaisina suotuisina hetkinä, jolloin kuluttajat tai pelaajat voivat sovittaa yhteen heterogeenisia elementtejä.¹⁴ Tällaisia ennalta annettuja elementtejä voivat pelissä olla vaikkapa pelihahmon taskussaan kantamat esineet ja pelimaailman tarjoamat mahdollisuudet näiden esineiden käytölle. Pelaajan päätös hyödyntää näitä yhteensopivia elementtejä muodostuu teosta ja tavasta, joilla mahdollisuus on käytetty. Monissa peleissä pelimaailman objektit, joita pelaaja voi käyttää, erottuvat ympäröstään esimerkiksi ympäröivän hohteen avulla, kun pelaaja vie tietokoneen hiiren tällaisen objektiin päälle (hot spot). *Ultima VII: The Black Gate* -pelissä (1992) eräs tällainen esine on uuni, jonka käytöstä ei ole mitään varsinaista hyötyä pelissä. Pelaajalla on kuitenkin *mahdollisuus yhdistää heterogeenisia elementtejä* paistamalla uunissa leipää tai piirakoita. Mikäli pelaaja haluaa käyttää tämän mahdollisuuden, hänen päätöksensä muodostuu teosta (leivän tai piirakan paisto) ja tavasta (uunin ja leivonta-ainesten valitseminen). Tällöin uuni ja leivonta-aineekset muodostavat ennalta annetut heterogeniset elementit, joiden yhdistäminen avaa mahdollisuuden

uusiin pelioobjekteihin.

Kuluttaja käyttää taktiikkaa navigoidessaan strategian rakenteissa. Monet jokapäiväisen elämän käytännöt ovat luonteeltaan taktisia, kuten puhuminen, lukeminen, liikkuminen ja ostosten tekeminen.¹⁵ Tietokonepelissä esimerkiksi ampuminen, liikkuminen ja oven rikkominen ovat taktisia toimintoja. Myös monet toiminnan tavat ovat luonteeltaan taktisia ja mahdollistavat ”heikon” pieniä voittoja ”vahvasta”, oveluksia järjestelmän sisällä.¹⁶ Esimerkiksi työntekijä saattaa työajallaan kirjoittaa henkilökohtaisia sähköposteja tai surffata Internetissä. Pelissä tällainen ”heikon voitto” voi olla vaikkapa tieto tietokonevastustajan tekoälyn rajoituksista ja sen hyödyntäminen voittotarkoitukseissa.¹⁷

De Certeauun mukaan käytetyissä taktiikoissa on jatkuvuutta ja pysyyvyttä paikasta ja ajasta riippumatta.¹⁸ Peleissä voidaan kuitenkin nähdä uusiakin taktiikoita, sillä monet pelien säännöistä eroavat oman maailmamme säännöistä fyysisesti, psyykkisesti ja moraaliseksi. Ne taktiikat, joita käytetään ostoksilla ruokakaupassa, eivät päde taistelupeli *Quake 3:n* (1999) areenalla. Jokaisella pelityypillä on myös vakiintuneita taktiikoita, joita noudattamalla kokenut pelaaja voi menestyä tutun genren pelissä, jota ei ole koskaan aikaisemmin pelannut.

Strategia ja taktiikka pelitutkimuksen välineenä

Strategia ja taktiikka määrittävät pelin ja pelaajan välistä suhdetta. De Certeauun teorian mukaan peli on rakennettu siten, että pelaajalle annetaan sääntöjen muodossa tietty määrä vaihtoehtoja taktikoida pelimaailmassa. Pelissä on valmiiksi rakennettuja tiloja liikkumista ja objekteja toimintaan varten. Toisaalta eräät pelit, kuten *Warcraft III: The Reign of Chaos* (2002) ja *Neverwinter Nights* (2002), mahdollistavat omien kenttien ja skenaarioiden luomisen, mikä antaa pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa valmiiksi rakennettuihin tiloihin ja objekteihin tai luoda kokonaan uusia.

Pelitapahtuman jakaminen strategiaan ja taktiikkaan on kuitenkin ongelmallista, sillä strategia ja taktiikka eivät käytännössä ole täysin erotettavissa toisistaan. Esimerkiksi roolipeleissä hahmon kehittymisen pelin edetessä muokkaa strategiaa, koska hahmon ominaisuudet rajoittavat tai mahdollistavat myöhemmin tietyläistä toimintaa. Toisaalta hahmon kehittäminen on taktiikkaa, sillä pelaajan pitää antaa valinnoillaan suunta hahmon kehitykselle pärjätäkseen pelissä. De Certeauun teoria myös sulkee pois tutkimuksen piiristä sellaisia pelin ominaisuuksia, jotka eivät ole purettaviksi strategian tai taktikan käsitteiden alle, kuten musiikin ja huumorin. Ne eivät varsinaisesti rajoita tai mahdollista toimintaa, mutta niillä on olennainen osa pelikokemuksen syntymisessä ja maagisen kehän muotoutumisessa.

Pelitutkijan kannalta varsin mielenkiintoista de Certeauun strategiassa ja taktiikassa on kuitenkin mahdollisuus viedä peliin omia strategioita pelin ulkopuolelta. Teorian avulla voidaan suhteuttaa yksittäisen pelaajan liikkumista ja siten tietyn strategian toimivuutta pelissä. Samoin sen avulla voidaan tarkastella, minkälaisia strategioita yksittäinen pelaaja tuo peliin.

Näemme, että kaikkia tietokonepelejä voi pelata niin maskuliinisista kuin feminiinisistäkin lähtökohdista ja itse olemme kiinnostuneita jälkimmäisistä. Keräteessämme tutkimusaineistoa testasimme strategioita, joita juuri femininen pelaaja tuo peliinsä. Käytämämme strategiat olivat oletettuja

¹⁵ Ibid., xix.

¹⁶ Ibid., xix.

¹⁷ Ibid., xx.

¹⁸ Ibid., xx.

¹⁹ Justine Cassell & Henry Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. London: MIT Press 1999.

²⁰ Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 2002.

²¹ Esim. Theresa Duncan, "Interview with Theresa Duncan and Monica Gesue (Chop Suey)." Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 190; Patricia M. Greenfield & Kaveri Subrahmanyam, "Computer Games for Girls: What Makes Them Play". Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 55–58.

²² Esim. Brenda Laurel, "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)." Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 122; Nancie S. Martin, "Interview with Nancie S. Martin (Mattel)." Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 148.

²³ Esim. Greenfield & Subrahmanyam, "Computer Games for Girls", 56–58; Yasmine B. Kafai, "Video Game Designs by Girls and Boys: Variability and Consistency of Gender Differences". Teoksessa Cassell & Jenkins (eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*, 93.

feminiinisiä pelaamisen tapoja, jotka poimimme aikaisemmasta pelitutkimuksesta. Pääasiallisena läheenämme toimivat Justine Cassellin ja Henry Jenkinsin toimittama *From Barbie to Mortal Kombat* (1999)¹⁹ sekä Erkki Huhtamon ja Sonja Kankaan toimittama *Mariosofia* (2002)²⁰. Käytämässämme tutkimuksissa on erityltä niitä pelien ominaisuuksia, joista nimenomaan tytöjen oletetaan tietokonepeleissä pitävän. Tutkimuksemme pohjaksi poimimme yksitoista ominaisuutta, joista jokainen on mainittu useammassa kuin yhdessä lähteessämme. Tutkimme, mitkä ovat feminiinisen pelaajan mahdollisuudet toimia ja pärjätä pelissä, mikäli hän pelaa feminiinisiä strategioita käyttäen. Tutkimuksemme esimerkkipelejä olivat *Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura* (2001, myöh. *Arcanum*), *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002, myöh. *Warcraft*) ja *The Sims* (1998, myöh. *Sims*). Esimerkkipelimme kuuluvat eri peligenreihin, mutta ne eivät ole kattava tai satunnainen otos. Kukin peli oli meille entuudestaan tuttu ja jokaisessa oli jokin meitä miellyttävä ominaisuus, joten valintamme perustee olivat subjektiiviset.

Tutkimme aikaisemmasta pelitutkimuksesta löytämiemme feminiiniseksi oletettujen peliominaisuksien ja de Certeauun teorian avulla, löytyikö esimerkinä käytämistämme PC-peleistä mahdollisuksia mielekkäisiin pelikokemuksiin feminiinisistä valinnoista juontuvan toiminnan kautta. Käytännössä valitsimme kerrallaan yhden löytämistämme ominaisuuksista ja testasimme sen toimivuutta kussakin esimerkkipelissä. Jokainen ominaisuus toimi pelissä strategiaa muokkaavana lähtökohtana, ja toiminta näiden rajoitusten puitteissa, eli itse pelaaminen, oli taktikointia. Lähdekirjallisuudessa mainittuja feminiinisiä peliominaisuksia olivat muun muassa pyrkimys yhteistyöhön²¹, keskittyminen ihmisseurauksiin²², realistiisiin puitteisiin pyrkiminen²³, väkivalattomuus²⁴ sekä pelitahdin määrittäminen itse²⁵. Ominaisuudet eivät asettaneet peliin yhtä jyrkkiä ja ehdottomia sääntöjä kuin peliin valmiaksi ohjelmoitut mahdollisuudet. Ne pikemminkin antovat suuntaa toiminnalle. Emme esimeriksi lopettaneet pelin pelaamista heti, jos siitä ei aivan pelin alussa löytynyt mahdollisuutta kehittää ihmisseurauksia, vaan pelasimme peliä eteenpäin ja tutkimme, millaisiin taktiikoihin ja tilanteisiin ihmisseurauksien vaaliminen pelissä johtaa. Monissa tilanteissa oli kuitenkin helppo todeta, mahdollistaako tietty strateginen lähtökohta pelissä etenemisen. Löytämämme ominaisuudet ovat varsin kapea näkökulma feminiiniseen pelaajaan, emmekä suinkaan ole yhtä mieltä kaikkien lähteiden kanssa. Tarkoituksenamme tässä tutkimussa on kuitenkin ainoastaan tutkia, minkälaiset ovat aiemman tutkimuksen määrittelemän feminiinisen pelaajan mahdollisuudet toimia tietokonepelissä.

Esimerkkitapaus: omaan tahtiin pelaaminen strategisena lähtökohtana

Yksi testaamamme ominaisuus oli pelitahdin määrittäminen itse eli se, että pelaaja voi edetä pelissä omaan, haluamaansa tahtiin. Lähteissämme oli mainintoja, että vuoropohjaiset pelit voisivat vedota naispelaajiin ja tyttöpelaajat eivät pidä peleistä, jotka vaativat nopeita refleksejä tai parhaan ajan tavoittelemisesta.²⁶ Esittelemme seuraavaksi tämän ominaisuuden avaamat mahdollisuudet ja rajoitukset kaikissa esimerkkipeleissämme sekä pelien ominaisuudet omaan tahtiin pelaamisen kannalta.

Arcanum on seikkailullinen roolipeli, joka sijoittuu vaihtoehtoiseen historiaan teollisen vallankumouksen aikaan. Omaan tahtiin pelaaminen on mahdollista, koska kaupunkiin voi jäädä tutkiskelemaan ja peliin

sivujuonitehtävät voi suorittaa missä järjestyksessä tahansa. Vain harvoissa pelin antamissa tehtävissä on aikaraja, ja niitä voi suorittaa lomittain. Omaan tahtiin pelaaminen saattaa kuitenkin johtaa kuolemaan ja pelin päättymiseen tilanteissa, joissa hahmon kimppuun hyökkäään eikä pakeneminen auta. Esimerkiksi joissain tunnelleissa suuret rotat ovat niin nopeita ja voimakkaita, ettei niiden voi antaa rauhassa kaataa omaa pelihahmoa. *Arcanum*-pelissä on kuitenkin mahdollisuus taistelutilanteiden hidastamiseen vuoropohjaisen taistelun avulla. Pelin asetuksista voidaan määrittää, tapahtuvatko taistelut reaaliaikaisesti, hidastetusti vai täysin vuoropohjaisesti, jolloin pelaaja voi rauhassa miettiä seuraavaa siirtoaan.



Vuoropohjisessa taistelussa *Arcanum: of Steamworks & Magick Obscura* näyttää kussakin vuorossa käytettäväissä olevat toimintapisteet (action points) vihreinä palloina käytöliittymäpalkin yläpuolella. Saman rivin himmeämällä näkyvät (oranssit) pallot kertovat, kuinka monta pistettä aiottu toiminta kuluttaa.

Arcanum-pelissä hahmon voimat palautuvat hitaasti, ja joskus ennen seuraavaa kamppailua on välttämätöntä odottaa hetki ja antaa elinvoiman kertyä. Tällöin pelaaja ei voi täysin valita etenemistahtia ja odotus voi muodostua hyvinkin puuduttavaksi. Aikaa voi tosin nopeuttaa tunnista kokonaiseen vuorokauteen, mutta tällöin pelaaja ei voi vaikuttaa siihen, mitä hahmolle tänä aikana tapahtuu. Pelaajan kimppuun voidaan esimerkiksi hyökkäädä odottamattomasti. Ajan nopeuttaminen ei kuitenkaan ole mahdollista tunnelleissa ja luolastoissa. Jos elinvoima uhkaa loppua tunnelissa tai luolassa ja ympärillä on paljon vihollisia, saattaa pelihahmo joutua seisomaan paikallaan jopa tunteja uuden elinvoiman keräämiseksi. Tällöin pelaaja voi jättää pelin itsekiin koneelle odottamaan ajan kulua ja elinvoiman kertymistä.

Pelin joissain sivujuonitehtävissä asioita on suoritettava tiettyyn aikaan päivästä. Ihmiset voivat olla paikalla vain tietyllä hetkellä, ja ihmissusi on suden muodossa vain yöllä. Tällöin pelaaja ei voi täysin valita etenemistahtia. Toisaalta aikariippuvaiset tehtävät ja vuorokauden ajan vaihetut luovat peliin jännyystä ja mielenkiintoa. NPC-hahmojen²⁷ kanssa keskusteleminen saattaa sen sijaan tuntua pitkäveteiseltä. Hahmojen kanssa on jaariteltava tietojen saamiseksi, eivätkä asiat suju hetkessä.

Arcanum-pelissä toiminnan voi rytmittää melko pitkälle pelaajalähtöisesti, koska pelissä ei ole aikarajaa, taisteluita on mahdollista käydä vuoropohjaisesti ja ajan kulumiseen on useimmiten mahdollisuus vaikuttaa joko lepäämällä tai odottamalla. Myös harhailu palkitaan pelissä usein uusien sijaintien, sivutehtävien tai aarteiden muodossa, ja kun pelikentänä ovat kokonaiset

²⁴ Esim. Greenfield & Subrahmanyam, "Computer Games for Girls", 48–58; Annikka Suonen, "Lasten pelikulttuuri". Teoksessa Huhtamo & Kangas (toim.), *Mariosofia*, 125–126.

²⁵ Esim. Laurel, "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)", 122–127.

²⁶ Greenfield & Subrahmanyam, "Computer Games for Girls", 56, 62–63; Laurel, "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)", 122–127.

²⁷ NPC eli Non-Player Character -hahmolla tarkoitetaan tietokoneen tekölyn avulla ohjaamaa pelihahmoa.

²⁸ Alkuperäinen englanninkielinen termi on "Real-Life Simulation", joka on nimitys peligenrelle ja viittaa realistista tosielämää simuloiviiin peleihin. Aikaisempi tämän genren edustaja on muun muassa *Jones in the Fast Lane*.

²⁹ Tarpeiden alkuperäiset nimet ovat esittelyjärjestyksessä: "hunger", "energy", "bladder", "hygiene", "comfort", "room", "fun" ja "social".

mantereet, pelaaja ei juurikaan joudu kohtaamaan pelimaailman rajoja. Näiden ominaisuuksien ansiosta omaan tahtiin pelaaminen onnistuu esimerkkipeleistämme parhaiten juuri *Arcanum*-pelissä. Roolipelien tarinankerronta on useimmiten pelaajalähtöistä ja rauhallisesti etenevää, kuten *Arcanum*-pelissäkin.

Warcraft luokitellaan reaalialkaiseksi strategipeliksi. Reaalialkaisuus tarkoittaa, että peli etenee jatkuvalla, muuttumattomalla tähdilla eikä esimerkiksi vuoropohjaisesti. Pelaaja voi kuitenkin pysäyttää pelin halutessaan. *Warcraft* etenee nopeasti, ja monien asioiden yhtäaikainen hallinnointi vaatii nopeita päätöksiä ja selkärankaan pureutunutta pikänäppäinten hallintaa varsinkin moninpelissä.

Yleisellä tasolla *Warcraft*-pelin voittajan määrittää se, kuka hallitsee taitavimmin resurssien keräämisen, hahmojen kehittämisen ja joukkojen tuotannon tasapainon ylläpitämisen. Käytännössä pelaajan tulee hallita kentällä yhtä aikaa päämajassa tapahtuvaa kehitystä ja raaka-aineiden keräämistä, sotajoukkoja sekä yhtä tai useampaa tiedustelijaa. Pelaajan ollessa monessa paikassa yhtä aikaa nopeus on ratkaisevan tärkeää. Nopea pelaaja pystyy esimerkiksi taistelutilanteessa pitämään joukkonsa kurissa siten, että heikosti lähitaistelua kestäävät joukot tukevat ja suojelevat taka-alalta etualan vahvoja taistelijoita. Koska nopeampi pelaaja voittaa, ei pelaajalla ole aikaa omaan tahtiin etenemiseen tai tutkimiseen, mikäli hän haluaa voittaa pelin tai edes tarjota kunnon vastukseen. Moninpelissä voittajalla on mahdollisuus jäädä pelin jälkeen kentälle rakentelemaan ja tutkimaan yksin omaan tahtiin.

Oma tahti ei ole *Warcraft*-pelissä strategisena lähtökohtana toimiva, jos tavoitteena on pelissä pärjääminen. Sen rajoituksissa toimiminen ei ole mielekästä eikä se mahdollista feminiinistä taktikointia. Hitaasti pelatessa lopputulos on aina häviäminen.

Sims-pelissä, joka on niin kutsuttu tosielämäsimulaatio²⁸, ajankulku vaikuttaa siihen, että hahmolle tulee nälkä, väsymys, tarve käydä WC:ssä, tai siihen, että hahmo on likainen. Tällöin perustarpeiksi määritetyjen "nälän", "energian", "rakon" ja "hygienian" arvot ovat punaisella. Hiljalleen, muuten kuin ajan vaikutuksesta hupenevat "mukavuus", "huone", "hupi" ja "sosiaalisuus" on otettava huomioon pelin edetessä.²⁹ Jos nämä perusasiat eivät ole kunnossa, hahmo kieltäytyy suorittamasta pelaajan antamia muita toimia ja saattaa pahimmillaan kuolla huonovointisuuteensa. Hahmon arkipäiväisten tarpeiden tyydyttäminen on keskeisessä osassa pelissä, joten esimerkiksi aviopuolison hankkiminen tai muut pelaajan asettamat päämäärät edistyvät usein hitaasti, kun hahmon pitää seurustelun sijasta pelata tietokoneella tai mennä suihkuun. Pelissä ei siis voi jäädä harhailemaan ulos kylmään keskellä yönä tai päättää olla syömättä päiväkausiin. Muuten pelihahmo tuupertuu maahan nukkumaan tai valittaa jatkuvasti nälkäänsä, jolloin kaikkien muiden aktiviteettien suorittaminen estyy. Omaan tahtiin pelaaminen saattaa johtaa pelin päättymiseen tai vähintäänkin epämieluisiin ja hankaliin tilanteisiin.

Sims-pelissä voi rakentaa taloaan periaatteessa valintansa mukaisesti. Samoin eri taitoja voi harjoittaa miten ja missä järjestyksessä tahansa. Lapsenkin hankintaa voi lykätä, mutta lasta ei saa milloin tahansa ilman onnistunutta seurustelusuhdetta. Pientä vauvaa on myös hoidettava tai se joutuu sosiaaliviranomaisille. Jonkinlaisen työn hankkiminen ja ihmisten kanssa seurustelu on pelissä pakollista, jotta perustarpeet pysyisivät kunnossa. *Sims*-hahmon on mentävä töihin joka päivä, jotta hahmoa ei irtisanottaisi (yhden työpäivän saa jättää väliin, muttei kahta). Mikäli töissä aikoo käydä



Elämä Sims-kodissa
on mennyt sekaisin
WC:n tukoksen
vuoksi eikä
pelihahmo pysty
keskittymään
opiskeluun ennen
kuin WC on taas
käytettävissä.

omaan tahtiin, ei hahmolle kerry rahaa, ja monet pelin toiminnoista ovat tällöin saavuttamattomissa. Pelissä kaupungin kaupat ja ravintolat ovat sentään auki vuorokauden ympäri, joten ulos voi lähteä milloin tahansa.

Sims-pelin edetessä on otettava huomioon lukuisia tarpeita ja elämää rajoittavia tekijöitä. Näiden täyttämiseen on käytettävä paljon aikaa, ja pelissä vaaditaan pitkäjänteisyyttä. Omaan tahtiin kulkeminen ei johda onnistuneeseen peliin, vaan mitä todennäköisimmin katkaisee sen hyvin pian. Pelin ajankulkua voi kuitenkin nopeuttaa pelin kontrollivalikosta, jolloin kaikkia syömisen- tai nukkumistilanteita ei tarvitse seurata. Mikäli kaikki hahmot ovat unessa tai töissä, pelin aika nopeutuu itsestään. Aika voi kulua pelissä kolmessa eri nopeudessa, joissa hitainkin aika on noin kolminkertainen verrattuna oikeaan aikaan. Nopeimmalla tahdilla tunnit kuluvat sekunneissa. Epärealistinen ajankulu hitaimmallakin tahdilla harmittaa pelaajaa, kun roskien viemiseen tai hampaiden pesemiseen kuluu kymmenen minuutin sijasta tunti. Toisaalta lihasten kasvattaminen muutamassa tunnissa kuukausien säännöllisen harjoittelun sijaan tai hyvien ystävien saaminen yhdessä illassa on ilahduttavaa.

Käytännön huomioita ja ongelmia

De Certeauun teoria helpotti tutkimuksessamme pelin maagisen kehän hahmottamista ja pelitilan jakan mukaan itseäsiin osiin. Teorian avulla saimme loogisesti siirrettyä aikaisemman pelitutkimuksen tulokset omaan tutkimuseemme ja pääsimme hyvin kiinni havainnointiin sekä sen kohteisiin eli peliin ja sen pelaajaan. Pelitapahtuman jakaminen strategiaan ja taktiikkaan toi tutkimuksessamme hedelmällisiä tutkimustuloksia, mutta yksittäisen toimijan huomioon ottaminen massojen sijasta osoittautuu paikoin ongelmalliseksi, koska jokainen pelitila on henkilökohtainen ja subjektiivinen kokemus. Voidaan siis pohtia, missä määrin saamamme tulokset voidaan yleistää tai asettaa kattamaan kaikki lähdekirjallisuudessa määritellyt ”feminiiniset pelaajat”.

Hankalaan erilaisten pelaajalähtöisten strategisten lähtökohtien käytämisessä on strategisten rajoitusten henkilökohtaisuus. Ne ovat voimassa ainoastaan pelaajan mielessä ja pelimaailma saattaa sisältää strategian kanssa

³⁰ Game Zone Online -lehden mukaan yli 50 prosenttia uusista The Sims -pelajista on naisia. Ks. "The Sims Becomes The Best Selling PC Game of All Time". www.gamezone.com/news/03_21_02_01_02PM.htm. Linkki haettu 18.6. 2004.

ristiriitaisia tilanteita. Peli saattaa esimerkiksi mahdollistaa lentämisen, mutta kun strategisena lähtökohtana on vaikkapa realististen hahmojen valitseminen, ei pelaaja voi lentää. Pelien testaajan on oltava jatkuvasti tarkkana toimintansa suhteen, ettei sovittua toimintastrategiaa unohdeta. Testaamamme feminiiniset ominaisuudet eivät suinkaan ole yksiselitteisiä ja lisäksi niiden rajaaman strategian puitteissa voidaan toimia pelissä monella tavalla. Monissa tapauksissa ominaisuuksien testaaminen oli kuitenkin ruttiinomaista ja selkeää. Esimerkiksi pyrkisimme pelaamaan väkivallattomasti, valitsimme aina toimintatavan, joka ei sisältänyt väkivaltaa. Tällöin oli helppo huomata Warcraft-pelin vaativan väkivaltaista toimintaa, mikäli pelissä halutaan lainkaan edetä. Toisaalta Sims sopii tässä mielellä feminiiniselle pelaajalle. Siinä väkivaltaa ei ole välittämätöntä käytää missään pelin tilanteessa, eikä siihen ole juuri mahdollisuksiakaan.

Tutkimustuloksemme ovat samansuuntaisia kuin pelien suosio naispuolisten pelaajien joukossa. Sims on tulostemme mukaan monilta osin selkeästi muita pelejä soveltuvämpi feminiiniselle pelaajalle. Se on myös erittäin suosittu tytötön ja naisten pelinä.³⁰ Tutkimuksemme perusteella kaikki käyttämämme esimerkkipelit voisivat kuitenkin vastata paremminkin feminiinisiin tarpeisiin. Esimerkiksi strateginen lähtökohta, joka rajoittaa pelaajan etenemään mahdollisimman paljon yhteistyön avulla, ei avannut missään esimerkkipeleissämme juurikaan mielekkääitä mahdollisuksia taktikointiin eikä johtanut peleissä päijäämiseen.

Feminiininen pelaaja liikkuu ja toimii pelitilassa toisin kuin maskuliininen. Monet pelit keskittyvät esimerkiksi kilpailemiseen ja väkivaltaan, joista feminiinisen pelaajan ei oleteta pitävän. Tietokonepelejä pelaavat nykyisin niin lapset kuin aikuisetkin – todennäköisesti myös näiden pelaamistapojen välillä on eroja. Toisaalta pelejä pelataan myös eri lähtökohdista. Joku hakee pelimenestysellään hyväksyntää kaveripiiristä, joku toinen puolestaan pelaa ajankuluksi. Tietokonepelaajat ovat kuten kuluttajat de Certeauun teoriassa: pelaajat eivät suinkaan ole homogeeninen joukko, vaan on olemassa mitä moninaisimpia tapoja pelata tietokonepelejä.

FEMININE PLAYING STYLE: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games

Rika Nakamura, Hanna Wirman and Hannakaisa Isomäki
University of Lapland, Applied Information Technology
Finland

Introduction

Computer games are significantly more popular among males than females (Suoninen 2002, 104; Cassell & Jenkins 1999a, *passim*; Greenfield & Subrahmanyam 1999, *passim*; Graner Ray 2004, 148; McEnany Caraher 1999, 197). Due to this often perceived division between the sexes, girls may lack an easy lead-in to computer literacy. It is even speculated that women do not have equal job opportunities to men because of this (Suoninen 2002, 127; Provenzo 1991, 117). Girls' lack of enthusiasm for computer games may partly be attributed to cultural factors such as attitudes against both competition and technology. For example, in family settings, computers are more often bought for boys than for girls (Suoninen 2003, 57). Girls and women may also feel they are outsiders to game culture because games are mainly designed by men (Haines 2004a, 5; Provenzo 1991, 61) and mostly include actions and themes that are geared toward the needs of a male audience.

(Dietz, Greenfield, Kafai, & Kinder, cited in Bryce & Rutter 2002, 246). It seems that in computer games, traditional patriarchal expectations and roles are set for women and men according to their gender. Women's sphere of life is supposed to be more soft and untechnical. They are defined through male imaginations and codes. As a result of these given assumptions different positions are given for women and men (Isomäki & Pohjola in this book).

In this study we analyse three 'male-targeted' computer games from the turn of the millennium. By computer games we mean computer-based applications that evoke varied emotional experiences and include "four common features: representation, interaction, conflict, and safety" (Crawford 1982, chap. 1). Computer games used in this study are diversiform computer programs that have advanced graphical interfaces. Among many other researchers (Greenfield & Subrahmanyam 1999, 65; Kafai 1999, *passim*; Graner Ray 2004, *passim*), we feel that certain game features appeal to feminine players more than others. We are interested in discovering the possibilities of an empathetic relationship between feminine players and game scenarios. By an empathetic relationship we mean that feminine players can find places, characters, or events in the gameworld that they could empathise with. We will consider, for example, if a feminine player is free to act and set goals if his or her starting point is to adopt a feminine playing style in the example games. This study was primarily designed to clarify how contemporary computer games correspond to the assumed preferences of feminine players, and the importance of it lies in the fact that empirical studies about this subject are very scarce. In order to do this, it is essential to discover how a feminine playing style both limits and opens up meaningful opportunities for playing while engaged in computer games. The study is focused on the actual gaming event, i.e. the experiences of the player.

The methodology used incorporates a phenomenological view of a feminine style of being according to Sara Heinämaa (1996) and computer game studies on girls

and games, which consist of data about presumed female-preferred characteristics in computer games. There are characteristics in previous studies that are considered to appeal to girls, such as playing without violence. These characteristics were used as initial reference points for playing and ways of playing during the empirical study. Hanna and Rika gathered and analysed the empirical material by playing the example games themselves. We assume that in doing this the phenomenon under study can be well captured, and particularly the choices that were made through the representation, interaction, safety, and artificial conflicts bounded by the rules of games. Thus, they set themselves as playing subjects defined by a certain modality, that being femininity. Within their own female subjectivity, they explore the ways in which computer games can be played. In this way the analysis is informed both by female preferences and the features embedded in the games under study.

In the next section we elaborate the methodology. The procedures and results of the research are reported in the third section, in which we discuss, on the basis of earlier research, how a feminine playing style limits and opens up the playing experience for a player. Finally we discuss the results in relation to our own feminine playing style and present a critique of found features.

Methodology

In this section we introduce Sara Heinämaa's definition of sexual difference and a feminine style of being. The concepts of 'femininity', 'feminine player', 'feminine feature', and 'feminine playing style' are defined. We finish the section by presenting eight feminine game features collected from the previous feminist game studies and by describing how they were used as indicators of a feminine playing style in the example games.

It is often argued that sex/gender division can also be found in Simone de Beauvoir's *Le Deuxième Sex*. According to

Heinämaa (1996, 12-13), this is a misreading of Beauvoir. In her dissertation *Ele, tyyli ja sukupuoli: Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikysymykselle* (Heinämaa 1996)¹³ she defines sex phenomenologically through Maurice Merleau-Ponty's body phenomenology and Beauvoir's book in order to create a new way to understand sexual difference. Heinämaa has aimed to find the phenomenological thread of *Le Deuxième Sex* and tried to see femininity through the ways that a body inherits and raises meanings. In Heinämaa's phenomenological construction, sex forms a whole that ties physical and mental qualities together in the same way as melody ties together musical notes (Heinämaa 1996, 16). Her interpretation of Beauvoir's notion of sexual difference discloses that sex is at the same time both given and made, and is strengthened in every act which diverges from the direction that earlier acts have demarcated (Heinämaa 1996, 147). Essential to understanding the notion of feminine in the context of this study is that it is seen as a certain 'style of being', which Heinämaa adopts from Merleau-Ponty: if sexuality is understood as a way of being, sexual differentiation is a *stylistic* differentiation, a difference in the way of being. Essentially, sex means neither physical nor mental qualities, but the way of being. Following this, Heinämaa suggests that femininity should also be understood as sort of a way of being. Thus, living as a woman occurs according to the way in which different qualities become connected while we act, not in a certain group of qualities or in the possible reasons for their conjoining (Heinämaa 1996, 174).

We perceive femininity as Heinämaa has described it. Femininity cannot be defined on the basis of only biological, social, or mental qualities. Dividing sex into two parts, sex and gender, and founding it on the dichotomy of mind and body, is not sufficient to disassemble the definition of femininity. The boundary of mind and body is itself a philosophical problem (Heinämaa 1996, 117), and unsolved as such. Neither is dividing the characteristics of femininity into mental and

¹³ See in English: Heinämaa (2003).

physical ones reasonable in a situation of playing a computer game, because mental and physical attributes inextricably affect experiences and ways of playing. Playing as an event is a continuum of at least physical, cognitive, and mental operations, in which the operations are dependent on each other and take form along side each other. Therefore a feminine player is a person whose way of playing is feminine both mentally and physically: he or she plays with a feminine playing style.

Because sexual difference includes functions of both mind and body, we can build those features that are based on apparent physical mental qualities into the feminine features. According to Heinämaa (1996, 161), it is possible to consider that every feature, in spite of everything, has its roots in the style of being, which is neither unambiguously physical nor mental. Femininity is changeable and open. Heinämaa (1996, 172) interprets Luce Irigaray and states that "... coming of a woman, coming of feminine, requires returning to the gestures and motions that have become feminine". Thus, a feminine way of playing is changeable and may, in adequate time, be composed of different features. Sexual differences can be reduced by acting in a diverging way, with a diverging style. In our stance, we engage in femininity as an endotactic modality, which stresses our being and playing through our subjectivity's will and capabilities of acting (Veijola 2004, 109). Thus, our analysis intertwines with our own feminine subjectivity, our own will and capability as players, and the features of the selected computer games. The malleability of femininity is then shaped by our own being and choices.

Research on girls and computer games has introduced plenty of features in games that are supposed to appeal to girl players. These game features can be seen as parts of a feminine playing style and can be directly converted into ways of playing. Therefore, a feminine style of playing consists of these features. We systematically collected the game features, which are supposed to appeal to girls, from existing literature. However, literature about computer games and feminine

players is scarce, yet some studies concerning computer games and girls exist. The most important source is *From Barbie to Mortal Kombat* (Cassell & Jenkins 1999b). The book is a collection of articles and interviews from well-known researchers and women working in the game industry. As a whole the book claims that girls are not in an equal position compared to boys when it comes to computer games, and that girls prefer different kinds of games than boys. Additionally, we have gathered many articles that concern girls' preferences in games from various sources. We read through the texts and pointed out assumptions such as "Research suggests that girls do not find this violence appealing" (Greenfield & Subrahmanyam 1999, 51). We see these kinds of assumptions in the literature as feminine features, ingredients of a feminine playing style. All of the found features were not results from studies, but general claims of game developers based on their experiences.

The used references address mostly the experience of girls instead of feminine players. Thus the referenced studies have not pointed out sexual differences in the nature of mental and physical qualities. Due to the interconnected nature of sex as a whole, which ties physical and mental qualities together, we presume that these studies and found features can be generalised to a feminine player, and can thus be incorporated in the family resemblance of the feminine playing style. We found eight suitable features that served as indicators of feminine playing style in our research: co-operation, relationships, caring, realistic characters, female characters, playing without violence, control of pace, and realistic activities. We selected the features from the existing game studies literature in the same way as we define ourselves in our study as feminine actors with our own will and capability as players. The features reflect our thoughts on the current stage of the way that feminine features in computer games are seen in the field. We started to play each of the three example games with the eight features as representations of feminine features and our reference points for playing. These features act as

additional game rules for the player: with different features come different game situations, solutions, and experiences. Feminine features form a feminine playing style, but we examine only one of the features at a time because not all feminine players share the same features. By exploring only one feminine feature at a time we intend to be able to investigate them traceably and in detail.

In our study we concentrated on exploring the example games on the basis of Hanna's and Rika's own choices and assumptions reflecting the female way of being. However, we do not necessarily consider that all of the assumptions are valid or that they are qualities of feminine players that can be entirely generalised. As Heinämaa (1996, 159) asserts, things belong to the same feminine style as Wittgenstein's 'family resemblances', and do not necessarily have common qualities, but may partially share plenty of qualities. Similarly, feminine players have a group of partial common qualities that we call features. Every feature may not be found in every feminine player, but there is a group or 'a family' of features that are characteristic of a feminine player. We can talk about feminine players without finding a feature which they all have entirely in common. Citing Heinämaa (1996, 161): "[W]e are able to talk about the radical ... differences between women, without renouncing the concept of sexual identity ..."

Hanna's and Rika's playing history starts from the mid-1980s, when they both played with personal computers, such as Apple II and Commodore 64, and different consoles, such as SNES.¹⁴ Even though games were replaced by other activities during adolescence in the mid-1990s, they found them enjoyable again in early adulthood and have been playing actively ever since both on computer and on several consoles. The types of games that are used in this study are familiar to us because we have played a variety of similar role-playing, simulation, and real-time strategy games, such as *Age of Empires*, the *Tycoon* series, and *Fallout* (to mention a few). They

¹⁴ Super Nintendo Entertainment System

are also students of applied information technology and thus are familiar with different kinds of computer systems.

The example games were *Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura* (2001, later *Arcanum*), *Warcraft III: The Reign of Chaos* (2002, later *Warcraft*) and *The Sims* (1998). Each game represents different game types, but not all the types are present in the study (e.g. sports games and first person shooters). *Arcanum* is an adventure role-playing game that takes place in an alternative history where technology and magic co-exist. The player controls a character from an isometric view with mouse and keyboard. The player can explore the game world by moving the character. Typical actions of characters move by walking or running, talking, fighting, trading, and picking up and using different objects. From the screen the player can see a view of the play area and a large toolbar on the bottom of the screen which has buttons for different actions and shortcuts to an inventory, world map, etc. The main goal is to become a world-saving hero from a regular person. Conflicts include problem solving and fighting. *Warcraft*, for its part, is a single or multiplayer real-time strategy game. The main conflict of the game is to lead an army to victory by crushing the enemy while protecting one's own base. *Warcraft* is a three-dimensional game, and controlled by the player from a third person view with both mouse and keyboard. What is usually shown to the player on the screen is the play area, information of a selected unit, and a toolbar for the unit. The player is able to build constructions, train troops, act, and move with one character at a time or with several characters. Because of its violence and competitiveness *Warcraft* can generally be considered to be a men's game. *The Sims*, in turn, is a real-life simulation where relationships and caring play a great part. The interface includes a play area, which consists of a simulation of a neighbourhood and houses, and a toolbar with tools for character actions and building and viewing houses. The player is able to control people living in one house, one character at a time, and can make them do several different things, such as sleep, cook, have a conversation, or get dressed.

There is no predetermined goal in *The Sims*, but the player usually tries to make his or her 'Sim' as happy and successful as possible, for example, by buying new furniture. Fifty percent of all the players of *The Sims* are females (Keighley, 2002).

These games were selected because their success in game markets makes them good examples of game culture and the masculine nature of games. Furthermore, we were both already familiar with them and we felt that each of the games had some unique features in them that were pleasing to us. For example, Hanna and Rika like to play with human characters rather than with fantasy race characters, which was possible in the selected games. They have noticed some games and game actions that are of more interest than others and a hypothesis is that the reasons can be found in the basis of femininity.

In brief, feminine features are game features that girl players are supposed to prefer in computer games. A feminine playing style is a set of feminine features which forms a family resemblance. A feminine player, in turn, is a person who uses a feminine playing style. We use feminine features as starting points while playing three example games in order to determine the possibilities and limits that these features may cause in the game play. In the next section we list and describe the eight feminine features.

Feminine Features

In this section we describe examples of the sources from which the feminine features were collected, and how the sources described the features. We also present how Hanna and Rika have interpreted each feature and used them to play the three example games *Arcanum*, *The Sims*, and *Warcraft*. The eight features assumable feminine are labelled as co-operation, relationships, caring, female characters, realistic characters, playing without violence, control of pace, and realistic activities.

Co-operation

By co-operation we mean the possibility of working together with other players or NPC (Non-Player Characters) in order to achieve an aim. An aim of this kind can be, for example, beating a monster or solving a puzzle. Girls like to play co-operatively (Glen 1996, 190; Graner Ray 2004, 85-88) and are fonder of it than boys are (Greenfield & Subrahmanyam 1999, 54-55).

Relationships

Keeping up relationships is an important feminine feature that relates to story plot and connections between characters. Brenda Laurel (1999, 122) suggests that relationships are overwhelmingly important for girls. For example in MMORPGs (Massive Multiplayer Online Games) girls have their focus on relationships ("Girl Online" 2003, 72), and one of the reasons why they play those games is the possibility of having social relations (Pizer, cited in Laber 2001). Nancy S. Martin from Mattel also speculates that "It has to foster some sense of relationship – and the difficulty of doing this is one of the limitations of technology – but the more emotional content a product can have, the more successful I believe it's going to be with anybody, but particularly with girls, because they have a stake in it" (1999, 148). This feature appeared more often in our references than any other.

Caring

Feminine players also want to take care of other characters and have nurturing relations (Greenfield & Subrahmanyam 1999, 55, 57). Suzanne de Castell and Mary Bryson (1999, 248-249) have written, based on a study made by E-GEMS research group at the University of British Columbia directed by Maria Klawe in 1996, that girl gamers readily concentrate on 'caring and sharing' in games. Caring means care of other characters or a player's own character either physically or mentally.

Female Characters

It is proposed that feminine players need stronger female characters in computer games ("Digital Women: Desire and Loathing in the Videogame Industry" 2003, *passim*). It is easier to identify with the game's character if it represents one's own gender. Female characters are seen as a possible entry point for girls into computer games, which are considered to be a masculine medium (Grimes 2003). Girls are also disturbed by representations of stereotypical females that follow masculine fantasies (Kerr 2003a, 18; Haines 2004a, 7). However, a feminine player can also be a male.

Realistic Characters

Relating to the previous feature (female characters) Greenfield and Subrahmanyam (1999, 57, 60) have proposed that girl players prefer realistic game characters. They argue that female characters should be ordinary, such as teachers or waitresses. According to Glen (1996, 190) young girls like to play adult women in their games.

Playing Without Violence

Violence makes girl players feel stressed and alienates them from the gameworld. Girls show preference to games without aggressive themes (Malone cited in Goldstein 1994, 118) and non-violence in general (Nikken 2000, 100; Gailey 1993, 88; Provenzo 1991, 60). The study concerning with children as the actors of game cultures conducted by Laura Ermi, Satu Heliö and Frans Mäyrä among 10-12-year-old children in Finland in 2003 points out that "[g]enerally children felt those games to be most frightening where violence was presented in a real world style ..." (2004, 17). Although the study was made among both girls and boys, it also shows that girl players preferred non-realistic violence. Furthermore, a big difference exists between

offensive and defensive violence. We hypothesise that feminine players tend to especially keep away from offensive violence, both committed by and against the character.

Control of Pace

Girl players prefer games in which they are able to set their own pace (Greenfield and Subrahmanyam 1999, 63). They do not like fast games in which they are forced to use fast reflexes, and Brenda Laurel remarks that "They [girl players] are also not interested very much in beating the clock" (1999, 122). Competing against the clock or computer is not considered to be appealing for girl players (Suoninen 1999, 152-153).

Realistic Activities

A number of our sources hold similar thoughts about the familiar real-life settings in a game. It has been shown that feminine players prefer characters and activities based on real life and a gameworld where game developers have taken the laws of physics into account. Kafai has shown that when children designed games by themselves, six of eight girls placed their games in some real life location, such as a classroom or ski slope (1999, 102). "... when computer games involve familiar settings with goals related to real-world tasks, girls do become interested in them", suggest Greenfield and Subrahmanyam (1999, 57).

In this section we have introduced the eight features of computer games that have been defined to be appealing to girl players: co-operation, relationships, caring, female characters, realistic characters, playing without violence, control of pace, and realistic activities. These features indicate a feminine playing style and separately they act as starting points for playing in our research. Next we focus on the results we found by using these feminine features.

Results

In this section we disclose what kinds of situations the feminine features led Hanna and Rika to in the example games, whether the features were successful or not, and how they personally experienced the features in games. Based on how successful the feature was in the example games, we have divided the results into three parts: successful feminine features, features that were not found in all the example games, and features that did not succeed in any of the example games. Under these categories, we will proceed feature by feature.

Successful Feminine Features

Two of the features were quite successful in all the example games. First, all the example games included both female and male characters. This underlines the fact that many of the used reference texts refer to relatively old computer games when they assert that games lack female characters. All the games include characters of both sexes and all playable characters act with equal skills, which are features considered to be important for female players (Graner Ray 2004, 100). However, *Arcanum* had two places where the sex of the character made a difference in the game play. The first of these was a brothel in the main city, Tarant. In the brothel a male character was able to buy sex and a female character was able to get a job, which included having sex with a citizen of Tarant. The second place was a gentleman's club in Tarant, where a porter admitted only male



Picture 1. Male characters cannot work in a brothel, but they are allowed to buy services.

characters inside. A female character had to have sex with the manager of the club in order to get inside the club. Both occasions could be interpreted to represent women in condescending roles, which women players find disturbing (Kerr 2003b, 283). We do not support games that show people in submissive roles, but games that include such sex-based differences may make the gaming experience more diversified and personal. The sex of the character did not have such effects in *Warcraft* or *The Sims*. In *The Sims* and *Arcanum* it was possible to play and manage with only female or male characters, but the single player game of *Warcraft* requires playing with characters of both sexes. The number of important female characters was low in *Arcanum* and especially low in *Warcraft* as only one out of twelve 'Hero units' was female.

Second, caring is a feature that is successful in all the example games. It is related to situations in which the player has to take care of characters physically and mentally.

Possibilities for the latter were few. Caring in *The Sims* is more diverse than in the other example games and consists of taking care of their basic needs such as hunger, and developing their social and intellectual abilities. While *The Sims* also provides tools for mental caring (for example interacting with a pet raised comfort), caring in *Warcraft* and *Arcanum* is mainly limited to physically taking care of the characters so that they are damaged as little as possible in fights and they are resurrected when possible. The player of *Arcanum* can, however, take a role of a healer, gather a large team of NPC fighters, and let them handle battles while the player concentrates on taking care of his or her team mates by healing them. Physical caring in all example games is an important part of interaction and conflict so on most occasions caring as a strategy does not limit the player in any way. However, *Warcraft* is impossible to play through without losing a single character under the player's control, so if the strategy was interpreted differently it could be concluded that caring in *Warcraft* is limited because some characters will die regardless of caring. Indeed there has not been much use of caring in computer games, and this may, in part, explain the popularity of *The Sims* among female players.

Features That Were Not Found in All the Example Games

Relationships were present in all the example games but it was successful as a feature only in *The Sims* and *Arcanum* because the player cannot affect the relationships in *Warcraft*. Relationships can be friendly or hostile and the characters in *The Sims* and *Arcanum* have a level of relationship for every character in the game. If a character in *The Sims* has not met a character this level is '0' and for a friend this level is '50' or higher. All actions between two characters in *The Sims* usually affect this level. In *Arcanum* the player cannot see these values but if his or her alignment is 'evil' then all the characters with 'good' alignment act hostile against that character. Interacting with other characters is based on simple dialogue but a

character with good diplomacy skill can also improve relationships through dialogue. A curious incident happens if the player becomes very good friends with an NPC character named Virgil: he will tell a story about his past. Even if this incident with Virgil is unique in the game, it allows the player to empathise with that particular game scenario. However, relationships are more diverse in *The Sims* because all of the characters are possible friends, lovers, husbands or wives and the game is designed to underline the meaning of relationships, which is seen to be important for girl players (Inkpen et al. 1993, 16). However, even in *The Sims* relationships are superficial and consist of simple dialogues, but at least some possibility of developing social relationships is present. Relationships as a feature in *The Sims* does not limit the player, but the character still needs to go to work to prevent running out of money and needs to take care of other basic needs. Relationships are somewhat limited in *Arcanum* because the player can only have a limited amount of friends on the character's team, but relationships as a feature do not limit the play experience. Dialogues with other game characters were alternative ways to proceed in the game and felt more rational than the direct combat actions with violence. This notion is in line with the opinion of Graner Ray (2004, 48). Possibilities for interaction and developing complex relationships with NPC characters are important and worth developing as feminine features in our opinion. This follows Nancie S. Martin's suggestion that emotional content that evolves from the relationships is a worthwhile quality (1999, 148). The popularity of *The Sims* can be explained by the possibility it provides for developing relationships among characters.

Each of the example games included a few situations in which the game set some time limits for the player. However, there are more possibilities for advancing and wandering at one's own pace in *Arcanum* than in any other of the example games. In *Arcanum* the player can hurry the time (by an hour, a couple of hours or one day), and it is also possible to define whether the battles are in real time or are turn based. At the

same time there are some quests in which the right timing matters. In *The Sims* and *Warcraft* more of those compulsory commitments that the player has to complete in a short period of time exist. These kinds of situations, where the player has to compete with the clock, are not seen to be appealing for girls (Laurel 1999, 122). For example, in *The Sims* the character has to eat and sleep once in a while and in *Warcraft* the player has to protect the base or to build a large army within a limited time. In single-player mode, *Warcraft* involves a real-time strategy, which means that the game has an intensive and continuous real-time struggle.

Arcanum and *The Sims* both give the player a possibility to play with common and realistic characters and roles. In *Warcraft* all the characters are more or less fantastical and therefore use of at least some magic and unusual characters is unavoidable. Not only the appearance but also the needs and behaviour of a character affect how realistic it is. Movies and computer games are similar in the sense that not everything must be visible for the viewer in order to make her/him understand what is happening. In *The Sims* the player has to feed the character a couple of times a day in order for it to stay alive, but in *Warcraft* the player can easily imagine the soldiers are eating even though one cannot see it. Entirely inhuman characters were quite rare in the example games. At the same time, everyday roles such as 'mothers' or 'teachers' were absent.

In *Warcraft* the settings for activities are much like our own world but the situations, characters, and the plot are filled with fantasy. In *Warcraft* there is no possibility for using realistic activities as a feature. *Arcanum* and *The Sims* both have such a possibility. The game world in *Arcanum* and *The Sims* is very realistic and conforms to the laws of physics. Characters in *The Sims* live ordinary, everyday lives. *Arcanum*, for one, is set in a realistic 19th century milieu with realistic circumstances, but *Arcanum*'s plot includes mystical and magical features. Therefore, realistic activities are not possible in all of the occasions. For example, if the player does not want to travel by teleportation to unrealistic places he or she will be unable to

finish the game. In *The Sims*, time may sometimes pass faster or



Picture 2. A moment of small talk between girls is a common situation in the real life as well.

slower than in real life. The value of money is not very realistically simulated in any of the example games. Demanding real-life activities and familiar settings as a feature, *The Sims* is a rewarding game whereas *Warcraft* and *Arcanum* are not.

Playing without violence is a feature that has been widely written about in the literature that deals with girls and computer games. It is commonly stated that girls prefer non-violent games (Cassell & Jenkins 1999b, 11; Greenfield & Subrahmanyam 1999, 48, 50-52, 54, 62; de Witt 1997; Haines 2004a, 7; Haines 2004b, 5; Suoninen 1999, 152). Unfortunately we have to admit that none of the example games was adequate for playing completely without violence. In *Arcanum* playing without violence was quite a worthwhile feature, although the player has to kill some sewer rats. Also surviving in the

beginning of the game requires running away from hostile wolves if the player does not wish to kill them. Meanwhile in *The Sims* it became difficult to satiate all the needs of the game character and because of this the game character suffered. This can be counted as violence at the hands of the player who acts as a god.

In the world of *Arcanum* both offensive and defensive violence exists. It is not impossible to act without using violence in *Arcanum*, but the whole game seems to be based on the assumption that the player wants to fight against opponents, so from time to time the character has to defend him or herself in order to stay alive. True, there are also quests in the game that only need problem solving, but in most of the cases it is easier to move on by using force. In *Arcanum* the character cannot travel by foot when she or he tries to avoid violence. In the forests the character is up against many kinds of beasts and thieves. Therefore, she or he has to travel by train or by ship, which is very expensive. Overall the player's character meets many interesting NPCs by acting violently.

It is impossible to play *Warcraft* without violence. The player has to beat the opponents and kill them. In the whole game there are two quests in which it is possible to succeed without violence. *The Sims* is different because the game does not require the player to use violence at any point. Although it is possible to kill characters in *The Sims*, it is not the main goal.



Picture 3. Gameplay of Warcraft is gory.

Features That Did Not Succeed in Any of the Example Games

We were surprised by the fact that none of the example games include a possibility for co-operation where two or more people work together in order to achieve a common aim. This kind of co-operation demands either another human player or an AI (Artificial Intelligence) that is significantly more sophisticated than those of today. Instead we noticed that *The Sims* and *Arcanum* provide possibilities for rich interaction between characters. *Arcanum* and *Warcraft* both allow very restricted co-operation where only the characters controlled by the player are able to co-operate with each other. In *Arcanum* the player can use diplomacy skills to gather a team from NPC characters, which can then co-operate with the player in battles. Co-operation with the team outside combat situations is non-existent. *Warcraft* supports co-operation better because with the

multiplayer mode players can co-operate when they play on the same team.

Family Resemblance and Our Experiences

In conclusion, the situations we encountered in these example games were usually more limiting than opening up new opportunities. Two of the eight features (caring and female characters) were successful in all example games, four of them were successful at least in one example game (relationships, setting one's own pace, realistic characters, realistic activities), and two of the features were not found in any of the example games (violence and co-operation). Five of the features were successful in *The Sims* and *Arcanum*, while only two were successful in *Warcraft*. One's own pace was a successful feature only in *Arcanum*, while realistic activities was successful only in *The Sims*.

The features we personally found enjoyable are mostly in line with the used reference features. For us, female characters as protagonists are important parts of games. Nevertheless, all the computer games are not about identifying oneself with the main character. We also think that relationships, realistic characters, and possibility to co-operate and care make games better. Relationships between characters were interesting even when we could not influence them, which was the case in *Warcraft*. For example, the triangle between Priestess Tyrande, Illidan Stormrage, and Malfurion Stormrage was interesting to follow. These three characters are not particularly realistic, since they are not even human, but realistic characters is another feature that we feel is important. We speculate that playing everyday roles is not as important as finding common craftsmen and persons practicing an everyday profession. The cultivated librarian in *Arcanum* and the plumber in *The Sims* are just a couple of examples of realistic NPCs that created meaningful dialogue and enlivening encounters in the gameworld. We also feel that even superficial co-operation creates a feeling of safety and brings a feeling of not having to

struggle through the game alone. One of the games in which co-operation plays a greater role than in the example games is *Everquest* (1999). According to Taylor, group play and social skills are needed to succeed in *Everquest* (Taylor 2003, 25). Co-operation also decreases the amount of pressure that might come from competitive situations. However, these features cannot be implemented in all game types. Puzzle games can be entertaining without any of these. Playing at one's own pace divided our opinions, and neither of us particularly like realistic activities in games. We are not against violence in games, either.

The fact that we do not feel that all of the features are enjoyable can be explained with the family resemblance character of a feminine playing style: every feminine player does not include the same feminine features in her or his playing style. When we look at the results of how well the features work in the example games, *Warcraft* can be seen as the least suitable for feminine players. Nonetheless, we as feminine players feel that *Warcraft* is a very engaging and entertaining game. In the next section we discuss these results from the perspective of each of the example games. We also evaluate the essential procedures of the study and the feminine features used. Finally, we propose ideas for further research.

Discussion

In this section we discuss how the features found in earlier feminist game studies were present in the example games and speculate on the validity of the features. We also present a few ideas for further study and some game features that we feel are feminine but were not found in the references.

In this study we found differences in the way the three example games - *Arcanum*, *The Sims*, and *Warcraft* - correspond to the assumed preferences (i.e. the feminine features) of feminine players. The results may partly explain the presented statistic that half of the players of *The Sims* are females, because *The Sims* corresponds to feminine features better than the two

other example games. Co-operation and playing at one's own pace were the only features that did not open up any possibilities to proceed, but rather limited the experience. Compared to the other example games, *The Sims* has two exceptions. First, the game does not require the use of violence on any occasion. Second, it was the only game with the possibility to act realistically in familiar situations. Neither these two features nor co-operation were present in *Arcanum*. Playing at one's own pace, however, was successful only in *Arcanum*. *Warcraft* was undoubtedly the worst of the example games regarding the feminine features. Only caring and using female characters led to positive experiences and success in the game. Despite that, the division between female and male characters was uneven as males were more common.

Our Feminine Style of Playing

This study focuses on subjective interpretations of computer games. We will evaluate the study through four evaluation principles for interpretation, and are therefore suitable for evaluation of human meanings (Isomäki 2002). Klein and Myers (1999) have presented seven evaluation principles, of which we will use four: the principles of the hermeneutic circle, contextualisation, interaction between the researchers and the subjects, and multiple interpretations. These principles were selected of the seven and considered sufficient because the analysed material in the study, i.e. the selected example games, is unchangeable in nature. Therefore, the emphasis of the evaluation is on the scrutiny of the playing subjects' interpretations based on their own experiences.

The fundamental principle of the hermeneutic circle requires that human knowledge is considered as iteration between parts with interdependent meaning and the whole. In this study we have tested the selected feminine features through three example games. This has developed our understanding of the ways that the features can be present in computer games. Therefore, after playing the games many

times and in many ways we learned to interpret the feminine features more thoroughly. The principle of contextualisation requires a critical evaluation of the research setting. We consider the theory of femininity by Heinämaa as relevant for studying femininity in computer games. Playing is a deeply experience based contextual activity in which the playing subjects' intertwining mental and physical actions and qualities produce a thorough understanding of the game under study. We argue that by playing the games the experience of the games' features is more comprehensive than observing or studying the experience of others. It is also a tradition within computer game studies, and seen as important, that the researcher is familiar with computer game culture and the researcher often plays the games by him or herself.

The principle of interaction between the researchers and the informants is usually used in order to find the inquiry's social effects, which are caused by interaction between the researchers and the informants. We evaluate the interaction between us as researchers and the research objects, i.e. the example games. Preconceptions were formed through the eight feminine features and our prior knowledge and experience of the example games. The knowledge of the example games and other games of these types has probably affected how we proceeded and acted in the games during the empirical study. Thus we might have bypassed some potential or alternative pathways in the example games that could have changed the results. It might also be problematic to enjoy the game and analyse playing at the same time. We aimed to avoid this dilemma by analysing the playing experiences afterwards. Because we carried out the empirical phase together, we were able to discuss the results, which led to multiple perspectives. This sensitivity to varying interpretations is required by the principle of multiple interpretations. Nonetheless, we could not go through all the possible routes and actions in the example games because the multiple variations are countless.

Critique of Found Features and Future Directions

We found it difficult to evaluate some of the features in the example games. When it comes to digital pictures drawn on the display, realistic activities are difficult to define. All of the features can be interpreted in several ways because they are not specifically defined in the references. For example, relationships may be understood to be positive as well as negative communication between people. Also defining violence is troublesome. We would prefer to exclude self-inflicted injuries, done for the purpose of gaining something, from this concept: a character might injure his or her leg after a jump but then manage to grab a magic scroll after the jump. Many magical effects in *Arcanum* lie on the cusp of violence: a spell that disintegrates another character is equal to killing but at the same time it cannot be unequivocally defined as a violent act. It must be noted that new technology brings more realistically simulated violence with every new generation of graphics' cards, and more realistic violence may be a problem for feminine players (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 17). This does not regard only the feature related to violence, but to all features that are feminine. Because of the indefiniteness of the features, we had to make some interpretations in these cases and therefore the results are subjective in nature. Besides interpretations it is hard to determine exactly whether a feature works in a game or not. A feature can be successful in one sector of a game but the implications of this feature vary in the game as a whole. For example, some violence may be needed in some game levels but not in other ones.

We speculate that there are feminine features that need further specification. Even if many features are present in a game, it does not necessarily mean the game is fun to play for a feminine player. For him or her, many of the features set other conditions that must be met in order to get the desired result. For example, a game that takes place in the realistic settings of the Second World War and includes realistic activities, such as shooting and shouting, does not necessarily please the feminine

player. For feminine players, the actions in a game should be familiar. Also the subjective and cultural motives behind the playing preferences in games and the possible interdependencies between features should be studied. For example, according to Inkpen et al. "[t]he social aspect of just having someone around as company or having someone that the child could demonstrate their skill to was important for girls" (1993, 15). Therefore girl players do not like fast-paced games because in group play situations they move the emphasis from social interaction during the game to deep concentration on play performance. Another example is related to non-violence, since games can be seen as refuge places from the violence that surrounds us in the real world (Noble et al. 2003, 10).

Even if the feminine features have been valid for some period of time, some of the features discussed in the used references may not be valid anymore in contemporary computer games or they might have changed their form. For example, the need for strong female characters has been met in the new games quite well, although their appearance is geared towards the male audience. Also the games have become more realistic through new technology, and the Internet has brought social and co-operative aspects into the games.

Features that we could not find in the used references, but which we think are significant for a feminine player are feminine aesthetics and the possibility of shaping the game world. By feminine aesthetics we mean the kinds of graphics and colours that appeal to feminine players. For example, *Arcanum* has colours and a style that we think is grey, dull and unapproachable. However, many of the used features can be seen from the perspective of the interface and aesthetics as well: for example, realistic activities and violence can be pictured in many different ways. Meanwhile *The Sims* and *Warcraft* have multiple colours and good-looking pictures. The artful movies in *Warcraft*, that are prizes as themselves for carrying out objectives and quests, are also worth noting. *The Sims* on the other hand is a good example of a game in which the player can

modify the decor. Furniture and objects can be downloaded from the Internet in order to decorate the house in a way that pleases the player. Modification of spaces is not possible in *Warcraft* or *Arcanum* without a considerable amount of time and knowledge.

Many of the earlier girls' games¹⁵ have been strongly narrative, but we were surprised that we did not find any feature that would point to a plot or narrative in the used references. We agree with Bennet, Brunner and Honey's opinion that good narrative and an interesting plot bring much entertainment value into a game: "Since girls are less motivated by winning than by following the flow of the story ..." (1999, 84). Our interest stayed much longer in *Warcraft* and *Arcanum* than in *The Sims* partly because they have a story, while *The Sims* does not. In addition, both *Warcraft* and *Arcanum* had movie sequences which were entertaining additions inside game sessions. They also opened the plot more deeply for the player.

Features that were brought into discussion in the middle of the 1990s could be updated by rethinking them through contemporary games and today's culture in which active players do not consist of only school-aged boys anymore but also adult men. Instead, most of the female players are pre-school or elementary-school children. As girls grow up the amount of time they devote to playing computer games decreases rapidly (Suoninen 2003, 59-61), and it is worth wondering whether this is related to the game contents themselves or to the features in games not suitable for grown-up females. Women who are left out of computer game culture may not understand why their husbands play computer games. Some of these women consider themselves as widows of the games.¹⁶

¹⁵ Plenty of girl games were created in the 90s during so-called girl game movement. For example, HerInteractive, Purple Moon, Girl Games, Sega's Girls' Task Force, Sanctuary Woods, and Mattel designed girls' computer games that resembled interactive movies more than games (Kangas 2002, 150). *Barbie™ Fashion Designer* from Mattel was the most profitable game, while many of the girls' games did not arouse any special interest among players.

¹⁶ See Widows of Wolfenstein
<URL:<http://members.shaw.ca/sheracanada/>>. 18.2.2004

Conclusion

In summary, we have presented that using Sara Heinämaa's theory of a feminine style of being offers a tool to study the possibilities for feminine players in computer games. In the study we were interested in finding out how contemporary computer games both open up and limit the feminine playing style. According to the results, caring and female characters were ways of playing that could be implemented with success in all the example games. Contrary to the successful features, non-violence and co-operation were features that caused major limitations, for example the inability to complete the first mission in *Warcraft*, while playing the example games. Thus, the example games do not make full use of feminine features that form a feminine style. Results also show that *The Sims* and *Arcanum* are equally suitable for a feminine style of playing and are significantly more suitable than *Warcraft*. However, some of the features found have become obsolete and are being reshaped in the games, and others need updating. It can also be concluded that it would require additional research to determine if some of the feminine features are more valuable to feminine players or if all features should be present in a computer game that is mainly targeted to feminine players. Finally, research on features that not only girl, but also adult female players find attractive in games should be studied more carefully: with a wider spectrum of games, in many different situations, and with varying user groups.

References

- Bennet, D., Brunner, C. & Honey, M. 1999. Girl games and technological desire. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* (2nd ed.). Massachusetts: The MIT Press, 72–89.
- Bryce J. & Rutter, J. 2002. Killing like a girl: Gendered gaming and girl gamers visibility. In F. Mäyrä (Ed.), CGDC Conference

- Proceedings. Tampere: University of Tampere Press, 243–255.
- Cassell, J. & Jenkins, H. 1999a. Chess for girls? Feminism and computer games. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* (2nd ed.). Massachusetts: The MIT Press, 72–89.
- Cassell, J. & Jenkins, H. (Eds.). 1999b. *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press.
- de Castell, S. & Bryson, M. 1999. Retooling play: Dystopia, dysphoria, and difference. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 232–261.
- Crawford, C. 1982. *The Art of Computer Game Design*. <URL:<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>> 19.4.2005.
- Digital women: Desire and loathing in the videogame industry. Edge. March, 2003. Number 121. 54–65.
- Ermi, L., Heliö, S. & Mäyrä, F. 2004. The power of games and control of playing. Children as the actors of game cultures. *Hypermedia Laboratory Net Series 6.*, Hypermedia Laboratory of the Univeristy of Tampere, University of Tampere.
- Gailey, C. W. 1993. Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games. *Journal of Popular Culture*, 27(1), 81–97.
- Glen, D. 1996. Gender Blender. *Wired* 4(11), 190.
- Girl Online. March, 2003. Edge, 121, 71–74.
- Goldstein, Jeffrey. 1994. Sex differences in toy play and use of video games. In J. H. Goldstein (Ed.), *Toys, Play, and Child Development*. New York: Cambridge University Press.
- Graner Ray, S. 2004. *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Charles River Media, INC.
- Greenfield, P. M. & Subrahmanyam, K. 1999. Computer games for girls: What makes them play. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* (2nd ed.). Massachusetts: The MIT Press, 46–71.
- Grimes, S. M. 2003. 'You shoot like a girl!' The female protagonist in action-adventure video games. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference*. DIGRA: Utrecht University. CD-ROM.
- Haines, L. 2004a. Why are there so few women in games? For Media Training North West. Website of Women in Game Development, A Special Interest Group of the International Game Developers Association. <URL:http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf> 19.4.2005
- Haines, L. 2004b. Women and Girls in the Games Industry. Media

Training North West.

- Heinämaa, S. 1996. Ele, tyyli ja sukupuoli: Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikysymykselle [Gesture, Style and Sexual Difference: Body Phenomenology and its Meaning for the Gender Issue]. Tampere: Gaudamus Kirja.
- Heinämaa, S. 2003. Toward a Phenomenology of Sexual Difference: Husserl, Merleau-Ponty, Beauvoir. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Inkpen, K., Upitis, R., Klawe, M., Lawry, J., Anderson, A., Ndunda, M., Sedighian, K., Leroux, S. & Hsu, D. 1993. We have never-forgetful flowers in our garden: Girls' responses to electronic games. *Journal of Computers in Math and Science Teaching* 13, 383–403.
<URL:<http://www.cs.sfu.ca/~inkpen/Papers/Girls/girls.html>> 19.4.2005.
- Isomäki, H. 2002. The Prevailing Conceptions of the Human Being in Information Systems Development: Systems Designers' Reflections. Department of Computer and Information Sciences, University of Tampere, A-2002-6.
- Isomäki, H. & Pohjola, A. 2005. Introducing multiple views on gender and information technology. In Isomäki, H. & Pohjola, A. (Eds.), *Lost and Found in Virtual Reality: Women and Information Technology*. University of Lapland: Rovaniemi.
- Kafai, Y. B. 1999. Video game designs by girls and boys: Variability and consistency of gender differences. In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* (2nd ed.). Massachusetts: The MIT Press, 90–114.
- Kangas, S. 2002. Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit. In E. Huhtamo & S. Kangas (Eds.), *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Tampere: Gaudamus Kirja, 131–152.
- Keighley, G. 1 December, 2002. The biggest franchise of them all? Business 2.0.
<URL:<http://www.business2.com/b2/web/articles/0,17863,515209,00.html>> 21.4.2005.
- Kerr, A. 2003a. 'Girls just want to have fun!' Case study for the strategies of inclusion: gender and the information society project. IST Programme, EU.
- Kerr, A. 2003b. 'Girls women just want to have fun' – A study of adult female players of digital games. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference*. DIGRA: Utrecht University. CD-ROM.
- Laber, E. 2001. Men are from Quake, women are from Ultima. The

- New York Times 11 January 2001.
 <URL:<http://www.nytimes.com/2001/01/11/technology/11ROLE.html>> 19.4.2005.
- Laurel, B. 1999. Interview with Brenda Laurel (Purple Moon). In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat* (2nd ed.). Massachusetts: The MIT Press.
- Martin, N. S. 1999. Interview with Nancie S. Martin (Mattel). In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 136–150.
- McEnany Caraher, Lee. Interview with Lee McEnany Caraher (Sega). In J. Cassell & H. Jenkins (Eds.), *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 192–212.
- Nikken, P. 2000. Boys, girls and violent video games, the views of Dutch children. In C. von Feilitzen & U. Carlsson (Eds.), *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perception*. Unesco Yearbook.
- Noble, R., Ruiz, K., Destefano, M., and Mintz, J. 2003. Conditions of engagement in game simulation: Contexts of gender, culture and age In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference*. DIGRA: Utrecht University. CD-ROM.
- Provenzo, E. 1991. *Video kids: Making sense of Nintendo*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University.
- Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri [Children's game culture]. In E. Huhtamo & S. Kangas (Eds.), *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 95–130.
- Suoninen, A. 1999. 'Tietokonepelejäkö? Ei kiitos.' Miksi pelaamien ei viehätä tyttöjä? ['Computer games? No, thanks.' Why are girls not attracted to playing?]. In T. Honkala (Ed.), *Pelit, tietokone ja ihminen*. Publication of Suomen tekoälyseura, symposiosarja no. 15. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu, 147–155.
- Suoninen, A. 2003. Tietokone taipuu moneksi - mutta mihin sitä käytetään? [A computer can be used in many ways – but for what is it used?]. In S. Kangas & T. Kuure (Eds.), *Teknologisoituva nuoroitus*. Publication of Nuorisotutkimusseura 33 & Nuora 26. Helsinki: Nuorisotutkimusseura, 56–73.
- Taylor, T. L. 2003. Multiple pleasures: Women and online gaming. *Convergence* 9(1), 21–46.
- Veijola, S. 2004. Pelaajan ruumis. Sekapeli modaalisena sopimuksena [Player's body. Mixed game as a modal agreement]. In E. Jokinen, M. Kaskisaari & M. Husso (Eds.), *Ruumis töihin! Käsite ja käytäntö*. Vastapaino: Tampere.

de Witt, K. 1997. Computer game designers make a play for girls. The New York Times, June 23. <URL:<http://www.nytimes.com/library/cyber/week/062397girls.html>> 19.4.2005.

III KESKUSTELU

1. TUTKIMUKSEN ARVIOINTI

Artikkelimme pyrkivät avaamaan naistutkimuksellista, poikkeuksellisen pelaajaryhmän huomioon ottavaa näkökulmaa tietokonepeleihin. Siinä missä aikaisemmassa pelitutkimuksessa on usein tarkasteltu pelien rakennetta, pelejä oppimisen välineenä tai pyritty löytämään pelaamisen historiallista taustaa, vaikutuksia lapsiin tai koordinaatiokykyyn, meidän lähtökohtanamme oli valottaa tytöjen pelaamattomuuden taustalla vaikuttavia peleihin liittyviä seikkoja. Työtämme täydentäisi tutkimus sosialisista ja kulttuurisista tekijöistä, esimerkiksi asenteista, jotka vaikuttavat tytöjen pelaamattomuuteen. Esimerkiksi tyttö- ja poikakulttuurien katsotaan näkyvän pelien pelaamiseen liittyvissä valinnoissa. Tyttö- ja poikakulttuurista poimitut stereotyyppiset mieltymykset eivät ole kuitenkaan johtaneet mielekkäisiin tytöjen peleihin, vaan jako tytölle ja pojille erikseen suunniteltuihin peleihin on johtanut epä-pelillisiin ja yksinkertaisiin tuotteisiin (Kangas 2002).

Tässä luvussa käsittelemme laadullisen tutkimuksemme yleistäväyyttä, tutkimuksen tulosten hyödynnettäväyyttä sekä työmme artikkelimuotoisuutta. Keskustelun toisessa luvussa keskitymme tarkemmin kunkin artikkelin arvointiin. Ideoita jatkotutkimukseen esittelemme eri yhteyksissä sekä luvussa 1 että luvussa 2.

1.1. Sovellettavuus

Kuten olemme työssämme osoittaneet lähdekirjallisuutemme kautta, naisten ja tytöjen tietokonepelaamisen erityisluontea on yleisesti tiedostettu pelitutkimuksessa. Olemme lähestyneet teemaa pelilähtöisesti tutkimalla, voisivatko pelit olla osasyy siihen, miksi naispuolisista pelaajista on suhteessa miepuolisista pelaajiin vain vähän. Teoriataustamme feminiinisestä olemisen tyylistä ja sitä kautta pelaamisen tyylistä sekä tyttömäisen vastapelaamisen mahdollisuksista avasivat näkökulman, joka vaati empiiriseltä tutkimukselta tytöjen tai naisten sekä tietokonepelien, lähtökohtaisesti toisilleen vieraiden tekijöiden yhdistämistä. Tätä suhdetta tutkimme me, tietokonepelien parissa muutenkin viihtyvät testihenkilöt, ilman pelaamiseen liittyviä negatiivisia ennakkoolettamuuksia tai asenteita. Lisäksi tarkoituksemme oli kattaa kaikki feminiiniset pelaajat ja naispuoliset pelaajat, vaikka itse olemme jotain määrittelemätöntä tytön ja naisen sekä feminiinisen ja

maskuliinisuuden väliltä. Myös henkilöhistoriamme perheissä, joissa olemme yhden tai useamman pojан lisäksi ainoita tytöjä, on voinut vaikuttaa kannustavasti suhtautumiseemme tietokonepeleihin sekä pelaamisen tapaan emmekä siten välttämättä edusta tyypillistä tyttö- tai feminiinistä pelaajaa. Nämä kohdat voitaisiin nähdä tutkimuksemme laatua kyseenalaistavina seikkoina.

Laadullisessa tutkimuksessa ei kuitenkaan ymmärryksemme mukaan pyritä absoluuttisiin totuuksiin ja subjektiivisuus nähdään välttämättömänä tekijänä, eikä sellaisena edes välttämättä negatiivisena. Olennaista on subjektiivisen asetelman ymmärtäminen. Myös asetelmamme fenomenologisen juonteen kautta nähtynä subjektiivisuus on pikemminkin välttämättömyys kuin heikkous. Subjektiivinen tieto ei ole mahdollista ilman subjektiivisuudesta riippumatonta tekijää, joka ei tällöin saisi olla itsessään subjekti, eikä historia, joka on subjektin historia (Varto 1995). ”[E]i voida ajatella, että tiede itsessään saattaisi esittää mitään osaa pyrkimyksessä objektiiviseen tietoon” (Varto 1995, 22).

Tutkimuksemme tarkoituksena oli ymmärtää tietokonepelen rakennetta, analysoida pelaamisen tavan synnyttämiä kerronnallisia tilanteita näissä rakenteissa ja verrata pelin ominaisuuksia sekä syntyneitä tilanteita peleissä feminiinisiksi tai tytölle sopivaksi väitettyihin ominaisuuksiin pelaamalla valittuja pelejä. Teoriassa kuka tahansa voi pelata samoja pelejä samoilta tavoilla seuraten feminiinisten tai tytölle sopivien ominaisuuksien määritelmiä. Omien subjektiivisten kokemustemme rikkaus näyttäytyykin niissä henkilökohtaisissa kokemuksissa, jollaisiksi pelitilanteet koimme. Jokainen pelaaja kokee tietokonepelin ja sen vaiheet omalla tavallaan omien tietojensa, taitojensa ja elämäkokemuksensa pohjalta. Tutkimuksen tekeminen yhdessä auttoi kokemusten analysoimisessa. Pelattuamme kaikkia pelejä omilla tahoillamme pystymme keskustelemaan kokemuksistamme ja vertailemaan niitä. Näin tutkimuksen taustalla vaikuttaa kaksi erilaista kokijaa yhden sijasta ja tulokset ovat monipuolisemmat.

Pelien tutkiminen pelaamalla niitä itse eroaa melko suuresti siitä (perinteisestä) pelien tutkimuksesta, jossa tutkija tarkastelee koehenkilö(ide)n pelaamista. Ilman omaa pelikokemusta tutkija on tällöin tavoittanut pelikokemuksen koehenkilön verbaalisten kykyjen rajoittamana tai tallennettujen ja tulkittujen ruumiinliikkeiden kautta ilmentyneenä. Omalla lähestymistavallamme on mainitut heikkoutensa, mutta keinomme on auttanut hallitsemaan pelaamista ilmiönä, koska olemme pystyneet ymmärtämään perusteet pelitilanteisiin liittyvien

valintojen taustalla. Ongelmallista tällaisessa tutkimuslähtökohdassa, jossa tutkija pelaa itse analysoitavaa peliä, on kuitenkin myös pelistä saatava mielihyvän kokeminen ja pelin analysoiminen yhtäaikaisesti. Pyrimme välittämään tämän ongelman analysoimalla pelikokemuksiamme jälkikäteen.

Tutkimuksemme paljasti, etteivät kolme esimerkkeinämme toimivaa tietokonepelii täysin anna vastakaikua naispuolisen tai feminiinisen pelaajan mieltymyksille. Valitsemamme pelit edustavat niiden tietokonepelien kirjoa, jotka ovat menestyneet hyvin viime vuosina. Kaikkia peligenrejä ei ole otettu huomioon, vaan käsittelemme ainoastaan kolmea eri genreä: simulaatiopelit (*The Sims*), roolipelit (*Arcanum*) ja strategiapelit (*Warcraft*).¹⁷ Käytettyjen esimerkkipelien menestys johtunee suurelta osin panostuksesta markkinointiin ja pelien yleisestä laadusta eli avokätilästä investoinnista pelien kehittämiseen. Jos taas ajatellaan menestyksen johtuvan niiden miellyttävyydestä pelaajien, joista suurin osa on miespuolisia, keskuudessa voidaan ajatella markkinoilla olevan sellaisiakin pelejä, joiden tuottavuus ei ole ollut järin suuri niiden miellyttääessä ainoastaan pientä nais- ja tyttöpelaajien joukkoa. Esimerkkipelien valintaan vaikutti kuitenkin se, että pidimme itse näistä peleistä ja olimme ennen tätä tutkimusta pelanneet niitä mielellämme. Kuten olemme artikkeleissamme pohtineet, onkin kiintoisaa miten esimerkiksi *Warcraft*-pelin huono vastaavuus feminiinisten ominaisuuksien kanssa suhteutuu siihen, että tosiasiassa pidämme kyseisestä pelistä. Tätä problematiikkaa käsitellään tarkemmin Keskustelu-osion luvussa 2.

Tutkimusmenetelmme rakentaminen poikkitieteellisesti on antanut työllemme juuri aiheeseemme sopivan lähestymistavan. Siinä missä tietokonepelien ja niiden suunnittelun taustalla vaikuttavat kulttuuri, eri pelaajaryhmät ja teknologia, artikkelimme ovat sisältäneet kulttuurintutkimuksen ja sosiologian, naistutkimuksen sekä soveltavan informaatioteknologian värittämää keskustelua. Mediatieteen opiskelijoina näiden kaikkien alojen tuntemuksemme ja valittujen teoriapohjien taustojen tuntemisemme ei varmastikaan ole täydellistä, mutta toivoaksemme riittävää. Tässä mielessä itse tutkimustyö on ollut haastavaa ja mielenkiintoista sisältäessään hyvinkin erilaisten tekstien läpikäymistä.

¹⁷ Genrejakoja on olemassa useita, joista mikään ei kata onnistuneesti kaikenlaisia uusia pelejä ja niiden hybridimuotoja, mutta edellä mainitut kolme genreä kuuluvat yleensä kaikkiin genrejakoihin. Genrejakojen lisäksi pelitutkimuksessa käytetään myös pelien typologioita, joista tunnetuin lienee Smedstadin, Sunnanan ja Aarsethin (2003a ja 2003b) pelien typologia.

Perustutkimuksena työmme voi toimia pohjana niin teoreettiselle kuin suunnittelutyöllekin. Artikkeleista ”Girlish Counter-Playing Tactics” on julkaistu Game Studies - pelitutkimuslehden erikoisnumerossa, jonka teema on pelisuunnittelu, koska artikkelin tuloksia voidaan käyttää suoraan välineinä pelisuunnittelulle. Aivan yhtä hyvin tämäkin artikkeli sopii myös muihin tarkoituksiin.

1.2. Artikkeli muoto

Artikkeli muoto opinnäytteen rakenteena vaatii aikaa kaikkine artikkeleiden julkaisuun liittyvine käytäntöineen. Jokainen kolmesta tämän työn artikkelista on läpikäynyt aikaa vievän referee-kierroksen, eivätkä julkaisuprosessit ole aina edenneet suunnitellun aikataulun puitteissa. Koska tekstien hyväksymiset teoksiin ja journaaleihin kestävät kauan, olemme päätyneet rajoittamaan artikkeleiden määrän kolmeen. Alkuperäisen suunnitelmamme mukaan opinnäytteemme olisi sisältänyt myös mobiilipelien feminiinisten ominaisuuksien kartoituksen sekä kirjallisuuskatsauksen mobiilipeleistä. Nämä artikkelit tullaan julkaisemaan kuitenkin vasta myöhemmin.

Aiheeseemme artikkeli muotoinen työ sopi mielestämme hyvin. Muoto mahdollisti saman aiheen käsitelyn monipuolisesti eri näkökulmilta. Artikkeleiden julkaisuun ja työstämiseen liittyneet konferenssi- ja seminaariesiintymiset Lapset-seminaarissa¹⁸ Rovaniemellä 12.3.2004, CHI 2004 -konferenssin¹⁹ Special Area: Games -tapahtumassa Wienissä 24.–29.4.2004, Game Design Research Symposium:ssa²⁰ Kööpenhaminassa 7.-8.5.2004, Lapin elämysteollisuuden osaamiskeskukseen IV Tutkijatapaamisessa Rovaniemellä 24.11.2004 ja Creative Lapland -seminaarissa²¹ Rovaniemellä 7.-8.4.2005 antoivat perspektiiviä eri alojen tieteen tekemisen kentään ja traditioihin sekä auttoivat oman tietämyksemme ajantasaistamisessa. Seminaariesiintymisissä saatu palaute artikkeleihin liittyvästä tutkimuksesta on myös ollut arvokasta. Artikkeli muoto antoi sijaa opinnäytteen tekemiselle pienemmissä osakokonaisuuksissa, kuten AMPERS-projektiin yhteydessä. Osallistuminen Lapin yliopiston ja Lappeenrannan teknillisen yliopiston yhteistyössä tekemään ja TEKES:n

¹⁸ Ks. <http://ktk.ulapland.fi/LapsetSeminaari/>

¹⁹ Ks. <http://www.chi2004.org/>

²⁰ Ks. <http://civ.idc.cs.chalmers.se/events/workshops/gamedesign.2004/>

²¹ Ks. <http://www.creativelapland.com/seminar/>

Fenix-teknologiaohjelmaan kuuluvaan AMPERS-projektiin²² mahdollisti kahden artikkelin työstämisen rinnakkain käytännönläheisen pelisuunnittelutyön kanssa.

2. ARTIKKELEIDEN PÄÄTULOKSET JA ARTIKKELIOSAN ARVIOINTI

Tarkoituksemme tässä luvussa on arvioida käytettyjen metodologioiden toimivuutta artikkeleissa. Keskustelemme käytettyjen metodien rajoituksista, kehittämismahdolisuuksista sekä eri näkökulmien mahdolisista vaikutuksista tuloksiin. Seuraavaksi kertamme ensin lyhyesti artikkeleissa esitetyt päätulokset. Arvioimme tämän jälkeen artikkeleita erikseen. Yleisesti voidaan todeta käytettyjen metodologioiden täydentäneen hyvin toisiaan, minkä vuoksi tavoitimme tyttö- ja feminiinisten pelaajien mahdolisuidet pelien pelaajina ja pelikulttuurin toimijoina suhteellisen laaja-alaisesti.

Kahdessa artikelissä osoitetut tutkimustulokset tyttöjen ja feminiinisen pelaajan mahdolisuuksista tietokonepeleissä voidaan kiteyttää melko selkeään johtopäätökseen: verrattaessa aikaisemmassa feministisessä pelitutkimuksessa esitettyjä väitteitä tyttöjen ja naisten tai naispuolisen pelaajan mieltymyksistä tietokonepeleissä nykyaisiin tietokonepeleihin, tarkemmin kolmeen esimerkkipeiliimme, läheskään täydellistä vastaavuutta ei löytynyt. Tietokonepelit eivät siis juurikaan sisällä ominaisuuksia, joista naispuoliset pelaajat pitivät ja sisältävät ominaisuuksia, joista he eivät pidä. Pelien avaamat mahdolisuidet tyttömäiseen vastapelaamiseen ovat niin ikään heikot. Artikkelissa “Girlish Counter-Playing Tactics” pohdimme vastapelaamisen mahdolisuuksia tietokonepeleissä. Vaihtelu kolmen esimerkkipelin välillä oli melko suurta ja *The Sims* näyttää korreloivan parhaiten feminiinisen ja tyttömäisen pelaamisen tavan kanssa. Internetin keskusteluryhmässä tytöt kertovatkin pitävänsä *The Sims*-pelistä, koska he ovat tyttöjä²³ ja koska he pitivät pelin tarjoamista mahdolisista talon rakentamisessa ja sisustamisessa²⁴. Pelaajien kokemuksista päätellen kaiken ikäiset tytöt ja naiset pelaavat *The Sims*iä.²⁵ Todellisuudessa *The Sims* onkin ollut erittäin suosittu naispuolisten pelaajien keskuudessa verrattuna muihin saman ajan peleihin ja esimerkiksi *Warcraft*-peliin, joka tutkimuksessa osoittautui vastaavan

²² Ks. <http://www.tbrc.fi/ampers/>

²³ <http://www.tarantino.info/forum/index.php?topic=3400.from1114688251;topicseen>

²⁴ http://www.cheaterskrypt.com/pc/cheats/s/Sims_-_Unleashed.shtml

²⁵ <http://www.geek.com/news/geeknews/2003Jan/bga20030131018407.htm>

huonosti tyttö- ja feminiinisen pelaajan mieltymyksiin. *The Sims* -pelistä ilmestyi vuonna 2004 toinen osa, joka on myös osoittautunut suosituksi.

Tutkimustuloksemme olisivat saattaneet olla hedelmällisempiä, mikäli artikkeleihin "Girlish Counter-Playing Tactics" ja "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games" olisi valittu eri esimerkkipelit sen sijaan, että molemmissa artikkeleissa käytettiin samoja pelejä ominaisuuksien testaamiseen. Tutkimuksen tekeminen suuremmalla peliotannalla ja käymällä läpi niin suosittuja kuin vähemmänkin myyneitä pelejä kaikista peligenreistä tuottaisi oletettavasti laadukkaampia tuloksia. Lisäksi tuloksia olisi kiinnostavaa vertailla historiallisesta näkökulmasta tutkien kuinka pelien vastaavuus naispuolisten pelaajien mieltymyksiin on mahdollisesti muuttunut ajan saatossa.

De Certeauun teorian sopivuutta tietokonepelitutkimukseen käsitellyt artikkelimme osoitti, että tietokonepelejä voidaan lähestyä toimivasti täysin eri tarkoituksiin kehitettyjen mallien pohjalta. Pääätuloksemme oli, että strategian ja taktikan käsitteet auttoivat jakamaan pelitilanteen, 'magic circlen', selkeisiin osakokonaisuuksiin: pelin ennalta määriteltyyn rakenteeseen ja sääntöihin (strategia) sekä pelaajan toimintaan pelissä (taktiikka). Pelitilanteen jakaminen kahteen osaan ei ollut kuitenkaan kokonaan ongelmatonta, sillä strategian ja taktikan raja on tietyissä pelitilanteissa jokseenkin hämärä. Aluksi pidimme feminiinisiä ja tyttömäisiä ominaisuuksia pelaajan toimintaa rajoittavina tekijöinä eli strategioina artikkelissa "Michel de Certeauun strategia ja taktiikka pelitutkimuksen väliseenä". Lopulta päädymme kuitenkin käsittelemään "Girlish Counter-Playing Tactics" -tekstissä tyttömäisiä ominaisuuksia osina varsinaista pelaamista eli taktiikoina. Käsittelemme strategian ja taktikan käsitteiden ymmärtämistä lisää luvun 2 "Girlish Counter-Playing Tactics" -artikkelin arvioinnissa. De Certeauun näkemys kuluttajista heterogeenisena joukkona sopi näkemykseemme tietokonepeleistä. Tyttöpelaajat ovat hyvä esimerkki erilaisesta toimijaryhmästä.

Merleau-Pontyn filosofian lähtökohtana on maailmassa oleminen ja tämän olemisen keskuksena ja välineenä toimii keho (Klemola 1995). Ruumiinfenomenologisia teorioita ja fenomenologiaa ylipäättäään on käytetty laajalti kehoon keskittyvien tapahtumien, kuten

liikunnan tutkimuksessa.²⁶ Esimerkkipeliemme pelaamisessa varsinaisella liikkuvalla ja toimivalla, subjektiivisella ruumiilla ei ole suurtakaan osaa yksinkertaisten aistimellisten ja motoristen toimintojen lisäksi. Sukupuolikeskustelu on lähivuosikymmeninä keskittynyt ruumiillisuuteen (Heinämaa, Reuter ja Saarikangas 1997), joten feministiset teoriat käsittelevät kauttaaltaan ainakin jossain määrin ruumiillisuutta. Nämä teoriat saattaisivatkin sopia perinteisten tietokonepelien sijasta paremmin päälle puettavan ja pelaajan fyysisä liikettä vaativien pelien, kuten EyeToy®-pelien tutkimiseen.

Kuten pelitutkimuksessa on totuttu näkemään, olemme lainanneet työkalumme pitkälti muilta tieteenaloilta. Yksi syy tähän on ollut pelitutkimuksen vakiintuneiden teorioiden ja metodien vähys. Merkittävin pelitutkimukseen vaikuttanut teoria esitellään Aarsethin teoksessa *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature* (1997), mutta suurin osa pelitutkimuksellisista teksteistä on julkaistu 2000-luvulla. Esimerkiksi Konzackin (2002) ludologinen metodi tietokonepelin analysoimiseksi pyrkii mahdollisimman kattavaan analyysiin tietokonepelistä seitsemän pelin kerroksen avulla: laitteisto (hardware), ohjelman koodi (program code), toiminnallisuus (functionality), pelaaminen (gameplay), sisältö (meaning) ja sosio-kulttuurisuus (socio-culture). Konzackin metodin kaltainen kokonaisvaltaisempi pelin analyysi olisi voinut tuoda tutkimuksessamme esiin useampia tapoja toteuttaa esimerkiksi tyttömäisiä vastapelaamisen mahdollisuksia.

Tieteenalan nuoruuden vuoksi monet pelitutkimuksen keskeisiä käsitteitä käytetään vaihtelevasti riippuen käsiteltävästä aiheesta, tutkijasta ja tieteellisestä taustasta. Tämän vuoksi monet alan metodeista pyrkivät selkeään käsitteenmäärittelyyn. Esimerkiksi McMahan (2003) määrittelee termit immersio, sitoutuminen (engl. engagement) ja läsnäolo (engl. presence), kun Zimmerman (2004) puolestaan määrittelee narratiivin, interaktiivisuuden, leikin ja pelit, joita hänen mielestään käytetään ja tulkitaan tutkimuksessa yleisesti väärin. Lähestymme omassa tutkimuksessamme näitä käsitteitä pitkälti Mediatieteen näkökulmasta, mutta pelitutkimuksellista määritelmää esimerkiksi immersiosta olisi oman subjektiivisen arviomme lisäksi voitu käyttää osoittamaan feminiinisten ja tyttömäisten ominaisuuksien toteutumista käytetyissä esimerkkipeleissä. Pearcen (2004) teorian tarinoiden erilaisista esiintymistavoista tietokonepeleissä olisi voinut liittää artikkelin ”Girlish Counter-Playing

²⁶ Klemola (1995) on käyttänyt fenomenologista lähestymistapaa tutkimuksessaan kehollisuudesta liikunnan ja leikin sekä ilmaisun yhteydessä, Koski (1991) puolestaan käsittelee samalta pohjalta joogan ja budon harjoituksessa.

Tactics” analyysiin tarinoiden käsitellystä tyttömäisinä vastapelaamisen taktikoina. De Certeauun teoriaa strategian ja paikan suhteesta olisi puolestaan voinut avata uudella tavalla Jenkinsin (2004) teorialla pelisuunnittelusta narratiivisena arkkitehtuurina. Hyvinkin käyttäjäkeskeinen tutkimusasetelma valitun testiryhmän pelitilanteen havainnoinnista olisi antanut tuloksia laajemmasta ja heterogeenisemmasta käyttäjäjoukosta. Tällaista lähtökohtaa on käytänyt esimerkiksi Egenfeldt-Nielsen (2003) tutkiessaan tietokonepelaamisen vaikutuksia lasten koordinaatiokykyyn (engl. eye-hand coordination). Ongelmakohdaksi Egenfeldt-Nielsen (2003) huomasi valittujen lasten aikaisemman pelaamiskokemuksen vaikutuksen testitilanteeseen. Kafain (1999) tutkimuksessa lapsista koostuva testiryhmä suunnitteli itse tietokonepelejä. Tietokonepeliä parempaan soveltuvuutta tytölle ja naisille onkin pyritty lisäämällä naisten määrää pelisuunnittelijoiden joukossa (Kangas 2002).

Johdannossa esitellyssä Saarikankaan tutkimussa arkkitehtonisen tilan elämisestä subjektiivinen tilan muodostuminen on johdateltu de Certeauun pohjalta, mutta myös naistutkimuksellisesta Kristevan käsityksestä lasten tavasta muodostaa tila sekä fenomenologisesta Merleau-Pontyn näkemyksestä, jonka mukaan ”*liikuva subjekti luo tilan*” (Saarikangas 1999). Myös peleissä käyttäjä rakentaa tilaa pelissä liikkumalla ja sen puitteissa toimimalla. Feminiinisen tai naisellisen subjektiuden kautta rakentuvaa tilaa voisi käsitellä jatkotutkimussa. Butlerin käsitystä toistosta ja sukupuolen tekemisestä voisi liittää tällaisen tutkimuksen teoreettiseen taustaan. Butlerin kirjoitukset liikkuvat niin angloamerikkalaisessa poliittisessa feminismissä kuin ranskalaisissa ja saksalaisissa filosofisissa traditiossa ja psykoanalyyttisissä teorioissa (Ojajärvi 2004). Butlerin keskeisin väite kielää *luonnollisen ydinsukupuolen* olemassaolon ja määrittää sukupuolen muodostuvan *tekemällä*, Foucaultia lainaten *toistamalla* (Ojajärvi 2004). Butler on olennaisesti kehittänyt ajatusta ”*seksuaalisuksista toistotekojen kautta rakentuvina suorituksina*” (Rossi 2003). Butlerin jättäminen sukupuolisuuuden määritelmämme ulkopuolelle johtuu kuitenkin hänen sukupuolisuuuden jaostaan biologiseen ja kulttuuriseen muodostuneeseen sukupuoleen, sex ja gender.

Ojajärvi (2004) kirjoittaa sukupuolittuneille asetelmille perustuvien tutkimuksien toisintavan olemassa olevia sukupuolikäsityksiä. ”*Jos ajateltavissa olevat sukupuolet rakentuvat kaksijakoisen sukupuolioletuksen mukaisesti, voidaanko päätää tuottamaan muita kuin toisiaan täydentäviä ja toisilleen vastakkaisia sukupuoliasemia?*” (Ojajärvi 2004, 259), hän kysyy. Vaikka lähtökohtamme tähän tutkimukseen ei ole ollut butlerilaisessa sex/gender -

kahtiajajoissa, pohjaa se vastakkainasetteluun naisellisen/feminiinisen ja miehekkään/maskuliinisen pelaajan toiminnan tavoista. Tyttöjen ja naisten ulkopuolisuuks pelikulttuurissa on mielestämme kuitenkin niin silmiinpistävä, että halusimme ottaa sen varsinaiseksi tutkimuskohteeksi. Ojajärvi (2004) näkee tarpeelliseksi pohtia muunkinlaisia kuin metodologisia eli tutkimuksen lähtökohtaisia lähestymistapoja sukupuoleen. Olisimme siis saattaneet vältyä sukupuolijon toisintamiselta tarkastelemalla pelejä esimerkiksi joukkona erilaisia ominaisuuksia ja pohtimalla, mitkä ominaisuudet puuttuvat peleistä tai ovat niissä harvinaisia. Tällöin tutkimustuloksia olisi voinut käyttää monipuolisempien pelien toteuttamiseen kaikille, ei oletuksellisesti naisille, tytöille tai feminiinisille pelaajille. Kun tietokonepeleissä on useita erilaisia toiminnan mahdollisuksia, ne antavat sijaa niin sukupuolisille kuin muillekin ihmisten ja ihmisyhmien välisille eroille.

Ennen kaikkea ”[n]aisellisuus ja miehisyys eivät ole olemuksellisia, pysyviä ominaisuuksia, vaan historiallisesti ja kulttuurisesti rakentuneita ja sellaisina muuttuvia ja muutettavissa olevia seikkoja” (Heinämaa, Reuter ja Saarikangas 1997, 8), mistä johtuen historiallinen ajankohta niin pelien kuin pelaajienkin suhteen sekä länsimainen kulttuuri ovat vaikuttaneet tutkimuksessamme. Työmme on ehdottoman kulttuurisidonnainen kuvastaessaan vain oman kulttuurimme tapoja ja sisältöjä. Voi olla olemassa kulttuureja, joissa tytöt ovat yhtä vaikuttava osa pelikulttuuria kuin pojatkin.

2.1. Girlish Counter-Playing Tactics

Tavoitteenamme artikkelissa oli esittää, kuinka tyttöpelaaja vastapelaaa miehisessä kulttuurissa tuotettuja pelejä. Metodologiamme koostui tyttömäisiksi määritellyistä ominaisuuksista ja de Certeauun strategiasta ja taktiikasta. Lähtökohtana artikkelissa oli poimia aiemmasta pelitutkimuksesta ominaisuuksia, joista tytöjen oletetaan pitävän tietokonepeleissä ja käyttää näitä de Certeauun taktiikan tapaan pelaamisen lähtökohtina esimerkkeinä toimivissa kolmessa tietokonepelissä. Koska artikkelin tarkoituksena oli tarkastella pelaajan toimintaa pelimaailmassa nimenomaan vastapelaamisen kautta, päädyimme käsittämään tyttömäisiä ominaisuuksia taktiikoina huolimatta tavastamme kutsua feminiisiä peliominaisuksia strategioiksi artikkelissa ”Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä”. Ajatukseni strategiasta ja taktiikasta eivät sinällään ole ristiriitaisia, eikä tapamme

käsitellä tyttömäisiä ja feminiisiä peliomaisuuksia eroa artikkeleiden välillä. Tyttömäiset vastapelaamisen tavat ovat kuitenkin ideologialtaan²⁷ lähempänä taktiikkaa kuin strategiaa.

Artikkelissa osoitetaan, että pelien avaamat mahdollisuudet tyttömäiseen vastapelaamiseen ovat heikot, eikä vastapelaaminen anna mahdollisuuksia läpäistä peliä tai 'voittaa'. Vaikka de Certeauta mukaellen heikon naispelaajan mahdollisuudeksi toimia maskuliinisessa pelikultuurissa ja pelissä jäävät 'heikon voiton vahvemasta', olivat esimerkkipelejä liian rajoittavia vastapelaamiselle. Näin ollen yhteiskunnan valtarakenteita määrittelemään kehitetty teoria ei väältämättä riitä kuvaamaan tietokonepelissä vaikuttavia sääntömekanismeja. Tietokonepelit on suunniteltu ratkaistavaksi yhdellä tai useammalla ennalta määritellyllä tavalla, eivätkä ne ole yhtä avoimia vaihtoehtoisille toimintatavoille kuin reaalimaailma. Simulaatioina tietokonepelit jäljittelevät todellisuutta vain siltä osin kuin se pelin ennalta suunnitellun etenemisen kannalta on tarpeellista. Avoimet (vrt. engl. open-ended), leikkikentänomaiset ja epälineaariset, löyhästi narratiiviset tietokonepelit antavat tilaa pelaajan omille tavoitteille ja monenlaiselle toiminnalle. De Certeun teoria sopiikin ehkä parhaiten tällaisten pelien tarkasteluun. Muusta de Certeauun teoriaan liittyvästä kriitikistä keskustelemme päälekkäisyyskien väältämiseksi seuraavassa luvussa, joka käsittelee artikkelia "Michel de Certeau'n strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä".

Huolimatta pyrkimyksestämme saada kattava tutkimuskirjallisuus tyttömäisille ominaisuuksille, emme voi jättää huomiotta mahdollisuutta, että tarkempi kirjallisuuskatsaus olisi voinut tuoda uusia lähteitä ja siten myös enemmän tyttömäisiä ominaisuuksia testattavaksi. Myös kieli oli yksi rajoittava tekijä, sillä jouduimme rajaamaan lähdekirjallisuuden suomen- ja englanninkielisiin teksteihin. Monenlaiset uudet pelityypit, kuten paikannusta käyttävät mobiilipelit, voivat myös sisältää sellaisia tyttömäisiä ja feminiinisiä ominaisuuksia, joita taustakirjallisuutemme ei ole ottanut huomioon esimerkiksi sen vuoksi, että nämä uudet pelityypit ovat vielä ennenminkin suunnittelupöytien materiaalia kuin todellisia kaupallisia sovelluksia. Lundgrenin ja Björkin (2003) esittelemät pelimekaniikat ovat tällaisten uudenlaisten pelien rakennusmateriaaleja ja olisikin

²⁷ Vastapelaamisen ideologiaan on verrattavissa esimerkiksi feministien tarjoama vaihtoehto filosofialle, joka kuvilee "[...] ajatuksia temppuina, juonina ja liikkuvina strategioina, jotka vastustavat järjestelmällisyyttä ja jotka on vapautettu siitä sodan ja valloittamisen kontekstista, joka tukee klassisen filosofian diskurssia" (Braidotti 1993, 249). Samoin kuin feministiteorian suhde vallitsevaan filosofiseen diskurssiin on poliittinen (Braidotti 1993), myös tyttö- ja feminiinisten pelaajien vastapelaamisen tavat ovat ideologisesti latautuneita suhteessa vallitsevaan maskuliiniseen pelikulttuuriin.

mielenkiintoinen aihe jatkotutkimukselle pohtia voisiko niistä löytyä ulottuvuuksia tytöömäiselle ja feminiiniselle pelitavalalle.

Warcraft vastaa tulostemme mukaan varsin huonosti tyttöpelaajien mieltymyksiin. Mielestämme *Warcraft* on kuitenkin mukaansatempaava ja viihdyttävä peli, mikä asettaa kyseenalaiseksi tytöömäisten ominaisuuksien paikkansapitävyyden. Myös muu artikkeleissa osoittamamme kriitikki feminiisiä ja tytöಮäisiä peliominaisuksia kohtaan on kyseenalaistanut niiden paikkansapitävyyttä. Olemme esittäneet, että jotkut ominaisuudet ovat vanhentuneita ja toiset ehkä muuttaneet muotoaan ajan saatossa ja tietokonepelien kehittyessä. Esimerkiksi mieshahmojen kanssa tasavertaisilla naispuolisilla pelihahmoilla on jo mahdollisuus pelata lähes kaikissa uusissa tietokonepeleissä ja pelistä asioiden tuominen tosimailmaan ei vältämättä enää tarkoita vaatteiden printtaamista *Barbie*™-nukeille vaan ennenminkin pelimaailman sekoittumista tosimailmaan, kuten esimerkiksi *Majestic* (2001) - pelissä. Ei kuitenkaan ole itsestään selvää, että esimerkiksi tasavertaiset naishahmot ovat toteutuneet siten, kuin tasa-arvoa hakeneet pelitutkijat ajattelivat, sillä esimerkiksi naispuolisten hahmojen esittäjät ovat pitkälti muokattu vastaamaan heteroseksuaalisen miespuolisen pelaajan mieltymyksiä. Tämän lisäksi on olemassa naispuolisten pelaajien keskuudessa suosittuja pelejä, kuten *Tetris* (1985), joissa toteutuu vain yksi tai ei mikään tytöಮinen ominaisuus.

Ominaisuuksia voidaan kritisoida myös niiden tulkinnanvaraisuudesta ja mahdollisuudesta sisältää reunaehoja. Eniten keskustelua tulkinnasta on herättänyt väkivallattomuus tytöಮisenä ominaisuutena. Pelitutkimuksessa väkivallan merkityksestä tytö- ja naispelaajille on esitetty hyvinkin ristiriitaisia väitteitä, mutta suurin osa löytämistämme lähteistä on väittänyt väkivallan olevan tyttöpelaajalle epämieluista elektronisissa peleissä. Esimerkiksi Nikken (2000), Gailey (1993) ja Provenzo (1991) ovat esittäneet tytöjen suosivan väkivallattomia pelejä, kun taas Taylor (2003) huomasi tutkimuksissaan, että naispelaajat kertoivat yllättävän usein nauttivansa väkivaltaisista pelilalteista, kuten tappeluista ja haasteellisten vihollisten tappamisesta. Tutkimuksissa on kuitenkin ollut kohderyhmänä eri-ikäiset naispuoliset pelaajat, mikä nostattaa kysymyksen siitä, voisiko ikä vaikuttaa väkivallasta pitämiseen. Erni, Heliö ja Mäyrä (2004) ovat tutkimuksensaan todenneet realistisen väkivallan olevan 10–12 -vuotiaiden lapsien keskuudessa olevan pelottavampaa kuin ei-realistinen väkivalta tietokonepeleissä. Realistisuuden tai mahdollisesti iän kaltaisia reunaehoja väkivallan vieroksumiselle saattaa olla muitakin. Spekulaatiomme

kohteena on ollut muun muassa ero itsensä puolustamisesta johtuvan väkivallan ja tarkoituksellisen hyökkäämisen välillä. Esitämme artikkelissa hypoteesin, että tyttöpelaajat kokevat erityisesti hyökkäämisestä seuraavan väkivallan epämieluisaksi. Lisäksi pohdimme väkivallan rajan tulkinnanvaraisuutta. Emme esimerkiksi laskeneet väkivaltaiseksi tilanteita, joissa hahmo sai itse aiheutettuja vammoja jonkin asian saavuttamiseksi.²⁸

Tyttömäisten ja feminiinisten ominaisuuksien pohjalta voisi jatkossa tutkia myös kuinka sosiaalisuutta pystytään lisäämään ja kehittämään digitaalisissa peleissä; läsnä-älyllisen eli käyttäjän ympäröimään tilaan ja esineisiin sisällytetyn (Kangas 2004) teknologian on nähty olevan yksi keino yhdistää sosiaalinen interaktio paremmin tietokoneiden käyttöön (Björk et al. 2001) esimerkiksi toimimalla jäänmurtajana tutustumistilanteissa (Reid, Hyams ja Shaw 2004). Kankaan (2004) mukaan läsnä-älylliset pelit ovat tällä hetkellä vielä illusio, mutta hän uskoo lähitulevaisuudessa siirryttävän mobiililaitteilla ja puettavan teknologian avulla hallittaviin sovelluksiin. Keskustelu uusien teknologioiden mahdollistamista feminiinisen ja naisellisen pelaamisen mahdollisuksista uusilla läsnä-älyllisillä alustoilla ja tutkimus mobiilipelien vastaavuudesta tytö- ja feminiinisten pelaajien mieltymyksiin olisikin varteenotettava jatkotutkimuslähtökohta. Näemme mobiilit pelialustat tärkeiksi näille kohderyhmille, koska ne voidaan kokea tietokonetta sukupuolineutraalimmaksi alustaksi ja mediaksi, jonka kautta naiset ja tytöt voivat astua pelikulttuuriin. Esimerkiksi matkapuhelimiin ei liity samanlaista kulttuurillista maskuliinisen teknologian leimaa ja tytöt käyttävät matkapuhelimia vähintään yhtä paljon kuin pojat ja miehet (Kopomaa 2000; Luukka 2001; Selian ja Srivastava 2004). Matkapuhelinten käytön tasapuolisuuksista sukupuolten välillä todennäköisesti nostaa myös naispuolisten pelaajien määrää sitä mukaa, kun peliteollisuus laajenee matkapuhelimiin (Deloitte & Touche Singapore 2004). Lisäksi niiden sosiaalinen tausta saattaa luoda helpommin sosiaalista interaktiota (Holopainen 2003; Schneider ja Kortuem 2001), jonka on nähty vetoavan tyttöpelaajiin (mm. Greenfield ja Subrahmanyam 1999). Suomessa tehdyn tutkimuksen mukaan 8-10 -vuotiaiden lasten tietokonepelaamisen yleisyydessä on huomattava ero tytöjen ja poikien välillä²⁹, mutta matkapuhelimilla tytöt pelaavat yhtä paljon kuin pojatkin (Lehtimäki ja Suoranta 2003). On myös esitetty, että naiset pelaavat mobiilipelejä jopa enemmän kuin miehet (3G 2004), mutta vastakkaisiakin väitteitä

²⁸ Aivan uuden näkökulman avaisi tutkimus, jossa pohdittiin väkivallan vastaavuutta poikamaisten tai maskuliinisten ominaisuuksien kanssa. Olisi lisäksi kiintoisa tietää, miten pelit ylipäätään vastaavat niiden ensisijaisen kohderyhmän mieltymyksiin.

²⁹ Tytöistä, joilla oli pääsy tietokoneelle, 54 prosenttia käytti sitä pelaamiseen vähintään kerran viikossa. Pojilla vastaava luku puolestaan oli 84 prosenttia. 28 prosenttia tutkituista lapsista omisti matkapuhelimen (tytöt hieman useammin kuin pojat) ja pelaaminen osoittautui näiden lasten pääkäyttötarkoitukseksi puhelimille.

löytyy (mGain 2003). Muidenkin mobiilien pelialustojen, kuten Sony PSP:n³⁰ ja Nintendo DS:n³¹ valmistajat ottavat nykyään huomioon naispuoliset pelaajat laitteiden muotoilussa ja pelien suunnittelussa näille alustoille (ELSPA 2004). Laajemmalle tutkimukselle tyttöjen ja naisten mobiilipelaamisen tavoille ja mieltymyksille olisi kuitenkin tarvetta senkin vuoksi, että mobiilipelitoimiselle ennustetaan hyvää kasvua (mGain 2003; Pelkonen 2004; NOKIA Mobile Phones 2003).

2.2. Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä

Artikkelissa pyrittiin selvittämään, miten ja miltä osin de Certeauun teoria strategiasta ja taktiikasta soveltuu pelitutkimuksen näkökulmaksi. Tarkoituksenaamme oli esitellä artikkelissa se soveltamisen tapa, jota käytimme teoriasta artikkelissa "Girlish Counter-Playing Tactics". Tässä luvussa arvioimme teorian soveltuvuutta ja esitämme kriitikkiä sitä kohtaan.

Teoria strategiasta ja taktiikasta antoi mielestämme hyvät lähtökohdat kaupallisen pelitutkimuksen ulkopuolelle jäävälle akateemiselle tutkimukselle, joka keskittyi tietyyn pelaajaryhmän pelaamisen tapojen tutkimiseen. Teoria soveltuu hyvin uuden median piiriin kuuluvien pelien tutkimiseen muun muassa sen vuoksi, että vuorovaikutteisuus on yksi uuden median tyypillinen piirre. Vuorovaikutuksessa käyttäjän aktiivisuus korostuu ja myös de Certeau näkee kuluttajan roolin olevan aktiivinen. Selkeitä yhtymäkohtia löytyy myös de Certeauun kuvailemien teknokraattisesti rakennettujen kaupunkitilojen ja niin semioottisesti kuin ohjelmallisesti koodattujen tietokonepelien maailmojen välillä. Lisäksi kuluttajan toimet ovat niin tosimailmassa kuin pelimaailmassakin näkymättömiä ja vaikeasti ennustettavia, sillä pelin ostettuaan pelaaja voi pelata sitä parhaaksi katsomallaan tavalla, eikä pelin tekijällä ole välttämättä mitään tietoa pelaajasta tai tämän pelaamisen tavoista tai keinoa selvittää luotettavasti näitä kysymyksiä. De Certeauun teoria strategiasta ja taktiikasta auttaa kuitenkin valottamaan yksittäisen pelaajan pelaamisen tapoja.

De Certeauun teorian avulla saimme loogisesti siirrettyä aikaisemmassa pelitutkimuksessa mainitut tyttöjä miellyttävät ominaisuudet omaan tutkimukseemme ja pääsimme siten

³⁰ Ks. <http://www.us.playstation.com/psp.aspx>

³¹ Ks. <http://www.nintendo.com/systemsds>

tarttumaan peleihin empiirisesti. Mielenkiintoisena piirteenä teorian soveltamisessa näemme erityisesti mahdollisuuden viedä omia strategisia sääntöjä peliin sen ulkopuolelta. Suurin osa strategisista valinnoista on tehty jo peliä suunniteltaessa, mutta pelaaja voi luoda myös itse sääntöjä, joiden puitteissa hän toimii. Pelaaja voi esimerkiksi pyrkiä toimimaan ilman väkivaltaa. Teorian avulla voidaan tarkkailla paitsi tiettyjen strategisten sääntöjen toimivuutta, myös pelaajan peliin viemää strategisia sääntöjä. Ensin mainittu teorian käyttötapa voisi olla esimerkiksi pelisuunnitelun kannalta hedelmällistä, sillä se mahdolistaisi joidenkin sääntöjen lisäämisen tai poistamisen vaikutuksen tutkimista pelin toimimiseen kokonaisuutena.

Teorian rajoitukset tulivat esiin esimerkiksi taktiikkoiden määrittelyssä. De Certeau mukaan taktiikat ovat ajasta ja paikasta riippumatta jatkuvia ja pysyviä. Tietokonepelit tuovat kuitenkin ihmisten kokemusten piirin uudenlaisia taktiikoita, sillä niissä liikutaan tosimailman rajoituksia rikkovissa tiloissa sellaisillakin tavoilla, jotka eivät ole olleet ihmiselle aikaisemmin mahdollisia. Kuten artikkelissa kärjistetysti todetaan, ruokakaupassa käyttämämme taktiikat eivät päde esimerkiksi taistelupeli *Quake 3:n* (1999) areenoilla. Intertekstuaalisesti ajatellen tietokoneiden taktiikoissa on myös jatkuvuutta ja pysyvyyttä, sillä saman lajityypin edustamat pelit yleensä toimivat samoilla periaatteilla. Lisäksi huomasimme, että pelaajan tuomat strategiset rajoitukset saattavat olla ristiriidassa pelimaailman sisältämän strategian kanssa, jolloin pelaajan toiminnot rajoittuvat pelissä niin paljon, ettei eteneminen ole enää mahdollista.

Kritiikkinä käytettyyn metodiin esitämme artikkelissa, etteivät strategia ja taktiikka ole täysin eroteltavissa toisistaan. Esimerkiksi hahmon kehittämiseen vaikuttavat kaikissa peleissä niin strategia kuin taktiikka, sillä hahmon kehitystä on aina rajoitettu määrätyjen ominaisuuksien kehittämiseen, mutta pelaajalla on kuitenkin varaa valita useammasta vaihtoehdosta, jolloin pelaaja voi vaikuttaa lopputulokseen. Tämän lisäksi voimme todeta, että de Certeaun strategia ja taktiikka vaikuttivat rajoittavasti myös tyttömäisten ominaisuuksien määrään, joita pystyimme tutkimuksessa käyttämään. Taktiikka on toimimisen tapa, joten emme voineet ottaa mukaan sellaisia pelillisiä ominaisuuksia, joita emme voineet käyttää pelaamisen lähtökohtina. Tällaisia ominaisuuksia olivat esimerkiksi musiikki ja huumori.

De Certeauun teorian soveltaminen pelitutkimuksen kentälle jääd kuitenkin melko kapeakatseiseksi, sillä esittelemme artikkelissa ainoastaan omaa tapaamme käyttää sitä pelitutkimuksessa. Pohdinta siitä, kuinka teoriaa voitaisiin soveltaa toisenlaisessa

pelitutkimuksessa, jää siten jossain määrin pinnalliseksi. Emme esimerkiksi analysoi pelin ideologisia taustoja tai pohdi elektronisia pelejä spatioalisina tarinoina Jenkinsin ja Fullerin (1995) tapaan. Rinnastamme naispuolisia pelaajia de Certeau esittelemiin 'heikkoihin kuluttajiin', mutta emme mainitse muita potentiaalisia pelaajaryhmiä, kuten vaikkapa homot, joiden asema on varmasti pelien representaatioissa tai pelikulttuurissa yhtä heikoilla. Esittemme siirrettävinä strategisina säätöinä ainoastaan feminiinisiä peliominaisuksia, mutta emme anna esimerkkejä muunlaisista strategisista säännyistä, joita pelaajat voisivat tuoda peliin.

2.3. Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games

Artikkelissa käytettävä metodologia yhdistää tietokonepelitutkimuksen tytöstä ja peleistä sekä Heinämaan (1996) fenomenologisen näkökulman feminiiniseen olemisen tyyliin. Aikaisemmassa tietokonepelitutkimuksessa on osoitettu peliominaisuksia, joiden oletetaan vetoavan tyttö- ja naispelaajiin. Yleistämme nämä ominaisuudet käsittämään feminiiniset pelaajat ja muodostamaan feminiinisen pelaamisen tyylin. Näitä ominaisuuksia käytettiin tutkimuksen empiirisessä osiossa pelaamisen tapoina ja lähtökohtina. Tavoitteena artikkelissa oli pohtia millainen on feminiininen pelaamisen tyyli ja kuinka kolme esimerkeiksi valittua tietokonepeliä vastaavat tällaisen pelaajan mieltymyksiin. Pelitutkimuksen ja feminiinisten ominaisuuksien kohdalta kriitikkiä voidaan esittää pitkälti samoista lähtökohdista kuin artikkelissa "Girlish Counter-Playing Tactics".

Tyttö- ja naispelaajia käsitelleiden tutkimusten yleistäminen käsittämään feminiinisen pelaajan osoittautui haasteelliseksi tehtäväksi. Yleistämistä koskien artikkelia kohtaan voidaan myös esittää kriitikkiä. Artikkelissamme pohdimme asiaa suhteessa omaan feminiinisen subjektiivisutemme. Feminiinisyyden toistettavuus muotoutui omien naisellisten/tyttömäisten valintojemme kautta. Lisäksi oma asemamme tutkimuksen tekijöinä voidaan kyseenalaistaa: olemmeko itse feminiinisiä pelaajia? Heinämaata soveltaen olemme, koska feminiinisen pelaajan pelaamistapaan ei tarvitse kuulua kaikkia feminiinisiä ominaisuuksia, ja kuitenkin monet löytämistämme ominaisuuksilta tuntuivat paikkaansapitältyä omien pelaamisen tyliemme suhteen.

Kriitikkinä Heinämaan teoriaan voidaan esittää, että sen mukaan mikä tahansa peliominaisuus voi olla feminiininen, mikäli yksikin feminiiniseksi pelaajaksi määriteltävä henkilö pitää kyseisestä peliominaisuudesta. Tällöin ainakin potentiaalisesti kaikki mahdolliset peliominaisuudet todennäköisesti olisivat luokiteltavissa feminiinisiksi. Kaikki feminiinisiä pelaajia miellyttävät peliominaisuudet sijoittuvat osaksi Wittgensteinin perheyhtäläisyyden (engl. family resemblance) feminiinistä tyyliä, mutta ne eivät välttämättä koske kaikkia feminiinisiä pelaajia. Positiiviselta puolelta perheyhtäläisyys selittää myös naispelaajien ryhmiä, kuten 'Quake-tytöt', jotka eivät ole mahtuneet aiempaan tyttöpelaajan määritelmään.

3. YHTEENVETO

Keskustelimme edellisessä luvussa artikkeleissa käytettyjen metodologisten lähtökohtien toimivuudesta, rajoituksista ja parannusmahdolisuksista. Työssämme käytetyt metodologiat on poimittu eri tieteenaloilta, koska pelitutkimuksen menetelmät ovat vasta kehittymässä. Esitämme, että de Certeauun strategia ja taktiikka sopii hyvin pelitutkimukselliseen tarkasteluun, mutta rajoitti tutkittavien tyttömäisten ominaisuuksien määrää artikkelissa "Girlish Counter-Playing Tactics". Lisäksi strategia ja taktiikka eivät ole välttämättä selkeästi eroteltavissa toisistaan kaikissa pelitilanteissa. Tyttömäisten ja feminiinisten ominaisuuksien osalta taustakirjallisuuden määrä osoittautui suurimmaksi rajoitteeksi: laajempi taustakirjallisuus olisi voinut tuoda esiin lisää tyttömäisiä ja feminiinisiä ominaisuuksia, mutta sitä on niukasti saatavilla. Heinämaan käsitys sukupuolesta olemisen tyylinä sopi myös pelitutkimukselliseen tarkasteluun, sillä pelaaminen on subjektiivinen kokemus, jonka jokainen muokkaa omalla tavallaan toimia. Suurimpana haasteena naistutkimuksen ja Heinämaan osalta ilmeni taustakirjallisuuden tyttö- ja naispelaajia käsitelleiden tutkimusten yleistäminen koskemaan feminiinistä pelaajaa. Heinämaan teoria antoi meille kuitenkin mahdolisuuden puhua myös miehistä feminiinisinä pelaajina, mikä toivottavasti avaa tulevaisuudessa lisää keskustelua pelaamisen tyylistä myös muista kuin biologisen sukupuolen lähtökohdista. Lisäksi olemme keskustelleet kuinka erilaiset metodologiset lähtökohdat olisivat voineet vaikuttaa tutkimustuloksiin. Erityisesti laajempi ja monipuolisempi esimerkkiperien otanta olisi voinut tuottaa laadukkaampia tutkimustuloksia.

Työmme tarkoituksena ei ole ollut luoda suunnittelutieteellistä mallia tuottaa tietokonepelejä tällä hetkelle marginaaliselle pelaajaryhmälle eli tytölle ja feminiinisille pelaajille. Sen sijaan

pyrimme jatkamaan 1990-luvulla alkanutta keskustelua tämän pelaajaryhmän mahdollisuksista tietokonepelikulttuurissa, jotta se olisi tulevaisuudessa tasavertainen kaikille mahdollisille sukupuolisille. Toivoisimme pelien ja pelikulttuurin kehittyvän siihen suuntaan, ettei tarvetta vastapelaamiselle olisi vaan pelit mahdolistaisivat lukuisia erilaisia pelityylejä ja tytöt ja feminiiniset pelaajat voisivat halutessaan toimia oman kulttuurinsa puitteissa ilman tarvetta sulautua miehiseen pelikulttuuriin. Tämä on tärkeää, jotta mahdollisuudet nauttia pelien edustamasta uuden median interaktiivisesta, viihteellisestä muodosta ja vaikuttaa informaatioyhteiskunnassa olisivat kaikille sukupuoleen katsomatta yhtäläiset.

IV LÄHTEET

1. KIRJALLISUUS

Aarseth, Espen. *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore ja Lontoo: Johns Hopkins University Press, 1997.

Aarseth, Espen. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Lontoo: The MIT Press, 2004. 45-55.

Aarseth, Espen, Smedstad, Solveig Marie ja Sunnanå, Lise. "A multi-dimensional typology of games." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University, 2003a. 48-53.

Aarseth, Espen, Smedstad, Solveig Marie ja Sunnanå, Lise. "A Typology of Mobile Games." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessens. CD-ROM. Utrecht: Utrecht University, 2003b.

Alasuutari, Pertti. *Laadullinen tutkimus*. Jyväskylä: Vastapaino, 2001.

Benjamin, Rich. "Wargasm – sotaorgasmi. Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan 'nautinto'." Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Toim. *Mariosofia*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002. 189-217.

Björk, Staffan, Falk, Jennica, Hansson, Rebecca ja Ljungstrand, Peter. "Pirates! Using the Physical World as a Game Board". *Proceedings of Interact 2001*. IFIP TC.13 Conference on Human-Computer Interaction, Tokio, heinäkuu 2001.

Björk, Staffan ja Lundgren, Sus. "Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction." *Proceedings TIDSE 03: Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment*. Toim. S. Göbel, N. Braun, U. Spierling, J. Dechau ja H. Diener. Fraunhofer IRB Verlag, 2003.
<http://www.cs.chalmers.se/~lundsus/lundgren_bjork_game_mechanics.pdf> 10.5.2005.

Boddy, William. "Elektrovisio: Sukupuita ja sukupuolia." *Sähköihö: kone/media/ruumis*. Toim. Erkki Huhtamo ja Martti Lahti. Tampere: Vastapaino, 1995.

Braidotti, Rosi. *Riitasointuja*. Tampere: Vastapaino, 1993.

Bryce, Jo ja Rutter, Jason. "Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility." *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere University Press: Tampere, 2002. 243-255.

Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge, 1990.

Cassell, Justine ja Jenkins, Henry. "Chess for girls? Feminism and computer games." *From Barbie to Mortal Kombat*. Toim. Justine Cassell ja Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999a. 2-45.

Cassell, Justine ja Jenkins, Henry. Toim. *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: The MIT Press, 1999b.

de Certeau, Michel. *The Practice of Everyday Life*. Lontoo: University of California Press, 1988.

Cheok, Adrian David, Goh, Kok Hwee, Liu, Wei, Farbiz, Farzam, Fong, Siew Wan, Teo, Sze Lee, Li, Yu ja Yang, Xubo. "Human Pacman: a mobile, wide-area entertainment system based on physical, social, and ubiquitous computing." *Personal and Ubiquitous Computing*, 8:2, toukokuu 2004.

Copier, Marinka ja Raessens, Joost. Toim. *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University, 2003.

Egenfeldt-Nielsen, Simon. "Keep the monkey rolling: eye-hand coordination in Super Monkey Ball." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University, 2003. 364-373.

ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association). *Chicks and Joysticks: an exploration of women and gaming*. White paper. Syyskuu 2004.

Ericsson, Martin. "Enchanting reality: a vision of big experiences on small platforms." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessens. Utrecht: Utrecht University, 2003. 156-167.

Frasca, Gonzalo. "Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessen. Utrecht: Utrecht University, 2003a. 92-99.

Frasca, Gonzalo. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology." *The Video Game Theory Reader*. Toim. Mark J.P. Wolf ja Bernard Perron. New York ja Lontoo: Routledge, 2003b. 221-236.

Fuller, Mary ja Jenkins, Henry. "Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue." *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Toim. Steven G. Jones. Thousand Oaks: SAGE Publications, 1995. 57-72.

<http://www.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/FullerJenkins_Nintendo.html> 13.5.2005

Gailey, Christine Ward. "Mediated messages: Gender, class, and cosmos in home video games." *Journal of Popular Culture*, 27:1, 1993. 81-97.

Graner Ray, Sheri. *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Charles River Media, INC. 2004.

Greenfield, Patricia M. ja Subrahmanyam, Kaveri. "Computer Games for Girls: What Makes Them Play." *From Barbie to Mortal Kombat*. Toim. Justine Cassell ja Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 46-71.

Harrigan, Pat ja Wardrip-Fruin, Noah. Toim. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Lontoo: The MIT Press, 2004.

Heinämaa, Sara. *Ele, tyyli ja sukupuoli: Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikysymykselle*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 1996.

Heinämaa, Sara, Reuter, Martina ja Saarikangas, Kirsi. Toim. *Ruumiin kuvia. Subjekti ja sukupuolen muunnelmia*. Tampere: Gaudeamus, 1997.

Hintikka, Kari A. "Uusi media – viestintäkanava ja elinympäristö." *Johdatus uuteen mediaan*. Toim. Minna Tarkka, Kari A. Hintikka ja Asko Mäkelä. Helsinki: Oy Edita Ab, 1996. 2-18.

Honkala, Maria. Simuloidut sankarit/taret. Sukupuolen representoiminen digitaalisessa pelissä. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn*. Pro gradu. Tampereen yliopisto, 2004.

Huhtamo, Erkki. "Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin vaiheet." *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Toim. Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002. 21-46.

Huhtamo, Erkki ja Kangas, Sonja. Toim. *Mariosofia*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002.

Hyams, Jenny, Reid, Josephine ja Shaw, Kate. "'Fancy a Schmink?' A Novel Networked Game in a Café." *Computers in Entertainment*, 2:3, heinäkuu 2004.

Isomäki, Hannakaisa ja Pohjonen, Anneli. Toim. *Lost and Found in Virtual Reality: Women and Information Technology*. (Tulossa). 2005.

Isomäki, Hannakaisa, Nakamura, Rika ja Wirman, Hanna. "Feminine Playing Style: Limiting and Opening Up Opportunities in Computer Games." *Lost and Found in Virtual Reality: Women and Information Technology*. Toim. Isomäki, Hannakaisa ja Pohjonen, Anneli. (Tulossa). 2005.

Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Lontoo: The MIT Press, 2004. 118-130.

Juul, Jesper. "The Game, The Player, The World: Looking For a Heart of Gameness." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessen. Utrecht: Utrecht University, 2003. 30-45.

Järvinen, Aki. *Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 1999.

Järvinen, Aki ja Mäyrä, Ilkka. "Kulttuuri muodonmuutosten ajalla." *Johdaus digitaaliseen kulttuuriin*. Toim. Aki Järvinen ja Ilkka Mäyrä. Tampere: Vastapaino, 1999. 7-26.

Kafai, Yasmin. "Video game designs by girls and boys: Variability and consistency of gender differences." *From Barbie to Mortal Kombat*. Toim. Justine Cassell ja Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 90-114.

Kangas, Sonja. "Läsnä-äly pelisovelluksissa." *Digitaalisten pelien maailmoja*. Toim. Marja Kankaanranta, Pekka Neittaanmäki ja Päivi Häkkinen. Agora Center ja Koulutuksen tutkimuslaitos, 2004. 131-150.

Kangas, Sonja. "Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?" Tytöt ja elektroniset pelit." Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Toim. *Mariosofia*. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002. 131-152.

Kangas, Sonja. Tytöt elektronisten pelien kohderyhmänä. Suunnittelutieteellinen metodi työille suunnattujen tietokonepelien tuotannossa. Pro gradu. Lapin yliopisto, 2000.

Kerr, Aphra. "Girls Women Just Want To Have Fun – A Study Of Adult Female Player Of Digital Games." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Toim. Marinka Copier ja Joost Raessens. CD-ROM. Utrecht: Utrecht University, 2003.

Klemola, Timo. *Liikunta tienä kohti varsinaista itseä. Liikunnan projektien fenomenologinen tarkastelu*. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta XII. Tampere: Tampereen yliopisto, 1995.

Konzack, Lars. "Computer Game Criticism: A Method for Computer Game Analysis." *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere University Press: Tampere, 2002. 89-100.

Kopomaa, Timo. *Kännykkäyhteiskunnan synty: Tihentyvä arki, tiivistyvä kaupunki*. Gaudeamus: Helsinki, 2000.

Koski, Tapio. *Liikunta ja kehollisuus perenniaalisessa filosofiassa. Fenomenologinen tutkimus liikunnan merkityksestä ihmisen kokonistumisessa*. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta XVII. Tampere: Tampereen yliopiston, 1991.

Laurel, Brenda. "Interview with Brenda Laurel (Purple Moon)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Toim. Justine Cassell ja Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 118-135.

Lehtimäki, Hanna ja Suoranta, Juha. "Verkostososiaalisuus ja nuoret." *Teknologisoituva nuoroitus*. Toim. Sonja Kangas ja Tapio Kuure. Helsinki, Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 33, 2003. 30-38.

Luukka, Minna-Riitta, Hujanen, Jaana, Lokka, Antti, Modinos, Tuija, Pietikäinen Sari ja Suoninen Annikka. *Mediat nuorten arjessa. 13-19 vuotiaiden nuorten mediakäytöt vuosituhanne taitteessa*. Jyväskylä: SOLKI, 2001.

Manovich, Lev. *The Language of New Media Cambridge*. MA: MIT Press, 2001.

McEnany Caraher, Lee. "Interview with Lee McEnany Caraher (Sega)." *From Barbie to Mortal Kombat*. Toim. Justine Cassell ja Henry Jenkins. Massachusetts: The MIT Press, 1999. 192-212.

McMahan, Alison. "Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games." *The Video Game Theory Reader*. Toim. Mark J.P. Wolf ja Bernard Perron.

New York ja Lontoo: Routledge, 2003. 67-86.

mGain. *WP3 – mobile Entertainment Concepts and Culture Deliverable D3.1.1 Mobile Entertainment in Europe: Current State of the Art*. A European Commission User-Friendly Information Society (IST) Accompanying Measures project IST-2001-38846. 2003.

Mäyrä, Frans. Toim. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press: Tampere, 2002.

Nakamura, Rika ja Wirman, Hanna. "Michel de Certeauun strategia ja taktiikka tietokonepelitutkimuksen välineenä." Lähikuva. Pelien ja pelikulttuurin erikoisnumero 2-3, 2004. 60-70.

Nikken, Peter. "Boys, girls and violent video games, the views of Dutch children." *Children in the New Media Landscape: Games, Pornography, Perception*. Toim. Ulla Carlsson ja Cecilia von Feilitzen. Unesco Yearbook, 2000. 2000. 93-102.

Ojajärvi, Sanna. "Toistamisen poliittinen teoria: Judith Butler ja sukupuolen tekeminen." *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Toim. Tuomo Mörä, Inka Salovaara-Moring ja Sanna Valtonen. Tampere: Gaudeamus, 2004. 255-272.

Paasonen, Susanna. Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet. (Fantasiakuva: Naiset, kyberdiskurssi ja populaari internet). Väitöskirja. Turun yliopisto, 2002.

Pearce, Celia. "Towards a Game Theory of Game." *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Lontoo: The MIT Press, 2004. 143-153.

Pelkonen, Tommi. "Mobile Games." E-Content Reports -sarja. ACTeN. 2004.

Perron, Bernard ja Wolf, Mark J.P. Toim. *The Video Game Theory Reader*. New York ja Lontoo: Routledge, 2003.

Provenzo, Eugene. *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts ja Lontoo: Harvard University, 1991.

Rossi, Leena-Maija. *Heterotehdas: Televisiomainonta sukupuolitutuontana*. Helsinki: Gaudeamus, 2003.

Saarikangas, Kirsi. "Siirtymisiä, kohtaamisia ja aistimuksia: Arkkitehtisen tilan eläminen." Synteesi 18:3, 1999. 26-36.

Salen, Katie ja Zimmerman, Eric. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Lontoo: MIT Press, 2004.

Sotamaa, Olli. "All The World's A Botfighter Stage." *CGDC Conference Proceedings*. Toim. Frans Mäyrä. Tampere University Press: Tampere, 2002. 35-44.

Suonen, Annikka. "Lasten pelikulttuuri." *Mariosofia: Elektronisten pelien kulttuuri*. Toim.

Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas. Tampere: Gaudeamus Kirja, 2002. 95-130.

Taylor, Tina L. "Multiple Pleasures: Women and Online Gaming." *Convergence*, 9:1, 2003. 21-46.

Varto, Juha. *Fenomenologinen tieteen kritiikki*. Filosofisia tutkimuksia Tampereen yliopistosta XXX. Tampere: Tampereen yliopisto, 1995.

Veijola, Soile. Pelaajan ruumis. Sekapeli modaalisena sopimuksena. *Ruumis töihin! Käsite ja käytäntö*. Toim. Eeva Jokinen, Marja Kaskisaari ja Marita Husso. Tampere: Vastapaino, 2004. 95-124.

Ylä-Kotola, Mauri. *Mediatieteen kysymyksiä. Ensimmäinen osa. Mitä on mediatiede?* Mediatieteen julkaisuja C 2. Hämeenlinna: Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta, Mediatieteen laitos, 1999.

Youngblood, Gene. "Simulacrumin aura. Tietokone ja taiteen tulevaisuus." *Virtuaalimatkailijan käsikirja*. Toim. Erkki Huhtamo. Lähikuva-lehden erikoisnumero 2-3, 1991. 12-21.

Zimmerman, Eric. "Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline." *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Toim. Pat Harrigan ja Noah Wardrip-Fruin. Lontoo: The MIT Press, 2004. 154-164.

2. SEMINAARIESITELMÄT

Holopainen, Jussi. "Mobiilipelit ja yhteisöllisyys: rauhaa, rakkautta ja rautaa rajalle." Mindrek. Tampere, 12.11.2003.

Kuivakari, Seppo. "Mobile gaming: A journey back in time." Computer Games & Digital Textualities. Kööpenhamina, 1.-2.3.2001.

Selian, Audrey N. ja Srivastava, Lara. Mobile Phones & Youth: A Look at the U.S. Student Market. Esitelmä ITU/MIC Workshop on "Shaping the Future Mobile Information Society" - tapahtumassa. Soul, 4.-5.3.2004. <www.itu.int/osg/spu/ni/futuremobile/presentations/srivastava_youth_original.pdf> 9.5.2005.

3. ELEKTRONINEN AINEISTO

3G. Vodafone survey: Women Play More Mobile games. 3G. 22.12.2004. <<http://www.3g.co.uk/PR/December2004/8855.htm>> 9.5.2005.

Aarseth, Espen. Computer Game Studies, Year One, in Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1:1, 2001. <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>> 9.5.2005.

Cardoso, Didi. "Frag... who?" <<http://www.grrlgamer.com/fogg.html>> 1.5.2005.

Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, CA: Osborne/MCGraw-Hill, 1982. Digitalisoitu 1997. <<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>> 19.4.2005.

Deloitte & Touche Singapore. "Electronic game devices to increase five-fold to 2.6 billion by 2010: Impacts on game technology advances on advertising, wireless and entertainment industries." 14.6.2004.
<http://www.deloitte.com/dtt/press_release/0,1014,cid=53202&pv=Y,00.html> 9.5.2005

Erni, Laura, Heliö, Satu ja Mäyrä, Frans. *Pelien voima ja pelaamisen hallinta - Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina*. Tampere: Hypermedia Laboratory. 2004.
<<http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>> 11.5.2005.

Eskelinne, Markku. "The Gaming Situation." *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 1:1, 2001. <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>> 13.5.2005.

Frasca, Gonzalo. "Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative." <<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> 11.5.2005.
Suomenkielinen teksti julkaistu alunperin Parnasson numerossa 3, 1999. Helsinki, 1999.

gamegirldiaries web blog 7.4.2005 klo 10:38
<http://www.gamegirldiaries.com/article.cfm?blog_id=4179> 1.5.2005.

Haines, Lizzie. *Why are There so Few Women in Games?* For Media Training North West. Website of Women in Game Development, A Special Interest Group of the International Game Developers Association. 2004a. <URL:http://www.igda.org/women/MTNW_Women-in-Games_Sep04.pdf> 19.4.2005

Haines, Lizzie. *Women and girls in the games industry*. Media Training North West, 2004b.
<http://www.lhresearch.co.uk/women_and_girls_in_the_games_industry.pdf> 11.11.2004.

Järvinen, Aki. "Milloin pelistä tulee mobiili? – Mobiilipelien alkeista suunnittelun työkaluihin." Mediumi, 1.1. 2002. <<http://www.m-cult.net/mediumi/>> 9.5.2005.

Nakamura, Rika ja Wirman, Hanna. "Girlish Counter-Playing Tactics." *Game Studies*. (Tulossa). 2005. <<http://www.gamestudies.org/>>

NOKIA Mobile Phones. *Overview of Multiplayer Mobile Game Design*. Forum Nokia. 2003.
<<http://www.forum.nokia.com/main/1,,040,00.html?fsrParam=1%2D3&fileID=4155>> 9.5.2005.

Oz. CAD Forums –keskusteluryhmä. 7.10. 2003 klo 11:47.
<<http://www.cad-forums.com/archive/index.php/t-4506.html>> 9.5.2005.

Schneider, Jay ja Kortuem, Gerd. "How to Host a Pervasive Game: Supporting Face-to-Face Interactions in Live-Action Roleplaying." Online Proceedings of Ubicomp 2001 Workshop Designing Ubiquitous Computing Games. 2001.
<<http://civ.idc.cs.chalmers.se/workshops/ubigame.ubicomp/papers/>> 10.5.2005.

4. PELIT

Blizzard Entertainment. *Warcraft III: The Reign of Chaos*. 2002.

Electronic Arts. *Majestic*. 2001.

Id Software. *Quake*. 1999.

It's Alive. *BotFighters*. 2000.

Maxis Software Inc. *The Sims*. 1998.

Mixed Reality Lab. *humanPacman*. 2003.

Pajitnov, Alexey ja Pavlovsky, Dmitry. *Tetris*. 1985.

Troika Games. *Arcanum*. 2001.