

*"Sex is a natural part of the character's life"*

**The Witcher 3: Wild Hunt, Mass Effect 3 ja Grand Theft Auto V  
pelaajakokemuksissa vuonna 2016**

Jesper Karjalainen  
Kandidaatintutkielma  
Kulttuuriantropologia  
Oulun yliopisto  
21.11.2016

# Sisällysluettelo

<b>1. Johdanto</b> .....	3
<b>1.1. Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset</b> .....	5
<b>1.2. Aikaisempi tutkimus</b> .....	6
<b>1.3. Seksi ja seksuaalisuus antropologiassa</b> .....	7
<b>1.4. Seksi videopelien historiassa</b> .....	9
<b>1.5. Seksin esitystavat videopeleissä</b> .....	11
<b>2. Pelien esittely</b> .....	14
<b>2.1. Mass Effect 3</b> .....	14
<b>2.2. Grand Theft Auto V</b> .....	14
<b>2.3. The Witcher 3: Wild Hunt</b> .....	16
<b>3. Merkityksiä ja kokemuksia videopelien seksistä ja seksuaalisuudesta</b> .....	17
<b>3.1. Parodiaa vai todellisuutta?</b> .....	20
<b>3.2 Seksuaalivähemmistöt peleissä</b> .....	23
<b>4. Yhteenveto</b> .....	26
<b>Lähteet</b> .....	28
<b>Liitteet</b> .....	33

# 1. Johdanto

Tutkielmani kohteena on kolme videopeliä: *Mass Effect 3* (2012), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) ja *Grand Theft Auto V* (2013). Jokaista peliä yhdistää se, että niiden sisällössä on mukana seksi. Valitsin nämä kolme peliä siksi, että koen niiden esittävän seksin ja seksuaalisuuden eri tavoin eli yhdessäkään pelissä seksiä ei esitetä täysin samoin. Tutkielmani tarkoituksena on ymmärtää, kuinka pelien pelaajat itse kokevat videopeleissä esiintyvän seksin ja vaikuttaako seksin esittäminen videopeleissä pelaajien kokemuksiin videopelejä pelatessa.

Tutkielmani etenee siten, että ensimmäisessä luvussa käyn läpi tutkimusongelman ja tutkimuskysymykset, aikaisemman tutkimuksen aiheesta, seksin tutkimuksen antropologiassa, seksin historian videopeleissä ja videopeleissä esiintyvän seksin esitystavat. Toisessa pääluvussa esittelen tutkielmani kolme videopeliä ja niiden juonen. Kolmas pääluku keskittyy aineiston analyysiin.

Olen pelannut videopelejä aktiivisesti niin kauan kuin muistan. Yksi ensimmäisiä videopelejä, joihin tutustuin, olivat Nintendo Entertainment Systemsille (NES) julkaistut Super Mario -pelit ja niiden parissa vietinkin kavereideni kanssa paljon aikaa. Myöhemmin kuvioihin astuivat tietokonepelit, ja konsolit, kuten NES ja Super Nintendo, jäivät hiljalleen tietokonepelien varjoon. Kun 1990-luvun puolivälissä oma pelaamiseni siirtyi enenevässä määrin tietokonetta kohti, sain ensikosketuksen myös seksuaalista sisältöä sisältäviin peleihin, pääasiallisesti *Leisure Suit Larry and the Land of the Lounge Lizards*in sekä *Duke Nukem 3D*:hen. Kumpikaan peli ei nykyisin katsottuna sisällä kovinkaan rivoa kuvausta seksistä, sillä molemmat sisältävät enemmänkin pikkutuhmia kuvauksia erotiikasta ronskilla alapäähuumorilla maustettuina. Molempia pelejä kuitenkin yhdistää se, että ne tekevät seksin sekä erotiikan kuvaamisen hyväksyttäväksi videopeleissä, sillä esimerkiksi

Duke Nukem 3D oli suuri myyntimenestys sekä kriitikoiden ylistämä, kun taas Leisure Suit Larry oli lähinnä suuri myyntimenestys (ks. esim. IGN-verkkojulkaisu)<sup>1</sup>.

Tutkimushaluni kuitenkin heräsi, kun vuoden 2014 aikana niin kutsutun GamerGate-liikkeen kannatus lisääntyi. Pelisuunnittelija Zoë Quinnin poikaystävä Eroni Gjoni julkaisi blogikirjoituksen, jossa hän syytti Zoë Quinniä siitä, että Quinn olisi harrastanut seksiä pelikriitikoiden kanssa. Gjonin mukaan Quinn teki näin, jotta hänen pelinsä, Depression Quest, saisi paremman vastaanoton kriitikoiden kesken. Vaikka Quinnin poikaystävänsä syytökset olisivatkin aiheettomia (ks. esim. Totilo 20.8.2014), herätti nämä syytökset kysymyksiä ihmisissä. Millaisiin väärinkäytöksiin pelikriitikot syyllistyvät? Onko mahdollista, että pelikritiikissä olisi eettisiä väärinkäytöksiä? GamerGate-liikkeen kannattajat alkoivat syyllistää videopelejä arvostelevia kriitikoita siitä, että kriitikoiden arvosteluihin vaikuttivat kriitikoiden poliittiset ja sosiaaliset näkökulmat ja GamerGate-liikkeen kannattajat toivoivat, että näillä ei ole mitään sijaa pelikritiikissä (Tassi, 22.8.2014). On mielestäni jollakin tasolla oikeutettua haluta, että videopeli arvostellaan omien meriittiensä pohjalta ja keskitytään olennaiseen, eli siihen, onko peli hyvä vai ei. Ongelma syntyy kuitenkin siinä, että videopeliharrastajat ovat jo pitkään halunneet, että videopelejä käsiteltäisiin yhtenä taidemuotona, elokuvien ja television rinnalla. Elokuvat sekä televisioviihde on ollut jo pitkään osana tieteellistä tutkimusta ja esimerkiksi mediakulttuurin tutkimuksessa tarkastellaan sitä, kuinka media luo ihmisten käsityksiä miehuudesta tai naiseudesta, rodusta ja etnisyydestä (Kellner 2005: 1). Tästä syntyy käsitys siitä, että GamerGate-liikettä kannattavat ihmiset haluavat, että videopelejä ajateltaisiin vakavana taiteenmuotona, ilman tieteellistä kritiikkiä.

GamerGate-liike alkoi omalta osaltaan jaloista lähtökohdista, mutta vähitellen sen kannattajat alkoivat vähetä ja jäljelle jäi vain äänekkäimmät ja samalla aggressiivisimmat kannattajat. GamerGatea kannattavat ihmiset ryhtyivät ahdistelemaan kriitikoita, eritoten

---

<sup>1</sup> IGN (ennen Imagine Games Network) on yksi suurimpia ja tunnetuimpia digitaalisen median kritiikkiin keskittyviä internetsivustoja.

naiskriitikoita. Heidän tulilinjalleen joutuivat myös kaikki, jotka puhuivat avoimesti GamerGate-liikettä vastaan. Yksi heistä on edelleenkin Anita Sarkeesian. Anita Sarkeesian on yhdysvaltalainen 32-vuotias mediakriitikko. Sarkeesian aloitti vuonna 2012 Kickstarter<sup>2</sup>-kampanjan omaa Youtube-sarjaansa, Tropes vs. Women in Video Games, varten (Sarkeesian, 17.5.2012). Sarkeesianin päätavoitteena oli tarkastella pelejä sukupuolentutkimuksen näkökulmasta. Vuonna 2013 hän julkaisi ensimmäisen osan sarjaansa ja Anita Sarkeesian joutui välittömästi GamerGaten edustajien tähtäimiin. GamerGaten edustajien raivo ei jäänyt vain vihaisiin viesteihin, vaan Anita Sarkeesian joutui tappouhkausten ja raiskausuhkausten uhriksi. Sarkeesianin oli vuonna 2014 tarkoitus pitää puhe Utahin yliopiston nais- ja sukupuolentutkimuksen seminaarissa, mutta puhe jouduttiin perumaan joukkosurmauhkausten takia (Robertson, 14.10.2014). GamerGate-liikettä on syytetty niin homofobian, transfobian, antisemitismin, rasismin ja uusnatsismin levittämisestä (Herzog, 8.3.2015).

### 1.1. Tutkimusongelma ja tutkimuskysymykset

Tutkielmassani tarkastelen 27 kyselyyni vastanneen henkilön käsityksiä ja mielipiteitä seksistä sekä seksuaalisesta sisällöstä videopeleissä. Tutkimuskysymykseni ovat seuraavat:

1. Kuinka videopelejä pelaavat kokevat seksin ja seksuaalisuuden videopeleissä?
2. Ovatko pelaajien kokemukset sukupuolisidonnaisia?

Tarkoitukseni on tutkia kuinka videopelejä pelaavat ihmiset kokevat *Mass Effect 3:ssa*, *The Witcher 3: The Wild Huntissa* ja *Grand Theft Auto V:ssä* esitettävät kuvaukset seksistä ja seksuaalisuudesta. Kokevatko pelaajat seksin ja seksuaalisuuden esitystavat videopeleissä negatiivisella, positiivisella vai kenties neutraalilla tavalla? Kuinka pelaajat suhtau-

---

<sup>2</sup> Kickstarter.com on joukkorahoitussivusto, jonka avulla ihmiset voivat kerätä rahaa mitä tahansa projekteja varten.

tuvat seksuaalivähemmistöjen esitystapoihin? Tutkin myös sitä, että ovatko pelaajien kokemat tunteet sukupuolisidonnaisia. Miten pelaajan oma sukupuoli vaikuttaa käsityksiin videopeleissä olevasta seksistä ja seksuaalisuudesta? Huomioivatko pelaajat eroja nais- ja mieshahmojen esitystapojen välillä?

Tutkielmani perustuu kyselyvastauksiin, jotka sain vuoden 2016 alussa yhdellä maailman suurimmista internetkeskustelupalstoista, NeoGafissa, jakamaani kyselyyn, ja vastauksien tulkintaan. Valitsin tutkimusmetodikseni kyselyn, sillä sen avulla on mahdollista kerätä laaja aineisto verrattuna esimerkiksi haastatteluun. Koska tutkimukseni aihe voidaan kokea arkaluontoisena, kyselyn avulla vastaajat voivat kertoa mielipiteensä vapaammin. Kyselymetodiin liittyy kuitenkin haittoja, esimerkiksi vastausten väärin tulkitseminen. Pyrin kuitenkin analyysissäni parhaani mukaan tulkitsemaan vastaukset vastaajien tarkoittamalla tavalla. Tutkimukseni on osaltaan myös osallistuvaa havainnointia, sillä olen itse henkilökohtaisesti pelannut jokaista tutkimukseni peliä ja rakensin kyselyn kysymykset osittain omien kokemusteni pohjalta. NeoGaf perustettiin jo vuonna 1999 ja sivustolla on tällä hetkellä 175 233 aktiivista jäsentä. Valitsin NeoGafin siksi, että se kävijämäärältään takaisi mahdollisimman laajan näkyvyyden kyselylleni. Kyselyyn tuli kaiken kaikkiaan 27 vastausta. Kysymykset olivat sellaisia, että vastaajat eivät pystyneet kirjoittamaan lyhyitä vastauksia ja useimmat vastaajista käyttivät aikaa vastauksiensa kirjoittamiseen. Naisia kyselyyn vastasi kolme ja loput vastaajista olivat miehiä. Vastanneista valtaosa oli yli 30-vuotiaita miehiä.

## 1.2. Aikaisempi tutkimus

Pelien tutkimus keskittyi ennen 2010-lukua pääasiallisesti tutkimaan sitä, millainen vaikutus väkivaltaa esittävillä peleillä on pelaajiin ja tästä aiheesta onkin tehty laajalti tutkimusta. Esimerkiksi Tracy L. Dietz tutki vuonna 1998 sitä, kuinka peleissä esiintyvä väkivalta vaikuttaa sukupuolen sosialisatioon sekä aggressiiviseen käyttäytymiseen (Dietz 1998). Tulokset näistä tutkimuksista ovat olleet vaihtelevia. Eräiden tutkimusten mukaan

väkivaltaisilla peleillä on positiivinen korrelaatio väkivaltaisuuteen<sup>3</sup>, kun taas uusimpien tutkimusten mukaan pelit eivät vaikuttaisi aggressiivisuuteen, kuten Christopher J. Ferguson et. al. toteavat.

Seksiä sekä seksuaalisuuden esitystapoja videopeleissä on viime vuosien aikana ryhdytty tutkimaan laajemmin ja tästä hyvänä esimerkkinä voidaan pitää tutkimukseni pääteoksena olevaa *Rated M for Maturity: Sex and Sexuality in Video Games* (toim. Matthew Wysocki & Evan W. Lauteria). Brenda Brathwaite on kirjoittanut oivan tietokirjan videopeleissä esiintyvän seksin ja seksuaalisuuden historiasta, muodoista ja esitystavoista. Seksuaalivähemmistöjä koskevaa pelitutkimusta on kirjoitettu jonkin verran ja mielestäni hyvänä lähtökohtana voidaan pitää Adrienne Shawn tutkimusta *Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games*, jossa Shaw tarkastelee seksuaalivähemmistöjen esittämistä videopeleissä sekä tutkii millaisena seksuaalivähemmistöihin kuuluvat ihmiset kokevat nämä esitystavat.

### 1.3. Seksi ja seksuaalisuus antropologiassa

Seksiä ja seksuaalisuutta on tutkittu jo 1800-luvulta lähtien. Ensimmäiset teoreetikot tarkastelivat mielestään primitiivisten yhteisöjen seksikäyttäytymistä ja sitä, kuinka länsimainen käsitys seksistä sekä seksuaalisuudesta oli kehittyneempi ja hienostuneempi muoto primitiivisten ihmisten seksuaalisuudesta. Varhaiset antropologit, kuten Henry Maine ja Lewis H. Morgan, ajattelivat, että primitiiviset yhteisöt ja ihmiset olivat moraaliltaan kehittymättömämpiä kuin länsimaiset ihmiset, sillä heiltä puuttui viktorianin ajan käsitys avioliitosta. Varhainen antropologinen tutkimus keskittyi vain kulttuurievoluutioteoriaan, jonka mukaan kulttuurit, kuten elolliset olennot sekä kasvit, kehittyvät koko ajan monimutkaisemmiksi. Yleinen ajatus olikin, että viktorianin yhteiskunta oli se, jota kohti kulttuurit kehittyivät. (Maksimowski 2012: 1–5). Michel Foucaultin teosta *L'Histoire de la sexualité* voidaan pitää monelta osin yhtenä seksin ja seksuaalisuuden

---

<sup>3</sup> Ks. esim. Anderson & Bushman (2001), Anderson et. al. 2004

tutkimuksen pääteoksena. Teoksessaan Foucault osoittaa, kuinka seksiä sekä sitä ympäröivää keskustelua voidaan pitää vallankäyttönä. Viktoriaanisen ajan keskustelu määrittisen, millaista on hyvä seksi ja mikä on sopimatonta, joka heijastui myös aikansa tieteelliseen diskurssiin (Foucault 1976–1982).

1900-luvun alkupuolella seksiä ja seksuaalisuutta tutkineet Bronislaw Malinowski ja Margaret Mead osoittivat, että alkuperäisväestöt ja kaukomaisten ihmiset eivät eronneet länsimaisista ihmisistä. Seksin ja seksuaalisuuden tutkimus kuitenkin pysyi marginaalisena, mutta siitä puhuminen tuli kuitenkin vähitellen hyväksytyimmäksi. 1900-luvun antropologian keskipisteenä oli kuitenkin miehet sekä miehisyttä ja miesten seksuaalisuutta tutkivat tutkimukset, jonka johdosta naiset jäivät huomiotta (Donnan & Magowan 2010: 1–8).

1960- ja 1970-lukujen aikana antropologisessa tutkimuksessa omaksuttiin feministisen tutkimuksen teorioita. Sukupuoli, gender ja naisten asema tulivat osaksi tieteellistä diskurssia. Judith Butlerin teosta *Gender Trouble* (1990) pidetään yhtenä gender-tutkimuksen pääteoksista. Teoksessa Butler teorisoi, että seksi ja gender ovat esitettyjä, eivät näytettyjä, eikä ole mitään standardia jonka mukaan esityksiä voitaisiin vertailla. Seksiaktit sekä gender-esitykset ovat moniäänisiä ja kiistanalaisia areenoja, joilla seksuaaliset tulokset, merkitykset ja oikeudet määritellään (Donnan & Magowan 2010: 9).

Seksi terminä on vaikea määritellä, sillä seksi voi olla moniääninen. Se pitää sisällään suuren määrän erilaisia käyttäytymismalleja sekä merkityksiä eri ihmisille ja kulttuureille. Tässä tutkielmassa termillä seksi tarkoitan kaikkea sellaista sisältöä videopeleissä, jonka voidaan olettaa, niin epäsuorasti kuin suorasti, viittaavan seksiin ja seksuaalisuuteen. Seksi ei siis tutkielmassani merkitse välttämättä suoraan seksuaalisia akteja, vaan myös verbaliset ilmaukset sekä vihjailevat kuvaukset ja dialogit sisältyvät termiin seksi.



#### 1.4. Seksi videopelien historiassa

Tutkielmani yhtenä kohteena on seksi ja seksuaalisuus videopeleissä ja mielestäni on tärkeää hahmottaa, kuinka seksi tuli osaksi videopelejä sekä ymmärtää seksin ja videopelien suhdetta. Kun ensimmäinen videopelilaitte, *Magnavox Odyssey*, tuli markkinoille 1972, ei kestänyt kuin yhdeksän vuotta, kun jo ensimmäinen peli, jossa seksi oli pääosassa, tuli markkinoille. On-Line Systemsin *Softporn Adventure* tuli myyntiin vuonna 1981. *Softporn Adventure* on niin kutsuttu tekstiseikkailu, jossa tarina ja pelaajan valinnat näkyvät ruudulla tekstinä, eli pelissä ei ole lainkaan graafisia elementtejä. Pelissä pelaajan tarkoituksena on yksinkertaisesti vietellä kolme pelissä esiintyvää naishahmoa, sen juonellisempi se ei ole. Peliä kehitti yhdysvaltalainen Chuck Benton ja se julkaistiin alun perin Apple II -tietokoneelle. *Softporn Adventure*sta tekee mielenkiintoisen se, että vuonna 1981 Apple II -tietokoneita oli myyty arviolta noin muutama satatuhatta kappaletta, ja *Softporn Adventure* ylsi liki 50 000 kappaleen myyntiin. Peli oli siis taloudellisesti kannattava On-Line Systemsille, ja *Softporn Adventure* esiteltiin jopa Time-lehdessä (Maher, J. 2012).

Vuonna 1982 julkaistiin japanilainen videopeli *Night Life* (Kōei), joka erosi *Softporn Adventure*sta siinä, että *Night Life* sisälsi piirrettyä grafiikkaa. *Night Life* ei ehkä sinällään voida pitää videopelinä, sillä sen pääasiallinen tehtävä oli olla interaktiivinen opetusohjelma, jota avioparit pystyivät käyttämään parantaakseen seksielämäänsä. Se sisältää suuren määrän eri seksiasentoja kuvien kera sekä ohjelman, jolla seurata kuukautiskiertoa (Ellison 2014). Vaikka *Night Life* ei voida sanoa peliksi, kuuluu se osaksi historiaa siksi, että se oli ensimmäinen tietokoneohjelma, joka sisälsi eroottisia kuvia. *Night Life* julkaisija ja kehittäjä Kōei jatkoi eroottisten pelien kehittämistä japanilaisille kuluttajille 1980-luvulla. Yhtiö julkaisi ”*Strawberry Porno Games Series*” -nimisen pelisarjan, joka sisälsi esimerkiksi Lolita<sup>4</sup>-aiheisen pelin *My Lolita* (1984) sekä useita muita eroottisia pelejä (Pelletier-Gagnon & Picard 2015: 31–32).

---

<sup>4</sup> Lolitalla tarkoitetaan alaikäistä tyttöä.

Vuonna 1982 julkaistu *Custer's Revenge* on videopelien historiassa ehkä yksi häpeällisimmistä julkaisuista (Brathwaite 2013). Videopelissä pelaaja ohjaa cowboy-hahmoa, jota kutsutaan nimellä Custer. Pelaajan tehtävänä on ohjata Custer läpi nuolisateen saavuttaakseen Amerikan alkuperäisväestöön kuuluvan naishahmon, joka on sidottuna puupylvääseen. Kun pelaaja vihdoinkin saavuttaa naisen, pelaajan tarkoituksena on raiskata nainen ja kerätä pisteitä. Kun *Custer's Revenge* julkaistiin Atari 2600 -tietokoneelle, se sai aikaan massiivisen palauteryöpyn – Tietokonevalmistaja Atarin mukaan he saivat päivässä noin 1200 valituskirjettä (Mills 2015: 87). Esimerkiksi useat naisten oikeuksia ajavat järjestöt syyttivät täysin aiheellisesti peliä raiskauksien ihannoinnista ja pyysivät ihmisiä boikotoimaan peliä. Atari 2600 -tietokoneella ei ollut mahdollista esittää kovinkaan tarkkoja grafiikoita, mutta *Custer's Revenge*ssä oli kuitenkin mahdollista nähdä niin naishahmon rinnat kuin Custerin erektiossa oleva penis. Julkaisijana toiminut *Mystique* tunnetaan myös toisesta Atari 2600 -tietokoneelle julkaistusta videopelistään, *Beat 'Em & Eat 'Em*, jossa pelaajan hahmon tarkoituksena on roiskia siemennestettä pelihahmon alapuolella olevien naishahmojen suihin (Brathwaite 2013: 53–57).

Tunnetuin eroottissävytteinen pelisarja on *Leisure Suit Larry* -pelisarja, jonka ensimmäinen osa, *Leisure Suit Larry and the Land of the Lounge Lizards*, julkaistiin vuonna 1987. *Leisure Suit Larry* otti vaikutteita *Softporn Adventure* -pelistä ja loi pelihahmon, joka oli yhtä aikaa koominen mutta sympaattinen. Mahtavan humoristisen käsikirjoituksensa ansiosta siitä tuli valtavan suosittu. Niin nais- kuin miespelaajat pitivät siitä ja pelisarja poikikin useita jatko-osia, joista uusin, *Leisure Suit Larry: Reloaded* (Replay Games), julkaistiin vuonna 2013 (Brathwaite 2013: 59-61). *Leisure Suit Larry and the Land of the Lounge Lizards* -pelissä pelaaja hyppää Larry Lafferin kenkiin ja pelaajan tehtävänä on yksinkertaisesti löytää Larryn kanssa rakkaus. Peli on niin kutsuttu *point 'n' click* -peli, eli pelaaja ohjaa Larrya hiirellään ja osoittaa esineitä ja ratkoo pieniä ongelmia esineiden avulla. Sierra On-Linen suurin jälleenmyyjä, Radio Shack, otti *Leisure Suit Larry* -pelin myyntiin liikkeisiinsä, mutta pelin seksuaalisävytteinen sisältö oli heille loppupeleissä liikaa. Peliä myyntiinkin ensimmäisen kuukauden aikana vain vajaat 4000 kappaletta, sillä Radio

Shack ei halunnut markkinoida peliä juuri lainkaan. Vähitellen *Leisure Suit Larryn* myynti kuitenkin kasvoi ja jo vuonna 1988 se oli kolmanneksi myydyin videopeli Yhdysvalloissa. Vaikka *Leisure Suit Larry and the Land of the Lounge Lizards* olikin pääasiallisesti miespuoleisten pelaajien suosiossa, pelin pääkehittäjä Al Lowe on kuitenkin sanonut, että pelillä oli suuri joukko naispuoleisia faneja. Al Lowe pitää syynä tälle sitä, että *Leisure Suit Larryssa* naishahmot olivat kaikessa aina parempia kuin Larry Laffer (Kohler 10.08.2007).

### 1.5. Seksin esitystavat videopeleissä

Kuten yllä esittelemäni videopelit osoittavat, seksiä teemana on lähestytty videopeleissä useista eri lähtökohdista. Mielestäni oivan jaottelun siitä, kuinka seksi videopeleissä on esitetty, on luonut Brenda Brathwaite kirjassaan *Sex in Video Games* (2013: 11-34).

#### **Seksi mekanismina (Sex as a mechanic)**

Videopeleissä seksi voi olla mekanismi, päämäärällinen asia. Esimerkiksi *Virtually Jenna* (2005) pelissä, pelaajan tehtävänä tai päämääränä on saada Jenna Jamesonia esittävä pelihahmo saamaan orgasmi. Seksi mekanismina voidaan myös jakaa kahteen tyyppiin, aktiivinen ja passiivinen. Aktiivisella tarkoitetaan sitä, että peliä pelaava henkilö määrää seksin kulun, kun taas passiivissa mallissa pelaaja ei pysty ohjaamaan seksin kulkua. Passiivisesta mallista hyvä esimerkki on *The Sims*<sup>5</sup> -pelisarja, jossa pelaaja voi luoda hahmojen välisiä parisuhteita, mutta hahmot itse päättävät, kun he harrastavat seksiä.

#### **Seksi palkintona (Sex as a reward)**

Seksi voi olla pelissä myös palkinto. Strip poker -pelit ovat tästä hyvä esimerkki. Kun pelaaja voittaa yhden jaon, palkintona on pelihahmon vaatteiden väheneminen.

---

<sup>5</sup> Ensimmäinen osa julkaistiin vuonna 2000.

### **Esteettinen seksi (Sex as aesthetic)**

Tällä Brenda Brathwaite tarkoittaa sitä, että seksuaalisävytteistä kuvitusta, ääniä tai videoita käytetään esteettisenä välineenä. Tätä voi olla esimerkiksi tietyt kamerakulmat pelissä, jotka mahdollistavat pelihahmojen vartalon tarkastelun. Muutamat pelit ovat myös pyrkineet luomaan pelistä sellaisen, että se koskettaa muitakin aisteja kuin vain näköä ja kuuloa. SeXBox<sup>6</sup>-laite mahdollistaa seksuaalisen stimuloinnin peliä pelatessa.

### **Seksi abstraktiona (Abstract sex)**

Tällä Brathwaite tarkoittaa sitä, että seksiä pelihahmojen välillä ei välttämättä esitetä, mutta seksi on kuitenkin pelissä mukana. Esimerkiksi Zoo Tycoon 2 (2004) pelissä eläimet voivat saada jälkeläisiä, kun tietyt kriteerit, kuten nälkä, viihtyvyys ja niin edelleen, on täytetty. Myös esimerkiksi Grand Theft Auto 3 (2001) -pelissä, seksi esitetään abstraktiona. Pelihahmo voi harrastaa seksiä prostituoidun kanssa, mutta vain siten, että se tapahtuu auton sisällä, eikä sitä esitetä muuten kuin auton heilumisena.

### **Seksi opetusmuotona (Sex as educational)**

Seksi voi olla myös peleissä opetusaiheena. Esimerkiksi edellä mainitsemani japanilainen videopeli Night Life (1982) on tästä hyvä esimerkki. Leisure Suit Larry -pelejä voidaan myös pitää opettavaisina, sillä Larry Lafferin odotetaan käyttävän kondomia seksiä harrastaessaan tai muuten hän kuolee.

---

<sup>6</sup> Laite on rakennettu Xbox-pelikonsolin ohjaimesta. Normaalin ohjaimen tärinämoottori on poistettu ja asennettu vibraattoriin, joka stimuloi pelaajaa, kun pelissä tapahtuu jotakin, joka saisi normaalin peliohjaimen tärisevän.

## **Seksi osana realismia (Sex as realism)**

Seksi voidaan esittää videopeleissä myös osana realismia. The Sims -pelisarjassa seksi on osana parisuhdetta pelihahmojen välillä. Pelihahmo, niin mies- kuin naishahmo, voidaan myös esittää realismia tavoiteltaessa vähäpukeisena, kuten esimerkiksi seireenit, jotka useissa fantasiapeleissä kuvataan vähäpukeisina naisina, sillä heidän uskottiin pukeutuvan siten. Miessoturit voidaan kuvata myös vähäpukeisina, sillä sen uskotaan luovan todentuntoa videopeliin.

## **Emergentti seksi (Emergent sex)**

Tällä voidaan tarkoittaa sitä, että pelissä asiat kohtaavat ja luovat jotakin seksuaalissävyyteistä, jota pelinkehittäjät eivät olleet tarkoittaneet tapahtuvan. Tätä tapahtuu usein MMORPG<sup>7</sup>-peleissä, kun pelaajat kohtaavat ja harrastavat virtuaalisesti. Seksi voi tapahtua chat-ympäristössä tai pelihahmojen animaatioiden avulla. Tähän kategoriaan voidaan myös asettaa ne tilanteet, joissa pelaaja kokee jonkin osa-alueen pelistä seksuaalisesti kiihottavana, vaikka pelinkehittäjät eivät sitä siten tarkoittaneet esittää.

Pelit harvoin esittävät seksiä vain yhdellä annetuista tavoista, useimmiten se esitetään tapoja yhdistelemällä. Voidaan myös sanoa, että esimerkiksi seksi palkintona esiintyy myös silloin, kun pelaajan ohjaama sankari pelastaa nais- tai mieshahmon ja hahmot harrastavat tämän jälkeen seksiä. Esitystavat eivät siis ole absoluuttisia, vaan muuntuvia ja esityskeinoja myös yhdistellään.

---

<sup>7</sup> MMORPG tarkoittaa Massive Multiplayer Online Roleplaying Game.

## 2. Peliin esittely

### 2.1. Mass Effect 3

*Mass Effect 3* (2012) on kolmas osa *Mass Effect* -pelisarjaa, jossa pelaajan tehtävänä on pysäyttää galaksia uhkaavat reaper-nimiset olennot, joiden tarkoituksena on tuhota kaikki elävät olennot galaksista. Tarinaan kuuluu osana se, että noin 50 000 vuoden välein reaper-olennot ilmaantuvat ja tuhoavat tarpeeksi pitkälle edistyneet sivilisaatiot. Ihmiset sekä useat muut rodut, kuten asarit ja kroganit, ovat edenneet niin pitkälle kehityksensä, että heitä uhkaa tuhoutuminen. Pelaajan tehtävänä on pysäyttää reaperit ja siten pelastaa galaksia asuttavat olennot.

*Mass Effect 3*, kuten pelisarjan aikaisemmatkin osat, voidaan luokitella roolipeliksi, sillä pelaaja voi omaksua joko nais- tai miespuolisen hahmon peliä pelatessaan. Peli on myös hyvin riippuvainen pelaajan valinnoista. *Mass Effect* -pelisarjassa pelaajalle annetaan huomattavia vapauksia sen suhteen, missä järjestyksessä tehtäviä ja sivujuonia haluaa pelata. Yksi pelin kantavista voimia on myös pelaajan omalle hahmolleen luomat ystävyys- ja rakkaussuhteet. *Mass Effect* -pelisarjassa dialogi hahmojen välillä, niin välilämaatioissa kuin niiden ulkopuolella, onkin suurelta osin pääosassa. *Mass Effectissä* pelaajalle annetaan, ainakin näennäinen, valinnanvapaus dialogin suhteen, sillä peli perustuu niin kutsutulle dialogipuulle, jossa pelaajalle annetaan yhdestä kuuteen mahdollista valintaa sen suhteen, mitä pelihahmo kulloinkin sanoo. Valinnanvapaus on näennäinen siksi, että valittavana on yhdestä kuuteen vaihtoehtoa ja esimerkiksi pelaajan täytyy osata valita oikeat vaihtoehdot silloin, kun hän haluaa luoda parisuhteen hahmojen välille.

### 2.2. Grand Theft Auto V

*Grand Theft Auto V* (2013) kertoo tarinan kolmesta eri miehestä, joista jokaisella on rikollistausta. Michael on keski-ikäinen perheenisä, joka pankkiryöstön jälkeen pidätetään ja

pakotetaan todistamaan rikoskumppaneitaan vastaan. Franklin on nuori ja tummaihoi-  
nen suurten mahdollisuuksien ja ison rahan perässä oleva mies Los Santosin<sup>8</sup> vähävarai-  
selta alueelta. Kolmas pelattava hahmo on Trevor, jota voi kuvailla täydeksi psykopaatiksi,  
henkilöksi, jolle ihmishenki on mitätön. He yhdistävät voimansa yhtä suurta ryöstöä var-  
ten.

*Grand Theft Auto V* peliä voi kutsua niin sanotuksi hiekkalaatikkopeliksi, jossa pelaajalle  
annetaan mahdollisuus tehdä lähes mitä tahansa. Pelaaja voi matkata autolla, jalan, pol-  
kupyörillä, moottoripyörillä, tankeilla ja helikoptereilla suurella kartalla ja valita itse mitä  
ja missä tekee. Juonellisesti peli kuitenkin etenee käsikirjoitettujen tehtävien tahtiin.  
*Grand Theft Auto V*:n pääteemana on väkivalta ja pelaajan odotetaan tappavan, ainakin  
käsikirjoitettujen tehtävien aikana, satoja henkilöitä. Tehtävien välillä pelaajalla on mah-  
dollisuus tappaa jokainen vastaantulija ja ainoa rangaistus tästä on se, että pelaajan kimp-  
puun kutsutaan poliisit. Poliisit voivat tappaa pelihahmon, mutta tällöin ainoa rangaistus  
on pieni rahallinen sakko sekä joidenkin aseiden tai ammusten menettäminen. Peli ei siis  
pakota pelaajaa käyttämään väkivaltaa muulloin kuin käsikirjoitetuissa tehtävissä, mutta  
peli ei myöskään rankaise, jos pelaaja päättääkin käyttää väkivaltaa näiden tehtävien ul-  
kopuolella. *Grand Theft Auto V*, kuten pelisarjan aikaisemmatkin osat, ovat saaneet väki-  
vallan esittämisestä vastaan paljon kritiikkiä. GameSpot-lehden pelikriitikko Carolyn Petit  
kutsui peliä misogynistiseksi (Petit 16.9.2013). Target ja Kmart nimiset yritykset vetivät  
pelin myynnistä Australiassa sen jälkeen, kun internetissä ollut vetoamus sai 40 000 alle-  
kirjoitusta. Allekirjoitusten mukaan *Grand Theft Auto V* ihanoi naisiin kohdistuvaa fyy-  
sistä ja seksuaalista väkivaltaa (BBC News, 4.12.2014).

---

<sup>8</sup> Kuvitteellinen kaupunki, johon *Grand Theft Auto V*:den tapahtumat sijoittuvat. Perustuu tosimaailman  
Los Angelesiin.

### 2.3. The Witcher 3: Wild Hunt

*The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) on *The Witcher* -pelisarjan viimeinen osa. Pelin päähenkilö on mies nimeltä Geralt of Rivia, jolla on maagisia kykyjä. Hänen kaltaisiaan ihmisiä kutsutaan Witchereiksi<sup>9</sup>. Peli perustuu puolalaisen kirjailijan Andrzej Sapkowskiin saman nimisiin fantasiakirjoihin. Juonena on, että Geralt palkataan etsimään hallitsijan tytär, Ciri, joka on joutunut haltiajärjestö Wild Huntin jahtaamaksi. Ciri, kuten Geralt, omaa maagisia kykyjä, joita Wild Hunt pyrkii käyttämään omiin tarkoituksiinsa.

*The Witcher 3: Wild Hunt* on tarinaltaan perinteitä kunnioittava fantasiaroolipeli. Pelin päähahmo on mahtava soturi, joka pystyy syöksemään käsistään niin tulta kuin salamoja ja päähahmon päämääränä on pelastaa neito. Kuten muutkin tutkielmani peleistä, *The Witcher 3: Wild Hunt* on myös avoimeen maailmaan sijoittuva peli, jossa pelaajalla on mahdollisuus matkata pelimaailmassa sinne, minne hän itse haluaa. Ainoa este on se, että tietyillä alueilla vihollishahmot voivat olla liian vahvoja, jos pelaaja ei ole kasvattanut hahmonsa kokemustasoa<sup>10</sup> tarpeeksi korkealle. *The Witcher 3: Wild Hunt* peliä on verrattu Home Box Office (HBO) kaapelitelevisiokanavayhtiön menestyksekkääseen *Game of Thrones* -televisiosarjaan (Thier 24.5.2015). Aihepiiriltään ne ovatkin hyvin samanlaisia.

Tutkielmani kolmea peliä yhdistää moni tekijä, kuten avoimeen maailmaan sijoittuminen ja tietenkin se, että jokaisessa seksi on mukana jossakin muodossa. En valinnut pelejä tutkielmaani kuitenkaan siksi, että niistä jokainen sisältää seksiä, vaan siksi, että niissä seksi kuvataan toisistaan poikkeavin tavoin. Seuraavassa luvussa esittelen millä tavoin pelien esittämä seksisisältö eroaa ja analysoin kyselyyni vastanneiden henkilöiden vastauksia.

---

<sup>9</sup> Suomenoksessa Noituri.

<sup>10</sup> Roolipeleissä pääasiallisesti esiintyvä mekanismi, jossa pelaaja kerää kokemuspisteitä pelihahmolleen kasvattaakseen pelihahmon kykyjä ja vahvuuksia.



### 3. Merkityksiä ja kokemuksia videopelien seksistä ja seksuaalisuudesta

Tässä luvussa esittelen kuinka seksiä ja seksuaalisuutta esitetään tutkielmani kolmessa pelissä. Analysoin myös kyselyyni vastanneiden vastauksia. Kuten jo johdantoluvussa mainitsin, kyselyyni vastasi kolme naista ja 23 miestä, yksi vastanneista ei halunnut tuoda sukupuoltaan esille. Vastanneista 18 oli pelannut jokaista kolmesta pelistä ja loput olivat pelanneet joko yhtä tai kahta kolmesta tutkielmani pelistä. Kyselyssäni ei ollut välttämättömyyttä kertoa tarkkaa ikää, mutta yleisimmät iät olivat 24–29 vuotta sekä 30–35 vuotta.

Yksi kysymyksistäni oli, että mikä kolmesta pelistä vastaajan mielestä kuvaa seksiä sekä seksuaalisuutta hyvin. Yleisin vastaus oli ehdottomasti *The Witcher 3: Wild Hunt*. 19 vastannutta piti sen kuvausta seksistä sekä seksuaalisuudesta heitä miellyttävänä. Eräs noin kolmekymmentävuotias mies vastasi:

*Wichter 3 (sic) uses sex as a story element rather than just as reward like in other games. Wichter 3 (sic) handles sex and sexuality in a more mature way overall without insulting me as an adult or treating me like a child.*

Vastaajan mielestä useat muut pelit palkitsevat pelaajan seksillä, toisin kuin *The Witcher 3: Wild Hunt*. Vastaaja piti tärkeänä myös sitä, että seksi esitetään *Witcher 3: The Wild Huntissa* hänen mielestään aikuismaisesti. Mutta kun tarkastelemme *The Witcher 3: The Wild Huntia* ja myös *Mass Effect 3* pelejä, huomaamme, että seksi molemmissa videopeleissä on vain palkitsemiskeino. Esimerkiksi *Mass Effect 3* palkitsee seksuaalisenkäsikäymisen niin kutsutulla Trophylla<sup>11</sup>. Casey Hartin mukaan niin *Mass Effect* kuin *Grand Theft Auto* -pelisarja käyttävät seksiä palkitsemiskeinona ja hänen mukaansa tämä esi-neellistää tai kaupallistaa seksin. Seksiä ei siis tarvitse harrastaa seksin takia, vaan pelaaja

---

<sup>11</sup> Trophylla tarkoitetaan Playstation sekä Xbox-konsoleissa olevaa ominaisuutta, joka palkitsee pelaajan pisteillä, kun pelaaja täyttää tietyt kriteerit pelissä, esimerkiksi hankkii 100 000 pistettä pelimuodossa.

palkitaan muillakin tavoilla, kuin seksikohtauksella, kun hän harrastaa pelissä seksiä. *Mass Effect* -pelisarjassa on myös huomattavissa se, kuinka heterokeskeisiä pelit voivat olla. *Mass Effect* -pelisarjassa pelaajalla on mahdollisuus luoda niin mies- kuin naispeli-hahmo, sekä mahdollisuus olla seksuaalisessa kanssakäymisessä niin mies- ja naispuolisten hahmojen kanssa. Mahdollisia seksikumppaneita on yhteensä 22 ja näistä 13 on heterosuhteita (Hart 2015: 151–153). Otin huomioon myös aikaisemmat osat *Mass Effect* -sarjasta, koska aikaisempien osien ihmissuhteita pystyy jatkamaan *Mass Effect 3* -pelissä. Kysyttäessä miksi hän kokee, että *Mass Effect 3* esittää seksin hänen mielestään hyvin, kyselyyni vastannut nainen kirjoitti: "It isn't explicit or bias (sic) towards one sex/gender." Myös eräs miesvastaaja kirjoitti:

*In most cases sex in Mass Effect 3 was there result of cultivating a relationship with an NPC. There were a range of character types and sexualities that were all handled in fairly respectable ways.*

Jos kuitenkin ajattelemme kokonaisuutta, *Mass Effect* -pelisarjassa Hartin mukaan 90% seksikohtauksista voidaan käsittää sellaisina, jotka voidaan nähdä miellyttävän heteroseksuaalista miestä. *Mass Effect 3* -pelissä tilanne on täysin sama. Vaikka pelaajalla on mahdollisuus olla homoseksuaalisessa suhteessa, niin mies- kuin naishahmona, pelaajien valinnat tästä näkökulmasta tarkasteltuina ovat kuitenkin varsin rajoitettuja. Casey Hartin mukaan on aiheellista sanoa, että *Mass Effect* -pelisarja asettaa naishahmot asemaan, jossa heidän tehtävänä on olla objekteja, joiden kautta miespelaajat voivat elää seksuaalisia fantasioitaan (Hart 2015: 153–154). Hart käyttää tästä termiä "false-choice", jolla hän tarkoittaa tilannetta, jossa pelaajalle näennäisesti annetaan mahdollisuus valita, mutta todellisuudessa valinnat ovat hyvin rajatut (Hart 2015:153).

*The Witcher 3: Wild Hunt* kärsii myös seksuaalisuuden trivialisoinnista. Siinäkin seksi voidaan käsittää minipelinä, pelinä pelin sisässä (Kersting 2015). Pelin juonessa pelaajalle esitetään kaksi naishahmoa ja pelaajan yhtenä tehtävänä voidaan pitää valintaa siitä,

kumpi naishahmo pelaajan mielestä miellyttää häntä. Pelaajalle esitetään juonikohtauksissa valintoja sen suhteen, kuinka hän on interaktiossa naishahmojen välillä. Näiden valintojen kautta pelin loppupuolella pelaajalla on mahdollisuus nähdä välianimaatio, jossa pelin päähahmo Geralt harrastaa seksiä naishahmon kanssa. Tällöin seksi *The Witcher 3: Wild Huntissa* on myös palkinto pelaajan oikeista valinnoista.

Kysyttäessä, että kokevatko pelaajat seksin olevan liian usein palkitsemiskeino, enemmistö vastanneista, 15 vastannutta, piti seksiä palkintona pelaajan valinnoille. Eräs homoseksuaalinen nainen vastasi:

*Absolutely. As a lesbian woman it is no (sic) hard for me to list games where sex is a reward for the male character. It is something that Witcher 3 and Mass Effect kind of suffer, as the "objective" of the romance is actually a final scene where you have sex with your partner. I liked the way it was done in Dragon Age Inquisition (with Cassandra, at least), where you had a sexual scene but that was just part of a bigger subplot that didn't end there.*

Kuten yllä oleva sitaatti osoittaa, vastaajana ollut nainen näkee seksin useimmiten palkitsemiskeinona ja toteaa, että tämä toteutuu varsinkin miespuoleisten pelihahmojen kanssa. Tämä pitää paikkansa useimmissa peleissä, pelaajan tekemät valinnat pelin kuluessa päättyvät kohtaukseen, jossa pelihahmo harrastaa seksiä toisen hahmon kanssa. Populaaripsykologiassa tunnetaan termi *nice guy syndrome*, jolla tarkoitetaan sitä, että hyvien tekojen kohdentaminen naisiin, tarkoittaa sitä, että nainen on veloitettu palkitsemaan mies seksillä. Jokainen tutkielmani peli käyttää tätä mekanismia. Hyvät teot oikeuttavat pelihahmon seksiin (Ware 2015: 227). Kysyttäessä, että kokeeko kyselyyn vastanneet henkilöt seksin olevan liian usein palkinto videopeleissä, eräs miesvastaaja kirjoitti:

*No. Just like irl - you succeed in your romance, you get "rewarded".*

Kun tarkastelemme *Mass Effect 3* ja *The Witcher 3: Wild Hunt* pelejä ja kyselyyni vastanneiden ihmisten vastauksia, voimme huomata, että seksi palkintona pelaajan valinnoille ja teoille on monimutkainen asia. Vastanneet pitivät *The Witcher 3: Wild Huntia* pelinä, jossa seksuaalisuus ja seksi esitetään mahdollisimman autenttisesti, mutta sekin kärsii seksin pitämisestä palkintona. Pelien ulkopuolinen maailma ei kuitenkaan toimi näin. Samat teot ja sanat eivät johda seksiin aina, emmekä voi olettaa, että näin olisi (Ware 2015:227).

### 3.1. Parodiaa vai todellisuutta?

Kysyttäessä mikä peli vastaajien mielestä käsitteli seksiä heikoiten, vastaukset jakaantui-  
vat kahteen peliin, *Mass Effect 3* sekä *Grand Theft Auto V*. Molemmat pelit saivat 12 vas-  
tausta. *Grand Theft Auto V*:ssä seksi on läsnä lähes koko ajan, niin visuaalisesti kuin ver-  
baalisesti. Pelaajalla on mahdollisuus käydä striptease-baarissa silloin, kun hän itse ha-  
luaa. Prostituutio on myös pelissä läsnä, ja pelihahmoilla on mahdollisuus harrastaa pros-  
tituoitujen kanssa seksiä, milloin tahansa. *Grand Theft Auto V*:ssä pelaajalle annetaan  
myös mahdollisuus hankkia tyttöystävä, jonka ainoa tehtävä on harrastaa pelaajan hah-  
mon kanssa seksiä aina kun hänelle soitetaan. Tyttöystävän saaminen on, kuten *The Wit-  
cher 3: Wild Huntissa* sekä *Mass Effect 3*:ssa, eräänlainen minipeli. Pelaajan tehtävänä on  
kosketella sekä flirttailla stripparien kanssa, jolloin pelaaja ansaitsee pisteitä kyseisen  
tanssijan kanssa ja vähitellen he alkavat seurustella. Kyselyyni vastasi yhteensä kolme  
naista ja heistä jokainen vastasi, että heidän mielestään seksin ja seksuaalisuuden esitti  
heikoiten *Grand Theft Auto V*:

*Disgusting, perverted, felt unnecessary (even if portrayed in a realistic de-  
piction), whilst it does fit the theme and tone of the game, it isn't enjoyable  
or designed in a way that makes me appreciate its method of portrayal.*

*Nainen 1.*

*It is not a "bad" way but it isn't comfortable at least for me. And the sad truth is that Grand Theft Auto is, from the 3 games listed above, the closest to our actual world. I think sexual comments towards women, or cat-calling are too much in the game and it never empowers women to... anything, actually. We can see (sic) it with the yoga classes between the guy and Michael's wife, but Michael's (and the player) can have availability to certain sexual actions.*

*Nainen 2.*

*Gta5 uses women as objects. Not many woman with agency and way too many woman who are just there to show off their body.*

*Nainen 3.*

Realismilla tässä yhteydessä tarkoitetaan sitä, että naisten tehtävä *Grand Theft Auto V*:ssä on olla miesten seksuaalisten halujen kohteita eikä naishahmoille mahdollisteta samanlaista vapautta ilmaista omaa seksuaalisuuttaan. Naisten esineellistämistä mediassa on tutkittu paljon<sup>12</sup> ja tutkielmani kolmesta pelistä *Grand Theft Auto V*:ssä esineellistäminen on nähtävissä selkeimmin. Kuten kyselyyni vastanneiden kolmen naisen mielipiteet osoittavat, *Grand Theft Auto V* esittää naiset sekä naisten seksuaalisuuden heidän mielestään tavalla, joka koetaan epämiellyttäväksi. Nainen 2 puhuu tietystä kohtauksesta *Grand Theft Auto V*:ssä, jossa pelaajan ohjaama hahmo Michael löytää vaimonsa harrastamassa joogaa joogaohjaajansa kanssa. Kohtauksessa annetaan olettaa, että Michaelin vaimon sekä joogaohjaajan välillä on ainakin jonkinlaista seksuaalista jännitettä. Naishahmolle ei suoda samanlaisia vapauksia ilmaista seksuaalisuuttaan kuin pelaajan ohjaamalle Michaelille, joka halutessaan voi harrastaa seksiä prostituoitujen kanssa.

Kahdestatoista vastanneesta, jotka pitivät *Grand Theft Auto V*:n pelinä, joka esittää seksin sekä seksuaalisuuden heikoiten, yhdeksän oli miehiä. Mielestäni on huomion arvoista,

---

<sup>12</sup> Ks. esim. Fredrickson, B. L. & Roberts, T-A (1997), Calogero, R. M. & Thompson, J. K. (2009), Szymanski, D. et. al. (2011) ja Zimmerman, A. & Dahlberg, J. (2008).

kuinka miesvastaajien vastaukset erosivat kolmen naisvastaajan vastauksista huomattavasti, sillä yhdenkään miesvastaajan vastauksessa ei mainittu naisten esineellistämistä sekä sitä, että sillä on pohja todellisuudessa. Eräät miesvastaajat kirjoittivat näin:

*I haven't played much of GTA V, but from the previous games they weren't really ideal in this this topic.. As the GTA franchise has always been a kind of a joke of American stereotypes.*

Mies 1.

*It is odd, while the series is always odd, especially with how sex was handle back then(just two or more people sitting in a car doing nothing),this time the mix of so called realism,and over the top parody of everything including the game/series itself(GTA) just feels odd. At times it feels like a cheesy porno/Disney/HBO/AMC/FX/Spike hybrid.*

Mies 2.

*The views of sex and sexuality in GTA V, and in all the GTA saga for that matter, are purely for comedic purposes. Women are merely archetypes for the jokes and ludicrous situations in the parodic universe of Los Santos: Women are hoes, they suck all your money, they don't care for anything but money, they're knucklehead, they are all sexually attractive unless they're old or fat,...*

*Doesn't bother me per se, it's just plain parody, but the lack of ANY positive female role in the games (except maybe Asuka in GTA 3), leaves a bad taste in your mouth.*

Mies 3.

Yllä mainitsemissani esimerkeissä vain yksi miesvastaaja tiedosti, että *Grand Theft Auto V:ssä* ei ole yhtäkään positiivista esitystapaa naishahmoille, mutta hän kuitenkin toteaa,

että tämä olisi vain parodiaa yhteiskunnastamme. Mies 2 on myös samaa mieltä ja toteaa, että *Grand Theft Auto V*:n esitystapa lähentelee huonoa pornoa. Stuart Hall kirjoitti 1980-luvulla teorian siitä, että ihmiset lukevat mediaa kahdella tapaa, *dominant* ja *negotiated*. Dominoivassa luvussa median informaatio tulkitaan täysin siten, mitä informaatio pitää sisällään. Negotiated-tavassa median informaatio ymmärretään siten, että lukemisessa osataan ottaa huomioon myös vallitsevat sosiaaliset kontekstit, kulttuuriset erot ja hegemoniat (Hart 2015: 151). Yllä antamani esimerkit miesten vastauksista osoittavat sen, että myös he ovat ymmärtäneet ainakin jossakin määrin sen, että naishahmot esitetään *Grand Theft Auto V*:ssä lähinnä vain seksiobjekteina. Kuitenkin selvää on, että vastanneet miehet eivät ole kokeneet tätä samalla tavalla kuin kyselyyn vastanneet naiset.

### 3.2 Seksuaalivähemmistöt peleissä

Kahdessa kolmesta videopelistä myös homoseksuaalisuus on edustettuna, vaikkakin vain *Mass Effect 3*:ssa pelaajalla on mahdollisuus luoda seksisuhde samaa sukupuolta olevan hahmon kanssa. Tästä huolimatta *Mass Effect 3* on heterokeskeinen, kuten edellisessä alaluvussa huomioin. Haluavatko pelaajat mahdollisuuden homoseksuaalisuuteen videopeleissään?

Valtaosa kyselyyni vastanneista toivoi, että myös homoseksuaalisuutta käsiteltäisiin videopeleissä. Kahdestakymmenestäkahdeksasta vastanneesta viisitoista toivoi, että homoseksuaalisuutta käsitteleviä pelejä tulisi olla enemmän. Kuusi vastannutta kirjoitti, että jos homoseksuaalisuutta käsitellään, sen tulisi sopia tarinaan, eli sen tulisi tuntua todelliselta. Eräs miesvastaaja kirjoitti:

*Yes, diversity is important as that is how the real world is. Games can be whatever they want and it's nice to see and existence things we aren't familiar with. That's kind of a major draw for games in the first place, seeing and experiencing things we normally can't in real life.*

Toinen miesvastaaja toteaa:

*I don't want games to feel forced to include LGBT characters because to me that's counter-productive. Characters that feel forced in to appeal to a demographic are usually not well thought out. Creators should only include these characters if they want to.*

Kun tarkastelemme muita medioita, kuten televisiota sekä elokuvia, homoseksuaalisuutta on käsitelty näissä jo pitkään, mutta videopeleissä homoseksuaalisuuden käsittely on jäänyt vähäiseksi. Adrienne Shaw (2009) on haastatellut homoseksuaaleja videopelien pelaajia ja useimmat heistä sanoivat, että koska videopelit ovat ”uusi” media, homoseksuaalisuuden esittäminen tulee aikanaan osaksi niitä, kuten kävi televisiolle sekä elokuville. On kuitenkin huomionarvoista, että videopelit ovat olleet osa populaarikulttuuria jo 1970-luvulta lähtien (Shaw 2009: 228–230).

Syyt siihen, miksi homoseksuaalisuutta ei käsitellä laajemmin videopeleissä ovat moninaiset. International Game Developers Associationin mukaan 91,6% pelinkehittäjistä on heteroseksuaaleja ja vain 5,1% homoseksuaaleja. Miehiä pelinkehittäjistä on 89,1%. Shaw pitääkin yhtenä syynä sitä, että koska niin pieni osa pelinkehittäjistä on homoseksuaaleja, homoseksuaalien pelinkehittäjien on todella vaikea olla avoimesti homoseksuaaleja ja tuoda omia näkemyksiään kehitysvaiheessa esille. Jeb Havensin mukaan pelinkehityspiireissä ei ole varsinaista homoseksuaaliyhteisöä, joka vaikeuttaa heidän äänensä esilletuomista (Shaw 2009: 234–236).

Videopelit ovat osa markkinataloutta ja videopelejä tehdään siksi, että videopeleillä voidaan tehdä rahaa. Tällöin myös niiden tarinat, miljööt sekä ihmisten ja seksuaalisuuden esittäminen määräytyvät pitkälti markkinoiden mukaan. Homoseksuaalisuuden esittämisen vähyyteen videopeleissä vaikuttaa siis se, että pelinkehittäjät kokevat, että sellainen sisältö ei ole taloudellisesti kannattavaa. Tähän vaikuttaa myös se, että pelinkehittäjät



pelkäävät saavansa negatiivista palautetta sisällyttäessään homoseksuaalisuutta käsitteleviä kohtauksia tai juonia peleihinsä (Shaw 2009: 234–242). GamerGate-liike on syllistynyt tähän. Esimerkiksi *Dragon Age: Inquisition* -peli sai GamerGate-liikettä edustavan Milo Yiannopoulosin kirjoittamaan todella negatiivisen arvostelun pelistä vain siksi, että se sisältää homoseksuaalisuutta käsitteleviä hahmoja ja kohtauksia. Hänen mukaansa tällaiset kohtaukset eivät ole koskaan resonoineet pelaajien keskuudessa (Yiannopoulos, 2014). Eräs kyselyyni vastannut mies totesi *Dragon Age: Inquisitionista* sekä homoseksuaalisuudesta:

*No, there are already too many. In Dragon Age Inquisition there were more romance options for gay characters. This is bullshit.*

Seksuaalivähemmistöjen aliedustaminen videopeleissä ei johdu vain siitä, että pelinkehittäjät tai pelejä ostavat ihmiset olisivat homofobisia, vaikka tätäkin valitettavasti tapahtuu. Syyt aliedustamiseen ovat paljon syvemmällä pelikulttuurilla. Kuten esimerkiksi *Mass Effect 3* ja enemmissä määrin *Dragon Age: Inquisition* osoittavat, homoseksuaalisuuden sekä transsukupuolisuuden esittäminen on alkanut lisääntyä. Shawin haastattelemat pelinkehittäjät sekä pelaajat, omasta seksuaalisesta orientaatiosta huolimatta, toivovat että näin tapahtuu ja kyselyyni vastanneiden vastaukset puoltavat tätä (Shaw 2009: 234–242).

## 4. Yhteenveto

Seksi on ollut osana videopelejä jo yli kolmekymmentä vuotta ja seksin esittämistä videopeleissä ei kaihdeta samalla tavalla kuin ennen. Seksien esitys on myös jollakin tasolla tullut aikuisemmaksi. Tällä tarkoitan sitä, että seksiin liittyviä tunteita ja ihmissuhteita on ryhdytty esittämään mahdollisimman autenttisesti. Videopelien alkuaikoina seksuaalinen sisältö oli lähinnä paljaita rintoja sekä vihjailua seksistä. Selvää kuitenkin on, että esimerkiksi homoseksuaalisuus ja naisten seksuaalisuus ovat edelleenkin heikosti esitettyinä.

Vaikka kahdessa tutkielmani pelissä, *Mass Effect 3* ja *The Witcher 3: Wild Hunt*, on mahdollista nähdä homoseksuaalisuutta käsitteleviä teemoja, ovat ne silti marginaalisia heteroteemoihin verrattuina. *Mass Effect* -pelisarjassa 90% välianimaatioista joissa seksiä esitetään, on sellaisia, jotka voivat olla seksuaalisesti kiihottavia heteromiehelle. *The Witcher 3: Wild Hunt* sisältää muutamia homoseksuaalihahmoja, mutta pelaaja ei voi kyseisten hahmojen kanssa luoda seksisuhdetta. Kyselyyni vastanneista yhdeksän henkilöä halusi, että homoseksuaalisuutta käsiteltäisiin peleissä enemmän ja kahdeksan toivoi, että jos homoseksuaalisuutta ja homoseksuaaleja hahmoja käsitellään, se tehtäisiin siksi, että sillä on jokin tarinallinen tarkoitus. Kun pelejä verrataan muihin medioihin, kuten televisioon sekä elokuvaan, on homoseksuaalisuus huomattavasti marginaalisempi videopeleissä kuin muissa populaarikulttuurimedioissa. (Shaw 2009.)

Naiset ovat videopeleissä myös marginaalisessa asemassa. Naisten pääasiallinen tehtävä on olla silmänruokaa miespelaajille, ja kuten *Grand Theft Auto V* osoittaa, naisten tehtävä on olla objekteja joita miespelaajat saavat kohdella kuinka haluavat. Kyselyyni vastasi kolme naishenkilöä, joista jokainen koki *Grand Theft Auto V*:n esityksen epämiellyttäväksi, joka on selvästi ongelmallista. Voidaan toki sanoa, kuten useat kyselyyni vastanneet miehet totesivat, että *Grand Theft Auto V*:n naishahmojen esitys on parodiaa tai yliamuvaa esitystä länsimaisesta kulttuurista. Albert Banduran kehittämän havainnoivan op-

pimisen teorian mukaan ihmiset oppivat sosiaaliset normit ja hyväksytyt käyttäytymistavat havainnoimalla ympäröivää maailmaa. Pelit tässä suhteessa ovat hyvin mielenkiintoisia, sillä pelimaailmassa pelaaja pystyy tekemään asioita, jotka eivät välttämättä ole pelimaailman ulkopuolella hyväksytyjä (Hart, C. 2015: 157). Peleissä esiintyvää väkivaltaa on tutkittu suurissa määrin<sup>13</sup>, eikä uusimmissa tutkimuksissa ole pystytty selvästi osoittamaan, että väkivaltaisista pelejä pelaavat nuoret olisivat väkivaltaisempia kuin he, jotka eivät väkivaltaisista pelejä pelaa. Toivoisin kuitenkin, että myös seksin sekä seksuaalisuuden esittämistä videopeleissä ja sen vaikutuksia käyttäytymiseen ja arvoihin tutkittaisiin enemmän.

Tutkimuskysymykseni olivat, että kuinka videopelejä pelaavat ihmiset kokevat videopeleissä esitettävän seksin ja seksuaalisuuden ja ovatko pelaajien kokemukset sukupuolisdonnaisia. Kyselyyni vastanneiden ihmisten vastauksista huomaamme, että seksi sekä sen esitystavat voidaan kokea useilla eri tavoilla. Toiset kohtaukset tai hahmot nähdään positiivisina ja toiset kohtaukset ja hahmot saavat aikaan epämiellyttävän tunteen. Tämä kahtiajako näkyy varsin selvästi *Grand Theft Auto V:ttä* käsiteltäessä, kun mies- ja naispelaajat kokevat naishahmojen esitystavat eri tavoin. Miespelaajat eivät vastausten perusteella kiinnittäneet lähellekään niin paljon huomiota siihen, kuinka naishahmot esitetään, kun taas naispelaajat kokivat esitystavat epämiellyttävinä. Stuart Hallin teoria medialukutavoista voi osaltaan selittää miksi miehet ja naiset kokevat *Grand Theft Auto V:n* esitystavat eri tavoin. Miespelaajat katsovat ja kokevat pelin miehisen maailman näkökulmasta, jossa naisten esineellistäminen on yleistä ja naisten seksuaalisuutta pyritään kontrolloimaan. Peleissä näiden ilmiöiden esittäminen tiedostetaan, mutta sen nähdään kuvaavan maailmaa sellaisenaan, eikä se ole ristiriidassa miehisen maailman kanssa. Naispelaajat tiedostavat näiden ilmiöiden ongelmallisuuden ja huomioivat, että esitystavat ovat kuvauksia todellisuudesta. Videopeleissä esitettyyn seksiin sekä seksuaalisuuteen liitettävät kokemukset sekä ajatukset ovat siis osaltaan sukupuolisdonnaisia.

---

<sup>13</sup> Ks. esim. Ferguson, C. et. al. (2015), Kneer, J. & Elson, M. & Knapp, F. (2015)

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

Laatimani kysely, jonka julkaisin NeoGaf.com-sivustolla 14.2.2016. Vastanneita oli 28 henkilöä.

### Tutkimuskirjallisuus

#### Painamattomat lähteet

Ellison, C (2014) A Gloriously Stupid History of Sex in Video Games. Vice. Viitattu 29.9.2016 URL: <http://www.vice.com/read/a-completely-incomplete-history-of-sex-in-video-games-876>

Herzog, C (2015) When the Internet Breeds Hate. Diplomatic Courier. Viitattu 1.10.2016 URL: <http://www.diplomaticcourier.com/when-the-internet-breeds-hate/>

Jensen, K.T. (2016) The history of erotic video games. Geek. Viitattu 30.9.2016 URL: <http://www.geek.com/tech/the-history-of-erotic-video-games-1661100/>

Kersting, E (2015) The Problem of Sex in 'The Witcher 3'. Popmatters. Viitattu 3.10.2016 URL: <http://www.popmatters.com/post/195492-the-problem-of-sex-in-the-witcher-3/>

Sarkeesian, A. (2012) Tropes vs. Women in Video Games. Viitattu 29.9.2016 URL: <https://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games>

Kohler, C (2007) 20 Years, Still Middle-Age: Two Decades of Leisure Suit Larry. 1UP. Viitattu 30.9.2016 URL: <http://www.1up.com/features/leisure-suit-larry-turns-20>

Maher, J (2012) Softporn. The Digital Antiquarian. Viitattu 30.9.2016 URL: <http://www.filfre.net/2012/02/softporn/>

Nooney, L (2014) The Odd History of the First Erotic Computer Game. The Atlantic. Viitattu 29.9.2016 URL: <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/12/the-odd-history-of-the-first-erotic-computer-game/383114/>

Petit, C (2013) City of Angels and Demons. Gamespot. Viitattu 1.10.2016 URL: <http://www.gamespot.com/reviews/grand-theft-auto-v-review/1900-6414475/>

Robertson, A (2014) 'Massacre' threat forces Anita Sarkeesian to cancel university talk. The Verge. Viitattu 30.9.2016 URL: <http://www.theverge.com/2014/10/14/6978809/utah-state-university-receives-shooting-threat-for-anita-sarkeesian-visit>

'Sexually violent' GTA 5 banned from Australian stores (2014). BBC News. Viitattu 1.10.2016 URL: <http://www.bbc.com/news/technology-30328314>

Tassi, P (2014) The Truth About Video Game Journalism. Forbes. Viitattu 30.9.2016 URL: <http://www.forbes.com/sites/insertcoin/2014/08/22/the-truth-about-video-game-journalism/#78873ce83153>

Thier, D (2015) Why 'The Witcher 3: The Wild Hunt' Is Better than 'Game Of Thrones'. Forbes. Viitattu 1.10.2016 URL: <http://www.forbes.com/sites/davidthier/2015/05/24/why-the-witcher-3-the-wild-hunt-is-better-than-game-of-thrones/#41ad284917ac>

Totilo, S (2014) From the EIC. Kotaku. Viitattu 30.9.2016 URL: <http://kotaku.com/in-recent-days-ive-been-asked-several-times-about-a-pos-1624707346>

Yiannopoulos, M (2014) Dragon Age: Inquisition (Review). Breitbart. Viitattu 23.10.2016  
URL: <http://www.breitbart.com/london/2014/12/15/review-dragon-age-inquisition/>

### **Painetut lähteet**

Anderson, C. A. & Bushman, B. (2001) Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of Scientific Literature. *Psychological Science* (12)5: 353-359.

Anderson, C. A. et. al. (2004) Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior. *Advances in Experimental Social Psychology* (36) 2004: 199-249

Brathwaite, B (2013) Sex in Video Games. Charles River Media.

Calogero, R. M. & Thompson, J. K. (2009) Potential implications of the objectification of women's bodies for women's sexual satisfaction. *Body Image* (6)2: 145-148.

Dietz, T. L. (1998) An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* (38)5: 425-442.

Donnan, H. & Magowan, F. (2010) Anthropology of Sex

Ferguson, C. J et. al. (2015) Digital poison? Three studies examining the influence of violent video games on youth. *Computers in Human Behavior* (50) September 2015: 399-410.

Fredrickson, B. L. & Roberts, T-A (1997) Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*, (21)2: 173-206.

Foucault, M. (1976-1982) L'Histoire de la Sexualité (The History of Sexuality)

Hart, C (2015) Sexual favors: Using casual sex as currency within video games. *Rated M for Maturity: Sex and Sexuality in Video Games*: 147- 160.

Kellner, D (2005) Cultural Studies, Multiculturalism, and Media culture. *Gender, Race, and Class in Media A Critical Reader*: 7-19.

Kneer, J. & Elson, M. & Knapp, F. (2016) Fight fire with rainbows: The effect of displayed violence, difficulty, and performance in digital games on affect, aggression, and psychological arousal. *Computers in Human Behavior* (54) January 2016: 142-148.

Maksimowski, S. A. (2012) A Brief History of the Anthropology of Sexuality, and Theory in the Field of Women's Sex Work. *Totem: The University of Western Ontario Journal of Anthropology* (20)1: 1-16.

Mills, D (2015) Explicit sexual content in early console video games. *Rated M for Maturity: Sex and Sexuality in Video Games*: 75-101.

Pelletier-Gagnon, J. & Picard, M. (2015) Beyond *Rapelay*: Self-regulation in the Japanese erotic video game industry. *Rated M for Maturity: Sex and Sexuality in Video Games*: 28-41.

Shaw, A (2009) Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games. *Games and Culture*, (4)3: 228-253.

Szymanski, D. M. & Moffitt, L. B. & Carr, E. R. (2011) Sexual Objectification of Women: Advances to Theory and Research. *The Counseling Psychologist* (39)1: 6-38.

Ware, N (2015) Iterative romance and button-mashing sex: Gameplay design and video games' Nice Guy Syndrome. *Rated M for Maturity: Sex and Sexuality in Video Games*: 226-239.



## Liitteet

### Saatekirje

I'm a student of cultural anthropology in the university of Oulu in Finland and I am in the middle of doing my bachelors thesis. I'm studying how players of these three games view the depictions of sex (as in intercourse/other forms. Not gender) and sexuality, what kind of feelings they have while playing and what do they think about it. In order to participate, you don't need to have played all of the three games, one is enough. The process is simple, all you have to do is fill out the survey that is at the bottom of the post, which should take about 15-30 minutes to do depending on how detailed your answer will be. To point out, the more detailed answers you give, the better. I will also use your posts in this thread as the material for my study, but if you feel this is something you don't want me to do, please PM me and I will ignore your posts in the thread. The only personal information the survey gathers is your age (approximate) and your gender. I won't be using your NeoGAF usernames either in the study. I have contacted a mod before making this thread and he cleared it (Thank you GhaleonEB).

I am hoping that in the thread, you would discuss what your feelings are about the depictions of sex and sexuality in these games and how it affected your experience while playing them. You are welcome to talk about sex in other games too and how you feel they handled the subject.

Link to Google Form: <http://goo.gl/forms/cyYt2TZLEy>

DISCLAIMER: After you have submitted the form, I have no way of identifying who submitted it (all I have is a timestamp of when it was submitted) so I can't delete your answers after you have submitted them. Also note that the form doesn't require you to be signed into Google. After pressing the submit button I have your explicit consent to use your answers in my study.

No one else besides me has access to your answers via Google Forms and I will NOT give access to them to anyone.

## Kyselyn kysymykset

1. Age
2. Gender
3. Which of the three games have you played?
4. Which of the three games handled sex and sexuality in a way that you feel is a good way of handling the subject?
5. Why do you feel this way?
6. Which of the three games handled sex and sexuality in a manner you feel was not a good way of handling the subject?
7. Why do you feel this way?
8. Do you think it is necessary for games to handle sex and sexuality?
9. Do you feel that sex is too often an reward for the players actions?
10. Does the inclusion of sexual content in a video game affect your desire to play that game?
11. Do you feel that games depict sex and sexuality in a real manner?
12. Should games have more LGBTQ characters and depictions of sexuality between them?
13. Have you ever been aroused by depictions of sex in a video game?
14. If yes, in what game and in what situation in said game?
15. If you could change the representations of sexuality and sex in video games, how would you change them?
16. Anything else that comes to mind about sex and sexuality in video games?