

Tarinankerronta ja toiminta tytöille suunnatuissa peleissä

TURUN YLIOPISTO
Tietotekniikan laitos
LuK-tutkielma
Tietojenkäsittelytiede
Kesäkuu 2024
Anna Katariina Moilanen

TURUN YLIOPISTO

Tietotekniikan laitos

ANNA KATARIINA MOILANEN: Tarinankerronta ja toiminta tytöille suunnatuissa peleissä

LuK-tutkielma, 33 s.

Tietojenkäsittelytiede

Kesäkuu 2024

Tutkielma käsittelee, millaisesta tarinankerronnasta ja toiminnasta tytöt pitävät digitaalisissa peleissä. Pää tavoitteena oli tutkia pelisuunnittelun elementtejä tarinankerronnan ja toiminnan osalta, jotka tekevät videopeleistä houkuttelevia tytöille. Tutkielma toteutettiin kirjallisuuskatsauksena, jossa tarkasteltiin olemassa olevaa tutkimusta ja julkaisuja aiheesta. Merkittävin lähde tyttöjen pelimieltymyksiä tutkiessa oli Kafain vuonna 1996 tekemä tutkimus "*Electronic play worlds: Gender differences in children's constructions of video games*", joka käsittelee aihetta laajasti ja syvällisesti. Tutkielman lopussa kirjallisuuskatsauksen löydöksiä hyödynnettiin arvioitaessa *Star Stable Online* -pelin laatua ja soveltuvuutta tytöille.

Keskeisenä löydöksenä havaittiin, että tyttöjen pelimieltymyksiä koskeva tutkimus kaipaa päivitystä, sillä suurin osa tutkimuksista on vanhentuneita. Tutkielma osoitti, että tytöt suosivat pulma- ja tarinavetoisia seikkailupelejä, joissa ei ole väkivaltaa eikä kilpailullista painetta. Tytöt arvostavat monimutkaisia narratiiveja, joissa korostetaan sosiaalisia suhteita ja yhteisöllisyyttä, sekä mysteeripohjaisia tarinoita. He eivät myöskään suosi tarinoita, joissa on vahva hyvän ja pahan konflikti.

Asiasanat: pelit, tytöt, pelisuunnittelu, tarinankerronta, toiminta

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tytöille suunnatut pelit	3
2.1	Tyttöjen pelien tausta ja historia	3
2.2	Pelaajastatistiikkaa ja millaisia pelejä tytöt ja naiset pelaavat	6
2.3	Ongelmat tytöille suunnatuissa peleissä	8
3	Tarinankerronta ja toiminta	10
3.1	Tarinankerronta	11
3.2	Toiminta	14
3.3	Yhteenveto	17
4	Star Stable Online	19
4.1	Star Stable Online -pelin läpikäynti	19
4.2	Mikä tekee Star Stable Online:sta onnistuneen pelin?	25
4.3	Kehityskohteet Star Stable Online -pelissä	30
5	Yhteenveto	32
	Lähdeluettelo	34

Kuvat

2.1	Huoneen sisustaminen maalaamalla pelissä Barbie Tähtäpäätä	9
4.1	Hevosien hoitaminen Star Stable Online -pelissä	21
4.2	Jorvikin kartta Star Stable Online -pelissä	22
4.3	Pelaajan valinnat vaikuttavat narratiiviin pelissä Star Stable Online .	23
4.4	Keskustelu toisten pelaajien kanssa Star Stable Online -pelissä	24
4.5	Jorvikin maisemia pelissä Star Stable Online	26

Taulukot

2.1	Miesten ja naisten suosikkipelit	7
3.1	Tyttöjen suosimat peliominaisuudet	11

1 Johdanto

Digitaalisten pelien maailma on kasvanut ja monipuolistunut viimeisen parin vuosikymmenen ajan. Pelit ovat tänä aikana kehittyneet vuonna 1962 kehitetystä avaruussotapelistä *Spacewar!*:sta¹ aina Nintendon vuoden 2024 toimintaseikkailupeliin *Princess Peachiin*². Vuosikymmenet ovat kehittäneet tarinankerronnan kompleksisuutta ja mahdollistaneet teknisesti monipuolisempaa toimintaa videopeleissä. Ensimmäisen pelin julkaisun jälkeen pelien demografiat ovat monipuolistuneet, eivätkä pelit ole enää vain pojille suunniteltua viihdettä. Demografioiden monipuolistumista vauhditti 1990-luvun puolenvälin tyttöjen peliliike (eng. *Games for Girls movement*). Liikkeen tavoitteena oli toteuttaa pelejä tytöille tutkimustietoon pohjautuen.

Tämän tutkielman tarkoituksena on tarkastella, kuinka tytöille suunnatuissa peleissä tarinankerrontaa ja sen sisältämää toimintaa rakennetaan heille mieluisalla tavalla. Tutkielmassa pyritään vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Millaisesta tarinankerronnasta tytöt pitävät peleissä?
2. Miten tuoda tarinankerrontaan toimintaa tyttöjä kiinnostavalla tavalla?

Tutkielma perustuu kirjallisuuskatsaukseen, jonka avulla analysoidaan *Star Stable Online* -peliä tytöille suunnatun pelisuunnittelun näkökulmasta. Aineisto haettiin Google Scholarista, Volterista ja yleisistä verkkohauista käyttäen hakusanoja kuten “Games AND Gender” ja “Game AND Girls”. Valitut lähteet arvioitiin

¹Spacewar! <https://www.masswerk.at/spacewar/>

²Princess Peach https://en.wikipedia.org/wiki/Princess_Peach:_Showtime!/

niiden relevanssin ja laadun perusteella, miten hyvin ne sopivat tutkielman aiheeseen ja ottivat tytöt huomioon omana pelaajaryhmänään.

Luvussa 2 käydään läpi tyttöjen pelejä yleisellä tasolla, avataan aiheen taustaa ja perustellaan, miksi on tärkeää kehittää pelejä tytöille. Luvussa käsitellään myös millaisia pelejä tytöt ja naiset pelaavat vapaa-ajallaan ja mitä ongelmia tytöille kehitetyissä peleissä löytyy. Luvussa 3 paneudutaan tarinankerrontaan ja toimintaan tytöille mieluisalla tavalla. Luvussa tutkitaan miten nämä kaksi asiaa saadaan kiedottua toisiinsa saumattomalla tavalla, millaisista elementeistä tytöt pitävät tarinankerronnassa sekä miten toimintaa voidaan yhdistää peleihin tavalla, joka kiinnostaa tyttöjä. Luvussa 4 tutustutaan yhteen markkinoiden suosituimpaan tytöille kehitettyyn hevosaiheiseen peliin. Luvussa analysoidaan mikä on tehnyt pelistä suosittua pelaajiensa keskuudessa ja mitä hyviä elementtejä pelistä löytyy tarinankerronnan ja toiminnan puitteista. Luvun lopussa pohditaan miten peliä voitaisiin mahdollisesti kehittää paremmaksi. Luvussa 5 vastataan tutkielman tutkimuskysymyksiin, analysoidaan tutkielman sisältöä sekä pohditaan tulevaisuuden kysymyksiä.

2 Tytöille suunnatut pelit

Luvussa käsitellään tytöille suunnattujen pelien taustaa: Mitä tarkoitetaan tyttöjen peleillä ja mikä on tytöille suunnattujen pelien historia, miten paljon maailmassa pelataan pelejä sekä millaisia pelejä tytöt ja naiset pelaavat. Pelaamista käsiteltävässä luvussa ei ole eritelty tyttöjen ja naisten pelaamista keskenään, koska pelaamista käsittelevässä lähdeaineistossa erottelua ei käytetty. Luvun lopussa käsitellään tytöille suunniteltujen pelien sisältämiä ongelmia.

2.1 Tyttöjen pelien tausta ja historia

Mitä tarkoitetaan tytöille suunnatuilla peleillä? Tyttöjen peleillä tarkoitetaan tässä tutkielmassa pelejä, jotka ovat suunniteltu ja markkinoitu tytöille. Pelien suunnittelussa on otettu huomioon millaisista aiheista tytöt ovat kiinnostuneita, mitä he etsivät pelin tarinankerronnassa ja millaisesta toiminnasta he pitävät pelatessaan. Pelien ensisijainen kohderyhmä ovat tytöt ja sitä myös aktiivisesti markkinoidaan heille.

Pelimarkkinoilla on kauan ollut puutteita tytöille suunnatuissa peleissä ja pelit ovat perinteisesti suunniteltu pojilta ja miehiltä muille pojille ja miehille (Heeter ym., 2008). Suunnittelun vääristymä johtuu ajattelutavasta, jonka mukaan videopelit ovat teknologiaa ja teknologia kuuluu miehille. Ajattelutapa perustuu väärään uskomukseen, että naiset ovat matemaattisesti heikompia kuin miehet. Seurauksena naisilla ei ole ajateltu olevan sijaa videopeleissä peleissä käytettävien teknologioiden

den ja ohjelmistotuotannon perustuessa matematiikkaan. (Davnall, 2024) Kaikista pelikehittäjistä maailmanlaajuisesti vuonna 2021 vain 30 % oli naisia ja loput 70 % olivat miehiä (J. Clement, 2024). Tämä peliteollisuuden monimuotoisuuden puute kehittäjien joukossa johtaa siihen, että pelit heijastavat kapeaa näkökulmaa. Kehittäjien sukupuolijakauman epätasa-arvoisuus vaikuttaa siihen millaisia tarinoita kerrotaan, millaista toimintaa peleissä on ja miten esimerkiksi hahmot esitetään peleissä. Monimuotoisuuden lisääminen pelien suunnittelussa on tärkeää pelaajaa resonoivan pelikokemuksen luomiseen, laajentamaan pelaajien kohderyhmää ja auttamaan pelaajia sitoutumaan pelin tarinaan sekä itse peliin (MoldStud, 2024b). Peliteollisuudessa on viime vuosina pyritty lisäämään pelien monimuotoisuutta ja saavutettavuutta (MoldStud, 2024a). Tämä kehitys näkyy myös lisääntyneessä mielenkiinnossa suunnitella tytöille suunnattuja pelejä tyttöjä kiinnostavalla tavalla.

Dennerin ja Campen (2008) suorittamassa tutkimuksessa tyttöjä pyydettiin kehittämään videopelejä. Tutkimuksessa huomattiin, että tyttöjen suunnittelemat pelit erosivat markkinoilla olevista peleistä. Tytöille suunnatun pelisuunnittelun tarpeellisuus ja ajankohtaisuus näkyy pelisuunnittelussa ja -markkinoissa esiintyvässä tyhjiössä.

1990-luvulla pyrittiin vastaamaan markkinoilla olevaan tytöille suunnattujen pelien tyhjiöön niin kutsutun tyttöjen peliliikkeen avulla. Liikkeessä useampi naispe rustein pelikehitysstudio pyrki vastaamaan pelimarkkinoiden tyhjiöön tutkimus pohjaisella pelisuunnittelulla, joka vetosi erityisesti tyttöihin. Honeyn ja ym. (1991) mukaan liikkeellä oli viisi tärkeää tavoitetta: Liikkeelle oli tärkeää nostaa naiset ja tytöt potentiaalisiksi kuluttajaryhmäksi videopeleille, kaventaa sukupuolten välistä teknologiakuilua, laajentaa tietokonepelien markkinoita, tukea naisten perustamia peliyrityksiä sekä kehittää uusia visuaalisesti innovaatisempia sisältöjä. Peliliike koki kriittikiä niin liikkeen sisältä kuin ulkoa. Pelejä kritisoitiin liian stereotyyppisiksi ja Ochsner (2015) kertoo artikkelissaan, että myös liikkeen johtohahmot protestoivat

liikkeen liiallista feminiinisyyttä ja pinnallisuutta. Cassell ja Jenkins (1998) muistuttivat samoihin aikoihin liikkeen pelisuunnittelijoita olemaan skeptinen liikkeen aikana syntyneihin tutkimuksiin, jotta liike ei vahingossa vahvista polarisoitunutta leikkikulttuuria. Tyttöjen peliliikkeen aikana syntyi Ochsnerin (2015) mukaan muutama pinkki peli eli perinteisiin feminiinisiin arvoihin perustuva peli sekä joitain violettaja pelejä. Ochsner (2015) määrittä violetit pelit peleiksi, joiden tarkoituksena oli laajentaa näkökulmaa tyttöjen kiinnostusten kohteista peleissä. Liike lopulta kaatui pelien huonoon menekkiin. Peliliikkeen aikana vain muutama syntynyt peli oli taloudellisesti tuottava, mutta jäi myyntitilastoissaan perinteisten poikien pelien jalkoihin. Rosenberg (2015) teorisoi artikkelissaan erilaisia syitä liikkeen kuolemaan: pelien huono menestys, markkinoijat halusivat markkinoida vain pojille suunnattujen pelejä, tytöt eivät halunneet pelata stereotyyppisiä pelejä tai olla pelaajia tai ehkä suuret yritykset tukahduttivat pelisuunnittelijoiden innovaatiot. Rosenberg (2015) myös toteaa varovasti, ettei liike ollut epäonnistunut ja että sen ansiosta suuret peliyritykset ovat jatkaneet tytöille suunnattujen pelien julkaisemista. Liikkeen tunnetuin yritys on Brenda Laurelin vuonna 1996 perustama Purple Moon, joka kehitti pelejä 8–14 -vuotialle tytöille. Yritys suunnitteli pääosin niin kutsuttuja violetteja pelejä markkinoille tutkimuksensa perusteella. Yrityksen peleissä korostui hyvin kirjoitetut hahmot ja vahvat tarinat. (Hernandez, 2012) Yritys ei kuitenkaan osoittautunut taloudellisesti kannattamattomaksi ja ajautui konkurssiin vuonna 1999, jonka jälkeen Mattel osti sen itselleen.¹

¹Purple Moon https://en.wikipedia.org/wiki/Purple_Moon

2.2 Pelaajastatistiikkaa ja millaisia pelejä tytöt ja naiset pelaavat

Maailmassa oli vuonna 2023 yhteensä 3,220 miljardia pelaajaa. Pelaajista noin 618 miljoonaa, melkein 20 % pelaajista oli alle 18-vuotiaita (Press, 2024). Kuitenkin moni aktiivinen digitaalisia pelaava pelaaja oli vuoden 2022 pelaajabarometrin eli suomalaisten pelitottumuksia avaavan tutkimuksen mukaan miespuolinen (Kinnunen ym., 2022).

Pelisuunnittelun kannalta on tärkeää ymmärtää millaisia pelejä tytöt ja naiset pelaavat oma-aloitteisesti. Pelaajabarometrin mukaan naispuolisten pelaajien suosituimmat peligenret olivat pulma- ja korttipelit, simulaatiopelit ja oppimispelit. Vastaavasti miespuolisten pelaajien suosikit olivat ammuskelupelit, seikkailupelit ja strategiapelit. (Kinnunen ym., 2022) Puolassa vuonna 2021 tehdyssä pelaajabarometria vastaavassa tutkimuksessa havaittiin, että naispuoliset pelaajat suosivat roolipelejä (53 %), seikkailupelejä (56 %) ja pulma- ja logiikkapelejä (45 %). Tutkimuksessa naiset suosivat pelidynamiikoista eniten arcade-pelejä, immersiiivisiä matkapelejä, hyökkäys- ja riski-pelejä. Vaikka hyökkäys- ja riski-pelit olivat suosittuja, 41 % naisista ei kuitenkaan pitänyt niistä. Tutkimuksessa todettiin naisten arvostavan erityisesti kokemuksia, matkustamista, immersiota ja arcade-pelejä pelikokemuksessaan. (Dębek & Cieślak, 2021) Tulosten perusteella tyttöjen ja naisten pelipreferenssit keskittyvät enemmän pulmapeleihin ja tarinavetoisiin seikkailuihin, kun taas miehet suosivat enemmän toiminta- ja strategiapainotteista pelaamista.

Tutkimusten tulokset heijastuvat peleissä, joita tytöt ja naiset pelaavat vapaaajallaan. Pelaajabarometrin (2022) tulosten mukaan miesten ja naisten suosikkipelit eroavat merkittävästi toisistaan ja tätä tukee pelaajabarometrin taulukko 2.1 suosituista peleistä sukupuolen mukaan eriteltynä. Taulukko havainnollistaa sukupuolten välistä eroa pelimieltymyksissä.

Taulukko 2.1: Miesten ja naisten suosikkipelit

Sija	Sukupuoli, (n)	
	Mies	Nainen
1.	Veikkauksen pelit (47)	Veikkauksen pelit (75)
2.	Counter-Strike (19)	Pasianssi (38)
3.	Pasianssi (19)	Candy Crush (18)
4.	Minecraft (9)	Hay Day (16)
5.	Apex Legends (8)	The Sims (14)
6.	Grand Theft Auto (8)	Mahjong (13)
7.	Fortnite (7)	Sudoku (8)
8.	League of Legends (7)	Pokemon Go (7)
9.	Sudoku (7)	Duolingo (7)
10.	Call of Duty (6)	Sanapala (7)
11.	FIFA (6)	Farm Heroes (6)
12.	Pokemon Go (6)	Genshin Impact (6)
13.		Minecraft (6)
14.		Älypään pelit (6)

Molemmat sukupuolet pelaavat rahapelejä yhtä paljon, mikä näkyy Veikkauksen pelien korkeassa suosiossa sekä miesten että naisten keskuudessa. Tämä osoittaa, että vaikka pelimieltymykset eroavat sukupuolen mukaan, rahapelit ovat yhteinen suosikki. Kuitenkin tutkielman keskittyessä ala-ikäisiin tyttöihin, jätämme rahapelit huomioimatta.

Taulukossa naispuolisilla pelaajilla simulaatio-, opetus-, pulma- ja korttipelit olivat suosituimpia pelejä. Listan kärjessä olivat *Veikkauksen pelit* (75 vastaajaa), *Pasianssi* (38 vastaajaa) ja *Candy Crush* (18 vastaajaa). Muita suosittuja pelejä ovat esimerkiksi *Hay Day*, *The Sims* ja *Mahjong*. Kaikkia suosituimpia pelejä yhdistää väkivallattomuus ja stressitön sekä epäkilpailullinen pelikokemus. Halutessaan kuitenkin pelaaja voi kilpailla toisiaan vastaan kyseisissä peleissä, mutta se ei ole pelien päätavoite.

Miespuolisilla pelaajilla suosituimmat pelit olivat erilaiset strategia-, väkivalta- ja seikkailupelit. *Veikkauksen pelit* ovat miesten keskuudessa suosituimpia (47 vastaajaa), mutta myös *Counter-Strike* (19 vastaajaa) ja *Pasianssi* (19 vastaajaa) ovat

suosittuja. Muita suosittuja pelejä ovat *Minecraft*, *Apex Legends* ja *Grand Theft Auto*, jotka tarjoavat toimintaa ja strategisia haasteita.

Naiset ja tytöt pelaavat miehiä vähemmän aktiivisesti digitaalisia pelejä ja suosivat pelatessaan erilaisia väkivallattomia sekä stressittömiä pelejä. Miehet puolestaan ovat naisia aktiivisempia digitaalisia pelaajia, mutta suosivat pelatessaan naisia enemmän väkivaltaisia toimintapeljä, jotka vaativat strategista ajattelua.

2.3 Ongelmat tytöille suunnatuissa peleissä

Peliteollisuuden monimuotoisuus on kehittynyt kovasti viimeisen vuosikymmenen aikana (MoldStud, 2024a). Peleissä pyritään tarjoamaan pelikokemuksia ja huomioimaan erilaiset kohderyhmät. Tytöille suunnatuissa peleissä on perinteisesti ollut ongelmana mielenkiintoisen toiminnan suunnitteleminen, stereotypiat ja tarinankerronnan pinnallisuus.

Kinderin (1996) mukaan tytöille suunnatuissa peleissä ei yleensä ole toimintaa, oli se sitten väkivaltaista tai ei. Toiminnan osalta pelit kärsivät itseään toistavista tai liian yksinkertaisista haasteista. Pelin haasteet ovat usein toistensa kopioita tai yksinkertaisesti tylsiä. Pelin ainoana toimintana voi olla asian löytäminen pelimaailmasta osana tarinaa uudelleen ja uudelleen, jolloin toiminta on itseään toistavaa ja ennalta-arvattavaa.

Hyvä esimerkki on Barbie-teemaiset pelit kuten vuonna 2002 tehty *Barbie Tähtikäpää* -peli, joka pohjautuu saman nimiseen Barbie-elokuvaan. Pelissä pelataan Tähtikäpäänä, jonka on pelastettava prinssi Stefan ilkeältä noidalta. Pelimekaniikka pyörii jalokivien löytämiseen suurennuslasin avulla ja ympäristön eli huoneiden sisutamiin. Pelin yksinkertaista toimintaa havainnollistaa kuva 2.1, jossa maalataan huone pensselin avulla. Tämä toistuu tasosta toiseen muuttumattomana ja toiminta on pelissä itseään toistavaa sekä ennalta arvattavaa.



Kuva 2.1: Huoneen sisustaminen maalaamalla pelissä Barbie Tähkää

Tytöille suunnattuja pelejä on toiminnan puutteen lisäksi kritisoitu stereotyyppisen sisällön vuoksi (Jenkins & Cassell, 2008). Pelien tarinat ovat stereotyyppisiä vahvistavia ja tarinankerronnaltaan tylsiä. Esimerkkinä tyttöjen peliliikkeen aikana suosittu *Barbie Fashion Designer*, jossa ei ole juonellista rakennetta vaan pelaajat pääsevät keskittymään muodin luomiseen. Peli vahvistaa stereotyyppisiä keskittymällä vain muotiin ja kauneuteen. Tytöt kuitenkin nauttivat näiden pelien pelaamisesta, koska he pystyvät samaistumaan pelihahmoihin (Reijmersdal ym., 2013).

Subrahmanyam ja Greenfield (1998) osuvasti toteavat vapaasti suomennettuna, että *“Epäilemättä tyttöjen pelejä suunniteltaessa on kyse muustakin kuin vain naisten asettamisesta päähenkilöiksi”*.

3 Tarinankerronta ja toiminta

Luvussa käsitellään tarinankerronnan ja toiminnan yhdistämistä yleisellä tasolla sekä miksi se on tärkeää. Myöhemmin keskitytään erikseen tarinankerrontaan ja toimintaan omina alalukuinaan. Lopuksi on yhteenveto elementeistä, jotka luovat onnistuneen tytöille suunnatun pelin.

Videopelien maailmassa tarinankerronnan ja toiminnan yhdistäminen on tekijä, joka voi nostaa pelin tavanomaisesta erinomaiseksi. Pelaajan uppoutuessa pelin maailmaan, tarina ja toiminta kulkevat käsi kädessä luoden mukaansatempaavan pelikokemuksen. Hyvin suunnitellussa pelissä tarina ei ole vain taustalla olevaa hälyä, vaan se kietoutuu pelaajan tekemien valintojen ja suorittamien tehtävien ympärille.

Tyttöjen pelimieltymyksiä on tutkittu joitakin kertoja eri näkökulmista. Ochsner (2015) vertaili seitsemää eri tyttöjen mieltymyksiä kuvaavaa tutkimusta ja huomasi miten eri tutkimusten tuloksissa oli päällekkäisyyksiä. Suomennetussa taulukossa 3.1 ovat Ochsnerin vertailun tulokset.

Ochsnerin artikkeli kuvaa hyvin mitä tytöt hakevat tarinankerronnalta ja toiminnalta peleissä. Ochsner vertaili American Association of University Women Foundation Commission on Technology (AAUW), Gender, and Teacher Education, Game Design Project, Girls Creating Games, Imagine & KAHooTZ, Purple Moon, RAPUNSEL ja TechSavvy Girls tutkimuksia peliominaisuuksista, jotka vetosivat tyttöihin. Ochsnerin tekemässä ja tutkielmaan suomennetussa taulukossa 3.1 voi huomata viiden suosituimman peliominaisuuden tyttöjen keskuudessa olevan vaihtoeht-

Taulukko 3.1: Tyttöjen suosimat peliominaisuudet

	AAUW	Game Design Project	Girls Creating Games	Imagine & KaHooTZ	Purple Moon	RAPUNSEL	TechSavvy Girls
Vaihtoehtoja väkivallalle	X	X	X		X	X	X
Auktoriteetin kyseenalaistaminen			X			X	X
Kompleksiset narratiivit	X		X	X	X		X
Identiteetillä leikkiminen	X	X	X		X	X	X
Sosiaalisiin ongelmiin keskittyminen	X		X	X	X	X	X
Moraalinen päätöksenteko	X		X	X	X		
Prososiaalinen toiminta	X	X	X		X		
Oikean elämän asetelmat ja kontekstit	X	X	X	X	X		X
Suhteet valloituksen yli	X	X	X	X	X	X	X

tojen etsiminen väkivallalle, identiteeteillä leikkimisen, sosiaalisiin ongelmiin keskittymisen, oikean elämän puitteet ja kontekstit sekä suhteiden suosiminen valloituksen sijaan. Suhteiden suosimisella valloituksen sijaan tarkoitetaan Ochsnerin tutkimuksessa sitä, että tytöt eivät suosineet pahan valloittamista tai voittamista vaan he painostivat sosiaalisten suhteiden ja narratiivien ylläpitämiseen. Sosiaaliset ongelmat liittyivät sosiaalisten kompleksisuuksien ylläpitoon ja miten tytöt ilmaisivat suunnittelussa mielenkiintoaan siihen. Muut Ochsnerin vertailun tuloksien kohdat ovat itseään selittäviä. Seuraavissa alaluvuissa keskityttään taulukon 3.1 yleisimpiin teemoihin: hyvän ja pahan konfliktiin, pelimaailmaan, pelihahmoihin, väkivaltaan toiminnan muotona sekä yhteisöllisyyteen peleissä.

3.1 Tarinankerronta

Tarinankerronnalla on keskeinen asema peleissä ja pelikokemuksissa. Tarinoiden avulla peliä johdatetaan eteenpäin ja saadaan parhaimmassa tapauksessa aikaan immerssiivinen pelikokemus. Teknologian kehittyessä on pystytty siirtymään yksin-

kertaisista juonista hyvinkin syvällisiin ja monimutkaisiin narratiiveihin. Luvussa käsitellään tarkemmin muutamaa keskeistä teemaa pelinsuunnittelun kannalta ja pintapuolisesti vähemmän merkityksellisiä teemoja.

Hyvä vastaan paha

Väkivaltaiseen toimintaan liittyy tavallisesti asetelma hyvästä ja pahasta; pelissä on jokin paha, joka on kukistettava. Tämä ilmenee selvästi alaluvussa 3.2 mainituissa vuoden 2023 suosituimmissa peleissä¹: nuori tylypahkan oppilas, joka kukistaa ilkeän raakaa taikavoimaa haluavan ja taikamaailmaa uhkaavan maahisen, brittiläinen sotilas kukistaa venäläisen ultranationalistin ja terroristin Vladimir Makarovin sekä Spiderman voittaa superpahis Venomien, joka yrittää tuhota New Yorkin.

Tytöt eivät hakeudu pelejä kohden, joissa tarinankerronnassa käytetään hyvän ja pahan konfliktia. Kafain (1996) pyytäessä tyttöjä luomaan pelejä, hän huomasi, ettei yksikään tytöistä käyttänyt tarinankerronnassaan asetelmaa, jossa hyvä oli paha vastassa. Sen sijaan poikien luomissa peleissä hyvän ja pahan välinen konflikti oli usein keskeisessä asemassa. Poikien peleissä keskeiset teemat olivat tavoitekeskeisiä: varastettujen tavaroiden takaisin saaminen, pahisten kukistaminen ja aarteiden löytäminen. Tyttöjen luomissa peleissä keskeistä oli haasteiden ylitsepääseminen, kuten vuorelta laskeutuminen tai aarteen löytäminen pahista välttelemällä. Huomattavaa kuitenkin oli, että tyttöjen luomissa peleissä oli vain vähäisin määrin pahoja hahmoja. (Kafai, 1996)

Asetelma toistui Girls Creating Games (Denner, 2007) sekä KAHooTZ-ohjelmissa (Nyugen ym., 2008), jossa tutkittiin millaisia pelejä ylä-asteikäiset tytöt suunnittelevat. Tutkimuksissa huomattiin Kafain (1996) tapaan, että poikien pelisuunnittelussa hyvän ja pahan asetelma oli keskeisessä roolissa, kun tyttöjen pe-

¹Parhaiten myyneet pelit USA 2023 <https://www.gamespot.com/gallery/the-20-best-selling-games-of-2023-in-the-us/2900-4951/>

leissä se puuttui. Tutkimukset osoittavat, että tytöt eivät ole kiinnostuneita peleissä esiintyvistä hyvän ja pahan konfliktista.

Samaistuttavat hahmot

Mukaansatempaavan pelikokemuksen saavuttamiseksi on tärkeää muistaa, että myös pelaaja itse on osa pelimaailmaa ja sen tapahtumia. (Smed ym., 2021) Tämän vuoksi on tärkeää luoda hahmoja, joihin pelaajat voivat samaistua.

Videopeleissä neito hädässä on yksi tarinankerronnan kuluneimmista troopeista, jota käytetään usein menestyneissä videopeleissä (Sarkeesian, 2017). Tässä asetelmassa pelin tarina pyörii pelastettavan passiivisessa roolissa olevan naisen ympärillä. Esimerkiksi *Super Mario Bros* (1985), *The Legend of Zelda*, *Resident Evil 4* ja *The Elder Scrolls V:Skyrim* (2011) kaikki sisältävät tarinoita, joissa joko päätavoitteena tai tavoitteena on pelastaa hädässä oleva nainen. Vaikka nykyään peleissä on enemmän pelattavia naishahmoja on hahmot kuitenkin yleensä passiivisiä, toissijaisia ja tarpeettomasti yliseksualisoituja (Lynch ym., 2016). Tutkiessa tyttöjen suunniteltavia pelihahmoja Subrahmanyam ja Greenfield (1998) huomasivat, että tytöt suosivat heille tuttuja hahmoja, kuten opettajaa, äitiä tai tarjoilijaa, kun taas pojat suosivat mielikuvituksellisempia hahmoja, esimerkiksi *Star Wars* -sarjan hahmoja, leikeissään. Sama asetelma toistui Kafain (1996) tutkimuksessa, jossa tyttöjä pyydettiin luomaan erilaisia pelihahmoja. Tässä tutkimuksessa tytöt loivat hahmoikseen geneerisiä ”sinä” hahmoja, eli hahmoja, joihin on helppo samaistua. Hahmot olivat yleensä sukupuoleettomia ja niiden ikää ei oltu tarkennettu. Tämä antoi pelaajalle paremman mahdollisuuden samaistua hahmoon ja tuntee empatiaa sitä kohtaan. Samassa tutkimuksessa pojat yleensä loivat fantasiaan perustuvia hahmoja.

Dennerin ja Campen (2008) tutkiessa pelejä, joita tytöt olivat tehneet *Girls Creating Games* -ohjelmassa, he huomasivat, että tytöt haluvat tutkia identiteettejä pelin avulla. Puolet ohjelman tytöistä olivat luoneet pelejä, joissa pelihahmon pystyi

muokkaamaan millaiseksi halusi, pelihahmon sukupuolta pystyi muuttamaan ja pelihahmon pystyi nimeämään halutunlaiseksi. Tutkimukset osoittavat, että tytöt haluavat luoda, pelata ja kohdata samaistuttavia hahmoja, joiden avulla he pystyvät tutkimaan omaa identiteettiään pelaamisen lomassa.

Pelimaailma

Itse toiminnan lisäksi on tärkeää tarkastella missä toiminta tapahtuu eli pelimaailmaa. Pelimaailmalla tarkoitetaan sitä tilaa missä tarinan kohtaukset ja tapahtumat toteutuvat, missä sijaitsee pelin hahmot ja esineet (Smed ym., 2021). Ochsnerin (2015) suorittamassa vertailussa viidessä kuudesta tutkimuksesta huomattiin, että tytöt suosivat pelimaailman sijoittuvan oikeaan maailmaan ja sen konteksteihin. Kafain (1996) suorittamassa tutkimuksessa havaittiin, että tyttöjen suunnittelemat pelit perustuvat useimmiten, kuudessa tapauksessa kahdeksasta, oikean elämän puitteisiin ja tuttuihin ympäristöihin, kun taas poikien suunnittelemat pelimaailmat sijoittuvat seitsemässä tapauksessa kahdeksasta fantasiamaailmoihin. Myös Dennerin ja ym. (2005) antaessa yläasteikäisten tyttöjen suunnitella pelejä, suurin osa peleistä sijoittui oikean maailman ympäristöihin ja konteksteihin. Kun tytöt luovat pelejä, he haluavat pelin sijoittuvan heille tuttuihin ympäristöihin ja konteksteihin.

3.2 Toiminta

Toiminta videopeleissä on monipuolinen käsite. Se liittyy ensisijaisesti pelimekaniikkaan – siihen, mitkä säännöt ja menetelmät ohjaavat pelaajan toimintaa pelissä. Tämä sisältää kaiken pelaajan suorittamista liikkeistä ja valinnoista pelin reaktioihin kykeisiin syötteisiin. Pelimekaniikan lisäksi toiminta liittyy vahvasti pelin interaktiivisuuteen, eli siihen, miten peli reagoi pelaajan toimintoihin, kuten liikuttamiseen tai pelihahmojen kanssa vuorovaikuttamiseen. Toiminta on läsnä myös pelissä esi-

tettyjen haasteiden ja esteiden kautta. Nämä voivat olla esimerkiksi vihollisia, pulmia tai muita esteitä, jotka pelaajan on voitettava päästäkseen eteenpäin pelissä. Toiminta on aspekti, joka tekee pelistä viihdyttävän ja pelaamisen arvoisen.

Tämä tutkielma keskittyy toimintaan siinä riittävydessä miten tytöt kokevat toiminnan videopeleissä. Toiminnassa keskitytään peleissä yleisimmin esiintyvään toimintaan kuten väkivaltaan, yhteistyöhön kilpailun yli ja yhteisöllisyyteen.

Väkivalta ei ole synonyymi toiminnalle

Peliteollisuudessa väkivaltaista toimintaa pidetään olennaisena osana pelejä, mikä on vaikeuttanut tytöille mieluisan pelisisällön kehittämistä. Tarinankerronnallisesti väkivalta ja aggressio ovat usein merkittävässä roolissa menestyneissä videopeleissä, ja nämä elementit ovatkin tulleet peliteollisuudessa lähes synonyymeiksi toiminnalle (Kinder, 1996). Kyseinen trendi on havaittavissa Yhdysvaltojen vuoden 2023 parhaiten myyneissä peleissä, kuten *Hogwarts Legacy*, *Call of Duty: Modern Warfare III* ja *Marvel's Spider-Man 2*.² Lähes kaikissa listan kahdestakymmenestä pelistä esiintyy väkivaltaa. Peleissä pelaajan toiminta keskittyy vihollisten voittamiseen käyttämällä aseita, loitsuja tai fyysisiä toimenpiteitä. *Hogwarts Legacy*:ssä peli etenee kukistamalla erilaisia vihollisia loitsujen avulla; infereihin käytetään tulta sisältäviä loitsuja eli heidät poltetaan, maahiset voittaa parhaiten loitsuamalla heidän omat aseensa, kuten kirveet heitä itseään vastaan ja toisia velhoja vastaan voi käyttää niin valitessaan kidutus-, tappo- tai mielenhallintaloitsuja.

Omana väkivaltaisena tarinankerronnan alueenaan on peleissä esiintyvä ludonarratiivinen dissonanssi eli pelin ja kerronnan ristiriita. Tällä tarkoitetaan sitä, että muuten väkivallattomassa tarinassa hyvien puolella oleva pelattu hahmo joutuu suorittamaan huomattavasti väkivaltaa. (Mikrobitti, 2022) Tässä hyvänä esimerkkinä on *Uncharted*-pelisarja, jossa pelataan hyvien puolella olevaa arkeologia, joka etsii

²Parhaiten myyneet pelit USA 2023 <https://www.gamespot.com/gallery/the-20-best-selling-games-of-2023-in-the-us/2900-4951/>

erilaisia aarteita. Aarteenetsinnän ohella kuitenkin pelattaessa joutuu kukistamaan eli tappamaan satoja vastustajia pelin etenemiseksi.

Tutkimukset kuitenkin osoittavat, että tytöt eivät yhtä usein pelaa pelejä, joissa väkivaltainen tarinankerronta on keskeistä (Lucas & Sherry, 2004; Malone, 1981). Väkivaltaisten pelien huomattiin myös nostavan niitä pelaavien 12–18-vuotiaiden tyttöjen stressitasoja, kun puolestaan samoja väkivaltaa sisältäviä pelejä pelanneiden poikien stressitasot eivät nousseet (Ferguson ym., 2015). Fergusonin (2015) mukaan tytöt suosivat pelikäyttäytymisessään vähemmän väkivaltaisia pelejä poikiin verrattuna, koska tytöt kokevat pelitilanteen turhauttavana, ärsyttävänä ja epämielenkiintoisena nostaa heidän stressiään. Kuitenkin Ferguson toteaa, ettei väkivaltaisilla peleillä ole negatiivista vaikutusta tyttöihin, he vain eivät pidä niitä kiinnostavina.

Yhteistyö ja kilpailu

Pelitutkimuksessa on pitkään vallinnut käsitys, että tytöt suosivat yhteistyötä pelimaailmassa kilpailuasetelman sijaan. Tämä käsitys juontaa juurensa Ahlgrenin ja Johnsonin (1979) tekemästä tutkimuksesta, jossa havaittiin, että tytöt suosivat poikia enemmän yhteistyötä kilpailuasetelmien sijasta. Kuitenkin Jenson ja de Castell (2011) havaitsivat, että vaikka tytöt suosivat yhteistyötä, heidän kilpailuasetelmasaan korostuu hyväntahtoinen kilpailu. Tyttöjen välinen kilpailu oli enemmän kannustavaa, eivätkä he pyrkineet horjuttamaan vastustajansa asemaa.

Yhteisöllisyys

Subrahmanyamin ja Greenfieldin (1998) tutkimuksen mukaan tytöt suosivat pelejä, joissa esiintyy sosiaalista vuorovaikutusta. Nuoret tytöt pitävät peleistä joissa korostetaan yhteisöllisyyttä ja positiivisia ihmissuhteita. Yhteisöllisyys korostuu esimerkiksi pelattaessa MMO-pelejä eli massiivisia moninpelattavia nettipelejä (eng.

massive multiplayer online games), joissa pelaajat voivat muodostaa ystävyssuhteita ja työskennellä toistensa kanssa erilaisten pelin tavoitteiden saavuttamiseksi. Subrahmanyamin ja Greenfieldin (1998) mukaan tytöt pitävät peleistä, joissa he voivat kokea olevansa osa yhteisöä ja joissa he voivat tehdä yhteistä muiden pelaajien kanssa.

Muita nuorten tyttöjen suosimia aspekteja

Ochsnerin (2015) vertailussa selviää ja taulukosta 3.1 (s. 11), että tytöt suosivat peliominaisuuksista kompleksisia narratiiveja (viidessä tutkimuksessa seitsemästä), moraalisesta päätöksenteokoa (neljässä tutkimuksessa seitsemästä), prososiaalisesta toiminnasta (neljässä tutkimuksessa seitsemästä) sekä auktoriteetin haastamisesta (kolmessa tutkimuksessa seitsemästä). Subrahmanyam ja Greenfield (1998) myös spekuloiivat, että tytöt nauttivat pelin tarinankerronnassa mysteeripohjaisista narratiiveista perustuen tyttöjen median käyttöön.

3.3 Yhteenveto

Suunnitellussa videopelejä tytöille on tärkeää yhdistää tarinankerronta toimintaan saumattomasti ja tyttöjen toiveiden mukaisesti. Hyvin suunniteltu peli kietoo tarinan ja toiminnan yhteen luontevasti. Tyttöjen näkökulmasta pelien painopisteet poikkeavat usein poikien suosimista elementeistä. Tutkimusten mukaan tytöt eivät yleensä ole kiinnostuneita peleistä, joissa korostuu vahva hyvän ja pahan vastakkainasettelu, kuten pahaksi leimatun hahmon kukistaminen. He eivät myöskään ole viihäytyneet väkivaltaisesta tarinankerronnasta, jossa pelin eteneminen vaatii runsaasti taisteluita tai väkivallan käyttöä interaktiivisena osana. Tytöt kokevat väkivaltaisen toiminnan usein stressaavana ja turhauttavana, ja suosivat sen sijaan vähemmän väkivaltaisia pelejä.

Tytöille suunnitellut pelimaailmat ovat usein realistisia ja samaistuttavia, paikkoja, joissa pelaaja voi kuvitella itse olevansa. Hahmojen osalta tytöt suosivat geneerisiä, sukupuoleettomia ja helposti samaistuttavia hahmoja, joiden tilalle pelaaja voi kuvitella itsensä. Lisäksi tytöt pitävät pelien tarjoamasta mahdollisuudesta tutkia omaa identiteettiään pelin muokattavien hahmojen kautta.

Tytöille suunnatuissa peleissä tulisi korostaa sosiaalista vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyttä. He suosivat yhteistyöpohjaisia pelejä, joissa kilpailu on hyvántahtoista ja kannustavaa. Huomattavaa on myös, että tytöt suosivat peliominaisuuksista kompleksisia narratiiveja, prososiaalista toimintaa ja auktoriteetin haastamista. Tyttöjen on myös oletettu suosivan mysteeripohjaisia pelejä.

4 Star Stable Online

Star Stable on Ruotsissa kehitetty ja vuonna 2011 julkaistu massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli¹, jossa pelaajat pääsevät tutkimaan mystistä saarta, Jorvikia, yhdessä virtuaalisen hevosensa kanssa. Peli tarjoaa yksilöllisen seikkailun, jossa pelaajat saavat hoitaa hevosiaan, osallistua kilpailuihin, suorittaa tehtäviä ja solmia ystävyysuhteita muiden pelaajien kanssa. Sen suosiosta kertoo 21 miljoonaa pelaajaa yli 180 maassa ympäri maailmaa.

Star Stable on suunniteltu erityisesti nuorille tytöille, vaikka pelaajien käyttäjäyhteisössä korostuu 17–40 -vuotiaat pelaajat (Hindman, 2012). Nuoresta kohderyhmästä kuitenkin kertoo muun muassa pelin käyttäjäpolitiikka² alle 13-vuotiaiden pelaajiensa tietojen suhteen. Pelin suunnittelussa on huomioitu nuorten tyttöjen kiinnostuksen kohteet ja pelikokemuksen tarpeet. Peli kietoo yhteen hevosharrastuksen, seikkailun ja yhteisöllisyyden: pelissä korostuu hevosten hoito ja ystävyysuhteiden rakentaminen. Peli tukee luovuutta sekä itseilmaisua mahdollisuudella personoida ja muokata omaa hahmoaan ja hevosiaan.

4.1 Star Stable Online -pelin läpikäynti

Star Stable on interaktiivinen ratsastuspeli, joka vie pelaajat Jorvik-nimisen saaren avoimeen pelimaailmaan. *Star Stable Online* -pelin tarina perustuu *Star Stable*

¹Star Stable Online <https://www.starstable.com/fi>

²Star Stable Online käyttäjäpolitiikka <https://www.starstable.com/en/terms>

-tv-ohjelmaan ja kietoutuu Jorvikin saaren mysteerien ympärille. Saaren hevosilla on erityinen side ihmisten kanssa, mutta muinainen pahuus nimeltä Garnok, joka on levännyt syvällä meren uumenissa aikojen alusta asti, uhkaa saaren rauhaa. Salaperäinen ryhmä, *Keepers of Aideon*, on pitänyt tätä pahuutta loitolla ja suojellut Jorvikin valoa vuosisatojen ajan. Pelaaja astuu tarinaan nuoren tytön roolissa, jonka on ennustettu palauttavan toivon ja valon Jorvikiin. Pelissä pelaajat voivat luoda ja muokata omia hahmojaan sekä valita hevosensa, jonka kanssa he voivat tutkia saaren mysteerejä. Pelaajille tarjoutuu mahdollisuus suorittaa erilaisia tehtäviä ja osallistua erilaisiin aktiviteetteihin, jotka syventävät pelikokemusta ja tarjoavat jatkuvasti uusia haasteita. Pelin pääelementtejä ovat:

1. Hevosten hoito ja kouluttaminen

Pelaajat voivat hoitaa omia hevosiaan muun muassa harjaamalla ja ruokkimalla niitä. Omien hevostensa taitoja on mahdollista parantaa kouluttamalla niitä. Hevosiaan voi kouluttaa hankkimalla tehtäväpisteitä. Niitä saa osallistumalla päivittäisiin kilpailuihin, suorittamalla erilaisia tehtäviä, hoitamalla hevosiaan päivittäin ruokkimalla, juottamalla, harjaamalla tai puhdistamalla sen kavioita. Kuvassa 4.1 on esitetty päivittäin suoritettavien hoitotoimenpiteiden valikoimaa.

Pelissä saa tehtäväpisteitä myös harjoittamalla hevosen taitoja ratsastuskoulussa, ystävien avulla, osallistumalla erilaisiin tapahtumiin ja festivaaleihin, päivittäisiin tehtäviin osallistumalla ja avaamalla uusia alueita sekä niiden sisältämiä haasteita. Hevosten kouluttaminen parantaa niiden suorituskykyä pelin kilpailuissa, kuten ratsastuskilpailuissa. Pelissä on yli 80 tarkasti mallinnettua rotuhevosta, *Akhal-Tekestä* tai kultaisesta hevosesta aina fiktiiviseen seepran kaltaiseen *Zonyyn*.



Kuva 4.1: Hevosen hoitaminen Star Stable Online -pelissä

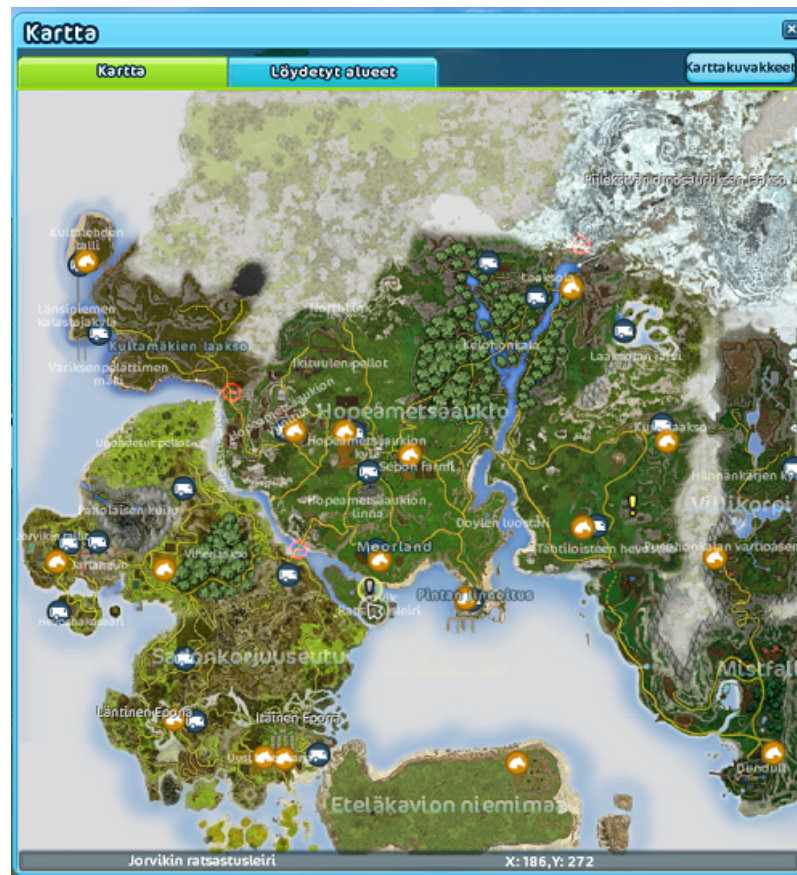
2. Tutkimus ja seikkailu

Pelin maailma on laaja alue, jota pelaajat voivat tutkia ratsastaen. Maailma yhdistää sekä realistisia että fantasiaelementtejä. Pääpainoina on kuitenkin hevoselämän ja ratsastuskulttuurin kuvaamisessa. Kuvassa 4.2 on Jorvikin kartta, jossa pystyy hahmottamaan pelimaailmaa.

Pelimaailma, Jorvik, on kuvitteellinen saari, jossa on erilaisia ympäristöjä kuten metsiä, rantoja, vuoria ja kyliä, jotka muistuttavat todellisen maailman maisemia. Vuonna 2024 pelissä on 10 omaksi eriteltävää aluettaan: Epona, Kultamäkien laakso, Sadonkorjuuseutu, Jorvikin kaupunki, Mistfall, Hopeametsäaukko, Eteläkavion niemimaa, Piileksivän dinosauruksen laakso, Määrittelemättömät alueet ja Villikorpi. Alueilta löytyy monia salaisuuksia ja piilotettuja aarteita, jotka ovat pelaajien löydettävissä.

3. Tehtävät ja tarinankerronta

Pelin tarina etenee tehtäviä suorittamalla. Tehtävät sisältävät yleensä arvoituksia, etsintätehtäviä ja viestin viemistä hahmolta toiselle. Tehtäviä pystyy vastaanotta-



Kuva 4.2: Jorvikin kartta Star Stable Online -pelissä

maan vuorovaikuttamalla pelissä esiintyvien ei-pelattavissa olevien hahmojen kanssa. He antavat tehtävänannon ja selittävät samalla tehtävän tavoitteita. Pelin tarinassa on pelimaailman realistisesta ympäristöstään huolimatta mystisiä ja maagisia tapahtumia: muinaiset tarinat ja voimat vaikuttavat saaren tapahtumiin. Pelissä on neljää erilaista tehtävätyyppiä: päätehtävä, sivutehtävät, päivittäiset tehtävät ja juhlakausiin sijoittuvat tehtävät.

Päätehtäviä suorittamalla pelin juoni etenee ja pelaaja pääsee sisälle Star Stable -pelin maailman tarinaan: uudet merkittävät tapahtumat paljastuvat, uudet hahmot esittäytyvät ja pelimaailman narratiivi syvenee. Päätehtäviä tulee sitä mukaa, mitä suuremman pelaajatason pelaaja omaa sekä silloin, kun edelliset päätehtävät ovat suoritettuina. Sivutehtävät antavat lisätarinoita ja lisätietoa pelin maailmasta ja hahmoista, mutta niiden suorittaminen ei kuitenkaan ole välttämätöntä pelin ete-

nemisen kannalta. Sivutehtäviä suorittamalla voi kuitenkin saada lisäkontekstia ja syvyyttä pelin narratiiviin sekä voittaa itselleen erilaisia palkintoja. Palkinnot voivat olla esimerkiksi kokemuspisteitä, uusia varusteita tai muita pelissä hyödynnettäviä esineitä.

Päivittäiset tehtävät ovat päivittäin toistuvia tehtäviä, joita suorittamalla voi saada säännöllisiä palkintoja. Tehtävät liittyvät yleensä hevosten hyvinvoinnin ylläpitämiseen. Tehtäviä suorittamalla saa yleensä kokemuspisteitä ja pelin sisäistä valuuttaa, *star coineja*. Juhlakausien tehtävät ovat sidoksissa juhla-kausiin, kuten halloweeniin, joulunaikaan tai esimerkiksi kesään. Juhlakausien tehtävät ovat aikarajoitettuja ja niitä suorittamalla saa uniikkeja palkintoja, joita ei muutoin ole pelissä tarjolla. Tehtävien aikana pelaajat käyvät keskustelua ei-pelaajahahmojen kanssa edistään tarinan kulkua. Dialogit voivat sisältää valintoja, jotka vaikuttavat miten tarina etenee kuten kuvasta 4.3 käy ilmi. Pelaajilla on yleensä mahdollisuus valita kahdesta tai kolmesta eri vaihtoehdosta, miten he haluavat jatkaa pelin dialogia.

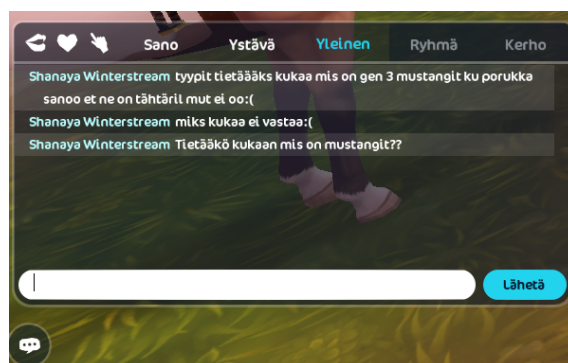


Kuva 4.3: Pelaajan valinnat vaikuttavat narratiiviin pelissä Star Stable Online

4. Yhteisöllisyys ja ystävyysuhteet

Pelaajilla on mahdollisuus liittyä klubeihin, järjestää tapaamisia ja ystäväystyä muiden pelaajien kanssa. Pelikokemuksen suunnittelussa on panostettu vahvasti siihen, että pelaajat pystyvät luomaan ja ylläpitämään suhteita toisiin pelaajiin. Tämä tekee pelistä sosiaalisen kokemuksen. Pelissä yhteisöllisyys näkyy erilaisina kerhoina, tapahtumina, turnauksina ja yhteisöprojekteissa. Hevoskerhot ovat kerhoja, joita pelaajat voivat perustaa tai joihin he voivat liittyä. Kerhoissa pelaajat voivat jakaa pelikokemuksen, osallistua tapahtumiin ja kilpailuihin yhdessä. Kerhoissa voi olla myös erilaisia kerhoaktiviteettejä, joissa pelaajat voivat järjestää yhteisiä ratsastusharjoituksia, kilpailuja sekä retkiä. He voivat myös osallistua turnauksiin ja kilpailuun muita kerhoja vastaan. Tapahtumat, festivaalit ja turnaukset ovat pelissä usein esiintyviä aktiviteetteja, joissa on mahdollista tavata muita pelaajia ja osallistua yhteisöllisiin aktiviteetteihin. Yhteisöprojekteissa pelaajat voivat yhdessä työskennellä yhteisen tavoitteen eteen, esimerkiksi erilaisissa rakennus- ja kunnostusprojekteissa.

Ystävyysuhteet esiintyvät pelissä kaverilistoina, joihin voi lisätä pelaajia ja keskustella heidän kanssaan niin yksityisviestein kuin ryhmäkeskusteluin. Kuva 4.4 havainnollistaa pelinsisäistä pelikeskustelua, joka yleensä liittyy vinkkien pyytämiseen toisilta pelaajilta.



Kuva 4.4: Keskustelu toisten pelaajien kanssa Star Stable Online -pelissä

4.2 Mikä tekee Star Stable Online:sta onnistuneen pelin?

Star Stable -pelissä on monta hyvää ominaisuutta, jotka ovat tehneet siitä suosittua tyttöjen ja muiden pelaajiensa keskuudessa. Pelin rakentuminen hevosten ympärille, sen pelimaailma, yhteisöllisyys, seikkailut ja niiden sisältämät tehtävät sekä pelin samaistuttavat hahmot ovat kaikki osasyitä sen menestykseen.

Hevosaiheinen pelimaailma

Hevosaiheiset pelimaailmat vetoavat tyttöjen mielikuvitukseen ja tarjoavat heille erityisen houkuttelevia elämyksiä (Sisters ym., 2011). *Star Stable* -peli tarjoaa tytöille mahdollisuuden kokea hevosratsastuksen iloa ja haasteita virtuaalisesti. Monilla tytöillä on haaveita oman hevosen omistamisesta ja sillä ratsastamisesta ja *Star Stable* tarjoaa saavutettavan tavan toteuttaa tämä unelma. Pelaajat voivat ostaa, nimetä, muokata ja hoitaa omia hevosiaan pelin sisäisen valuutan, *star coinsien*, avulla.

Luvussa 3.1 (s. 14) käsitellään tyttöjen mieltymyksiä pelimaailmoista. Luvussa käsiteltiin Ochsnerin (2015) ja Kafain (1996) tutkimuksia, joissa molemmissa korostui tyttöjen preferenssi sijoittaa pelimaailmat realistisiin, oikean maailman ympäristöihin sekä konteksteihin. Molemmat tutkijat havaitsivat, että tyttöjen suunnitellut pelit sijoittuivat useimmissa tapauksissa näihin realistisiin puitteisiin, eivätkä he sijoittaneet pelimaailmaa poikien tapaan fantasiaympäristöihin. *Star Stable Online* hyödyntää kyseistä havaintoa pelimaailman suunnittelussa. Pelimaailma on suunniteltu realististen maisemien ja konseptien pohjalta, jonne pelaajien on helppo kuvitella itsensä. Tämä lähestymistapa vetoaa tyttöihin, koska he voivat kuvitella itsensä ratsastamassa pelin vehreissä maisemissa. Realistista pelimaailmaa on havainnollistettu kuvassa 4.5, jossa esitellään pelin aloituskohtauksen maisemia. Tämä

realistisiin ympäristöihin sijoittuminen on hyvä esimerkki, miten tytöt on huomioitu *Star Stable Onlinen* suunnittelussa.



Kuva 4.5: Jorvikin maisemia pelissä Star Stable Online

Yhteisöllisyyden yhdistäminen peliin

Star Stable Online tarjoaa pelaajilleen yhteisöllisyyttä ja sosiaalista vuorovaikutusta. Tämä on tärkeää monille tytöille. Pelissä pelaajat voivat liittyä virtuaalisiin ratsastusseuroihin, kilpailla yhdessä ja jakaa kokemuksiaan muiden hevosharrastajien kanssa. Tämä luo vahvaa yhteenkuuluvuuden tunnetta ja mahdollistaa uusien ystävyssuhteiden muodostumisen. Pelissä tytöt voivat liittyä ratsastusseuroihin, joissa he voivat jakaa intohimonsa hevosiin muiden pelaajien kanssa. Yhteiset ratsastukset, kilpailut ja tapahtumat eivät ainoastaan tarjoa viihdyttävää tekemistä, vaan myös mahdollisuuden oppia tiimityöskentelyä ja kokea yhteenkuuluvuuden tunnetta.

Erityisesti Subrahmanyamin ja Greenfieldin (1998) tutkimuksessa luvussa 3.2 (s. 16) todetaan, että tytöt suosivat pelejä, joissa esiintyy runsaasti sosiaalista vuorovaikutusta, yhteisöllisyyttä ja positiivisia ihmissuhteita. Subrahmanyamin ja Greenfieldin (1998) tutkimuksen mukaan keskeistä on, että tytöt voivat kokea olevansa osa yhteisöä, johon he voivat aktiivisesti vaikuttaa omalla panoksellaan. Yhteisöllisyy-

den merkitys on erityisen korostunut *Star Stable Online* -pelissä ja sen suunnittelussa, jossa pelaajilla on mahdollisuus liittyä ratsastusseuroihin, kerhoihin ja keskustelupalstoille. Tämä luo ympäristön, jossa tytöt voivat kokea kuuluvansa osaksi laajempaa *Star Stable* -yhteisöä. *Star Stable Online* -pelissä on huomattava määrä sosiaalista vuorovaikutusta niin ei-pelattavien hahmojen kanssa kuin muiden peliä pelaavien pelaajien kanssa. Sosiaalinen vuorovaikutus tapahtuu pelin tarinankerronnan kautta sekä erilaisissa keskusteluryhmissä. Tämä täyttää tyttöjen tarpeen positiivisesta vuorovaikutuksesta ja ihmisuhteista pelissä. Pelissä esiintyy myös paljon sosiaalisten suhteiden kompleksisuutta. Pelaajat voivat halutessaan liittyä ratsastuskerhoihin ja keskusteluryhmiin, jolloin he pystyvät painostamaan sosiaalisten suhteiden ja niiden sisältämien narratiivien ylläpitoon. Ochsner (2015) havaitsi tutkimuksessaan, että tytöt suosivat peliominaisuutena sosiaalisiin ongelmiin keskittymistä. Keskusteluryhmät ja kerhot ovat hyvä tapa lisätä peliin sosiaalista kompleksisuutta.

Seikkailut ja tehtävät

Star Stable Onlinessa väkivallattomat seikkailut ja tehtävät on suunniteltu houkuttelemaan tyttöjä samalla ylläpitäen heidän mielenkiintoaan. Luvussa 3.2 (s. 15) tarkastellaan miten tytöt kokevat väkivaltaisen toiminnan peleissä. Fergusonin (2015) tutkimuksessa todetaan, että tytöt kokivat väkivaltaisen toiminnan turhauttavana, ärsyttävänä ja epämielenkiintoisena. Fergusonin (2015) mukaan tyttöjen stressitasot nousivat huomattavasti heidän pelatessaan väkivaltaisia toimintapelejä. Tämä havainto korostaa väkivallattomien pelielementtien merkitystä tyttöjen pelikokemuksen kannalta. *Star Stable Online* -pelissä kaikki suoritettavat tehtävät ovat väkivallattomia, mikä vastaa tyttöjen tarpeeseen saada väkivallatonta sisältöä pelissä. Tyttöjen ei tarvitse kokea itseään stressaantuneeksi pelikokemuksen aikana, kokea peliä ärsyttävänä tai turhauttavana, jolloin kokemuksesta tulee rentouttava ja muukaansavievä.

Tehtävissä myös korostetaan yhteistyötä, ystävyyttä ja ongelmanratkaisutaitoja, mikä tekee niistä tytöille kiinnostavia ja palkitsevia. Pelaajat voivat esimerkiksi auttaa ystäviään pelastamaan kadonneita hevosia, ratkaisemaan kylän arvoituksia tai osallistumaan suuriin kilpailuihin. Luvussa 3.2 (s. 16) käsitellään Ahlgrenin ja Johnsonin tutkimusta, jossa havaittiin, että tytöt suosivat yhteistyötä kilpailuasetelmien sijaan. Samalla sivulla Jensonin ja de Castellin (2011) tutkimus osoittaa, että tyttöjen kilpailuasetelmissa korostuu hyväntahtoinen ja kannustava kilpailu. *Star Stable Online* -pelissä suurin osa tehtävistä perustuu yhteistyöhön ei-pelattavien hahmojen kanssa, kuten esimerkiksi sillan rakentaminen yhdessä. Nämä aspektit eivät ainoastaan resonoi tyttöjen mieltymysten kanssa, vaan tarjoavat heille myös mahdollisuuden integroitua ei-pelattavien hahmojen muodostamaan yhteisöön auttamalla heitä.

Spekuloidessaan tyttöjen mielenkiinnon kohteita pelien tarinankerronnassa, Subrahmanyam ja Greenfield (1998) päätyivät siihen, että tytöt todennäköisesti nauttivat mysteeripohjaisista narratiiveista heidän median käyttöönsä perustuen. *Star Stable Onlinessa* tarjotaan kiehtovia tehtäviä, jotka yhdistävät hevosten hoitamisen, ratsastuksen ja tarinankerronnan. Tehtävät voivat vaihdella arkipäiväisistä tallitöistä jännittäviin mysteerien ratkaisuihin ja vaarallisten esteiden ylittämiseen. Pelin mysteeritehtävien ratkaisu on tytöistä kiinnostavaa ja pelin taustalla kulkee läpi tarinan taustajännitteenä suuri mysteeri, jonka ratkaiseminen on pelaajan tehtävä eli peli on kiedottu mysteerien selvittämisen ympärille.

Muut onnistuneet elementit Star Stable Online -pelissä

Star Stable Online -pelissä esiintyy tytöille samaistuttavia pelihahmoja. Luvussa 3.1 (s. 13) käsitellyssä Dennerin ja Campen (2008) tutkimuksessa huomattiin, että tytöt halusivat tutkia omia identiteettejään pelien avulla ja he integroivat suunnittelemiinsa peleihin muokattavia hahmoja. *Star Stable Onlinessa* tyttöä esittävä

pelihahmo on täysin muokattavissa. Pelissä pystyy muokkaamaan hahmon vaatteita, piirteitä ja esimerkiksi hiustyyliä. Tämä mahdollistaa, että pelaaja voi tutkia omaa identiteettiään ja samaistua omaan pelattavaan hahmoonsa, jolloin pelaajan on helppo asettaa itsensä pelihahmon paikalle.

Luvussa 3.1 (s. 13) käsiteltiin Subrahmanyamin ja Greenfieldin (1998) tutkimusta, jossa huomattiin tyttöjen suosivan heille tuttuja hahmoja pelien suunnittelussa. Asetelma toistui myös samassa luvussa Kafain (1996) tutkimuksessa, jossa tytöt olivat luoneet pelihahmoikseen helposti samaistuttavia hahmoja Kafain pyytäessä heitä suunnittelemaan pelejä. *Star Stable Online* -pelissä esiintyvät hahmot ovat reaaliaamasta tuttuja hahmoja, eikä pelissä esiinny fantasiahahmoja merkittävässä rooleissa. Pelissä esiintyy muun muassa tallinpitäjä, ratsastuksenopettaja ja sirkus-tirehtööri. Itse pelaajahahmo on myös hyvin realistinen, jonka ansiosta tyttöjen on helpompi tuntee sympatiaa hahmoja kohtaan ja samaistua heidän tarinoihinsa. Tämä lisää pelin vetovoimaa.

Pelin narratiivissa pelaajat joutuvat myös välillä haastamaan auktoriteettihahmoja, kuten esimerkiksi itsekkäitä maanrakennuttajia, jotka haluavat saada ratsastusmaastoja itselleen. Luvussa 3 (s. 11) Ochsner (2015) havaitsi vertailussaan, että tytöt suosivat auktoriteettien haastamisesta peliominaisuutena. Pelissä esiintyvien auktoriteettihahmojen haastamista vastaa tyttöjen toiveita pelin tarinassa.

Yhteenveto onnistuneista elementeistä

Star Stable Online tarjoaa väkivallattomia seikkailuja ja tehtäviä, jotka on suunniteltu erityisesti kiinnostamaan tyttöjä. Pelissä yhdistyvät kiehtovat tehtävät, hevosten hoitaminen ja niillä ratsastaminen sekä tarinankerronta. Tämä luo mukaansa-tempaavan pelikokemuksen. Pelin tehtävät voivat vaihdella arkipäiväisistä tallitöistä jännittäviin mysteerien ratkaisemiseen ja vaarallisten esteiden ylittämiseen, mikä tarjoaa pelaajille mielenkiintoista toimintaa.

Yhteisöllisyys on keskeinen osa *Star Stable Onlinea*, ja se näkyy vahvasti niin keskusteluryhmissä kuin yhteistyöryhmissä. Pelaajat voivat kommunikoida keskenään, jakaa kokemuksiaan tai työskennellä yhdessä saavuttaakseen yhteisiä tavoitteita. *Star Stable Online* -pelissä korostetaan yhteistyötä ja ystävyyttä. Pelaajat voivat esimerkiksi auttaa ystäviään pelastamaan kadonneita hevosia, ratkaisemaan kylän arvoituksia tai osallistumaan suuriin kilpailuihin. Auktoriteettien, kuten itsekkäiden maanrakennuttajien, haastaminen tuo peliin lisäsyvyyttä ja tarjoaa moraalisia dilemmoja. Ochsner (2015) huomasi tutkimuksessaan, että tytöt suosivat peliominaisuutena moraalista päätöksentekoa, jolloin pelin antama mahdollisuus tehdä moraalisia päätöksiä tarinassa vetoaa heihin.

Pelin hahmot ovat muokattavissa, mikä mahdollistaa pelaajille oman identiteetin tutkimisen ja henkilökohtaisen samaistumisen pelihahmoon. Tämä ominaisuus lisää pelin vetovoimaa, sillä se antaa pelaajille mahdollisuuden asettaa itsensä pelihahmon paikalle. Lisäksi pelin hahmot ovat usein tytöille tuttuja ja samaistuttavia, mikä tekee pelistä entistä houkuttelevamman.

4.3 Kehityskohteet Star Stable Online -pelissä

Star Stable Onlinen kehityskohteina ovat erityisesti sen sisältämät seikkailut ja tehtävät, jotka usein ovat toisiaan toistavia ja sisältävät vain vähän toimintaa. Tehtävien toiminta on yksinkertaista, ja se koostuu enimmäkseen esineiden löytämisestä maastosta tai ratsastuskilpailuihin osallistumisesta.

Pelimekaniikan monipuolistamiseksi ja pelaajien kiinnostuksen ylläpitämiseksi peliin voisi lisätä esimerkiksi pulmanratkaisutehtäviä ja korkeamman tason ongelmanratkaisua vaativia haasteilla. Esimerkiksi pelaajan täytyy ratkaista pulman sisältämä haaste edetäkseen tehtävässä. Tätä tukee taulukko 2.1 (s. 7), josta käy ilmi naisten ja tyttöjen pelimieltymykset. Taulukosta käy ilmi, että naispuoliset pelaajat suosivat erityisesti pulmapelejä. Tällaiset elementit voisivat monipuolistaa pelin

sisältöä ja tarjota pelaajille kiinnostavimpia kokemuksia. Tämä vähentäisi pelin yksitoikkoisuuden tunnetta ja parantaisi kokonaispelikokemusta.

5 Yhteenveto

Tutkielman alussa käsiteltiin millaisia pelejä tytöt ja naiset suosivat. He suosivat pulma- ja tarinavetoisia seikkailupelejä, joissa ei ole väkivaltaa ja joissa ei esiinny kilpailullista painetta ja siihen liittyvää stressiä. Samassa luvussa käsiteltiin tyttöjen pelein suurimpia ongelmia, joista suurin oli, että peliteollisuus ei osaa tehdä oikeanlaista toimintaa tytöille suunnattuihin peleihin vaan heille suunnatuissa peleissä toiminta jää usein puuttumaan.

Tutkielma ensimmäinen tutkimuskysymys oli millaisesta tarinankerronnasta tytöt pitävät peleissä. Tytöt pitävät tarinankerronnassa kompleksisista narratiiveista, joissa korostetaan sosiaalisia suhteita ja väkivallattomia narratiiveja. He pitävät tarinoista, jotka sijoittuvat oikean maailman puitteisiin, ja haluavat pelihahmojen olevan helposti samaistuttavia, jotta he voivat tutkia omaa identiteettiään näiden hahmojen kautta. Tytöt eivät myöskään halunneet hyvän ja pahan konfliktia keskeiseen osaan tarinankerronnassa. On myös spekuloitu, että tytöt nauttivat mysteeripohjaisista pelitarinoista.

Toinen tutkielman tutkimuskysymyksistä oli miten tuoda tarinankerrontaan toimintaa tyttöjä kiinnostavalla tavalla. Tytöt pitävät erityisesti videopeleistä, joissa väkivalta ei ole toiminnan keskiössä. He suosivat yhteistyöpohjaisia ja yhteisöllisyyttä korostavia pelejä, joissa on positiivisia ihmissuhteita ja hyvántahtoista kilpailua. Heille mieleistä on myös pulmanratkaisu, joka kävi ilmi tarkastellessa naisten ja tyt-

töjen pelitottumuksista, joissa korostui väkivallattomuuden lisäksi stressitön, ilman kilpailuasetelmaa oleva pelikokemus.

Tutkielmaa lukiessa on hyvä huomata, että tyttöjen peleihin liittyvä tutkimus kaipaa päivittämistä nykyaikaisemmaksi. Suurin osa olemassa olevasta tutkimuksesta sijoittuu 1900-luvun lopulle ja 2000-luvun alkuun. Tämä tutkielma perustuu näihin tutkimuksiin, joten se ei välttämättä heijasta täysin ajankohtaisia tyttöjen pelimieltymyksiä. On myös huomioitava, että aiemmat tutkimukset tehtiin usein rajatuilla osallistujaryhmillä, jolloin tyttöjen pelimieltymykset eivät heijasta koko väestön mieltymyksiä vaan ovat yleistyksiä. On esimerkiksi tyttöjä, jotka rentoutuvat pelaamalla väkivaltaisia ampumapelejä, ja poikia, jotka eivät halua peleiltään väkivaltaa. Jatkotutkimusaiheina olisi hyödyllistä tarkastella miten sukupuolistereotyytiat vaikuttavat pelisisältöön ja tyttöjen pelikokemukseen, miten monimuotoisuus ja inklusiivisuuden lisääntyminen on vaikuttanut tyttöjen peliaktiivisuuteen sekä miten erilaiset tyttöjen perhetaustat vaikuttavat heidän pelimieltymyksiinsä.

Lähdeluettelo

- Ahlgren, A., & Johnson, D. W. (1979). Sex Differences in Cooperative and Competitive Attitudes From the 2nd Through the 12th Grades. *Developmental psychology*, 15(1), 45–49.
- Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). Chess For Girls?: Feminism and Computer Games. Teoksessa J. Cassell & H. Jenkins (Toim.), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (s. 2–45). MIT Press.
- Davnall, D. R. (2024). Video Games: Boys' Toys? *Women in STEM*. Haettu 05.06.2024, osoitteesta <https://www.womeninstem.co.uk/gaming/video-games-boys-toys/>
- Dębek, M., & Cieślak, K. (2021, lokakuuta). *REPORT: Women and games – how do modern female gamers play?* <https://tryevidence.com/blog/report-women-and-games-how-do-modern-female-gamers-play/>
- Denner, J. (2007). The Girls Creating Games Program: An innovative approach to integrating technology into middle school. *Meridian: A Middle School Computer Technologies Journal*, 1(10).
- Denner, J., Bean, S., & Werner, L. (2005). Girls Creating Games: Challenging Existing Assumptions About Gender Content [Retrieved from <http://www.digra.org/digital-library/publications/girls-creating-games-challenging-existing-assumptions-about-game-content/>]. *Proceedings of DiGRA: Changing Views-*

- Worlds in Play*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/girls-creating-games-challenging-existing-assumptions-about-game-content/>
- Denner, J., & Campe, S. (2008, syyskuuta). What Games Made by Girls Can Tell Us. Teoksessa *Beyond Barbie and Mortal Kombat* (s. 129–144). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7477.003.0014>
- Ferguson, C. J., Trigani, B., Pilato, S., Miller, S., Foley, K., & Barr, H. (2015). Violent Video Games Don't Increase Hostility in Teens, but They Do Stress Girls Out. *Psychiatric Quarterly*, 87(1), 49–56. <https://doi.org/10.1007/s11126-015-9361-7>
- Heeter, C., Egidio, R., Mishra, P., Winn, B., & Winn, J. (2008). Alien Games: Do Girls Prefer Games Designed by Girls? *Games and Culture*, 4(1), 74–100. <https://doi.org/10.1177/1555412008325481>
- Hernandez, P. (2012). She Tried To Make Good Video Games For Girls, Whatever That Meant. *Kotaku*. <https://kotaku.com/she-tried-to-make-good-video-games-for-girls-whatever-5913019>
- Hindman, B. (2012). Rise and Shiny: Star Stable [Updated Sun, Dec 9, 2012]. *Engadget*. Haettu 05.07.2024, osoitteesta <https://www.engadget.com/2012-12-09-rise-and-shiny-star-stable.html>
- Honey, M., Moeller, B., Brunner, C., Bennett, D., Clements, P., & Hawkins, J. (1991). Girls and design: Exploring the question of technological imagination.
- J. Clement. (2024). *Distribution of video game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender*. Haettu 02.06.2024, osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>
- Jenkins, H., & Cassell, J. (2008). From Quake Grrls to Desperate Housewives: A decade of gender and computer games. Teoksessa Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (Toim.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New perspectives on gender and gaming* (s. 4–20). MIT Press.

- Jenson, J., & de Castell, S. (2011). Girls@Play: An ethnographic study of gender and digital gameplay. *Feminist Media Studies*, 11(2), 167–179. <https://doi.org/10.1080/14680777.2010.521625>
- Kafai, Y. (1996, tammikuuta). Electronic play worlds: Gender differences in children's constructions of video games.
- Kinder, M. (1996). Contextualizing Video Game Violence: From Teenage Mutant Ninja Turtles 1 to Mortal Kombat 2. Teoksessa P. M. Greenfield & R. R. Cocking (Toim.), *Interacting with Video* (s. 25–38). Ablex Publishing.
- Kinnunen, J., Tuomela, M., & Mäyrä, F. (2022). *Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia*. Tampereen Yliopisto, TRIM. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144376/978-952-03-2732-3.pdf>
- Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex Differences in Video Game Play:: A Communication-Based Explanation. *Communication Research*, 31(5), 499–523. <https://doi.org/10.1177/0093650204267930>
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games Across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.
- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction*. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369. https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2
- Mikrobitti. (2022). *Siveyden sipuli pelastaa maailman – mutta tappaa matkalla tuhat vastustajaa: Mitä on ludonarratiivinen dissonanssi?* Haettu 20.05.2024, osoitteesta <https://www.mikrobitti.fi/uutiset/siveyden-sipuli-pelastaa-maailman-mutta-tappaa-matkalla-tuhat-vastustajaa-mita-on-ludonarratiivinen-dissonanssi/2152bda5-5315-4f80-95f4-0d2c02e460ec>

- MoldStud. (2024a, helmikuuta). Game Developers and the Importance of Diversity. Haettu 24.05.2024, osoitteesta <https://moldstud.com/articles/p-game-developers-and-the-importance-of-diversity>
- MoldStud. (2024b, helmikuuta). Promoting Diversity in Video Game Design: Empowering underrepresented voices. Haettu 24.05.2024, osoitteesta <https://moldstud.com/articles/p-promoting-diversity-in-video-game-design-empowering-underrepresented-voices>
- Nyugen, M., Pirno, M., Gaiser, M., Ray, S. G., Romine, M., Bradford, N., & Romero, B. (2008, syyskuuta). *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun, Toim.). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7477.001.0001>
- Ochsner, A. (2015). Lessons Learned With Girls, Games, and Design. *Proceedings of the Third Conference on GenderIT*. <https://doi.org/10.1145/2807565.2807709>
- Press, G. (2024, tammikuuta). How Many Gamers Are There? (2024 Statistics). Haettu 25.05.2024, osoitteesta <https://whatsthebigdata.com/number-of-gamers/>
- Reijmersdal, E. A. V., Jansz, J., Peters, O., & Noort, G. V. (2013). Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2640–2649.
- Rosenberg, A. (2015). Party Like It's 1995: The Rise and Fall of the Girl Game. *Autostraddle*. <https://www.autostraddle.com/party-like-its-1995-the-rise-and-fall-of-the-girl-game-305378/>
- Sarkeesian, A. (2017). Tropes vs. Women [Retrieved from <https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>]. <https://feministfrequency.com/tag/tropes-vs-women-in-video-games/>

- Sisters, T. K., Nelson, D., Silva, N., Dalton, N., Folger, L., Kenner, T., Doezema, M., Fung, P., Roberts, L., & Borofsky, A. (2011, helmikuuta). Why Do Girls Love Horses, Unicorns And Dolphins? [Heard on All Things Considered]. Haettu 06.06.2024, osoitteesta <https://www.npr.org/2011/02/09/133598959/why-do-girls-love-horses-unicorns-and-dolphins>
- Smed, J., Suovuo, T., Skult, N., & Skult, P. H. E. (2021). *Handbook on Interactive Storytelling* (Illustrated) [Print]. John Wiley & Sons. Jouni Smed [and three others].
- Subrahmanyam, K., & Greenfield, P. M. (1998). Computer Games for Girls: What Makes Them Play? Teoksessa J. Casell & H. Jenkins (Toim.), *From Barbie to Mortal Kombat* (s. 46–71). The MIT Press.