

Tallinna Ülikool

Digitehnoloogiaste instituut

Informaatika

Naised ja digitaalsed mängud

Seminaritöö

Autor: Markus Suurekivi

Juhendaja: Martin Sillaots

Tallinn 2018

Autorideklaratsioon

Deklareerin, et käesolev seminaritöö on minu töö tulemus ja seda ei ole kellegi teise poolt varem kaitsmisele esitatud. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, olulised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

(kuupäev)

.....

(autor)

Lihlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Markus Suurekivi (sünnikuupäev: 29.05.1994)

1. Annan Tallinna Ülikoolile tasuta loa (lihlitsentsi) enda loodud teose „Naised ja digitaalsed mängud,“ mille juhendaja on Martin Sillaots, säilitamiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tallinna Ülikooli Akadeemilise Raamatukogu repositooriumis.
2. Olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. Kinnitan, et lihlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tallinnas, _____

(digitaalne) allkiri ja kuupäev

SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
1 Milline on naiste olukord videomängude valdkonnas?.....	7
1.1 Naiste kui arvutimängijate alavääristamine	7
1.2 Naised ja mängud.....	8
2 Kas naise kujutatakse videomängudes alandavas võtmes või see on liialdus?.....	11
2.1 Naiste problemaatiline olukord videomängudes.....	11
2.2 Naistegelaste positiivne kujutamine	13
3 Soovitused mänguarendajatele – millele keskenduda videomängude arendamisel?	16
Kokkuvõte	18
Kasutatud kirjandus	19

SISSEJUHATUS

Videomängude maailm on väga konkurentsirikas ning selle tõttu üritatakse pidevalt leida erinevaid viise, kuidas oma toodet võimalikult suur kogus müüa ja selle tõttu teenida suurimail hulgal raha. PwC uuringutest järeldub, et globaalne videomängude turg suureneb hetkel keskmiselt aastas 4,8 protsenti kuni aastani 2020, kus selle väärtus oletatakse olevat ligikaudu 90 miljardit dollarit (Takahashi, 2016). Seni on videomängude tööstuses suurimaks tarbijaiks mehed. Sellest tulenevalt on pikemat aega olnud päevakorras mitmed probleemid seoses vastassugupoolega nimetatud turul. Antud töö käsitleb eelkõige naiste osakaalu tänapäeva üha enam digitaalsemaks muutumas maailmas videomängude osas nii mängijatena kui ka tegelastena. Mängijatena koheldakse neid kui vähem osavamaid ning selle tõttu saab neile osaks ka igasugune erinevates vormides kiusamine. Videomängude tegelastena on naistele määratud käitumisviis, mille puhul üritatakse nende abil suurendada mängu tulu. Naisi käsitletakse objektidena, kus esmatähtsal kohal on nende füüsilise välimuse edasiandmine paeluval moel ning võimalus lasta nendega ümber käia kujutlusvõime piirides. Mainitud teema on olnud päevakohane juba mitmeid aastaid ning muutub veelgi aktuaalsemaks, kuna kaasaegne maailm digitaliseerub järjest rohkem. Samuti suureneb inimeste arv, kes sõltuvad nendest lahendustest oma igapäevaelus, olgu nendeks erinevad töövahendid või lihtsalt selle kirjatöö käigus mainitud hobikorras harrastatavad videomängud.

Vastavat teemakohalist kirjandust võib leida Internetist, kuid see puudub suures osas eesti keeles. Seminaritöö kirjutamisega loodab autor erinevaid väliskirjanduse allikaid analüüsisid anda põhjaliku teoreetilise ülevaate probleemist – kui aktuaalne antud murekoht on või kas see on lihtsalt liialdus, seda nii mängijaskonna vaatepunktist kui ka mängus endas olevate tegelastena. Samuti üritatakse välja tuua erinevaid soovitusi arendajatele, kes nimetatud probleemiga kokku puutuvad ja aidata neil sellest hoiduda. Seminaritöö eesmärk anda ülevaade naistega seotud valukohtadest digitaalsetes mängudes ning teha ettepanekuid nende vältimiseks. Eelnevalt mainitud punktide põhjal jaguneb töö kolmeks peamiseks osaks. Esimeses peatükis antakse ülevaade väärkohtlemisest mängudes ning seda võrreldakse sugude kaupa: esinemisvormid, keskkonnad, põhjused ja tagajärjed – millised on naiste väärkohtlemise vormid videomängude valdkonnas? Töö teises osas keskendutakse rohkem videomängude naistegelastele; tuuakse välja üldine pilt nende kohtlemisest praeguses videomängude tööstuses ning kuidas see võib mõjutada erinevaid hinnanguid ühiskonnas. Kas naisi kujutatakse videomängudes alandavas võtmes või see on liialdus? Kirjatöö viimases osas tutvustatakse nõuandeid, mille järgimine võiks mainitud probleemi leevendada või üldjoontes aidata

planeerida paremat arendusmudelit, et selle abil valminud mäng saaks edukaks ilma antud probleemile tuginemata – millele keskenduda mängu arendamisel? Oodatavaks tulemuseks on saada valmis teoreetilist ülevaadet andev dokument, mille alusel saavad probleemi olemusest arusaama kõik, kes on asunud seda dokumenti lugema, olenemata nende praegustest teadmistest antud valdkonna kohta.

1 MILLINE ON NAISTE OLUKORD VIDEOMÄNGUDE VALDKONNAS?

Üha suureneva videomängude populaarsusega tänapäeva maailmas saavad samamoodi ka tähelepanu inimesed, kes mängivad. Hästi palju on kritiseeritud inimesi, kes antud hobi harrastavad ning veelgi enam neid, kes sellest on üritanud või teinudki omale elukutse, mis toob raha sisse. Asja teeb hullemaks see, et antud hobiga on seotud ka sooline diskrimineerimine. Kuna arvatakse, et videomängud on pigem meeste pärusmaa ja naissoo esindajatel ei ole antud valdkonnas midagi teha, toob see nende suhtes esile pideva kritiseerimise, kui nad kõigest hoolimata üritavad valdkonnas endale elatist teenida. Kuigi naistesse, kes on võtnud eesmärgiks antud hobiga läbi lüüa, ei suhtuta alati hea pilguga, ei tähenda see ometi seda, et nad jäävad mingil määral meeste alla. Arvatakse, et mehed on videomängudes paremad, kuna nendel on nii-öelda koduväljaku eelis. Mehed hõlmavad videomängude mängijaskonnast suurema osa, mis Ameerika Ühendriikides küündis 2017. aastal koguni 59 protsendini (Statista, 2017), kuid see ei oma rolli nende oskustes ja võimekuses võrreldes naissoo esindajatega. Peamine erinevus sugude vahel on mängijaskonna eelistused mängužanrite osas. 2014. aastal tehtud SuperData Research uuring leidis, et naised moodustavad mobiiltelefonide mängude osas 57.8% kogu mängijaskonnast, rollimängude osas 53.6% ja 50.2% arvutimängude hulgas, kuhu on kaasa arvatud sotsiaalsed mängud. Sama uuring leidis, et mehed moodustavad 66% *Massive Multiplayer Online* mängudest, 66% *First Person Shooter* ja 63% digitaalsetest konsoolimängudest (Conditt, 2014). Sellest hoolimata võib kõikidest žanridest leida vastassoo esindajaid, kes on tunduvalt paremate tulemustega kui mängijate arvu poolest ülekaalus olev sugu. Tulenevalt antud uuringutest võib väita, et kindlates videomängude žanrides ülekaalus olev sugu omab rohkemat kogemust, kuid see ei tähenda, et vastassugu on kohe kindlasti antud žanris halvem.

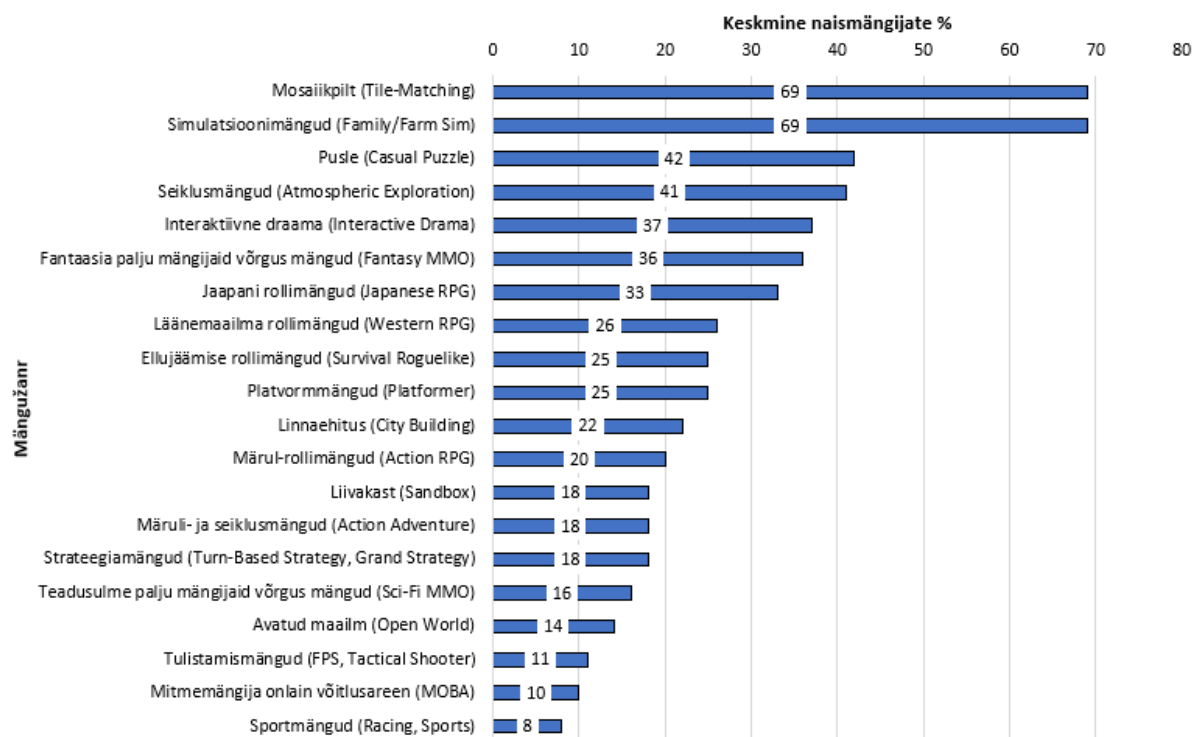
1.1 Naiste kui arvutimängijate alavääristamine

Pigem on tegemist šovinistliku lähenemisega, kus üritatakse õõnestada naiste enesekindlust või lihtsalt alandada vastassugu ning selle tõttu saavutada parem enesetunne. See võib suurendada sugudevahelist vastasseisu. Samuti kiusatakse enda eneseuhkuse kaitseks, kuna arvatakse, et meeste puhul naistele kaotamine on häbiväärne ning see võib riivata teiste arvamust antud inimese suhtes. Kaasajal on taolisel tegevusel väga mitmeid vorme ja põhilisteks ohvriteks videomängudemaailmas on naised. Digitaalse arengu tõttu on selle harrastamine lihtsam kui kunagi varem, peamiselt just inimeste kättesaadavuse ning näilise anonüümsuse taha peitumise

tõttu. Skaala lahjemas otsas võivad olla solvangud ja kohatud naljad, kuidas naissugu peaks minema kööki tagasi ning hoidma eemale videomängudest. Karmimapoolsetest mainitakse ahistamist, privaatsuse informatsiooni lekitamist, vägistamis- ning surmaähvardusi, millega on pöördunud ka korrakaitseorganite poole (Waterlow, 2016). Antud tegevuse tagajärjel võivad erinevad naissoo esindajad tunda ohtu oma julgeolekule ning samuti võivad kaasneda psühholoogilised probleemid. Sellest tulenevalt võib see mängida ka rolli nende eelistatud mängužanrite osas, kus valitakse pigem rahumeelsemaid ja üksikmängijatele mõeldud mängu.

1.2 Naised ja mängud

Eelnevalt välja toodud protsentuaalsed osakaalud kategooriate kaupa võib veelgi põhjalikumalt jagada osadeks, kus on selgelt näha naismängijate eelistused. Mosaiikpilt stiilis (ingl *Tile-Matching*) ja erinevates simulatsioonimängudes domineerivad naismängijad väga suure osakaaluga, mis ulatub kuni 69 protsendini (vt Joonis 1).



Joonis 1. Naismängijate osakaal erinevates mängužanrites (Yee, 2017)

Esimese mängustiili peamine ülesanne on mõelda välja, kuidas on võimalik erinevad mängužanrid kokku sobitada omavahel ning selle tulemusena punkte teenida, näiteks „Strike Gold,“ milles peab kirkat viskama ning hävitama ära kaks või enam kokkupuutuvat klotsi, et teenida punkte ning püsida elus, kuna antud klotsid liiguvad pidevalt lähemale (vt Joonis 2).

Tegemist on lihtsa ülesehituse, kuid sellegipoolest mõtlemapaneva mänguga. Teine populaarseim žanr on erinevad simulatsioonimängud, kus on võimalik simuleerida elus toimuvaid asju, näiteks erinevad pere või farmiga seotud tegevused.



Joonis 2. Klotsisobitus mäng „Strike Gold” (autori ekraanitõmmis)

Sellele järgnevad erinevad puslestiilis ja seiklusmängud (ingl *Atmospheric Exploration*), mille osakaal naissoo esindajate hulgas on natuke rohkem kui 40 protsenti mõlema žanri osas. Rohkem kui kolmandiku oma mängijaskonnast moodustavad naised aga erinevates *Massive Multiplayer Online* ja rollimängudes (Yee, 2017). Antud protsentidest järeldub, et naised pigem valivad harrastamiseks rahulikumpoolseid ja rohkem mõtlemist vajavaid mängu.

Kui naised kalduvad pigem rahumeelsete mängude suunas, siis meesmängijate puhul on tegemist vastupidise nähtusega. Mängužanreid vaadates on näha, et meessugu valib mängimiseks pigem erinevaid mängu, kus on võimalik ennast ja enda oskusi mõõta teiste mängijate vastu: erinevad konkurentsi sisaldavad stiilid tulistamismängudes, näiteks esimeses isikus (ingl *First Person Shooter*) (vt Joonis 3) või taktikalised tulistamismängud (ingl *Tactical Shooter*), võidusõidumängudes ning üleüldse sportmängudes, kuid samuti ka lihtsalt mängudes,

kus on võimalik hävingut korraldada – olgu see siis vastase surmamise või enda oskuste arendamise näol (D'Anastasio, 2017).



Joonis 3. First Person Shooter stiilis mäng „PlayerUnknown's Battlegrounds“ (autori ekraanitõmmis)

2 KAS NAISI KUJUTATAKSE VIDEOMÄNGUDES ALANDAVAS VÖTMES VÕI SEE ON LIHALDUS?

Mõeldes naistegelastele videomängudes tekib kindlasti erinevaid ideid, kuidas naisi on kujutatud ning kuidas on üldise suhtumisega seotud. Osades mängudes on mindud mängijaskonna tähelepanu saamise teed, et võimalikult palju kasumit teenida kindla mängu müümisega. Rõhku on pandud enamasti naistegelaste välimusele, millele on omane ebainimlikult proportsioonis olev kehaehitus või pidev poolalasti väljanägemine. Teistes on jällegi kujutatud naisi objektidena, millega võib ümber käia oma soovide kohaselt. Või on naised katsumuse läbimisele järgneva auhinnaks, et motiveerida mängijat rohkem pingutama. Samas on olemas ka mängu, mis ei kasuta antud kohtlemist ja sellegipoolest on väga populaarsed. Milline on naiste olukord videomängutööstuses tegelastena?

2.1 Naiste problemaatiline olukord videomängudes

Kindlates probleemiga seotud mängudes on hästi suur rõhk pandud naistegelaste väljanägemisele, et sellega kõita võimalikult suurel hulgal mängijaskonna tähelepanu ja tugineda ihadele, näiteks välja tuua 2015. aastal välja lastud mäng „Metal Gear Solid V: Phantom Pain,” kus peategelase abiline on poolpaljas naissoost isik (vt Joonis 4). Põhjenduseks toodi välja, et erinevad parasiidid päästsid antud tegelase elu, andes talle fotosünteesi võime, et läbi naha hingata, mille tõttu ei saa ta korralikult riideid kanda (McKinney, 2016).



Joonis 4. Tegelane Quiet mängust „Metal Gear Solid V: Phantom Pain” (autori ekraanitõmmis)

Lisaks on videomängudes pidevalt tähelepanu all, kuidas sooline erinevus võib mängida rolli tegelaste ja nendega seotud mänguelementide kujutamises. Eriti märgatav on see näiteks keha katva varustuse puhul, mille põhiline eesmärk on kaitsta selle kandjat erinevate vigastuste eest. Meeste puhul on enamikel juhtudel selleks kogu keha kattev soomusrüü, kus jääb väga vähe ruumi vigastusteks. Naistegelaste puhul on tahetud aga kasutada vastupidist lähenemist, nimelt üritatakse katta võimalikult vähe keha ning otsida vabandusi, miks antud tegevus võiks olla lubatud. See võib minna äärmuseni, kus kindlatel tegelastel ei ole mitte midagi muud seljas peale bikiinidena kujutatud varustuse, mis arendajate sõnul kaitseb keha sama hästi kui täielik soomusrüü.

Samuti leidub ka mängu, mis suunavad tähelepanu mitte ainult naistegelaste välimusele, kuid lisaks ka viisile, kuidas antud tegelastesse saab suhtuda või nendega ümber käia, justkui oleks tegemist objektidega. Nimetatud murekoht tuleb hästi nähtavale näiteks „Grand Theft Auto“ seerias, kus mitmete erinevate mängu väljalaskete juures on jäänud ühtseks jooneks naiste müümine prostituutidena ja nendega enda fantaasia raames ümberkäimine.

Tähelepanu vääriv on ka naiste kujutamine peategelase abistamiseks, kelleks enamikel juhtudel on meessoost isik. Neid naissoost tegelasi koheldakse justkui tööriistu raskuste ületamiseks. Nad on mängus ainult selleks, et anda rohkem mõjuvõime meespeategelasele ning käituvad vahenditena, kellega ei ole võimalik suhelda sügavamõtteliselt.

Samamoodi on väga kaua teemaks olnud naiste esitlemine auhinnana pärast mingi raskuse ületamist, et motiveerida mängijat. Trendi on märgata alates muinasjuttudest ning lõpetades kaasaegsete videomängudega, kus naistegelane on mingil kujul preemiaks ning mõndadel juhtumitel kaasatakse lisaks muid varasid.

2.2 Naistegelaste positiivne kujutamine

Vastupidiselt on ka olemas mängu, mis täielikult eiravad antud murekohta ning sellest hoolimata müüvad videomängude maailmas väga suures hulgas. Antud mängudes on pööratud muudele aspektidele, mis on arendajate silmis tähtsamad kui panna rõhku teatud naistegelaste ebareaalselt põhjendatud välimustele. Näideteks võib välja tuua „Mirror’s Edge” ja „Life is Strange” seeria, kus esimeses nimetatud mängus on peategelane Faith Connors naissoost parkuurija ja sellest tulenevalt on talle antud ka vastav kehaehitus, kus on kõik inimlikult proportsionaalselt paigas (vt Joonis 5).



Joonis 5. Faith Connors mängust „Mirror’s Edge” (Electronic Arts, 2009)

Teise mängu peategelased on aktiivsed teismelised, kes ei ole mingil määral oma välimuselt provokatiivsed. Mängus on toodud välja väga palju erineva tausta, eluloo ja omadustega tegelasi, mis kõik annavad edasi mängu kõige tugevama osa – sisu ning see sama on põhjuseks, miks antud mäng on väga populaarne. Sarnaselt viimati nimetatud mänguga on hästi paljude üheks lemmikuks saanud videomäng „BioShock Infinite,” kus suur hulk tähelepanu on suunatud meespeategelase abilisele Elizabethile (vt Joonis 6), kes abistab mängijat aktiivselt

erinevates olukordades. Antud tegelase puhul ei ole kasutatud erinevaid küsitavaid müümistaktikaid ning selle ja mängu mitmete aspektide tõttu on see saanud väga suur populaarsuse nii mees- kui naissoo esindajate hulgas.



Joonis 6. Elizabeth videomängust „BioShock Infinite“ (autori ekraanitõmmis)

Samuti ei saa mainimata jätta väga kuulsalt seeriat „Tomb Raider,“ kus peategelane Lara Croft on pärast debüüti 1996. aastal teinud läbi suured muutused (vt Joonis 7). Pidevalt kritiseeritud ebainimlikest proportsioonidest ja paljastavatest riietest on aastate jooksul saanud realistlikum sügavamõtteline karakter, kellega on mängus ennast lihtsam seostada (Tanner, 2011).



Joonis 7. Lara Crofti disaini muutus läbi aastate (Carpinetti, kuupäev puudub)

Lisaks eelnevalt mainitud objektidena kohtlemise temale on problemaatiline erinevate naistegelaste arv mängudes peategelastena. Pigem käsitletakse naisi abilistena, kes ei ole peategelasega võrdväärne või auhinnana mingi ülesande lõpetamisel, kuid osad

mänguarendajad üritavad seda muuta. Head näited on eelnevalt mainitud Faith Connors „Mirror’s Edge“ seeriast, Chloe Price ja Rachel Amber „Life is Strange“ seeriast, kuid ka Lara Croft „Tomb Raider“ sarjast. Eriline näide, mis sellesse nimekirja kuulub, on pusle-platvormi stiilis videomängu seeria „Portal,“ kus peategelane on naissoost isik nimega Chell (vt Joonis 8), keda on võrreldud justkui täiesti tavalise naisega nii riietusstiili kui väljanägemise põhjal (McNeilly, 2007). Juurde võib mainida, et mänguseeria peamine vastane on programmeeritud kesktuum GLaDOS, kellele on omane naiselik käitumisviis. Samuti on tegemist esimeses isikus (ingl *First-Person*) mänguga, mis enamikel juhtudel hõlmab endas meespeategelast.



Joonis 8. Naispeategelane Chell ja antagonist GLaDOS videomängus „Portal 2“ (Valve Corporation, 2011)

Kuigi naisi koheldakse mängudes siiani problemaatiliselt, on see olukord vaikselt paranemas. Erinevate soovidega arvestatakse rohkem ning üritatakse üldist hoiakut muuta, kuid on ka videomänge, mis sellest hoolimata kasutavad ära mängijaskonna ihasid suurema tulu teenimiseks ja üritavad antud tegevust erinevate vabanduste taha peita.

3 SOOVITUSED MÄNGUARENDAJATELE – MILLELE KESKENDUDA VIDEOMÄNGUDE ARENDAMISEL?

Mänguarendajaid on erinevaid ning sellest tulenevalt ka viisid, vahendid ning üldised seisukohad, mille abil ette võetud projekt tahetakse valmis teha. Kuna videomängutööstuses on pidevalt probleeme erinevate seisukohtadega, siis peatükis 3 üritatakse välja tuua nõuandeid selle kirjatöö raames mainitud probleemide lahendamiseks või vältimiseks. Peamised ettepanekud on:

- mitte alavääristada naismängijaid;
- mõelda naissoost tegelaste rollidele ja graafilisele välimusele ning ennetada nende negatiivses valguses kujutamist;
- kogukonna või sihtgrupi märkustega arvestamine;
- mängu turustamise valik;
- innovaatus;

Kuigi naiste eelistused videomängude osas kalduvad pigem rahumeelsemate ning mõtlemist nõudvate mängude poole, ei tähenda see seda, et nad on oleksid mingil määral vähem mängijad. Ligikaudu viiskümmend kaheksa protsenti mobiiltelefonide mängijatest on naissoost (Conditt, 2014) ning tänapäeva tehnoloogilise arengu ja telefonide populaarsuse tõttu on see väga suur number, mis tekitab turu, kus liiguvad märkimisväärsed summad. Naismängijate arvuline osakaal jääb osades mängužanrites meestele alla, kuid see ei määra üheselt ära, kuidas kõik antud soo esindajad on videomängude mängijatena, näiteks oskuste ja teadmiste osas. Tuleks lahti öelda erinevatest stereotüüpidest, kus naismängijaid vaadatakse halvaks-paneva pilguga.

Kindlasti peab välja selgitama, kuidas on plaanitav mäng ning sellega seotud elemendid üles ehitatud. Sinna alla kuulub näiteks rollide jaotus sugude kaupa. Olenevalt žanrist on paljudel juhtudel peategelasteks mehed ning naised kujutatakse pigem abilistena, kelle ülesanne kipub olema nimetatud peategelase abistamine erinevate ülesannetega. Samamoodi võivad antud kaaslased motiveerida mängijat rohkem pingutama erinevate komplimentide abil, mis suurendab mängija enesehinnangut, andes tunde mõjuvõimust. Hästi mitmetes mängudes on naised kujutatud justkui objektidena: abivahendid ülesannete lahendamisel, seksualiseeritud preemiana või „asjana,“ kelle eest tuleb hoolt kanda ning seda mitte võrdväärse tegelase vaatepunktist. Kõik see suurendab naistegelaste alandamist, pannes rõhku suuresti meeste mängusisestele soovidele, et nende abil kasvatada mängust tekkivat tulu, kuid antud tegevusviis

on küsitav ning parem oleks üritada minna meetodiga, kus tegelastel ei teki ilmselget soopõhelist klassifitseerimist. Lisaks võiks hoiduda kasutamast erinevaid vabandusi, et taolist negatiivset käitumisviisi mängude arendamise juures kasutada.

Soovide arvestamiseks tuleks võimalusel läbi viia väga palju erinevaid uuringuid tagasiside saamiseks, et mida oletatav mängijaskond loodavast videomängust üleüldse ootab. Näiteks uurida antud töö raames mainitud problemaatilisi kohti ning suhtumist nendesse. Soove meeles pidades on võimalik valmis teha mängijatele meeldiv mäng, mis on huvitav ja nende ootustele vastav. Samuti võimaldab see luua avatuma kogukonna mängu ümber. Tuleb meelde jätta, et enamik mängijaskonnast ei ole arendajad, seega tuleks leida kompromiss arendusetiimi ideede ja mängijaskonna tähelepanekute vahel. Peab silmas pidama ka võimalikke lahendusi, et kas antud mõtted on üldse ressursside kasutamise osas mõistlikud.

Samuti oleks mõistlik panna paika pikem perspektiiv, et kuidas videomängu tahetakse reklaamida mängijaskonnale – kuidas mäng pärast selle läbimist meelde jääb: kas unustamatu sisu, mitmekülgsed tegelaste, suurepärase muusikapalade, imeliste atmosfääride ja kunstilise meistriteosena või üritada müüa antud mängu tuginedes mängijaskonna ihadele. Viimati mainitud viisile vaadetakse pigem halva pilguga, seetõttu oleks parem sellest hoiduda ning keskenduda mängu enda sisule. Hästi paljud mängud on antud murekohast eemale hoidnud ning sellegipoolest väga edukaks saanud ja nendest arutades mainitakse kiiduväärt omadusi, mis omakorda teeb mängu veelgi populaarsemaks lihtsalt selle tõttu, et mängijaskond on sellest vaimustuses. Mängude loojad võiksid mängu arendada selle ideega, et teha valmis meistriteos, mis jääb meelde rohkemaga, kui ühe konfliktse müügiargumendi kasutamisega.

Pannes rõhku erinevate mängude sisule, tuleks kindlasti mõelda innovaativsusele. Hästi palju aitab kaasa leidlikkus ning uute lahenduste kasutamine – tuleks luua midagi sellist, mida varem ei ole tehtud. Huvitava ning korraliku arendustöö abil on võimalik valmis teha vägagi suurepärase mängu, mis saab edukaks. Meeles tuleks pidada, et innovaativsus on seotud kujutlusvõimega ning vastuoluliste teemade käsitlemisel ei pruugi alati lõppeda arendatava mängu jaoks positiivses valguses.

KOKKUVÕTE

Analüüsidest erinevaid allikaid selgus, et probleem naiste väärkohtlemise ja alavääristamise kohta digitaalsetes mängudes on siiani aktuaalne. Naismängijatesse suhtutakse justkui sissetungijatesse, kellel ei ole lubatud antud valdkonnaga tegeleda. Neid kiusatakse taga nende soo ja oskuste pärast, kuigi viimased võivad isegi ületada sama valdkonna meeste oma. Mängudes olevad naistegelased saavad aga karmi kohtlemise aluseks. Neid koheldakse justkui objekte, kellel ei ole mängudes mingisuguseid õiguseid ning nendega võidakse ümber käia kujutlusvõime piirides. See tuleneb eelkõige sellest, et videomängude arendajad üritavad igal viisil oma toodet müüa, et võimalikult palju raha teenida. Selle tõttu pannakse rohkelt ressursse kohtadesse, mis tunduvad olevat suunatud mängijaskonna ihadele. Sellest mõjutatult üritatakse välja mõelda väga palju erinevaid põhjuseid, kuidas antud käitumisviis võiks olla lubatud. Tagaplaanile jääb aga võimaliku suurepärase mängu arendamine ja mis omakorda võib langetada videomänguturu üleüldist kvaliteeti.

Kuigi murekoht on endiselt päevakohane, ei tähenda see seda, et absoluutselt kõik mänguarendajad selle harrastamist kasutavad. Videomängutööstuses on sarnaselt eelpool mainitud problemaatilistele mängudele ka suurepäraseid mängu, mis nimetatud küsitatava viisi asemel suunavad oma tähelepanu muudele elementidele ning selle tõttu jäävad meelde kui jalustrabavate kunstiteostena. Selle asemel, et panna rõhku väärkohtlemisele või ebaloomulikele proportsioonidele, luuakse kaasahaarav süžee, mitmekülgsed tegelased, lummas keskkond nii visuaalselt kui muusikaalselt ja üldjoontes väärt mäng. Samuti loodab autor, et rohkem mänguarendajaid võtaks ette suuna, kus üritatakse teha valmis korralik mäng, selle asemel, et ajada taga võimalikult suurt läbimüüginumbrit, mis tuleb iseenesest hästi tehtud mänguga.

Tulevikus võiks see seminaritöö olla abistavaks materjaliks samalaadse bakalaureusetöö kirjutamisel, kus empiirilise uuringu käigus leitakse, kuidas suhtuvad erinevad antud valdkonnaga seotud naissoo esindajad nimetatud probleemi ning milline on nende seisukoht üha suurenevas videomängutööstuses.

KASUTATUD KIRJANDUS

Yee, N. (2017, 19. jaanuar). *Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre*. Loetud aadressil: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>

Statista. (2017). *Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2017, by gender*. Loetud aadressil: <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>

D'Anastasio, C. (2017, 20. jaanuar). *Study Shows Which Video Game Genres Women Play Most*. Loetud aadressil: <https://kotaku.com/study-shows-which-video-game-genres-women-play-most-1791435415>

McKinney, L. (2016, 24. aprill). *6 Ridiculous Excuses Game Designers Gave For Sexist Costumes*. Loetud aadressil: <http://www.cracked.com/blog/6-ridiculous-excuses-sexy-video-game-costumes/>

Takahashi, D. (2016, 8. juuni). *PwC: Game industry to grow nearly 5% annually through 2020*. Loetud aadressil: <https://venturebeat.com/2016/06/08/the-u-s-and-global-game-industries-will-grow-a-healthy-amount-by-2020-pwc-forecasts/>

Conditt, J. (2014, 27. oktoober). *Report: Men play more MMOs, FPSes; women rule mobile, RPG*. Loetud aadressil: <https://www.engadget.com/2014/10/27/report-men-play-more-mmos-fpses-women-rule-mobile-rpg/>

Tanner, N. (2011, 15. juuni). *FEMALE GAME CHARACTERS GET REAL*. Loetud aadressil: <http://www.ign.com/articles/2011/06/15/female-game-characters-get-real>

Waterlow, L. (2016, 23. Veebruar). *'Rape and death threats are common': Women gamers reveal the vile online abuse they receive EVERY DAY from men who say they should 'get back in the kitchen'*. Loetud aadressil: <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-3454588/Women-gamers-reveal-vile-online-abuse-receive-DAY-men-say-kitchen.html>

McNeilly, J. (2007, 7. detsember). *Portal is the most subversive game ever*. Loetud aadressil: <https://www.gamesradar.com/portal-is-the-most-subversive-game-ever/2/#article-body>

Carpinetti, C. (kuupäev puudub). *Tomb Raider Timeline*. Loetud aadressil: <http://tombraders.net/stella/timeline.html>

Electronic Arts. (2009). *Mirror's Edge Art & Characters*. Loetud aadressil:
<http://www.creativeuncut.com/gallery-13/me-faith-connors5.html>

Pan European Game Information. (kuupäev puudub). *Mängužanrid*. Loetud aadressil:
<http://www.pegi.info/et/index/id/177/>

Valve Corporation. (2011). *Portal 2 screenshots, images and Pictures*. Loetud aadressil:
<https://www.giantbomb.com/images/1300-2080768>