



Osaamista  
ja oivallusta  
tulevaisuuden  
tekemiseen

Kuura Korkiakoski

# Hahmosuunnittelu ja videopelien sukupuolistereotyytiat

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestintä

Opinnäytetyö

3.5.2019

Tekijä(t) Otsikko	Kuura Korkiakoski Hahmosuunnittelu ja videopelien sukupuolistereotyyppiat
Sivumäärä Aika	41 sivua 3.5.2019
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	lehtori Kristian Simolin
<p>Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia sukupuolta ja sukupuolen esittämistä hahmosuunnittelijan näkökulmasta ja analysoida videopeleille tyypillisiä sukupuolistereotyyppisiä, sekä antaa lukijalleen eväät tulevaan median ja sukupuolen esittämisen kriittiseen pohdintaan. Työssä lähestytään sukupuolta modernin sukupuolentutkimuksen kautta ja pohditaan peleissä esiintyviä stereotyyppisiä sukupuolen esityksiä ja niiden yhteiskunnallisia vaikutuksia.</p> <p>Opinnäytetyön teoriaosuus on jaettu kahteen osioon. Ensimmäisessä puoliskossa avataan perusteellisesti, mitä sukupuoli on, käyttäen apuna biologisen ja sosiaalisen sukupuolen käsitteitä, sekä tutkitaan, millä tavoin sukupuolta esitetään ja tulkitaan ja millä tavoin hahmosuunnittelija voi käyttää näitä keinoja hyödykseen.</p> <p>Teoriaosuuden toisessa puoliskossa eritellään muutamia erilaisia videopeleistä löytyviä sukupuolistereotyyppisiä, mitä tulee mies-, nais- ja muunsukupuolisiin hahmoihin. Lisäksi pohditaan syvällisemmin, mistä nämä stereotyyppiat juontavat juurensa, miksi ne ovat niin yleisiä ja millaisia seurauksia niillä voi olla.</p> <p>Opinnäytetyön käytännön osuutena käydään läpi hahmoparin suunnitteluprosessi, jossa käytetään apuna teoriaosuudessa eriteltyjä sukupuolen esittämisen tapoja. Hahmopari luodaan peli- ja 3D-mallinnustarkoitusta varten, ja molempien hahmojen on tarkoitus rikkoa videopelihahmojen sukupuolistereotyyppisiä omilla tavoillaan.</p>	
Avainsanat	sukupuoli, hahmosuunnittelu, pelihahmot, pelit

Author(s) Title	Kuura Korhikoski Character Design and Gender Stereotypes in Video Games
Number of Pages Date	41 pages 3rd of May 2019
Degree	Bachelor's Degree
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Kristian Simolin, Senior Lecturer
<p>The goal of this thesis is to inspect gender and gender representation from the perspective of a character designer, and to analyze gender stereotypes that are prevalent in video games, as well as to give its reader the means by which to further critically analyze the media and gender representation. The thesis approaches gender through the lens of modern gender theory, and discusses various stereotypical representations of genders in video games, and the societal effects of those stereotypes.</p> <p>The theoretical part of this thesis is divided into two parts. The first part discusses what gender is, using the concepts of biological and social gender, as well as inspects how gender is presented and interpreted, and how a character designer might use these concepts in their work.</p> <p>In the second half of the theoretical part the thesis names various different gender stereotypes found in video games. These stereotypes include male, female and non-binary characters. The thesis also analyzes where these stereotypes come from, why they are so prevalent, and what kind of societal effects they might have.</p> <p>The practical part of the thesis goes over the design process of a pair of characters that uses the various ways of gender presentations discussed in the theoretical part. The characters are designed to be 3D modeled for a game, and both of the characters are meant to break video game gender stereotypes in their own ways.</p>	
Keywords	gender, character design, game characters, video games

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Hahmosuunnittelu ja sukupuoli	2
2.1	Mitä on sukupuoli?	2
2.1.1	Biologinen sukupuoli	2
2.1.2	Sosiaalinen sukupuoli	3
2.1.3	Itsemäärittely	4
2.2	Miten sukupuolta esitetään?	5
2.2.1	Anatomia	5
2.2.2	Tyyli	7
2.2.3	Värit	8
3	Videopelihahmojen sukupuolistereotyyppiä	9
3.1	Mieshahmot	10
3.1.1	Jokamies	10
3.1.2	Lihaskimppu	11
3.1.3	Laiheliini	12
3.2	Naishahmot	13
3.2.1	Seksipommi	13
3.2.2	Prinsessa	14
3.2.3	Persoonallisuutena tyttö	14
3.3	Ei-binääriset hahmot	15
4	Syitä ja seurauksia	16
4.1	Mieshahmot	16
4.2	Naishahmot	19
4.3	Ei-binääriset hahmot	21
4.4	Stereotyyppien yhteiskunnallinen merkitys	22
5	Omien hahmojen suunnittelu	24
5.1	Motivaatio ja lähtökohdat	24
5.2	Suunnittelu	26
5.2.1	Inger	26
5.2.2	Saiva	30
6	Yhteenveto ja pohdintaa	35



## 1 Johdanto

Median rooli yhteiskunnassamme tiedonvälittäjänä, suunnannäyttäjänä ja asenteiden ylläpitäjänä on aina ollut merkittävä, ja se on vain kasvanut digitalisaation aikakaudella. Tänä päivänä videopelit ovat yksi maailman suurimmista teknologiabisneksistä, ja peleistä on tullut osa valtamediaa. Tämän päivän yhteiskunta on entistä avoimempi, mitä tulee sukupuolen moninaisuuteen – perinteisiä sukupuolirooleja rikotaan jatkuvasti ja valtavirrassakin on alettu huomaamaan sukupuolibinääriin ulkopuolelle asettuvat ihmiset. Silti videopeleissä on havaittavissa selkeitä kaavoja ja stereotyyppisiä, joita noudatetaan pelihahmoja suunniteltaessa, jotka heijastavat vanhentuneita ja loukkaavia asenteita sukupuoleen, sukupuolirooleihin ja seksuaalisuuteen liittyen.

Tämän opinnäytetyön teoreettinen osuus koostuu kahdesta osiosta, jotka käsittelevät sukupuolta ja sen esittämistä, etenkin videopeleissä, ja tämän esittämisen yhteiskunnallisia vaikutuksia. Esittelen modernia sukupuolen teoriaa, ja avaan lukijalleni, mitä sukupuoli on ja miten sitä tulkitsemme. Käsitelen myös sukupuolen visuaalista esittämistä ja tämän esittämisen tulkintaa – mitä ulkonäköpiirteitä tulkitsemme sukupuolisiksi, ja miksi. Teoreettisen osuuden toisessa puoliskossa keskityn sukupuolen esittämiseen nimenomaan videopeleissä, ja nimeän muutamia peleistä löytämiäni stereotyyppisiä, mies-, nais- ja muunsukupuolisiin hahmoihin liittyen. Pohdin myös perusteellisesti näiden stereotyyppien syitä ja seurauksia.

Oman tekemisen osuudessa pyrin hyödyntämään teoriaosuudessa löytämäni tietoa suunnitellessani kaksi omaa hahmoani ja avaamaan omaa lähestymistapaani hahmosuunnitteluun. Suunnittelen hahmoparin 3D-mallinnus- ja pelitarkoitusta varten, vaikka en itse mallinnusosiota tässä opinnäytetyössä käsittele. Käytän hahmojen inspiraationa pohjoismaista mytologiaa ja historiaa, ja pyrin molempien hahmojen kohdalla hyödyntämään eri sukupuolen esittämisen keinoja tavoilla, jotka poikkeavat videopeleissä usein nähtävästä stereotyyppisestä sukupuolen esittämisestä.

Tarkoitukseni on tällä opinnäytetyöllä avata sukupuolta, sen visuaalista esittämistä ja tulkintaa ja antaa sekä hahmosuunnittelijoille että pelaajille eväät tutkia kriittisesti sukupuolen esittämistä niin omissa töissään kuin kuluttamassaan mediassakin. Tarkoitukseni on myös osoittaa, että sukupuolta voi esittää monilla tavoin, ja näyttää, miksi erityisesti videopelien sukupuolirepresentaatio on monin tavoin kaavoihin kangistunutta ja miksi näistä kaavoista on syytäkin poiketa.

## 2 Hahmosuunnittelu ja sukupuoli

### 2.1 Mitä on sukupuoli?

Jotta voidaan tutkia hahmosuunnittelun ja sukupuolen esittämistä hahmosuunnittelussa, on ensin selvitettävä muutamia perusasioita, joista olennaisin on: mitä sukupuoli ylipääntään on? Niin biologiasta kuin sukupuolentutkimuksestakin käsitteitä löytyy monia, mutta aion tässä opinnäytetyössä lähestyä sukupuolta kahden eri perusmääritelmän avulla ja avata näiden määritelmien kautta muutamia sukupuolta selittäviä teorioita sekä niiden vahvuuksia ja heikkouksia. Haluan tällä peruskatsauksella eri teorioihin avata, että sukupuoli on laajempi, monimutkaisempi eikä niin kaksijakoinen asia kuin monesti oletetaan.

Englannin kielessä sukupuolelle on kaksi sanaa, ”sex” ja ”gender”, ja vaikka molemmat voidaan suomentaa sanaksi ”sukupuoli”, termeillä on tarkemmat merkitykset. Tarkemmin sanan ”sex” voisi kääntää merkitsemään ”biologista sukupuolta” ja ”gender” taas ”sosiaalista sukupuolta”. Käytän näitä kahta käsitettä keinona, jonka kautta lähden avaamaan sukupuolta.

#### 2.1.1 Biologinen sukupuoli

Biologinen sukupuoli on yksinkertainen, perinteinen, yhteiskunnassamme lähes itsestäänselvyydeksi muodostunut määritelmä. Sukupuolia on kaksi, mies ja nainen, ja fyysiset ja biologiset tekijät – esimerkiksi kromosomit, hormonit ja sukuelimet – määrittelevät henkilön sukupuolen. Henkilö, jolla on XY-kromosomit, jonka keho tuottaa testosteronia ja jolla on penis ja kivekset, on mies, ja henkilö, jolla on XX-kromosomit, estrogeeniä tuottava keho sekä emätin ja kohtu, on nainen. Teoria on yksinkertainen ja helposti ymmärrettävä, sillä fyysiset erot ovat usein helposti havaittavissa, ja etenkin sukuelimet ovat usein syntymän hetkellä sukupuolen määrittävä tekijä. Tästä hieman kompleksimpi versio on sukupuoliessentialismin (engl. gender essentialism) teoria, joka tuo mukaan myös psykologisia eroja, mutta silti pitää miesten ja naisten välisiä eroja absoluuttisina ja perustavanlaatuisina. Keskityn kuitenkin suppeampaan biologisen sukupuolen käsitteeseen, sillä opinnäytetyöni käsittelee pääosin ulkoisia piirteitä.

Kun biologista sukupuoliteoriaa tarkastelee lähemmin, se ei kuitenkaan ole täysin kattava, sillä se ei ota lainkaan huomioon poikkeuksia perinteiseen mies-naisjakoon. Intersukupuolinen on termi, jota käytetään henkilöistä, joiden sukupuoliominaisuudet eivät sovi tyyppillisten mies- ja naiskäsitteiden alle. Näitä voivat olla esimerkiksi erinäiset kromosomivariaatiot ja sisäisten tai ulkoisten sukuelimien variaatiot. Prosentuaalisesti intersukupuolisten henkilöiden määrää on vaikea arvioida, sillä vain pieni osa intersukupuolisuutta aiheuttavista poikkeamista näkyy ulkoisesti syntymän hetkellä, kun lapsen sukupuoli määritellään, mutta intersukupuolisia on arviolta yhtä paljon kuin Downin syndrooman kanssa eläviä ihmisiä. (Ristkari, Suni & Tyrni 2018, 21.) Tämä on toki pieni prosentti, mutta jo itsessään demonstroi, että biologinen sukupuoli ei ole niin absoluuttinen tai selkeä asia kuin usein annetaan ymmärtää. Lisäksi jos mukaan otetaan käsitys sukupuoli-kokemuksesta eli siitä, minkä sukupuolen henkilö kokee omakseen, löytyy ristiriitoja ”biologiseen” tai syntymässä määritellyn sukupuoleen vielä enemmän.

### 2.1.2 Sosiaalinen sukupuoli

Sukupuoli ei toki ole vain biologinen asia. Sukupuolikokemus on psykologinen asia, jota ei ole tutkimuksissa voitu yhdistää mihinkään yksittäiseen biologiseen seikkaan, ja sukupuoleen kuuluvat kehollisten seikkojen ja oman kokemuksen lisäksi myös yhteisön normit ja määritelmät sekä tavat toimia ja nähdä muita ihmisiä. (Ristkari ym. 2018, 21.)

Filosofi Judith Butler kyseenalaistaa ruumiin merkityksen sukupuolelle kirjassaan *Hankala sukupuoli* (2006) kokonaan. Butlerin mukaan sukupuoli on esitystä, performanssia, toistuvaa toimintaa, ja täten sukupuoliä ei voi olla oikeita tai vääriä, ei todellisia tai näennäisiä. Koska Butlerin alkuperäinen teos on varsin filosofista ja vaikealukuistakin tekstiä, monet ovat yrittäneet selkeyttää ja yksinkertaistaa hänen sanojaan myöhemmissä teoksissa. Yksi näistä on filosofi Oliver Thorn videossaan *What is Gender?* (2016), jossa hän kärjistää, että Butler ei tarkoita sukupuoliperformanssilla samanlaista performanssia kuin esimerkiksi näyttelijän performanssi lavalla. Sukupuoliperformativismi (engl. gender performativism) on sellaisten normien toistoa, joiden pohjalta sukupuoli määritellään. Sukupuolen määrittelijä tämän teorian mukaan ei ole henkilö itse, vaan yhteiskunta ja lähipiiri opettaa hänelle sukupuolinormit ja ylläpitää näitä, eli sukupuoli on sosiaalinen konstruktio (Thorn, 2016).



Niin cis- kuin transsukupuolisetkin ihmiset eli henkilöt, joiden sukupuoli-identiteetit vastaavat tai eivät vastaa heidän syntymässä määriteltyä sukupuoltaan, esittävät omia sukupuolisia performanssejaan. Koska sukupuoli on esitettyä, biologiset tai anatomiset ominaisuudet eivät määrittele sitä – esimerkiksi naiseksi syntymässä sukuelinten perusteella määritelty henkilö voi sosiaaliselta sukupuoleltaan kuitenkin olla mies, kun hän esittää, samoin kuin cissukupuolinen vastineensa, miehen performanssia. Sukupuolen ominaisuudet ja sukupuolen esittäminen – ruumiilliset eleet, liikkeet, erilaiset tyyliä – ovat sukupuoliperformativisuuden teorian mukaan itsessään sukupuolta aikaansaavia performansseja, eivätkä jonkin todellisen sisäisen, essentialistisen sukupuolen ilmaisuja (Thorn, 2016).

Thorn kuitenkin videossaan nostaa vielä sukupuoliessentialismin ja sukupuoliperformativisuuden teorioiden lisäksi esille Julia Seranon teorian alitajuisesta sukupuolesta (engl. subconscious sex). Suurelle osalle ihmisistä sukupuoli-identiteetti on jotain, joka tuntuu oikealta heille, eli se todella on jonkinlaisen sisäisen sukupuolen ilmaisu. Alitajuinen sukupuoli on selitys sille, miksi esimerkiksi monet transsukupuoliset ihmiset kokevat ristiriitaa sisäisen sukupuolikokemuksen ja ulkoisesti määritellyn sukupuolen välillä jo varhaisella iällä, ennen kuin he ovat oppineet sukupuolinormeja ja niiden toistamista. (Thorn 2016.) Seranon teorian mukaan yhteiskunnalliset sukupuolinormit kuitenkin vaikuttavat alitajuisen sukupuolen tulkintaan merkittävästi, ja Thorn (2016) tulkitseekin alitajuisen sukupuolen ja sukupuoliperformativisuuden teorioiden sopivan yhteen – alitajuinen sukupuoli ohjaa ihmistä kohti niitä performansseja, jotka sisäisesti tuntuvat oikeilta.

Sosiaalinen sukupuoli on monimutkainen ja hieman vaikeasti määriteltävä asia, mutta olennaisinta on ymmärtää, että se ei ole kulttuurillinen tulkinta biologisesta sukupuolesta (Butler 2006, 55) vaan normien kannattelema sosiaalinen konstruktio, jonka tulkintaan eri ihmisillä on eri lähtökohtia. Monet sukupuoliteoreetikot, kuten Butler ja Serano korostavatkin, että sukupuoli on jotain, jota muokkaavat ja jonka perusteella toimivat sekä henkilö itse että ulkopuoliset henkilöt (Thorn, 2016).

### 2.1.3 Itsemäärittely

Olen rajannut sukupuolen pitkälti ulkoisiin piirteisiin ja ulkoiseen tulkintaan tässä lyhyessä katsauksessa sukupuolen moninaisuuteen, sillä käsittelen sukupuolta hahmosuunnittelun näkökulmasta, jolloin visuaaliset piirteet ovat oleellisia. Tämä ei kuitenkaan

tarkoita, että sukupuoli olisi vain päältäpäin havaittavia piirteitä – joita käsittelen seuraavassa luvussa – vaan monet sukupuolen moninaisuuden puolesta puhuvat aktivistit korostavat itsemäärittelyn tärkeyttä, kuten myös Ristkari, Suni ja Tyni (2018).

Sukupuolen moninaisuutta kohdatessa on tärkeä muistaa, että se, mitä päällepäin näkyy, ei välttämättä ole koko totuus. Henkilön kokemus omasta sukupuolesta voi olla monista syistä ristiriidassa hänen ulkoisen performanssinsa kanssa, mutta tämä ei tarkoita, että hänen kokemuksensa ei olisi tosi. Monen ei-binäärisen eli muunsukupuolisen henkilön käytös tai pukeutuminen voi koostua perinteisesti maskuliiniseksi tai feminiiniseksi tulkituista seikoista, erityisesti koska lähes kaikki asiat jaetaan joko miesten tai naisten asioiksi kaksijakoisessa sukupuolijärjestelmässä. Tämä ulkopuolelta tuleva määrittely ei kuitenkaan viime kädessä määrittele henkilön sukupuolta, vaan enemmänkin ohjaa ulkopuolisten tulkintaa hänen sukupuolestaan – tulkintaa, joka voi hyvinkin olla väärässä ja jota ei pidä olettaa totuudeksi kysymättä.

## 2.2 Miten sukupuolta esitetään?

Nyt kun olemme selvittäneet, mitä sukupuoli on, voimme alkaa tutkia, miten sukupuolta esitetään visuaalisesti. Tutkin tässä alaluvussa ulkoisia piirteitä, jotka yhteiskunnassamme usein merkitään feminiiniseksi tai maskuliiniseksi, käyttäen apuna hahmosuunnittelun perusperiaatteita, mutten kuitenkaan käy tarkkaan läpi hahmosuunnittelun perusteita, vaan oletan, että lukijallani on näistä ainakin alustava ymmärrys. Sukupuolen esittämiseen kuuluu lähes aina myös käytös ja kehonkieli, mutta rajaan käsittelemäni aiheen ulkonäköön.

Sukupuolitettujen piirteiden havaitseminen voi vaikuttaa siihen, miten katsojat tulkitsevat hahmoa (Sloan 2015), joten hahmosuunnittelijan on tärkeä tietää, millaisista osista hahmon sukupuolen tulkinta koostuu. Oli sitten kyseessä vahvasti tyylitelty karikatyyri tai fotorealistinen hahmo, esittelemäni piirteet kuitenkin pätevät kaikkiin hahmoihin.

### 2.2.1 Anatomia

Hormonitasojen vaihtelusta aiheutuvat erot anatomiassa ovat eräitä vahvimmin sukupuolista tulkintaa ohjaavia piirteitä – pukeutumisesta ja käytöksestä riippumatta, selkeästi testosteronin muokkaama keho tulkitaan usein maskuliiniseksi ja estrogeenien

muokkaama feminiiniseksi. Robin Sloan käsittelee hormonitasoista aiheutuvia eroja varsin hyvin kirjassaan *Virtual Character Design for Games and Interactive Media* (2014), mutta korostaa, että hormonitasojen vaihtelua esiintyy myös mies- ja naiskategorioiden sisällä. Hahmoja suunniteltaessa ei siis ole sopivaa pitää anatomisia eroja absoluuttisina sukupuolen määreinä, vaan on pyrittävä luomaan hahmoja, jotka ovat kehoiltaan yhtä monimuotoisia kuin ihmiset todellisuudessa ovat. Määrittelen tässä luvussa maskuliinisen ja feminiinisen kehon, kuten Sloan, hormonitasojen perusteella – maskuliinisuus tässä yhteydessä viittaa korkeaan testosteronitasoon ja feminiinisyys korkeaan estrogeenitasoon.

Testosteronin vaikutus kehossa näkyy mm. suurempana lihasmassana, suurempana kokona, käsien ja jalkojen suurempana kokona, sekä karvoituksessa. Maskuliinisessa kehossa myös rasva kertyy vyötärölle ja mahaan, sillä estrogeenit vaikuttavat rasvan kertymiseen eri paikkoihin. Kasvoissa testosteronin vaikutus näkyy vahvemmissa muodoissa – maskuliiniset kasvot ovat kulmikkaammat, kulmaluu korostuneempi, leuka vahvempi, sekä nenä suurempi. Testosteroni myös lisää karvoitusta kasvojen alueella, joten parrankasvu mielletään maskuliiniseksi. (Sloan 2015.)

Estrogeenien vaikutus kehoon näkyy mm. rintojen kasvuna ja lantion levenemisenä murrosiässä. Estrogeenit vaikuttavat myös, kuten edellä mainitsin, rasvan kertymiseen – feminiinisessä kehossa rasva kertyy lantiolle, reisiin, takamukseen ja rintoihin. Muut feminiiniset kehonpiirteet, kuten maskuliiniseen kehoon verrattuna pienempi koko, ovat enemmänkin testosteronin puutetta kuin suoraan estrogeenien vaikutusta. Tämä näkyy myös kasvoissa – ilman testosteronin vaikutusta feminiiniset kasvot eivät muutu yhtä vahvasti murrosiässä, vaan ovat pyöreämmät, silmät suhteessa suuremmat ja nenä pienempi. (Sloan 2015.)

Sukuelimet ja toissijaiset sukupuoliominaisuudet kuten rinnat myös vaikuttavat kehon sukupuolen tulkintaan. Nämä ominaisuudet eivät kuitenkaan ole absoluuttisia sukupuolen tulkinnan määrittäjiä, vaan tulkinta on monien asioiden summa – transnaisella voi esimerkiksi olla penis, mutta hänen kehonsa voi hormonikorvaushoitojen ansiosta olla varsin feminiininen. Anatomian piirteitä usein myös korostetaan tai peitetään vaatetuksella – naishahmolla voi esimerkiksi olla rintoja korostavat rintaliivit tai transmieshahmolla rintoja litistävä binder, jolloin litteämpi rintakehä lisää maskuliinista tulkintaa.

### 2.2.2 Tyyli

Tyyli, kuten vaatetus, hiusmuoti ja meikki, ovat anatomian jälkeen suurin seikka, joka vaikuttaa ulkoiseen sukupuolen tulkintaan. Tietyt tyylit mielletään sukupuolittuneiksi, ja avaavat niitä tässä luvussa, mutta kuten jo aiemmin mainitsin, kehon anatomia usein vaikuttaa tulkintaan enemmän kuin esimerkiksi vaatetus, joten ei ole mitään syytä, etteikö näiden osalta voisi rikkoa normeja. On myös tärkeää muistaa, että monet näistä tyyliin liittyvistä sukupuoliassosiaatioista ovat täysin kulttuuri- ja aikasidonnaisia.

Vaikka länsimaisessa yhteiskunnassa vahva raja miesten ja naisten vaatteiden välillä on hälvenemässä, on tiettyjä perinteisiä vaatteita ja asuja, jotka edelleen mielletään maskuliiniseksi tai feminiiniseksi. Perinteinen juhlapukeutuminen, puvut ja leningit, ovat yhä vahvasti sukupuolittuneita. Mekot ja hameet ylipäätään mielletään feminiiniseksi, mutta tämä on kuitenkin kulttuuri- ja aikasidonnaista. Monissa afrikkalaisissa kulttuureissa kie-taisuhame on kaikille sukupuolille käytännöllinen ja kevyt vaate, ja esimerkiksi Skotlan-nissa kiltti on tärkeä osa skottimiehen juhlapukeutumista. Euroopassa teollisen vallan-kumouksen jälkeen sukupuoli- jaottelu pukeutumisessa tiukentui, mutta keskiajalta 1600-luvulle hameet ja sukkahousumaiset vaatteet olivat tyypillinen osa miesten pukeutu-mista. Vaatteilla voidaan myös korostaa aiemmin käsiteltyjä maskuliinisia ja feminiinisiä anatomisia piirteitä, kuten leveiden olkapäiden korostus olkatoppauksilla tai hartioille asetettavilla haarniskan osilla tai feminiinisen muodon korostus esimerkiksi korsetilla.

Anatomisten piirteiden korostaminen voi myös olla niiden paljastamista, ja jo tähän pal-jastamisen tapaan liittyy sukupuoli- jaottelua. Perinteisesti miehet ja naiset saavat näyttää paljaista kehoistaan eri osia – naisten tulee peittää rintansa, kun taas litteän, maskuliinisen rintakehän paljastamista ei mielletä samalla tavalla seksuaaliseksi. Rinto-jen peittämiseen tehdyt vaatteet, kuten rintaliivit ja bikinien yläosat, ovat lähes poikkeuk-setta feminiiniseksi tulkittu vaate, kuten myös monet muut alusvaatteet tai alusvaatteiden oloiset vaatteet, esimerkiksi sukkahousut ja korkeavartiset sukat ja saappaat.

Hiustyylit ovat tänä päivänä pitkälti neutraaleja – pitkät hiukset eivät enää automaattisesti luo feminiinistä tulkintaa tai lyhyet maskuliinista. On kuitenkin joitain hiustyyliä, jotka luetaan feminiiniseksi, erityisesti lapsellisiksi ja tyttömäisiksi, kuten saparat tai joissain tapauksessa otsatukka. Usein myös hiustyylit ja kampaukset, jotka vaativat vaivannaköä tai laittautumista, kuten tarkkaan kiharretut tai muotoillut hiukset, nähdään feminiinisinä. Laittautuminen ylipäätään, etenkin meikkaaminen, on vahvasti feminiinisenä pidetty

asia, joten suurimmassa osassa tapauksista näkyvä meikki vahvistaa hahmon feminiinistä tulkintaa. Tästä poikkeuksena ovat kuitenkin esimerkiksi erilaiset sotamaalaukset, tai vaikka gootin tai punkkarin käyttämä silmänrajausväri.

### 2.2.3 Värit

Värit vaikuttavat hahmon tulkintaan monen muunkin seikan osalta, kuin vain sukupuolen, mutta on mahdollista löytää tiettyjä yhtäläisyyksiä värien tunneassosiaatioiden, ja tiettyjen feminiiniseksi tai maskuliiniseksi miellettyjen piirteiden välillä, ja täten käyttää värejä ohjaamaan sukupuolen tulkintaa. Sukupuolen tulkinta värien perusteella on hienovaraisempaa ja vivahteikkaampaa kuin pinkkiin pukeutuvat tytöt ja siniseen pukeutuvat pojat. Sloan (2014, 36) esittelee eri väreille useita mahdollisia konnotaatioita, joita käytän pohjana tähän tulkintaani. Oletan myös tässä alaluvussa, että lukijallani on perusymmärrys väriteoriasta.

Maskuliinisuuteen perinteisesti assosioidaan usein piirteitä, kuten valta, voimakkuus, energisyys, aktiivisuus, aggressiivisuus ja jopa kovuus. Näitä piirteitä on mahdollisuus peilata eri väreillä eri tavoin. Punaiseen väriin assosioidaan usein valtaa ja voimakkuutta, energisyyttä ja aggressiivisuutta, oranssiin intoa ja energisyyttä, ja siniseen voimakkuutta ja maskuliinisuutta. Lila on myös perinteisesti aateliisuuteen yhdistetty väri, joten sillä on valtaan liittyviä konnotaatioita. (Sloan 2015, 36.) Lisäksi kovuutta voi mielestäni esittää murretuilla, kylmillä sävyillä sekä tummilla väriarvoilla.

Perinteisesti feminiiniseksi mielletään piirteitä, kuten herkkyyys, pehmeys, viattomuus, harmonisuus ja hoivaavuus. Sinisiin sävyihin usein assosioidaan feminiinisyys juuri sen pehmeiden, harmonisten konnotaatioiden takia. Vihreän sävyt voivat myös viestiä harmonisuutta ja hedelmällisyyttä. (Sloan 2015, 36.) Viattomuutta ja herkkyyttä taas usein viestitään vaaleilla väreillä, kuten pastellisävyillä, jotka ovatkin usein lapsellisuuden assosioituja värejä. (Sloan 2015, 35.)

Kaikki sukupuoli- ja tunneassosiaatiot, joita väreihin yhdistetään, ovat vahvasti kulttuurisidonnaisia. Esimerkiksi vaaleanpunaisen ja vaaleansinisen tyttö-poika-jaottelu länsimaissa on varsin uusi tulkinta: ennen toista maailmansotaa, värit olivat päinvastoin – vaaleanpunainen oli poikien väri ja vaaleansininen tyttöjen. Toisaalta jotkut lähteet 1910-luvulta jakoivat sinisen ja vaaleanpunaisen muiden kategorioiden, kuten hiusten tai sil-

mien värin, mukaan. (Maglaty, 2011.) Tänä päivänä tämä näiden kahden värin sukupuoliassosiaatio on kuitenkin niin vahva, että lähes kaikki vaaleanpunaiseen tai magentaan tahtavat värit assosioidaan feminiinisyyteen, vaikka tämä sukupuoli jaottelu on täysin keinotekoinen.

Kaikilla väreillä on tietenkin näiden edellämaitsemieni assosiaatioiden lisäksi runsaasti muita merkityksiä, ja hahmosuunnittelijan olisi siis hyvä ottaa huomioon kaikki assosiaatiot väripaletteja valitessaan. Mitkään tässä sukupuolen esittämistä käsittelevässä luvussa esittelemäni seikat, värien tapaan, eivät ole absoluuttisia, vaan tarkoitukseni on niitä avaamalla antaa hahmosuunnittelijalle eväät sukupuolen esittämisen ymmärtämiseen. Kuten aikaisemmin totesin, ulkoiset piirteet eivät ole se seikka, joka viime kädessä määrittelee sukupuolen, joten hahmosuunnittelija voi halutessaan jopa siis sivuuttaa täysin mainitsemani sukupuolen esittämisen piirteet ja luoda hahmon vain tämän persoonallisuuden tai tehtävän perusteella. Hahmoa ja hänen sukupuoltaan kuitenkin tulkitsee yleisö, jolle sukupuolitettujen piirteiden havaitseminen on luontaista, joten edellämaitut esittämisen tavat joka tapauksessa ohjaavat tulkintaa, ja hahmosuunnittelijan on oltava niistä tietoinen osataksaan ohjata tulkintaa haluamaansa suuntaan – tai tarkoituksellisesti hämmentääkseen.

### 3 Videopelihahmojen sukupuolistereotyytiat

Nyt kun olen käynyt läpi, mitä sukupuoli on ja miten sitä esitetään, haluan tutkia lähemmin sukupuolen esitystä videopeleissä. Videopelejä tarkastellessa on helppo huomata, että pelihahmojen sukupuolen esitys on varsin kaksijakoista, stereotyyppistä ja rajoituttua. Avaan tätä selkeää sukupuoli jaottelua esimerkkien kautta – olen määritellyt videopeleistä löytämilleni mies-, nais-, ja muunsukupuolisille hahmoille erinäisiä stereotyyppisiä, joiden syitä ja seurauksia avaam ne esiteltyäni.

Keskityn jälleen kerran stereotyyppisiä määrittäessäni pääosin ulkoisiin piirteisiin, mutta huomioin myös, mitä persoonallisuuspiirteitä ulkoisilla piirteillä pyritään viestimään näissä tapauksissa. Tyypit, joita tässä käsittelen, ovat itse määrittelemiäni näkemäni ja kokemani perusteella pelien kuluttajana, mutta jotkin tyypeistä ovat niin laajalti tunnettuja, että niitä ovat esitelleet muutkin tekijät – kuten esimerkiksi Jokamies-stereotyyppiä

esitellyt journalisti Matt Bradford Gamesradarin artikkelissaan (2013), tai Persoonallisuutena Tyttö –stereotyyppiä kritisoinut mediakriitikko Anita Sarkeesian (2013).

### 3.1 Mieshahmot

#### 3.1.1 Jokamies



Kuvio 1. Jokamies-hahmoja. Vasemmalta oikealle: Booker Dewitt (BioShock Infinite), Nathan Drake (Uncharted-sarja), Solid Snake (Metal Gear Solid -sarja) ja Joel (Last of Us -sarja)

Jokamies on tyypillinen peliprotagonisti, ja myös erittäin helposti määriteltävissä. Hän on valkoihoinen, ruskeatukkainen, 30–50-vuotias mies, jolla on parta tai sänkeä. Hän on perinteisen maskuliininen, ruumiinrakenteeltaan pitkä ja hyvässä kunnossa, mutta ei niin suuri, että näyttäisi uhkaavalta. Rekvisiittaan hänellä usein kuuluu aseita, kuten kivääreitä tai pistooleita. Hänen värimaailmansa on tummanpuhuva, usein siniseen taittava. Jokamies esiintyy useimmiten peleissä, jotka ovat visuaaliselta ilmeeltään realistisia ja kertovat vakavaa tarinaa.

### 3.1.2 Lihaskimppu



Kuvio 2. Lihaskimppu-hahmoja. Oikealta vasemmalle: Örkki (World of Warcraft), Zangief (Street Fighter -sarja), Duke Nukem (Duke Nukem -sarja) ja Heavy (Team Fortress 2).

Lihaskimppu on toinen yleinen pelattavan hahmon arkkityyppi. Lihaskimpulla ei välttämättä ole juurikaan persoonaa - tai vaihtoehtoisesti älykkyyttä - lihastensa lisäksi, ja hänen ulkomuotonsa peilaa tätä. Lihaskimppu on uhkaava ja aggressiivinen, koomisenkin lihaksikas, mittasuhteiltaan epärealistinen, ja hän on erittäin maskuliininen: vahva leuka, vahvat kulmat ja leveät hartiat kuuluvat lihaskimpun ulkonäköön. Lihaskimppu käyttää joko nyrkkejään tai aseita, mutta hänen tapauksessaan aseet ovat karikatyyrimaisia, ylisuuria kanuunoita, miekkoja tai kirveitä. Lihaskimppua näkee etenkin fantasiaroolipeleissä ja tappelupeleissä.



### 3.1.3 Laiheliini



Kuvio 3. Laiheliini-hahmoja. Vasemmalta oikealle: Validar (Fire Emblem: Awakening), Waluigi (Super Mario -sarja), Akechi Mitsuhide (Sengoku Basara -sarja) ja The Architect (Dragon Age -sarja).

Kiero Laiheliini on perinteinen pahis. Vaikka hän voi olla kasvopiirteiltään tai ruumiinrakenteeltaan maskuliininen, häneen usein liitetään perinteisesti feminiinisiksi luettuja piirteitä käytöksen, yksityiskohtien tai pukeutumisen osalta, kuten esimerkkien hahmoilla hameet ja pitkät, verrattain elegantit sormet. Laiheliini on nimensä mukaisesti laiha, usein epärealistisen laiha, ja hänen mittasuhteensa ovat venytetyt. Laiheliinille, kuten monille pahishahmoille, usein annetaan iso nenä ja mulkoilevat silmät, ja värimaailmaltaan hän on tumma ja liilansävyinen.

## 3.2 Naishahmot

### 3.2.1 Seksipommi



Kuvio 4. Seksipommi-hahmoja. Vasemmalta oikealle: Miranda Lawson (Mass Effect 2), Ultimecia (Final Fantasy VIII), Quiet (Metal Gear Solid V: The Phantom Pain), ja Alexstrasza (World of Warcraft).

Seksipommi on kaikista vahvimmin vallalla oleva naishahmostereotypia videopeleissä, ja se voitaisiin jopa jakaa eri alaluokkiin esimerkiksi pelin genren, hahmon roolin tai persoonallisuuden perusteella, mutta käytän Seksipommia kattoterminä ja käsittelen stereotyyppiä yleisesti. Hahmon persoonallisuudella, roolilla tai työllä ei ole juurikaan vaikutusta hänen ruumiinrakenteeseensa. Hänen mittasuhteensa ovat usein epärealistiset ja korostetun feminiiniset: hänellä on suuret rinnat, kapea vyötärö, leveä lantio ja pitkät jalat. Hänen pukeutumisensa on joko paljastavaa tai erittäin ihonmyötäistä. Hän on kasvoiltaan perinteisen feminiininen ja kaunis: isot silmät, pieni nenä ja pyöreät kasvot. Jos Seksipommilla on aseita tai rekvisiittaa mukanaan, ne ovat usein pieniä tai hienotekoisia, kuten pistoolit tai erinäiset sauvat. Seksipommia näkee eniten fantasiaroolipeleissä ja tappelupeleissä, mutta tätä stereotyyppiä kuitenkin esiintyy lähes kaikissa videopeleissä.

### 3.2.2 Prinsessa



Kuvio 5. Prinsessa-hahmoja. Vasemmalta oikealle: Zelda (Legend of Zelda -sarja), Princess Peach (Super Mario -sarja) ja Emily Kaldwin (Dishonored).

Prinsessalla tarkoitan naishahmoa, joka ei välttämättä ole prinsessa, mutta hän on viaton, avuton, joko lapsi tai lapsenomainen ja usein pulassa, josta päähenkilön on hänet pelastettava. Ulkonäöltään Prinsessa on viattoman näköinen ja korostetun feminiininen. Hän on kaunis, isosilmäinen, usein pitkätukkainen ja hänen värimaailmansa on vaalea tai pastellisävyinen. Prinsessa on perinteisesti pukeutunut pitkään mekkoon ja hän on ruumiinrakenteeltaan hento. Hänellä on harvoin mukanaan rekvisiittaa.

### 3.2.3 Persoonallisuutena tyttö



Kuvio 6. Persoonallisuutena tyttö –hahmoja. Vasemmalta oikealle: Stella (Angry Birds -sarja), Wendy O. Koopa (Super Mario -sarja) ja Dixie Kong (Donkey Kong -sarja).

Viimeisenä mainittakoon Persoonallisuutena tyttö -stereotypia. Tämä hahmo on aina suhteessa omaan ryhmäänsä, joka koostuu aina useammasta mieshahmosta ja tämä hahmo on ainoa nainen. Kaikki hänen määrittelevät piirteensä ovat kärjistetyn feminiinisiä: hänellä on pitkät hiukset ja meikkiä, hänen asuunsa kuuluu esimerkiksi rusetteja tai koruja ja hän on värikoodattu pinkiksi.

### 3.3 Ei-binääriset hahmot

Sukupuolibinääriä rikkovia, ei-binäärisiä hahmoja on vaikea löytää videopeleistä, erinäisistä syistä, joita pohdin myöhemmin, ja koska näitä hahmoja on niin vähän, on lähes mahdoton listata niihin liittyviä stereotypioita. Muita medioita, kuten animaatiotarjontaa tai sarjakuvaa tutkiessa löytyy hieman enemmän esimerkkejä, ja niiden myötä myös stereotypioita sukupuolibinääriä rikkovista hahmoista, mutta en käsittele muita kuin videopeli-hahmoja tässä opinnäytetyössä.



Kuvio 7. Ei-ihminen-hahmoja. Vasemmalta oikealle: Legion (Mass Effect 2), Quina Quen (Final Fantasy IX) ja Guillo (Baten Kaitos Origins).

Yksi tyypillinen sukupuolibinääriin ulkopuolella olevan hahmon stereotyyppi, joka on myös löytänyt tiensä peleihin, on ei-ihminen, usein avaruusolento, robotti tai muu ei-ihmislajin edustaja. Tätä stereotyyppiä ei määrittele niinkään ulkoiset piirteet, muutoin kuin ihmismäisten ja sukupuolisten piirteiden puuttuminen. Ei-ihminen liikkuu kahdella jalalla, hänen ulkonäkönsä kuuluu harvoin mitään sukupuolista tulkintaa ohjaavia elementtejä

ja hän usein käyttäytyy ainakin osittain ihmismäisesti ja omaa oman persoonallisuutensa.

## 4 Syitä ja seurauksia

Mistä nämä hahmoihin kohdistuvat sukupuolistereotyyptit kumpuavat, ja mitä ne merkitsevät? Käsittelen miesten, naisten ja ei-binääristen hahmojen stereotyyptit erikseen ja koitan löytää niihin syitä sosiologisista ja feministisistä näkökulmista. Ennen analysointia on kuitenkin tärkeä ymmärtää, että hahmosuunnittelu ei ole koskaan neutraalia. Tekijän ennakoasenteet ovat aina läsnä jossain määrin, eikä mitään ihmisryhmää ole mahdollista edustaa täysin objektiivisesti. Samoin on myös ymmärrettävä, että pelintekijöillä, ja tässä tapauksessa hahmosuunnittelijoilla, on vastuu median tuottajina, sillä he ovat eräänlaisessa valta-asemassa, koska voivat kuvata sukupuolta, seksuaalisuutta, etnisyyttä tai mitä tahansa muuta identiteetin osaa millä tavalla haluavatkaan (Sloan 2015). Siksi stereotyyppien ja niitä ruokkivien asenteiden kriittinen analysointi on tärkeää, jotta voimme oppia niistä ja jatkossa jättää ne taaksemme.

### 4.1 Mieshahmot

Jo varsin pintapuolisella katsauksella huomaa, että miehiä esiintyy kaikista eniten videopelihahmoina, ja helpoimman selityksen tälle antaa se, että videopelien suurimpana ja tärkeimpänä kohderyhmänä on perinteisesti pidetty nuoria heteromiehiä. Joidenkin tutkimusten mukaan kaikista pelaajista 45% on naisia (Statista 2019), mutta toiset taas ovat osoittaneet, että vaihtelu peligenrejen välillä on suurta. Naiset ovat huomattava enemmistö nk. ”kasuaalien”, eli helppojen ja rentojen, usein mobiilipelejen pelaajakunnassa – jopa 69% – mutta yhä vähemmistö mitä tulee esimerkiksi roolipeleihin (26–33%) tai strategiapeleihin. (7–11%) (Yee 2017.) Käsittelin aikaisemmissa esimerkeissä pitkälti hahmoja ei-kasuaaleista peleistä, eli peleistä joiden yleisö on yhä enemmän miehiä kuin naisia, joten hahmokaarti todennäköisesti peilaa tätä. Miksi mieshahmoissa kuitenkin esiintyy stereotyyppistä ja kaavoihin kangistunutta hahmosuunnittelua, vaikka heitä on niin paljon?

Jokamies on oman aikaisemman määrittelyni lisäksi arkkityyppinen fiktion protagonistiksi, Matti Meikäläinen, johon katsoja, tavallinen kansalainen, voi samaistua helposti. Jokamies luodaan stereotyyppien ja normien kautta, ja näitä normeja tutkimalla voidaan löytää syy tähän sukupuolistereotyyppiin. Mieheys nähdään oletuksena, neutraalina kategoriana, kun taas naiseus on tästä poikkeamista (Sharp 2013) - olkoon Jokamies siis mies. Tätä kutsutaan Mieheys sääntönä-käsitteeksi, josta puhun hieman lisää naishahmoja purkavassa alaluvussa. Myös valkoisuus nähdään oletuslähtökohtana. Claire McAlpine (2017) käyttää esimerkkiä fiktiokirjallisuudesta: kuinka suurin osa lukijoista tulkitsee henkilöhahmon valkoiseksi, ellei toisin mainita. Tätä kutsutaan White as Default- eli valkoisuus oletuksena -harhaksi. Nämä kaksi konseptia yhdistämällä saadaan aikaiseksi näennäisesti neutraalein ja siten samaistuttavin hahmo. Ei siis ole lainkaan kaukaa haettava, että videopeleissä, joissa pelaaja itse kontrolloi hahmoa ja peilaa itseään tähän, päädytään valitsemaan Jokamies protagonistiksi niin usein juuri tämän neutraaliuden takia, vaikka se tehdäänkin luovuuden tai yksilöllisyyden kustannuksella. Tämä tietysti herättää myös kysymyksiä, onko valkoinen mies todellakin helpoiten samaistuttava vai onko tämä käsitys syntynyt osittain myös siksi, että videopelien tärkeimpänä kohderyhmänä on pidetty valkoisia miehiä – joille on totta kai helpointa samaistua pelihahmoon, joka vastaa heidän oikean elämän kokemustaan.

Eräs toinen mahdollinen selitys sekä Jokamiehelle että etenkin Lihaskimppu-hahmolle on perinteinen maskuliininen voimafantasia. 1980-luvun Hollywoodin toimintaelokuvien sankarit refleктоivat tätä fantasiaa hyvin: he ovat lihaksikkaita, uhkuvat maskuliinisuutta ja ylittävät esteensä voimalla ja sisulla - ja ovat myös usein valkoisia ja parrakkaita, kuten Jokamies. Mirva Vallinmäki (2011) opinnäytetyössään esittää, että maskuliinisuus on voimaa, joka pelihahmojen tapauksessa kääntyy lihasmassaksi. Lihaksikkuus ja suuri koko viestivät myös aggressiota, väkivaltaa ja dominanssia – piirteitä, jotka on perinteisesti yhdistetty maskuliinisuuteen. Lisäksi Vallinmäki yhdistää lihaksikkuuden hahmon toiminnalliseen potentiaaliin. Hän lainaa elokuvakriitikko Richard Dyeriä, jonka mukaan mieshahmot ovat perinteisesti naisia aktiivisempia, mutta koska videopeleissä usein naishahmot ovat yhtä lailla aktiivisia kuin mieshahmotkin, Vallinmäki päättelee korostetun lihaksikkuuden olevan tarkoituksellista, mies- ja naishahmojen toiminnallisen eron suuruuden ylläpitämiseksi. (Vallinmäki 2011, 21-22.)

Sosiologian piireissä puhutaan termistä ”toksinen maskuliinisuus”, kun viitataan yhteiskunnassa vallalla oleviin asenteisiin, jotka johtavat vaarallisiin ja vahingoittaviin masku-

liinisuuden manifestaatioihin, joihin kuuluu dominanssi, väkivalta, seksuaalinen aggressio ja korostettu itsenäisyys ja kykenevyys. Toksinen maskuliinisuus ei viittaa siihen, miten mieheyteen perinteisesti liitetyt piirteet olisivat itsessään negatiivisia, vaan siihen, kun näiden piirteiden ylikorostaminen yhteiskunnassa aiheuttaa harmia niin miehille kuin naisillekin. Kaikki nämä mainitsemani maskuliiniset piirteet ovat vahvasti esillä videopeleiden mieshahmoissa, ja kuten O'Malley (2017) blogitekstissään esittää, toksisen maskuliinisuuskäsityksen mukaan kaikki käytös, joka ei priorisoi maskuliinisuutta, on parhaimmillaan epäilyttävää. Toksinen maskuliinisuuskäsityksen mukaan kaikki ei-maskuliininen on heikkoa, häpeällistä, pahaa. Tämä voi antaa selityksen sekä Lihaskimpulle että sille, miksi Laiheliini on tyypillinen antagonistihahmo. Solakkuus sekä feminiiniset mielletyt piirteet kuten lila tai vaaleanpunainen väri, hameet ja pitkät hiukset yhdistettynä mieshahmoon tekevät hänestä ison lihaksikkaan sankarin vastakohtan, täydellisen pahiksen. Pahiksen feminiinisuuden, tai ainakin hänen sukupuolionormeista poikkeamisen näytetään tai annetaan ymmärtää olevan välitön uhka hyviksen klassiselle maskuliinisuudelle ja voimalle.

Carolyn Petit käsittelee *Queer Tropes in Video Games* –sarjassaan termiä queerkoodaus (engl. queer coding), jolla tarkoitetaan queeriksi merkitsemistä. Queer on kattotermi seksuaali- ja sukupuolivähemmistöille, jota on alun perin käytetty loukkauksena, mutta jota osa näistä vähemmistöistä on myöhemmin pyrkinyt ottamaan takaisin ja luomaan sille positiivisia merkityksiä. Queerkoodaus on sitä, kun hahmojen ei koskaan näytetä tai kerrota olevan queer, mutta he kuitenkin käyttäytyvät tavoilla, jotka ylläpitävät stereotyyppisiä queerihmisistä. (Petit 2019.) Tällä antagonistien queeriksi merkitsemisellä on pitkä historia elokuvissa ja etenkin animaatioissa, joten ei ole yllättävää, että se on myös löytänyt tiensä videopeleihin. Queerkoodaus näkyy selkeästi Laiheliini-stereotyypissä, sillä kuten aikaisemmin mainitsin, feminiiniset piirteet mieshahmolla nähdään häpeällisinä ja pahoina, suorana uhkana maskuliinisuudelle. Kun pahis merkitään queeriksi, se asettaa hänet ja hänen queeriutensa – esimerkiksi mieshahmon feminiinisen käytöksen, homoseksuaalisen viehätyksen, ristiinpukeutumisen, puhumattakaan transnaisen silkan olemassaolon – vastakkain protagonistien ja pelaajien, oletetun heteroseksuaalisuuden kanssa. Kun antagonistit on paha ja queer ja protagonistit hyvä ja ei-queer – eli esimerkiksi hetero ja cissukupuolinen – annetaan ymmärtää, että queerius itsessään on pahaa. Queerkoodaus on siis varsin yleinen, vahingollinen, homo- ja transfobinen trooppi, jolla ylläpidetään loukkaavia käsityksiä seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen edustajista perversseinä, moraalittomina, uhkaavina ja inhottavina.

## 4.2 Naishahmot

Naishahmoin kohdistuvia stereotypioita on lähdettävä analysoimaan feministisen näkökulman kautta, mutta samalla ymmärtäen sekä videopelien että ylipäätään taiteen ja naisten esittämisen historiaa, ja miten tähän pisteeseen on päädytty. Suurimman osan pelien historiasta naishahmot ovat olleet miehiin nähden vähemmän tärkeissä rooleissa, ja heidät on joko asetettu pelastettaviksi objekteiksi tai vain tuomaan seksikkyyttä (Sloan 2015, 56). Ei siis ole yllätys, että suurin osa videopelien naishahmoista ovat korostetun kauniita ja seksuaalisia.

Seksuaalinen objektifikaatio on sananmukaisesti sitä, että henkilö alennetaan esineeksi, himon kohteeksi, ja hänet riisutaan autonomiastaan ja ihmisyydestään. Objektifikaatiolla on pitkä historia, jota esimerkiksi John Berger käsittelee sarjassaan *Ways of Seeing* (1972) eurooppalaisen öljymaalauksen lähtökohdasta. Hän käsittelee alastonmaalauksia, joissa lähes poikkeuksetta alaston nainen on katsomisen kohteena, ei pelkästään muiden, teoksessa esiintyvien hahmojen toimesta, vaan ensisijaisesti katsojan. Nainen on passiivinen, esille asetettu keho, jolla ei ole lainkaan omaa tahtoa tai seksuaalisuutta, mutta jota kuitenkin moralisoidaan hänen alastomuudestaan. Mies maalaa alastoman naisen, koska hän nauttii tämän katsomisesta, mutta laittaa hänen käteensä peilin, ja antaa teokselle nimen "Turhamaisuus" (Berger 1972.)

Videopeleissä objektifikaatio näkyy yhtä lailla naishahmoissa, jotka ovat passiivisia, ja joita määrittelee heidän ulkonäkönsä ja seksuaalinen vetovoimansa mutta joilla on vähän tai ei lainkaan persoonallisuutta (Puro 2016, 12.) Seksuaaliseen objektifikaatioon liittyy vahvasti myös miehisen katseen (engl. male gaze) käsite, jonka loi Laura Mulvey vuonna 1975. Termillä alunperin kritisoitiin elokuvaa, ja se viittaa siihen, miten visuaalinen taide usein rakennetaan oletetun mieskatsojan ympärille, ja se näkyy kun kamera omaksuu tyypillisen heteromiehen katseen. Lyhyesti sanottuna, miehet katsovat ja naisia katsotaan, kuten Bergerkin sanoi. Videopeleissä miehin katse näkyy esimerkiksi kun kamera pysähtyy naishahmon rintojen tai takamuksen kohdalle, tai kun naishahmo pukeutuu paljastavaan asuun. (Sarkeesian 2016.) Kuten myös Puro (2016, 10-11) toteaa, miehin katse konseptina on osittain kyseenalainen, sillä se tekee oletuksia tekijästä, – esimerkiksi tämän sukupuolesta, seksuaalisesta suuntautumisesta, tai kulttuurista – mutta työkaluna videopelien naishahmojen objektifikaation ymmärtämiseen se on silti



hyödyllinen, sillä videopelejä yhä tekee pääosin miesvaltainen teollisuus, pääosin miesvaltaiselle yleisölle. Miehinen katse ja seksuaalinen objektifikaatio ovat helposti yhdistettävissä Seksipommi-hahmotyyppin yleisyyteen.

Naishahmojen passiivisuus ja objektifikaatio näkyy myös Prinsessa-stereotyyppissä, tämän kohdalla objektifikaatio vain ei ole seksuaalista. ”Damsel in distress” (suom. ”neitokainen pulassa”) on termi, jolla viitataan juonikuvioon, jossa naishahmo on jollain tapaa pulassa – vankina, väkivallan uhassa tai muuten kiipelissä, josta hän ei kykene itse pakenemaan ja josta mieshahmon on hänet pelastettava. (Sarkeesian 2013.) Tämä naishahmon pula on usein motivaatio tai lähtökohta mieshahmon tarinalle, ja naishahmo on olemassa vain edistääkseen mieshahmon tarinaa. Damsel in distress –tarinat eivät ole videopeleille uniikkeja vaan tällä arkkityypillä on pitkä historia niin mediassa, kuin ennen sitäkin – pelastettavia neitokaisia löytyy jo antiikin Kreikan mytologiasta. (Sarkeesian 2013.) Usein tähän trooppiin liittyy myös käsitys pelastettavasta neitokaisesta palkintona, sillä mieshahmolla on usein joko entuudestaan romanttinen tai seksuaalinen suhde pelastettavaan naiseen, tai hän saa romanttista tai seksuaalista huomiota kiitokseksi urotyöstään. Aina ei kuitenkaan ole näin, mutta romanttisen suhteen puuttuessa jokin muu suhde mieshahmoon, kuten sukulaisuussuhde, usein löytyy. Damsel in distress –trooppi alentaa naishahmon objektiksi, palkinnoksi uroteon suorittamisesta, ja evää tältä oman toimijuuden täysin. Koska videopeleissä pelihahmot ovat olleet pitkälti miehiä suuren osan niiden historiasta, ja tärkeimpänä yleisönä on perinteisesti pidetty nuoria miehiä, ei ole yllätys, että motivaatio mieshahmolle, ja oletetulle miespelaajalle, on monesti löytynyt perinteistä maskuliinista voimafantasiaa ruokkivasta pelastustarinasta.

”Male as norm” (suom. ”mieheys sääntönä”) on feministinen termi, jolla usein viitataan etenkin englannin kielen sukupuolittuneisuuteen. Termi viittaa esimerkiksi erilaisiin päätteisiin, joita työnimikkeille annetaan, – verrattavissa suomenkieliseen -tar, -tär päätteen (esim. tarjoilijatar, näyttelijätär) – joiden perusteella on pääteltävissä, että mieheys on normi ja naiseus on tästä poikkeamista. Male as norm ulottuu konseptina myös kielen ulkopuolelle: miehisuus nähdään yleisesti neutraalina lähtökohtana, ja naiseus on tästä neutraalista pohjasta poikkeavaa. Tätä näkökulmaa puoltaa Sharp artikkelissaan Male as the Neutral Default (2013). Male as norm on lähtökohta siihen, miten selittää Persoonallisuutena tyttö -stereotyyppiä.

Smurfiina-periaate (engl. The Smurfette Principle) on Katha Pollittin New York Timesin artikkelissa (1991) luoma termi sille, että suuressa ryhmässä mieshahmoja on vain yksi

naishahmo, jonka määrittelevä piirre on hänen sukupuolensa. Pollitt palaa artikkelissaan *male as norm* -käsitteeseen: miehet ovat yksilöitä, ja naiset tyyppisiä; miehet määrittelevät tarinan ja naiset ovat olemassa vain suhteessa miehiin. Kun mieheys on oletus ja naiseus siitä poikkeamista, on naiseus siis nähtävä hahmossa, ja tähän usein käytetään jopa loukkaavan stereotyyppisiä feminiinisiä tulkittavia merkkejä, kuten vaaleanpu-naista väriä, rusetteja, meikkiä, korkokenkiä. Mediakriitikko Sarkeesian purkaa Persoonallisuutena tyttö -käsitettä *Tropes vs. Women* -videosarjassaan (2013). Hänen mukaansa naishahmot ”merkitään” tietyn sukupuolisiksi ulkonäkönsä perusteella, kun taas mieshahmoja ei merkitä, ja tämä rajoittaa naishahmon persoonallisuutta ja ulkonäköä vain hyvin stereotyyppisiin naiseuden piirteisiin. (Sarkeesian 2013.)

#### 4.3 Ei-binääriset hahmot

Entä mitä tulee ei-binäärisiin hahmoin? Videopelien maailmassa on jämähdetty hyvin kaksijakoiseen, jopa yliampuvan korostettuun sukupuolikuvaan, joten tämän binääriin ulkopuolella olevia hahmoja ei juurikaan edes ajatella. 2010-luvulla tapahtuneen indie-peliteollisuuden kasvun myötä on markkinoille tullut muutamia pelejä, joissa on ei-binäärisiä hahmoja, mutta he ovat harvoja poikkeuksia sääntöön – esimerkiksi 2064: Read Only Memories -pelin ei-binäärinen ihmishahmo TOMCAT. Koska ainoa stereotyyppi, jonka pystyin ei-binäärisille hahmoille määrittelemään on ei-ihminen, robotti tai alien, on siis helppo vetää johtopäätös, että sukupuolibinääriin ulkopuolisuus tuntuu niin mahdottomalta konseptilta pelintekijöille, että se on mahdollista vain ei-ihmiselle. Tätä puoltaa se, että ei-binäärisiltä hahmoilta, – vaikka he olisivatkin ihmisiä, kuten Apex Legends -pelin (2019) Bloodhound – puuttuu lähes kaikki ulkoiset, sukupuolista tulkintaa ohjaavat piirteet. Heidän ulkonäössään pyritään neutraaliuteen, mutta kuten alussa määrittelimme, sukupuoli ei koostu vain ulkoisista piirteistä, vaan aivan hyvin ei-binäärisen hahmon ulkonäössä voisi näkyä erinäisiä sukupuolen tulkintaa ohjaavia piirteitä, jotka ovat tai eivät ole ristiriidassa keskenään, sillä niin näkyy oikean elämän muunsukupuolisten henkilöidenkin ulkonäössä. Ei-binääristen hahmojen näennäistä mahdottomuutta tukee myös se, että usein näennäisesti sukupuolettomille hahmoille, kuten avaruusolioille tai roboteille määritellään binäärinen sukupuoli, vaikka se ei palvele juuri mitään tarkoitusta – paitsi seksualisointia, kun kyse on naiseuden määrittämisestä, kuten Mass Effect -sarjan Asari-rotu, ja tekoäly EDI, jotka ovat ulkomuodoltaan molemmat perinteisellä tavalla hyperseksualisoituja naisia.

On tärkeää myös huomata, että useissa tapauksissa hahmojen binäärin ulkopuolinen tai muunsukupuolinen identiteetti ei tule ilmi selkeästi tekstin sisällä. Usein ei-binäärisyys on tulkinnanvaraista, ja perustuu faniteorioihin, kuten esimerkiksi Borderlands-sarjan Zer0n tapauksessa – huomioitavaa tässä myös kyseisen hahmon sukupuolisten piirteiden puute – tai on jälkikäteen esimerkiksi haastatteluissa mainittu sivuseikka, kuten Life is Strange -pelin päähenkilö Chloe (ääninäyttelijä Ashly Burch FemHypen haastattelussa 2015), tai Crypt of the Necrodancer -pelin Bolt (pelin virallinen Twitter-tili @NecroDancerGame 2015). Tämä on varman päälle pelaamista, ja jälkikäteen jonkinlaisen suosion, väittelyn tai pisteiden kalastelua, olemalla näennäisesti progressiivinen tai inklusiivinen, mutta kuitenkin sitoutumatta minkäänlaiseen varsinaiseen kannanottoon. Näin tämän kannanoton – tässä tapauksessa sukupuolen moninaisuuden esittämisen – vastustajat eivät voi suoraan hyökätä peliä vastaan, sillä kanta oli ilmaistu vain epäsuorasti, varsinaisen pelin ulkopuolella.

#### 4.4 Stereotyyppien yhteiskunnallinen merkitys

Mitä tästä kaikesta on ajateltava? On selvää, että videopelien maailmassa on juututtu hyvin yksiulotteisiin ja stereotyyppisiin hahmomalleihin, olivat he sukupuoleltaan mitä tahansa. Jos eräs kiinnostavan hahmosuunnittelun kulmakivistä on ”riko sääntöjä”, on hämmentävää, että sukupuolen osalta hahmosuunnittelu on rajoittunutta, vanhentunutta ja paikoin loukkaavankin stereotyyppistä. Tänä päivänä on yhtä monta tapaa olla nainen tai mies – tai ihminen, sukupuolesta riippumatta – kuin ihmisiä itsessään, eivätkä sukupuoliroolit oikeassa elämässä ole yhtä tiukasti rajattuja, kuin millaisina ne videopeleissä esitetään. Videopelit ovat fantasiaa, täynnä vieraita keksittyjä maailmoja, jotka tarjoavat mahdollisuuden rikkoa todellisuuden normeja – ja niin niitä rikotaankin, mutta ei vain mitä sukupuoleen tulee.

Media, jota kulutamme, etenkin nuorena, muovaa ymmärrystämme itsestämme ja maailmasta, jossa elämme. Vahingolliset stereotyypit jättävät jälkensä etenkin nuoriin pelaajiin. Ei ole kaukaa haettava sanaa, että sankarillisten mieshahmojen kuvaus ainoastaan aggressiivisina ja korostetun itsenäisinä ja kykeneväisinä vahvistaa nuorten miesten toksista maskuliinisuuskäsitystä, ja pitkällä tähtäimellä aiheuttaa vain tuskaa niille, jotka eivät sovi tai eivät halua sopia tähän rajoittuneeseen maskuliinisuuden muottiin. Samalla tavoin naisten rajoittunut kuvaus ajaa nuoret naiset tietynlaiseen ”ei niin kuin muut tytöt” (eng. ”not like other girls”) -asenteeseen, jossa he torjuvat feminiinisyden tai jopa nai-

seuden, ja sisäistävät median heille syöttämän misogynian. Tämä usein näkyy perinteisesti feminiiniseksi käsitettyjen asioiden, kuten feminiinisen pukeutumisen välttämisenä, sekä niiden naisten tai tyttöjen, jotka esittävät perinteistä feminiinisen naisen roolia, pilkkaamisen ja vähättelyn typerinä ja pinnallisina. Nämä naiset, jotka torjuvat feminiinisuuden, todellisuudessa torjuvat sen rajoittuneen ja epätoden kuvan naiseudesta, jonka suuri osa mediasta heille tarjoaa – tässä tapauksessa videopelit. Todellisuudessa naisuus – ja mieheys – ovat käsitteitä, jotka jokainen saa määritellä itse, ja omaksua tai torjua ne omalla kohdallaan haluamallaan tavalla.

Ei-binääristen hahmojen vähyys mediassa on myös haitallista, ei niinkään stereotyyppisten kuvausten takia (vaikka niiden epäinhimillistävää vaikutusta ei sovi sivuuttaa), vaan näkymättömyyden. Viimeisen vuosikymmenen aikana sukupuolen korjaushoitoihin hakevien henkilöiden määrä Suomessa on kasvanut 2003 vuoden 40:stä lähes 300:aan vuonna 2013 (Rajamäki n.d.) ja tuorempien lähteiden mukaan lukumäärä on noussut vähintään 400:aan vuoteen 2017 mennessä (Lång & Valtonen 2017). Tämän jyrkän nousun voi suoraan yhdistää transsukupuolisuuden näkyvyyteen mediassa ja tietoisuuden lisääntymiseen. Vaikka muunsukupuolista ei ole erillisiä tilastoja, voi olettaa, että muunsukupuolisten määrä on myös lisääntynyt, kun ihmiset löytävät medianäkyvyyden kautta termejä tunteille, joita he eivät ole ehkä aikaisemmin osanneet selittää. Kuitenkaan näkyvyys ei ole juurikaan vaikuttanut fiktiiviseen mediaan, etenkin videopeleihin, sillä ei-binääristen hahmojen määrä on häviävän pieni. Kuten Robin Sloan (2015) toteaa, media vaikuttaa ajatteluamme ja ymmärrykseemme, ja muovaa käsitystämme muista ihmisistä, ja uskonkin, että ei-binääristen hahmojen puute ja harvojen olemassaolevien esimerkkien epäihmisyys saa aikaan vahingollisen käsityksen muunsukupuolisista ihmisistä – heidän olemassaolonsa kyseenalaistetaan, sillä sukupuolibinääristä poikkeaminen nähdään ihmisyden ulkopuolisena piirteenä.

Pelit ovat täynnä fantasiaa, taikaa, avaruusmatkustamista, puhuvia eläimiä ja laserpysyjä. On lannistavaa nähdä, että sukupuolirooleista poikkeaminen on valtaosalle pelintekijöistä – tai ainakin pelifirmojen päättävistä elimistä – niin vieras konsepti, että edes fiktiossa sitä ei nähdä mahdolliseksi. Toinen mahdollinen ja todennäköinenkin selitys on, että kärjistetystä binääristä poikkeaminen nähdään kontroversiaalina tekona, etenkin kun tänä päivänä pelaajayhteisöiden pieni rasistinen, misogynistinen ja homofobinen vähemmistö on kaikista kovaäänisin, ja vastustaa monipuolisuutta kynsin ja hampain. Ei siis ole kaukaa haettava olettaa, että tämän pienen vähemmistön potentiaalinen negatiivinen reaktio saa pelifirmojen ylimmät päättäjät – siis ne, joilla on eniten rahaa pelissä ja

joita kaikista eniten kiinnostaa miten hyvin peli myy – pelaamaan varman päälle ja ottamaan vähemmän riskejä hahmosuunnittelun osalta. Vallinmäki (2011) päättää opinnäytetyönsä toteamukseen siitä, että pelien kärjistetyt sukupuolierot ovat tarpeellisia vain, jos myös kaksinapaisen sukupuolijärjestelmän säilyttäminen on tarpeellista, eikä voi olla muuta kuin samaa mieltä.

## 5 Omien hahmojen suunnittelu

### 5.1 Motivaatio ja lähtökohdat

Olen nyt käynyt läpi hieman teoriaa siitä, mitä sukupuoli on ja miten sen esitys tapahtuu erityisesti videopelihahmoissa, ja seuraavaksi tarkoitukseni on hyödyntää tätä teoriapohjaa käytännön esimerkeissä. Tarkoitukseni on suunnitella kaksi hahmoa pelitarkoitukseen, ja yhdistää tämä suunnitteluprosessi aikaisemmin läpikäymääni teoriaan. En tule käymään hahmosuunnittelun perusteita yksityiskohtaisesti, mutta esitän aikaisemman tutkimukseni pohjalta muutamia nyrkkisääntöjä tai ohjeita, jotka näen hyödyllisiksi kaikille, jotka haluavat suunnitella hahmoja, jotka erottuvat videopelihahmojen massasta positiivisesti.

Kiinnostavan hahmosuunnittelun lähtökohtana voi usein pitää yllättämistä, tai oletuksien rikkomista, sekä kontrastia – joko eri hahmojen, hahmojen sisäisten elementtien tai hahmon ja ympäristön välillä. Aikaisemman teorian perusteella helppo nyrkkisääntö voisi olla suoraan välttää esittelemiäni stereotyyppisiä, mutta se itsessään ei vielä vie kovin pitkälle. Hahmosuunnitteluun kuuluu paljon muutakin, kuin sukupuoli tai sen esittäminen, joten esittäisin, että sen sijaan, että välttelisi stereotyyppisiä suoraan, vain koska ne ovat stereotyyppisiä, hahmosuunnittelija purkaisi nämä stereotyypit auki ja tutkisi, miksi haluaa niitä välttää ja mitä osia niistä mahdollisesti ei halua välttää. Itse esimerkiksi näen, että edellämainittujen stereotyyppien eri osien hyödyntäminen uudella, yllättävällä tavalla voisi hyvinkin olla lähtökohta kiinnostavalle, massasta erottuvalle hahmosuunnittelulle. Mitä jos tekisin Jokamiehen, joka onkin nainen? Pitäisin lihaksikkuuden, kovuuden ja lyhyen tukan, mutta lisäisin muutamia, tarkkaan valittuja feminiinistä tulkintaa luovia piirteitä. Voisin myös kääntää kieli poskessa Persoonallisuutena tyttö –stereotyypin Persoonallisuutena pojaksi, ja loisin kaartin naishahmoja ja heidän sekaansa yhden miehen, joka pitää vain autoista ja penkkiurheilusta.

Itse näen hahmosuunnittelussa tärkeimpänä nyrkkisääntönä lähteä hahmon persoonallisuus, funktio tai rooli edellä, ei sukupuoli. Jos olen suunnittelemassa hahmoa, jonka on tarkoitus olla rooliltaan jonkinlainen sotilas, tappelija tai muu fyysistä voimaa omaava rooli, sekä persoonallisuudeltaan kykenevä ja aggressiivinen, käyttäisin näistä viestiviä piirteitä, kuten suurta kokoa ja lihaksikkuutta, hahmon sukupuolesta riippumatta. Näen tärkeänä huomion kiinnittämisen stereotyyppeihin etenkin hahmopareja tai mies- ja naisversioita suunnitellessa peleihin, joissa on pelaajalla on useampia hahmo- tai sukupuolivaihtoehtoja valittavanaan.

Haluan myös korostaa, että sukupuolista tulkintaa luovia piirteitä ei tarvitse välttää, vaan enemmänkin hyödyntää tavoilla, jotka palvelevat jotain muutakin tarkoitusta, kuin vain visuaalista nautintoa. Feminiiniset piirteet, kuten leveä lantio ja rinnat esimerkiksi äitihahmolla palvelevat tarkoitusta, sillä ne viestivät hänen äitiydestään, mutta jos hänen tarinassaan puolustaa omaa perhettään ja on fyysisesti kykeneväinen, näkisin näiden piirteiden esittämisen hänen ulkonäössään tärkeämpänä kuin feminiinisyiden. Kaikki piirteet, mitä sukupuolitamme, kuten vaikkapa leveät hartiat ja kulmikkaat piirteet, tai suuret silmät ja siro ruumiinrakenne, viestivät myös muita asioita kuin vain sukupuolta – esimerkiksi voimaa ja kovuutta, tai viattomuutta ja herkkyyttä. Näen näiden persoonallisuuspiirteiden tai tunneassosiaatioiden olevan ensisijaisia tulkintoja, ja sukupuolisten tulkintojen toissijaisia.

Näitä ohjenuoria hyödynsin, kun lähdin suunnittelemaan omia hahmojani. Halusin luoda kaksi kaksi hahmoa pelitarkoitukseen, ja heille mukaan muutaman esineen, työkalun tai aseiden. Suunnittelin hahmot 3D-mallinnustarkoitusta varten, ja pidin esimerkiksi hahmojen monimutkaisuuden mielessä mallinnusta ajatellen koko suunnitteluprosessin ajan, mutta itse mallinnusosiota en tässä opinnäytetyössä käsittele. Halusin luoda hahmoparin, jotka ovat erilaisia ja selkeästi toisistaan erottuvia, mutta jotka myös ovat riittävässä harmoniassa keskenään, ja näyttävät sopivan samaan maailmaan. Halusin myös luoda sellaisia hahmoja, joita en usein näe videopeleissä. Käytin inspiraationa perinteistä fantasiaa, mutta koska halusin lisätä jotain hieman poikkeavaa, etsin lisäinspiraatiota pohjoismaisesta historiasta, pukeutumisesta ja mytologiasta.

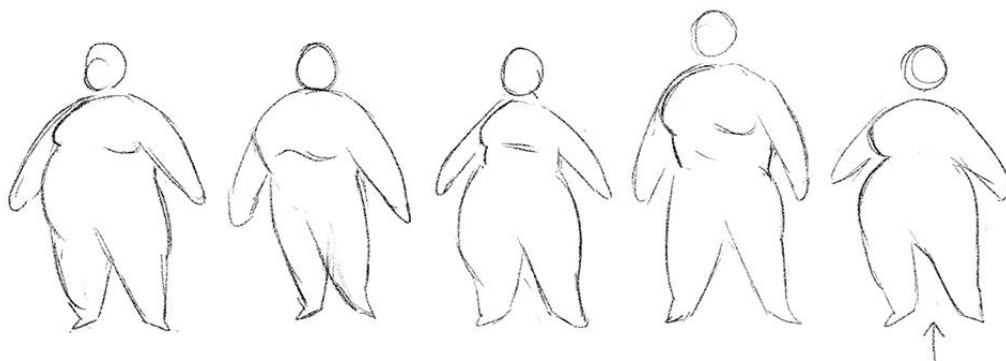
## 5.2 Suunnittelu

### 5.2.1 Inger

Käsittelen hahmoni erikseen omista alaluvuissaan, mutta kuten jo aikaisemmin sanoin, halusin hahmojeni sopivan yhteen, joten pidin suunnitellessani jatkuvasti mielessäni kontrastin ja yhtäläisyyksien tasapainon. Tämä on mielestäni ensisijaisen tärkeää hahmopareja suunnitellessa.

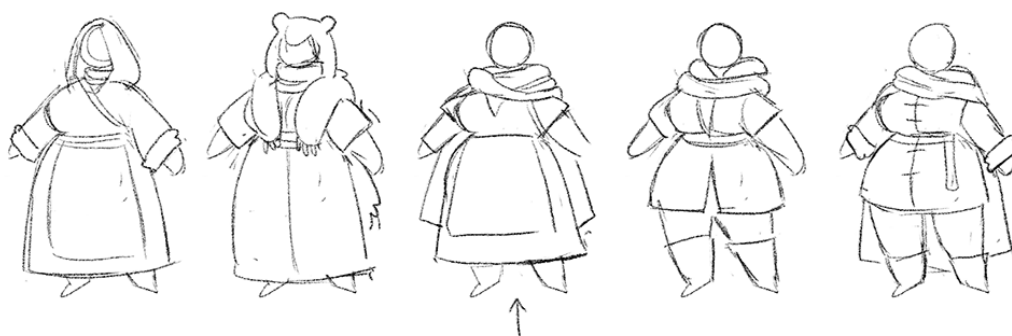
Ensimmäisenä käsittelen hahmon, jonka nimeksi myöhemmin tuli Inger. Halusin suunnitella hahmon, jollaista en lähes koskaan näe peleissä – vanhemman naisen, joka on kykeneväinen ja viisas ja ruumiinrakenteeltaan raskaampi. Päätin, että hän on noita, ja kantaa mukanaan pitkää sauvaa, mutta hän on hieman erilainen versio perinteisestä viisaasta vanhasta velhosta tai noidasta.

Lähdin ensin pohtimaan hänen kehontyyppiään. Tiesin, että haluaisin tämän hahmon olevan ruumiinrakenteeltaan raskaampi, mutta pohdin hieman, mihin hänen kehossaan paino asettuisi. Päädyin lopulta alla olevan kuvan oikeanpuolimmaiseen versioon, joka on rinnasta sekä lantiosta ja reisistä leveä, mutta verrattain kapea vyötäröltä. Halusin viime kädessä hänen kehonsa olevan anatomisesti feminiininen, sillä hän poikkeaa muilta osin videopelien naisstereotypeistä huomattavasti. Kokemukseni mukaan myös 3D-hahmoja on helpompi käsitellä ja animoida, kun heidän kehonsa ovat eri luiden tai kääntymispisteiden kohdalla kapeampia, joten tällä kehontyypillä hahmon vyötäröltä eteenpäinkääntyminen onnistuisi 3D-mallina hieman helpommin, kuin esimerkiksi kuvan vasemmanpuolimmaisessa versiossa.



Kuvio 8. Inger-hahmon kehontyypiluonnoksia.

Seuraavaksi lähdin suunnittelemaan hahmon asua ja siluettia tarkemmin. Olin jo alusta asti kiintynyt ajatukseen, että hänellä olisi pitkä hame, kuten naisten pukeutumiseen ison osan historiasta on kuulunut. Leikittelin myös esimerkiksi karhuntaljan idealla, sillä se voisi toimia merkinä luontoon yhteydessä olevasta noidasta. Kuvio 9:n kaksi vasemmanpuoleista luonnosta kuitenkin eivät minusta luoneet tarpeeksi selkeää kuvaa seikkailijasta, joten päätin kokeilla hänelle enemmän perinteisen fantasian vaikutteisia vaatteita, kuten kaksi oikeanpuolimmaista luonnosta, ja niiden tunikat. Lopulta löysin kuitenkin tasapainon näiden kahden lähtökohdan välillä, ja annoin hahmolle pitkän hameen, mutta myös seikkailijan viitan.



Kuvio 9. Inger-hahmon asuluonnoksia.

Seuraavaksi siirryin pohtimaan hahmon päätä ja kasvoja. Halusin tämän hahmon olevan vanha, noin 60–70-vuotias, jotta hänen ulkomuotonsa herättäisi assosiaatioita viisauteen ja kokemukseen, mutta myös jonkinlaiseen lujuteen ja vakauteen – täten siis tiukka ilme. Monet videopeleissä esiintyvät keski-ikäiset tai vanhat naiset eivät mielestäni näytä ikäisiltään, joten halusin antaa hänelle surutta ryppyjä ja ikääntymisen merkkejä kasvoihin. Kokeilin muutamaa erilaista kasvojen muotoa, mutta koin, että parhaiten hahmon lyhyeen ja paksuun muotoon sopii verrattain pyöreät ja leveät kasvot. Päädyin valitsemaan alavasemmalla olevan kasvomallin myös siksi, että halusin Ingerin herättävän ajatuksia kaukaa, vaikkapa Siperiasta tulleesta tietäjästä. Tämä olettaen siis, että yleisöni tulkitsee hahmoa minun laillani pohjoismaisesta, suomalaisesta ja valkoihoisesta näkökulmasta.





Kuvio 10. Inger-hahmon kasvovariaatioluonnoksia.

Valittuani sopivan kasvomallin yhdistin kehon päähän, ja piirsin hänen asunsa valmiiksi aikaisemman luonnoksen pohjalta. Lisäsin yksityiskohtia, kuten vyön ja sillä roikkuvat tarvikkeet, sekä koivunvarresta tehdyn sauvan, jossa roikkuu taikaelementteinä suden leukaluu ja katajanoksia. Inspiraatiota tälle asulle ja sen yksityiskohdille, kuten pitkälle nauhamaiselle vyölle, viitan soljelle ja vaakatasossa roikkuvalle veitselle löysin suomalaisista muinaispuvuista, etenkin Euran puvusta. Esiliina ja liivi ovat yleisiä elementtejä suomalaisissa kansallispuvuissa. Valmiin asupiirroksen päälle suunnittelin mahdollisia väripaletteja. Halusin väripaletin olevan maanläheinen, tumma ja murrettu, sekä kylmäsävyinen. Lopulta päädyin valitsemaan alaoikealla olevan paletin, jota kuitenkin tummensin hieman lopulliseen versioon. Halusin antaa hahmolle sinistä ja kullan tai kuparinvärisiä elementtejä, sillä niitä löytyy esimerkiksi juuri Euran muinaispuvusta, ja ne ovat merkkejä vauraudesta, ja taitava tietäjä ja noita olisi varmasti vauras ja arvostettu henkilö.



Kuvio 11. Inger-hahmon lopullinen asu viivapiirroksena ja väri variaatioita.

Seuraavaksi väritin lopullisen viivapiirroksen, lisäsin tiettyjä väriyksityiskohtia, kuten kirjailua vaatteisiin, sekä tummensin tiettyjä väriluonnoksessa kokeilemiani sävyjä. Piirsin myös hahmon mukanaan kantamat esineet ja tarvikkeet erikseen. Piirsin myös hahmon takaapäin mahdollisen 3D-mallinnusvaiheen mielessä pitäen, mutta tämä konsepti ei kuitenkaan ole mallipiirros, model sheet, jota voisi suoraan käyttää 3D-mallintamisen pohjana. Tässä vaiheessa myös annoin hahmolle nimen Inger.



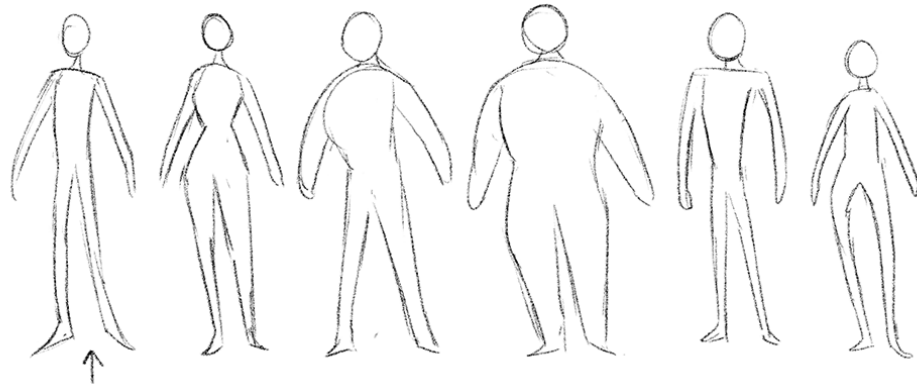
Kuvio 12. Inger-hahmon valmis konsepti.

### 5.2.2 Saiva

Tässä luvussa käsittelen hahmoparini toisen puoliskon, eli hahmon, jonka nimeksi myöhemmin tuli Saiva. Saivalle minulla ei ollut suunnittelua aloittaessani yhtä selkeää käsitystä siitä, millainen hän tulisi olemaan kuin Ingerin tapauksessa – tiesin vain, että hänen olisi tarkoitus olla kontrastina ja maallikkona suhteessa noita-Ingeriin, joten annoin luonnostelun ohjata minua alkuvaiheissa. Halusin luoda hahmon, joka on sukupuoleltaan hieman vaikeammin tulkittava, ja keholtaan vahva kontrasti Ingerin lyhyeen ja paksuun siluettiin. Saiva on myös metsässä matkustava samoilija, muttei kuitenkaan metsästäjä.

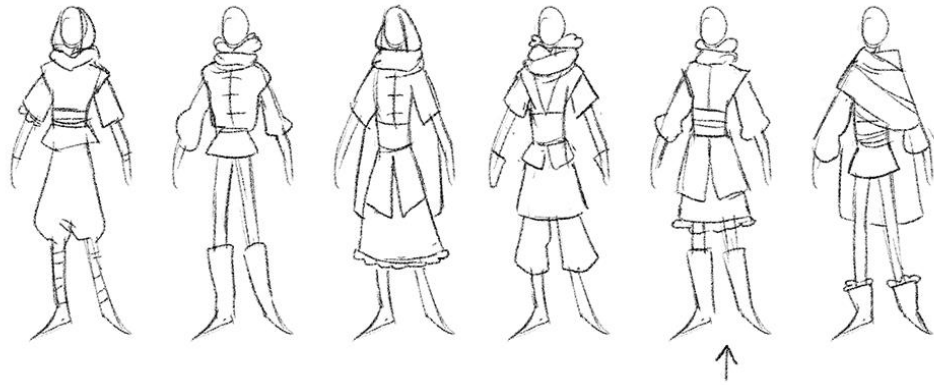
Lähdin jälleen ensimmäisenä pohtimaan kehontyyppiä ja siluettia. Koska hahmon on tarkoitus olla kykeneväinen metsässä kulkija, kokeilin muutamia kehontyyppejä, jotka ovat lihasmassaltaan raskaampia, mutta koin, että nämä eivät loisi riittävää kontrastia Inge-

riin, joten päädyin valitsemaan pitkän ja laihan kehontyyppin. Kokeilin myös erilaisia mitasuhte variaatioita pitkälle ja laihalle kehontyypille, kuten leveitä hartioita tai leveää lantiotta, mutta koska halusin tämän hahmon sukupuolen olevan hieman vaikeammin tulkittava, en halunnut antaa hänelle paljoa maskuliinista tai feminiinistä tulkintaa luovia piirteitä. Lopputuloksena oli keho, joka on näennäisen neutraali, androgyyni, mutta jolla on vaarana myös olla siluutiltaan mielestäni hieman tylsä, joten halusin vaateuksella luoda hieman variaatiota siluettiin.



Kuvio 13. Saiva-hahmon kehontyyppiluonnoksia.

Seuraavaksi lähdin suunnittelemaan asua. Saivan vaateuksen on tarkoitus olla suhteessa Ingeriin käytännönläheisempää – ei pitkää, raskasta hametta tai viittaa, vaan asu, jossa on helppo liikkua metsässä. Lisäksi kiinnyin alusta asti tiukasti kaulalle kiedotun huivin luomaan siluettiin. Visioni ei ollut yhtä selkeä kuin Ingeriä suunnitellessa, joten kokeilin useita erilaisia ratkaisuja – viikinkityylisiä pussihousuja, perinteisiä keskiaikaisia leggingsejä, tai levenevää takin helmaa, jollaista näkee esim. monien 1700-luvun liivien ja takkien helmoissa, usein vyön alla. Lopulta päädyin kuitenkin asuun, jossa on pitkä liivi ja sen alla levenevä hame ja paksu pusero. Loin kankaan runsaudella ja vaatteiden leikkauksella kiinnostavuutta ja muotoa hahmon siluettiin. Halusin myös asua suunnitelllessani pitää sukupuolitettavat elementit vähällä, ja vaikka päädyin valitsemaan hameen, koen, että muihin hahmon elementteihin yhdistettynä se ei kuitenkaan luo erityisen feminiinistä vaikutelmaa.



Kuvio 14. Saiva-hahmon asuluonnoksia.

Seuraavaksi siirryin kasvoin. Jälleen vastaan tuli selkeän vision puute. Tiesin vain, että haluan hahmon olevan androgynni, ja kontrasti tiukalle ja vahvapersonaiselle Ingerille. Päätin, että helpoin tapa saavuttaa androgynniys, on yhdistellä perinteisesti feminiinisiksi ja maskuliinisiksi tulkittuja piirteitä. Lopulta päädyin valitsemaan kasvomallin, joka tuntuu minulle – suomalaisena ja valkoihoisena – normaaleimmalta, eli vähiten huomiota herättävältä. Saivan onkin tarkoitus olla sekä asultaan että kasvoiltaan arkisempi ja koruttomampi suhteessa Ingeriin.



Kuvio 15. Saiva-hahmon kasvovariaatioluonnoksia.

Saatuani kasvot valmiiksi yhdistin taas ne muuhun vartaloon, ja suunnittelin asun valmiiksi ja lisäsin yksityiskohtia. Annoin hänelle repun, tai tarkemmin tuohikontin, selkään ja sarvesta tehdyn torven vyölle, luomaan sekä pohjoismaista tulkintaa, että sopimaan

hänen samoilijan rooliinsa. Kokeilin myös erilaisia väri variaatioita. Halusin Saivan väripaletin olevan harmoniassa Ingerin kanssa, mutta kuitenkin hieman erilainen, joten päädyin valitsemaan hänelle enemmän vihreää ja maanläheisiä sävyjä – myös lisätäkseen Saivan yhteyttä luontoon ja metsään.



Kuvio 16. Saiva-hahmon lopullinen asu viivapiirroksena ja väri variaatioita.

Lopuksi jälleen väritin valmiin viivapiirroksen, jälleen tummentaan hieman alkuperäisen paletin sävyjä. Piirsin myös Saivan tarvikkeet, kuten tuohikontin, sarven, ja vyöllä roikuvan taskun erikseen – ja Ingeriin ja tämän koruihin tai taikavälineisiin kontrastina, kaikkien Saivan mukanaan kantamien esineiden tarkoitus on täysin funktionaalinen. Jälleen, takanäkymä on tehty 3D-mallintamisen ohjeeksi, mutta tämä kuva ei ole käypä suoraksi kaavaksi mallinnusta varten, eikä sitä ole siksi tarkoitettukaan. Nimesin hahmon Saivaksi myös tässä vaiheessa.



Kuvio 17. Saiva-hahmon valmis konsepti.

Lopuksi vielä asetin hahmot vierekkäin, jotta voisin nähdä, että he toimivat hahmoparina riittävän hyvin. Koko suunnittelun ajan olin pitänyt hahmojen yhteensopivuuden mielessäni, ja tämä viimeinen katsaus oli tarkistaakseni, olenko onnistunut. Hahmojen väripalettien on tarkoitus toimia yhdessä, ja heidän asujensa kaikkien elementtien tulisi vaikuttaa siltä, että ne ovat peräisin samasta maailmasta ja samalta aikakaudelta. Harmonian lisäksi hahmojen on tarkoitus olla toisistaan helposti yhdellä vilkaisulla erottuvat ja toimia tasapainoisena parina.



Kuvio 18. Inger- ja Saiva-hahmot yhdessä.

## 6 Yhteenveto ja pohdintaa

Pyrin tällä opinnäytetyölläni avaamaan sukupuolta, sen visuaalista esittämistä sekä yleisesti, että tarkemmin videopeleissä, ja sukupuolen rajoittuneen esittämisen vaikutuksia. Tavoitteeni oli avata aihetta sellaisille median kuluttajille tai hahmosuunnittelijoille, jotka eivät välttämättä ole miettineet sukupuolta kovin syvällisesti, ja antaa heille eväät kriittiseen pohdintaan niin kuluttamaansa mediaan kuin myös mahdolliseen omaan työhönsä liittyen. Tarkoitukseni ei ole ollut tarjota selkeitä ohjenuoria hahmosuunnittelijoille, sillä hahmosuunnittelu ja opinnäytetyöni laajempi konteksti, mediarepresentaatio, on hyvin kontekstiriippuvaista, vaan nimenomaan kannustaa sukupuolinormien ja hahmosuunnittelun kriittiseen tarkasteluun.



Aloitin opinnäytetyöni avaamalla sukupuolta ensimmäisessä käsittelyluvussa. Käytin pohjana englannin kielen sex ja gender –jaottelua ja biologisen ja sosiaalisen sukupuolen käsitteitä sekä modernia feminististä sukupuolen teoriaa. Tulin tulokseen, että sukupuoli on monimutkainen asia, jota selittämään on kehitetty useita teorioita. sukupuoli on niin sisäistä ja ulkoista kuin sosiaalista ja biologistakin. Viime kädessä henkilön sukupuolen määrittää henkilö itse, mutta hänen sukupuoltaan tulkitsee ulkoisten merkkien perusteella yhteisö ja yhteiskunta. Pohdin myös sitä, mitkä merkit tulkitaan sukupuolittuneiksi, keskittyen ulkoisiin piirteisiin. Pysin tällä pohdinnalla antamaan lukijalleni eväät pohdintaan siitä, miten hän itse sukupuolittaa eri piirteitä, ja miten mediassa – tässä tapauksessa videopelien hahmoissa – sukupuolitus näkyy. Tulin siihen tulokseen, että monet piirteet ohjaavat sukupuolista tulkintaa, usein anatomia vahviten, mutta mitkään näistä piirteistä eivät ole absoluuttisia, ja usein ne ovat myös kulttuuri- ja aikasidonnaisia.

Toisessa käsittelyluvussa tutkin sukupuolen esittämistä videopeleissä ja olin jo entuudestaan havainnut, että se on varsin kaksijakoista ja stereotyyppistä. Nimesin ja jaottelin videopeleistä löytämiäni erilaisia sukupuolistereotyyppioita nais-, mies- ja muunsukupuolisten hahmojen osalta. Mieshahmoista nimesin yleisen protagonistin Jokamiehen, aggressiivisesti maskuliinisen Lihaskimpun, ja kieron pahiksen Laiheliinin. Naishahmoista nimesin peligenrerajoja ylittävän Seksipommin, avuttoman Prinsessan ja Persoonallisuutena tyttö –stereotypian. Videopeleissä esiintyvien muunsukupuolisten hahmojen vähydestä johtuen pystyin nimeämään vain yhden ei-binäärisen hahmon stereotyyppiin: Eihmisen.

Tarkemmin stereotyyppioita analysoidessa tuloin siihen lopputulokseen, että stereotyyppiat refleктоivat erinäisiä yhteiskunnassamme esiintyviä sukupuoleen liittyviä asenteita, mutta viime kädessä perimmäisenä syynä voi pitää rajoittunutta ja tiukasti kaksijakoista sukupuolikäsitystä. Esittelin eri tapoja, joilla rajoittunut sukupuolikäsitys ilmenee tai joilla sitä ylläpidetään, ja tällä esittelyllä tarkoitukseni oli näyttää, että rajoittuneet käsitykset sukupuolesta, sekä niiden aggressiivinen noudattaminen tai noudattamisen vaatiminen muilta vahingoittaa kaikkia ihmisiä, jotka eivät sovi hyvin ahtaaseen muottiin – sukupuolesta riippumatta.

Mieshahmoja stereotyypppeihin ja rajoittuneisiin kuvauksiin ajaa toksinen maskuliinisuus: usein miesten toisiinsa, ja tässä tapauksessa miespuolisten pelintekijöiden hahmoihinsa kohdistava rajoittunut käsitys mieheydestä. Tarkempina syinä löytämilleni stereotyyppioille kävin läpi mieheys neutraalina –harhan, maskuliinisen voimafantasian, sekä seksuaali-

ja sukupuolivähemmistöjä loukkaavan queerkoodauksen käsitteen. Naishahmoja puolestaan rajoittaa seksismi: usein miesten naisiin, ja tässä tapauksessa jälleen miespuolisen pelintekijöiden naishahmoihinsa kohdistama rajoittunut käsitys naisista ja naisuudesta. Esittelin tarkemmin kolmen stereotypian syiksi objektifikaation, neitokainen pulassa –juonikuvion, ja naiseksi tai tytöksi merkitsemisen käsitteen. Ei-binääristen hahmojen kuvausta ja olemassaoloa rajoittaa vähäinen ymmärrys sukupuolibinäärin ulkopuolisista identiteeteistä: sukupuolibinääri nähdään niin ihmisyydelle olennaisena, että ainoa tapa esittää binäärin ulkopuolisia hahmoja on hahmot, jotka eivät ole ihmisiä.

Pohdin myös median merkitystä ja näiden stereotyyppien vaikutusta yhteiskuntaan ja ihmisiin. Medialla on suuri vaikutus käsitykseemme maailmasta ja toisista ihmisistä, etenkin kun olemme nuoria, ja koska median tekijöillä on valta esittää eri ihmisryhmiä miten he haluavat, heidän on myös otettava vastuu siitä, miten he eri ryhmiä esittävät. Mikään mediassa tai fiktiossa näkyvä esitys ei ole neutraalia tai vailla kontekstia, vaan kaiken representaation takana on agendoja ja valintoja näyttää tai olla näyttämättä, tietoisesti tai tiedostamatta, agendoja tukevia seikkoja. Halusin tällä yhteiskunnallisen vaikutuksen pohtimisellani korostaa, että haitallisten, rajoittuneiden, tai vain epätosien käsitysten tai asenteiden ylläpito ei ole pakollista, olivat ne sukupuoleen liittyviä tai ei. Näistä haitallisista stereotyypeistä ja asenteista on syytäkin poiketa, jotta kuluttamamme media reflektaisi myös oikean maailman monimuotoisuutta.

Kolmannessa ja viimeisessä käsittelyluvussa kävin läpi omaa prosessiani kahden hahmon suunnittelusta, ja esitin myös teoriaosuudessa tekemää tutkimustani apuna käyttäen muutaman ohjeen hahmosuunnittelijoille, jotka haluavat tehdä välttää vahingollisia sukupuolistereotyyppisiä työssään, joista ensisijaisena korostin hahmon funktion tai persoonallisuuden tärkeyttä sukupuolisten piirteiden sijaan. Suora ohjeistus ei ole opinnäytetyöni tarkoitus, joten jätin ohjeistuksen kuitenkin vähälle. Oman työni tavoite oli suunnitella hahmopari tulevaa pelitarkoitusta varten, jotka ovat riittävän yhteneväisiä visuaalisesti, jotta he näyttävät tulevan samasta maailmasta, mutta jotka myös erottuvat toisistaan selkeästi. Lisäksi halusin hahmojen ulkomuodon olevan inspiroitunut pohjoismaisesta historiasta ja fantasiasta, ja halusin molempien hahmojen rikkovan esittelemiäni pelihahmostereotyyppioita omilla tavoillaan.

Mielestäni onnistuin tavoitteissani varsin hyvin. Inger on selvästi nainen, ja hyödynsin hänen ulkonäössään perinteisiä femininiinisiä piirteitä, kuten suuret rinnat, pyöreähköt kasvot, ja annoin hänelle hameen. Kontrastiksi, stereotyyppioita rikkomaan, hänellä taas

on useita harvoin peleissä nähtäviä naishahmon piirteitä, kuten lihavuus, vanhempi ikä, ja lähes täysin peittävä asu. En siis ole Ingerin tapauksessa välttänyt feminiinisiä piirteitä, koska hahmo on tarkoitus tulkita heti ensikatsaukselta naiseksi, mutta hänen naisuutensa ei ole ensimmäinen asia, joka on tarkoitus hänestä huomata. Ensisijaisesti Inger on vanha, vakava, luonnossa elävä noita, joka sattuu olemaan nainen, ja mielestäni tämä näkyy hahmossa selkeästi. Saiva taas on sukupuoleltaan vaikeammin tulkittava, androgyyni, joten yhdistelin maskuliinisia ja feminiinisiä piirteitä hänen ulkomuodossaan, ja useilta henkilöiltä kysyessäni Saivan sukupuolen tulkinta onkin ollut vaihtelevaa. Saiva on myös ihminen, Ei-ihmisen stereotyypistä poiketen, joten jos hän päätyy pelihahmoksi, pelkkä hänen olemassaolonsa on normien ulkopuolista. Lisäksi hahmot ovat silueteiltaan selkeästi erottuvat, mutta väripaleteiltaan ja teemoiltaan harmoniassa.

Vaikka käsittelen tässä opinnäytetyössä erinäisiä sukupuolen esittämisessä ilmeneviä ongelmia, tarkoitukseni ei ole väittää, että sukupuolen esittäminen hahmosuunnittelussa itsessään olisi ongelma. Sukupuoliteroottyyppien ongelma on nimensäkin mukaan se, että ne ovat stereotyyppisiä – epärealistisia karikatyyreja sukupuolesta, joista on tullut normeja. Stereotyyppien välttäminen kokonaisuuksina on toivottavaa, mutta niiden eri osien, etenkin hahmosuunnitteluun liittyvien seikkojen, kuten liioiteltujen piirteiden tai selkeiden sukupuolista tulkintaa ohjaavien merkkien käyttö voi olla neutraalia tai tarkoituksenmukaista, ovathan liioittelu ja pelkistys hahmosuunnittelun kulmakiviä. Naishahmo esimerkiksi saa mielestäni olla korostetun seksuaalinen, kunhan hän on itse toimiva tekijä omassa seksuaalisuudessaan, ja ei esimerkiksi ole ainoa nainen ja/tai korostetun seksuaalinen hahmo muutoin miespuolisessa, perinteistä maskuliinisuutta edustavassa hahmokaartissa. Jos stereotypiaa ulkoisesti edustava hahmo on persoonallisuudeltaan jotain muuta kuin stereotyyppinen, tai jos stereotyyppinen hahmo on osana hahmokaartia, jossa muut hahmot ovat stereotyyppisiä rikkovia, en näkisi tätä mitenkään perustavanlaatuisesti haitallisena. Haitallisuus syntyy siitä, kun stereotyyppiset kuvaukset ovat ainoita kuvauksia. Lisäksi kun puhun ei-binäärisistä hahmoista ja muunsukupuolisten identiteettien esityksen vähyydestä, en tarkoita, että hahmoilla ei saisi olla sukupuolta, edes näennäisissä sukupuolettomuuden konteksteissa, kuten avaruusolentojen tai robotihahmojen tapauksissa. Tarkoitukseni on osoittaa, että videopelien hahmokaartit eivät reflektoi oikean elämän monimuotoisuutta, ja huomioida, miten laajalti pelintekijät eivät edes fantasian avulla osaa astua tiukan, normatiivisen sukupuolibinäärin ulkopuolelle.

Olen usein törmännyt monimuotoisuutta vastustavaan argumenttiin siitä, etteivät pelaajan oman kokemuksen ulkopuoliset hahmot ole samaistuttavia, esimerkiksi naisprotagonistit miespelaajille, ja joudun olemaan tiukasti eri mieltä. Videopelien protagonistit ovat ja ovat olleet pitkälti miehiä, ja silti naiset ja muunsukupuoliset henkilöt ovat pelanneet pelejä ja samaistuneet pelaamiinsa hahmoihin niin pitkään, kun pelejä on ollut olemassa. Pelaajat täysin luontevasti samaistuvat hahmoihin, jotka ovat avaruusolentoja, robotteja, mutantteja, jumalia, fantasiolentoja, ja muita ei-ihmisiä, joten on naurettavaa väittää, etteivät he pystyisi myös samaistumaan hahmoihin, jotka eivät sukupuoleltaan tai ulkoiselta sukupuolipresentaatioltaan vastaa tiukkaa kaksinapaista sukupuolijaottelua. Olen myös itse henkilö, joka ei lähes koskaan näe itseään peilattuna pelihahmoissa – en ole parrakas Jokamies, enkä persoonaton Seksipommi – mutta pystyn kuitenkin samaistumaan ja kiintymään tällaisiin hahmoihin, jotka ovat perustavanlaatuisesti erilaisia kuin minä. Olen vakaasti sitä mieltä, että viime kädessä pelaajalle, ja median yleisölle ylipäätään, tärkeintä tarttumapintaa on tarinat, persoonallisuudet ja teot, eikä ulkomuoto. Eikä tämän tarttumapinnan ei edes tarvitse olla kaikenkattava, vaan muutamat pienet samaistuttavat piirteet riittävät luomaan kiintymyksen hahmoon.

Videopelien tiukasti binäärinen ja rajoittunut sukupuolien esitys on keinotekoista sukupuolibinäärin ja heteropatriarkaattisen järjestelmän kannattelua, jossa kaikki normeista poikkeavat tavat esittää sukupuolta tai seksuaalisuutta nähdään epäilyttävinä, inhottavina tai naurunalaisina. Pelit ovat osa 2010-luvun valtamediaa, mutta koska niitä ei ole kovin pitkään pidetty – tai ei vielääkään pidetä – taidemuotona samalla tapaa kuin esimerkiksi elokuvaa tai televisiota, pelien kriittinen tarkastelu, muustakin kuin pelimekaniikkojen tai viihteellisyyden näkökulmasta, on vielä lapsenkengissään. Pelejä on kohdeltava tärkeänä osana tämän päivän mediaa, jotka etenkin ohjaavat nuorten ihmisten käsitystä maailmasta ja muista ihmisistä, ja tästä syystä myös kritisoitava, samalla tavalla kuin muitakin median osa-alueita. Pelejä on ollut tekemässä pitkän osan niiden historiaa varsin homogeeninen joukko tekijöitä – pääosin nuoria heteromiehiä, heidän kokemuksensa, seksuaalisuutensa ja fantasiansa näkyvät peleissä tänäkin päivänä, vaikka peliteollisuus on jatkuvasti monipuolistumassa, niin tekijöiden kuin tuotettujen pelienkin osalta. Tarkoitukseni ei ole osoittaa syyttävää sormeaa, vaan avartaa, että yhteiskunnassa vallalla olevat haitalliset asenteet usein tiedostamatta löytävät tiensä lopputulokseen, esimerkiksi seksistisinä naishahmokuvausina tai toksisina maskuliinisuuden kuvauksina. Tämän takia kritiikkiä tarvitaan, sekä ulkopuolista, julkaistuihin peleihin kohdistuvaa mediakritiikkiä, että pelintekijöiden ja hahmosuunnittelijoiden omaa, itseensä ja

toisiinsa kohdistuvaa kriittistä pohdintaa siitä, mitä he työllään esittävät, millä tavoin, ja mikä vaikutus heidän työllään on yleisöönsä ja yhteiskuntaan.

Sukupuolen moninaisuuden esittämisen vastustamisessa, kuten kaikessa muussakin monipuolisuuden vastustamisessa, on kyse erilaisuuden ja tuntemattoman pelosta. Tieto poistaa pelkoa ja vihaa, ja pelintekijöillä on erityisen otollinen asema välittää tätä tietoa kertomillaan tarinoilla ja esittämillään hahmoilla. Pelit ja pelihahmot herättävät meissä tunteita, empatiaa, ymmärrystä, ja ne opettavat meille uusia asioita jatkuvasti. Mikä olisikaan parempi tapa ymmärtää eri kulttuureista tai yhteisöistä tulevia henkilöitä kuin oikeasti – pelimaailmassa – asettua heidän asemaansa.

## Lähteet

Bradford, Matt 2013. Gaming's greatest everyman heroes. Gamesradar. <<https://www.gamesradar.com/gamings-greatest-everyman-heroes/>> (luettu 3.4.2019)

Butler, Judith 2006. Hankala sukupuoli: Feminismi ja indentiteetin kumous. Helsinki: Gaudeamus.

DictionaryCentral.com 2017. Male-as-norm. <<http://www.dictionarycentral.com/definition/male-as-norm.html>> (luettu 4.5.2018)

Lång, Carita & Valtonen, Tuuli-Emilia 2017. Transsukupuolisen sukupuolenkorjausprosessi Suomessa. Opinnäytetyö. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/122997/Lang\\_Carita.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/122997/Lang_Carita.pdf)> (luettu 10.4.2019)

Maglaty, Jeanne 2011. When Did Girls Start Wearing Pink? Smithsonian.com. <<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/when-did-girls-start-wearing-pink-1370097/>> (luettu 9.4.2019)

McAlpine, Claire 2017. Overcome your "White as Default" bias by reading more diverse books. <<https://medium.com/feminist-culture-x-52/how-to-avoid-falling-for-your-white-as-default-bias-c608745da990> > (luettu 3.5.2018)

NecroDancer 2015. Twitter. <<https://twitter.com/NecroDancerGame/status/588735005678964736>> (luettu 25.3.2019)

Newman, Tim 2018. Sex and gender: What is the difference? <<https://www.medicalnewstoday.com/articles/232363.php>> (luettu 25.3.2019)

O'Malley, Harris 2017. What is toxic masculinity? <<http://www.doctornerdlove.com/what-is-toxic-masculinity/>> (luettu 4.5.2018)

Petit, Carolyn 2019. Is Ghirahim Gay or Just Coded That Way? | Queer Tropes in Video Games. <<https://www.youtube.com/watch?v=w-5jnTv-OMg> > (luettu 11.4.2019)

Pollitt, Katha 1991. Hers; The Smurfette Principle. The New York Times. Luettavissa osoitteessa <<https://www.nytimes.com/1991/04/07/magazine/hers-the-smurfette-principle.html>> (luettu 3.5.2018)

Puro, Juho Matias 2016. Female Characters in Video Games: Representation and Character Types. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <[http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113046/Puro\\_Juho\\_Matias.pdf](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113046/Puro_Juho_Matias.pdf)> (luettu 25.4.2018)

Rajamäki, Päivi n.d. Transnuoret osaavat jo hakea apua. Suomen mielenterveysseura. <<https://www.mielenterveysseura.fi/fi/mielenterveys/itsetuntemus/identiteetti/transnuoret-osaavat-jo-hakea-apua>> (luettu 10.4.2019)

Ristkari, Maiju, Suni, Nina, Tyni, Vesa 2018. Sukupuolena ihminen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Sarkeesian, Anita 2013. Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games <[https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&)> (luettu 16.4.2019)

Sarkeesian, Anita 2013. Ms. Male character – Tropes vs. Women. <<https://feministfrequency.com/video/ms-male-character-tropes-vs-women/>> (luettu 4.5.2018)

Sarkeesian, Anita 2016. Body Language & The Male Gaze <<https://feministfrequency.com/video/body-language-the-male-gaze/>> (luettu 4.4.2018)

Sharp, Gwen 2013. Male as the neutral default. <<https://thesocietypages.org/socimag-ages/2013/02/16/male-as-the-neutral-default/>> (luettu 30.4.2018)

Sloan, Robin J.S. 2015. Virtual Character Design for Game and Interactive Media, Taylor & Francis Group.

Sloane 2015. Hella Talk: An Interview With Ashly Burch on Chloe Price, Queerness, & 'Life Is Strange'. FemHype. <<https://femhype.wordpress.com/2015/10/27/hella-talk-an-interview-with-ashly-burch-on-chloe-price-queerness-life-is-strange/>> (luettu 25.3.2019)

Statista 2019. Distribution of computer and video gamers in the United States from 2006 to 2018, by gender. <<https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>> (luettu 9.4.2019)

Thorn, Oliver 2016. What is Gender? | Philosophy Tube <<https://www.youtube.com/watch?v=seUVb7gbrTY>> (luettu 25.3.2019)

Vallinmäki, Mirva 2011. Verkkoroolipelit ja sukupuoli : Miesten ja naisten väliset ulkonäköerot verkkoroolipeleissä. Opinnäytetyö. Tornio: Kemi-Tornion Ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <[http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/35996/Vallinmaki\\_Mirva.pdf](http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/35996/Vallinmaki_Mirva.pdf)> (luettu 25.4.2018)

Yee, Nick 2017. Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre. Quantic Foundry. <<https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/>> (luettu 9.4.2019)

Ways of Seeing 1972. BBC Two. John Berger, 15.01.1972.

Wikipedia 2018. Everyman. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Everyman>> (luettu 4.5.2018)

Wikipedia 2019a. Men's skirts. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Men%27s\\_skirts](https://en.wikipedia.org/wiki/Men%27s_skirts)> (luettu 8.4.2019)

Wikipedia 2019b. Intersex. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Intersex>> (luettu 18.3.2019)

Wikipedia 2019c. Queer. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Queer>> (luettu 11.4.2019)

## Kuvalähteet

Kuvio 1. Vasemmalta oikealle: Heroes Wiki. Booker DeWitt. <[https://hero.fandom.com/wiki/Booker\\_DeWitt](https://hero.fandom.com/wiki/Booker_DeWitt)>; Wikipedia. Nathan Drake (character). <[https://en.wikipedia.org/wiki/Nathan\\_Drake\\_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nathan_Drake_(character))>; Gameberry. Solid Snake. <<http://www.gameberry.net/pelit/solidsnake.php>>; Last of Us Wiki. Joel. <<https://thelastofus.fandom.com/wiki/Joel>> (luettu 25.4.2018)

Kuvio 2. Vasemmalta oikealle: World of Warcraft Wiki. Orc. <<https://wowwiki.fandom.com/wiki/Orc>>; Street Fighter Wiki. Zangief. <<https://streetfighter.fandom.com/wiki/Zangief>>; Wikipedia. Duke Nukem (character). <[https://en.wikipedia.org/wiki/Duke\\_Nukem\\_\(character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Duke_Nukem_(character))>; Team Fortress 2 Official Wiki. Community Heavy strategy. <[https://wiki.teamfortress.com/wiki/Community\\_Heavy\\_strategy](https://wiki.teamfortress.com/wiki/Community_Heavy_strategy)>

Kuvio 3. Vasemmalta oikealle: Fire Emblem Wiki. Validar. <<https://fireemblem.fandom.com/wiki/Validar>>; Giantbomb. Waluigi. <<https://www.giantbomb.com/waluigi/3005-785/images/>>; Capcom Database. Mitsuhide Akechi. <[https://capcom.fandom.com/wiki/Mitsuhide\\_Akechi](https://capcom.fandom.com/wiki/Mitsuhide_Akechi)>; Villains Wikia. The Architect (Dragon Age). <[https://villains.fandom.com/wiki/The\\_Architect\\_\(Dragon\\_Age\)](https://villains.fandom.com/wiki/The_Architect_(Dragon_Age))>

Kuvio 4. Vasemmalta oikealle: Wikipedia. Miranda Lawson. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Miranda\\_Lawson](https://en.wikipedia.org/wiki/Miranda_Lawson)>; Final Fantasy Wiki. Ultimecia. <<https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Ultimecia>>; Metal Gear Wiki. Quiet. <<https://metalgear.fandom.com/wiki/Quiet>>; World of Warcraft Wiki. Alexstrasza. <<https://wowwiki.fandom.com/wiki/Alexstrasza>>

Kuvio 5. Vasemmalta oikealle: Wikipedia. Princess Zelda. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Princess\\_Zelda](https://en.wikipedia.org/wiki/Princess_Zelda)>; We Are Peach Official Wikia. Princess Peach Toadstool. <[https://we-are-peach.fandom.com/wiki/Princess\\_Peach\\_Toadstool](https://we-are-peach.fandom.com/wiki/Princess_Peach_Toadstool)>; Dishonored Wiki. Emily Kaldwin. <[https://dishonored.fandom.com/wiki/Emily\\_Kaldwin](https://dishonored.fandom.com/wiki/Emily_Kaldwin)>

Kuvio 6. Vasemmalta oikealle: Angry Birds Wiki. Stella/Gallery. <<https://angrybirds.fandom.com/wiki/Stella/Gallery>>; ILVG Wiki. Wendy O. Koopa. <[https://ilvg.fandom.com/wiki/Wendy\\_O.\\_Koopa](https://ilvg.fandom.com/wiki/Wendy_O._Koopa)>; Super Mario Wiki. Dixie Kong. <[https://www.mariorowiki.com/Dixie\\_Kong](https://www.mariorowiki.com/Dixie_Kong)>

Kuvio 7. Vasemmalta oikealle: Robot Supremacy Wiki. Legion. <<https://robot supremacy.fandom.com/wiki/Legion>>; Final Fantasy Wiki. Quina Quen. <[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Quina\\_Quen](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Quina_Quen)>; Baten Kaitos Wiki. Guillo. <<https://batenkaitos.fandom.com/wiki/Guillo>>

Kuviot 8–18. Kuura Korkiakoski 2019.