



Miko Lehto

Pelihahmosuunnittelu: Mikä tekee hahmosta muistettavan?

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

XR-Desing

Opinnäytetyö

9.12.2022

Tiivistelmä

Tekijä(t):	Miko Lehto
Otsikko:	Pelihahmosuunnittelu: Mikä tekee hahmosta muistettavan?
Sivumäärä:	35 sivua
Aika:	9.12.2022
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	XR-Design
Suuntautumisvaihtoehto:	Viestinnän koulutusohjelma
Ohjaaja(t):	Lehtori Markku Luotonen

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on selvittää ja tutkia hahmosuunnittelua ja kerätä erilaista tietoa, joka selittää sitä, miksi jotkin pelien hahmot ovat niin suosittuja ja muistettavia. Opinnäytetyössä keskitytään hahmosuunnittelun tutkimiseen sekä yhteisön, normien ja kulttuurien vaikutuksen videopelihahmoihin ja niiden kasvuun. Tämä työ sisältää ymmärrystä siitä, mitä ja kuinka laaja hahmosuunnitteluprosessi on visuaalisesti ja kirjallisesti, mukaan lukien yhteiskunnan vaikutus suunnittelun ilmene-mismuotoon.

Opinnäytetyö on pääsääntöisesti teoriaa ja pohdintaa, joka on jaettu kahteen eri osioon. Ensimmäisessä osiossa avataan, mitä itse hahmosuunnittelu on ja selitetään sen visuaalisia periaatteita, sekä katsotaan sen yhteyksistä kirjallisuuteen ja hahmo-rooleihin ja siihen, miten nämä kaksi toimivat yhdessä.

Teoriaosuuden toisessa puoliskossa tarkastellaan erilaisia ulkoisia tekijöitä ja eritellään erilaiset representaatiot, normit ja stereotyyppiä toisistaan ja katsotaan, miten kukin osa on omalla tavallaan vaikuttanut hahmosuunnitteluun ja pelihahmojen muistettavuuteen. Tämän lisäksi osiossa tarkastellaan myös, miten hahmot ja pelit omalla tavallaan heijastavat vaikutustaan takasin ihmisiin ja kulttuuriin.

Avainsanat: hahmosuunnittelu, pelihahmot, pelit, representaatio

Abstract

Author(s): Miko Lehto
Title: Game Character Design: What makes a character memorable?
Number of Pages: 35 pages
Date: 9 December 2022

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: XR-Design
Instructor(s): Senior Lecturer Markku Luotonen

The goal of this thesis is to inspect and analyse character design and collect different types of information which in turn leads to the point where some video game characters become popular and memorable. The thesis focuses on analysing character design and how norms, culture and social community affect video game characters design and growth. This piece of work contains an understanding of how large character design is in both visual and literal sense with social community affects added.

The thesis is mainly a mix of theory and pondering which has been separated into two separate parts. In the first section we discuss the inner works, what character design is itself and we discuss its visual precepts, but we also look upon its connections towards literature and different character roles and how the two walk hand in hand.

On the second section of the thesis, we examine different outside influences and separate different variations of representation, norms and stereotypes from each other from which we proceed on inspecting how they have affected character design and character memorability each in their own way, adding an analysis of how the characters and games themselves have reflected their influence upon others and culture.

Keywords: character design, video game characters, video games, representation

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mitä on hahmosuunnittelu	2
3	Hahmojen visuaalinen suunnittelu	3
3.1	Grafiikka ja visuaalisuus	3
3.1.1	Väri	3
3.1.2	Siluetti	4
3.1.3	Liioittelu	5
3.2	Pelihahmojen esittämistyyli	7
3.2.1	Kaksiulotteinen (2D)	7
3.2.2	Kolmiulotteinen (3D)	7
3.2.3	Kaksi ja puoli ulotteinen (2.5D)	7
4	Hahmojen kirjallinen suunnittelu	8
4.1	Erilaiset hahmoroolit	10
4.1.1	Narratiiviset	10
4.1.2	Kehitykselliset	11
4.1.3	Arkkityypit	12
5	Kohdeyleisö ja representaatio	14
5.1	Etnisyys	16
5.2	Seksuaalisuus	18
5.3	Sukupuoli	19
6	Pelihahmojen sukupuolistereotyyppiä	20
6.1	Mieshahmot	21
6.1.1	Lihaksikkaat	21
6.1.2	Jokamiehet	22
6.1.3	Feminiiniset	23
6.2	Naishahmot	24
6.2.1	Avuttomat	24
6.2.2	Itsevarmat	26
6.2.3	Seksipommit	27
7	Pop-kulttuuri	28

7.1	Twitch	29
7.2	Cosplay	30
7.3	Musiikki	30
8	Yhteenveto ja pohdinta	32
	Lähteet	36

1 Johdanto

Hahmosuunnittelu on keskeinen osa ja tekijä monella viihteen alalla, kuten elokuvissa, peleissä, tv-sarjoissa ja kuvakirjoissa. Tänä päivänä on melkein mahdollonta olla tunnistamatta edes yhtä hahmoa, sillä vanhat klassiset hahmot ovat säilyneet ihmisten muistoissa ja näiden fiktionaalisten hahmojen määrä on vain kasvanut. Tämä on myös herättänyt erilaisten massaproduktiivisten bisneksien tuotannon, sillä ne ovat jo ajat sitten alkaneet valmistamaan näihin rakastettuihin hahmoihin liittyviä tuotteita, kuten arkipäiväisiä esineitä tai vaatteita, miksi vain lisää ihmisten tietoisuutta näiden hahmojen olemassaolosta.

Tämän opinnäytetyön on tarkoitus tutkia ja analysoida erilaisia hahmosuunnittelun tekniikoita ja sitä, aiheuttaa sen, että osa fiktiivisistä median hahmoista on niin tunnettuja ja helposti muistettavia, ja näin auttaa hahmosuunnittelijaa tiedostamaan, miten luoda hyviä ja aikaa kestäviä hahmoja. Tämän lisäksi pyrin myös työlläni osoittamaan lukijalle, että hyvän hahmon suunnittelu ei ole aina itsestään selvää ja sen suosioon vaikuttavat myös monet muut erilaiset tekijät eikä vain ainoastaan visuaalinen tai kirjallinen kokonaisuus.

Olen jakanut opinnäytetyön kahteen osioon. Ensimmäisessä osiossa käyn läpi, mitä itsessään sisäisesti hahmosuunnittelu on ja miten kyseistä suunnittelua hoidetaan, jakamalla sen visuaaliseen ja kirjalliseen osioon. Toisessa osiossa käyn läpi, miten yhteisö, pelaajat ja erilaiset sosiaalisen ympäristön ilmiöt, kuten stereotyyppit, vaikuttavat erilaisten hahmojen suosion nousuun, säilymiseen tai unohtamiseen.

2 Mitä on hahmosuunnittelu

Avain hyvään hahmosuunnitteluun on luoda hahmo, johon yleisö saa yhteyden on vaikuttava ja mieleenpainuva. Tehokkaan ja hyvin kehittyneen hahmon suunnittelemiseksi on ajateltava itse piirustusta pidemmälle. (Rantanen 2021.) Jotkut parhaiten muistettavat hahmot televisiossa tai elokuvissa tulevat 3D ja 2D animaation maailmasta. Mutta ennen kuin näitä hahmoja on edes animoitu, ne on ensin suunniteltu.

Hahmosuunnittelu on osa luonnostelun, kaavailun ja fiktionaalisten tai ei-ihmisolentojen piirtämisen prosessia, usein tyhjästä. Suunnittelijat valavat nämä olennot ainutlaatuisilla persoonallisuuksilla ja ulkonäöillä, kuten fyysinen ulkonäkö, puhe tavat ja liikkeet. Tällaista työtä tekevät ammattitaitoiset yhtiöt käyttäen erilaisia tekniikkoja, jotka auttavat suunnittelijoita työstämään hahmojen ulkonäköjä ja muotoja toisten suunnittelijoiden kanssa. Kun konsepti on valmis, sen pitäisi olla heti tunnistettavissa kaikille mahdollisille näkijöille. (Jones n.d.)

Ikoniset hahmot ovat paljon enemmän kuin hienoja piirustuksia. Niille on annettu persoonallisuuksia ja yksityiskohtia, jotka tekevät niistä ikonisia ja toimivat tarinan ilmaisuvälineinä. Tämä on hahmosuunnittelun määränpää. (Dequzman 2021.)

Hahmot ovat merkittäviä työkaluja tarinan kerronnalle, ja ne voivat olla leimavia tarinalle jopa niiden poistuttua tarinasta. Hahmot ovat kuin tärkeitä säiliöitä tarinoille, persoonallisuuksille, tunteille ja ideoille. Tämä tarkoittaa, että hahmosuunnittelu on enemmän kuin pelkkä piirustus. Se sisältää tarkoituksen. Jokaisella mediallyalla on tietynlaiset tarpeensa, mutta hahmojen tulee yleisesti liikkua, näytellä, liioitella ja ilmaista. Hahmojen konseptit voivat olla yhtä realistisia tai monimutkaisia niin kuin itse näkee parhaaksi. (Deguzman 2021.)

3 Hahmojen visuaalinen suunnittelu

3.1 Grafiikka ja visuaalisuus

Tässä osiossa käyn läpi, miten hahmojen visuaalinen ja graafinen suunnittelu vaikuttaa erilaisten hahmojen suosioon ja minkälaisia metodeja hahmosuunnittelijat käyttävät suunnitellessaan hahmoja. Olen rajannut erilaiset metodit Kyle Dequzmanin kirjoitelman mukaan luoden kolmeen hahmosuunnittelun osa-alueeseen, jotka kertova mistä juurtaa hyvä hahmoluonti. Tämän lisäksi olen tutkinut muiden suunnittelijoiden kirjoitelmia ja sisäistänyt osan heidän kirjoitelmistansa näiden kolmen osa-alueen sisälle.

Selkeys on kaikki kaikessa hyvässä hahmosuunnittelussa. Tämä ei ainoastaan tarkoita, että hahmolla olisi stimuloiva design vaan myös, että se olisi selkeästi erottuva, vaikka kuinka erilaisesti näkisimme hahmot, seuraavissa alkuvaiheissa esittelen ainesosaa hyvään hahmosuunniteluun. (Dequzman 2021.)

3.1.1 Väri

Paletti viittaa hahmosuunnittelijan värien käyttöön. Ja mitä tulee väriin, valikoivuus on avainasemassa. Viimeinen asia, jonka haluat, on hahmo, joka on täynnä lukemattomia värejä ilman hierarkiaa tai tarkoituksellista paletin käyttöä. Tämä lopulta häiritsee yleisöä sen sijaan, että se houkuttelee heitä. On tärkeää yrittää käyttää yhtä väriä hahmon hallitsevana värinä ja yrittää käyttää mahdollisimman vähän muita värejä tukemaan tätä väriä. Hahmoa suunniteltaessa on helppo innostua väreistä, jotka luovat eloisia ja monimutkaisia väripaletteja, mutta tärkeä on muistaa, että mitä yksinkertaisempi väripaletti on, sitä parempi. (Deguzman 2021.)

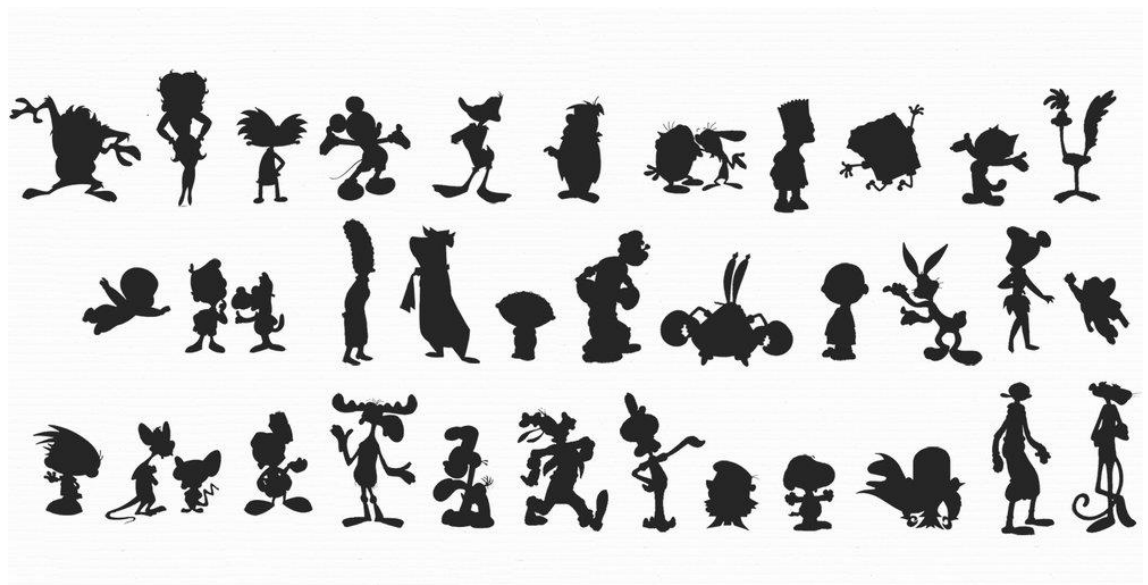
Värit voivat auttaa kommunikoimaan hahmon persoonallisuuden kanssa. Tyypillisesti pimeät ja synkät värit, kuten mustat, purppurat ja harmaat, tuovat heti mieleen pahikset, joilla on pahat aatokset mielessään. Kun taas vaaleat värit, kuten valkoiset, siniset, pinkit ja keltaiset, ilmaisevat viattomuutta ja

puhtautta. Sarjakuvakirjojen voimakkaat punaiset, keltaiset ja siniset voivat myös ilmaista hahmon supersankarillisia tai sankarillisia piirteitä. (Hilder 2021)

Oikeiden värien valitseminen on erittäin tärkeää ja sitä varten pitää ymmärtää värien perussäännöt: tulla tutuksi pää- ja sivuvärien kanssa, kuten myös monokromaattisten ja vastavärien. Yksi tekniikka saadakseen tuloksia tuottavan paletin on valita kaksi vastaväriä ja toimia niiden kanssa monokromaattisella rakenteella. Se luo tasapainoa, koska vastavärit luovat dynaamisuutta, kun taas monokromaattiset värit herettävät rauhan tunteita. (Hilder 2021.)

3.1.2 Siluetti

Yksinkertaistettuna siluettihahmo on se, mitä jää jäljelle, kun poistat kaikki värit, yksityiskohdat ja täytät hahmoluonnoksen ääriiviivat pelkällä mustalla, ikään kuin luoden ainoastaan pelkän varjon hahmosta. Hyvä esimerkki hyvästä ja muistettavasta hahmosuunnittelusta on juuri sellainen hahmo, joka on tunnistettavissa pelkästään siluetin perusteella. Suunnittelijan luodessa tunnistettavaa siluettia hahmolle, vankka käsitys muotokielestä on tärkeä. (Deguzman 2021.)



Kuvio 1. Esimerkkejä erilaisten tunnistettavien hahmojen silueteista.

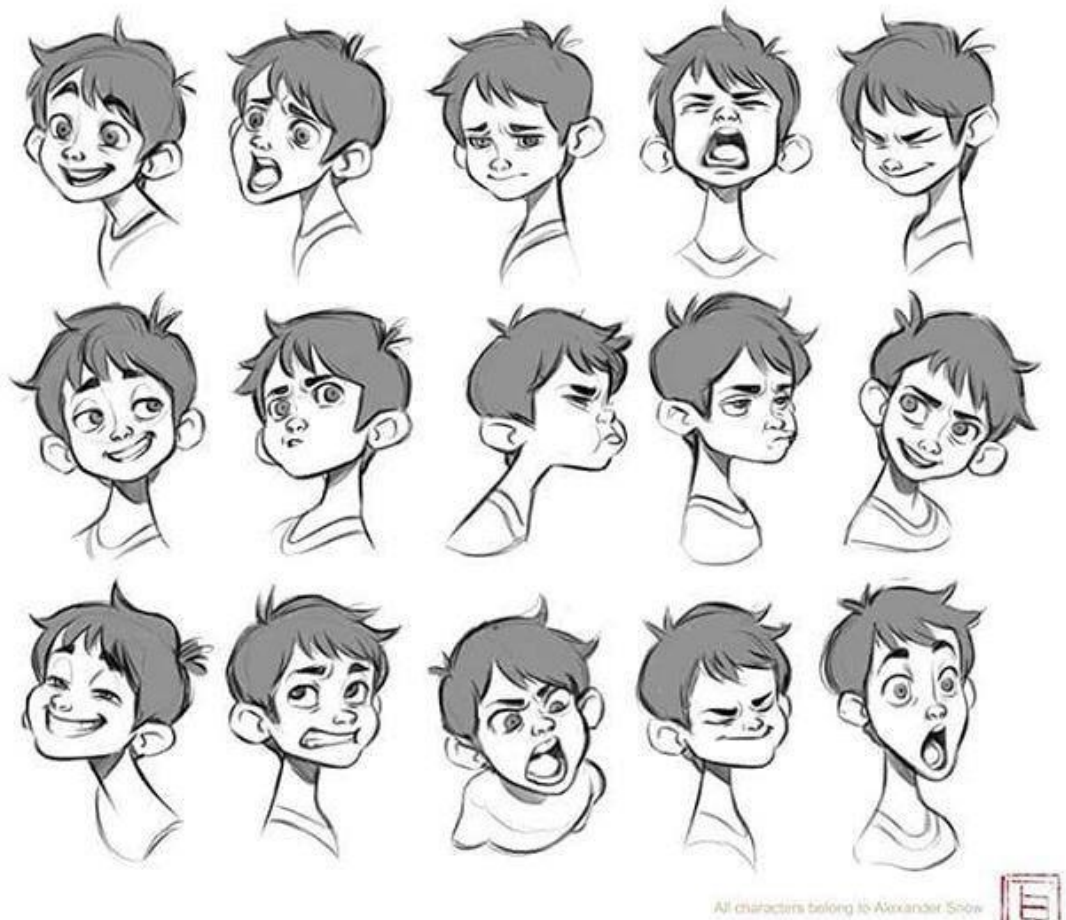
Siluetin raakaluonnokset ovat parhaimpia ja produktiivisimpia avun lähteitä suunnittelulle, kun on tarpeellista kehittää suuria määriä erilaisia konsepteja pienessä ajassa. Se ei ole kuitenkaan metodi, jota kaikki konsepti taitelijat ja suunnittelijat käyttävät, eikä ole kuitenkaan pakollista suunnitella olentoja tai hahmoja ainoastaan niiden siluetin perusteella. (Corriero 2021.)

Joka tapauksessa siluetin käyttö on kuitenkin hyvästä, etenkin jos määränpääsi tai työsi vaatii sen, että hahmoa aletaan toistamaan tai replikoimaan, mutta uudella muodosssa, kuten esimerkiksi uusissa vaateissa. Silloin on etenkin tärkeää, että hahmon siluetti säilyy tunnistettavissa, sillä jos muokkaat hahmoasi toiseen ulkonäköön liian räväkästi, kukaan ei välttämättä enää tunnista sitä.

3.1.3 Lioittelu

Kaikista näistä kolmesta fundamentaalisesta hahmosuunnittelun ainesosasta, liioittelu on luultavasti kaikista tärkein, koska se vaikuttaa tarinankerrontaan. Lioittelu käyttää tiettyjä luonteenomaisia piirteitä tarkoituksellisesti saadakseen tunteellisia ja psyykkisiä vastauksia yleisöltä hahmoon liittyen. Nämä liioitellut luonteenomaiset piirteet voivat olla pääerottaja siihen, miten yleisö näkee hahmon; näkevätkö he esimerkiksi hahmon sankarillisena tai uhkaavana? (Deguzman 2021.)

Lioitellut ominaisuudet auttavat siksi katsojia tunnistamaan hahmon keskeiset ominaisuudet. Luotpa sitten ihmisen, eläimen tai hirviön, voit olla varma, että on olemassa jo sata muuta samanlaista luomusta. Hahmosuunnittelun on oltava vahva ja mielenkiintoinen visuaalisessa mielessä, jotta se saa ihmisten huomion. (Rantanen 2021.)



Kuvio 2. Erilaisia liioittelun esimerkkejä, miten kasvoja voi eri tavoin venyttellä

On olemassa monta erilaista tapaa siihen, miten liioittelet hahmosi. Voit muokata heidän kasvonpiirteitään, liikkeitään tai jopa heidän fyysistä muotoansa. Käyttäen edes yhtä näistä voi jo parantaa tarinallista hetkeä selkeyttämällä sen kommunikaatiollisella tunteella tai tekona. Toinen tapa ajatella on “näyttäminen vastaan kertominen”. Mikä vangitsee hetken parhaiten? Teksti, joka sanoo, että päähenkilö tunsu olonsa päihitetyksi toisen epäonnistumisen jälkeen, vai näyttää se heidän kasvoissansa ja kehossaan? (BlakeDeHart 2018.)

Tärkeää on tutkia realistista anatomiaa ja kokoja ennen kuin sukeltaa liian pitkälle hahmojen liioittelussa. Parempi on tietää, mikä menee minnekin, ennen kuin alat luonnostelemaan, muotoilemaan tai vetämään fyysisiä muotoja. Kun lähestyt liioittelua hahmosuunnittelussa, haluat räätälöidä heidän muotonsa ja tapansa heidän persoonallisuksiinsa, kokemuksiinsa ja taitoihinsa. Esimerkiksi

hahmo, joka rakastaa vuorikiipeilyä on todennäköisemmin urheilullinen apina tai hämähäkin kaltainen kuin pyöreä possumainen hahmo. (BlakeDeHart 2018.)

3.2 Pelihahmojen esittämistyylit

3.2.1 Kaksiulotteinen (2D)

Lyhyesti termi ”2D” tarkoittaa kaksiulotteista (”Two Dimensional”) ja yleensä sillä viitataan kaksiulotteiseen kuvaan tai animaatioon. Kun piirrät jotakin paperille, silloin kuva on kaksiulotteinen. Yleisesti 2D-termiin ja sen käyttöön törmää taiteessa, mediassa, peleissä ja niihin liittyvissä ammateissa, mukaan lukien itse hahmosuunnittelu. Termin ymmärtäminen ja sen käyttö on erittäin olennaista, kun puhutaan etenkin fiktiivisistä hahmoista, sillä jotkin eri sarjojen tai pelien hahmot on suunniteltu kaksi ulotteisesti. Syynä tähän on se, että hahmo on helpposti tunnistettava ja tuo oman vaikutuksena ja tyyliinsä, mutta se on myös vähemmän aikaa ja resursseja kuormittavaa.

3.2.2 Kolmiulotteinen (3D)

3D tarkoittaa lyhyesti kolmiulotteista (Three Dimensional). Se on jotain, jolla on pituus, leveys ja syvyys, eli meidän fyysinen ympäristömme on kolmiulotteinen ja elämme koko ajan itse 3D maailmassa. (MediaCollege.) Termiä kuitenkin Käytetään yleisesti samoissa piireissä kuin 2D:tä. Puhuessamme kolmiulotteisesta hahmosuunnittelusta, tarkoittamme hahmoa, joka luodaan kolmiulotteiseksi, näin antaen sille enemmän todellisuuden tunnetta ja ilmettä kuin 2D-hahmoille. Ongelma kuitenkin on, että tämä prosessi on usein enemmän aikaa ja resursseja kuluttava, mutta vastineeksi se yleensä antaa parhaimman mahdollisuuden realistiselle tunteelle hahmosta.

3.2.3 Kaksi ja puoli ulotteinen (2.5D)

Vähemmän tunnettu termi 2.5D tarkoittaa kaksi ja puoliulotteista. (Two and Half-dimensional) Se on ikään kuin 2D:n ja 3D:n yhteinen lapsi. sillä se yhdistää molempia elementtejä itseensä. Tosin tarkemmin ja paremmin sanottuna sillä pyritään kertomaan kaksiulotteisesta maailmasta tai hahmosta, johon on yhdistetty

kolmiulotteisia elementtejä, tai sitten toisin päin eli kerrotaan kolmiulotteisesta maailmasta tai hahmosta, jossa käytetään kaksiulotteisia elementtejä.

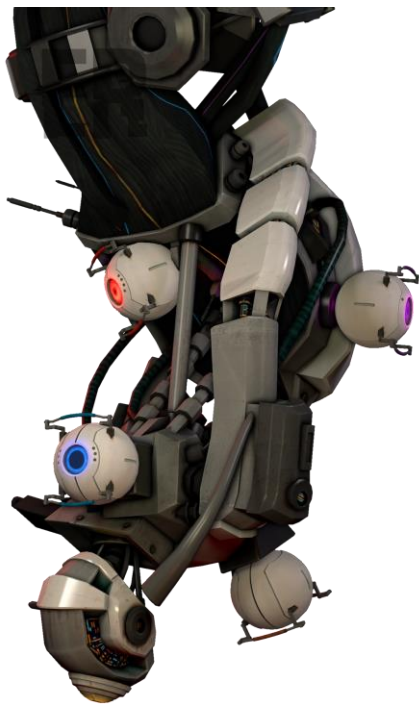
4 Hahmojen kirjallinen suunnittelu

Vaikka hahmosuunnittelu on teoriassa oma oppialansa, kirjailijat ja selostajat saavat usein tehtäväkseen luoda hahmon persoonallisuudet ja silmiin pistävät ominaisuudet. Elävät hahmot ovat tärkeä osa tarinaa ja selostajan ja kirjoittajan tulee olla osana hahmonsuunnitteluprosessia. (Renke 2022.) Käsikirjoitus on se, joka määrittää, mitä hahmo tulee maailmassa suurimmaksi osaksi tekemään ja miten hän se kokee.

Parhaimmat hahmot ovat ne, jotka kykenevät elämään omaa tarinaansa. Esimerkiksi, kun lukija palaa takaisin lukemaansa kirjaan, koska hän ei voi lopettaa ajattelemasta siitä, mitä hahmo aikoo tehdä. Muistettavien hahmojen kuten Sherlock Holmesin tai Harry Potterin luominen ei ole niin vaikeaa kuin luulet. Jotta saat hahmosi toimimaan menestyksekkäästi luotettavana hahmona, niillä pitää olla menneisyys, joka on kasvattanut niistä sellaisen, kun lukija ne kohtaa. Sitä ei tarvitse paljastaa heti tai edes kaikkea. Kuitenkin on tärkeää laittaa hahmon teot kontekstiin. Se on myös erittäin hyvä tapa pihistellä informaatioita tarinan edetessä antaen lukijalle mahdollisuuden hitaasti oppia hahmosta. (WritersEdit n.d.) Heillä on taustatarina, joka menee sivua syvemmälle. Kirjailija tietää, milloin hän on luonut hyvän hahmon, kun hän pystyy kertomaan hahmosta enemmän kuin siitä ilmenee yhdessä teoksessa. (MasterClass 2021)

Muistettavan hahmon persoonallisuus juurtautuu voimakkaaseen mielipiteeseen. Kun esimerkiksi ajattelet Jay Gatsbya, ajattelet heti hänen yläluokkalaisen seurapiirinsä fantisointia. Gatsbyn mielipide on hyvin määritelty ja pitää hänet muistettavana. Täten ne muistuttavat lukijoita ja katsojia oikeista ihmisistä. Fiktionaaliset hahmot voivat olla väriasteikolla erittäin kummallisia ja ulkopuolisia, mutta uskottavimmat hahmot ovat kaikista muistettavampia. (MasterClass 2021.)

Lukijat ja katsojat muistavat siis parhaiten hahmot, joiden tapoihin, piirteisiin ja luonteeseen on keskitytty. Joskus nämä piirteet saattavat olla myös fyysisiä, mutta ne voivat olla yhtä muistettavia kuin heidän sosiaalinen puolensa. Koko, pituus ja paino ovat vain pieniä, mutta tärkeitä maistiaisia fyysisistä piirteistä. Sama koskee sosiaalisia tapoja: huonot pöytätävät, jatkuva kiroilu tai kynsien pureminen antavat hyvää kuvaa kyseisestä hahmosta lukijalle. Nämä monipuoliset eleet paljastavat jo paljon hahmosta visuaalisen puolen lisäksi. (Freelance Writing n.d.) Kirjoituksen puolella voi siis myös "näyttää" eikä aina tarvitse kertoa syvällisesti kaikkea.



Kuvio 3. GLaDOS (vasen) ja Cave Johnson (oikea), ovat hyviä esimerkkejä, miten hahmosta on luotu rakastettu, mutta myös vihattava.

Hyvin kirjoitettu hahmo on siis monipuolinen, mutta myös yksinkertainen. Suunnittelija tietää onnistuneensa, kun lukija pystyy itse hahmottamaan fiktiivisen hahmon, joka saa hänet joko tuntemaan iloa, surua tai vihaa. On myös tärkeä muistaa, että vaikka ihmiset vihaisivat jotain hahmon hänen tarinansa ja luonteensa vuoksi, se ei ole missään nimessä huono asia, jos suunnittelija on sen

näin tarkoittanut. Hyviä esimerkkejä videopeleissä on GLaDOS (Portal 1) ja Cave Johnson (Portal 2).

4.1 Erilaiset hahmoroolit

Kaikkien hyvien tarinoiden, kirjoitusten ja hahmojen keskiöissä on houkutteleva järjestys eri hahmorooleja. Tämä koskee myös pelejä. Hahmoroolit ovat tärkeä osa tarinan kirjoittamisessa, ja niitä ei yleisesti voi välttää. Hahmoroolikategorioita on muutamia, mutta yleisesti niitä on kolme, joita eniten käytetään. Tunnetuin näistä on seitsemän hahmoroolin kategoria. Tässä osioissa käytän Master Classin käyttämää järjestelmää, jossa he ovat luetelleet kolme erilaista tapaa kategorisoida erilaisia hahmoja ja heidän roolejaan.

4.1.1 Narratiiviset

Protagonisti – Tarinan päähahmo eli Protagonisti. Heidät kuuluisi luoda huolella, loogisella menneisyydellä, persoonallisella motivaatiolla ja tarinallisella kaarella. Yleensä tarinat kerrotaan heidän perspektiivistään. (MasterClass 2021.)

Antagonisti – Tarinan pahishahmo eli Antagonisti kuten Lex Luthor tai Lord Voldemort. On kuitenkin tärkeää muistaa, että Antagonisti ei ole sama kuin antisankari kuten Jokeri tai Walter White. Antisankarit ovat pahankaltaisia hahmoja, jotka toimivat protagonistin roolissa. (MasterClass 2021.)

Rakkaudenkohde – Rakkaudenkohde on Protagonistin halu tai toive (desire). Hyvä rakkaudenkohde on houkutteleva ja kolmiulotteinen, kuten Daisy Buchanan (The Great Gatsby) tai Rhett Butler (Gone with the Wind). (MasterClass 2021.)

Uskottu – Tämän tyyppinen hahmo on joko paras ystävä tai sivuhahmo protagonistille. Usein päähahmon määränpää virtaa Uskotun mukana – tosin jokainen tarina ei aina tarvitse yhtä. (MasterClass 2021.)

Deuteragonisti – Nämä hahmot usein menevät päällekkäin Uskottujen kanssa. Deuteragonisti on lähellä päähahmoa, mutta tarinan pääjuoni ei ole suorassa yhteydessä niiden omaan tarinan kaareensa. (MasterClass 2021.)

Kolminaiset hahmot – Kolminaiset hahmot täyttävät tarinan maailman, mutta eivät välttämättä ole liitoksissa itse päätarinaan. Nämä pienet sivuhahmot palvelevat monilla eri tavoilla, ja heillä saattaa olla erittäin erilaisia persoonallisuuksia. (MasterClass 2021.)

Folio – Folio hahmot ovat pääsääntöisesti olemassa tuodakseen Protagonistin piirteet jyrkempään kohokuvaan. Tämä on sen takia koska, Folio on täysin päinvastainen Protagonistiin nähden. (MasterClass 2021.) Toisin sanoen he ovat päähahmon peilikuva.

4.1.2 Kehitykselliset

Dynaaminen – Dynaaminen hahmo on se, joka muuttuu tarinan edetessä. Tämän vuoksi Dynaamiset hahmo toimivat parhaiten Protagonistina. (MasterClass 2021.)

Ympyrällinen – Lähellä Dynaamista hahmoa, Ympyrällinen hahmo on tärkeä hahmo, joka näyttää valuvuutta ja kapasiteettiä muuttua heti tämän hahmon tavattua. (MasterClass 2021.)

Staattinen – Staattinen hahmo ei merkityksellisesti muutu tarinan edetessä. Joskus tunnettu tasaisena hahmona, nämä hahmot usein ovat narratiivissa Kolminaisien hahmojen roolissa. Monet pahikset ovat myös usein staattisia. He olivat pahoja eilen, ovat pahoja nyt ja tulevat olemaan pahoja huomenna. (MasterClass 2021.)

Perushahmo – Perushahmo on arkkityyppinen hahmo, jolla on tietty määrä persoonallisia ominaisuuksia (MasterClass 2021.).

Symbolinen – Symbolinen hahmo esittää konseptia tai teemaa, joka on suurempi kuin he itse ovat. Heillä saattaa olla dynaamisia ominaisuuksia, mutta he tarinan edetessä he vievät katsojan mielen laajemmille ulottuvuuksille. Useimmat ovat avustavissa rooleissa, mutta joskus tarinalla saattaa olla symbolinen Protagonisti. (MasterClass 2021.)

4.1.3 Arkkityypit

Arkkityypit tai perushahmot ovat tarinoissa esiintyviä arkkityyppisiä henkilöitä. Perushahmo on arkkityyppi, josta on tullut toistuvan käytön jälkeen vakiintunut henkilöitä jossakin kirjallisuuden, elokuvan tai minkä tahansa viihteen lajityypissä. Arkkityypit pohjautuvat vahvoille ennako-odotuksille ja stereotyyppisille käsityksille, ja ne ovat helposti tunnistettavissa siinä kulttuuripiirissä, jossa ne ovat syntyneet. Arkkityyppiä on yleisesti käytetty komediassa, missä ne saattavat olla yhä enemmän liioiteltuja muihin hahmoin verrattuna, mutta niitä on myös mahdollista käyttää missä tahansa fiktion tuotoksessa. (ks. Matt n.d.)

Perushahmo on arkkityyppi tai stereotyyppiä, jota voidaan käyttää tarinassa tuomaan väriä ja todellisuutta. Perushahmot luodaan, kun kertoja haluaa kertoa tarinan jostain tietynlaisesta henkilöstä, joka usein on liitoksissa oikeaan ihmiseen tai tapahtumaan. (Matt n.d.) Tunnetuimpia arkkityyppiä, jotka voidaan tunnistaa helposti monista tarinoista, ovat:

Rakastaja – Romanttinen johtaja, jota opastaa sydän. Heidän vahvuutensa ovat humanismi, intohimo ja vakaumus. Heidän heikkoutensa ovat naiivius ja epärationaalisuus. (MasterClass 2021.)

Sankari – Protagonisti, joka nousee haasteeseen ja pelastaa päivän. Heidän vahvuutensa ovat rohkeus, hellittämättömyys ja kunnia. Heidän heikkoutensa ovat ylimielisyys ja itsevarmuus. (MasterClass 2021.)

Taikuri – Voimakas olento, joka on valjastanut universumin voimat päästääkseen määränpäähänsä. Heidän voimakkuutensa ovat kaikkitietävyys, kaikkivaltius ja kuri, kun taas heidän heikkoutensa on korruptoituus ja ylimielisyys. (MasterClass 2021.)

Lainsuojaton – Kapinallinen, joka ei noudata yhteisön vaatimuksia. Lainsuojaton voi olla pahis, mutta ei aina. Lainsuojattoman vahvuuksiin kuuluu omaperäinen ajattelu ja skeptisyys. Heidän heikkouksiinsa voi kuulua osallisuus ja rikollisuus. (MasterClass 2021)

Tutkia – Hahmo, joka on luonnollisesti rajoja puskeva ja uusia asioita etsivä. Heidän vahvuutensa: he ovat uteliaita, kokeneita ja motivoituneita itsensä parantamiseen. He ovat heikkoja siinä, että he ovat levottomia, epäluotettavia ja eivät koskaan tyytyväisiä. (MasterClass 2021.)

Tietäjä – Viisas henkilö niille, jotka sitä kysyvät. Tietäjän voimakkuudet ovat viisaus, kokemus ja syvälinen ymmärrys. Heikkouksiltaan tietäjät voivat olla ylivoimaisia ja epäroivia noustessaan toimintaan. (MasterClass 2021.)

Viaton – Moraalisesti puhdas hahmo, usein lapsi, jolla on hyvät aiomukset. Heidän voimansa vaihtelevat moraalisuudesta ystävällisyyteen ja rehellisyyteen. Heidän heikkoutensa alkavat siitä, että he ovat haavoittuvaisia, naiiveja ja heikosti oppineita. (MasterClass 2021.)

Luoja – Motivoitunut visionääri, joka luo taidetta tai rakennelmia tarinan kulun aikana. Heidän voimakkuutensa ovat luovuus, tahdonvoima ja vakaumus. Heidän heikkoutensa ovat osallisuus, yksimielisyys ja käytännöllisten tapojen puute. (MasterClass 2021.)

Hallitsija – Hahmoja, jolla on laillista tai tunteikasta voimaa muita kohtaan. Hallitsijan voimakkuuksiin kuuluu, kaikkivaltiaisuus, status ja resurssien hallinta. Heidän heikkouksiinsa kuuluu välinpitämättömyys, heistä ei pidetä ja he ovat aina poissa todellisuudesta. (MasterClass 2021.)

Hoivaaja – Hahmo, joka jatkuvasti tukee muita ja tekee uhrauksia heidän puolestaan. Hoivaajien vahvuuksiin kuuluu kunniallisuus, epätsekkyys ja lojaalisuus. Heikkouksiin kuuluu kunnianhimon ja johtajuuden puute. Joskus jopa oman arvon puute. (MasterClass 2021.)

Jokamies – Samaistuttava hahmo, jonka tunnistaa jokapäiväisestä elämästä. Mitä vahvuuksiin tulee, he ovat maanläheisiä, kunnollisia ihmisiä ja samaistuttavia. Mitä heikkouksiin tulee, heillä ei ole erikoisvoimia ja he ovat valmistautumattomia siitä mitä on tulossa. (MasterClass 2021.)

Narri – Tarkoituksellisesti hauska hahmo, joka tarjoaa koomista helpotusta, mutta saattaa puhua tärkeistä totuuksista. Vahvuuksiin kuuluu kyky olla hauska, tilanteen purkaminen ja syvällisyys. Heikkouksiin kuuluu olla sietämätön ja pinnallinen. (MasterClass 2021.)

On siis oletettava, että tietyt hahmot, jotka noudattavat arkkityyppejä tai stereotyyppioita jäävät helpommin yleisön muistiin, koska kyseisten hahmojen koko olemus on luotu sellaiselle alustalle, jossa se on selkeästi helppo tunnistaa ja sitä on useasti jo entuudestaan käytetty.

5 Kohdeyleisö ja representaatio

Tässä osioissa käyn läpi kohdeyleisön ja representaation vaikutuksia erilaisissa median alustoissa ja miten se on yhteydessä fiktiivisten hahmojen muistettavuuteen ja suosioon. Pyrin osioissa vastamaan kysymykseen: ”Miksi kohdeyleisöllä on väliä, ja miten se voi vaikuttaa siihen, että videopelihahmosta tulisi jotenkin muistettava?”

Kohdeyleisö on jatkuvasti muuttuva, eikä koskaan samanlainen, koska sehän on suorasanaisesti eri kulttuurista ja ihmisten ajatuksista riippuvainen. Sillä miten yleisesti ihmiset näkevät tietyt asiat eri aikakausilla, on vaikutusta myös siihen erilaiset mediat julkaisevat tuotoksiaan ja hahmojaan. Asian huomaa, kun

vertailee Disneyn vanhoja animaatio tuotoksia nykypäivään verrattuna. Esimerkiksi vanha tuttu Aku Ankkanamme tuli suosioon jo toisen maailmansodan aikana, koska itse animoitu kuvasarja ja hahmo eivät ainoastaan piristäneet ihmisten mieltä, mutta myös toimivat kritiikkeinä sotaa ja natsi-Saksaa vastaan.

Menneisyyteen verrattuna nykypäivän kohdeyleisö on muuttunut, laajentunut ja siitä on tullut paljon monimutkaisempi. Erilaiset kulttuurit ja vähemmistöt ovat vihdoin tulleet enemmän tiedostetuiksi, jonka vuoksi erilaisten media-alojen ja peliyhtiöiden on pitänyt kehittää ja laajentaa heidän näkyvyyttään, jotta se sopisi mahdollisimman monen katsojan ja seuraajan maailmankuvaan. Ne joutuvat myös jatkuvasti pysymään perillä siitä, mikä on tällä hetken suurin asia tai juttu, mistä ihmiset puhuvat. Olkoon se sitten yhteiskunnallinen tai sosiaalinen ongelma, jonka kautta he voivat implementoida oman agendansa muille.

Tämän maailman muutoksen ja kehityksen vuoksi studiot ovat joutuneet parantamaan ja kehittämään representaatiota eri hahmoissa, mutta se voi olla erittäin hankalaa osalle studioista, koska ne ovat niin laajoja ja tunnettuja, ja saattavat näin riskeerata oman suosionsa. Tämä johtuu siitä, että ne joutuvat luomaan hahmoja, jotka olisivat monelle julkisesti hyväksyttäviä ja samaistuttavia, mutta eivät myöskään liian yliammuttuja, jotta se ei aiheuttaisi eri kulttuuri tai ihmispiireissä eripuraa ja vihaa studiota kohtaan.

Representaatio tarkoittaa sitä miten media esittää, sukupuolen, iän, etnisyyden, , sosiaaliset ongelmat ja tapahtumat yleisölle tai kohderyhmälle. Monille, etenkin nuorille opiskelijoille erilainen näkyvyys ja erityisesti vähemmistön näkyvyys mediassa ei vaikuttaa sekä siihen, miten muut ihmiset näkevät ne, että siihen, miten he itse näkevät itse itsensä. (ks. Truong n.d.)

Representaatio edesauttaa turvallisten tilojen luomista vähemmistöille. Se antaa kaikkien ihmisten nähdä itsensä mediassa, ja heillä voi olla hahmoja, joiden kanssa he resonoivat, jotka saavat heidät tuntumaan nähdyiltä. Turvalliset tilat antavat ihmisille mahdollisuuden tulla kuulluiksi ja luonnollisesti yhdistyä heidän identiteetteihinsä sekä antavat mahdollisuuksia kehittää ystävyyssuhteita ja pitää avonaisia keskusteluja traumasta ja identiteetistä. (Truong n.d.)

Erilaisuuden representaatio näyttäminen, etenkin nuorille suunnatuissa erilaisissa median palveluissa, voi auttaa lisäämään tietoisuutta ja opettaa ihmisiä eri kulttuureista. Tämän kaltainen opettaminen voi taistella rasismia, stereotyyppioita ja xenophobiaa vastaan.

Peleissä pelaaminen hahmolla, jolla on samankaltaisuutta pelaajaan itseensä, helpottaa ja edesauttaa pelaajan kokemusta pelistä ja saa hänet helposti syvennymään kokemukseen ja pelin tarinaan paremmin. Piirteiden kuten rotu, sukupuoli, fyysinen kyky, tyyli tai jopa persoonallisuus jakaminen auttaa ihmisiä samaistumaan ja vetää heidät pelimaailman uumeniin. Taiteenalalle, joka on luultavasti kehittynein (yhdistäen visuaaliset taiteet, interaktiivisen kerronnan ja äänet), videopeleillä on historia yllättävän suppeasta representaatiosta ja kattavuudesta. (DropInGaming n.d.)

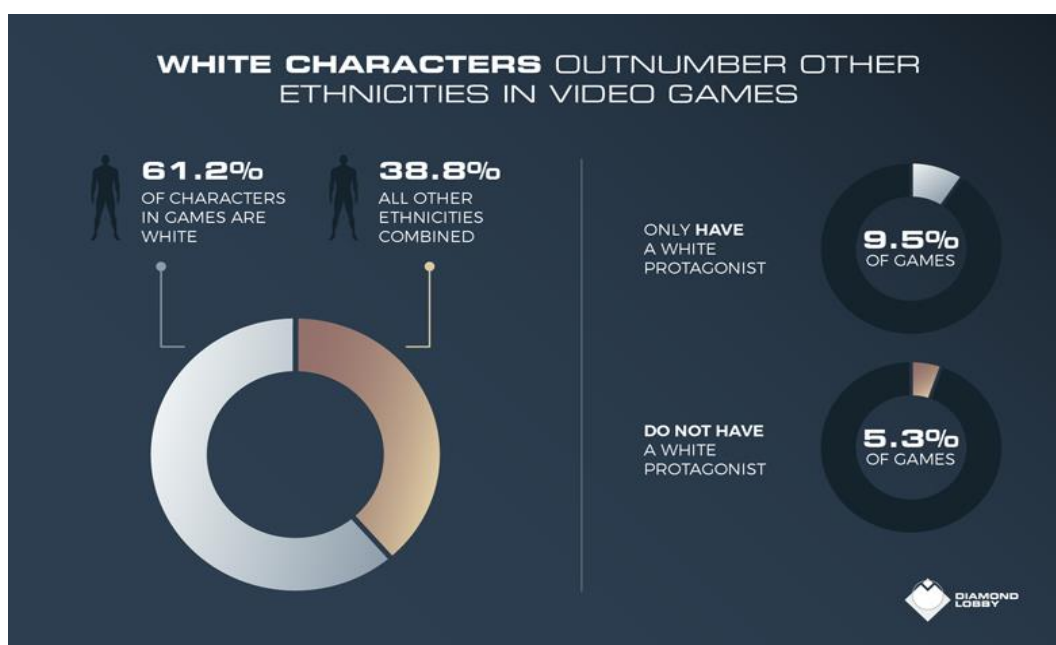
5.1 Etnisyys

Etnisyys videopeleissä on saanut paljon katseita mediassa, kun katselee erilaisia sivustoja ja niiden tutkimuksia aiheesta. Eikä toisinaan suotta, sillä kun tarkastelee videopelejä ja niiden hahmoja, niin alkaa huomata suuren kuvan siitä, että todella moni ihmishahmo, etenkin päähahmo on valkoinen. Kummalista on etenkin se, että vaikka todella moni nykypäivän peliyhtiö on perustettu Aasiaan, valkoisten päähahmojen asema on silti pysynyt voimakkaana.

Moni voisi perustella ilmiötä yleisellä ja tunnetulla stereotyyppialla, että nuoret valkoiset miehet pelaavat eniten videopelejä, joten ei ole ihme, että päähahmot ovat valkoisia. Tämä ei ole kuitenkaan täysin totta. Pew Research Centerin tekemä tutkimus vuonna 2015 näyttää, että se on totta, pojat pelaavat enemmän kuin tytöt, mutta se myös osoitti, että 83 % ei latina amerikkalaisista mustista pelaa eniten verrattuna 71 % valkoisiin ja latina amerikkalaiset 69 % eivät myöskään olleet hirveä kaukana.

Kyseinen ilmiö mitä todennäköisemmin juurtuu kauas menneisyyteen ja erilaiseen ajatteluun. Etenkin kun katsoo vanhoja pelejä, voi huomata tietyin kaavan

etnisyydessä, sillä suurin osa kaikista hahmoista oli valkoisia. Tämä todennäköisemmin johtuu itse asiassa siitä, että suurin osa pelintekijöistä on valkoisia. The International Game Developers Association teki tutkielman vuonna 2019, jossa nähtiin, että 81 % tunsi olevansa valkoisia/eurooppalaisia, kun taas 7 % oli latinalaisia ja 2 % mustia. Tällä on oma vaikutuksensa, joka ei välttämättä pohjautu mihinkään rasismiin, vaan yksikertaisesti siihen, että ihmiset hakevat inspiraatioita omista kokemuksistaan, joka johtaa todennäköisemmin siihen, että päähahmo on valkoinen, jos itse tekijänkin on, ja tässä tapauksessa suurin osa pelintekijöistä on. Tosin on hyvinkin myös spekuloitettavissa, että toinen syy saattaisi olla nimenomaan rasismi tai yleinen välinpitämättömyys eri vähemmistöistä ja etnisyyksistä.



Kuvio 4. Diamonlobbyn kehittämä kuvio, jossa huomaa hahmojen eron valkoisten 61.2 % ja muiden etnisten 38.8 % taustojen välillä.

Käytän osiossa esimerkkinä kuvaa taulukosta, jossa näytetään suosittujen päähahmojen etnisyydet, jonka on luonut sivusto Diamondlobby, jossa he ovat keränneet yhteensä sata erilaista peliä vuosilta 2017–2021, jotka ovat olet oman aikansa top 10- peleissä, mukaan lukien suuret pelijulkaisut suurilta peliyhtiöiltä kuten Activision, EA, Nintendo ja Ubisoft. Siinä he ovat yhdistäneet kaikki muut etnisyydet vastakkain valkoisia päähahmoja kohden.

Voisi myös kuvitella, että nykypäivän pelit olisivat kasvaneet tästä jo yli ja niinhän ne toisinaan ovat. Ikävää on kuitenkin se, että prosessi on ollut toisinaan hidasta. Vaikka tilastoiden ja esimerkiksi Pew Research Centerin mukaan, etnisyyden näkyinen videopelissä on ollut todella vähäistä yhä tänä päivänä, kuitenkin on tärkeä muistaa, että se on huomattavasti parantunut, kun vertailee 2000 luvulle tai aiempaan. Pelit kuten Guild Wars 2, The Last of Us 2 tai Life is Strange ovat hyviä esimerkkejä hyvästä representaatioista. Tällä on oma vaikutuksena hahmoihin, sillä kuten on mainittu kirjallisessa osuudessa, ihmiset resonoivat hahmoihin, joihin voi samaistua, jonka vuoksi olisi erittäin tärkeää, että hahmojen tausta olisi monipuolisempi.

5.2 Seksuaalisuus

Seksuaalisuus kuten personaalisuus ja psyyke ovat yksi osa ihmisyyttä, joka monilta fiktionaalisilta hahmoilta puuttuu, mutta suunnittelijoiden on kuitenkin pakko antaa niille jonkinlainen ulkonäkö, jotta he voivat luoda uskottavan hahmon. Seksuaalisuus on persoonallista ja osa identiteettiä, mutta se on myös sidoksissa sosiaalisen järjestelmään, jossa hahmo myös toimii, ja sen seurauksena myös värittää kyseisen hahmon kanssakäymistä hänen maailmansa kanssa. Tehdäkseen vaikutelman seksuaalisuudesta fiktionaaliselle hahmolle, suunnittelijan pitää vangita sekä sisäiset että ulkoiset seksuaalisuuden aspektit, tavalla, jolla se heijastuu hahmoon itseensä ja sosiaaliseen maailmaan. (ks. University of Chicago n.d.)

Seksuaalisuus on erittäin yksityistä ja sisäistä, mutta se vaatii ulkoisen ainesosan, suuremman sosiaalisen ympäristön kanssakäymisen. Henkilön oma käsitys seksuaalisuudesta lähtee siitä, miten hahmo tai henkilö ymmärtää hänet omat seksuaaliset halunsa, jotka ovat sidoksissa heidän sosiaaliseen maailmaansa. Sosiaalinen maailma antaa seksuaalisia ennakkoluuloja ja lajittelee ihmisten seksuaalisudet sen mukaan, kuinka hyvin tai huonosti ne sopivat kyseisiin ennakkoluuluihin. Sitten ihmiset rakentavat heidän omat erikoisensa seksuaaliset identiteettinsä arvioiden itsensä suhteutettuna ennakkoluuluihin, jotka heidän oma yhteiskuntansa on lajitellut. Seksuaalinen identiteetti, ei ainoastaan

tarkoita sukupuoli-identiteettiä tai seksuaalista orientaatioita, vaan kattavampaa ja individualistista käsitystä seksuaalisuudesta, joka kattaa eri aspekteja, kuten sukupuolta, viehättävyyttä, erotiikkaa ja seksuaalista suuntautumista. (ks. University of Chicago n.d)

Seksuaalisuden näyttäminen videopeleissä on tärkeää ja se nostattaa ihmisten kiinnostusta, kun on kyse muiden hahmojen kanssa käymisestä. Dragon Age -pelisarjassa pelaaja itse päähahmona saa mahdollisuuden pyrkiä romanssiin muiden tiettyjen hahmojen kanssa sukupuolta täysin katsomatta, samoin myös Assassin Creed: Odysseyssa ja monissa muissa eri pelisarjoissa. Nämä pelit ja pelien hahmot eivät ole ainoastaan pidettyjä heidän tarinoidensa vuoksi, mutta myös romanssimahdollisuuden vuoksi, koska se herättää ihmisissä mielenkiintoa ja tuo elävyyttä hahmoihin omalla tavallaan.

5.3 Sukupuoli

Kaikista suurin ja ongelmallisen representaatio videopeleissä on mitä todennäköisemmin sukupuolen representaatio, etenkin naisten. Aihe on erityisen tärkeä, kun keskustellaan erilaisista hahmoista ja niiden muistettavuudesta. Miksi sitten sukupuolen representaatio on niin huonoa videopeleissä, ja miten sen näkyy videopeleissä? Lyhyesti ja ytimekkäästi, suurin ilmenemismuoto huonolle sukupuolen representaatiolle on stereotypiat ja seksismi. Aihe on kuitenkin itsessään laaja, joten se tarvitsee oman osionsa, joten tässä osiossa käyn vain lyhyesti miksi sukupuolen representaatio olisi tärkeää saada kohdalleen.

Elämme yksikertaisesti ajassa, jossa monien erilaisten ihmisten oma identiteetti on noussut tärkeäsi, tähän myös juuri mukaan lukien sukupuolien identiteetti. Kuten on jo toistuvasti sanottu, ihmiset pystyvät parhaiten kiintymään erilaisiin hahmoihin, jotka ovat helposti samaistuttavia, mutta jos hahmo on täynnä erilaisia sukupuolistereotypioita, ainut asia mistä ihmiset saattavat muistaa hahmon, on juuri sen naurettava representaatio sukupuolistereotypioista. Tosin tämä ei välttämättä ole täysin huono asia, jos pelintekijä on täysin varmasti tarkoittanut, että kyseisen hahmo koko olemus on olla stereotyyppinen, mutta silloin sitä voi

kutsua melkein jo huonoksi hahmosuunniteluksi, jos sitä ei ole tarkoituksellisesti suunniteltu.

6 Pelihahmojen sukupuolistereotyytiat

Kuten mainittu edellisessä kappaleessa, sukupuoli ja sen stereotyytiat ovat erittäin yleisiä pelihahmosuunnittelu kulttuurissa, joko sitten tahallisesti tai vahingossa. Niiden olemassaoloa on vaikea kieltää eri videopeleissä, missä niiden näkyvyys on huomattavasti yleisempi kuin animaatioissa, televisiossa ja elokuvissa. Valitettavaa kuitenkin on, että kyseistä aiheesta ei ole paljoakaan tutkittua tekstiä, joka perustuisi kaikkiin sukupuoliin, mutta ne analyysit, mitä on jo valmiiksi kirjoitettu etenkin naisista, antavat hyvää esimerkkiä siitä, miten ja miksi kyseiset stereotyytiat näkyvät. Tässä osioissa käyn osittain tiedettyjä ja tunnettuja esimerkkejä siitä, miten sukupuolta ja siihen liittyviä stereotyytioita on käytetty pelien hahmosuunnittelussa omasta näkökulmastani, kokemukseltani pelien kuluttajana ja käyttäen Korkeakoski Kuuran tekemiä havaintoja. Nämä esimerkkien kategoriat ovat siis suurimaksi osaksi itse nimittämiäni, pois sulkien erittäin tunnetut tai käytetyt suuntaukset kuten Jokamies.

Ennen kuin tutustumme videopelin eri sukupuolistereotyytioihin, on tärkeä ymmärtää, mitä itse "stereotyytia" tarkoittaa. Walter Lippman, joka otti käyttöönsä sanan stereotyytia, kertoi, että stereotyytiat eivät ole ainoastaan katekorinen tapa luoda mukava ja vakuuttava kuvaus maailmasta, vaan ne ovat myös jaettuna samanlaisiin kulttuureihin, jotka on rakennettu yleiseen mielipiteeseen ja ovat median ja instituutioiden manipulaation kohteina. Toisin sanoin, stereotyytia on määrätty kuvaus tai kokoelma eri tunnusmerkkejä, joiden uskotaan kuvastavan tiettyä ihmistä, yhteisöä tai olentoa. Etenkin stereotyytia vangitsee ominaisuuden ja nostattaa sen jonkin kategorian yleiseksi tunnusmerkiksi, monesti pelkistäen tai väärentäen sen. Pääpiirre stereotyytioissa on se, että ne eivät ole neutraaleja ja erittäin monissa tapauksissa ne ovat syrjiviä. (CompassUnibo 2022.)

Sosiaalisessa psykologiassa stereotyytia on tietty, yli yleistetty uskomus tietystä ihmisryhmästä. Stereotyypialla me alennamme kyseisen ihmisen ominaisuuksia

ja kykyjä, joita kuvittelemme tietyn ryhmän ihmisten omistavan. (McLeod 2017.) Hyvä esimerkki on, että moottoripyöräilijät pukeutuvat ainoastaan nahkaan.

Sukupuolistereotyytiat heijastavat normatiivisia käsityksiä feminiinisyyksistä ja maskuliinisuuksista sekä miehestä ja naisesta. Kuitenkin kuten muut sukupuolen aspektit, se mikä viittaa feminiinisyyteen tai maskuliinisuuteen, on usein riippuvaisia eri kulttuureista ja historiasta. Sukupuolistereotyytiat yleisesti kuvailevat maskuliinisuutta ja feminiinisyyttä kaksiarvoisina vastapuolina tai dualismina, esimerkiksi rationaalisessa tai tunteikkaassa ajatustyyliissä. (Gendered Innovations n.d.) Mies ei saa itkeä ja miehen pitää olla kova, naisen taas kuuluu olla herkkä ja itkeä.

6.1 Mieshahmot

Kun puhutaan videopeleistä, videopelit yleisesti ottaen on kohdennettu suurmaksi osaksi nuorelle miehelle, joka vaikuttaa myös siihen, miten mieshahmoja esitetään videopeleissä. Useasti mieshahmot ovat päähahmoja ja ne ovat juuri myös niitä hahmoja, joita pelaaja tulee itse pelaamaan, mikä yleisesti näkyy hahmojen erittäin maskuliinisessa ja lihaksikkaassa ulkonäössä, näin alitajuntaisesti luoden ulkonakopaineita miehelle. Mieshahmo on yleensä päättäväinen, määrätietoinen, urhea, aggressiivinen, sankarin omainen tai pahaenteinen.

6.1.1 Lihaksikkaat

Lihaksikkaat hahmot ovat erittäin yleisiä videopeleissä, kun puhutaan yliammusta maskuliinisuudesta. Nämä kyseiset mieshahmot ovat niitä, joiden koko on massiivinen ja joilla on todella kookkaat lihakset, mikä saa heidät vaikuttamaan todella uhkaavilta. Vastineeksi näillä hahmoille ei ole hirveästi älykkyyttä, ja ne ovat usein helposti tiettyjen hahmojen manipuloitavissa. Lihaksikkaat hahmot ovat myös usein sivullisia hahmoja tai esteitä sankarille, jotka pitää päihittää, jotta pääsisi tarinassa eteenpäin. He ovat usein myös erittäin aggressiivisia ja ihannoivat taistelua ja sotaa.



Kuvio 5. Lihaksikkaita hahmoja: vasemalla Nemesis (Resident Evil 3 Remake) ja oikealla Garrosh Hellscream (World of Warcraft).

World of Warcraftin örkit ja yleisesti fantasian örkit, ovat yleensä niitä, jotka ovat tämän stereotypian roolissa, koska olemme jo monesti tottuneet näkemään sen, että harvoin örkki olisi missään nimessä rauhallinen tai ystävällinen. Toinen hyvä esimerkki on Resident Evilin Mister X tai siitä pidemmälle viety Nemesis. Molemmat ovat suuria mieshahmoja, jotka jahtaavat päähahmoa loputtomasti ennen kuin ne päihitetään.

6.1.2 Jokamiehet

Tämä on todennäköisesti suurin ja juuri tunnetuin stereotypia, miten mieshahmoja esitetään. Jokamiehet ovat yleensä päähahmon roolissa, ja he ovat erittäin maskuliinisia, mutta eivät liian yliammuttuja. He ovat joko vanhoja tai aikuisia, valkoihoisia, heillä on parta tai sänki, he ovat fyysisesti erittäin hyvässä kunnossa. He käyttäytyvät aggressiivisesti tilanteiden eskaloitua ja usein vastaavat

ongelmiin aseilla. Tunteita he näyttävät vain tietyissä tilanteissa ja yleisesti pyrkivät peittämään ne.



Kuvio 6. Jokamieshahmoja vasemmalta oikealle. Chris Redfield (Resident Evil 5) Joel (Last of Us – sarja) ja Geralt (The Witcher)

6.1.3 Feminiiniset

Myös yksi tunnettavammista ja yleisemmistä hahmosteretypioista, etenkin pahisten roolissa, ovat mieshahmot, jotka eivät ole aggressiivisia, yli maskuliinisia tai fyysisesti voimakkaita, vaan sen sijaan he ovat usein joko kauniita, laihoja tai puukeutuvat erittäin feminiinisesti. Stereotypia ei siis keskity hirveästi miesten maskuliiniseen puoleen, vaan se ottaa otteensa miesten feminiinisestä puolesta, jossa tunteet, aatteet ja kauneus ovat valloillaan. Tämän vuoksi nämä piirteet ovat usein pahiksen roolissa, sillä hahmo piirteet ovat kontrasti maskuliiniseen tarinan sankarille. Ironista omasta mielestäni kuitenkin on, että vaikka kyseiset mieshahmot usein joutuvat pahiksen rooliin, he ovat usein myös yleisölle erittäin muistettavia, juuri heidän karismaattisen luonteensa ja huvittavuutensa vuoksi. Hyviä esimerkkejä ovat Sephiroth (Final Fantasy) Ghirahim (Legend of Zelda)



Kuvio 7. Vasemalla Sephiroth (Final Fantasy) ja oikealla Ghirahim (Legend of Zelda)

6.2 Naishahmot

Naisten rooli ja se miten etenkin naisten sukupuolta edustetaan videopeleissä, on alusta saakka ollut erittäin naisia alentavaa tai yli seksuaalistuttua. Peleissä nainen on usein avuntarpeessa, passiivinen tekijä tai sitten kontrastin toisella puolella voimakas ja itsenäinen päävaikuttaja. (Beque ym. 2017.). Riippumatta siitä, mitä nainen edustaa näistä kolmesta piirteestä, naisia yleisellä tavalla yliseksuaalistetaan ja heistä tehdään jollakin tapaa kauniita, vaikka hahmojen taustalla saattaisi olla julma kohtalo tai he olisivat maailmanloppuskenaariossa.

6.2.1 Avuttomat

Ensimmäinen ja ehkä vanhin stereotypia on avuttomat, passiiviset tai viattomat naishahmot. Nämä ovat niitä naisellisia hahmoja, jotka jatkuvasti joutuvat roikkumaan päähahmon rinnalla, eivätkä itse ole kykeneviä tekemään juuri mitään

itse tai sitten korkeintaan ovat avustavassa roolissa, kuten esimerkiksi parantajina. Näiden hahmojen niin sanottua viattomuutta usein kuvastetaan peleissä hennoilla väreillä, erittäin feminiinisellä vaateustyyllillä tai pitkillä hiuksilla. Näin luodaan melkein jopa lapsellinen ja tyttömäiselle ulkomuodon hahmolle.

Ensimmäisistä Marioista erittäin tunnettu ja avuton hahmo on prinsessa Peach. Peach on usein se, joka aina ensimmäisissä Mario-peleissä se, joka pitää pelastaa pahiksen kynsistä, ja itse Peach ei tee juurikaan mitään, muuta kuin pyytää Mariota pelastamaan hänet pulasta, mutta kuitenkin siitä riippumatta säilyttää jotenkin oman tärkeytensä tarinassa. Peach on kuitenkin kehittynyt hahmona, ja hänestä on tullut hieman erilainen ja monipuolisempi uusien Mario-pelienmyötä. Toinen erittäin hyvä esimerkki avuttomista hahmoista on Ashley Graham (Resident Evil) ja Kairi (Kingdom Hearts)



Kuvio 8. Vasemalta oikealle: Ashley Graham (Resident Evil 4), Peach (Super Mario) Kairi (Kingdom Hearts 3)

6.2.2 Itsevarmat

Itsevarmat ja voimakkaat naiset ovat yksi nykyajan yleisemmistä ja vahvoista hahmostereotypioista, etenkin videopeleissä, genrestä riippumatta. Stereotypia pyrkii tuomaan jonkinlaista kontrastia naisille siitä, että he voivat olla sankarillisia, voimakkaita tai urheita, mikä toisinaan on paljon piristävämpää, kuin toiset stereotypiat. Kuitenkin ongelmaksi nousee se, että vaikka näiden hahmojen stereotypiaa yleisesti yhdistää on hahmojen voimakas persoonallisuus ja itsekkyytensä, työstä, harrastuksesta tai roolista riippumatta, niin heidän ulkonäköään ylikorostetaan antaen naiselle erittäin voimakkaita ja yliseksualisoituja piirteitä, kuten juuri antamalla heille suuremmat rinnat, lihakset, pituutta tai vastustamaton kauneus.

Resident Evil – pelisarja on erittäin hyvä esimerkki siitä, miten naisilla voi olla erilaisia rooleja, mutta silti ulkopäin hahmo pysyy kauniina. Kyseinen pelisarja on alkuperäisesti vanha, mutta yhä tänä päivänä sen kuuluisuuden vuoksi, sille julkaistaan uusia jatkotarinoita, joista viimeisin julkaisu oli Resident Evil: Village (2021) Resident Evil. Tässä tuoreessa tarinassa päähahmo tapaa erittäin hyvän esimerkin itsevarmasta pahisnaishahmosta: Lady Alicina Dimitrescu.



Kuvio 9. Vasemmalta oikealle itsevarmoja hahmoja: Lara Croft (Tomb Raider) Alicia Dimitrescu (Resident Evil 8) Sarah Kerrigan (Starcraft)

6.2.3 Seksipommit

Tätä kategoriaa voisi kuvata muillakin nimillä kuten paljaat, yliammutut tai vähäpukeiset. Nämä stereotyyppiset hahmot on tehty erittäin yliammutuiksi, kun heitä katsoo pelkällä silmällä, ja voi melkein heti kertoa, että nämä naishahmot

on tarkoituksellisesti tehty yliviehättäväksi. Näillä hahmoilla kuten Itsevarmoilla-kin on todennäköisesti korostetut rinnat, mutta huomattavasti voimakkaammin, ja se ei ole ainut ruumiinosa mitä on saatettu korostaa, huulet ja takaruumis ovat myös uhreja. Suurin erottaja on kuitenkin se, että nämä hahmot ovat jostain kumman syystä melkein alasti, vaikka hahmo olisi kuinka soturi tai korkeaarvoinen nainen. Hyviä esimerkkejä seksipommeista on Ivy (Soul Calibur) Alexstrasza (World of Warcraft)



Kuvio 10. Vasemmalla Ivy (Soul Calibur) ja oikealla Alexstrasza (World of Warcraft)

7 Pop-kulttuuri

Kun jotakin pidetään popina tai pop-kulttuurina, tietty asia tai käytös on dominoivaa ja yhteiskunta hyväksyy sen normina. Massa media vain ajaa tätä hyväksymistä vedoten ihmisiin. (Se on yhtä yksinkertaista kuin jos joku todella

suosittu tekisi jotakin erikoista tai viihtyisi pelien parissa ja melkein heti kaikki ajattelisivat, että se on siistiä ja alkavat itse tekemään samoin.) (Bugle 2021)

Videopelit ja videopelien hahmot ovat tänä päivänä osa pop-kulttuuria. Tämän on erittäin helposti todettavissa sillä ei tarvitse muuta tehdä, kuin käydä ulkona ja katsella erilaisia kauppoja, ihmisten vaatteita tai tavaroita, niin takuulla löydät ainakin yhden, kahden tai jopa todennäköisesti kolmannen tuotteen, johon on printattu jonkin pelin hahmo, jossakin muodossa. Tämä on erittäin yleistä tänä päivänä, etenkin sellaisille hahmoille, jotka ovat olleet osa ihmisten lapsuutta. Ei olekaan ihme, jos niitä näkyy ympäriinsä. Tässä viimeisessä osiossa käyn läpi, miten videopelit ovat osa pop-kulttuuria, miten se vaikuttaa nykypäivään ja miten näiden kautta, videopelien hahmot ovat jääneet helposti muistiin.

7.1 Twitch

Twitch on yhdysvaltalainen nettipalvelu reaaliaikaiseen suoratoistoon (striimaukseen) videopelien, elektronisen urheilun mukaan ja luovan ilmaisun. Twitchissa voi katsoa ihmisten tekemiä suorina lähetyksiä yllä mainituista asioista ja näin saada itselleen seuraajia ja kannustusta.

Jos pelaat videopelejä, olet mitä todennäköisemmin katsonut edes pienen osan striimausta. Tämä erittäin nykyinen ilmiö on kaukana nuorelle pelihistorialle. Yhteistyöpelit ennen olivat osa istumista samassa huoneessa kavereidesi kanssa tai konsolien yhdistämistä samaan johtoon. Nyt pelaajat voivat pelaa kenen tahansa kanssa ympäri maailmaa ja katsoa striimejä istumatta kaverinsa olohuoneessa tai odottamassa vuoroaan. (Devlin 2021)

Twitch on yksi nykyajan suurimaisista vaikuttajista, mitä tulee pop-kulttuurin ja etenkin videopelien näkyvyyteen. Erilaiset striimaajat joko tarkoitettusti tai vahingollisesti saattavat päättää sen, onko videopeli tarpeeksi hyvä, että siihen kannattaa käyttää aikansa, sillä he toimivat mallina erilaisille katsojille. Tämä myös menee käsi kädessä erilaisten videopelihahmojen kanssa, sillä jos striimaajat eivät pelaa tietynlaisia pelejä, niiden hahmot saattavat helposti jäädä unholaan.

Mahdollista on tietysti, että vaikka peli itsessään ei olisi hyvä tai mielenkiintoinen, striimaaja saattaa kuitenkin kehua hahmosuunnittelua, joka voi nostaa edes hahmojen tasoa korkeammalle.

7.2 Cosplay

Cosplay on harrastus, jossa pidetään erilaisten fiktiivisten hahmojen asuja tai esitetään niitä. Cosplay mielletään usein mangaan tai animeen liittyväksi harrastukseksi, mutta hahmon voi yhtä lailla valita peleistä. (Kekäle & Itäkangas 2015.) Toisaalta se on myös oma taiteensa ja sitä voi myös kutsua performansitaiteeksi.

Cosplay-sana itsessään on sulautuma sanoista ”costume” ja ”play”. Termin kehitti japanilainen Nobuyuki Takahashi vuonna 1984. Takahashi vieraili vuoden 1984 World Science Fiction Convention’issa (Worldconissa) Los Angelesissa, missä hän törmäsi hahmoiksi pukeutuneisiin kävijöihin. (Pääkaupunki Seudun Cosplay Ry n.d.) Cosplay tai suomalaisittain ”kossaus” on omalla tavalla vaikuttaja erilaisten hahmojen muistettavuuteen, vaikka ei välttämättä yhtä suuri kuin Twitch. Se antaa ihmiselle sen mahdollisuuden, että voit itse täysin samaistua tai esittää rakastamaansa hahmoa ja näyttää sen muille, näin alitajuntaisesti nostattaen heidän tietoisuuttaan hahmosta.

7.3 Musiikki

Musiikki on ollut tärkeä osa elokuvissa, televisiossa, mainoksissa, videoissa ja videopeleissä. Jokaiselle kohtaukselle, jokaiselle päähahmolle on aina heidän oma musikaalinen teemansa, joka kuvaa ja vihjaa heidän persoonallisuuttansa. Tämän musiikin kautta yritämme lisätä kontekstia näytökseen hienovaraisella, mutta myös voimakkaalla tavalla. (Nair 2018.)

Musiikki vaikuttaa yleisöön ja herättää erilaisia tunteita kuuntelijoissa. Musiikki elokuvissa luo tunteita, luo rytmin kohtauksille ja saa kannustamaan sankaria tai itkemään draamasta. Ääni ja musiikki elokuvissa vaikuttavat

elokuvan näkökulmaan aivan kuten visuaaliset elementit nostattavat sen tunnetta. Musiikki edesauttaa yleistä tunnetilaa, tarinan kulkua ja luo syvyyttä visuaalisiin elementteihin. (Darbar 2021)

Kuten jo sanottu musiikki on ollut pitkään jo tärkeä osa elokuvia ja niiden hahmoja, mutta sillä on myös samanlainen rooli videopelien maailmoissa ja niiden hahmoissa. Musiikilla on suuri vaikutus videopeleissä, sillä luonnollisesti pelit ovat paljon immersivisempiä kuin elokuvat, koska sinä pelaajana hallitset pelihahmoa etkä vain ainoastaan katso sitä toisin kuin elokuvaa. (Bhanawat 2022.)



Kuvio 11. Get Jinxed on yksi League of Legendsin tunnetuimmista musiikkivideoista.

Eräs tietty italialainen putkimies mullisti maailman, matkustaen kaksisuuntaisessa ulottuvuudessa täynnä tiiliä, putkia ja sieniä. Siinä oli paljon muutakin ja se muu oli juuri musiikki. Marion ikoninen tunnuslaulu, hänen punaisen hattunsa ja olomuotonsa lisäksi, autoivat häntä pääsemään peliteollisuuden parrasvaloon. (Konscol 2017) Rakas punahattuinen ystävämme ei ole myöskään ainut yksityinen tapaus vaan pikemminkin yksi syy niistä, miksi niin monissa nykypäivän peleissä ja niiden hahmoissa musiikilla on suuri rooli.

Toisia hyviä esimerkkejä ovat Sephiroth (One-Winged Angel), Emil (Sacrifice) Zelda (Zelda's Lullaby) La Signora (Genshin Impact) ja Jinx (Get Jinxed)

Yhdet suurimmat ja tunnetuimmat hahmot, joissa musiikin vaikutus videopeleissä parhaiten näkyy, ovat päävastukset ja pahikset. Syy kyseiseen on yleisesti tilanteen intensiivisyys ja mahdollisuus paljastaa jotain hahmosta musiikin kautta, onko siis vastassa oleva pahis voimakas vanha kenraali vai traaginen ja väärinymmärretty hahmo. Tähän vaikuttaa myös se, että sinä pelaajana joudut juuri tähän tiettyyn intensiiviseen hetkeen ja joudut taistelemaan, joko itsesi tai jonkun toisen puolesta tätä kyseistä hahmoa vastaan, vaikka vastassa oleva hahmo ei olisi virallisesti paha, mutta sinulle ei anneta myöskään vaihtoehtoja. Tämä usein luo pohjan erittäin nopealle ja intensiiviselle musiikille, joka helposti saa kuuntelijan valtaansa. Voisi myös kysyä milloin itse olet viimeksi huomannut, että sen sijaan, että keskittyisit päävastuksen taisteluun, jäät kuuntelemaan ja tanssimaan hahmon musiikin tahtiin. (Molina 2022.)

”Tosin jokaiseen muistettavaan päävastus taisteluun on paljon olemassa niitä taisteluita, jotka ovat yhtä unohdettavissa. Jossain tapauksissa musiikki on ainut asia, joka pystyy pelastamaan kokemuksen.” (Molina 2022.)

Näiden lauseiden perusteella voi mitä todennäköisemmin päätellä, että musiikki, joka etenkin vaikuttaa videopeleihin, niissä eläviin hahmoihin ja tilanteisiin, näin edesauttaa tuomaan tiettyjä hahmoja ihmisten suosioon ja myös pitämään ne siellä kautta eri aikakausien.

8 Yhteenveto ja pohdinta

Hyvän ja muistettavan hahmon luonti ei ole siis niin itsestään selvää ja täysin yksinkertaista. Pyrin alustavasti opinnäytetyölläni kertomaan ja antamaan eväät hahmosuunnittelijalle perusteet siihen, minkälainen on hyvin suunniteltu hahmo, mutta myös muistuttamaan hahmosuunnittelijaa, että on olemassa myös paljon ulkoisia tekijöitä, jotka eivät täysin ole heidän hallinnassaan, käyttäen muiden

ammattilaisten antamaa informaatioita ja kiteyttäen ne omaan yhtenäiseen osaan. On tärkeä muistuttaa, että vaikka kyseinen on ollut pyrkimykseni, niin tarkoitukseni ei ole ollut antaa täysinäisiä ja selkeitä ohjeita, miten tehdä hyvä hahmo askel kerrallaan vaan pääsisassa avata aiheita ja pohtia, miten aihetta voisi hyödyntää ja miten se näkyy ympärillämme.

Peliala on laaja ja hahmosuunnittelu itsessään on vielä laajempi. Hahmosuunnittelu ei ole liitoksissa vain pelialaan, vaan se myös kattaa erilaiset animaatiot, sarjat ja elokuvat. Tämän vuoksi olisi ollut erittäin hankalaa kertoa, pohtia ja sisäistää kaikki mahdolliset informaatiot ja kiteyttää ne yhteen tutkielmaan. Pysin tässä opinnäytetyössä alustavasti sisäistämään kaikki hahmosuunnittelun fiktiiviset hahmot mukaan lukien juuri animaatiot ja elokuvat, mutta huomasin kesken kirjoittamisen juuri sen sisäisen ongelman, että kyseisen informaation jakaminen loogisesti yhteiseen järkevään kasaan oli todella hankalaa, jonka vuoksi päädyin keskittymään ainoastaan pelialanhahmoihin ja niiden ilmenemismuotoihin.

Uusia fiktionaalisia ja mielenkiintoisia hahmoja on paljon ja niitä tulee yhä enemmän lisää aiheuttaen sen, että osa lapsuudesta tuntemistamme hahmoista jää unholaan, mutta osa säilyy kautta aikojen. Olen itse ollut pitkään kiinnostunut hahmosuunnittelusta ja heräsin kerran ajatukseen siitä, kuinka huomattavasti nykypäivän maailmassa näkyy ympärillämme fiktionaalisia hahmoja ja kuinka helposti suurin osa ihmisistä tunnistaa ne, vaikka eivät koskaan olisi perehtyneet syvällisesti kyseiseen hahmoon. Olen myös aina sivusilmällä katsonut, että vaikka joku hahmo olisi suosittu, pidetty tai tunnettu niihin saattaa silti liittyä omanlainen kritisisminsä ja hahmoja saatetaan käyttää myös esimerkkinä tai maskottina erilaisiin kiistettyihin aiheisiin ja kritisismiin. Tällainen hahmojen käyttö painottuu sukupuolten ja etnisyyden vähäiseen ja stereotyyppiseen representoimiseen.

Hahmoilla on ollut myös erittäin monipuolinen vaikutus erilaisiin kulttuureihin, markkinointiin ja ihmisiin. Erilaisten figuurien myynti, ihmisten resonointi hahmoihin ja käyttäminen persoonallisessa ilmaisussa, tunnettujen fiktionaalisten

hahmojen käyttö markkinoinnissa ja vähemmistöjen tuleminen nähdyiksi hahmojen kautta. Ilmiötä on vaikea olla huomaamatta katsellessaan ulos tai selaessaan internetin mullistamaa maailmaa, mutta myös omalla ja hassulla tavallaan aihetta on vaikea sisäistää ja tiedostaa, koska ilmiö on hyväksytty normina ja sitä ei tietoisesti ajatella.

Kirjallisen hahmosuunnittelun osiossa keskityin hahmorooleihin ja niiden kategoriseen tietoon, josta en ollut ennen suuremmin kuullut kuin ainoastaan protagonistit, antagonistit ja sivuhahmot. Oli erittäin mielenkiintoista nähdä, että monet erilaiset hahmot seuraavat näitä kaavoja ja arkkityyppejä, koska olen useasti kuitenkin havahtunut tunteeseen, miksi jotkin hahmot ovat niin samanlaisen tuntuisia persoonallisuudeltaan.

Suurin vaikutus opinnäytetyötä tehdessäni oli havahtuminen siihen, kuinka itse pelien kuluttajana olen ollut alitajuntaisesti tietoinen siitä, miten erilaisia hahmoja stereotyyppisesti, esitetään ja kuinka surkea pelien representaatio todellisuudessaan on, mutta en koskaan ole täysin herännyt ajatukseen, että luvut ovat oikeasti suuret ja se olisi omalla tavallaan oma ongelmansa alalla. Olen useasti vitsailnut ystäväni kanssa, kuinka jokin hirviöhahmo on taas tehty kauniiksi sen sijaan, että hahmo olisi oikeasti pelottava tai kuinka kaikilla naishahmoilla tuntuu olevan saman naaman syndrooma, näin omalla tavallani hyväksyen ilmiön alitajuntaisesti, enkä oikeasti koskaan perehtynyt asiaan toisin kuin nyt. Toinen havahtuminen on ollut myös musiikki. Olen aina jo pienestä pitäen kuunnellut paljon erilaisten pelien musiikkia, mutta se aina tuntui siltä, että muut ihmiset näkevät sen outona, koska eihän pelimusiikki ole oikeasti musiikkia. Nyt kuitenkin, kun katsoo ympärilleen, se on tullut huomattavasti enemmän hyväksytyksi ja pelien musiikkia myös kannustetaan, etenkin jos se on liitoksissa johonkin tunnettuun ja suosittuun hahmoon.

Peliala ja hahmosuunnittelu ovat monimutkaisia taiteenaloja, jotka sisältävät visuaalisen, kirjallisen ja musikaalisten taiteiden yhteistyötä näin luoden uusia ja tarinnallisesti upottavia kokemuksia, joka saa ihmiset tulemaan niihin takaisin uudestaan ja uudestaan. Ne ovat myös tärkeä osa nykyajan kulttuuria ja ovat

alustoja erilaisille normeille ja vaikutuksille, jotka ovat kykeneviä muuttumaan ihmisten mielipiteitä, jonka vuoksi representaation olisi tärkeää olla monipuolista ja kattavaa, jotta sillä ei olisi ainoastaan yhä enemmän tilaa kehittyä vaan myös taistella erinäisiä väärinymmärryksiä vastaan.

Lähteet

Angi Liu 2019. Gender Representation in Video Games. Opinnäytetyö. Northeastern University, Master of Fine Arts degree. Luettavissa osoitteessa.

<<https://repository.library.northeastern.edu/files/neu:m0455c19k/fulltext.pdf>>

(Luettu 21.11.2022)

Beque Laurent, Sarda Elisa, A Gentile Douglas, Bry Clementine, Roche Sebastian 2017. Video Games Exposure and Sexism in Representative Sample of Adolescents. Frontiers 3/2017. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.00466/full>>

(Luettu 21.11.2022)

BlakeDeHart 2018. Exaggerating Characters for Better Story Telling.

<<https://blakedehart.com/blog/2018/8/21/exaggerating-characters-for-better-storytelling>> (Luettu 1.10.2022)

Bhanawat Akshay 2022. The Importance of a Good Video Game Soundtrack.

The Musical Essentials 1/2022. Luettavissa osoitteessa. <<https://themusice-essentials.com/editorials/video-game-soundtrack/>> (Luettu 14.11.2022)

CharacterDesignNotes 2011. The use of Silhouettes in Concept Design.

<<http://characterdesignnotes.blogspot.com/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>> (Luettu 1.10.2022)

Creative Bloq 2021. 27 Top character design tips. <<https://www.creativeblog.com/character-design/tips-5132643>>

(Luettu 29.9.2022)

CompassUnibo 2022. Animated movies and society: how cartoons break stereotypes.< <https://compassunibo.wordpress.com/2022/05/09/animated-movies-and-society-how-cartoons-break-stereotypes/>

> (Luettu 21.11.2022)

Danylova Anastasiia 2020. Gender Struggles: Female Representation in Video Games. Inkspire 5/2020. Luettavissa osoitteessa. <<https://inkspire.org/post/gender-struggles-female-representation-in-video-games/-M7d51VKbu2OSfnfQ9am>> (Luettu 21.11.2022)

Devlin Brittni 2021. How Twitch and Streaming Have Changed Video Games for Good. MUO 10/2021. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.ma-keuseof.com/tag/twitch-streaming-change-video-games/>> (Luettu 6.12.2022)

DropIn Gaming n.d. The Importance of Representation in Video Games. <<https://www.dropingaming.com/2021/05/18/the-importance-of-representation-in-video-games/>> (Luettu 16.11.2022)

Dornieden Nadine 2020. Leveling Up Representation: Depictions of People of Color in Video Games. PBS 12/2020. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.pbs.org/independentlens/blog/leveling-up-representation-depictions-of-people-of-color-in-video-games/>> (Luettu 4.12.2022)

Filmmaking Lifestyle n.d. What is an Archtype? Definition & Examples. <<https://filmlifestyle.com/what-is-an-archtype/>> (Luettu 8.10.2022)

FreelanceWriting n.d. How to Make Characters Memorable: Highlight Their Distinctive Characteristics. <<https://www.freelancewriting.com/creative-writing/how-to-write-memorable-distinct-characters/>> (Luettu 8.10.2022)

Geek Girl Authority 2021. The Influence of Video Games on Pop Culture. <<https://www.geekgirlauthority.com/the-influence-of-video-games-on-pop-culture/>> (Luettu 6.12.2022)

Gendered Innovations n.d. Stereotypes. <<https://www.simplypsychology.org/katz-braly.html>> (Luettu 22.11.2022)

Grasuvalidia 2021. Hahmosuunnittelu. <<https://grasuvalidia.com/taitos/2021/12/15/hahmosuunnittelu/>> (Luettu 29.9.2022)

Knight Ste 2021. What are 2.5D Games? How They Differ From 2D and 3D games. MUO 6/2021. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.ma-keuseof.com/what-are-2-5d-games-2d-3d/>> (Luettu 1.12.2022)

Kekäle Tuulia Tsuaa, Itäkangas Lauri 2015. Mitä cosplay on? Yle 7/2015. Luettavissa osoitteessa. <<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/07/24/mita-cosplay>> (Luettu 6.12.2022)

Korkiakoski Kuura 2019. Hahmosuunnittelu ja videopelin sukupuolistereotyytiat. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia-Ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma. Luettavissa osoitteessa. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/172669/Korkiakoski_Kuura.pdf?sequence=2> (Luettu 29.9.2022)

Konscol Jared 2017. The 10 Best Musical Performances Put On By Video Game Characters. Gameinformer 5/2017. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2017/06/08/the-10-best-musical-performances-put-on-by-video-game-characters.aspx>> (Luettu 14.11.2022)

Renke Robert 2022. Storytelling in Games and Interactive Media. Game Developer 14/2022. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.gamedeveloper.com/blogs/storytelling-in-games-and-interactive-media-chapter-5-character-design>> (Luettu 8.10.2022)

Lenhart Amanda 2015. Chapter 3: Video Games Are Key Elements in Friendships for Many Boys. Pew Research Center 8/2015. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/chapter-3-video-games-are-key-elements-in-friendships-for-many-boys/>> (Luettu 4.12.2022)

Lin Brittney 2022. Diversity in Gaming Report: An Analysis of Diversity in Video Game Characters. Diamond Lobby 5/2022. Luettavissa osoitteessa.

<<https://diamondlobby.com/geeky-stuff/diversity-in-gaming/>> (Luettu 4.12.2022)

LudoAi 2022. How pop culture and video game can inspire each other.

<<https://ludo.ai/blog/how-pop-culture-and-video-game-can-inspire-each-other>>

(Luettu 6.12.2022)

Molina Izabella 2022. 10 Forgettable Boss Fights Saved by Killer Music. Gamerant.15/2022. Luettavissa osoitteessa. <<https://gamerant.com/best-boss-fight-music/>>

(Luettu 14.11.2022)

MasterClass 2021. Writing 101: All the Different Types of Characters in Literature. <<https://www.masterclass.com/articles/guide-to-all-the-types-of-characters-in-literature>>

(Luettu 8.10.2022)

Mograph Mentor n.d. Character Design: What It Is and Why It's Important.

<<https://www.mographmentor.com/education/character-design-what-it-is-and-why-its-important/>> (30.9.2022)

Nair Nipun 2018. How Music Can Help You Develop a Character. Backstage

5/2018. Luettavissa osoitteessa <<https://www.backstage.com/magazine/article/music-can-help-develop-character-1168/>>

(Luettu 14.11. 2022)

Purposestudios 2021. The Importance of Music in Films. <<https://www.purposstudios.in/post/importance-of-music-in-films>>

(Luettu 14.11.2022)

Pääkaupunkiseudun Cosplay Ry n.d. Mitä on Cosplay? <<https://pkscosp-lay.wordpress.com/cosplay/>>

(Luettu 6.12.2022)

SimplyPsychology 2017. Stereotypes.

<<https://www.simplypsychology.org/katz-braly.html>> (Luettu 22.11.2022)

Studiobinder 2021. What is Character Design – Tips on Creating Iconic Characters. <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>> (Luettu 29.9.2022)

TechCrunch 2020. Confronting racial bias in video games. <<https://techcrunch.com/2020/06/21/confronting-racial-bias-in-video-games/>> (Luettu 5.12.2022)

The Psychology of Video Games 2014. Twitching and Choking: The Audience effect in Games. <<https://www.psychologyofgames.com/2014/01/twitching-and-choking-the-audience-effect-in-games/>> (Luettu 6.12.2022)

Truong Laura n.d. Cultural Representation is Important, Even If It's Through Disney Characters. The Teen Magazine n.d. Luettavissa osoitteessa. <<https://www.theteenmagazine.com/cultural-representation-is-important-even-if-it-s-through-disney-characters>> (Luettu 16.11.2022)

Toro Cacades Erica 2017. Hahmosuunnittelu Pelimaailmaan. Persoonallisuus, värimaailma ja animaatio. Opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia Ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma. Luettavissa osoitteessa. <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/130282/Toro%20Cacades_Erica.pdf?sequence=1> (Luettu 29.9.2022)

University of Chicago n.d. Sexuality. <<https://voices.uchicago.edu/201801engl25640/sexuality/>> (Luettu 11.11.2022)

Webwise n.d. What is Twitch? <<https://www.webwise.ie/parents/explained-what-is-twitch/>> (Luettu 6.12.2022)

WritersEdit n.d. Easy and Effective Ways to Make Your Characters More Memorable. <<https://writersedit.com/fiction-writing/effective-ways-make-more-memorable-characters/>> (Luettu 8.10.2022)

Kuvalähteet

Kuvio 1. What is character design – Tips on Creating Iconic Characters. Studio-binder. 2021. <<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>>

Kuvio 2. Emotions. Pintrest. Piirtänyt Maddie K. (Haettu 9.12.2022)

Kuvio 3. GLaDOS. Villains Wiki. <<https://villains.fandom.com/wiki/GLaDOS>> Cave Johnson. Portal Unnofficial Wiki. <https://theportal-wiki.com/wiki/Cave_Johnson> (Haettu 30.11.2022)

Kuvio 4. Ethnic Diversity in Video Games. Diamondlobby. 2022. <<https://diamondlobby.com/geeky-stuff/diversity-in-gaming/>>

Kuvio 5. Nemesis. Villains Wiki. <https://villains.fandom.com/wiki/Nemesis_Type> ja Garrosh Hellscream. WoWWiki. <https://wowwiki-archive.fandom.com/wiki/Garrosh_Hellscream> (Haettu 25.11.2022)

Kuvio 6. Chris Redfield. Resident Evil Wiki. <https://residentevil.fandom.com/wiki/Chris_Redfield> , Joel. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Joel_%28The_Last_of_Us%29> ja Geralt. Witcher Wiki. <https://witcher.fandom.com/wiki/Geralt_of_Rivia> (Haettu 25.11.2022)

Kuvio 7. Sephiroth. Villains Wiki. <<https://villains.fandom.com/wiki/Sephiroth>> ja Ghirahim. Zelda Wiki. <<https://zelda.fandom.com/wiki/Ghirahim>> (Haettu 25.11.2022)

Kuvio 8. Ashely Graham. Resident Evil Wiki. <https://residentevil.fandom.com/wiki/Ashley_Graham> , Peach. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Princess_Peach> ja Kairi. (Haettu 25.11.2022)

Kuvio 9. Lara Croft. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Lara_Croft> , Alcina Dimitrescu. Villains Wiki. <https://villains.fandom.com/wiki/Alcina_Dimitrescu> ja Sarah Kerrigan. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Sarah_Kerrigan> (Haettu 27.11.2022)

Kuvio 10. Ivy. Soul Calibur Wiki. <https://soulcalibur.fandom.com/wiki/Ivy/Original_Timeline> ja Alexstrasza. DeviantArt. <<https://www.deviantart.com/daerone/art/Alexstrasza-The-Dragonqueen-523410935>> (Haettu 27.11.2022)

Kuvio 11. Get Jinxed. League of Legends. 2013. Google Images.

