

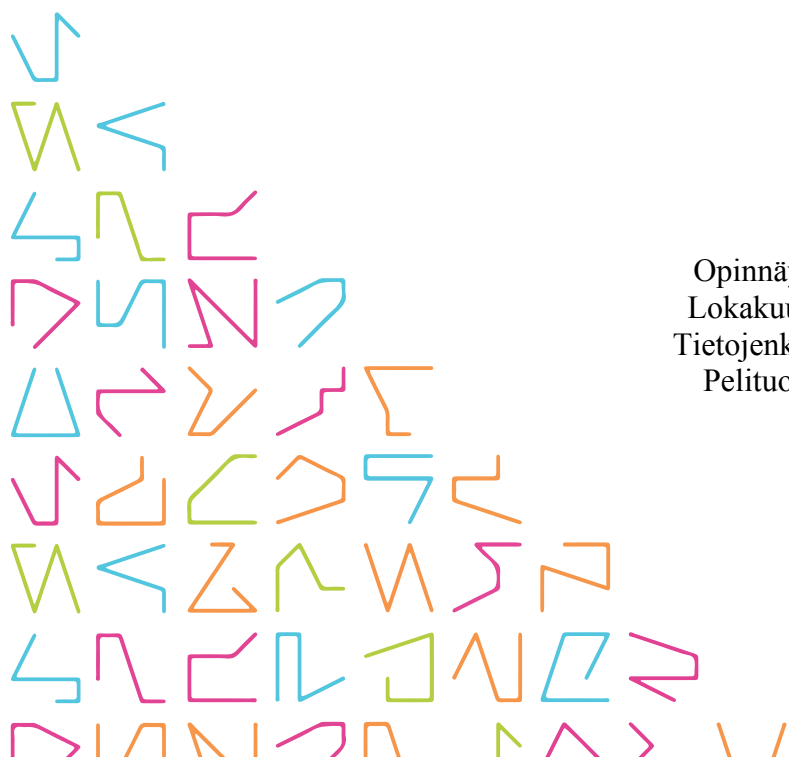


TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

NAISHAHMOESITYKSET VIDEOPELEISSÄ

Laura Perttula

Opinnäytetyö
Lokakuu 2016
Tietojenkäsittely
Pelituotanto



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittely
Pelituotanto

PERTTULA, LAURA:
Naishahmoesitykset videopeleissä

Opinnäytetyö 48 sivua, joista liitteitä 2 sivua
Lokakuu 2016

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia, minkälaisia naishahmoesityksiä videopeleissä esiintyy, miksi ne ovat tietynlaisia ja miten nykyajan pelien naishahmoesityksestä saisi soveliaamman sekä nais- että miespelaajille. Työn tarkoituksena oli tuottaa taustamateriaalia, miten luoda graafisesti, juonellisesti ja pelillisesti hyviä naishahmoja. Pelien naiskuvien kehitykseen liittyvää tietoa löytyi useista kirjallisista lähteistä, haastatteluista ja tutkimuksista. Naishahmoesityksen kehittämiseen tarkoitettu taustamateriaali on koottu painetuista lähteistä, pelinkehittäjien ja pelaajien haastatteluista sekä omista kokemuksistani.

Haastattelujen ja painettujen lähteiden perusteella selvisi seuraavaa: naiskuvan peleissä tulisi olla tasavertainen mieshahmoin nähden, naishahmoilla tulisi olla omia tavoitteita ja heidän dialoginsa tulisi keskittyä tarinan eteenpäin viemiseen. Vaikka naishahmo ei olisi pelin protagonistina, voi hahmo silti vaikuttaa juonikulkuun ja kasvaa hahmona pelin aikana. Naishahmon graafista ilmettä suunnitellessa tulisi ottaa huomioon hahmon tausta, rooli ja tarkoitus. Useammassa peleissä voisi myös olla naispäähenkilö.

Taustamateriaalia voidaan käyttää naishahmosuunnitelmien raameina. Naishahmoesityksissä on vielä parantamisen varaa, ja toivon mukaan naispelaajien kasvanut edustus parantaa peleihin suunniteltua naiskuvaa.

Asiasanat: naishahmoesitys videopeleissä, naishahmot, pelit, videopelit

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Business Information Systems
Game Development

PERTTULA, LAURA:
Representation of Female Characters in Video Games

Bachelor's thesis 48 pages, appendices 2 pages
October 2016

The purpose of this study was to create background material on how to create good female video game characters, mainly from the perspective of appropriate graphics, gameplay, game mechanics and narrative.

The data was collected by means of a literature review and semi-structured interviews. The author also reflected her personal gaming experiences and opinions.

It was found that female characters should be treated equally with male characters, they should have their own goals and motives and their dialogue should focus on the plot advancement. Even when a female character is not the protagonist, she should have some effect on the plot and grow as a character. When creating the graphic design of a female character, the character's background, role and purpose should be considered.

The number of female characters in video games is rising and the design of the characters is getting better, thanks to the discussion in the field and also in the social media. There are still things that could be done better, but the direction is right.

Key words: female, character, video game

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	TAUSTAA TILANTEESEEN – TYTTÖJEN JA POIKIEN PELIT.....	6
	2.1 Tyttöille omat pelit.....	9
	2.2 Lara Croft – käännekohta?.....	10
	2.3 Naishahmot ja pelaajat nykypäivänä	12
3	PELIHAHMONA NAINEN	14
4	NAISHAHMOJEN GRAAFINEN ESITYS	16
	4.1 Hyvä naishahmo ilman ylilyöntejä	19
	4.2 Oman avatarin luominen.....	22
5	NAISHAHMOT GRAAFISEN KUOREN ALLA	24
	5.1 Juonen ja tarinankerronnan merkitys naishahmolle.....	24
	5.2 Dialogi.....	25
	5.3 Pelillisuus – tavoitteet ja toiminta.....	26
6	NAISHAHMOESITYKSET ERI PELIGENREISSÄ	29
7	ESIMERKKIPELIT	30
	7.1 Nainen vs. hallinto: Mirror’s Edge	30
	7.2 Mies ja tyttö pakosalla: Bioshock Infinite	33
8	HAASTATTELUT.....	38
	8.1 Naishahmojen graafinen esitys	38
	8.2 Juoni ja tarinankerronta.....	41
	8.3 Naishahmojen tavoitteet ja toiminta	42
9	POHDINTA.....	44
	LÄHTEET	45
	LIITTEET	47

1 JOHDANTO

Viime aikoina on käyty paljon keskustelua pelien naiskuvista esimerkiksi sosiaalisessa mediassa. Kommentoinnin kohteena on ollut muun muassa naishahmojen edustus peleissä, naispäähenkilöiden puute, hahmojen graafinen ulkoasu, osallistuminen juoneen ja dialogiin sekä naishahmojen toiminta. Keskustelu on aiheuttanut kiivasta kommentointia naishahmojen puolesta ja vastaan, vertailua mieshahmoihin, ja selvittelyä naishahmoedustuksesta niin pelaajien kuin pelinkehittäjienkin keskuudessa. Opinnäytetyöni kautta pyrin antamaan oman näkökulmani asiaan: yritän avata naishahmokehitystä peleissä, nykyistä tilannetta, näkökulmia, ja annan suuntaa antavia ohjeita tasapuoliseen hahmoesitykseen peleissä.

Opinnäytetyöni tavoite on tutkia, minkälaisia naiskuvia videopeleissä esiintyy, miksi ne ovat sellaisia, ja miten nykyajan pelien naishahmoesityksestä saisi soveliaamman sekä nais- että miespelaajille. Työn tarkoituksena on tuottaa taustamateriaalia, kuinka luoda graafisesti, juonellisesti ja pelillisesti hyviä naiskuvia. Käsittelen myös dialogia, tarinankerrontaa sekä tavoitteita ja toimintaa.

Käytännön esimerkeiksi valitsin kaksi peliä joista kirjoitin, sekä haastattelin neljää eri henkilöä. Esimerkkipelit valitsin sen pohjalta, missä peleissä omasta kokemuksestani on ollut hyvin luotuja naishahmoja sekä päähenkilönä että avainasemassa olevana sivuhahmona. Päädyin valitsemaan *Mirror's Edge*n sekä *Bioshock Infinite*n. Uskon, että näiden pelien hahmoilla on jotakin annettavaa myös tulevaisuuden peleille ja pelinkehittäjille. Haastateltaviksi taas valitsin kaksi pelaajaa ja kaksi pelinkehittäjää. Pelaajista valitsin Niko Nikkilän (<https://www.youtube.com/user/CoconutmilkFilms>) ja Rami Sihvon (<http://pelitjapelaaminen.blogspot.fi>) sen perusteella, että he ovat aktiivisia pelaajia, pitävät blogia/youtube-kanavaa pelaamistaan peleistä ja ovat perehtyneet opinnäytetyöni aiheeseen omissa kirjoituksissaan/videoissaan. Pelinkehittäjistä haastattelin Dreamloop Gamesin Joni Lappalaista (<http://www.dreamloop.net>) ja Colossal Orderin Karoliina Korppoota (<http://www.colossalorder.com>), sillä halusin myös pelinkehittäjien näkökulmaa naishahmon luomiseen.

2 TAUSTAA TILANTEESEEN – TYTTÖJEN JA POIKIEN PELIT

Jotta voi ymmärtää nykypäivän hahmoesityksiä peleissä, tulee ymmärtää minkälainen yleisö peleillä on ollut aikojen saatossa. Työssä käytän termejä ”tyttö” ja ”poika”, kun kirjoitan alaikäisistä pelaajista ja yleisöstä, ja termejä ”nainen” ja ”mies”, kun kirjoitan täysikäisistä, tai kun kyse on yleensä pelaamisesta iästä riippumatta.

Jo pelien alkuaikoina alettiin huomata, että pojat ja miehet ovat kiinnostuneempia peleistä ja pelimaailmoista kuin tytöt ja naiset (Suoninen 2002, 99). Monet pelit tehtiinkin vastaamaan poikien ajatusmaailmaa, sillä pojille tarkoitetuille peleille oli suuremmat markkinat. Tämän takia tyttöpelaajat vieraantuivat peleistä entistä enemmän. Kuitenkin jo varhaisessa vaiheessa tutkijat kiinnostuivat siitä, mikseivät tytöt pelaa pelejä, ja mitä tulisi tehdä, että he pelaisivat.

Suurimmaksi osaksi tyttöjen ja poikien erilainen pelimaku liittyy pelien sisältöön ja luonteeseen. Useimmat pelityypit ovat ottaneet mallia miesten ja poikien suosimista kulttuurillisista genreistä. Tasohyppelyt, roolipelit sekä toiminta- ja taistelupelit ovat ottaneet mallia toiminta-, seikkailu- ja sotaelokuvista, urheilupelit taas oikeista urheilulajeista ja esimerkiksi autosimulaattorit päästävät pelaajan kokeilemaan rallikuskina olemista. Myös tarinoiden kulku noudattaa perinteistä kaavaa: tarinoissa prinssien ja sankarien tulee läpäistä haasteita ja esteitä päästäkseen pelastamaan prinsessan tai suojelemaan maailmankaikkeutta. Kyseisiä asetelmia on lainattu suoraan peleihin, ja siitä on lähtenyt hahmokehitys, joka on lähinnä suunnattu mies- ja poikapelaajille, ja se on asettanut naishahmot ”damsel in distress” –asetelmaan, eli pelastettaviksi neitokaisiksi.

Tyttöjen pelaamista tutkinut Suoninen (2002) selittää tyttöjen kiinnostumattomuutta peleihin myös sillä, ettei peleistä löydy sopivia hahmoja tytöille samastuttaviksi, koska pelien päähenkilöt ovat usein miespuolisia. Samastumista on kuitenkin pelien kohdalla hankalampi selittää ja käsitellä kuin esimerkiksi elokuvissa tai tv-ohjelmissa, sillä peleissä pelaaja on aktiivisena osallistujana, osana peliä, samalla kun hän on sivusta katseelijana. Tämän jälkeen Suoninen kertoo, että hahmon sukupuolella itsellään ei ole niinkään merkitystä, vaan lähinnä niin sanotut sukupuolittuneet aiheet ja ”miehiset laji-tyypit” peleissä ajoivat tyttöpelaajat pois pelien parista. Jos peli on aihepiiriltään ja tarinaltaan tyttöjä kiinnostava, sitä pelataan, oli päähenkilö sitten mies tai nainen. Esimer-

kiksi *Mortal Kombat* ei tuntunut kiinnostavan tyttöjä, vaikka vastustajan potkimisen ja hakkaamisen olisi voinut tehdä naishahmoisena. (Suoninen 2002, 125.)

Myös Charlie Kuhn ja Ashly Burch (Wiseman, 2015) päätyivät samaan tulokseen teke-mässään tutkimuksessa, jossa haastateltiin yli 1400 yläaste- ja lukioikäistä oppilasta. Tutkimustuloksissa todetaan, että pelejä pelataan juonen ja tarinan takia, eikä niinkään päähenkilön sukupuolen mukaan. Tutkimuksessa todetaan myös, että poikien mielestä naishahmot ovat liian usein yliseksualisoituja, ja suurin osa pojista oli sitä mieltä, että mikäli naishahmoja objektifioidaan tällä tavoin, peli menettää merkityksensä. Jopa 55 prosenttia pojista oli myös sitä mieltä, että peleissä voisi olla enemmän naisprotagonisteja, ja he kunnioittaisivat naishahmoja enemmän, mikäli heidät kuvannettaisiin realistisemmin.

Seuraavassa taulukossa (Suoninen 2002) on listattu tyttöjen ja poikien maininnat suosikkipeliksi luokka-asteen mukaan. Taulukko kertoo siitä, kuinka pojat pelaavat ”poikamaisia” pelejä, kuten urheilupelejä, taistelupelejä ja ensimmäisen persoonan ammun-tapelejä, kun taas tytöt pitävät enemmän tasohyppelyistä ja pulmapeleistä. Yhteisiin kiinnostuksenkohteisiin kuului *Super Mario*, joka on tasohyppely- sekä ongelmanratkai-supeli. Suoninen keräsi tutkimuksensa aikana lomakekyselyillä tietoa yhteensä 753:lta koululaiselta, ja tämän lisäksi haastatteli vielä yli 350 lasta ja nuorta.

TAULUKKO 1. Tyttöjen ja poikien maininnat suosikkipeliksi luokka-asteen mukaan

Luokka-aste	Pojat	Lukumäärä	Tytöt	Lukumäärä
1.	1. Super Mario	22	1. Super Mario	15
	2. NHL	11	2. Leijonakuningas	6
	3. Fifa	9	Pasianssit	6
	4. Formula 1 GP	8	4. Sonic the Hedgehog	4
	5. Turtles	6		
	Doom	6		
	Duke Nukem	6		
4.	1. NHL	14	1. Super Mario	15
	2. Worms	9	2. Commander Keen	12
	3. Super Mario	8	Pasianssit	12
	4. C & C: Red alert	6	4. Tetris	5
	Duke Nukem	6	5. Leijonakuningas	4
	Duke Nukem 3D	6		
	Fifa	6		
	8. Formula 1 GP	5		
	Mortal Kombat	5		
7.	1. NHL	20	1. Super Mario	8
	2. C & C: Red Alert	13	Pasianssit	8
	3. Worms	12	3. Doom	6
	4. Quake	7		
	Tomb Raider	7		
	6. Doom	6		
	7. Duke Nukem 3D	5		
	Carmageddon	5		
9.	1. NHL	21	1. Pasianssit	12
	2. Quake	12	2. Super Mario	7
	3. C & C: Red alert	10	3. Tetris	5
	4. NBA	8		
	Carmageddon	8		
	6. Duke Nukem 3D	7		
	7. Formula 1 GP	6		
	8. Worms	6		

2.1 Tytöille omat pelit

Syy tyttöjen pelaamattomuuteen löytyy siis miehisistä genreistä ja aihepiireistä sekä mekaniikoista, jotka ovat enemmän pojille soveltuvia. Mikä on vastaus ongelmaan? Tytöt kuitenkin varmasti nauttivat pelailusta yhtä paljon kuin pojatkin, ja yhä enemmän pelit avaisivat tietä teknologian maailmaan, johon tytöt halutaan myös mukaan.

Monet lähteet kertovat, miten alussa lähdettiin ratkaisemaan ongelmaa aivan väärää tietä. Ratkaisuna oli tehdä pelejä, joissa oli aktiivisia naishahmoja, joiden aihepiiri pyöri tyttöjä kiinnostavien asioiden ympärillä ja joiden juonirakenne noudattaa tyttöjä kiinnostavia tarinoita. Tästä seurasi liuta muoti-, vaate-, hevosenhoito- sekä suunnittelupelejä. Kangas (2002) puolestaan kertoo tekstissään, että pelit yrittivät orjallisesti noudattaa punaista lankaa siitä, mistä tytöt pitävät. Monet pelisuunnittelijat ajattelivat, että tyttöjen peleihin täytyy luoda omat tyttömäiset maailmat ja juonet. Tämä näkyi selvästi muun muassa värimaailman korostamisessa, juonen puutteessa ja erityisen hitaassa toiminnallisuudessa. (Kangas 2002, 132; Suoninen 2002, 128.)

Myös Cassell perehtyi ongelmaan tutkimuksessaan. Hän kertoo, että pelien tarina oli luotu sen ympärille, mistä tyttöjen kuviteltiin pitävän. Juonikulku oli ontuvaa, eikä se antanut pelaajalle tilaa samastua tai edes tykästyä juonikuvioihin. Tarina kertoi usein tytöistä, jollaisia pelaajat jo olivat, eikä niinkään hahmoista, joita tytöt olisivat halunneet olla. (Cassell 1998, 301.)

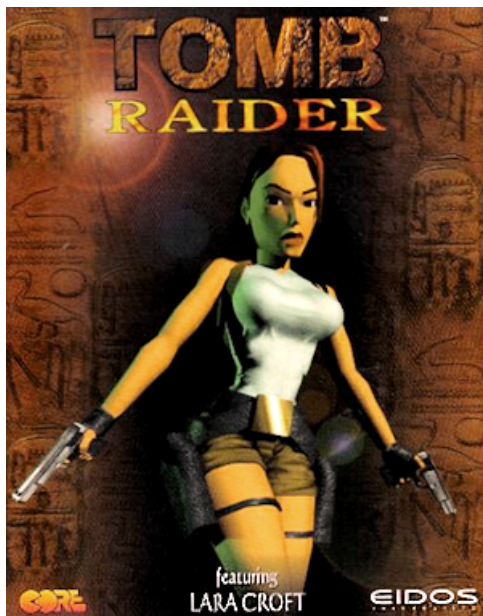
Kangas kertoo tutkimuksessaan pelinkehittäjien pohjanoteerauksesta. Uudet, tytöille tarkoitetut pelit eivät myyneet, vaan pojille suunnitellut pelit, kuten esimerkiksi Quake, olivat edelleen tyttöjen suosikkilistan kärjessä. 1990-luvun alussa tyttöjen pelit otettiin silmäteräksi, ja pyrittiin vielä suuremmalla tarmolla luomaan ”tyttöjen pelejä”. Näissä peleissä päähenkilön ulkoasuun kiinnitettiin enemmän huomiota. Päähenkilö oli lähes poikkeuksetta naapurintyttö, jolla ei ollut minkäänlaista seksuaalisuutta, asennetta, tai ylipäättänsä mitään erityistä. Päähenkilö esitettiin kolmannesta persoonasta, ja toivottiin, että tytöt samastuisivat hahmoon paremmin. Pelaajan toiminta kohdistui hahmoon, eikä niinkään ympäristöön. Tavoitteena oli usein käydä treffeillä poikien kanssa, sovittaa vaatteita tai meikata. Katsomustapa oli selkeästi ongelmallinen; tarinallisesti pyrittiin poissulkemaan poikapelaajat, sillä olihan kyseessä tyttöjen peli. Näissä peleissä korostettiin entistä enemmän, että poikien tulisi pelata ”poikien pelejä” ja tyttöjen ”tyttöjen

pelejä”. Tällaiset pelit eivät siis kiinnostaneet poikia ollenkaan, eivätkä pahimmassa tapauksessa tyttöjäkään. (Kangas 2002, 133-135.)

Suurin osa näistä peleistä päätyi simulaattoreiksi. Pue Barbille vaatteet –simulaattori, harjaa hevosta –simulaattori, rakenna talo –simulaattori. Osa peleistä tosin menestyi, kuten Sim City, The Sims sekä yllättäjänä Barbie Fashion Designer. Suurimmassa osassa pelejä ei kuitenkaan ollut ollenkaan haastetta eikä interaktiivisuutta. Maton alle laikaistiin tutkimukset siitä, että tytöt pelaavat paljon ei-simulaattorimaisia pelejä, kuten tasohyppelyitä ja ongelmanratkaisupelejä (kts. Taulukko 1).

2.2 Lara Croft – käännekohta?

Vuonna 1996 ilmestynyt Tomb Raider (kuva 1) toi markkinoille uudenlaisen protagonistin, eli päähenkilön. Aktiivisena toimijana ja naispäähenkilönä pelissä seikkaili nuori arkeologi Lara Croft. Laran luoja Toby Gard kuvailee Lاراa kovaksi, itsenäiseksi ja älykkääksi naiseksi, joka kumoaa kaikki naishahmoihin liittyvät seksistiset kliseet uskomattomia vartalonmuotojaan lukuun ottamatta (Gard 1997, Mikulan 2003, 79 mukaan).



KUVA 1. Tomb Raider (Kuva pelistä Tomb Raider, 1996)

Lara vaikutti pelimaailmaan suuresti, sillä hahmolla toivottiin olevan myös positiivinen vaikutus naispelaajiin. Sellaisetkin pelaajat, jotka eivät peliä olleet pelanneet, tiesivät

varmasti sen protagonistista. Laran hahmossa yhdistyvät aktiivinen toimijuus, seikkailupelien toiminta ja voimakas naispersoonana. Larassa on riittävästi toimijaa naispelaajille, mutta myös sopivasti silmänruokaa miespelaajille. Hahmon seksikkyyttä ja muotoja kritisoitiin paljon, mutta Tomb Raider oli kiistatta menestys kritiikistä huolimatta. Sek-suaalista korostusta ei pidetty enää esteenä tyttöjen kiinnostukselle, vaan päinvastoin. Samaan aikaan kun Laran ulkomuoto uhkuu seksikkyyttä, hänen toimintansa on itse-näistä, aktiivista ja ratkaisukykyistä. Lara ei kaipaa mieshahmoa auttamaan häntä pää-semään haasteissa eteenpäin, vaan hän itse toimii rohkeasti ja aggressiivisesti vihollisia vastaan. Laran menestyksestä voidaan vetää johtopäätöksiä: hahmon mielenkiintoisuus ja pelattavuus ei ole pelkästään kiinni hahmon ulkoasusta ja graafisesta ilmeestä, vaan pakettiin kuuluvat myös muun muassa tavoitteet, toiminta ja ylipäättänsä hahmon pelilli-syys.

Ensimmäisten Tomb Raider -pelien Lara Croftin hahmossa yhdistyy kaikki toimin-tasankarin ominaisuudet. Hänellä ei ole sitoumuksia, ei perhettä, ei tarvetta käydä töissä eikä muita rajoittavia tekijöitä. Pelissä eteneminen vaatii esteiden läpäisemistä, vihollis-ten kanssa taistelemista ja päämäärän väsymätöntä jahtaamista ilman turhia pohdintoja. Pelissä ei ole mahdollista lähteä harhailemaan kiertoteille tai väistää velvollisuuksia. Tämän tapainen itsenäisyys ja itsetehostus on yleisesti liitetty miespuoliseen sankariin. Myös Richard ja Zarembo (2005, 285) listaavat muutamia tekijöitä: Laralla ei ole sosi-aalisia kontakteja eikä potentiaalista kumppania, mikä on stereotyyppisen naisen vasta-kohta. Lara on täysin itsenäinen, eikä mies tai perhe rajoita hänen tekemisiään. Hän seikkailee pelissä kuin yksinäinen susi, valmiina kamppailuun itsetietoisena, näppäränä ja vahvana. Lara selviää siis itsenäisesti pelissä esitetyistä haasteista, ilman miehisen sankarin avustusta.

Aikaisemmin tyttöjen pelien suunnittelua ovat ohjanneet riskien ottamisen pelko, niin sanottu varma käsitys siitä, että tytöt tarvitsevat omat pelinsä, ja kapea-alainen käsitys tyttöjen kiinnostuksen kohteista (Kangas 2002, 145). Pelisuunnittelijat eivät uskaltaneet lähteä tekemään jotain uutta ja kokeellista. Tyttöjä ei uskallettu tuoda pelimaailmaan sellaisena kuin pelimaailma oli, vaan heille yritettiin luoda oma lokeronsa. Tyttöille suunnitellut pelit tarjosivat nukkeja, meikkejä ja vaatteita, kun tarve olisi ollut varmalle toiminnalle ja seikkailulle. Päähahmon sukupuolta merkittävämpi seikka on hahmon persoona, uskottavuus ja tavoite. Tomb Raiderin kaltaiset pelit toivat pelimaailmaan minä-kuvan, ruumiillisuuden ja seksuaalisuuden tutkiskelun kannalta kiinnostavia aja-

tuksia. Lara Croft yhdisteli onnistuneesti sekä maskuliinisia että feminiinisiä piirteitä ja hahmossa yhdistyy itsenäinen, vahva seikkailija ja kaunis, seksikäs nainen sekä haavoittuvaisuus. Pelimaailmassa tapahtui merkittävä muutos tyttöjen ja poikien peleistä yhteisiin peleihin, ja samalla otettiin myös merkittävä askel kohti tasavertaisempaa naiskuvaa peleissä.

2.3 Naishahmot ja pelaajat nykypäivänä

Naispelaajien määrä on viime vuosina kasvanut huomasti. Vuoden 2016 Entertainment Software Associationin tutkimuksen mukaan 41 % pelaajista on naisia (Essential Facts... 2016). Edelleenkään ei osata sanoa, miksi naiset pelaavat tiettyjä pelejä, kun taas toisia eivät. Kuitenkin iso askel on otettu siinä, ettei enää suunnitella niinkään ”naisten pelejä” ja ”miesten pelejä” erikseen, ja naiskuva peleissä on koko ajan paranemaan päin. Vaikka naisten osuus pelaajista on kasvanut, se ei tarkoita, että keskustelun aiheesta voisi heittää romukoppaan. Nyt jos koskaan on hyvä tilaisuus tutkia, miksi naiset pelaavat, mitä he pelaavat ja miten he kokevat pelaamisen, sillä tutkimusmateriaalia on entistä enemmän. Kafai, Heeter, Denner ja Sun (2008, 18) ennustavat, että entistä enemmän pyritään selvittämään miten tytöt/naiset tutustuvat peleihin, kenen kanssa he pelaavat, miten he pelaavat ja lähtevätkö he peliuralle pelaajakokemuksensa pohjalta.

Myös keskustelu naishahmoista ja naiskuvista peleissä on ollut kuuma aihe mediassa viime aikoina. Esimerkiksi Anita Sarkeesian on nostanut ongelmia pöydälle sosiaalisen median kautta sarjassaan ”Tropes vs. Women in Video Games”, kritisoiden naishahmojen asemaa pelastettavina uhreina ja seinäkukkasina sekä esimerkiksi naishahmojen esittämistä kyseenalaisista kuvakulmista. Mielestäni keskustelu aiheesta on tuottanut hyviä tuloksia. Yleisen keskustelun seurauksena on ilmestynyt uusia pelejä naisprotagonisteilla, jotka ajavat omia tavoitteitaan ja vievät juonta eteenpäin toiminnallaan. Selkeästi myös pelitalot alkavat ymmärtää, ettei keskiverto pelaaja ole enää teinipoika, ja markkinoita on laajennettava myös muun tyyppisille pelaajille. Pelit ovat nykyään niin iso media, että on vihdoinkin aikakin laajentaa näkökulmaa.

Valitettavasti kuitenkin matka on vielä pitkä, sillä esimerkiksi Jean-Maxime Moris, ranskalainen pelikehittäjä, kertoi näin Penny Arcade uutissivustolle vuonna 2013: "We had some [companies] that said, 'Well, we don't want to publish it because that's not

going to succeed. You can't have a female character in games. It has to be a male character, simple as that.” (Weber, R. Dontnod: Publishers said... 2013). Vapaasti suomennettuna hän kertoo, että jotkut julkaisijat eivät halua julkaista peliä, jossa on nais-hahmo protagonistina, sillä 'Se ei voi menestyä. Pelissä ei voi olla päähahmona naista, sen täytyy olla mies, sillä selvä'.

3 PELIHAHMONA NAINEN

Kirjallisuudentutkija Shlomith Rimmon-Kenan jakaa hahmokuvauksen kahteen tasoon: suoraan määrittelyyn sekä epäsuoraan esittämiseen. Suora määrittely tarkoittaa hahmon kuvaamista kertojan puheen avulla, kun taas epäsuora esittäminen esittää hahmon sen toiminnan, puheen, ulkonäön ja ympäristön avulla (Rimmon-Kenan 1991, 54). Peleissä hahmo koostuu lähes poikkeuksetta epäsuoran esityksen kautta. Videopeleissä harvemmin on kertojaa, ja pelaajat uppoutuvat pelattavaan hahmoon juuri sen toiminnan, dialogin, ulkonäön ja vallitsevan ympäristön kautta.

Naishahmoesitystä peleissä voidaankin mielestäni pohtia kolmesta suunnasta: graafisesta esityksestä, dialogista sekä pelattavuudesta, johon sisältyvät tavoitteet ja toiminta. Tässä kaksi otetta tutkimuksista, joihin perustan osan pohdinnoistani:

Monet naiset ovat kertoneet, etteivät pidä pelihahmojen yliseksualisoinnista tai heidän kuvaamisestaan uhreina. Hahmoilla tulee olla jonkinlaista syvyyttä, jotta he selviävät pelien karussa maailmassa. Hahmolla tulee olla mahdollista kokeilla erilaisia pelityylejä, mahdollisuus osallistua useampiin sosiaalisiin suhteisiin ja silti olla samastuttava. (Denner & Campe 2008, 131.)

Pelihahmon sukupuoli tuodaan ilmi näyttämällä ja toistamalla sukupuoliin stereotyyppisesti liittyviä ominaisuuksia ja tapoja. Mieshahmot ovat korostetun maskuliinisia, lihaksikkaita ja kookkaita. Naishahmot ovat muodokkaita ja liikkuvat naisellisilla liikkeillä. (Kangas 2002, 138-139.)

Monissa peleissä valitettavasti hahmon syvyys, kuten tavoitteet, toiminta ja dialogi, jäävät puuttumaan kokonaan. Naishahmojen tekoja ja motiiveja heijastetaan mieshahmoihin (erityisesti, jos naishahmo ei ole päähenkilö) ja roolina on lähinnä avustaa. Myös naishahmojen esitykset ovat graafiselta ulkoasultaan yleensä melko ylilyötyjä. Tosin, tähänkin on selkeästi tulossa muutos, ja markkinoille on tullut useita pelejä, joissa naishahmoilla on asianmukainen varustus.

Hahmoja voidaan myös testata muutamien eri testien avulla, kuten Bechdel-testin tai Mako Mori -testin avulla. Bechdel-testin mukaan pelissä (tai muussa mediassa kuten

elokuvassa) tulisi olla 1. vähintään kaksi naishahmoa, 2. jotka puhuvat toisilleen, 3. jostakin muusta kuin mieshahmosta. Mako Mori -testi tuli käyttöön, kun huomattiin, että hyvät naishahmot saattavat jäädä läpäisemättä Bechdel-testin esimerkiksi ympäröivän asetelman takia. Mako Mori testaa, että pelissä on 1. vähintään yksi naishahmo, 2. joka saa oman tarinalinjansa, 3. jonka tehtävä ei ole vain mieshahmon tarinalinjan tukeminen. Molemmissa testeissä on suhteellisen suuri virhemarginaali. Hahmojen esitys riippuu vahvasti muun muassa pelin asetelmasta, miljöön aikakaudesta ja hahmojen suhteista ja tavoitteista.

Aikaisemmin on jäljitely tapoja esittää nainen muun muassa saduista ja elokuvista, joissa nainen oli usein pelastettava neitokainen. Peleissä naiseen kohdistuva objektiivinen olikin pelastaa neito pulasta (vrt. Donkey Kong, The Legend of Zelda). Kuitenkin 1990-luvun alussa pelissä nimeltä Mortal Kombat esiintyi ensimmäistä kertaa erilainen naishahmo. Tässä kaksinkamppailupelissä oli mahdollista pelata naishahmona, ja voittaa sillä mieshahmoja. Kuitenkin tämä sama taistelija hahmo toi peliteollisuuden pilkahduksen seksuaalisuudesta. Neitokainen pulassa oli muuttunut realistisemmaksi, vähäpukeiseksi naishahmoksi. Täten naishahmojen asema peleissä ei kuitenkaan radikaalisti muuttunut. He olivat edelleen katseen kohteena, kun taas puolialastomat, lihaksikkaat miehet olivat puhtaasti toimijoita ja sankareita.

Tämän jälkeen naisten rooli peleissä on vaihdellut laidasta laitaan. On neitokaisia pulassa, aktiivisia toimijoita, silmänruokaa ja uhreja. Neitokaiset pulassa odottavat linnassaan pelastusta päähenkilöltä, ja ovat itse kykenemättömiä tekemään juuri mitään. Jotkut naishahmot taas ovat luotuja olemaan pelkästään silmänruokaa pelaajalle. Vaikka he osallistuisivat löyhästi juonen kulkuun, kuvataan heitä seksualisoivista kuvakulmista, vähäisissä tai tiukoissa vaatteissa, tai peräti kokonaan ilman vaatteita. Uhrin taas joutuvat peleissä muiden hahmojen väkivallan kohteeksi, joko henkisesti tai fyysisesti.

Uhrien ja silmänruoan vastakohtana ovat aktiiviset toimijat. Tällaisia hahmoja on esimerkiksi naiset protagonistina maailman kartalle tuonut Lara Croft, Final sy -pelisarjassa petoja mäiskivät Tifa Lockheart ja Lightning, tai tiukkaa hallintoa uhmaava Faith Mirror's Edgestä. Näitä naisia yhdistää se, että he eivät jää toiselle sijalle miehiä vastaan. Naiset on esitelty stereotyyppisinä naisina muotoineen ja eleineen, mutta heidän taitonsa, voimakkuutensa ja älynsä ovat verrattavissa vastaaviin mieshahmoihin. He seuraavat omia tavoitteitaan ja motiivejaan, ja toimivat itsenäisesti niiden eteen.

4 NAISHAHMOJEN GRAAFINEN ESITYS

Videopelien naisia koskevasta kritiikistä suurin osa kohdistuu graafiseen esitykseen. Monet pelaajat valittavat, kuinka naishahmot ovat yliseksualisoituja, kuljeskelevat liian pienissä haarniskoissa ja alentavat naiset objekteiksi. Sankarin ja yliseksualisoidun naishahmon raja on kuitenkin häilyvä.

Pitkään alalla työskennellyt pelisuunnittelija Sheri Graner Ray tiivistä mielestäni hyvin seksualisoinnin ja yliseksualisoinnin käsitteet. Hän kirjoittaa artikkelissaan, että yliseksualisointi on paljon enemmän kuin vain isot rinnat. Sekä mies- että naishahmoja ylikorostetaan peleissä. Peleissä korostetaan sellaisia asioita, jotka mielletään nuoruuteen, vahvuuteen ja hedelmällisyyteen; eli niitä asioita, jotka liitetään sankariin. Toki hahmojen halutaan olevan sankareita; miehillä tämä tarkoittaa leveitä hartioita ja käsivarsia, tukevaa rintaa, jäməköitä jalkoja. Naisen kohdalla taas se tarkoittaa isoja rintoja, kapeaa vyötäröä ja leveää lantiota. Hahmonluonnissa monet naisetkin valitsevat isorintaisen naisen lattarintaisen sijaan, sillä he haluavat olla peleissä sankareita, ja jotain muuta kuin oikeassa elämässä. (Graner Ray 2008, 324-325.)

Naishahmokehityksessä taas on taipumusta yliseksualisointiin. Yliseksualisoinnissa ylikorostetaan samoja asioita; tehdään naishahmo, joka on valmis seksuaaliseen kanssakäymiseen vaikka heti. Punastusta kasvoilla, pehmeät, pyöreät huulet, silmät, jotka ovat seksikkäästi hieman sirrillään. Koholla olevat nännit, turvonneet rinnat, muotojen pehmeys. Tämän jälkeen hahmolle suunnitellaan vaatteet, jotka korostavat näitä seikkoja. Tämän jälkeen hahmo ei ole enää sankari, vaan hahmo, joka on pelkästään silmänruokaa. Siinä on ero. Monet hahmoaan luovat naiset valitsevat tekijöitä, jotka saavat heidän avatarinsa näyttämään nuorelta ja voimakkaalta, ehkä tiimalasivartaloiselta. Kukaan ei kuitenkaan halua olla yliseksualisoitu. (Graner Ray 2008, 325.)

Myös sarjakuvapiirtäjä Renae De Liz on samaa mieltä aiheesta. Hän piirsi havainnollistavan kuvan yliseksualisoidusta naishahmosta, ja sankarillisesta naishahmosta, selittäen samoja ongelmia (kuva 2). Hän avaa kuvaa näin: 1. Vältä paksuja silmäluomia ja töröttäviä huulia. Suunnittele mieluummin yksilölliset kasvot. 2. Suunnittele realistisen näköinen rintakehä. Muista, että kaikkien naisten kuppikoko ei ole DD. 3. Jos hahmosi on vahva, anna hänelle lihaksia. 4. Sen sijaan että kädet kuvastavat pehmeyttä ja naiselli-

suutta, laita ne kuvastamaan voimakkuutta. 5. Hahmosi ei tarvitse poseerata epäluonnollisissa asennoissa näyttääkseen sekä rinnat että takapuolen. 6. Hahmosi tuskin poseeraa kameralle. Suunnittele hahmon asennot käytännöllisiksi. 7. Korot saattavat hidastaa menoa, joten harkitse matalia kenkiä. (McKenney, K. Eisner Nominee Renae... 2016.)



KUVA 2. Yliseksualisoitu naishahmo vs. Sankarillinen naishahmo (McKenney 2016)

1990-luvun Lara Croftia katsottaessa nähdään, että hänen ruumiinrakenteensa yhdistelee sekä miehisiä että naisellisia piirteitä. Laran kädet ja polvet ovat hoikat, kun taas hänen reitensä ovat lihaksikkaat. Sääret ovat pitkät ja vyötärö kapea. Takapuoli ja rinnat ovat kurvikkaat ja isot, ja muistuttavat 1990-luvun mediaseksikästä naisen ihannekehoa. Sa-

maa yhdistelyä tapahtuu myös Lara Croftin vaatteissa. (Schmidt 1999, 46, Richardin & Zaremban 2005, 285 mukaan.)

Laran vaatteet (kuva 3) antavat liikkumatilaa, mutta paljastavat samalla jalat, kädet ja rintojen muodon. Vaatteista löytyy myös ”miehisiä” osia, kuten asekotelot sekä turkoosi paita. Paita, joka jättää olkapäät paljaaksi, oli yleisesti mielletty miesten vaatteeksi, kun taas asekoteloiden kiinnityksen pystyi mieltämään myös sukkanauhamaiseksi, naisellisuutta korostavaksi osaksi. Alaosaksi on valittu shortsit hameen sijaan, joka onkin ensisijaisen tärkeää hahmon liikkumisen kannalta. Mustat käsineet ovat myös yleisesti miesurheilijoiden käyttämä varuste. Vaatteet ovat suunniteltu myös siten, että niissä ei ole mitään ylimääräistä, josta voisi jäädä kiinni, tai aiheutua vaikeuksia kulkemiselle. (Richard & Zaremba 2005, 287-288.)



KUVA 3. Lara Croftin vaatus ja varustus Tomb Raider –pelissä (Kuva pelistä Tomb Raider, 1996)

Tomb Raider II –pelissä Laran kehonkieli on enemmänkin maskuliininen kun feminiininen. Hänen seisoma-asentonsa on jalat tukevasti levällään, tilaa vievästi, näyttäen suurelta ja pelottavalta. Laran juoksu ja uinti on suoraviivaista, ja hyppy voimakaseinen. Ainoastaan kun Lara kaivaa jotakin repusta, kääntää hän lantiotaan naisellisesti keikauttaen.

Mielestäni Lara Crofitssa on onnistuttu tekemään naishahmo, joka ei ole yliseksualisoitu. Vaikka hahmo sai aikoinaan paljon kritiikkiä, eivät pelkästään isot rinnat tee hahmosta yliseksualisoitua tai objektiota. Larassa yhdistyy paljon feminiinisiä ja maskuliinisia piirteitä, mutta ennen kaikkea Laran kehonkieli on hillittyä ja ylimääräisiä poseerauksia on karsittu.

4.1 Hyvä naishahmo ilman ylilyöntejä

Hyvän graafisen naishahmoesityksen peleissä tulisi noudattaa pelin juonta ja ympäristöä. Mikäli hahmo on sotilas, tulisi hänellä olla asianmukainen sotilaan varustus, kun taas jos naishahmo on laulaja, tulisi hänellä olla laulajalle sopiva asustus. Myös hahmon vertaaminen pelin muihin hahmoihin on yhtä lailla tärkeää. Jos kaikilla muilla hahmoilla on päällä panssari ja päähenkilöllä ei, pistää hän silmään yhtä paljon, kuin jos kaikki muut hahmot ovat bikineissä ja päähahmo haarniskassa. Esimerkiksi Supergiant gamesin pelissä *Transistor*, päähenkilö Red on laulaja (kuva 4). Hänellä on melko antelias kaula-aukko, mutta maahan asti ulottuva iltapuku. Pelin alkaessa mekosta riivitään pois turhaa kangasta reiteen asti, sillä hahmo tarvitsee liikkumatilaa ja mahdollisuuden taisteluun. Redin miesystävän imeytyttyä miekan sisään Red nappaa harteilleen myös tämän nahkatakkin. Pelissä Redin asu on siis melko lailla pintaa paljastava, mutta sille on annettu selitys. Hahmon lähtökohdat näytetään pelissä, eikä hänellä voi olettaakaan olevan päällä esimerkiksi panssaria. Myös muilla pelin hahmoilla on elegantit puvut ja asusteet, joten Red ei poikkea joukosta.



KUVA 4. Päähenkilö Red pelistä *Transistor* (Kuva pelistä *Transistor*, 2014)

Asut, jotka näyttävät paljasta pintaa turhaan, eivät myöskään ole hyvä ratkaisu. Tämä usein tarkoittaa sitä, että naishahmot esitetään potentiaalisen seksuaalisen kiinnostuksen kohteena, vaikka naishahmojen tulisi olla omia itsenäisiä tekijöitä pelissä. Mikäli nais-hahmo on prostituoitu, on ymmärrettävää, että hän pukeutuu vähäisiin vaatteisiin. Mikäli hahmo taas on sotilas, ei mielestäni ole ymmärrettävää, miksi hän pukeutuisi varustukseen, joka peittää vain jalkojenvälän ja nännit. Toki rajatapauksiakin voi olla. Final Fantasy VII:n Tifa on esimerkki, joka on mielestäni rajalla (kuva 5). Hahmossa on paljon samaa kuin Lara Croftissa; Tifalla on valkoinen, hihatton paita, kynsikkäät nyrkkeilyä varten, maastoon sopivat kengät, ja musta minihame. Liikkumatilaa riittää, mutta luulisi minihameen olevan este liikkumiselle eikä päinvastoin. Tifaa tosin tuodaan esille myös potentiaalisena deittailukumppanina pelin päähenkilölle Cloudille, joten ehkä isot rinnat ja minihame korostavat tätä pelin aspektia.



KUVA 5. Tifa pelistä Final Fantasy VII (Kuva pelistä Final Fantasy VII, 1997)

Monissa peleissä näkee myös naisten univormujen tai panssareiden naisellistamista. Naisilla on omat versionsa taisteluvälineistä tai virallisesta puvustuksesta. Tiettyyn pisteeseen asti se on ihan ymmärrettävää. Onhan oikeassakin elämässä naisilla ja miehillä erilaiset pukukoodit tiettyihin tilaisuuksiin, eivätkä esimerkiksi miesten haarniskat sovi naisille ilman pieniä muutoksia esimerkiksi rintojen kohdalla. Yleisesti taisteluvälineisiin eivät kuulu myöskään esimerkiksi korkokengät, mutta se ymmärrettäköön feminiinisyyden merkinä. Aikaisemmin totesin myös, että mikäli hahmon rooli vaatii tilaa liikkumiselle, voidaan hyväksyä kompromissit lyhyistä shortseista ja tiukoista pai-

doista. Kyseisellä varustuksella ei kuitenkaan olla lähdössä sotatantereelle. Myöskin vertailu saman varustuksen mies- ja naisversioiden välillä on tärkeää. Jos kuitenkin miesten univormut ovat siistejä, asiallisia ja hahmolle sopivia, mutta naisten asut peittävät vain niin sanotusti kriittiset paikat, ei mielestäni enää olla soveliaalla alueella (kuva 6).



KUVA 6. Forsworn-varustesetti Skyrim-pelissä mieshahmon ja naishahmon päällä (Kuva pelistä The Elder Scrolls V: Skyrim, 2011)

Myös kameran kuvakulmien, joista naishahmoja esitetään, tulisi olla hillittyjä. Kameran on mielestäni turha zoomata naishahmojen rintoihin, takapuoleen tai esimerkiksi haameen alle. Tätä tapahtuu huomattavasti enemmän naishahmojen kuin mieshahmojen kohdalla. Usein esimerkiksi taistelun jälkeisissä voittoposeerauksissa kamera pyyhkäisee naishahmon rintojen yläpuolelta ilman mitään ilmeistä syytä, tai hahmot on animoitu näyttämään paljasta pintaa tai korostamaan naisellisiä muotoja. Esimerkiksi Final Fantasy X:n isorintaisen Lulun poseeraus on turhan vihjaileva, kun taas Final Fantasy

VII:n Tifan poseeraus on hillitympi ja kertoo silti hahmon innostuksesta ja itseluottamuksesta (kuva 7). Joissakin peleissä on mahdollista kurkistella naishahmojen hameiden alle, ja joissakin peleissä on tilanteita, joissa niin sanotulta pikkarien vilautukselta ei voi välttyä. Esimerkiksi Monster Hunter 3 Ultimate -nimisessä pelissä todella moni naishahmolle suunniteltu haarniska jättää jalkojen yläosan paljaaksi siten, että hahmon uudessa tai nukkuessa kamera osuu suoraan hahmon haaroväliin ja alushousuihin. Kamerakulmat on helppo naamioida vain "pelin ominaisuudeksi", vaikka todellisuudessa hyvää pelinkehitystä olisi estää kameraa liikkumasta kyseenalaisille alueille, ja välinäytösten aikana kuvata naishahmoja yhtä tasapuolisesti kuin mieshahmoja.



KUVA 7. Tifan poseeraus Final Fantasy VII –pelissä versus Lulun poseeraus Final Fantasy X –pelissä (Kuvat peleistä Final Fantasy VII, 1997 sekä Final Fantasy X, 2001)

4.2 Oman avatarin luominen

Pelien kehittyessä markkinoille on tullut useampia pelejä, joissa pelaaja saa itse osallistua hahmonsensa luomiseen. Joissakin peleissä hahmon saa luoda viimeistä silausta ja ryp-

pyä myöten, samoin kuin vaikuttaa hahmon statistiikkaan ja kykyihin. Toisissa peleissä taas hahmon luonti on rajoitetumpaa, mutta vaikutusvaltaa voi olla esimerkiksi sukupuoleen ja varustukseen. Moni on kokenut oman hahmon luomisen vapauttavaksi. Ei tarvitse jäädä tuijottamaan ennalta luotuja tuotoksia, vaan saa itse vaikuttaa hahmon ulkonäköön, pukeutumiseen ja statistiikkoihin. Useissa peleissä tämä myös vapauttaa pelaajan muokkaamaan sellaisia naishahmoja kuin itse haluaa; tiimalasivartaloisia tai ei. Kuitenkin hahmojen lähtökohtien tulisi olla tasapainoiset, eli sekä mies- että naishahmojen muuttien tulisi olla hyvän maun mukaiset, josta sitten lähdetään muokkaamaan. Jos hahmonluonnin alkupisteessä naisella on jo ylikorostetut muodot, tai asuvaihtoehtoina on pelkästään paljastavia asuja, ei hahmonluonti tunnu kovinkaan moninaiselta tai palkitsevalta.

Hyvän ratkaisun teki esimerkiksi *Dark Souls III*, sillä vaikka alun hahmomuotit ovat melko kauhean näköisiä, voi pelissä muokata hahmon nimeä, sukupuolta, ikää asteittain nuoresta vanhaksi, hahmon ”luokkaa”, synnyinlahjaa, kasvoja, buildia eli hahmon ruumiinrakennetta ja ulkonäköä. Luokassa on 10 eri vaihtoehtoa ritarista varkaaseen, ja kaikilla on erilainen asusetti sekä 10 eri ominaisuutta kuten voima ja kestävyys. Ruumiinrakenteessa on 9 eri vaihtoehtoa kuten hoikka, lihaksikas, standardi ja lihaksikas ylävartalo. Ulkonäöstä pääsee vaihtamaan hahmon ääntä, fysiikkaa, ruumiinrakenteen yksityiskohtia, ihon väriä ja kasvojen yksityiskohtia. Fysiikasta löytyy muun muassa lihasten muokkain ja kehon karvoitus, kun taas ruumiinrakenteen yksityiskohdistaan pääsee säätämään hahmon pään, rinnan, käsien ja jalkojen kokoa. Kasvojen yksityiskohdistaan löytyy muun muassa kasvojen ilmeet, hiukset, hiusten väri, silmät, kasvojen muoto, kosmetiikka... Lista on pitkä. Hahmosta saa siis muokattua melko lailla mieleisensä, olipa kyseessä sitten nais- tai mieshahmo. Myös esimerkiksi naisten ja miesten hiustyynejä on tasavertaisesti, ja niitä voi laittaa hahmolle sukupuolesta riippumatta. Naishahmoille saa halutessaan jopa parran ja mieshahmoille söpöt, saporolla olevat hiukset.

Eräässä kokeellisessa tutkimuksessa naiset saivat luoda itse lyhyitä pelejä, ja alle neljäosassa peleistä päähenkilönä oli nainen. Kuitenkin puolessa peleistä pelaaja sai itse valita hahmonsa sukupuolen (Denner & Campe 2008, 140). Tämä kertoo jo siitä, että naisetkin haluavat pelata molemmilla sukupuolilla, ja antaa kaikille pelaajille mahdollisuuden valita hahmonsa sukupuolen. Hahmoon vaikuttaminen on mielenkiintoista ja palkitsevaa, sillä pelin pääsee pelaamaan itse tekemällään tuotoksella.

5 NAISHAHMOT GRAAFISEN KUOREN ALLA

5.1 Juonen ja tarinankerronnan merkitys naishahmolle

Juoni ja tarina ovat oleellisia peleissä. Hyvä juoni voi saada pelaajan pysymään pelin parissa useampia läpipeluukertoja ja palaamaan peliin pitkienkin aikojen päästä. Tarinankerronta on peleissä usein hieman erilaista kuin esimerkiksi kirjassa tai elokuvassa, sillä pelaaja osallistuu kerronnan tahtiin, ja joissakin peleissä jopa päätöksiin tarinan kulusta.

Pelien tarinat ovat kertomuksia virtuaalihahmoista, heidän seikkailuistaan ja teoistaan, ei pelaajasta itsestään. Vaikka pelaaja osallistuu aktiivisesti tarinan eteenpäin viemiseen, hän pelaa kyseiseen maailmaan kuuluvalla hahmolla, joka toimii pelaajan avatarina. Parhaassa tapauksessa kuitenkin pelaaja pääsee niin syvälle hahmon tarinaan, että hän tuntee iloa ja surua hahmon puolesta. Pelaaja toimiikin täten aktiivisen kuuntelijan roolissa. Pelintekijöillä ja käsikirjoittajilla onkin siis käsissään avaimet, joilla luoda tarinaa ja juonikulkua, joka koskettaa pelaajaa, mutta jättää tarinan avaamisen pelaajalle.

Cassell (1998, 307) kirjoittaa tekstissään, kuinka parhaimmillaan tarina kertoo pelaajalle kokemuksista ja uskoista, selvittää roolia sosiaalisessa maailmassa, ja määrittelee normeja, jotka hallitsevat käytöstämme ja osallistumistamme käytännössä. Tarinankerronta ja tarinoiden kuunteleminen on aktiivinen osa minän rakentamista, maailmankuvaa ja niiden sääntöjen ymmärtämistä, jotka vallitsevat sosiaalisessa ympäristössä, jossa elämme. Toisin sanoen pelien pelaaminen ja niiden tarinan kuunteleminen on itsensä ymmärtämistä ja rakentamista vapaassa ympäristössä ilman todellisia sosiaalisia rajoitteita. Tämän takia on myös tärkeää esittää naishahmoja peleissä realistisesti.

Naishahmojen tulisi osallistua juonen kulkuun ja sen eteenpäin viemiseen, ja heillä tulisi olla oma tausta, omat kokemuksensa ja oma tarinansa. Avainasemassa oleva naishahmo, joka ei kuitenkaan ole päähenkilö, voi toki olla mieshenkilöä esimerkiksi avustava hahmo, mutta hänelläkin pitäisi olla juonellisesti oma haaransa ja tarinansa. Sivuhahmot voivat myös kasvaa juonen mukana ihan yhtälailla kuin päähahmot. Tätä näkökantaa peleissä voi testata esimerkiksi Mako Mori –testillä, jonka mukaan pelissä tulisi

olla vähintään yksi naishahmo, joka saa oman tarinalinjansa ja jonka tehtävänä ei ole vain mieshahmon tarinalinjan tukeminen.

Hyvänä esimerkkinä tästä pidän *The Last of Us* –peliä, jonka päähenkilönä on mies, Joel, ja hänen avustavana sivuhahmonaan teini-ikäinen tyttö Ellie. Peli sijoittuu post-apokalyptiseen maailmaan, jossa sienitartunta on saanut ihmiset zombien kaltaiseen tilaan. Ellien kasvutarina pelin aikana on mielestäni huikea; hän päätyy niskoittelevasta räkänokasta tilanteensa ymmärtäväksi nuoreksi naiseksi, oppii ymmärtämään oikean ja väärän eron, samoin kuin tarpeellisen ja tarpeettoman. Ellie osallistuu myös juonen rakentamiseen, sillä hänellä itsellään on etenemätön sienitartunta, ja Joelin tavoitteena on viedä Ellie lääkärille, joka tekisi tytön verestä vasta-ainetta tartunnalle. Tyttö aiheuttaa myös pelissä muutamia juonenkäänteitä seuraamalla omia tavoitteitaan Joelin tavoitteiden sijaan. Peli ei siis toimisi juonellisesti ollenkaan ilman Ellietä.

5.2 Dialogi

Dialogilla on juonenkerronnallisesti tärkeä merkitys peleissä, sillä vain harvoissa peleissä on kertojaääni. Kaikki pelin aspektit tulevat siis näkyville grafiikan sekä dialogin kautta. Hahmojen tulee itse kertoa tarinansa, tavoitteensa ja motiivinsa, samoin kuin suhteensa muihin hahmoihin ja ympäristöön. Dialogi pelissä onkin tärkeää hahmojen kehityksen, suhteiden ja roolin takia. Puhe ja dialogi hahmojen välillä määrittää heidän asemaansa pelissä. Hyvä dialogi edistää tavoitteiden saavuttamista, selittää motiiveja ja sitoo hahmoja toisiinsa, kun taas pinnallinen dialogi jättää puhujat tyhjiksi kuoriksi, eikä syvennä hahmojen tarkoitusta ja tilannetta juonen ja pelin kannalta. Dialogi myös kertoo paljon hahmoista itsestään, heidän luonteistaan ja tavoitteistaan, samoin kuin sijoittaa heidät kartalle muiden hahmojen ja ympäristön suhteen.

Hyvä dialogi keskittyykin lähinnä tavoitteiden saavuttamiseen. Se kuvailee motiiveja, kertoo hahmon taustasta, syventää suhteita muihin hahmoihin keskustelun kautta. Se kertoo pelaajalle hahmosta asioita, joita ei päälle päin näy. Dialogilla voidaan kuitenkin tuoda esille myös muita hahmojen аспекteja, jotka eivät ole välttämättä juonellisesti niin tärkeitä, kuten hahmojen seksuaalisuutta tai emotionaalisuutta.

Naishahmot esiintyvät usein peleissä emotionaalisempina kuin mieshahmot, mikä ilmenee myös dialogin kautta. Esimerkiksi kuolevia hahmoja kohtaan useampi naishahmo näyttää empatiaa verrattuna mieshahmoihin. Dialogi siirtyy tavoitteista tunteisiin, suhteisiin ja ulkonäköön useammin kuin mieshahmoilla. Toisaalta tämä on hyvä asia, sillä se syventää hahmoa ja tämän tunteita, antaa pelaajalle enemmän samastumisen aihetta ja sitouttaa hahmoja toisiinsa. Toisaalta taas se eriyttää naishahmoja mieshahmoista, esittää naishahmot ”kanaemoina” ja pahimmassa tapauksessa, jos puhe liikkuu vain ulkonäössä, naishahmot vaikuttavat kovin pinnallisilta.

Dialogilla voidaan myös esittää seksuaalisuutta ja seksualisointia. Vaikka naishahmo olisi ulkonäöltään seksuaalisesti neutraali tai ei vastaisi kauneusihanteita, voi hahmo dialogillaan esiintyä seksualisoituna tai romanssin kohteena. Mikäli hahmo flirttailee muille hahmoille, voidaan olettaa hänen olevan potentiaalinen deittailun kohde tai muuten seksuaalisesti latautunut hahmo. Myös muiden hahmojen puhe voi vaikuttaa seksualisoivana toista hahmoa kohtaan. Jos muut puhuvat yhdestä hahmosta flirttailevasti tai ulkonäkö edellä, puhe voi yhtä lailla seksualisoida kyseisen hahmon pelaajan silmissä, vaikka itse hahmo ei sitä graafisesti tai dialogisesti ilmentäisi.

Parhaimmassa tapauksessa dialogi toimii saumattomasti yhteen juonen, tavoitteiden ja toiminnan kannalta, ja edistää niitä. Hyvä dialogi myös kertoo hahmosta, sen taustasta ja antaa pelaajalle mahdollisuuden uppoutua paremmin pelaamaansa hahmoon ja pelin juoneen. Pelissä esiintyvää dialogia voidaan testata edellä mainitulla Bechdel-testillä, jonka mukaan pelissä tulisi olla vähintään kaksi naishahmoa jotka puhuvat toisilleen, ja puheenaihe liittyy johonkin muuhun kuin mieshahmoon.

5.3 Pelillisuus – tavoitteet ja toiminta

Toimivatko naishahmot pelissä omien tavoitteidensa mukaisesti, vai pyrkivätkö he vain avustamaan pelin mieshahmoja? Onko heillä omia tavoitteita, kasvavatko he tarinan mukana ja ovatko he omia itsenäisiä tekijöitään? Nämä asiat määrittelevät myös hyvää naishahmoa pelissä. Vaikka päähenkilönä olisikin mieshahmo, voi sivuhenkilönä toimiva hahmo käydä läpi myös oman kasvutarinansa ja kehittyä eri henkilöksi kuin pelin alussa. Toki tämä ei voi päteä kaikkiin naishahmoihin jokaisessa pelissä (kuten ei kaikkiin mieshahmoihinkaan), sillä monissa peleissä on sellaisia sivuhahmoja, jotka eivät

liity tarinankulkuun kuin löyhästi. Kuitenkin avainrooleissa olevat naishahmot ansaitsivat hieman potkua tavoitteisiinsa ja toimintaansa.

Hahmon toimintaan voidaan laskea Rimmon-Kenanin (1991, 79-80) mukaan ainutkertaiset sekä toistuvat toiminnat, sekä toiminnasta kieltäytymiset. Toistuvat teot kertovat usein tavoista, joihin hahmo on tottunut pyrkimään, joiden mukaan hahmo on elänyt pidemmän aikaa. Ainutkertaiset teot merkitsevät usein hahmon kohdalla jonkinlaista muutosta tai käännekohtaa, sillä teko poikkeaa hahmon normaalista toimintakaavasta. Teot, jotka jäävät tekemättä, kertovat usein hahmon peloista, pakkomielteistä tai aikomuksista.

Hahmon rooliin pelissä vaikuttavat merkittävästi hahmon tausta, tavoitteet ja asiat, joita hahmo tekee ja hahmon suhde muihin hahmoihin. Jotta hahmon rooli olisi selkeä, samastuttava ja antaisi syvyyttä hahmolle, tulee nämä asiat ottaa huomioon. Mistä hahmo on kotoisin? Mikä ajaa hahmoa tekemään niitä asioita, joita hän pelissä tekee (tai on tekemättä)? Mikä on hänen suhteensa muihin hahmoihin: äiti, sisko, sivustakatsoja, sankari? Myös se, miten hahmo suhtautuu muihin hahmoihin on tärkeää: onko hän muita kohtaan kylmä, auttavainen vai kokeeko hän olevansa parempi kuin muut? Myös hahmon toiminta voi esittää hahmon esimerkiksi treffikumppanina tai vain katseiden kohteena. Hahmolla voi olla myös useita rooleja pelin aikana, samoin kuin oikeilla ihmisilläkin voi olla eri rooleja eri tilanteissa.

Mielestäni hyvällä naishahmolla on omat tavoitteensa ja päämääränsä. Hahmolla on tällöin syy olla pelissä. Hän haluaa saavuttaa jotakin joko itsenäisesti tai muiden avustuksella, oli tavoite ja motiivi sitten sisäinen tai ulkoinen. Vaikka naishahmo tukeutuisi pelissä mieshahmoon, voi naishahmo olla hyvin toteutettu, jos tällä on omat tavoitteensa, joita hän yrittää tavoitella mieshahmon kanssa. Hahmon taustan paljastaminen edes osittain antaa hahmolle syvyyttä, sillä silloin hahmo saa ”inhimillisyyttä”, koska hän on elänyt ennen pelin tapahtumia. Menneisyys voi myös selittää asioita, joita tapahtuu pelin aikana, kuten hahmon omituista käytöstä, tekemättä jääviä asioita tai sitä, miksi hahmon motivaatiot ovat niin voimakkaita. Taustan kartoittaminen kertoo myös hahmon suhteesta muihin pelin hahmoihin.

Esimerkiksi Final Fantasy XIII:n naishahmolla Lightningilla on omat tavoitteensa ja hän toimii niiden mukaisesti. Lightning pyrkii pelastamaan kristalliksi muuttuneen sis-

konsa, ja tekee kaikkensa sen eteen. Hän jopa jättää tiiminsä ja tukijansa kertaalleen uskoessaan, että hän onnistuisi tehtävässään nopeammin yksin. Lightning tuo tavoitteensa hyvin selkeästi esille, lähes kaikki hänen tekonsa vievät kohti hänen tavoitettaan, ja hän tekee päätöksensä sen mukaan. Lightning on myös pelissä yksi kantava voima. Hän ei jää odottamaan tukea muilta hahmoilta, mutta kasvaa matkan aikana ymmärtämään muiden hahmojen mielipiteitä ja oppii sopeutumaan tiiminsä tahtiin. Lightningin taustasta kerrotaan pelissä myös, ja samalla selviää, miksi nainen kohtelee muita tiiminsä jäseniä niin kylmästi.

Pelien naiskuva on valitettavan usein myös stereotyyppinen: joko naiset käyttäytyvät kuin kanaemot, ripustautuvat emotionaalisissa puuskissaan mieshahmoihin tai ovat kokonaan vailla syvyyttä. Tämä saattaa tosin osittain johtua siitä, että tyypillisimmät nais-hahmot peleissä kuuluvat kategoriaan äiti, tytär, vaimo, rakastaja, avustaja tai pelastettava uhri. Naishahmojen taustoihin liitetään turhan usein ihmissuhteet, potentiaaliset romanssit tai sukulaisuus muihin hahmoihin. Naisten tavoitteiden ja toiminnan tulisi olla itsenäistä, heillä tulisi olla omat intressit ja omat keinonsa saavuttaa tavoitteensa. Pelien tulisi tuoda selkeämmin esiin, että nainen voi olla itsenäinen toimija, toimia oman etunsa hyväksi ja olla mukana juonikulussa muutenkin, kuin miestä varten. Vaikuttaa siltä, kuin naishahmot olisi luotu peliin olemaan vain emotionaalinen peili, joka heijastaa pelin tapahtumien aiheuttamat tunteet pelaajalle.

6 NAISHAHMOESITYKSET ERI PELIGENREISSÄ

Aikaisemmin käsitellyt asiat pätevät tietenkin vain tietyn tyyppisiin peleihin. Esimerkiksi ensimmäisen Mortal Kombatın Sonya Bladella ei voi olettaa olevan samanlaista juonellista kerrontaa taustalla, kuin lähes samaan aikaan ilmestyneellä Final Fantasy VI:n Terralla, sillä pelit kuuluvat täysin erilaisiin genreihin. Mortal Kombatissa kyseessä on lähinnä eri hahmojen ominaisuuksien valinnasta; jokaisella sattuu olemaan erilainen avatar, joista yksi sattuu olemaan nainen. Mortal Kombatissa sekä mies- että naisukupuolen avataria on korostettu yliseksualisoiduiksi vuosien mittaan, mutta silti hahmon valinta perustuu pääsääntöisesti sen kykyihin kamppailussa. Täten en odottanutkaan löytäväni hahmoilta erityisen syvää juonellista syvyyttä tai hyvää dialogia.

Juonellisissa peleissä, joissa pelaaja ei voi vaihtaa protagonistin sukupuolta, naishahmoille on luotu tarina, johon pelaajan oletetaan uppoavan. Ainakin jollakin asteella toivotaan pelaajan samastuvan pelissä esiintyvään protagonistiin, ja tämän takia kyseisissä peleissä onkin tärkeää tuoda syvyyttä hahmoon tavoitteilla, toiminnalla ja dialogilla. Myös peleissä, joissa pelaaja ei voi vaikuttaa hahmon ulkonäköön, on tärkeää antaa pelaajalle hahmo, jonka kanssa on mukava pelata, jota on mukava katsoa, ja joka ei kuitenkaan ole yliseksualisoitu.

Esimerkiksi ampumapeleissä taas naishahmojen oletetaan osaavan ampua, joten kyseisissä peleissä törmää naishahmoihin, jotka ovat aktiivisia, vahvoja ja tottuneita taistelemaan. Esimerkiksi Black Ops 3:n monipelissä jokainen taitoluokka omaa tietyn setin kykyjä, ja eri taitoluokat on kuvannettu hahmoilla, joista 3 yhdeksästä on naisia, 1 robotti ja loput miehiä. Naishahmoilla on asianmukaiset varusteet, rutkasti asennetta ja sopivasti feminiinisyyttä. Hahmojen seksuaalisuutta ei ole korostettu, vaan he sulautuvat mieshahmojen joukkoon. Keskiverto kehonkuva, liikkeet, seisomatyylit, ynnä muut sellaiset ovat itse genren tuotteita.

7 ESIMERKKIPELIT

7.1 Nainen vs. hallinto: Mirror's Edge

Mirror's Edge on ensimmäisen persoonan toimintapeli, jonka kehitti EA Digital Illusions CE, eli DICE. Electronic Arts julkaisi pelin PlayStation 3- ja Xbox 360-alustoille vuonna 2008, ja Windowsille peli kääntyi 2009. Mirror's Edge poikkeaa muista peleistä sen graafisuuden ja pelillisyyden takia. Pelimaailma on täynnä kirkkaiden ja valkoisten värien yhdistelmiä ohjaamassa hahmon reittiä, näytöllä ei ole HUDia (head-up display) eli ylimääräisiä tietoja kuten статистиikkoja, ja pelaajan on mahdollista katsoa alas nähdäkseen päähenkilön vartalon. Päähenkilön liikkumiseen ja pelimekaniikkoihin otettiin mallia parkourista, ja pelissä pääseekin hyppimään seinillä, katoilla ja ilmastointikanavissa, samoin kuin voi esimerkiksi liukua kätevästi esteiden ali ja kiivetä putkia pitkin. Kuvakulma siirtyy myös pelaajan katseen mukana, eli kun päähenkilö kuperkeikkaa, samoin tekee kamera. Mirror's Edge sai osakseen positiivista palautetta, ja Metacriticin mukaan sen pistearvo on 81/100. Peli jäi kuitenkin monelta pelaamatta loppuun sen hieman keuhkojen kontrollien takia. Pelistä ilmestyi vuonna 2016 jatko-osa Mirror's Edge Catalyst, jossa ei kuitenkaan ollut mukana esimerkiksi samaa käsikirjoitustiimiä kuin ensimmäisessä osassa.

Mirror's Edgen tapahtumat sijoittuvat utopistiseen Glass-kaupunkiin, jota hallitsee totalitaarinen hallitus. Hallitus valvoo tiukasti kansalaisten toimia, ja vapautta arvostavat toisinajattelijat ovat laittaneet pystyyn ryhmän, jota kutsutaan nimellä ”Runners” eli juoksijat. Juoksijat kuljettavat viestejä hallituksen selän takana, ja pelin päähenkilö Faith kuuluu myös heihin.

Peli alkaa asetelmasta, jossa kaupungin pormestarinvaalit ovat lähestymässä. Ehdolla on vanha pormestari Callaghan, joka aikoo säilyttää tiukan kurin, ja uusi ehdokas Robert Pope, joka lupaa muutosta tiukkaan hallintoon. Päähenkilö Faith saa tietää ystävältään Celesteltä, että hänen siskonsa Kate on ongelmassa Popen toimistolla. Saapuessaan paikalle Faith toteaa pormestariehdokkaan kuolleen, ja että Kate on lavastettu syylliseksi murhaan. Kate ei kuitenkaan suostu lähtemään Faithin mukaan pakoon, vaan aikoo kohdata syytteet. Hän kuitenkin pyytää Faithia selvittämään syyllisen ja lavastuksen syyn, ennen kuin Faith poistuu paikalta.

Faith alkaa tutkia asiaa, ja peli etenee Faithin juostessa karkuun hallituksen sotilaita ja etsiessään johtolankoja lavastuksen selvittämiseen. Faith kuulustelee turvallisuusyksikön, hallituksen ja juoksijoiden jäseniä, ja saa selville, että osa juoksijoista on osa projektia nimeltään Project Icarus. Projektin tavoitteena on saada loputkin juoksijat kiinni, ja sen jäsenet työskentelevät hallitukselle turvatakseen oman nahkansa. Peli loppuu siihen, kun Faith pelastaa siskonsa Katen, ja he molemmat jäävät epäillyiksi Popen murhasta.

Pelin päähahmo Faith sai paljon positiivista palautetta, sillä hahmo tehoi niin mies kuin naispelaajiinkin, se oli toteutettu graafisesti hyvin ilman yliseksualisointia eivätkä hahmon tavoitteet olleet sidonnaisia pelin mieshahmoihin. Faith on aasialaissyntyinen, hoikka, hyväkuntoinen nainen. Hänellä on toisen silmän alla pelin logoa kuvastava tatuointi ja toisessa kädessä koko käden mittainen tatuointimerkki. Faithin ruumiinrakenne vastaa hänen liikkeitään pelissä. Hahmo on ketterä ja pystyy esimerkiksi vetämään itsensä ylös roikkuessaan reunalla. Hahmoon on selkeästi otettu mallia sellaisesta urheilullisesta vartalotyypistä, joka on enemmänkin hyväkuntoinen ja notkea kuin lihaksikas.

Faithin asustus pelissä on hyvin perusteltu. Hahmolla on päällään musta toppi, liikkumatilaa antavat juoksuhousut, kynsikkäät ja varvastossut. Asu on suunniteltu juokseminen, kiipeily ja parkouraus edellä, eikä niinkään ole ajateltu hahmon viehättävyyttä. Topista ei jää kiinni liikkussa, varvastossut antavat tarttumapintaa putkia pitkin kiipeillessä ja katoilla juostessa, kynsikkäät suojaavat käsiä lennokkaassa liikkumisessa ja housutkaan eivät jää kiristämään pitkissä hypyissä (kuva 8). Mielestäni on myös tärkeää huomata, että alaspäin katsomalla näkee Faithin vartalon, ja hänen kätensä näkyvät hahmon juostessa. Pelin kuvakulmat eivät täten anna mahdollisuutta seksualisoimiselle, ja kätevästi suunniteltu asu on nähtävissä koska tahansa, myös esimerkiksi heijastavien pintojen kautta. Animoiduissa välikohtauksissa Faith liikkuu sulavasti ja varjoihin piiloutuen, eikä niissäkään korosteta hahmon sukupuolta naisellisin liikkein tai kuvakulmin.



KUVA 8. Päähenkilö Faith pelistä Mirror's Edge (Kuva pelistä Mirror's Edge, 2008)

Heti pelin alussa selviää Faithin motiivi hänen teoilleen; hän haluaa pelastaa pulassa olevan siskonsa ja selvittää Project Icaruksen tarkoituksen. Faith etenee piste pisteeltä kohti tavoitteitaan, ja koko peli perustuu näihin pisteisiin. Oli kyse sitten vihollishahmojen kuulustelusta, sotilasjoukkojen pakenemisesta tai raportoinnista takaisin tukikohtaan, kaikki teot ovat perusteltuja ja johtavat kohti Faithin omia tavoitteita.

Matkan aikana Faithin ystävä Mercury, tai lyhyemmin Merc, antaa ohjeita Faithille radion kautta. Täten päähahmoa ohjastaa mieshahmo. Faith ei kuitenkaan aina tottele näitä ohjeita, sanailee Mercille takaisin ja etenee välillä ilman toisen antamia ohjeita, mikä kertoo siitä, että piilossa oleva mieshahmo ei oikeasti ohjaa pelin kulkua. Mercin antamat ohjeet kuitenkin vievät pelaajaa koko ajan eteenpäin, joten dialogi kahden hahmon välillä pysyy suurimmaksi osaksi tavoitteissa ja motiiveissa. Pelissä on muutamia dialogeja, jotka syventävät Faithin suhdetta muihin hahmoihin, kuten esimerkiksi alussa, kun Merc kertoo olevansa pahoillaan Faithin siskon kohtalosta.

Pelin muut hahmot Faithin, Mercin ja Katen lisäksi ovat lähinnä miehiä. Juoksijoissa on muutamia naisia, vihollisrintaman sotilaita ei oikein voi tulkita kumpaankaan sukupuoleen kuuluviksi, ja hallinnossa on vain miehiä. Muitakaan pelin naishahmoja ei ole seksualisoitu asuin, vartalonmuodoin tai kuvakulmin. Faith näyttää pelissä naisellista emotionaalisuutta muun muassa halaamalla siskoaan rikospaikalla ja kumartuessaan Mercin ylle tämän kuollessa pelin loppupuolella, mutta mielestäni tämä on vain hyväksyttävää, sillä se luo peliin ja hahmoihin syvyyttä. Myös muut hahmot kuten Merc näyttävät pelissä tunteitaan, joten emotionaalisuus ei ole rajattu vain naishahmojen ominaisuudeksi.

Pelissä siis tavoitteet, motiivit, emotionaalisuus, dialogi ja graafinen esitys vievät vain kohti pelin tavoitteita, mekaniikkoja ja hyvää, syvempää juonta (jota pelissä on muuten kovin vähän). *Mirror's Edge* näytti jälleen kerran maailmalle, että on mahdollista menestyä, vaikka päähenkilönä olisikin naishahmo. Peli on myös mielestäni hyvä esimerkki asianmukaisesta graafisesta ilmeestä ilman, että pelin ja hahmojen näyttävyydestä luovutaan. Vaikka juoni olikin suhteellisen yksinkertainen, lyhyt ja loppui kesken, olivat tulevat tavoitteet aina selkeät puheen ja graafisen esittämisen kautta.

7.2 Mies ja tyttö pakosalla: *Bioshock Infinite*

Bioshock Infinite on ensimmäisen persoonan ammuntopeli, ja sen on kehittänyt Irrational Games ja julkaissut 2K Games. Peli on julkaistu Windowsille, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle vuonna 2013, OS X:lle myöhemmin samana vuonna ja Linuxille vuonna 2015. *Bioshock Infinite* on pelisarjan kolmas peli, mutta se ei ole juonellisesti liitoksissa edeltäjiinsä. Peli sai paljon positiivista palautetta, etenkin koskien sen juonta, miljöötä ja visuaalista tyyliä. Metacriticin mukaan se oli kolmen parhaaksi äänestetyin pelin joukossa vuonna 2013. Kahden kuukauden sisällä julkaisusta peli myi 3,7 miljoonaa kopiota.

Bioshock Infinite sijoittuu vuoteen 1912, ja miljöönä toimii lentävä kaupunki Columbia. Päähenkilö Booker DeWitt on lähetetty Columbiaan etsimään nuorta naista nimeltään Elizabeth, jota kaupungin hallitsija, Comstock, pitää vankinaan. Comstockia palvotaan Columbiassa profeettana, ja hän pitää eristyksissä olevassa kaupungissa yllä militaristis-

ta pseudouskonnollista utopiaa, joka myöhemmin paljastuu enemmänkin dystopiaksi. Comstock on eriyttänyt kaupungin muusta maailmasta aikaisempien konfliktien takia.

Jo pelin alussa Booker onnistuu nappaamaan Elizabethin mukaansa, mutta he joutuvat toistamiseen tekemisiin kaupungin joukkojen kanssa. Bookerista tehdään maalitaulu, jota kaupunkilaisetkin yrittävät taklata. Heti ensimmäisissä taisteluissa Booker kuitenkin huomaa, että Elizabeth omaa melko mielenkiintoisen kyvyn: tyttö pystyy hallitsemaan aika-avaruuden ”repeämiä”, ja voi täten teleportata ajassa ja paikassa. Kaksikko seikkailee läpi Columbian Bookerin ammuskellessa vihollisia ja käyttäessä erikoistaitojaan, kun taas Elizabeth avustaa pelaajaa aika-avaruusrepeämillä ja heittämällä Bookerille satunnaisesti ammuksia tai parantavia juomia ja ruokia sekä kolikoita. Juonen edetessä Booker ja Elizabeth joutuvat kulkemaan useiden aika-avaruusrepeämien läpi, ja Booker oppii yhtä jos toista Columbian ja Comstockin historiasta. Hän myös menettää kerran Elizabethin, mutta tulee pelastetuksi toisen ulottuvuuden Elizabethin toimesta, joka auttaa Bookeria pelastamaan oman ulottuvuutensa Elizabethin. Pelin juoni on mutkikas, ja peli loppuu juonikäännteeseen, josta on pelin julkaisun jälkeen spekuloitu paljon.

Pelin avainnaishahmona toimii Elizabeth. Mielestäni hahmo kehittyi matkan aikana huomattavasti. Aluksi Elizabeth on peloissaan ja pelkää Bookeria, sillä hän ei ole tavannut tätä aikaisemmin. Elizabethia on pidetty koko elämänsä ajan vankina, koekaniinina ja eristyksissä muista ihmisistä, joten reaktio on ymmärrettävä. Elizabeth huutaa, heittää Bookeria kirjoilla ja juoksee tätä pakoon. Tämän jälkeen hän yrittää lyödä Bookeria paksulla kirjalla, kunnes hän yhtäkkiä rauhoittuu ja kysyy onko Booker todellinen. Tyttöä ei ole päästetty kontaktiin muiden ihmisten kanssa, joten Booker tuntuu samaan aikaan pelottavalta, mutta mielenkiintoiselta ja uskomattomalta. Tämän jälkeen Elizabeth yrittää piilottaa Bookerin, kun kuulee vartijansa songbirdin saapuvan paikalle, sillä hän haluaa pelastaa uuden ystävänsä.

Elizabeth lähtee mielellään karkuteille pakoreitin avautuessa, sillä hän ei halua olla enää lukittuna huoneeseensa. Samalla hän kuitenkin kyseenalaistaa Bookerin toimia, ja miksi tämä tuli pelastamaan juuri hänet. Paon aikana Elizabethille selviää, että Comstockin miehet ovat seuranneet tytön elämää, ja että hän on vain koekaniini. Elizabeth ymmärrettävästi järkyttyy, ja suostuu tämän takia luottamaan Bookeriin, joka tuli päästämään hänet ulos vankilastaan.

Kun Elizabeth pääsee ulkomaailmaan, hän on innoissaan musiikista, taiteesta, hajuista ja ihmisistä, ja hän alkaa vähitellen sulaa Bookerille. Onhan Booker kuitenkin juuri se ihminen joka toi hänet kaiken tämän eloisuuden pariin. Elizabethin uteliaisuus voittaa pelon, ja hän tutkii ympäristöään innokkaana. Vaaroista välittämättä hän juoksee ihmetyksestä toiseen, Bookerin yrittäessä pysyä perässä. Booker pyrkii saamaan Elizabethin vahingoittumattomana New York Cityyn, joten hän valehtelee tytölle vievänsä tämän Pariisiin, Elizabethin unelmakaupunkiin, jos tämä suostuu tulemaan ilmalaivalle hänen kanssaan.

Kun Booker tappaa ensimmäisen ihmisen, Elizabeth kauhistuu. Hän ei hyväksy väkivaltaa, eikä halua olla osana sitä. Elizabeth pyrkii karkuun, ja Bookerin täytyy ottaa hänet kiinni ja selittää miksi väkivaltaa tapahtuu ja mitä Columbiassa oikeasti on meneillään. Tämän jälkeen Elizabeth on todella varuillaan Bookerin seurassa, mutta ymmärtää tilanteen ja sopeutuu siihen pakon edessä. Elizabethiä ei tarvitse myöskään suojata taisteluissa, vaan tyttö pärjää itseksensä ja pysyttelee suojassa. Lopulta Elizabeth jopa suostuu auttamaan Bookeria taistelussa taustalla.

Matkan aikana Elizabeth alkaa ymmärtää, että Booker tappaa muita vain pakon edestä, eikä nauti työstään. Elizabeth myös ymmärtää, että Booker yrittää oikeasti pelastaa tämän, ja jo pelkän dialogin ansiosta selviää, että tyttö alkaa sopeutua tilanteeseen sellaisena kuin se on. Synkempiä ja synkempiä asioita tapahtuu ja selviää Elizabethille, ja hän käsittelee ne kaikki hiljaisesti, mutta aina muutama dialogin pätkä kertoo tytön ajatuksista. Elizabethin puhe on lannistuneempaa, hän ei enää intoile kaikesta ympäröivästä, ja ajattelee muun muassa repeämien vaikutusta muihin maailmoihin.

Kun Elizabethille selviää, etteivät he ole matkalla Pariisiin kuten Booker väitti tytölle pelastaessaan tämän, vaan kohti New York Cityä, Elizabeth lyö Bookerin tajuttomaksi ja lähtee karkuun. Bookerin täytyy löytää tyttö uudestaan ja selittää tälle tilanne. Tämä osoittaa Elizabethin omaa sinnikkyyttä ja tahdonvoimaa. Hän ei halua jäädä uudelleen kenenkään vangiksi, ja haluaa päättää omista asioistaan. Hän kuitenkin ymmärtää, että Booker on hänen ainoa mahdollisuutensa päästä pois Columbiasta, ja täten jatkaa miehen matkakumppanina.

Juonen edetessä ja Elizabethin oppiessa enemmän itsestään, Columbiasta ja vääryyksistä, joita siellä tapahtuu, hän alkaa paatua ja ilmaisee olevansa iloinen, jos saa peloteltua Comstockin sotilaita. Ei kauaakaan tästä kun Elizabeth tappaa yhden pelin antagonistista, joka uhkaa nuorta poikaa aseella. Veren peitossa olevat vaatteet muuttuvat tämän jälkeen enemmän seksualisoituun versioon, joka mielestäni kuvastaa myös tytön kasvua naiseksi, ja tämän ajatusmaailman muutosta, ja sitä, ettei paluuta entiseen ole (kuva 9).



KUVA 9. Elizabethin vaatetus pelin edetessä (Kuva pelistä Bioshock Infinite, 2013)

Pelin loppua kohden Elizabeth alkaa olla tottunut hektiseen menoon, avustaa pyytämättä eikä enää karkaile. Hän tekee omia päätöksiään avustaakseen itseään sekä Bookeria. Teoillaan hän pyrkii kohti omaa tavoitettaan, vapaata elämää Columbian ulkopuolella, ja lopuksi Comstockin poistamista kaikista universumeista. Pelin lopuksi Elizabeth oppii kontrolloimisen lisäksi luomaan repeämiä, ja ymmärtämään eri aika-avaruuksia. Hän ohjaa Bookeria eteenpäin juonessa, selittää asioita ja avustaa tätä etenemisessä. Elizabeth onkin koko juonen avain; ilman häntä juonta ei olisi olemassa.

Juonenkerronnan kannalta hahmo on uskomattoman hyvä. Hahmo kasvaa matkan aikana, juoni pyörii hahmon ympärillä, ja Elizabeth on oma itsenäinen yksikkönsä, joka matkaa Bookerin kanssa. Dialogi kuvastaa hahmon kehitystä; aluksi se on hilpeää, ja muuttuu loppua kohti paatuneemmaksi. Dialogin avulla päästään hyvin sisälle sekä Bookerin että Elizabethin ajatusmaailmaan, ja silti puheenaiheet pysyvät tapahtumissa, tavoitteissa ja motiiveissa. Pelissä ei mielestäni jää missään vaiheessa epäselväksi, mikä on seuraava objektiivinen.

Graafisesti Elizabethin vartalonmuodot ovat hyvin tiimalasimaiset, ja puolessa välissä peliä hänen asustuksensa muuttuu myös hieman seksualisoivaksi rintoja korostavan korsetin takia. Asun vaihdokselle on kuitenkin syynsä, sillä aikaisempi mekko tuhriutuu vereen. Tämä asu paljastaa myös pelin lopussa Elizabethin niskan, jossa näkyy julmien kokeiden jäljet, jolla hänen kykyään on pyritty tutkimaan ja valjastamaan se aseeksi. Asu kuvastaa myös ympäristöä, sillä 1900-luvulla korsetit olivat yleisiä asustuksen osia, ja muillakin pelissä olevilla naisilla näkyy kyseinen kapistus päällään.

Elizabeth kuvannetaan pelissä kuitenkin fyysisesti heikkona tyttönä, joka ei esimerkiksi jaksa avata painavia ovia, ei pysty karistamaan sotilaita kimpustaan, ja hän jopa pelkää ampiaisia. Toisaalta nämäkin seikat ovat ymmärrettävissä sillä, että Elizabeth on elänyt koko elämänsä vankeudessa, seuranaan vain kirjat ja maalausvälineet. Elizabeth on myös pelin ”damsel in distress”, mutta eri tavalla kuin yleensä tämä käsite ymmärretään. Yleensä neitokainen pulassa on vain tavoite, jota kohti mennä. Pelin loppupuolella tai ihan lopuksi tämä neito tulee pelastetuksi, ja peli loppuu siihen. Bioshock Infinite kuitenkin alkaa Elizabethin pelastuksella, ja siitä lähtien parivaljakko matkaa yhdessä auttaen toisiaan.

Mielestäni Bioshock Infiniten naiskuva on upeasti rakennettu sekä juonellisesti, dialogisesti että graafisesti.

8 HAASTATTELUT

Opinnäytetyötäni varten valitsin haastateltavaksi kaksi pelaajaa ja kaksi pelinkehittäjää. Pelaajat on valittu sillä perusteella, että he ovat aktiivisia toimijoita sosiaalisessa mediassa, kun taas pelinkehittäjät tuovat työhön ammatillista näkökulmaa. Pelaajista valitsin Niko Nikkilän (<https://www.youtube.com/user/CoconutmilkFilms>) ja Rami Sihvon (<http://pelitjapelaaminen.blogspot.fi>), sillä he pitävät blogia/youtube-kanavaa pelailusta, ja ovat perehtyneet opinnäytetyöni aiheeseen omissa kirjoituksissaan/videoissaan. Pelinkehittäjistä haastattelin Joni Lappalaista Dreamloop Gamesiltä (<http://www.dreamloop.net>) ja Karoliina Korppoota Colossal Orderilta (<http://www.colossalorder.com>), sillä halusin heidän näkökulmansa naishahmojen luomiseen. Haastattelut antoivat jonkin verran uusia näkökulmia, mutta myös korostivat ongelmia, joita on jo edellä käsitelty. Haastattelukysymykset löytyvät liitteistä (liite 1).

Kaikki haastateltavat pelaavat pelejä laidasta laitaan, mutta mielellään tarinarikkaita ja juonellisia pelejä. Heidän pelaamissaan peleissä on ollut useita naishahmoja, niin päähenkilönä, avainasemassa olevina hahmoina kuin sivuhahmoina. Kaikki haastateltavat vastasivat myös valinneensa pelattavaksi naishahmon, mikäli tämä on ollut peleissä mahdollista.

8.1 Naishahmojen graafinen esitys

Kaikilla haastateltavilla oli melko samanlaiset vastaukset kysymykseen ”Minkälainen on mielestäsi hyvä graafinen naishahmoesitys?”. Hahmon tulee olla uskottava, sisältää naishahmoon liittyviä sukupuoliviitteitä ja naishahmoja tulisi esittää erilaisissa muodoissa ja kooissa kuten oikeassakin elämässä. Nämä sukupuoliviitteet eivät kuitenkaan saa tulla toiminnan tielle. Hahmon pitää vangita mielenkiinto ja erottua massasta, kuten minkä tahansa hahmon tulisi. Hahmon ja hahmojen tulisi olla yhdenmukaiset muiden hahmojen, tarinan ja maailman kanssa.

Haastateltavien mielestä naishahmolla voi myös olla kurvikkaat muodot, ilman että hahmosta tulee yliseksualisoitu. Tähän vaikuttavat toki myös hahmon asustus ja animointi. Olisi pikemminkin kummallista, jos pelissä ei esiteltäisi eri vartalonmuotoja

kuten normaalissa maailmassa. Kaikki hahmot, kuten ihmisetkin, ovat yksilöitä. Muodokkuus on siis aivan normaalia, kunhan hahmoa ei esitellä pelkästään tämän muotojen takia (esimerkiksi kamera ei lennä koko ajan rintavaon yli). Mielestäni Nikkilä avasi teemaa hyvin vastauksessaan: ”On yliampumista alkaa liittämään negatiivisia vaikutuksia naishahmon ulkomuotoon, sillä tämä voi helposti johtaa tiettyjen ruumiinmuotojen (ja osien) ”syyllistämiseen”. Naisten seksuaalisuushan on yhä tabu, ja jos alamme häpäisemään tiettyjä ruumiinmuotoja, viestimme että niissä on jotain väärää, mikä vaikuttaa negatiivisesti niihin naisiin joilla ihan oikeasti on muodokkaampi vartalo. Jokainen meistä haluaisi nähdä itsensä edustettuna mediassa, ja on aika arveluttavaa sulkea joi-tain ruumiinrakenteita pois sillä perusteella, että niissä olisi perusteellisesti jotain ”väärää”. - - Ruumiinrakenne on tapa tuoda hahmoon persoonaa ja näyttävyyttä, ja kurvikas muoto on siihen täysin oikeutettu väline. Pelkästään se, että hahmo on vetovoimaisen näköinen, ei saisi olla negatiivinen asia, ovathan monet pelien mieshahmoistakin mallinnettu visuaalista viehättävyyttä silmällä pitäen. Negatiivista huomiota tämä piirre on kerännyt sen takia, että se tuntuu olevan lähestulkoon ainoa ruumiinmuoto jota nais-hahmoilla näemme.”

Myös hahmon vaatetuksen tulisi olla sopiva ympäröivään maailmaan, hahmon tyyliin ja taustoihin. Hahmon tulee noudattaa pelin sisäisen maailman luomia odotuksia, ja jos tästä oletuksesta lähdetään harhateille, pistää hahmon varustus pelaajalle silmään. Jos hahmo on lähdössä sotatantereelle bikineissä, on varustus hyvin kyseenalainen, sillä se ei toimi yhtenäisesti ympäröivän miljööön kanssa. Myös varustuksen mies- ja naishahmojen välillä tulisi olla yhtenäinen. Toisaalta, jos halutaan erottaa naishahmo mieshahmosta selkeästi, voi heidän varustuksessaan olla eroavaisuuksia. Myös esimerkiksi maailmaan liittyvät erot, kuten sotilasarvot, muuttavat hahmojen varustuksen tasavertaisuutta. Jos taas peli implikoi naisten ja miesten epätasa-arvostamista, on täysin ymmärrettävää, jos nais- ja mieshahmoilla on erilainen varustus/asustus. Joni Lappalainen ilmaisi myös, että kaikkien haarniskoiden ja panssareiden tulisi olla mielekkään näköisiä, eikä pelkästään naishahmojen panssareiden. Eli koko designin, niin mies- kuin naishahmojen, tulisi olla yhtenäistä ja tasa-arvoista.

Kysyin haastateltavilta myös naisten rintoihin, takapuoleen tai hameen alle zoomautuvista kuvakulmista. Sihvo vastasi, että tällaiset kuvakulmat ovat aiheuttaneet huvittuneisuutta, myötähäpeää ja pahimmassa tapauksessa keskeyttäneet pelin luoman immersion. Tyylikeinona tämä on siis tarpeetonta ja esittää naishahmot väärässä valossa. Joni Lap-

palainen muistuttaa, että hyvässä pelisuunnittelussa kamerakulmia on rajattu niin, että myöskään tahattomasti ei pääse katsomaan esimerkiksi naishahmon hameen alle.

Oman hahmon luominen peliin jakoi pelaajat ja pelintekijät kahteen eri kastiin. Haastattelemani pelaajat valitsivat useammin itse tekemänsä hahmon, sillä hahmoon saa tällöin omaa kädenjälkeä ja luotua pelin maailmaan jotakin omaa. He myös mainitsivat, että olisi hyvä, jos hahmonluonnissa saisi vaikuttaa muuhunkin kuin pelkkään hahmon ulkonäköön. Sihvo lisäsi lopuksi, ettei kuitenkaan kaikkiin peleihin ole mahdollista resurssien tai pelin itsensä takia luoda hahmogeneraattoria, ja se on ihan ymmärrettävää. Pelintekijät taas mieluummin pelaisivat valmiilla hahmoilla, sillä ne ovat suunniteltu kyseiseen maailmaan ja toimivat maailman raamien mukaisesti. Toisaalta taas poikkeuksena olivat MMO:t, eli massiiviset monen pelaajan verkkopelit, joissa maailma on vapaa, ja pelaajat haluavat edustaa itseään omannäköisillään hahmoilla. Täten voitaisiin ajatella, että itse tehdyt hahmot ovatkin enemmän avatareja, kuin hahmoja.

Peleissä, joissa on mahdollista valita päähenkilöksi joko nais- tai mieshahmo, haastateltavat valitsivat poikkeuksetta naishahmon. Tähän tosin Sihvo lisäsi, että useasti se riippuu myös, mitä kyseiseltä peliltä/pelikerralta haluaa. Naishahmovalinnan motiivina oli usein paremmat mahdollisuudet luoda jotakin uutta näkökulmaa tai uusia piirteitä peliin. Useissa peleissä on päähahmona mies, joten naishahmovalinta avaa uudenlaisia piirteitä juoneen ja hahmoihin. Myös jos pelissä on kirjoitettu käsikirjoitus erikseen sekä miehettä naispäähenkilölle, haastateltavia kiinnosti, miten naishahmo on käsitelty verrattuna mieshahmoon. Korppoo lisäsi myös, että mieshahmoille käsikirjoitettu ja sen jälkeen naishahmolle käännetty juoni voi myös johtaa huvittaviin hetkiin ja dialogiin, joka tuo peliin myös humoristisia piirteitä. Niko Nikkilä taas otti esimerkiksi Mass Effect –sarjan naispuolisen Shepardin. ”Hahmon dialogi on käytännössä identtistä sekä miehettä naissukupuolella, jonka seurauksena naispuolinen Shepard on omasta mielestäni vahvin peleissä koskaan nähty naishahmo. Koska hahmon sukupuolta ei nosteta pelissä erikseen esille, ei se myöskään määritä hahmoa, vaan tämän keskiöön nousevat muut ominaisuudet: johtamistaito, auktoriteetti, ammattisotilaan kyvyt, yms. Shepardin ei tarvitse ”taistella” naiseutensa vuoksi, vaan hänen valta-asemansa miehistön jäsenten keskuudessa on kiistaton.”

8.2 Juoni ja tarinankerronta

Kysymykseni ”Pitäisikö avainasemassa olevalla naishahmolla olla juonellista kehitystä? Miksi? Miksi ei?” aiheutti haastateltaville jonkun verran päänvaivaa. Lopulta kaikkien haastateltavien linja oli kuitenkin melko samantapainen. Tarinavetoisessa pelissä avainasemassa olevilla hahmoilla tulisi olla juonellista kehitystä, niin mies- kuin naishahmoilla. Jos tällaista ei ole, tulee pelistä puuduttava ja se menettää osittain tarkoituksensa. Kaikille näennäisesti tärkeille sivuhahmoille ei kuitenkaan voida tehdä omaa juonellista kaarta. Joidenkin niin sanotusti tärkeiden sivuhahmojen merkitys on kuitenkin vain mekaaninen eikä niinkään juonellinen (esimerkiksi myyjä, tiedonantaja). Juonellinen kehitys kuuluu täten vain pelin tärkeimmille hahmoille, sillä se on aikaa ja huomiota vievä prosessi, ja liiallinen tarinankerronta voi jopa haitata pääjuonen etenemistä. Karoliina Korppoo muistuttaa myös, että on pelejä, joissa hahmoilla ei ole ollenkaan juonellista kehitystä.

Avainasemassa olevan naishahmon dialogin keskittyminen pelkästään ulkonäön, flirttailun tai suhteiden ympärille oli toinen aihe, joka jakoi haastateltavat kahteen veneeseen. Rami Sihvo ja Joni Lappalainen olivat huomanneet kyseistä ilmiötä, ja olivat sitä mieltä, että tämä on hyväksyttävää sivuhahmoilla, mutta ei päähahmoilla. Sivuhahmojen dialogi on usein niin sanottua täytedialogia, joka liittyy enemmän pinnallisiin aiheisiin kuin maailman menoon. Niko Nikkilä ja Karoliina Korppoo taas eivät olleet törmänneet kyseiseen ilmiöön, mutta olivat molemmat sitä mieltä, ettei sen tasoinen käsikirjoitus ole kovinkaan hyväksyttävää (niin nais- kuin mieshahmoiltakaan). Tätä pystyy hyvin testailemaan myös Bechdelin testillä.

Avainasemassa olevien naishahmojen tulisi myös haastateltavien mielestä aiheuttaa juonellisia käännteitä. Tärkeiden naishahmojen tulisi olla välttämättömiä päähahmolle, ja heidän olemisensa maailmassa sidonnaista myös muuhunkin kuin päähenkilön juoni-kaareen. Nikkilä tiivistä mielestäni asian hyvin: ”Tärkeintä hyvässä tarinankerronnassa kuitenkin olisi, että vaikka naishahmo avustaisikin mieshahmon luomaa juonikulkua (kuten vaikka lojaalisuudesta, sukulaissiteiden vuoksi, yms.), niin tämä ei olisi ainoa häntä ajava luonteenpiirteensä. Hahmon ei siis saa antaa pelkistyä yhden toimintansa varaan, vaan tällä pitää olla oma persoonallisuutensa, omia mielipiteitään ja tavoitteitaan. Eli hahmon tarkoitus ei katoa mieshahmon avustamisen päättymisen jälkeenkään.” Kuitenkin avustavien hahmojen juonellinen kehitys ja heidän aiheuttamisensa juoni-

käänteiden tulisi sopia pääjuoneen ja maailmaan sujuvasti, eikä väkisin väännetyksi. Jos tarina on selkeä ja suoraviivainen, voivat monimutkaiseksi väännetyt juonikuviot haitata kokonaisuutta. Kun naishahmot tekevät itsenäisiä päätöksiä, voidaan peliin saada myös hieman ”yllätyselementtiä”, sillä aikaisemmin pelit ovat esitelleet lähinnä seinäkukkasiina toimivia naishahmoja. Tässäkin on kuitenkin eri pelien välillä valtavaa vaihtelua, riippuen muun muassa pelin genrestä ja maailmasta.

8.3 Naishahmojen tavoitteet ja toiminta

Naishahmojen tavoitteisiin ja toimintaan liittyen haastateltavat olivat sitä mieltä, että viime aikoina ilmestyneissä peleissä ’naiset seinäkukkasina’ –ilmiö on tuntunut vähenevän. Vaihtelua aikajanallisesti on paljon; sillä etenkin vanhemmissa peleissä tavoitteet olivat erilaisia ja naiskuviin ei oltu puututtu yhtä tarmokkaasti kuin nykypäivänä. Nykypäivän hahmojen tavoitteet ja motiivit on tuotu selkeästi esille ja naishahmot ovat olleet itsenäisiä yksilöitä, joilla on omat tavoitteensa ja motiivinsa. Joni Lappalainen myös huomauttaa, että naishahmojen motiivit ovat yleensä vähemmän hahmosta itseltään lähtöisin kuin mieshahmojen. Naishahmojen tavoitteet reflektoituvat useammin muista hahmoista, kuten ystävästä tai perheenjäsenistä. Täten motiivit liittyvät yleensä johonkin toiseen hahmoon, kuten esimerkiksi sisaren pelastamiseen. Naishahmojen kohdalla ympärille kerääntyvä tiimi tulee mukaan enemmänkin naishahmon toiminnan ja tavoitteiden takia, kun taas mieshahmon kohdalla tiimi kertyy enemmänkin mieshahmon oman karismaattisuuden tai muun vastaavan takia.

Naishahmoja kuvannetaan peleissä myös emotionaalisempana kuin useimpia mieshahmoja. Haastateltavien mielestä tämä on lähinnä hyvää kehitystä, sillä tunteet ja emotionaalisuus kertoo hahmosta itsestään pelaajalle paljon enemmän. Enemmänkin toivottaisiin saman tapaista käytöstä mieshahmoille, jotta päästäisiin eroon kliseisestä kivikasvosyndroomasta. Hahmoon on paljon helpompi samastua, kun tälle on kirjoitettu myös tunne-elämä. Toisaalta kuitenkin yliemotionaalinen tai yliäidillinen käytös voi olla myös puuduttavaa, ja jos pelin ainoa motiivi on päähenkilön naiseus tai äitiys, on peliä tylsistyttävä pelata. Karoliina Korppoo muistuttaa myös, että pelissä tulee kuitenkin olla myös jotakin tuttua ja tunnettua, sillä jos kaikki pelin hahmot käyttäytyvät irrationaalisesti tai odotusten vastaisesti, voi peli olla todella raskas pelata, sillä pelaaja ei pysty nojaamaan minkäänlaisiin ennakkokäsityksiin. ’Naiset tunteellisempia kuin miehet’ –

käsitys on kuitenkin yksi yhteiskunnan sosiaalisista normeista, johon on helppo kiinnittyä.

Naishahmojen motiivien tulisi olla heidän omiaan. Jos hahmon motiivina on vain tukea mieshahmoa, sen tulee olla perusteltua eikä mielivaltaista. Joni Lappalainen korostaa, että perusteluksi ei riitä se, että pelaaja on edennyt pelissä tiettyyn pisteeseen tai tehnyt tietyn tehtävän, ja saa tämän takia uuden naishahmon liittymään tiimiinsä. Naishahmon motiivit voivat toki kulkea käsikädessä päähenkilön motiiveiden kanssa, mutta naishahmolla itselläänkin tulee olla sellainen motiivi, joka on uskottava ja lähtöisin tästä itsestään. Jokaista hahmoa pitäisi käsitellä edes sen verran, että selviää miksi he ovat mukana matkassa ja mitä he hyötyvät tavoitteiden saavuttamisesta. Jokaisella hahmolla tulisi olla juonellinen syy liittyä pelaajan tiimiin. Lappalainen kuitenkin muistuttaa, että pelintekijöillä voi olla myös pelko siitä, että joitakin ihmisiä ei vain kiinnosta pelin tarina tai hahmot, joten täten tuntuu turhalta kirjoittaa kaikille yksityiskohtaisia motiiveja ja tavoitteita.

Joka tapauksessa kaikki haastateltavat olivat sitä mieltä, että naispäähahmoinen peli voi menestyä. Tähän asiaan vaikuttavat kuitenkin niin moni muukin asia kuin päähenkilön sukupuoli. Naispäähahmoinen peli voi olla julkaisijalle iso riski, mikäli kohderyhmänä on sellainen joukko, jossa aikaisemmin ovat menestyneet vain miespäähenkilöiset pelit. Julkaisija tietenkin laskee sen varaan, että kohderyhmä ostaa sitä, mitä se on aina aikaisemminkin ostanut, joten tällöin peliä ei päästä edes testaamaan, eikä saada myöskään uusia tuloksia siitä, menestyisivätkö pelit naisprotagonistilla kyseisessä kohderyhmässä. Tämän takia kohderyhmät ja niille markkinointi on tärkeää, unohtamatta kuitenkaan uusien asioiden testaamista ja toteuttamista. Naisprotagonistipelit voisivatkin menestyä vielä entistä paremmin, jos niitä markkinoitaisiin asianmukaisesti ja pelit olisivat laadultaan hyviä. Markkinointia mietittäessä täytyy muistaa, mitä pystyy myymään millekin kohderyhmälle ja minkälainen kuva kiinnittää huomiota. Minkälainen kuva on tarpeeksi geneerinen, että se ei pelota ihmisiä, mutta on kuitenkin tarpeeksi kiinnostava noustakseen esille massasta? Menestykseen vaaditaan hyvä, vahva naishahmo joka on hyvin kirjoitettu ja sopii pelin maailmaan saumattomasti. Hahmon tulee olla mielenkiintoinen ja massasta erottuva.

9 POHDINTA

Opinnäytetyötäni ei voinut pohjata kovinkaan monelta osalta teoriaan ja faktoihin, joten kirjoittamani materiaali pohjautuu suurelta osalta minun sekä muiden henkilöiden mielipiteisiin ja kokemuksiin. Näiden kokemusten ja keskustelujen pohjalta tulin siihen tulokseen, että naiskuvan peleissä tulisi olla tasavertaisempi mieshahmoihin nähden. Naishahmojen tavoitteiden ja dialogin tulisi keskittyä tarinan eteenpäin viemiseen ja hahmojen välisten suhteiden syventämiseen, ja vaikka naishahmo ei olisikaan pelin protagonistiksi, voi hahmo silti vaikuttaa juonikulkuun ja kasvaa pelin aikana. Naishahmon graafista ilmettä suunniteltaessa tulisi ottaa huomioon hahmon tausta, rooli ja tarkoitus, samoin kuin pelin miljöö. Graafisen ilmeen, dialogin, tavoitteiden ja motiivien tulisi olla yhteydessä pelin tarinaan ja ympäristöön. Myös useammassa nykypäivän peleissä voisi olla päähahmona nainen.

Naishahmojen osalta peleissä ollaan toki menossa jo paljon parempaan suuntaan, ja siihen vaikuttavat niin naispelaajien määrän kasvu kuin keskustelu aiheesta eri medioissa. Naishahmolliset pelit ovat menestyneet ja tulevat varmasti tulevaisuudessakin menestymään, joten toivottavasti kyseiset pelit eivät olisi julkaisijoille enää yhtä iso riski kuin aikaisemmin. Monipuoliset naishahmoesitykset avaavat varmasti myös mahdollisuuksia uusissa kohderyhmissäkin, joihin ei olla aikaisemmin uskallettu markkinoida naishahmoja.

LÄHTEET

Bioshock Infinite. 2013. Luettu 06.08.2016.

<http://vignette1.wikia.nocookie.net/bioshock/images/9/91/Iqnwgqd.jpg/revision/latest?cb=20130707125354>

Cassell, J. 1998. Storytelling as a Nexus of Change in the Relationship between Gender and Technology: A Feminist Approach to Software Design. Teoksessa Cassell, J. & Jenkins, H. (toim.) From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer games 1998. Cambridge: the MIT Press.

Denner, J. & Campe, S. 2008. What Games Made by Girls Can Tell Us. Teoksessa Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. (toim.) Beyond Barbie® & Mortal Kombat: New perspectives on Gender and Gaming 2008. Massachusetts: the MIT Press.

Entertainment software association. 2016. Essential Facts. 01.04.2016. Sales, demographic and usage data. Luettu 14.07.2016. <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf>

Final Fantasy VII. 1997. Luettu 06.08.2016.

http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Tifa_Lockhart?file=Tifa-FFVII-battle.png

Final Fantasy VII. 1997. Luettu 06.08.2016.

<https://japaneselit.net/2011/04/03/feminism-and-final-fantasy-part-three/>

Final Fantasy X. 2001. Luettu 06.08.2016.

http://vignette2.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/2/24/Lulu_Victory_Pose.png/revision/latest?cb=20160522170652

Graner Ray, S. 2008. Interview with Sheri Graner Ray, longtime game designer. Teoksessa Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. (toim.) Beyond Barbie® & Mortal Kombat: New perspectives on Gender and Gaming 2008. Massachusetts: the MIT Press.

Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. 2008. Preface: Pink, Purple, Casual, or Mainstream Games: Moving Beyond the Gender Divide. Teoksessa Kafai, Y., Heeter, C., Denner, J. & Sun, J. (toim.) Beyond Barbie® & Mortal Kombat: New perspectives on Gender and Gaming 2008. Massachusetts: the MIT Press.

Kangas, S. 2002. ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) Mariosofia 2002. Helsinki: Gaudemus.

McKenney, K. 2016. Eisner Nominee Renae De Liz Shares Short Guide for Artists on How to De-Objectify Female Characters. 27.07.2016. Luettu 12.08.2016. <https://www.pastemagazine.com/articles/2016/07/a-short-guide-for-artists-on-how-to-de-objectify-f.html>

Mikula, M. 2003. Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft. Continuum: Journal of Media & Cultural Studies 17 (1).

Mirror's Edge. 2008. Luettu 06.08.2016.

https://en.wikipedia.org/wiki/Faith_Connors#/media/File:Faith_Connors.png

Richard, B. & Zaremba, J. 2005. Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games. Teoksessa Raessens, J. & Goldstein, J. (toim.) Handbook of computer game studies 2005. Massachusetts: the MIT Press.

Rimmon-Kenan, S. 1991. Kertomuksen poetiikka. Tampere: Tammer-paino Oy.

Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa Huhtamo, E. & Kangas, S. (toim.) Mariosofia 2002. Helsinki: Gaudeamus.

The Elder Scrolls V: Skyrim. 2011. Luettu 06.08.2016.

http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Forsworn_Armor?file=Forsworn_Armor_Full.png

Tomb Raider. 1996. Luettu 06.08.2016.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(1996_video_game\)#/media/File:Tomb_Raider_\(1996\).png](https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(1996_video_game)#/media/File:Tomb_Raider_(1996).png)

Tomb Raider. 1996. Luettu 06.08.2016.

<http://s84.photobucket.com/user/LouMooLaraPics/media/TR1/tr1-2.jpg.html>

Transistor. 2014. Luettu 06.08.2016. <http://wegotthiscovered.com/gaming/transistor-review/>

Weber, R. 2013. Dontnod: Publishers said you can't have a female character. 19.03.2013. Luettu 14.07.2016. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-03-19-dontnod-publishers-said-you-cant-have-a-female-character>

Wiseman, R. 2015. Everything You Know About Boys and Video Games Is Wrong. 08.07.2015. Tutkimuksen tekijät: Kuhn, C. & Burch, A. Luettu 14.07.2016. <http://time.com/3948744/video-games-kate-upton-game-of-war-comic-con/>

LIITTEET

Liite 1. Haastattelukysymykset

1 (2)

1. Taustakysymykset:

- Millaisia pelejä yleensä pelaat?
- Onko pelaamissasi peleissä naishahmoja?
- Oletko pelannut pelejä, joissa on naishahmoja avainasemassa?
- Jos pelaamassasi pelissä on mahdollista valita hahmon sukupuoli, oletko valinnut naishahmoa?

2. Minkälainen on mielestäsi hyvä graafinen naishahmoesitys? (vapaa kysymys)

Jatkokysymykset:

- Voiko naisella olla kurvikkaat muodot ilman, että hän on yliseksualisoitu?
- Entä vaatetus; voiko naisella olla esimerkiksi lyhyt hame ja antelias kaulaukko, vaikka sitä ei ole mitenkään pelissä selitetty?
- Onko sinua koskaan häirinnyt kuvakulmat, tai naishahmojen poseeraukset, kun olet pelannut pelejä?
- Tulisiko nais- ja mieshahmoilla olla tasavertaiset varusteet ja asustus?
- Loisitko mieluummin oman hahmon peliin, vai pelaisitko mieluummin valmiilla hahmolla?
- Pelaatko itse mieluummin nais- vai mieshahmolla jos on mahdollista valita? Miksi?

3. Pitäisikö avainasemassa olevalla naishahmolla olla juonellista kehitystä? Miksi?

Miksi ei? (vapaa kysymys)

Jatkokysymykset:

- Oletko huomannut, että avainasemassa olevan naishahmon dialogi pyörii esimerkiksi vain ulkonäön, flirttailun tai suhteiden ympärillä? Jos kyllä, onko se hyväksyttävää ja minkälaisissa tilanteissa?
- Tulisiko muiden kuin päähenkilöinä toimivien (mutta kuitenkin avainasemassa olevien) naishahmojen toiminnan aiheuttaa myös juonellisia käännteitä, vai vaan avustaa mieshahmojen luomaa juonikulkua?

(jatkuu)

2 (2)

4. Mitä mieltä olet naishahmojen tavoitteista ja motiiveista useimmissa pelaamistasi peleistä? (vapaa kysymys)

Jatkokysymykset:

- Voiko peli, jonka päähahmona on nainen, menestyä? Jos voi, millainen naishahmon tulee olla, jos ei voi, mikä menestymisen estää?
- Mitä mieltä olet naishahmojen yliemotionaalisesta toiminnasta (esimerkiksi naishahmojen suhtautuminen muiden hahmojen kuolemiin verrattuna mieshahmoihin, tai yliaidillinen käyttäytyminen tms.)?
- Saavatko kaikki avainasemassa olevien naishahmojen motiivit liittyä mieshahmoihin/mieshahmojen toimintaan, vai pitääkö avainasemassa olevalla naishahmolla olla omiakin tavoitteita tai motiiveja?