

Millamaria Kankaala

# Naishahmon luonti peliin



Tradenomi (AMK),  
Tietojenkäsittely

Syksy 2016



KAJAANIN  
AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

## TIIVISTELMÄ

**Tekijä:** Kankaala Millamaria

**Työn nimi:** Naishahmon luonti peliin

**Tutkintonimike:** Tradenomi (AMK), tietojenkäsittely

**Asiasanat:** pelit, peligrafiikka, naishahmo

Opinnäytetyön aihe sai alkunsa siitä ajatuksesta, että naishahmoja ei esiinny peleissä samalla tavalla pelin sankareina kuin mieshahmoja. Sitä kautta syveni kiinnostus naishahmojen yleiseen määrään peleissä ja heidän rooleihinsa.

Työn tavoite on käydä lävitse epäkohtia liittyen naispelaajiin ja heidän huomioimiseen pelejä tehtäessä. Työssä samalla havainnoidaan mies- ja naishahmojen eroja peleissä.

Opinnäytteessä tutustutaan naispelihahmojen ongelmakohtiin ja mietitään vaihtoehtoja luoda naishahmoja peleihin teoriassa. Samalla työssä käydään läpi mahdollisia syitä naishahmojen vähyyteen peleissä.

Työssä mietitään keinoja luoda naishahmo teoriassa ja esitellään peliprojektiin tehty naishahmo. Tekstissä käsitellään työn aikana tehtyjä muutoksia hahmolle, syitä muutoksille, perusteluja päätöksille hahmon luontivaiheessa sekä kokemuksia työstä sen aikana ja jälkeen.

Työssä pohditaan lopuksi päätöksiä peliprojektin hahmon tekemisestä ja sitä, millaisia tulevaisuuden pelien naishahmot voivat olla, pelien vaikutusta tulevaisuudessa, ja mitä vaikutusta naishahmoilla on peleihin.

## ABSTRACT

**Author(s):** Kankaala Millamaria

**Title of the Publication:** Creation of a Female Character to a Game

**Degree Title:** Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

**Keywords:** games, game graphics, female character

The topic of this thesis was based on the thought of games led by female characters and their scarce amount. While there are multiple games with lead male heroes, female heroines were absent, and that sparked an interest towards the creation of a game led by a female heroine and the role of female characters in games.

The goal of this project is to observe female players and the attention they get from those who make games. The project also goes through the differences between male and female characters in games and how differently they are treated in the game making process. Another point is to observe differences between male and female players and their treatment in game marketing and in games overall.

This piece of work covers ways to create a female character theoretically and it presents a female character made for a game. It reflects on changes made during the creation process and reasons behind the changes and experiences about them.

In addition to the above themes, this project goes through decisions made throughout the project considering the female character. There will also be thoughts on future games and their female characters and their impact in future.

## ALKUSANAT

Naishahmoja esiintyy peleissä paljon. Naishahmot ovat kuitenkin perineet elokuvista ja kirjallisuudesta yleisiä piirteitä.

Naishahmojen määrä pelien pääsankareina on vähäistä. Vähäistä on myös vahvojen naishahmojen määrä peleissä. Naishahmot usein ovat samankaltaisia pelistä toiseen.

Tässä työssä käydään läpi muutamia ongelmia pelien naishahmoista, ja millaisia vaikutuksia sillä voi olla niin pelialaan yleisesti kuin pelaajiin.

Työ on tehty suomen kielellä, sillä naishahmoista tehdyjen kirjallisten tekstien määrä on vähäistä omasta mielestäni. Myös englanniksi aiheesta tehdyt tekstit ovat vähäisiä luonteeltaan, ja tutkimustyö naishahmoista ja pelialasta ylipäätään on vähäistä.

Työni tarkoitus on herätellä keskustelua aiheesta. On tärkeää, että pelialan vaikeista asioista pystytään puhumaan, jotta peliyhteisö niin pelaajiltaan kuin pelinkehittäjiltään voisi kehittyä ja kasvaa monipuolisemmaksi.

Työssä käydään myös läpi luontiprosessi pelihahmosta, joka pääsankarina on naishahmo. Hahmo on luotu tätä projektia varten, ja tätä tullaan myöhemmin hyödyntämään pelissä tämän tullessa toimintakuntoon.

Kiitokset projektiryhmäläisilleni Antero Juutiselle ja Heta Lammelle peliprojektista, johon olen saanut työstää naishahmoa.

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 NAISHAHMON SUUNNITTELU .....	2
2.1 Hahmotyypit .....	10
2.2 Stereotypiat .....	13
2.3 Fiktio vs Fakta .....	20
2.4 Toteutus teoriassa.....	23
3 PROJEKTIN KUVAUS.....	25
3.1 Hahmon tarkoitus ja ominaisuudet .....	25
3.2 Hahmon luonti .....	27
3.3 Muutokset ja niiden perustelut.....	31
3.4 Kokemukset projektista .....	39
4 POHDINTA.....	41
4.1 Kokemusten tarkempi kuvaus .....	41
4.2 Päätökset .....	42
4.3 Hahmon arviointi pelissä .....	42
4.4 Tulevaisuuden pelit ja niiden hahmojen luonti.....	43
LÄHTEET .....	44

## 1 JOHDANTO

Aivan ensimmäiset pelit, jotka tulivat markkinoille, eivät sisältäneet pelihahmoja. Hahmot peleissä seurasivat kuitenkin pian. Hahmojen kautta pelaajan on helppo tutustua pelin maailmaan, päästä vaikuttamaan peliin ja kokea peli. Aluksi pelien hahmot olivat suhteellisen yksinkertaisia. Niiden avulla pelaajan oli lähinnä tarkoitus liikkua, ehkä taistella. Hahmot kuitenkin lähtivät kehittymään pelien mukana: kun elektroniikka kehittyi, hahmoille pystyi antamaan enemmän visuaalista ilmettä, jopa luonnetta.

Varsinkin varhaisissa peleissä oli ongelmana, miten tehdä vaatimattomalla määrällä pikseleitä hahmon näköinen pelihahmo, josta tunnistaisi hahmon eri osia, kuten hiuksia, vaatetusta ja niin edelleen. Hahmoja pyrittiin luomaan tunnistettaviksi hyödyntäen erilaisia mielikuvia. Naishahmot tehtiin erottumaan mieshahmoista esimerkiksi mekoilla ja pitkillä hiuksilla. Mieshahmoille tehtiin housut ja lyhyet hiukset.

Pelien ideat todennäköisesti kumpusivat aikansa elokuvista ja kirjoista. Elokuvissa miehet olivat rohkeita ja valmiita taistelemaan, ja naiset odottivat pelastajia. Tämä kuvio helposti seurasi peleihin, sillä se oli tuttu konsepti, niin tekijöille kuin tuleville pelaajille.

Ajan kuluessa erilaisia pelejä on tullut markkinoille, mutta useassa pelissä löytyy vielä viitteitä vanhan ajan peleihin (ja niitä inspiroineihin elokuviin). Tämä näkyy etenkin hahmoissa sekä pelien tarinoissa. Peleissä, joissa taistellaan, hahmot ovat usein miehiä. Naishahmoja peleissä esiintyy harvemmin, varsinkin päähahmon roolissa. Päähahmo tässä tapauksessa tarkoittaa pelin hahmoa, jota pelaaja ohjaa ja pelaa pelin tämän kautta.

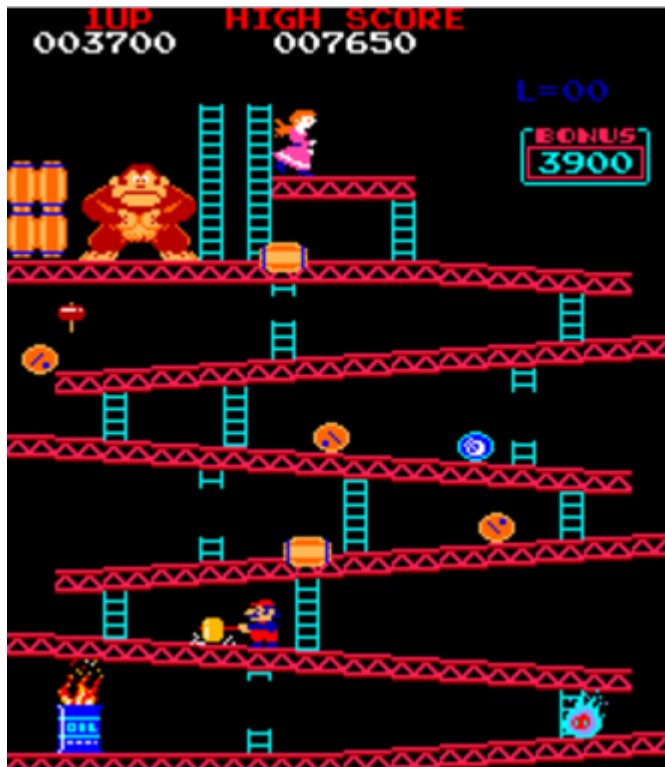
Naishahmojen luontiin on viime vuosien aikana kiinnitetty enemmän huomiota ja panostettu erilaisuuteen. Näin ei aina ollut. Kehityksen muutos monipuolisuuteen on tärkeää pelejä kokonaisuutena ajatellen, jotta mahdollisimman monelle pelaajalle löytyisi mieluisia pelejä, sukupuolesta riippumatta.

## 2 NAISHAHMON SUUNNITTELU

Naishahmot ovat esiintyneet peleissä jo pelien varhaisesta vaiheesta lähtien. Pelit hyödyntävät paljon elokuvia ja kirjallisuutta hahmojen luonnissa.

Pelientekijät käyttävät paljon samanlaisia tarinoita, kuin mitä elokuvissa käytetään. Erona kuitenkin on, että pelintekijöillä ei ole samanlaista kokemusta kehittää tarinaa peleihin kuin elokuvantekijöillä, kirjoittaa Kyle Prah. Tietyntylaiset hahmot sekä tietyntylaiset tavat hahmonkehitykselle tällä tavoin tulevat kierrätetyksi eri peleissä. Tärkeää on kuitenkin muistaa luoda hahmolle riittävästi syvyyttä ja kiinnostavuutta. Pelaajan on pystyttävä samaistumaan hahmoon ymmärtääkseen tätä. (Prah 2012.)

Kuvassa 1 näkyy Donkey Kong -peli, jossa tunnetun pelihahmon Marion (jota pelin ilmestymisen aikaan kutsuttiin Jumpmaniksi) täytyy pelastaa tyttöystävänsä gorillan kynsistä. Tätä kutsutaan neito hädässä -nimiseksi ilmiöksi peleissä, ja sitä on esiintynyt paljon Donkey Kong -pelin jälkeen.



Kuva 1: Ensimmäinen Mario-peli, Donkey Kong, jossa pelaajan täytyy pelastaa silloin vielä Jumpmaniksi kutsutun Marion tyttöystävä

Naishahmot ovat pitkään olleet peleissä mieshahmojen varjossa. Usein naishahmot ovat peleissä hahmoja, jotka ovat joutuneet pulaan syystä tai toisesta johtuen, tai he ovat lähinnä avustajia mieshahmolle tämän tehtävässä. Kehitys naishahmojen roolin kasvuun peleissä on ollut viime vuosina parempaan suuntaan, mutta pelejä leimaa yhä naishahmon heikkous mieshahmoon verrattuna.

Feminist Frequency –nettivideosarjan luoja Anita Sarkeesianin mielestä pelien kehittäjät eivät tahdo luopua neito hädässä -skenaarion tuomasta helposta motivaatiosta pelaajalle. Skenaariota käytetään paljon elokuvamaailmassa sekä monissa peleissä. (Sarkeesian 2013.)

Samanlaisten teemojen uusiokäyttö voi kuitenkin kyllästyttää pelaajia. Elokuvat joutuvat uudistamaan tarinoitaan luodakseen jotain uutta, joka kiinnostaa katsojia. Miten pelinkehittäjät vastaavat pelin tarinoiden vaatimaan kehitykseen?

Vaikka naishahmot ovat usein mieshahmojen avustajia, tai avun kohteita, pelaajat toivoisivat näkevänsä lisää pelattavia naishahmoja peleissä. Yksi ongelma pelattavien naishahmojen määrälle voi löytyä nais- ja mieshahmojen luontien eroavaisuuksista.

Ubisoftin tekninen johtaja James Therien kertoi VideoGamer.comille haastattelussaan, että heidän peliinsä Assassin's Creed Unity ei tulisi pelattavaa naishahmoa, sillä se olisi tuplannut työn määrän.

Haastattelussaan Therien vetosi työn fokusointiin yhteen pelaajahahmoon, jotta tästä tulisi mahdollisimman hyvä. Naishahmoa varten pitäisi uusia paljon animaatioita ja vaatetuksia, mikä olisi lisännyt työn määrää, joten naishahmo päätettiin poistaa pelaajahahmovaihtoehdoista. (Therien 2014.)

Tähän kommenttiin otti kantaa Assassin's Creed III:n parissa animaatio-ohjaajana työskennellyt Jonathan Cooper. Hän twiittasi artikkelin ilmestyttyä, että hänen arviointinsa mukaan naisanimaatioiden tekoon kuluisi päivä tai pari, eikä jokaista animaatiota tarvitsisi tehdä uusiksi naishahmoa varten. (Cooper 2014.)



Naishahmojen vähyys peleissä ei kuitenkaan selity pelkästään naishahmojen tekemisen vaikeudesta.

Penny Arcade Reportin päätoimittaja Ben Kuchera selvitti naishahmojen määrää peleissä ja syitä näiden vähyydelle valitsemalla 669 peliä, joissa oli havaittavasissa päähahmojen sukupuolet, ja vertailemalla lukuja. Tiedot löytyivät EEDAR-yhtiön tietokannan kautta.

Näistä peleistä vain 24:ssä pelissä oli yksinomaan naispäähahmo. Toimintapeleissä oli isoin osa naispäähahmoista. Ammunta- ja roolipeleissä oli tätäkin vähemmän naispäähahmoja. Näistä kaikista teemoista noin alle 300:ssa pystyi valitsemaan naispäähahmon. Tämä sisälsi myös ne pelit, joissa itse pystyi luomaan hahmon tai valitsemaan hahmon sukupuolen.

Näiden pelien myyntituloja verrattiin toisiinsa EEDAR:n avulla. Pelien myyntitulot ovat parhaimmillaan pelien ilmestymisajankohtana, joten aikaväli, jolta myyntituloja seurattiin, oli kolme kuukautta. Näistä ilmeni, että pelit, joissa oli vain naispäähahmo, myivät huonommin kuin pelit, joissa oli vain miespäähahmo, kertoi Geoffrey Zatkin, EEDAR:n operatiivinen johtaja.

Samalla selvisi, että pelit, jotka antoivat pelaajan valita päähahmon sukupuolen, saivat parempia arvosteluja kuin pelit pelkällä miespäähahmolla. Miespäähahmovetoiset pelit kuitenkin myivät paremmin.

Miespäähahmovetoiset pelit myivät noin 25 prosenttia paremmin kuin pelit, joissa hahmon sukupuolen pystyi valitsemaan. Naispäähahmovetoisiin peleihin verrattuna miespäähahmovetoiset pelit myivät 75 prosenttia paremmin. Tällaisia lukuja seuraamalla sijoittajat herkemmin valitsevat pelin, joka myy paremmin, kuin pelin, joka saa hieman paremmat arvostelut omaamalla vaihtoehdon hahmon sukupuolelle, naispäähahmopeleistä puhumattakaan. (Kuchera 2012.)

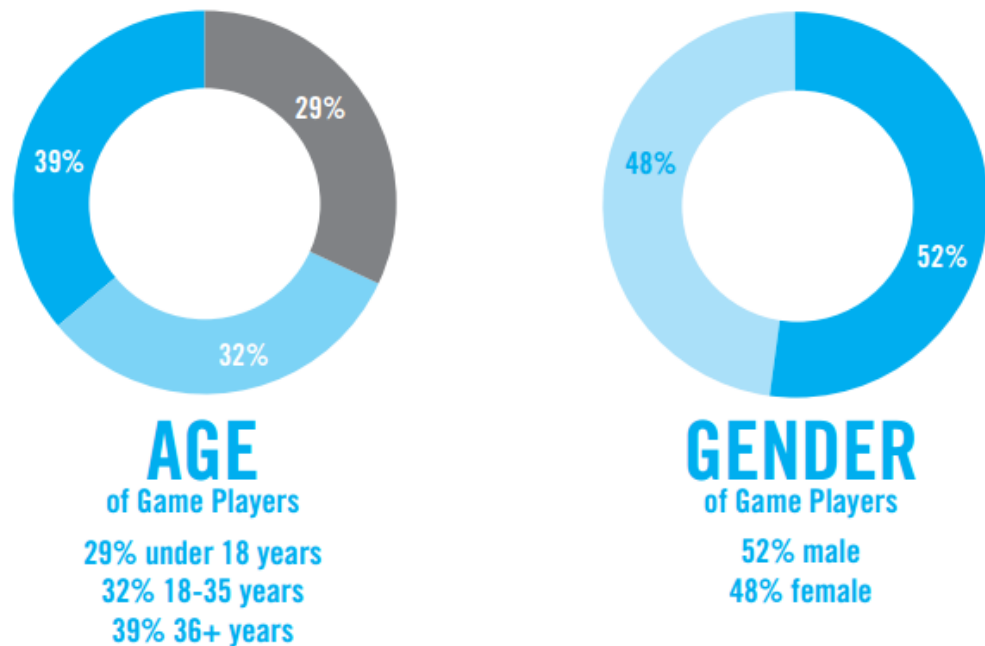
Yksi syy pelien naishahmojen vähyydelle voi johtua pelaajakunnan väärinarviointista sekä naispelintekijöiden vähydestä. Naispelaajien määrä aliarvioidaan usein markkinoilla, eikä heille samalla tavalla markkinoida pelejä kuin miespelaajille.

Sukupuolijakauman epätasapaino pelialalla sekä muilla tekniikan aloilla on yleisesti tiedossa. Varsinkin pelialan jatko ja kasvu on kuitenkin kiinni siitä, että monipuolisuus lisääntyy niin peleissä kuin alalla itsessään, kirjoittaa James Brightman artikkelissaan.

Brightman pitää naisten määrän kasvua pelialalla ja pelaajina viime vuosina hyvänä uutisena koko alaa ajatellen. International Game Developers Association (IGDA) -yhdistyksen mukaan 22 prosenttia pelialan työntekijöistä ovat naisia. (Brightman 2015.)

Kuvassa 2 näkyy The Entertainment Software Association (ESA) -yhdistyksen tekemät ympyrämallit pelaajien keskimääräisestä iästä sekä sukupuolijakaumasta.

Naispelaajien määrä kuitenkin on melkein yhtä suuri kuin miespelaajien määrä (kaikenikäisten kesken). ESA:n sivuilta näkee, että naispuoliset pelaajat, 18 vuotta tai sitä vanhemmat, muodostavat suuremman ryhmän (36 prosenttia kaikista pelaajista) kuin miespuoliset pelaajat, 18 vuotta tai sitä nuoremmat (17 prosenttia kaikista pelaajista).



Kuva 2: ESA-yhdistyksen tilastot pelaajien keski-ikästä sekä sukupuolijakaumasta vuodelta 2014

Naispelaajien määrä on suuri. Siksi on yllättävää, miten hitaasti markkinat sekä pelintekijät reagoivat tähän pelaajamäärään, jolle ei kohdenneta pelejä tai markkinointia yhtä suuressa määrin kuin miespelaajiin. Edistystä voi tulevaisuudessa tapahtua asian suhteen, sillä ESA:n 2014-vuoden raportissa mainitaan, että naiset tekevät yhtä paljon peliostoksia kuin miehet.

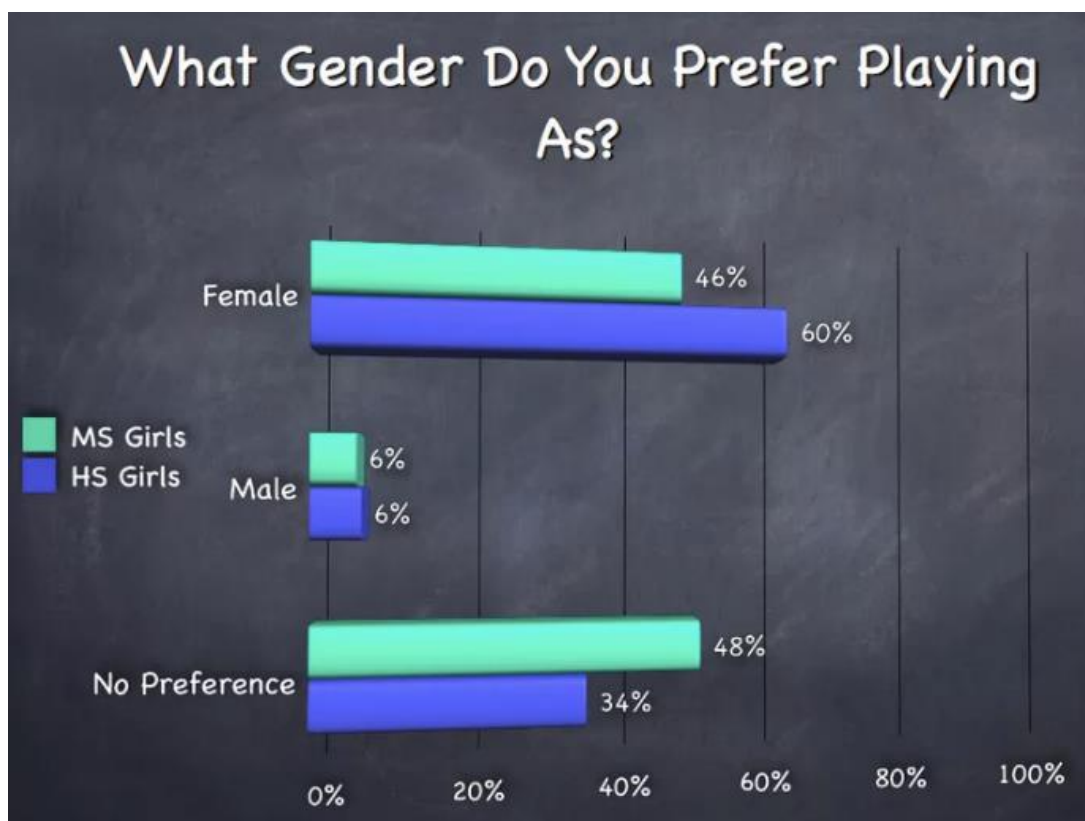
Pelaajan sukupuolella voi kuitenkin olla yllättäviä seurauksia pelejä valitessa.

Rosalind Wiseman ja Ashly Burch teettivät kyselyn pelihahmojen sukupuolista 1583:lla 11-18-vuotiaalla tytöllä ja pojalla.

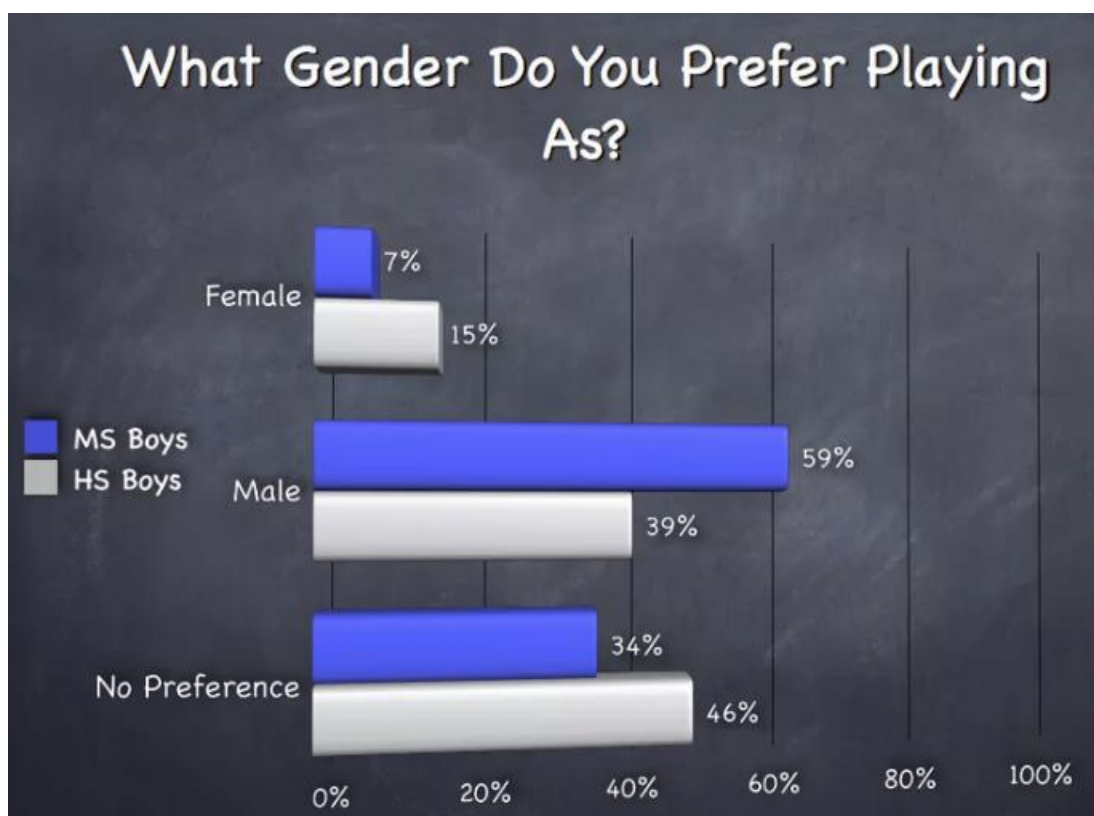
Viereisellä sivulla (Kuvat 3 ja 4) esiintyvistä diagrammeista näkee sekä tyttöjen, että poikien vastaukset ikäluokkiin jaettuna. Ylemmässä kuvassa (Kuva 3) näkee tyttöjen, varsinkin yläkouluikäisten, pelaavan mielellään naispuolisella hahmolla. Alakouluikäisten tyttöjen mielipide pelihahmoon ei ole yhtä etusijalla.

Pojilla puolestaan vastaukset menevät päinvastoin. Alakouluikäiset pojat mieluummin pelaisivat miespuolisella hahmolla, mutta yläkouluikäisille pojille hahmon sukupuolella ei ole niin paljoa merkitystä.

Yläkouluikäisiltä oppilailta kysyttiin myös, että vaikuttaisiko hahmon sukupuoli siihen, pelaisivatko he jotain tiettyä peliä. Noin 28 prosenttia tytöistä vastasi kyllä, kun taas pojista noin 20 prosenttia. (Wiseman ja Burch 2015.)



Kuva 3: Pylväsdiagrammi tyttöjen mielipiteistä pelihahmon sukupuolesta

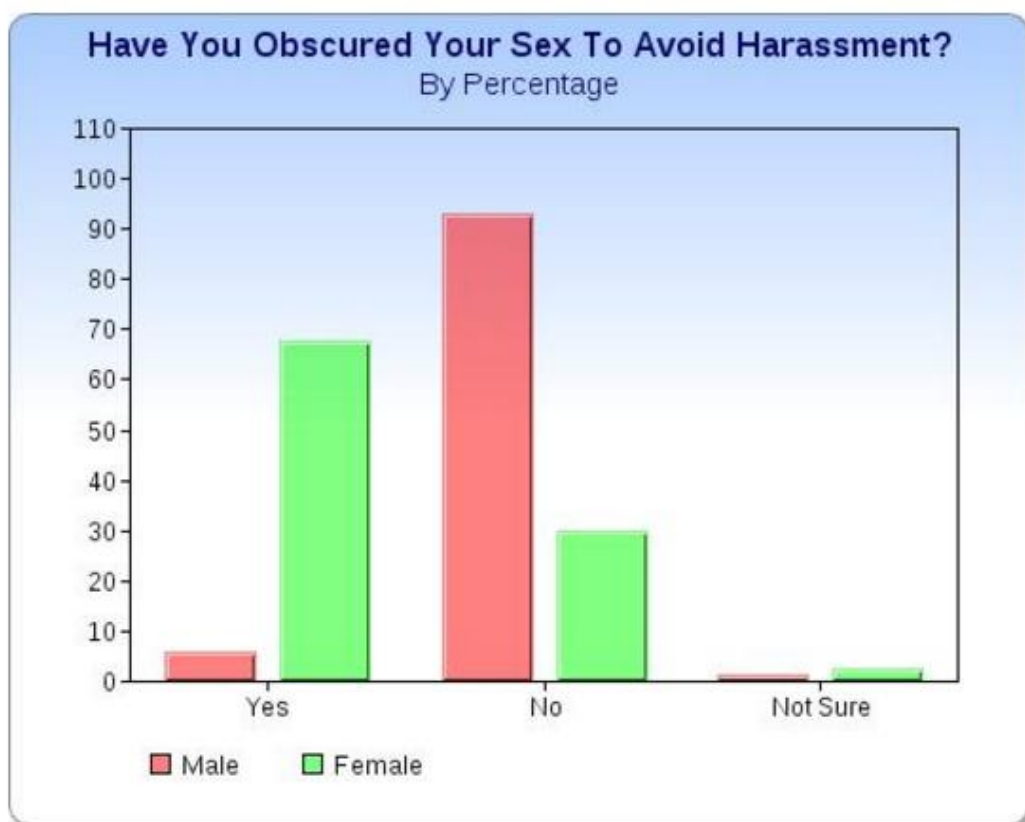


Kuva 4: Pylväsdiagrammi poikien mielipiteistä pelihahmon sukupuolesta

Naispelaajat eivät kuitenkaan ole näkyviä peliyhteisöissä tai pelaajina.

Emily Matthew teetätti netin kautta kyselyn, jossa hän kysyi pelaajilta eri sukupuolilta, näkykö seksismi peliyhteisöissä. Noin 79 prosenttia vastaajista vastasi kyllä. Noin 7 prosenttia vastaajista vastasi ei, ja noin 14 prosenttia vastaajista eivät olleet varmoja. Naispelaajat vastasivat herkemmin kyllä kuin miespelaajat. Miespelaajat olivat puolestaan herkempiä vastaamaan ei kuin naispelaajat. Matthewsinkin mukaan tämä on osoitus siitä, miten perspektiivi ja suhtautuminen (tässä tapauksessa sukupuoli) vaikuttaa mielipiteeseen.

Samassa kyselyssä kysyttiin olivatko pelaajat pyrkineet peittelemään sukupuoltaan välttääkseen häirintää peleissä. Kuvasta 5 kuvasta näkyy mies- ja naispelaajien ero vastauksissa. Naispelaajista noin 68 prosenttia oli pyrkinyt pitämään sukupuolensa epäselvänä välttääkseen häirintää, miespelaajista noin 6 prosenttia. Miespelaajista noin 94 prosenttia ei ollut pyrkinyt peittelemään sukupuoltaan, naispelaajista noin 32 prosenttia ei ollut pyrkinyt.



Kuva 5: Emily Matthewin tekemä pylväsdiagrammi kyselystä, jossa miehiltä ja naisilta kysyttiin heidän sukupuolensa peittelystä peleissä

Kyselyyn vastanneista noin 60 prosenttia oli miehiä ja noin 40 prosenttia naisia. (Matthew 2012.)

Naispelaajien näkymättömyys peleissä on yksi häirinnästä syntynyt seuraus. Tästä syystä markkinoiden tietoisuus naispelaajien määrästä on voinut olla eri, kuin mitä naispelaajien määrä todellisuudessa on ollut. Tämä voi olla yksi syy sille, miten mainonta peleissä keskittyy miespuolisiin pelaajiin.

Pelien myynnissä markkinoinnilla on iso osuus pelin menekille.

EEDAR:n Geoffrey Zatkinin mielestä yksi osa ongelmaa on, että naishahmopeleille annetaan markkinointibudjetiksi puolet vähemmän rahaa kuin mieshahmovetoisille peleille. Tämä rajoittaa pelin myyntiä rajusti. (Zatkin 2012.)

Pelimarkkinat ovat tietyssä suhteessa ajaneet itsensä umpikujaan. Kun naishahmovetoisia pelejä ei markkinoida, myyntiä ei tule samalla tavalla kuin mieshahmovetoisista peleistä enemmällä markkinoinnilla. Kuluttajat eivät välttämättä tule tavoitetuksi liian pienen budjetin kautta, jolloin tietoisuus näistä peleistä jää vähäiseksi. Tämä synnyttää mielikuvan, etteivät naishahmovetoiset pelit kiinnosta tai myy samalla tavalla kuin mieshahmovetoiset.

## 2.1 Hahmotyypit

Naishahmojen hahmotyyppejä on mieshahmoihin verrattuna vähän peleissä. Siinä missä mieshahmoilla kokeillaan uusia tyylejä ja erilaisuutta, naishahmot ovat usein samanlaisia kuin muissa peleissä, eivätkä ne riko rajoja mieshahmojen tavoin.

Kuvassa 6 näkyy Team Fortress 2 -pelin hahmojen siluetit. Hahmojen välille on pyritty tekemään mahdollisimman paljon eroja, jotta jokainen hahmo olisi helposti tunnistettava toisista hahmoista. Hahmojen luonnissa on keskitytty yksityiskohtiin, hahmojen luonteeseen sekä hahmojen rakenteeseen.



Kuva 6: Team Fortress 2 -pelissä esiintyvät hahmot ja niiden siluetit

Shaylyn Hammin mielestä näitä periaatteita, joita Team Fortress 2 -pelin hahmoissa esiintyy, voisi soveltaa naishahmojen luontiin. Sukupuolineutraali lähestyminen hahmojen luonnissa voisi saada enemmän naisia kiinnostumaan peleistä, joita suurimmaksi osaksi pelaavat miehet.

Naishahmot usein muistuttavat toisiaan pelistä toiseen Hammin mukaan etenkin visuaalisesti. Vaikka hahmon luonnetta määrittelee hahmon ääni, asenne ja tämän toimet, pääroolissa hahmon tarkastelussa on hahmon ulkonäkö. (Hamm 2010.)



Kuva 7: Shaylyn Hammin versio Team Fortress 2 -pelin Medic-hahmosta naisversiona

Haastattelussa Hamm kertoo käyneensä lopputyössään läpi realistisia naismalleja Team Fortress 2:n innoittamana ja testauttaneensa niitä pelissä. Suurin osa internet-kyselyyn vastanneista koki hahmojen sopivan peliin ja haluaisi pelata enemmän realistisimmilla pelihahmoilla. (Hamm 2012.)

Naishahmojen kuvaus peleissä on usein vääristynyt. Edward Downs, Minnesotan yliopistolla toimiva viestinnän professori, kuvaa naishahmotyyppien jäävän kahteen: joko hädässä oleva neito tai mahtava soturi. Tämän jälkimmäisen ryhmän naishahmot kuvataan usein liian seksualisoituina, Downs huomauttaa. (Downs 2014.)

Esimerkkinä jälkimmäisenä mainitusta hahmosta on arkeologi Lara Croft Tomb Raider -pelistä. Kuvassa 8 näkyy yhden tunnetuimman naispäähahmon pelihahmon kehitys vuosien varrelta. Ensimmäinen peli julkaistiin vuonna 1996. Ensimmäinen hahmo on tältä vuodelta, ja hahmosta näkee rajoitukset grafiikan laadun suhteen. Viimeisin näistä hahmoista on vuodelta 2013.





Kuva 8: Tomb Raider -pelin päähahmo Lara Croft on vuosien aikana muuttunut pelien mahdollistaessa monipuolisempien hahmojen luonnin

Hahmolle ominaisina seikkoina vuosien varrella on pysynyt ihomyötäiset vaatteet, asevyö sekä tiukka ilme. Uusimmissa versioissa Croftin vaatetus on kuitenkin muuttunut peittävämmäksi, kuten kuvassa 9.



Kuva 9: Rise of the Tomb Raider -pelin versio Lara Croftista

Lara Croftin hahmo on kehittynyt ulkonäöllisesti vuosien varrella. Uusimmassa vuonna 2015 ilmestyneessä pelissä hahmo pukeutuu eri tilanteisiin ympäristöön sopivasti, kuten esimerkiksi pukeutumalla kylmään ilmaan lämpimästi.

## 2.2 Stereotypiat

Stereotypiat elävät vahvasti pelien maailmassa. Tähän on useampi syy. Peleissä on tärkeää hahmoa nopeasti vilkaisemalla ymmärtää, millaisesta hahmosta on kyse. Tähän perustuu hahmojen siluettien luonnostelu ja luonti.

Varsinkin pelissä, jossa hahmo on pienikokoinen ruudun kokoon nähden, on hahmon tärkeää olla selkeä. Stereotypiat auttavat tässä. Kapea, naisellinen hahmo viittaa nopeasti naishahmoon, kun taas miehekäs, isohko hahmo tuo vahvan mieshahmon mieleen.

Samat stereotypiat jatkuvat kuitenkin peleissä, jotka grafiikoiden tarkkuudelta eivät enää joudu nojautumaan stereotypioihin samalla tavalla kuin vähägrafiikkaiset pelit. Naishahmot ovat mieshahmoja yleisemmin samankaltaisia toisten pelien naishahmojen kanssa.

Tyypillinen naishahmo on siro, kapea, suhteellisen laiha, mutta naisellinen. Naisellisuutta hahmolle tuovat kurvikkuus sekä kasvojen pehmeys.

Stereotypiat eivät kuitenkaan koske vain naishahmoja. Myös mieshahmot ovat usein miespäähahmollisissa peleissä samankaltaisia keskenään. Näissä mieshahmojen tyyppi on lihaksikas, pitkä ja maskuliininen.

Yksi syy stereotyyppien tiukassa istumiselle voi olla raha. Toinen syy voi olla naispelinkehittäjien vähyyys pelialalla yleisesti.

Blizzard Entertainment on luonut sekä Warcraft että World of Warcraft -peleillään tunnistettavia hahmoja ja erilaisia rotuja hahmoille. Vuonna 2014 jälkimmäisen pelin hahmot saivat grafiikkapäivityksen 10 vuoden käytön jälkeen. Kuvassa 10 esiintyy pelin miespeikkohahmo, jota pelaaja voi jonkin verran muokata haluamallaan tavalla.



Kuva 10: World of Warcraft –pelin miespeikko ennen uudistusta ja sen jälkeen

Miespeikko on peikkomaisen oloinen pitkine käsineen ja isokokoisine jalkoineen. Myös tämän suuret korvat ja torahampaat kiinnittävät huomoita katsojassa. Korostetut nenä sekä leuka tulevat esiin hahmosta. Huono ryhti on myös yksi osa hahmon kokonaisuudesta, joka antaa vaikutelman, ettei tämä ole kovinkaan ihmismäinen.

Kuvassa 11 on naispeikko samasta pelistä. Naispeikko on miespuolista versiotaan paljon ihmismäisempi. Siinä missä miespeikko on kumarassa ja pitkäraajainen, on naispeikko suoraselkäinen ja sopusuhtainen. Naispeikon peikko-osuus on miespeikkoon verrattuna vähäinen.

Naispeikon peikko-osuudet ovat pienikokoiset torahampaat sekä isokokoiset jalat. Ihon- sekä hiustenväri myös lisäävät hahmon peikkomaisuutta. Muuten hahmo on ihmistä muistuttava.



Kuva 11: World of Warcraft –pelin naispeikko ennen uudistusta ja sen jälkeen

Ennen tätä versiota naispeikosta Blizzard Entertainmentilla oli World of Warcraft –pelin alpha-kehitysvaiheessa, eli pelin alkukehitysvaiheessa, erilaisempi versio hahmosta. Kuvassa 12 näkyvät sekä vanha hahmo, että tämän myöhemmin korvannut hahmo.





Kuva 12: World of Warcraft -pelin alpha-versiossa naispeikon hahmo vasemmalla, ja pelissä lopulta ilmestynyt naishahmo oikealla

Näiden kahden naishahmon eron huomaa monesta kohdasta. Rujo, vahvarakenteinen peikkonainen kutistui huomattavasti ihmismäisemmäksi. Tässä vanhassa versiossa naispeikko muistuttaa enemmän miespeikkoa, ja hahmot näyttävät enemmän saman lajin hahmoilta. Millainen on sopiva ulkomuoto peikolle?

Muutos ihmismäisemmän naishahmon suuntaan todennäköisesti miellyttää enemmän pelaajia, mutta vähentää erilaisuutta ja yksilöllisyyttä rotujen välillä pelin sisällä. Mihin pelissä halutaan panostaa, pelihahmojen erilaisuuteen ja rodun yksilöllisyyteen, vai pelihahmon ulkomuotoon?

Stereotyyppien rikkoutumisia on kuitenkin tapahtunut viime vuosina peleissä. Suunta hahmojen monipuolisuuden lisääntymiselle näyttää positiiviselta. Kuvassa 13 näkyvä hahmo Zarya on Blizzard Entertainmentin tekemä naishahmojen stereotyyppien haastaja.



Kuva 13: Overwatch-pelin Zarya

Overwatch-nimisessä pelissä venäläinen hahmo Zarya on täysi vastakohta monen muun pelin naishahmoille. Hän on vahva, lihaksikas, ja omistaa jättikokoisen aseensa. Hänen asunsa on myös hyvin poikkeava monen muun naishahmon pukeutumisesta.

Dragon Age Inquisition -pelin vahva naishahmo Cassandra (kuvassa 14) on myös esimerkki stereotyyppien rikkomisesta. Vaikka kyseinen hahmo nauttii myös romanttisten kirjojen lukemisesta, on tämä valmis taistelemaan pahuutta vastaan tinkimättä varusteidensa suojaavuudesta.



Kuva 14: Dragon Age Inquisition -pelin hahmo Cassandra Pentaghast

Cassandran hahmossa yhdistyy naishahmolle tyypillisempi romantikko sekä vahva soturi. Naishahmon ei tarvitse muuttua mieheksi ollakseen vahva, tärkeää on pitää hahmo tasapainoisena ja luonnollisena.

Naishahmostereotyyppiat voi rikkoa myös naishahmon luonteen rakentamisella. Esimerkiksi Guild Wars 2 -pelin ei-pelattava hahmo Caithe (kuvassa 15) tekee poikkeuksen perinteisen naishahmon roolista vahvalla luonteellaan ja järkähtämättömyydellään.



Kuva 15: Caithe pelistä Guild Wars 2

Hahmon tarina kehittyy pelin mukana, jolloin pelaaja tutustuu paremmin Caithen hahmoon seikkaillessaan hänen kanssaan. Hahmon luonteenlujuus sekä päättäväisyys ovat luonteenpiirteitä, joita naishahmoille kaivataan.

Naishahmojen stereotypit ovat usein pelaajilla mielessä, kun he näkevät uuden naishahmon pelissä. Hahmon kuitenkin poiketessa stereotypiasta voi pelaaja yllättyä positiivisesti.

Stereotyypioiden käyttö voi olla pelejä luodessa myös perusoletus, jos pelintekijä kokee stereotyypit helpoksi käyttää. Perusolettamuksia hahmoista voi myös tulla tiedostamatta käytettyä, sillä oletukset sukupuolista ovat kulttuuriin sidonnaisia. Kasvamalla tietyssä kulttuurissa ja ympäristössä ihminen muodostaa mielikuvia sukupuolista. Luodessa hahmoa mielikuvat voivat vaikuttaa alitajuisesti esimerkiksi hahmon ulkonäköön.



### 2.3 Fiktio vs Fakta

Yksi pelien naishahmoin liittyvistä ongelmakohdista on hahmon vaatetuksen sopimattomuus peliin. Pelissä, jossa hahmot käyvät taistoa toistensa kanssa, olisi tärkeää hahmojen pukeutua valmiina taisteluun. Kuvassa 16 Syndra-hahmo pelistä League of Legends taistelee vaatetuksessa, joka oikeassa elämässä ei suojaisi iskuilta tehokkaasti.



Kuva 16: League of Legends -pelin hahmo Syndra

Naishahmojen vaatetuksen sopimattomuus pelien vaatimiin taisteluihin harmittaa osaa pelaajista. Pelaajakuntaa puhuttaa tästä teemasta paljon niin kutsuttu bikinipanssari (esimerkki kuvassa 17), joka suojaa hahmon strategiset alueet, muttei auttaisi oikeassa taistelussa.



Kuva 17: Bikinipanssari TERA-pelistä

Pelien tarkoitus on vetää pelaaja mukanaan fantasiamaailmoin. Pelien pääpaino on myöskin viihteellinen, jossa tarkoitus on, että pelaajalla on hauskaa. Menevätkö pelit kuitenkin joskus rajan yli fantasian suhteen? Voiko peleissä mennä rajan yli, kun pelien tarkoitus on kuitenkin viihdyttää pelaajia?

Toinen ongelmakohta naishahmoissa peleissä liittyy naishahmojen vartalonmuotoihin.

Bulimia.com-sivusto on huolissaan pelien luomasta kehonkuvasta naishahmoille. Etenkin nuorten kasvuun voi vaikuttaa median kautta tulevat kuvat (esimerkiksi pelihahmojen) kehoista, jolloin pelintekijöillä on mahdollisuus vaikuttaa siihen, millaisen vaikutuksen he jättävät nuorille kehonkuvasta.

Videopelit pyrkivät tekemään yhä vain realistisempia grafiikoita peleihin taustoja sekä hahmoja ajatellen, mutta hahmojen laihuus pysyy teemana peleissä. Bulimia.com päätti muokata naishahmojen kuvia peleistä vastaamaan paremmin tavallisen naisen mittasuhteita (kuva 18).



Kuva 18: Helena Douglas Dead or Alive 5 –pelistä, bulimia.com-sivun muokkaamana

Muokkauksen myötä hahmo näyttää vähemmän mallimittaiselta naiselta, mutta realistisemmalta naishahmolta. Bulimia.com-sivun artikkelissa ihmetellään sitä, miksi pelintekijät valitsevat hahmojensa mittasuhteiksi mallin mitat, kun he voisivat valita millaiset mitat tahansa hahmoilleen. (Bulimia.com)

Myös Anita Sarkeesian ihmettelee erilaisten naishahmojen vähyyttä peleissä. Naishahmojen samankaltaisuus kehon suhteen voi antaa vääristyneen kuvan pelaajalle pelin arvoista kuvata vain sopusuhtaisia naishahmoja. (Sarkeesian 2016)

## 2.4 Toteutus teoriassa

Oman hahmon toteutus vaatii suunnittelua ja työtä, jos haluaa hahmon tuovan jotain uutta ja positiivista naishahmojen joukkoon.

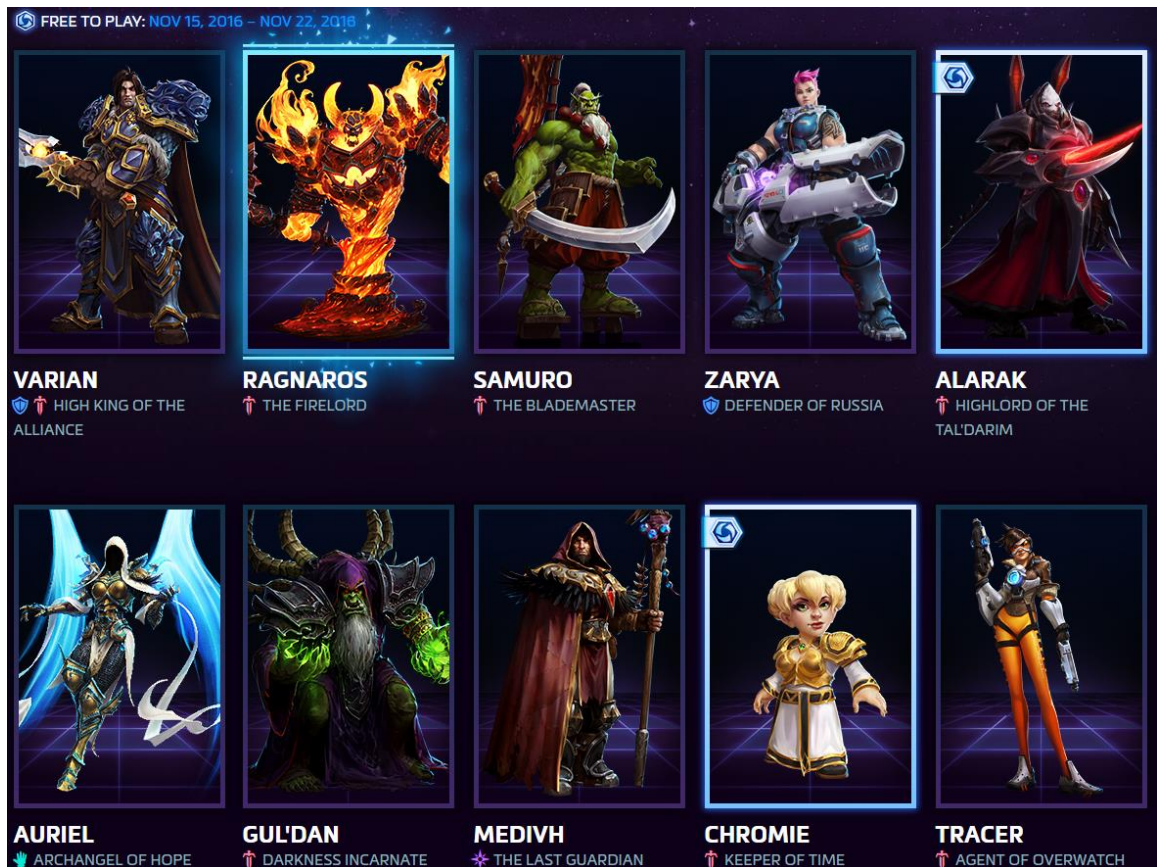
Tärkeää hahmoa luodessa on tehdä erottuva, selkeä siluetti, jota kautta lähtä työstämään hahmoa tarkemmin.

Hahmon tulisi sulautua taustaansa ja ympäristöönsä luontevasti. Kun hahmoa katsoo pelissä, tulisi pelaajalla syntyä mielikuva, että tämä kuuluu peliin ja on yhtä pelin muun grafiikan kanssa.

Etenkin pelit, jotka kehittyvät ajan kanssa ja tuovat hahmoja lisää pelin julkaisun jälkeen, joutuvat pitämään huolta, että tuleva hahmo sopii muiden hahmojen joukkoon.

Esimerkiksi Blizzard Entertainmentin tekemä Heroes of the Storm -peli tuo aika ajoin uuden hahmon Blizzard Entertainmentin eri pelisarjoista yhteen ja samaan peliin. Tällaisissa tapauksissa hahmojen yhteensopivuus ja samankaltainen kuvatyylit on tärkeä suunnitella etukäteen, jolloin hahmot luodaan samoja periaatteita noudattaen. Kuvassa 19 näkyy valikko pelin hahmoista.





Kuva 19: Heroes of the Storm -pelin hahmovalikko

Hahmon tulisi herättää pelaajassa mielikuvia. Hahmon ilme ja asento kertovat paljon tämän luonteesta, vaatetus tämän oloista, puhtaus tämän ympäristöstä, ikä tämän kokemuksista ja niin edelleen. Mitä paremmin hahmo herättää ajatuksia pelaajassa, sitä voimakkaamman mielikuvan pelaaja saa hahmosta.

Kaikkea hahmosta ei tarvitse paljastua pelkän vilkaisun perusteella. Hahmon tarinan edetessä hahmosta voi paljastua yllättäviä puolia, kuten vaikka tämän intohimo ruuanlaittoon, tai eläinten tärkeys hahmolle. Tärkeää kuitenkin on, että hahmo kehittyy jollain tavalla pelin aikana, jolloin pelaaja pääsee samaistumaan paremmin hahmoon ja ymmärtää tämän tehtävää.

### 3 PROJEKTIN KUVAUS

Peliprojekti, jota varten naishahmo luodaan, on toimintapainotteinen 2D-peli. Pelaaja tutustuu peliin hahmon kautta.

Tarinan päähenkilö on taikametsässä asusteleva nuori tyttö, joka kohtaa oudon ilmiön kotiseudullaan: metsään on ilmestynyt leviävä korruptio, joka uhkaa tuhota kaiken jäljessään. Hahmo päättää pelastaa kotimetsänsä, ja hän lähtee selvittämään korruption lähdeä. Matkalla hän löytää keinon taistella korruptiota vastaan, ja tämän avulla hahmo lähtee seikkailemaan syvemmälle metsään.

Peliä pelataan liikuttamalla hahmoa, joka erilaisilla liikkeillä pystyy liikuttamaan puhdistavaa pallomaista objektiä, joka tuhoaa eri pelikentissä olevia vihollisia. Kun kaikki viholliset on kentässä tuhottu, pelaaja pääsee etenemään seuraavalle tasolle. Viimeisellä tasolla pelaajaa on vastassa taisto korruption levittäjästä vastaan, ja tämän tuhoamalla pelaaja voittaa pelin ja pelastaa metsän.

Peliprojekti on tarkoitus tehdä nettiselaimella pelattavaksi. Peliin tulee grafiikan puolesta hahmo ja hahmon animaatiot, viholliset (vihollisesta riippuen animaatiot) sekä taustat ja sen elementit. Jos peliprojekti jatkuu ja aikaa riittää, tulee peliin valikot ja näiden grafiikat.

Minun pääasiallinen osuuteni projektissa on tehdä hahmo ja tämän animaatiot. Myöhemmälle vaiheelle tulee viholliset sekä tarvittavat menugrafiikat. Toinen graafikko, Heta Lampi, tekee peliin taustat ja osallistuu myös menujen luontiin. Peliprojektimme koodin tekee peliimme Antero Juutinen.

#### 3.1 Hahmon tarkoitus ja ominaisuudet

Hahmo on tämän peliprojektin tärkeimpiä osia. Hahmon kautta pelaaja tutustuu pelin maailmaan ja etenee tarinassa.

Tässä tarinassa päähenkilö on nuori tyttö, joka sattumalta tempautuu pelastamaan kotiaan vihollisilta. Hahmolla ei ole muuta valmisteltua pohjatarinaa, joten saan vapaat kädet vaatetuksen ja ulkonäön luomiseen.

Sattumalta sankariksi joutuminen on teema, jota pyrin hyödyntämään hahmoa suunnitellessa ja luodessa. Tämä näkyy esimerkiksi hahmon pukeutumisessa, ulkomuodossa sekä animaatioissa. Hahmo ei ole valmistautunut taistelemaan voimia vastaan, joten hänellä todennäköisesti ei ole yllään parhaimmat vaatteet taisteluun tai tehokasta asetta mukanaan.

Nämä seikat myös tuovat hahmon taustaa esille pelissä. Hahmon ollessa nuori on todennäköistä, ettei hänellä ole paljoa kokemusta taistelusta, mutta sitä enemmän energiaa. Hahmo voi kokea, että hänen tehtävänsä on puolustaa kotimetsäänsä ja samalla näyttää kykynsä. Tietynlainen naiivius nuorella hahmolla toisi uskottavuutta hahmon luontiin.

Hahmoa luodessa koen, että hänen ulkonäkönsä on tärkeää myös heijastella hänen sisäistä olemustaan. Haluan, että hahmo tuo ympärilleen positiivisuutta, joka toimisi tavallaan vastavoimana tarinassa tapahtuvalle pahuudelle. Värikkäät vaatteet tuovat väriä ja lämpöä muuten synkkään ja korruptoituneeseen metsään.

Pyrin myös tuomaan hahmon kautta tavanomaisempaa ja luonnollisempaa lähestymistapaa naishahmoihin peleissä. Teoriassa käydään läpi sitä, miten naishahmot ovat tyypillisesti jaettu kahteen ryhmään: pulassa oleviin neitoihin tai vahvoihin satureihin. Tästä syystä tämän hahmon kohdalla haluan työstää vaihtoehtoa, jossa hahmo ei ole pakotettu vain näihin kahteen rooliin.

Tavanomaisempaa ja luonnollisempaa lähestymistapaa pyrin tuomaan esimerkiksi vaatevalinnoilla. Koen tärkeäksi, että hahmo näyttää viihtyvän vaatteissaan, joten pyrin luomaan hahmolle mukavat ja miellyttävänoloiset vaatteet. Hahmon tulee näyttää nuorekkaalta taikametsän asukilta, joka tempautuu seikkailuun kesken kävelylenkin.

Hahmoa luodessa pohdin myös hänen tarkoitustaan pelissä. Hän on vahingon kautta tullut oman tarinansa sankariksi, joten hänen käytöksestään vielä näkyy epävarmuutta ja pelkoa.

### 3.2 Hahmon luonti

Hahmon luonti lähtee liikkeelle luonnoksilla. Hahmon piirtotyyliksi valitaan mangatyyli yhdessä tiimin kanssa. En ole itse paljoa piirtänyt kyseisellä tyylillä, joten projekti tuo sitä kautta oman haasteensa.

Hahmoa luonnostellessa pyrin hahmottelemaan ensin erilaisia sienimalleja hatuksi. Etsin kuvahaulla erilaisia sienilajikkeita ja kokeilen luonnostella niitä päähineiksi.

Sieniä selatessa päädyn valitsemaan monille tuttuja sieniä. Pelissä hahmo esiintyy hyvin pienikokoisena, (256 pikseliä niin leveys- kuin korkeussuunnassa), joten tunnistaminen on tärkeää. Tunnistettaviksi sienilajikkeiksi päätin valita vahverot sekä karpässienet ja tehdä niistä erilaisia variaatioita.

Luonnostelen myös hahmolle erilaisia hiusmalleja, niin pitkiä kuin lyhyitä. Lyhyet hiukset ovat animoinnin kannalta helpommat, mutta omana toiveena haluan pitää hahmolla pitkät hiukset. Pitkät hiukset kuitenkin tuovat mukanaan lisätyötä. Animointi tulee työläämmäksi niiden kautta, kun hiukset heiluvat hahmon mukana.

Kuvassa 20 näkyvät muutamat versiot hahmoluonnoksista. Kyselen tiimiltä heidän mielipiteitään, ja he kokevat letit sopiviksi nuorelle tyttöahmolle. Lettimalli antaa tyttömäisen kuvan, joka on sopiva nuorelle tarinan päähahmolle. Hattumalleista he pitävät eniten isosta sienihatusta. Pohdinnan jälkeen olen samaa mieltä. Pienikokoinen sienihattu olisi helpoin tehdä, mutta isokokoinen hattu on parhaiten tunnistettava pienikokoisella hahmolla, ja siitä on helppo tehdä sopiva hahmoa varten peliin.





Kuva 20: Luonnostelmat sienihattuisen hahmon hatuista ja hiuksista

Hahmon asu tuo oman haasteensa luonnosteluun, sillä en ole luonnostellut paljoa nuorten tyttöjen asuja. Haluan luoda tyttöhahmolle mekon. Tämä on aika kunnianhimoinen toive, sillä animointi hankaloituu koko ajan sitä mukaa, mitä enemmän hahmolla on irtonaisia osia (pitkät hiukset), tai kevyitä, ilmavia vaatteita (esimerkiksi mekko).

Värit haluan valita luonnonläheisiksi ja lämpimiksi, jotta ne erottuisivat toisen graafikon tekemistä taustaelementeistä. Pyrin myös väreillä tuomaan eloa, tutun tunnetta ja positiivisuutta hahmoon, joka kulkee oudoissa paikoissa. Tämä kontrasti hahmon ja taustan välillä on elementti, jota haluan tuoda peliin. Pelaajan on helppo erottaa sitä kautta, missä hahmo liikkuu, ja se toisi myös pelaajalle tunteen hahmosta, että tähän ei ole korruptio koskenut, eikä tule koskemaan.

Hahmon kasvojen luonti on myös haaste. Peleissä toistuu tietynlainen kaava, millaisia naishahmojen kasvot ovat: sileitä, virheettömiä sekä persoonattomia. Kasvot ovat kuitenkin huono valinta kokeilla luoda jotain uutta tässä projektissa. Sienihattuinen hahmo on pieni ja paljon selin pelaajaan, joten kasvoja ei näy pelissä kunnolla. Hahmo tulee näkymään myös pelin valikoissa (jos aikaa riittää), joten pyrin tekemään kasvoista version, jonka mukaan voi valikkografiikkaa tehdä hahmosta.

Naisten kauneusihanteita läpi käydessä tulee esille tietynlainen kaava. Virheetön ja vaalea iho, suurehkot silmät sekä kasvojen symmetrisyys toistuvat näissä ihanteissa. Näistä iho kiinnitti huomiotani. Mitä jos hahmolla olisi todella paljon pisamia? Voisiko hahmolla olla syntymämerkki kasvoissa? Arvet ovat myös vaihtoehto tuomaan kasvoille epäsymmetriaa, mutta kyseessä olevan hahmon ollessa nuori ja suhteellisen kokematon arvet eivät kuulosta hyvältä vaihtoehdolta.

Mikään näistä ei näy etenkin pelissä hahmosta millään tavalla, hahmon ollessa niin pienikokoinen. Tämä lähinnä liittyy hahmon valikkografiikkaa ajatellen. Se kuitenkin luo hahmolle jotain omanlaista ilmettä erottamaan hänet muiden pelien hahmoista.

Kauneusihanteet hahmoilla ovat valitettavia siinä mielessä, että ne hiovat tunnistettavia piirteitä pois. Hahmojen persoonallinen ulkonäkö olisi hyvä lisä peleihin: sitä kautta pelaajat näkisivät muutakin kuin virheettömyyttä hahmojen ulkonäöissä.

Aiemmin käytyjen vaihtoehtojen lisäksi pohdin, mitä muuta luonnollista hahmo voisi omata kasvoillaan, mitä peleissä hahmoilla ei yleensä näe. Mitä jos hahmolla olisi isohkot etuhampaat? Selitys olisi luonnollinen sillä, että kaikkialla ei ole vastaavaa hammashoitoa, ja tämän projektin hahmo asuu taikametsässä.

Isohkot etuhampaat eivät näy pelihahmolla tämän koon takia, eivätkä ne näkyisi menukuvissakaan kunnolla, mutta ajatus on tärkeä. Nämä pohdinnat eivät hahmon luomisprosessia nopeuta, mutta on hyvä ajatella vaihtoehtoja hahmoa tehdessä. Hahmolle kaunista ja persoonallista voivat esimerkiksi olla isohkot etuhampaat. Isohkoja etuhampaita on monilla ihmisillä, joten miksei peleissäkin voisi joillakin hahmoilla olla?

Hahmoa luonnostellessa aloitan ihmishahmosta, joka on helpompi tehdä kokonaisuutena. Pelissä hahmo on pienikokoisempi versio, kutistettu itse asiassa. Tällä tavalla hahmosta on helpompi luoda pieni ja tunnistettava.

Aloitan hahmojen luonnin siitä, että teen yhden perusvartalon, jonka päälle lähdän rakentamaan erilaisia vaatteita. Vaatetus on helpompi luoda ihmishahmon päälle kuin kutistetun pienhahmon ylle. Periaatteeni vaatteita miettiessä oli, että ne

olisivat mukavan näköisiä hahmon päällä, värikkäitä sekä sopivia nuorelle tytölle metsään.

Tässä vaiheessa keskityn luonnollisuuteen, jota käyn läpi hahmon ominaisuuksissa. Hahmolla tulisi olla yllään vaatteet, joissa hän on kulkenut metsässä jo pidemmän aikaa, ja joissa hän viihtyy. Hahmottelin muutaman vaatteellisen version hahmosta erilaisin värein.

Väreissä pyrin kiinnittämään huomiota lämpimien ja kylmien sävyjen tasapainoon sekä vastaväreihin. Värejä valitessa on hyvä pitää mielessä, että niiden määrä pysyy helposti hallittavissa. Keskityn pitämään värit yksinkertaisina ja toisistaan tarpeeksi erottuvina. Tässä käytän apuvälineenä harmaasävytyökälyä, jonka avulla teen hahmoista harmaasävyversiot, jotka näyttävät värien tummuuserot toisistaan. Sitä hyödyntämällä pystyn tekemään värien erot kunnollisiksi muihin sävyihin, ja huolehtimaan, että hahmo näyttää sopivalta.

Olen jonkin verran aiemmin tehnyt töitä, joissa hahmojen väriskaala pitää huomioida, joten tämä tehtävä on tärkeä harjoitus värien tärkeydelle. Värejä valitessa pyrin myös huomioimaan luonnollisuuden. On tärkeää, että hahmo näyttää luonnolliselta, mutta pientä ripausta magiaa ei tule unohtaa. Onhan hahmo keskellä fantasiamediaa. Kuvassa 21 näkyy luonnostelmat hahmoista muutamia väriskaaloja käyttäen.



Kuva 21: Värilliset luonnokset kolmesta hahmosta samoilla hattumalleilla, mutta erilaisilla vaatteilla. Näistä keskimäinen ja oikeanpuolimmainen valitaan työstettäväksi peliin

Näytän luonnostelmiani tiimilleni, ja he ihastuvat punaiseen sienihahmoon. Hän näyttää parhaiten istuvan heidän mielestään fantasiametsään. Itse pidän haalariasuisesta sienihahmosta. Tämä hahmo tuo minusta parhaiten esille hahmon nuoruuden, ja hahmon värit miellyttävät silmäni parhaiten. Tämä hahmo ei näytä kuitenkaan fantasiamaailman asukilta. Päätän tehdä molemmista versioista luonnokset pienenä hahmona, jollainen hahmo olisi pelissäkin. Tämän avulla voin määritellä, kumpi hahmoista sopii paremmin toisen graafikon taustoihin sekä pelin tunnelmaan.

### 3.3 Muutokset ja niiden perustelut

Pienten hahmojen luonti peliin on hyvää harjoitusta anatomian hallintaan eri mittasuhteissa. Otan mallia mangatyylin chibi-hahmoista, jotka ovat kutistettuja versioita normaalikokoisista mangahahmoista. Näillä hahmoilla päät ovat isokokoisia muuhun kehoon nähden. Varsinkin kädet ja jalat ovat lyhyitä näillä hahmoilla. Tämä luo omat haasteensa animointiin, jotta hahmon liikkeet näyttävät

aidolta. Samalla se myös helpottaa animointia, kun realismia ei tarvitse samalla tavalla noudattaa, vaan tärkeämpää on tehdä liikkeestä hyvännäköinen.

Hahmoja luonnostellessa käytän samaa pohjaa molempiin hahmoihin, jota hieman muokkaamalla teen molemmista hahmoista versiot sekä etupuolelta, että takapuolelta. Käytän samoja värejä hahmoihin kuin heidän isommista versioistaan, ja asetan hahmot toisen graafikon tekemälle pelitaustalle.

Pienet hahmot sopeutuvat hyvin toisen graafikon tekemiin taustoihin. Varsinkin, kun taustaa vaalensi, hahmot näyttävät hyvältä. Etupuolelta hahmot näyttävät pirtsakoilta ja valmiilta taistelemaan korruptiota vastaan (kuva 22).



Kuva 22: Luonnostelmat kutistetuista hahmoista toisen graafikon, Heta Lammen, tekemällä taustalla. Taustaa ei ole muutettu vielä vaaleammaksi, niin kuin tarkoitus on pelissä vaalentaa

Takaapäin, kun hahmojen versiot ovat valmiit, löytyykin sitten ongelmia. Suurimman osan ajasta pelissä hahmo on selin, joten asennon on tärkeä toimia ja näyttää hyvältä. Tässä huomaan, että haalarihahmo ei näyttänyt oikein hyvältä, verrattuna punapukuisen versioonsa (kuva 23).

Päätän lopulta luopua haalaripukuisesta sienihahmosta, ja kiinnittää huomiota enemmän punapukuisen luontiin. Punainen hahmo sopii väreiltään paremmin taustaan, ja tuo eloa peliin esimerkiksi liikkuvalla hameosalla.



Kuva 23: Luonnostelmat sienihattuisista hahmoista takaapäin. Ongelmat näkyvät paremmin takaapäin olevista hahmoista, kuten esimerkiksi punaisen sienihahmon punaisen värin määrä

Hahmojen luonnissa mietin myös sitä, että tarvitsevatko hahmot mustia reunaviivoja. Hahmon ollessa pienikokoinen on hyvä, että reunaviivat ovat. Tämä käy ilmi testauksessa. Ne tuovat pienen lisän eri osien erottamiseen, ja selkeyttävät hahmoa pienessä mittakaavassa. Tätä samaa tekniikkaa käyttää muutkin pelit, joissa hahmot ovat pienikokoisia, ja tausta on monipuolinen.

Viivojen käyttö on tylliseikka peleissä. Koen, että tähän peliin viivojen käyttö selkeyttää hahmon eri osia, ja parantaa hahmon näkyvyyttä, joten käytän viivoja. Perinteisesti mangatyylisissä hahmoissa on ääri viivat, joten päätös tämän hahmon ääri viivojen käytöstä tuntuu hyvältä. Kuvasta 24 näkee Super Paper Mario -pelin esimerkin viivojen käyttöön, jossa hahmot pyritään tuomaan vahvasti esille ja tunnistettavina pienikokoisuudesta huolimatta.

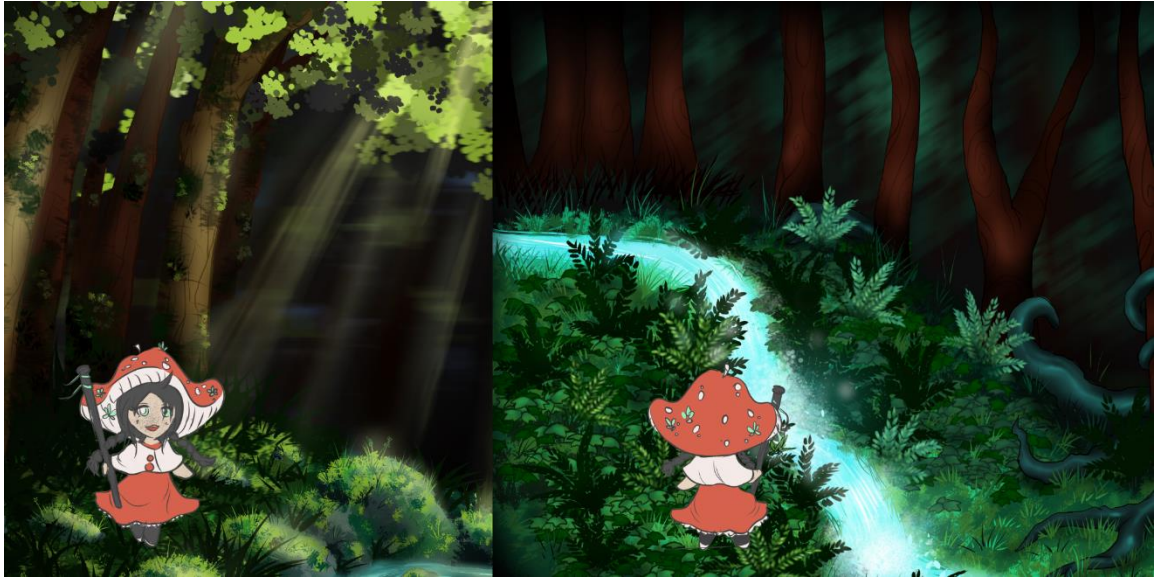




Kuva 24: Esimerkiksi Nintendon Super Paper Mario -pelissä hahmojen ulkoreunat ovat tummia ja paksuja viivoja, mutta hahmojen sisäiset rajat ovat ohuempia tummia viivoja

Punaisen sienihahmon takaakuvatussa hahmossa on kuitenkin ongelmia. Hahmon ollessa takaa punainen kauttaaltaan on vaikeaa hahmottaa, missä kohtaa hahmon vaatetus ja hattu menevät. Ääriviivat eivät selkeytä tarpeeksi hahmoa, kun pelissä hahmon koko on hyvin pieni. Päätän vaihtaa mekon yläosan valkoiseksi. Se tuo varsinkin takaakuvattuun hahmoon hyvin vaihtelua.

Hahmon eri osat heräävät paremmin eloon värien muutosten myötä. Varsinkin pienikokoisena hahmona pelissä on tärkeää, että eri osat erottuvat, ja tämä näkyy yhdistetyssä kuvassa 25. Näissä ei taustaa ole paljoa vaalennettu, eikä hahmon värejä viilattu lopulliseen versioon, joten tummat osat hukkuvat taustaan. Pelissä taustan päälle tulee vaalea kerros, joka pehmentää taustoja, ja tuo hahmoa esiin pelin taustasta.



Kuva 25: Hahmo pelin eri taustoilla nyt pienikokoisempana, ja yläosa on vaihtunut punaiseksi.

Tämän myötä teen niin kutsutun lopullisen version sienihahmosta, josta voi lähteä animoimaan hahmon eri animaatioita peliä varten. Tämä versio tulee saamaan muutoksia animaatioiden myötä, ja hahmoa tulee vielä muokattua myöhemmin, joten lopullisuus version nimessä on vielä auki.

Kuvan 26 hahmosta tulee viaton ja harmiton olo, kun häntä katsoo. Se on tavallaan se kuva, jonka haluan hahmon välittävän pelaajalle. Haluan kuitenkin, että hahmo antaa samalla myös rohkean kuvan itsestään pelaajalle, että tämä hahmo on valmis taistoon korruptiota vastaan.

Tämä harmiton mielikuva syntyy enemmänkin tuosta versiosta, jossa hahmo on kohti pelaajaa. Hahmon ilmeen kautta voi vaikuttaa siihen, miltä hahmo vaikuttaa, joten sitä tulen muokkaamaan.





Kuva 26: Hahmosta tarkennettu ja paranneltu versio ilman varjostuksia

Hahmoa katsoessa tulee kuitenkin sellainen olo, että tämä ei ehkä ole niin mangatyylinen, kuin mitä toivoisin hahmon olevan. Hahmon pään muoto, sekä kasvot voisivat olla erilaiset.

Taustaan nähden hahmo kuitenkin sopii oikein hyvin peliin. Nyt vaalennettuna tausta antaa hahmolle huomion keskipisteen. Varsinkin tummat osat hahmosta näkyvät hyvin vaalennettua taustaa vasten.

Varjojen lisäys tuo hahmoa eloon. Kuvassa 27 hahmolla ovat varjostukset, jotka ovat pehmenneet reunoilta. Tässä taustattomassa versiossa hahmon rajat tulevat paremmin hahmotettavaksi, ja siluetti tarkentuu. Painopiste hahmossa asettuu isoon hattuun. Värejä on myös helpompi tarkastella yksittäisinä, kun tausta ei vie huomiota hahmosta.

Kasvojen pisamat eivät näy tarpeeksi hyvin hahmosta. Pisamat näyttävät rusketukselta tai lialta hahmon kasvoilla. Valikkokuvan hahmo näkyy pelissä isokokoisempana, joten hänelle voi pisamia laittaa näkyviin. Pienemmän hahmon pisamat tulevat muuttumaan.



Kuva 27: Hahmo varjostuksilla sekä ilman taustaa

Hahmo ei kuitenkaan vastaa vielä kasvoiltaan sitä, mitä toivoisin hahmon mangatyyliltä.

Palaan työstämään pienempää hahmoa kasvojen sekä rakenteen puolesta. Rakenteen työstö johtuu siitä, että animaatioita varten on hyvä pilkkoa hahmo osiin, jotta animaation työskentelystä tulee helpompaa ja nopeampaa. Animaatiot ovat aikaasyövää, joten tämä päätös helpottaa myöhempää työskentelyä.

Samalla keskityn hahmon kasvoihin ja niiden ilmeeseen. Muutamaa versiota kutistellessa huomaa, etteivät kasvoissa näkyvät pisamat näy millään tavalla pelissä, eivätkä ne näytä hyvältä, joten jätän ne pois pienhahmon versiosta. Hahmon isommassa versiossa pisamat tulevat näkymään.

Hahmo tulee olemaan pelissä paljon selin pelaajaan, joten kasvoihin liiallinen ajankäyttö on turhaa. Haluan kuitenkin valikkokuvien hahmoa varten tehdä hyvän version pienhahmon kasvoista.

Kuvassa 28 näkyy hahmon muokatut kasvot. Ilme hahmolla on vakavoitunut ja terävöitynyt. Pelissä hahmo näkyy pienenä, joten kasvojen selkeys on hyvä muutos peliä ajatellen.



Kuva 28: Hahmon kasvot ovat muuttuneet, ja hahmon rakenne on muutettu palasiksi. Tämä näkyy esimerkiksi puuttuvista käsistä ja jaloista

Lopulliset versiot hahmosta varjostusten kera näkyvät kuvassa 29. Pelissä ei ole vielä valmiita elementtejä, joilla hahmoa voisi testata pelin sisällä, joten testaus jää grafiikkatyökalujen sisäpuolelle.

Varjostukset hahmolle muuttuivat teräväreunaisiksi. Mangatyyllisissä töissä varjostus on usein teräväreunaista, joten käytän samaa tyyliä pelin hahmoon.



Kuva 29: Lopullinen versio hahmosta teräväreunaisilla varjostuksilla eri suunnista

### 3.4 Kokemukset projektista

Projekti on ollut hyvin opetuksellinen kokemus. Hankin työskentelyäni varten uuden ohjelmiston, Clip Studio Paintin, sillä tiimimme toinen graafikko suosittelee sitä työskentelyyn, ja tarvitsen uutta piirtotyökalua.

Ohjelman käyttö on alkuun hidasta ja hieman takkuisaa, kun monet tuntemani työkalut eroavat työkaluista, joita olen aiemmin käyttänyt eri ohjelmissa (esimerkiksi Photoshopissa). Vaikka olen nyt käyttänyt Clip Studio Paintia jonkun verran, on minulla vielä paljon opittavaa kyseisestä ohjelmasta ja sen käytöstä.

Projektissa olen saanut vapaat kädet työskentelyyn. Sovimme projektin alkuun, että teemme projektia opinnäytetyön ehdoilla, joten projekti etenee aika itsenäisesti jokaisella tiimiläisellä.

Projekti loppupelissä kuitenkin tuntuu enemmän yksilöprojektille kuin tiimiprojektille. Tämä johtuu siitä, että päätökset omaa työtä koskien saa tehdä itsenäisesti, eikä meillä ole ollut tiimipalavereja alkusuunnittelun jälkeen. Tässä kuitenkin huomaa, että hyvä alkusuunnittelu takaa sulavamman lopputuloksen, kuin että lähtee etenemään ilman suunnitelmia.

Projektin edetessä oma kuva hahmosta ja pelistä tarkentuu, ja aiemmista työskentelyistä toisen graafikon kanssa on ollut etua. Olemme työskennelleet muutamassa peliprojektissa yhdessä, ja sitä kautta tunnemme toistemme piirtotavat ja tyylin. Sitä kautta on helppo työskennellä oman työn parissa ja sovittaa grafiikka sopimaan toisen työhön.

Hyvää projektissa on työskentelyvapaus. Suunnitelmamme sienihattuisesta tyttöahmosta, joka asuu taikametsässä, on ainoa ohjeeni hahmon luonnissa, ja muuten olen saanut päättää hahmolle luonnetta sekä vaateista valitsemallani tavalla. Pidän tiimiläiset ajan tasalla hahmon suhteen ja kysele heiltä mielipiteitä, sillä arvostan ja haluan kuulla heidän ajatuksiaan hahmon suhteen.

Tämäkaltaisessa projektissa paremmin voisi toimia tiimin tiiviimpi työskentely. Meidän projektimme tarkoitus on palvella opinnäytetyön tekemisessä enemmän kuin keskittyä peliprojektiksi, joten tiimipainotteisuus kärsii sitä kautta.

Jatko projektissa on vielä auki. Tavoitteenamme on julkaista peli nettiselaimelle, josta sitä pystyy kuka tahansa käydä pelaamassa. Nähtäväksi jää, saadaanko peli pelattavaan muotoon, vai syntyykö siitä jotain aivan muuta.

## 4 POHDINTA

### 4.1 Kokemusten tarkempi kuvaus

Projekti on ollut mukava monessa suhteessa, mutta myös kuluttava. Aikatauluttomuus on ollut yksi poikkeavista tekijöistä muihin peliprojekteihin verrattuna. Työt tehdään kun ehtii –tapa on tuonut oman rentouden tekemiseen, mutta samalla myös passivoinut tekemistä.

Kokemukset hahmon parissa ovat olleet vaihtelevia. Samalla, kun hahmon parissa työskentely on ollut mukavaa, on se samalla ollut hidasta ja viilaamista. Oma tapani tehdä töitä on hidas, sillä olen tarkka tekemiseni kanssa, ja se kuluttaa aikaa.

Värien parissa työskentely on suhteellisen uutta minulle, mutta se on ollut opettavaista. Olen pyrkinyt hyödyntämään aiemmin oppimaani esimerkiksi värien vastakohtaisuuksia ajatellen, sekä värierojen kontrastien huomioimisessa.

Hahmon luonti on ollut miellyttävä prosessi. Hahmot ovat minulle tärkeitä peleissä, ja oman hahmon luonti on mukava haaste minulle. Valinnanvapaus tässä projektissa hahmoa koskien on ollut todella hyvä ja opettavainen kokemus.

Koen onnistuneeni siinä, mihin olen pyrkinyt hahmon luonnissa. Hahmosta tulee päättäväinen mielikuva, joka on valmis taistelemaan lyhyellä varoitusajalla tärkeäksi kokemiensa asioiden puolesta. Tätä olen halunnut tuoda hahmon luonnissa esille.

Hahmon ilme on samalla uhmakas ja äkäinen. Hahmon ilme on muuttunut hieman vahingossa tähän suuntaan. Pelastustehtävissä ei aina ehdi hymyillä, mutta hahmosta on saattanut tulla liian äkäinen hänen luonnettaan ajatellen. Ilme kuitenkin selittää pelaajalle tilanteen vakavuuden. Vaikka hahmo on muuten positiivinen, on metsän lähestyvä tuho pelottava asia, johon hahmon on suhtauduttava vakavasti.

## 4.2 Päätökset

Paljon aikaa on kulunut siihen, että hahmoa ei ollut tullut mietittyä tarpeeksi hyvin projektia varten. Paljon on tullut tehtyä uusiksi.

Hahmo on tullut tehtyä uudelleen muutamaa otteeseen samannäköisenä, mutta eri tavoilla. Luonnostelut ovat säästäneet aikaa, mutta lopulta parempi suunnittelu hahmon rakenteeseen olisi ollut tarvittavaa. Hahmo on ollut hyvä paloitella osiin myöhempää animointia varten. Vaikka paloittelemista koitui lisätyötä, on ratkaisu ollut tärkeä ja animointia ajatellen tärkeä.

Kasvot ovat muokkaantuneet projektin edetessä. Projektin alussa olen kokenut tärkeäksi, että hahmon kasvot ovat olleet tarkkaan mietityt, ja että kasvot olisivat sisältäneet erilaisia elementtejä kuin muiden pelien naishahmojen kasvot.

Loppupelissä kasvoihin on syntynyt ymmärrys, että hahmon kasvoja ei näy pelin aikana paljoakaan, jolloin vain menukuvissa (joiden mukaantulemisesta projektiin ei vielä ole tietoa) hahmo tulisi näkymään täysikokoisena ja kasvoiltaan.

Animointiprojekti ei ole tullut mukaan tähän osaan projektia. Animointi on oleva osa peliä myöhemmin, jos projekti saa jatkoa, mutta jatko ei ole vielä varmaa projektille. Tärkeintä projektissa on ollut hahmon valmistuminen. Projektin jatkuessa valmius tehdä hahmolle animaatiot on hyvä.

## 4.3 Hahmon arviointi pelissä

Projektia varten koodia ei ole saatu toimimaan, joten hahmoa ei ole pystytty tarkastelemaan toimivana kokonaisuutena pelissä. Taustoihin hahmo on sopeutunut hyvin.

Jos projekti jatkuu ja valikot peliin tehdään, hahmo tulee suurikokoisena ja tarkempaan näkyviin peliin. Hahmo on valmiiksi luotu, jolloin valikkohahmon luonti on vain tekemisestä kiinni.

Parhaiten hahmon ovat taustasta eloon tuoneet värit sekä iso sienihattu. Paljon jää arvailun varaan, miltä hahmo näyttää animaatioiden kanssa toimivassa

pelissä, mutta olen tyytyväinen hahmoon. Varjojen muutos teräviin toi pelimäisemmän tunnun hahmoon, ja nyt hahmo erottuu selvemmin taustasta.

#### 4.4 Tulevaisuuden pelit ja niiden hahmojen luonti

Toivon pelihahmojen monipuolisuuden lisääntymistä peleissä. Nykyinen kehitys monipuolisuudessa on lupaavaa. Jos tämä kehitys jatkuu ja leviää pelien ulkopuolelle, voi ihmisten käsitys monipuolisuuteen ja erilaisuuteen parhaimmillaan lisääntyä ja parantua.

Toinen tapa lisätä erilaisuutta peleissä on pelien laajempi markkinointi sekä kohderyhmien laajentaminen. Pelit, joiden oletetaan kiinnostavan vain miehiä, voivat kiinnostaa myös naisia ja toisin päin.

Peleillä on valtava potentiaali opettaa ja tuoda lisää tietoisuutta pelaajilleen. Esimerkiksi opetuspelien hyötyä ollaan vasta löytämässä, ja oikein toteutettuna opetuspelejä on nautinnollinen kokemus pelaajalle, joka on myös ehkä huomaamattakin oppinut paljon pelin myötä.

Mitä tulevaisuus tuokaan hahmoja ajatellen, toiveena on, että tasa-arvoisuus hahmoin ja pelaajiin lisääntyy. Pelit tulevat kalliimmaksi tuottaen hahmovaihtoehtojen lisääntyessä, mutta pelaajien valinnanvapaus lisääntyy. Pelien potentiaali voinee piillä valinnoissa; kun pelaaja saa määrätä, millaisella hahmolla hän pelaa, tyytyväisyys peliä kohtaan voi nousta paljon.

Pelaajien huomioiminen pelaajina sukupuolen sijaan voi parantaa pelaajien asemaa pelejä markkinoidessa. Tämä huomioiminen voi tavallaan myös parantaa pelintekijöiden tekemistä pelien suhteen: esimerkiksi kun tekeminen keskittyy pelin parantamiseen kohderyhmiin keskittymisen sijaan, voi tulos miellyttää isompaa pelaajakuntaa, kun kohderyhmänä eivät ole vain miehet.



## LÄHTEET

### Kuvat:

Kuva 1: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/fd/Donkey\\_Kong\\_Gameplay.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/fd/Donkey_Kong_Gameplay.png)

Kuva 2: [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)

Kuvat 3 ja 4: <http://www.polygon.com/2015/3/5/8153213/the-games-industry-is-wrong-about-kids-gaming-and-gender>

Kuva 5: <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>

Kuva 6: <http://www.chimpsahoy.com/wp/wp-content/uploads/images//2011/01/silhouettes.jpg>

Kuva 7: [http://www.gamecareerguide.com/features/854/the\\_aesthetics\\_of\\_unique\\_video\\_.php](http://www.gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php)

Kuva 8: <http://www.gamesgrabr.com/blog/2016/01/07/the-evolution-of-lara-croft/>

Kuva 9: <https://www.tombraider.com/en-us/media>

Kuva 10: [https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content\\_folder\\_media/3IGZEFJ1IR61407871974081.jpg](https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content_folder_media/3IGZEFJ1IR61407871974081.jpg)

Kuva 11: [https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content\\_folder\\_media/HZPDUAC7OPHK1407871973786.jpg](https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/content_folder_media/HZPDUAC7OPHK1407871973786.jpg)

Kuva 12: <http://modcraft.superparanoid.de/viewtopic.php?f=7&t=8099>

Kuva 13: <https://hydra-media.cursecdn.com/overwatch.gamepedia.com/6/6d/Zarya-portrait.png?version=3823c996ddaac40a5e15bb3f8c464c26>

Kuva 14: <https://www.dragonage.com/media/cache/full/content/dam/ea/DragonAgeInquisition/news/06132014/cassandra-news-screenshot.jpg>

Kuva 15: <http://gw2101.gtm.guildwars2.com/global/includes/images/screenshots/sylvari/sylvari-06.jpg>

Kuva 16: [http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Syndra\\_0.jpg](http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Syndra_0.jpg)

Kuva 17: [http://img5.mmo.mmo4arab.com/news/2011/01/31/tera/castanic\\_01.jpg](http://img5.mmo.mmo4arab.com/news/2011/01/31/tera/castanic_01.jpg)

Kuva 18: <http://www.bulimia.com/examine/video-games-realistic-body-types/>

Kuva 19: <http://us.battle.net/heroes/en/heroes/#/>

Kuva 24: <http://www.nintendo.com/games/detail/super-paper-mario-wii-u#media>

## Tekstit:

Prahl, K. 2012. Sex sells, but women and videogames deserve better. PlayStation Universe, 21.6.2012. Viitattu 29.11.2016. <http://www.psu.com/feature/15848/Sex-sells-but-women-and-videogames-deserve-better>

Arteta, C., Khairi, H. & Rabat, L. Objectification of Women in Video Games. Viitattu 29.11.2016. <http://www.salzburg.umd.edu/unesco/objectification-women-video-games>

Burns, S. 2014. No female leads in Assassin's Creed Unity 'unfortunate but a reality of game development' - Ubi. Videogamer, 11.6.2014. Viitattu 29.11.2016. <https://www.videogamer.com/news/no-female-leads-in-assassins-creed-unity-unfortunate-but-a-reality-of-game-development-ubi>

Orry, J. 2014. Assassin's Creed Unity has 'strong female characters' – they're just not playable says Ubisoft. Videogamer, 12 Jun 2014. Viitattu 29.11.2016. <https://www.videogamer.com/news/assassins-creed-unity-has-strong-female-characters-theyre-just-not-playable-says-ubisoft>

Cooper, J. 11.6.2014. Viitattu 29.11.2016. <https://twitter.com/gameanim/status/476638349097058304?lang=fi>

Kuchera, B. 2012. Games with exclusively female heroes don't sell (because publishers don't support them). The Penny Arcade Report, 21.11.2012. Viitattu 29.11.2016. <https://web.archive.org/web/20130321064024/http://www.penny-arcade.com/report/article/games-with-female-heroes-dont-sell-because-publishers-dont-support-them>

Brightman, J. 2015. Women in Games: Everyone needs a hero. Gamesindustry.biz, 11.2.2015. Viitattu 29.11.2016. <http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-02-10-women-in-games-everyone-needs-a-hero>

Sales, Demographic, and Usage Data. Entertainment Software Association, 2014. Viitattu 29.11.2016. [http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA\\_EF\\_2014.pdf](http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf)

Hall, C. 2015. The games industry is wrong about kids, gaming and gender (update). Polygon, 5.3.2015. Viitattu 29.11.2016. <http://www.polygon.com/2015/3/5/8153213/the-games-industry-is-wrong-about-kids-gaming-and-gender>

Matthew, E. 2012. Sexism in Video Games [Study]: There Is Sexism in Gaming. 6.9.2012. Viitattu 29.11.2016. <http://blog.pricecharting.com/2012/09/emilyami-sexism-in-video-games-study.html>

Kuchera, B. 2012. Games with exclusively female heroes don't sell (because publishers don't support them). The Penny Arcade Report, 21.11.2012. Viitattu 29.11.2016. <https://web.archive.org/web/20130321064024/http://www.penny-arcade.com/report/article/games-with-female-heroes-dont-sell-because-publishers-dont-support-them>

Hamm, S. 2010. The Aesthetics of Unique Video Game Characters. GameCareerGuide, 20.5.2010. Viitattu 29.11.2016. [http://www.gamecareerguide.com/features/854/the\\_aesthetics\\_of\\_unique\\_video\\_.php](http://www.gamecareerguide.com/features/854/the_aesthetics_of_unique_video_.php)

Frauenrollen in Computerspielen, Süddeutsche Zeitung, 19.12.2012. Viitattu 29.11.2016. <http://www.sueddeutsche.de/digital/frauenrollen-in-computerspielen-sexspielzeug-1.1554509-2>

Gittleson, K. 2014. Why does sexism persist in the video games industry?. BBC, 13.6.2014. Viitattu 29.11.2016. <http://www.bbc.com/news/technology-27824701>

Video game characters with average body types. Bulimia.com. Viitattu 29.11.2016. <http://www.bulimia.com/examine/video-games-realistic-body-types/>

Sarkeesian, A. 2016. All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games. Feminist Frequency, 1.9.2016. Viitattu 29.11.2016. <https://feministfrequency.com/video/all-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games/>