

TERATOFILIAN HYÖDYNTÄMINEN VISUAALISEN MEDIAN HAHMOSUUNNITTELUSSA.

Kuinka kauaksi inhimillisistä hahmoista viedyt hahmosuunnitelmat herättävät kuluttajassa eroottista mielenkiintoa klassisten hirviölajien osalta vuonna 2025?

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Visuaalinen suunnittelu

Tekijä: Kit Yrjänä

Opinnäytetyön otsikko: Teratofilian hyödyntäminen visuaalisen median hahmosuunnittelussa

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2026

Sivumäärä: 57

Vuoden 2020 jälkeen sosiaalisessa mediassa on noussut esiin trendejä, kuten ”hear me out -kakku” ja ”smash or pass”, joissa kuluttajat tuovat esiin omia eroottisia mieltymyksiään erilaisia hahmoja kohtaan. Eroottinen kiinnostus hirviöitä kohtaan, eli teratofilia on edelleen vahva osa näitä trendejä. Kirjoittaja on opinnoissaan erikoistunut hahmosuunnitteluun ja aina nauttinut klassisiin hirviölajeihin liitettävistä muodoista ja tarinoista. Kirjoittaja näkee näiden trendien ja teratofilian epäsuorana ilmaisena mainontana hahmon alkuperäisprojektille, jota voi ja kannattaa tietoisesti hyödyntää.

Tutkimuksen tavoitteita olivat suosituimman kolmesta ulkomuotokategoriasta selvittäminen tutkimuksessa käytettyjen aineistojen avulla, sekä klassisten hirviöhahmojen hahmosuunnittelussa käytettävien ohjenuorien löytäminen ja esille tuominen tutkimuksen tulosten perusteella.

Tutkimus toteutetaan jakamalla aineiston klassiset hirviöhahmot yhteen kolmesta kategoriasta, joista jokainen edustaa omaa astettaan tavallisesta ihmisestä eroavasta hahmosta. Kategoriat ovat inhimillinen, hirviö ja peto. Tietoperustana tutkimuksessa käytetään teratofilian ja hahmosuunnitelman käsitettä, hirviöiden ja klassisten hirviöiden määrittäviä, sekä kirjallisuuden määrittäviä romantiikalle ja erotiikalle. Lisäksi tutkimuksessa käydään lävitse Phoebe Santillanin Bump in the night: A look at monster attraction through evolutionary mate choice tutkimuksen tuloksia.

Päätutkimusmenetelmänä tutkimuksessa käytettiin laadullista tutkimusta, eli kvalitatiivista tutkimusta. Tarkempaan tutkimusmenetelmänä käytettiin tyypittelyä. Tutkimuksesta tavattiin myös määrällisen tutkimuksen piirteitä. Aineistona on käytetty tutkimuksen rajausten mukaisia klassisia hirviöhahmoja esittäviä kansikuvia Goodreads.com, sekä kuluttajien luomia taideteoksia Rule34.xxx verkkosivustoilta.

Tuloksista selvisi, että kiinnostus kolmen kategorian hahmojen välillä oli tutkimusosien tulosten ajoittaisista painottumisista huolimatta tasainen. Tästä voidaan tehdä johtopäätös, että kaikenlaiset klassiset hirviöhahmot voivat saada yhtä lailla kuluttajilta eroottista huomiota osakseen, riippumatta siitä kuinka kaukana näiden hahmojen ulkomuoto on viety tavallisesta ihmisestä. Lisäksi tutkimus nostaa esiin huomioita, joita hahmosuunnittelija voi käyttää hyväkseen työssään.

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Program in Communication
Option of Visual Communication

Author: Kit Yrjänä

Title of thesis: Utilization of teratophilia in visual media's character creation.

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2026

Number of pages: 57

This study takes a look at monster attraction (teratophilia) inspired by social media trends like the "hear me out cake" and "smash or pass". Study aims to figure out how far a character's design from a classical monster race can or should be taken from a standard human, for it to still gain erotic interest from the consumer.

Study is conducted by dividing gathered data into three categories, of which each depicts a different degree of difference compared to a standard human. These categories are human-like, monster, and beast.

Study used qualitative research methods, but it showcases traits of quantitative research. Study's knowledge base consists of studies of concepts and meanings of teratophilia, character design, classic monster species, and erotica and romance in literary context.

Study shows that you can remove a character design far from that of a standard human's likeness and still gain erotic interest from consumers. Results show that the three categories are almost even in points and percentages. Study also brings up points regarding a character's body type, gender, and characteristics that the character designer may use or keep in mind in his work, in order to gain or avert erotic interest towards the monster character depending on the intended consumer base.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ.....	3
ABSTRACT.....	4
SISÄLLYS.....	5
1 JOHDANTO	7
2 TIETOPERUSTA.....	9
2.1 Teratofilia	10
2.2 Hirviö ja klassiset hirviölajit.....	10
2.3 Hahmosuunnitelma	12
2.4 Paranormaali romantiikka ja hirviö erotiikka	12
2.5 Bump in the night: a look at monster attraction through evolutionary mate choice.....	13
3 TUTKIMUS JA SEN TOTEUTUS.....	17
3.1 Laadullinen tutkimus.....	17
3.2 Tyypittely.....	18
3.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus	18
3.4 Aineiston kategoriointi	18
3.4.1 Inhimillinen	19
3.4.2 Hirviö.....	19
3.4.3 Peto.....	20
3.5 Ensimmäisen tutkimusosan aineisto ja valintaperusteet.....	20
3.6 Toisen tutkimusosan aineisto ja valintaperusteet.....	23
3.7 Hirviölajit	25
3.7.1 Ihmissusi	26
3.7.2 Demoni.....	28
3.7.3 Kummitus	29
4 TULOKSET	31
4.1 Goodreads.com.....	31
4.1.1 2020-2024	31
4.1.2 2025	34
4.2 Toinen osa	36
4.2.1 Ihmissusi	37

4.2.2	Demoni.....	39
4.2.3	Kummitus	40
4.3	Tutkimuksen kokonaistulokset kolmen ulkomuotokategorian välillä ..	42
5	POHDINTA.....	44
5.1	Sukupuolijakauma	45
5.2	Kirjallisuudessa tapahtunut muutos	47
5.3	Petomaiset olennot	49
5.4	Hirviömäiset skaalan olennot.....	50
5.5	Inhimilliset olennot.....	51
5.6	Yhteenveto	52
	LÄHTEET.....	54

1 JOHDANTO

Hirviöhahmot ovat osa useita erilaisia mediaprojekteja. Varsinkin pitempään tunnetut, klassiset hirviölajit ovat toimineet erilaisten tarinoiden antagonistien roolissa, tai tämän apulaisina jo keskiajan tarinoista lähtien. Vuoden 2020 jälkeen on kuitenkin nähty selkeä muutos suhtautumisessa hirviöhahmoihin sosiaalisessa mediassa. Sosiaalisen median alustoilla on tavattu useampaa erilaista trendiä, joissa käyttäjät ilmaisevat mitkä hirviöhahmot tai lajit ovat heidän mielestään eroottisesti puoleensavetäviä. Esimerkkejä näistä trendeistä ovat "Hear me out kakku" sekä "smash or pass". Näihin trendeihin ovat ottaneet osaa myös suuremman seuraajakunnan omaavat julkisuuden henkilöt, joka on auttanut tuomaan eroottisen kiinnostuksen hirviöitä kohtaan, eli teratofilian, suuremman yleisön tietoon. Vielä ei ole kuitenkaan tehty laajempaa tutkimusta siitä, kuinka kauas ihmisestä viety hirviöhahmo voi olla tai mitä piirteitä siltä tulisi ulkomuodollisesta kokonaisuudesta löytyä, että tämä herättää kuluttajissa seksuaalista kiinnostusta. Tutkimuksen tavoitteena onkin siis selvittää, kuinka kauaksi inhimillisistä hahmoista viedyt hahmosuunnitelmat herättävät kuluttajassa eroottista mielenkiintoa klassisten hirviölajien osalta vuonna 2025.

Kirjoittaja on itse ollut jo pitkään kiinnostunut erilaisista yliluonnollisista hahmoista ja juuri pitempään tunnetuista hirviölajeista erilaisissa medioissa. Tämän lisäksi kirjoittaja on medianomin opintojensa aikana erikoistunut hahmosuunnitteluun, joka yhdistettäessä mielenkiintoon psykologian seksuaalisia ilmiöitä kohtaan, luo tutkimuksesta mielekkään aiheen kirjoittajalle.

Kirjoittajan kokee tutkimuksen aiheesta tärkeäksi, jotta teratofiliaa ja siihen liittyviä trendejä, sekä kasvavaa sosiaalista ilmiötä voidaan ymmärtää ja hyödyntää erilaisten mediaprojektien hirviöhahmojen hahmosuunnittelussa. Nämä sosiaalisten medioiden trendit toimivat ilmaisena mainontana hahmojen alkuperäisille mediaprojekteille, jonka takia kirjoittaja uskoo näiden tietoisesti hyödyntämisen olevan eduksi koko projektille. Tutkielman tavoitteena on toimia oppaana alan hahmosuunnittelijoille siinä, mitä kannattaa ottaa huomioon hirviöhahmon

ulkomuodossa, herättääkseen tai välttääkseen hahmoon kohdistuvaa seksuaalista mieltymystä.

Tutkimustyö toteutetaan laadullisella tutkimusmenetelmällä, mutta sisältäen piirteitä määrällisestä tutkimuksesta. Laadullisen tutkimusmenetelmiä hyödynnetään rajaamaan aineistossa käytettävät hirviöhahmot kolmeen ihmisestä asteittain poikkeavaan kategoriaan, niin yleisesti kuin lajin sisäisesti. Aineoston pohjana toimivat kuluttajien tekemät, sekä näiden suosiossa olevat hirviöhahmot. Jakamalla nämä hirviöhahmot tyypittelyä käyttäen, saadaan lopullista analyysiä varten selkeää, numeraalista dataa jokaisen kategorian osalta. Lopullisessa analyysissä näitä numeraalisia tuloksia käytetään suosituimpien eroavaisuusasteiden selvittämiseen, sekä mitä piirteitä nämä pitävät sisällään. Huomioimalla tyypittelyn tulokset, sekä muut analyysistä ja tietoperustasta havaittavat tiedot, tutkimus pyrkii kokonaisvaltaiseen ymmärrykseen siitä, mitä juuri kuluttajat pitävät eroottisesti kiinnostavina piirteinä ja kokonaisuuksina ulkomuodollisesti.

2 TIETOPERUSTA

Tässä osiossa käydään lävitse eri termit ja muu tutkielman pohjana toimiva tietoperusta. Ensimmäisenä käsitellään termiä teratophilia, sekä sen iteraatiota “monster fucker”.

Seuraavaksi käydään lävitse tutkielman osalta tarvittavaa tietoa hirviöistä, millaiset olennot luokitellaan hirviöksi ja millaisia ovat klassisena pidettävät hirviöhahmot. Kolmanneksi käyn lävitse termit hahmo ja hahmosuunnittelu.

Toiseksi viimeisenä perehdytään kirjallisuuden tyyllilajeihin paranormaali, romantiikka, paranormaali romantiikka, sekä erotiikkaan. Näiden pohjalta saadaan tutkimuksen ensimmäisen osan aineistona käytettävien teosten jakamat hakusanat.

Viimeisessä tietoperustan osassa käydään läpi tuloksia Phoebe Santillan tutkielmasta *Bump in the night: A look at monster attraction through evolutionary mate choice*. Tutkimuksessa selvitettiin mitkä hirviölajit olivat kuluttajien mielestä viehättävimpiä, sekä millaiset yksittäiset hirviömäiset piirteet ovat kuluttajien mieleen. Lisäksi esitän hypoteeseja liittyen hahmosuunnitteluun ja oman tutkimukseni lopputuloksesta.

Käymällä nämä tietoperustan osat lävitse, on helpompi käsitellä ja ymmärtää tutkimusta ja sen tuloksia, sekä mahdollisuuksien mukaan käyttää niitä apuna erilaisten mediaprojektien hirviöhahmon ulkomuodollisia piirteitä suunniteltaessa.

2.1 Teratofilia

Termi teratofilia (teratophilia) tarkoittaa seksuaalista kiinnostusta hirviötä kohtaan. Etuliite terato on muinaista kreikkaa ja tarkoittaa sanaa hirviö, mutta lääketieteessä sana viittaa synnynnäiseen poikkeavuuteen (birth defect). Tässä tutkielmassa termiä teratofilia käytetään kuvaamaan seksuaalista kiinnostusta fiktiivisiä hirviötä kohtaan.

Teratofilia voidaan periaatteessa luokitella parafiliaksi (paraphilia), mikäli verrataan teratofilian määritettä parafilian määritteeseen (Fisher, K. & Marwaha, R. 6.3.2023; Terveyskirjasto 14.5.2025). Se voidaan myös muiden parafilioiden mukaisesti määritellä seksuaaliseksi kohdehäiriöksi (paraphilic disorder), mikäli tällaiset seksuaaliset ajatukset ovat pakonomaisia, jatkuvat yli kuusi kuukautta ja tuottavat itselle tai toiselle kärsimystä, vahinkoa tai häiritsevät normaalia elämää. (Terveyskirjasto 17.1.2025.) Teratofiliasta parafiliana ei kuitenkaan ole selkeää kirjausta luotettavassa lähteessä. Teratofilia voidaan myös määritellä sekä ymmärtää joko kinkkinä tai fetissinä, mikäli sillä viitataan ei pakonomaiseen seksuaaliseen mieltymykseen. Vaikka tästäkään ei ole selkeää kirjausta luotettavassa lähteessä. Tässä tutkielmassa teratofiliaa käsitellään ei pakonomaisena tai vahinkoa aiheuttavana epätyypillisenä seksuaalisen kiinnostuksen muotona, eli kinkkinä, fetissinä tai parafiliana.

Termi monster fucker (MF) on slangisana, jolla viitataan henkilöön, jolla on teratofilia (Santillan, P. 2024, 22). Termi on laajemmin puhekielessä ja sosiaalisessa mediassa käytetty termi, joka toimii synonyymina teratofilille. MF on myös teratofiilien käyttämä termi, jolla he kuvailevat omaa kiinnostustaan hirviötä kohtaan.

2.2 Hirviö ja klassiset hirviölajit

Sanalla hirviö tarkoitetaan hirveää ja luonnotonta olentoa tai asiaa, joka on yleensä pelottava tai muutoin kauhua herättävä (Kielitoimiston sanakirja 2024;

Merriam-Webster 28.3.2026; Risingshadow s.a. a; Suomi Sanakirja s.a). Yleensä hirviöt kuvataan normaaleista ihmisistä poikkeavina pahuutensa, voimansa, hallitsemattomuutensa sekä groteskiin ulkomuotoonsa liittyvien piirteiden vuoksi. Tässä tutkimuksessa käsitellään hirviöitä, jotka luokitellaan taruolennoiksi. Nämä hirviöt ovat siis ihmisten kertomista tarinoista ja myyteistä tuttuja olentoja, mutta joita ei ole oikeasti olemassa tai tieteen tuntemia.

Tätä tutkielmaa varten hirviö käsitetään olentona, joka kattaa seuraavat kriteerit: Poikkeava ulkomuodossaan tai kyvyissään ihmisestä tai tieteen tuntemista eläimistä. Jonka teot tai olemus kuvataan suurimmaksi osaksi pahaksi tai vahinkoa aiheuttavaksi. Olento, joka kattaa taruolennon kriteerit.

Tässä tutkielmassa klassisella hirviölajilla tarkoitetaan sellaisia lajeja, jotka ovat olleet osana ihmisten tarinoita ja myyttejä jo pidempään. Pääasiallisesti näillä hirviöillä ja termillä "klassinen hirviölaji" viitataan niihin lajeihin, jotka sopivat seuraavien kirjallisuudessa tavattujen hirviöiden alalajeihin:

Myyttiset hirviöt, joiden alkuperä on antiikin tarinoissa ja kansanperinteen kertomuksissa. Tällaisia lajeja ovat esimerkiksi minotaurit, kentaurit, lohikäärmeet, krakenit, sekä keijut. Kauhun hirviöt, eli hirviölajit, jotka nähdään usein osana kauhukirjallisuutta. Nämä olennot kuvastavat yleensä ihmisen pimeää puolta sekä elävien olentojen hallitsemattomia vaistoja, olematta kuitenkaan itse ihmisen. Esimerkkeinä näistä lajeista ovat vampyyrit, ihmissudet, demonit, epäkuolleet ja kummitukset. Tietokirjallisuuden hirviölajeilla viitataan avaruusolentoihin, geneettisesti muokattuihin olentoihin ja kokeiluihin kuten hybrideihin, sekä robotteihin. (Risingshadow s.a. a.)

Hyvänä lisäneuvona klassisen hirviölajin havainnollistamisessa tämän tutkimuksen kontekstissa on se, että mikäli kyseinen laji voidaan kuvitella halloweena-suksi 1960 –luvulla, se lasketaan luultavasti myös klassiseksi hirviölajiksi.

2.3 Hahmosuunnitelma

Hahmo, eli fiktiivinen tai kuvitteellinen hahmo tarkoittaa erilaisissa medioissa ja tarinoissa esiintyvää kuvitteellista visuaalista olentoa tai objektia, jolle on annettu persoona eli personoitu ja joka on narratiivisesti hyödynnettävissä (Laulainen, L. 26.4.2016, 9–10). Hahmosuunnittelu on hahmon kokonaisuuden tai yksittäisen osan suunnittelua. Hahmon loppuun suunniteltua kokonaisuutta kutsutaan hahmosuunnitelmaksi. Tässä tutkimuksessa keskitytään hahmosuunnitelman visuaaliseen osaan, eli siihen, millainen kuvitteellisen hahmon visuaalisesti havaittava ulkomuoto on.

2.4 Paranormaali romantiikka ja hirviö erotiikka

Paranormaali tarkoittaa tieteellisesti selittämätöntä, eli jotain, mitä tiede ei pysty selittämään eli yliluonnollista (Goodreads s.a. a; Kielitoimiston sanakirja 2024b; Kielitoimiston sanakirja 2024b). Kirjallisuuden tyylilajina tällä viitataan teoksiin, joissa esiintyy niin olentoja kuin tapahtumia, joita ei voida selittää tai tunnisteta nykytieteen silmissä. Tällaisia olentoja ovat fiktiiviset olennot ja hirviöt, joiden alkuperä on tarinoissa, myyteissä ja populaari kulttuurissa.

Romantiikalla tarkoitetaan kirjallisuuden tyylilajia, joissa rakkaus ja muut romanttiset ihmissuhteet toimivat teoksen pääteemoina (Kielitoimiston sanakirja 2024c; Risingshadow s.a. b; Romance Writers of America s.a). Romantiikan tyylilajiin kuuluvissa kertomuksissa kuvaillaan miten kaksi tai useampi hahmo rakastuu ja millaisia esteitä, sekä ongelmia näiden välinen suhde kokee.

Paranormaalista romantiikasta puhuttaessa, puhutaan tyylilajista, jossa esiintyy sekä paranormaaleja, että romanttisia elementtejä. Näissä teoksissa romanssi keskittyy yleensä ihmisen ja jonkin paranormaalin olennon tai hirviön välille. (Risingshadow s.a. c).

Erotiikka tarkoittaa sellaista taiteellista tai kirjallisuuden teosta, jossa on selkeitä eroottisia eli aistillisen rakkauden elementtejä (Kielitoimiston sanakirja 2024d; Merriam-Webster 12.3.2026; Risingshadow s.a. c). Näissä teoksissa eroottiset

suhteet ovat suuressa osassa kokonaiskuvaa tarkasteltaessa, eikä näiden osuutta teoksessa olisi mahdollista poistaa, ilman suuria muutoksia tai vahingon tekemistä jäljelle jäävään osaan. Eroottisissa teoksissa keskitytään romanttisen kohtaamisen lisäksi fyysisen vetovoimaan. Näissä teoksissa erotiikka ja seksuaalinen kanssakäynti voi olla joko pelkästään kevyttä ja aistillista, hyvin graaffista tai jotain näiden kahden väliltä. Yksittäinen eroottinen teos voi kuulua oikeastaan mihin tahansa kirjalliseen tyyliin, riippuen teoksen muusta kontekstista.

Yhdistämällä nämä termit keskenään, saadaan hakusanat paranormaali romantiikka (paranormal romance), paranormaali erotiikka (paranormal erotica), hirviö romantiikka (monster romance), sekä hirviö erotiikka (monster erotica). Olen käyttänyt näitä neljää hakusanaa kerätäkseni tutkimusmateriaalia tutkimukseni ensimmäisen osan aineistoon.

2.5 Bump in the night: a look at monster attraction through evolutionary mate choice

Phoebe Santillan, Californian osavaltion yliopistosta vuonna 2024 tekemässä tutkimuksessa nimeltä "BUMP IN THE NIGHT: A LOOK AT MONSTER ATTRACTION THROUGH EVOLUTIONARY MATE CHOICE" (Santillan, P. 2024). kuluttajia pyydettiin vastaamaan joukkoon kysymyksiä, joissa käsiteltiin erilaisten fiktiivisten hirviöiden puoleensavetävyyttä. Tutkimukseen oli merkattu erinäiset osuudet tunnetuille fiktiivisille hirviöhahmoille, tunnetuimmille ja klassisille hirviölajeille, yksittäisille hirviöissä tavattaville ulkoisille piirteille, sekä erilaisille luonteenpiirteille. Tutkimusta jaettiin erilaisilla sosiaalisen median alustoilla, kuten Reddit -sivustolla. Tutkimukseen osallistui yhteensä lähes 2000 vastaajaa kaikista sukupuolista ja seksuaalisista suuntauksista. Tutkimuksessa pyydettiin vastaajia määrittämään arvioitavan kohteen puoleensavetävyyttä asteikolla unattractive (epäviehättävä) - slightly unattractive (hieman epäviehättävä) - no opinion (ei mielipidettä) - slightly attractive (hieman viehättävä) - attractive (viehättävä). (Santillan, P. 2024, 66, 103). 23 tutkimuksessa mukana olleen hirviölajin kohdalla tulokset olivat seuraavat:

Viehättävä (attractive) lajeja oli tutkimuksen vastausten perusteella yhteensä 15. Puoleensavetävin laji oli demoni (demon), jonka kohdalla 69.2 prosenttia vastaajista piti lajin edustajia viehättävinä. Muita lajeja, joita vastaajat pitivät viehättävinä: Haltija (elf) 54.8 %, vampyyri (vampire) 54.5 %, avaruusolento (alien) 52.7 %, merenneito (mermaid) 46.4 %, enkeli (angel) 45.9 %, androidi/animatrooni (android/animatronic) 43.2 %, matelijaihmiset (reptile people) 42.0 %, örkki (orc) 40.5 %, minotauri (minotaur) 39.6 %, kentauri (centaur) 35.4 %, lepakko ihmiset (bat people) 33.2 %, fauni (faun) 32.5 %, limaolennot (blob/slime creatures) 30.9 % ja ötökkä ihmiset (insect people) 26,2 %. Suurimman prosenttimäärän epäviehättävä -kategoriassa sai epäkuollut (zombie) 44.1 prosentilla. Neljä muuta lajia, jotka vastaajat määrittivät epäviehättäviksi, olivat elävä luuranko (living skeleton) 40 %, muumio (mummy) 37.5 %, tonttu (gnome) 32.7 %, sekä mielen leikkaaja, eli lonkerokasvoinen ihmismäinen olento (mind flayer) 25.7 %. Hieman viehättävinä lajeina pidettiin kahta: Sfinksi (sphinx) 31.0 %, sekä hiisi (goblin) 24,5 %. Kääpiöt (dwarfs) olivat ainoa laji, jonka suurin ääniprosentti asettui ei mielipidettä -kategoriaan 23.0 prosentilla. Santillan, P. 2024, 66–67, 103.)

Kun kuluttajilta kysyttiin yksittäisten piirteiden viehättävyyttä samanlaisella asteikolla, kuin millä kysely hirviölajeista oli toteutettu, tulokset olivat seuraavat 19 ulkoisen piirteen kohdalla:

Korkeimman prosenttimäärän viehättävänä nähtyjen piirteiden kesken olivat torahampaat (fangs) 72.5 %. Tätä seurasivat seuraavat viehättäväksi nähdyt piirteet: häntä (tail) 70.8 %, epätyypillinen silmien väri (abnormal color eyes) 70.2 %, sarvet (horns) 66.9 %, liioiteltu vahvuus (exaggerated strength) 63.5 %, liioiteltu pituus (exaggerated tall height) 60.5 %, terävät kynnet (claws) 58.5 %, siivet (wings) 55.9 %, epäinhimilliset sukupuolielimet (non-human genitalia) 51.7 %, lonkerot (tentacles) 51.1 %, terävät/hain hampaat (sharp/shark teeth) 45.3 %, useita käsiä (multiple arms) 44.4 %, turkki (fur) 42.1 %, suomut (scales) 41.7 %, useita silmiä (multiple eyes) 32.7 %, ja limainen tekstuuri (slimy/goeey texture) 24.7 %. (Santillan, P. 2024, 70, 106.)

Epäviehättäviksi piirteinä pidettiin kahta 19 piirteestä. Liioiteltu lyhyys (exaggerated short height) 28.3 % ja ötökän pihdit (insect pincers) 34.0 %. Näiden lisäksi

useat jalat (multiple legs) saivat suurimman ääniprosentin ei mielihoidetta kategoriassa (27.8 %). (Santillan, P. 2024, 70, 106.)

Phoebe Santillan teki huomion tutkimuksessaan, kuinka naiseksi identifioituvat vastaajat suosivat enemmän piirteitä, jotka voidaan nähdä suojelemiseen, selviytymiseen ja resurssien hankintaan liitettävänä piirteinä. Näitä piirteitä olivat sarvet, torahampaat, terävät kynnet, siivet, liioiteltu pituus, liioiteltu fyysinen vahvuus, lonkerot ja epätyypillinen silmien väri. (Santillan, P. 2024, 71.) Mieheksi identifioituvat vastaavat kokivat suurempaa viehätystä häntiin, suomuihin, turkkiin, limaiseen tekstuuriin, liioiteltuun lyhyteen sekä ötökän pihteihin (Santillan, P. 2024, 71).

Tutkimuksesta käy myös ilmi, miten kuluttajat, jotka vastasivat tutkimuksessa olevansa homoseksuaaleja (kiinnostus oman sukupuolen edustajia kohtaan), pitivät melkein kaikkia piirteitä viehättävämpinä kuin muut vastaajat. Poikkeuksia tähän olivat seuraavat piirteet: sarvet, siivet, liioiteltu pituus, liioiteltu vahvuus ja epätyypillinen silmien väri. (Santillan, P. 2024, 71.)

Vastaajat, jotka olivat kiinnostuneita naisista tai feminiinisistä henkilöistä, pitivät melkein kaikkia piirteitä viehättävinä. Poikkeuksina häntä, suomut, liioiteltu pituus, liioiteltu vahvuus ja epäinhimilliset sukupuolielimet. Vastaajat, jotka kokivat enemmän viehätystä miehiä tai maskuliinisuutta kohtaan, vastasivat naisvastajien preferenssejä annettujen piirteiden kohdalla. Vähemmän kiinnostuneiden kohdalla vastaukset taas olivat yhtenäisempiä miesten vastausten kanssa. (Santillan, P. 2024, 71.) Millaisen hypoteesin Bump in the night -tutkimuksen pohjalta voi tehdä?

Mitä näistä tuloksista voi alustavasti olettaa on, että hirviölajit, jotka perustuvat erilaisiin vaiheisiin ihmisruumiin kompostoitumisessa eivät herätä suurta seksuaalista kiinnostusta kuluttajissa. Vampyyrit luetellaan joissakin lähteissä lajina epäkuolleiden joukkoon, mutta ne perustuvat epäkuolleiden olentojen skaalalla juuri kuolleeseen ihmiseen. Tällöin ne ovat mahdollisesti tarpeeksi lähellä elävää ihmistä ulkoisesti, että kuluttajat näkevät ne kuitenkin poikkeuksena tähän sääntöön. Mikäli tämä pitää paikkansa, voimme päätellä kuluttajien kiinnostuvan

vähemmän niistä hahmosuunnitelmista, joissa on selkeitä merkkejä mätänemisestä tai kompostoitumisesta.

Tarkastelemalla viehättäviksi luokiteltuja piirteitä, on mahdollista huomata kuinka kaikki yli 50 % saaneet piirteet, eli torahampaat, häntä, epätyypillinen silmien väri, sarvet, fyysinen vahvuus, pitkä, terävät kynnet, siivet ja epäinhimilliset sukupuolielimet voidaan nähdä ja ryhmänä pitää osana demoni –lajia. Riippumatta siitä, kuinka kauas ihmisestä viedystä demoni hahmosuunnitelmasta on kyse, niillä yleensä tavataan kuitenkin kaikkia näitä piirteitä. Myös lonkerot voidaan mediasta ja olennota riippuen yhdistää demoneihin. Tämän perusteella voimme tehdä hypoteesin siitä, että suuri osa näitä piirteitä esiintyy myös tutkimusaineistosta löytyviltä yksittäisiltä demoni hahmoilta.

Tutkimalla vastaajien sukupuoli ja seksuaalisuus jakaumaa, voimme tehdä seuraavan hypoteesin. Kiinnittämällä huomiota kohdekuluttajien seksuaali- ja sukupuoli entiteettiin, ja huomioimalla kyseisten kohderyhmien preferenssejä, voimme suuremmalla todennäköisyydellä luoda hirviöhahmon, joka herättää suuremmalla todennäköisyydellä jo ensisilmäyksellä kuluttajan mielenkiinnon.

Yleisenä hypoteesina esitän, että aineistossa tulee esiintymään eniten sellaisia hahmoja, jotka voidaan jakaa yleisessä kategorioinnissa joko ihmismäiseen tai hirviömäiseen kategoriaan. Tämän hypoteesin perustan Phoebe Santillanin tutkimuksen tuloksiin. Tuloksissa nähdään selkeä suosio hirviölajeja kohtaan, jotka yleensä kuvaillaan tai pystytään kuvailemaan omaavan enemmän ihmismäisen ulkomuodon. Viehättävänä pidettyjen lajien kesken lajit kuten haltijat, vampyyrit, avaruusolennot, merenneidot ja enkelit saivat suuremman suosion, kuin esimerkiksi minotaurit, liskoihmiset, kentaurit ja limaolennot, joiden lajityypilliset piirteet ja tekstuurit on vaikeampi kuvailla hahmosuunnitelmassa muuten kuin alkuperäisessä hirviömäisessä muodossaan. Samanlainen jakauma voidaan havaita myös yksittäisten piirteiden kohdalla. Piirteet, jotka muuttavat hahmon kokonaisilmettä tekstuurisesti tai muuten selkeästi kauemmas tavallisesta ihmisestä, nähtiin viehättävien piirteiden joukossa vähemmän viehättävinä.

3 TUTKIMUS JA SEN TOTEUTUS

Tutkimuksessa tullaan käyttämään päätutkimusmenetelmänä laadullista tutkimusta, joka tunnetaan myös kvalitatiivisena tutkimuksena. Tutkimuksessa käytetään visuaalista aineistoa. Analyysimenetelmänä tulen käyttämään kehysanalyysiä, jota käytän esimerkiksi tutkimuksessa käytettävien ulkomuotoihin ja piirteisiin keskittyviä kategorioiden määrittämisessä ja aineiston jakamisessa näihin kolmeen kategoriaan. Tutkimuksessa on myös määrällisen tutkimuksen piirteitä, koska tulen tutkimuksessa merkitsemään tulokset numeraaliseen sekä prosentuaaliseen muotoon, joita käytän sitten vertaillakseni kategorioiden välisiä tuloksia keskenään.

3.1 Laadullinen tutkimus

Laadullinen tutkimus, eli kvalitatiivinen tutkimus, on yksi tieteellisen tutkimuksen menetelmäsuuntaus. Se toimii yläkategoriana monelle tutkimusmenetelmällä, joista tälle tutkimukselle tärkein on tyypittely. Laadullisessa tutkimuksessa pyritään ymmärtämään mahdollisimman holistisesti eli kokonaisvaltaisesti tutkimuskohteen ominaisuuksia, merkitystä ja laatua kokonaisuudessaan yksilön näkökulmasta. (Juhila, K. 2021; Jyväskylän yliopisto s.a. a; OppariBoost s.a.) Valitsin tutkimukseeni laadullisen tutkimuksen, koska tutkimuksessani käytetään visuaalista aineistoa, joka sopii kvalitatiivisessa tutkimuksessa toivotun ja suositun kvalitatiivisen aineiston, eli empiirisen aineiston määritelmään. Lisäksi laadullinen tutkimus sopii tutkimuksiin, joissa tutkimuksen aiheesta ei ole paljon tai lähes ollenkaan tutkittua tietoa. Vaikka löysin tutkimuksia liittyen sekä teratofiliaan, että hirviöhahmoihin, löysin vain yhden hirviöhahmojen piirteiden viehättävyyteen keskittyneen tutkimuksen. Laadullinen tutkimusmenetelmä sopii tutkimuksiin myös silloin, kun tutkittavaan ilmiöön tai aiheeseen halutaan tutkia uudesta näkökulmasta. Tutkimukseni keskittyessä kysymykseen, kuinka kauas tavallisesta ihmisestä viety hahmosuunnitelma kuluttajia viehättää, voin todeta sen olevan pienen edeltävän tutkimusaineiston valossa, sekä siitä poikkeavana kysymyksenä uusi näkökulma aiheesta. Laadullinen tutkimus pitää sisällään aineiston

analyysin tutkimiseen käytetyn tyypittelyn, joka toimii tutkimukseni olennaisena osana aineiston jaottelussa kolmeen kategoriaan, näiden kategorioiden määrittämisessä, sekä hahmojen jakamisessa näihin kategorioihin.

3.2 Tyypittely

Tyypittely tutkimusmenetelmänä on yksi laadullisen tutkimuksen monista alakategorioista. Tyypittelyssä pyritään analysoimaan aineistoa ja kiteyttämään tehdyt havainnot tyyppeihin jaettujen merkitysten, piirteiden, ominaisuuksien tai havaintokulkujen perusteella (Günther, K. & Hasanen, K. 2021. Tyypittely; Jyväskylän yliopisto s.a. b). Tässä tutkielmassa käytän tyypittelyä luomaan selkeitä ja havainnollistettavia tyypikuvauksia, eli tutkimuksessa käytettäviä kolmea kategoriaa. Lisäksi tyypittelyn avulla nostan esiin näiden kolmen eri kategorian sisäisiä tutkimukselle tärkeitä piirteitä. Näitä piirteitä pyritään löytämään ja analysoimaan myös aineistossa käytettäviltä hahmoilta, jolloin ne voidaan jakaa omien piirteidensä, sekä tyypikuvausten mukaan näihin kategorioihin.

3.3 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Tässä tutkielmassa on huomioitu hyvä tieteellinen käytäntöä (HTK). Tällä tarkoitetaan, että tutkielmassa noudatetaan Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) laatimia toimintatapoja: Rehellisyyttä, huolellisuutta, avoimuutta, vastuullisuutta ja tarkkuutta tutkimustyössä, tulosten tallentamisessa, esittämisessä sekä tutkimuksen ja sen tulosten arvioinnissa. (Tutkimustieteellinen neuvottelukunta 9.10.2023.)

3.4 Aineiston kategoriointi

Tutkimuksen aineistona käytettävät visuaalisen aineiston teokset ja niissä esiintyvät hahmot jaotellaan kolmeen toisistaan eroaviin kategorioihin ulkomuodollisin tai kuvissa esiintyvien kykyjen perusteella. Nämä kolme kategoriaa ovat inhimillinen, hirviö ja peto. Jokaiselle kategorialle on annettu yleispätevä selvitys, jota voidaan käyttää kaikkiin hirviölajeihin kuuluvien hahmojen kategoriointiin.

Tutkimuksessa aineiston hahmon ulkomuotoa ja siinä nähtäviä piirteitä verrataan näihin kolmen kategorian piirteiden vaatimuksiin ja merkataan sopivimpaan kategoriaan. Tämän lisäksi tutkimuksen toisessa osassa on kirjattu kullekin tutkittavalle lajille oma lajin sisäinen kategoriointi ja selvitys kategorioiden piirteistä. Lajinsisäiset kategoriat voivat poiketa sisällöltään ja vaatimuksiltaan yleisistä kategorioista, perustuen populaarikulttuurissa ja historiassa tavattuihin variaatioihin tutkittavan lajin sisällä. Niin yleisissä kuin lajikohtaisissa kategorioissa hahmojen ulkomuotoa verrataan homo sapiens –lajin, eli ihmislajin edustajan (tavallisen ihmisen) ulkonäköön. Inhimillinen –kategoria kuvaa hahmoja, jotka ovat hyvin lähellä tavallista ihmistä. Petomaisen –kategoria kuvaa hahmoja, jotka ovat hyvin kaukana tavallisesta ihmisestä. Hirviö -kategoria hahmoja, jotka ovat ulkomuodollisesti ja piirteiltään inhimillisen ja petomaisen hahmon määritelmän väliltä.

3.4.1 Inhimillinen

Inhimillisen kategoriolla tarkoitetaan yleisesti kategoriaa, johon kuuluvat tutkittavat hahmot jakavat ulkomuodollisesti hyvin paljon samankaltaisia piirteitä homo sapiens lajin eli ihmislajin edustajien kanssa. Inhimillisen kategoriaan kuuluvat hahmot eivät ensimmäisellä silmäyksellä eroa tavallisesta ihmisestä, mutta tarkemman tutkimisen jälkeen näistä on löydettävissä hirviölajiinsa liittyviä piirteitä ulkomuodollisesti tai kyvyllisesti. Tämän kategorian hahmoilla ei yleensä ole ihmisestä poikkeavaa kehon tai kallon rakennetta, taikka poikkeavaa tekstuuria. Jokaiselta tutkittavalta hahmolta toivotaan vähintään yhden tai useamman piirteen luomaa kokonaisuutta, joka erottaa nämä tavallisesta ihmisestä. Tämä ei kuitenkaan ole välttämätöntä.

3.4.2 Hirviö

Hirviömäisellä kategoriolla tarkoitetaan yleisesti kategoriaa, johon kuuluvat tutkittavat hahmot jakavat ulkomuodollisesti joitakin piirteitä tavallisen ihmisen kanssa, mutta eroavat kuitenkin ulkomuodollisesti piirteiltään niin, että ne voidaan selvästi erottaa oman lajinsa edustajaksi. Verrattuna tavalliseen ihmiseen, näillä voi kuitenkin olla kehon, kallon tai tekstuurin pieniä tai yksittäisiä muutoksia. Tämän

kategorian hahmoilla voi olla samoja hirviömäisiä piirteitä kuin inhimillisen kategorian hahmoilla, mutta yleensä näitä piirteitä on enemmän, tai ne ovat pidemmälle vietyjä. Hirviö kategorian hahmot jakavat kuitenkin tarpeeksi ulkomuodollisia piirteitä tavallisen ihmisen kanssa, että niiden hahmosuunnitelman voidaan nähdä perustuvan ihmiseen.

3.4.3 Peto

Petomaisella kategorialla tarkoitetaan yleisesti kategoriaa, johon kuuluvat tutkitavat hahmot jakavat ulkomuodollisesti vähän piirteitä tavallisen ihmisen kanssa. Tämän kategorian hahmoilla tavataan erilaista kehon, kallon ja tekstuurin variaatiota verrattaessa ihmislajin edustajiin. Petomaisen kategorian hahmoilla on yleensä useampi piirre, jota ihmisillä ei tavata. Tämän kategorian hahmot myös useammin demonstroivat teoksessa lajilleen ominaisia, epäinhimillisiä kykyjä, kuten esimerkiksi lentämistä. Petomaisen kategorian hahmot voidaan ensisilmäyksellä tunnistaa lajinsa edustajiksi verrattaessa yleisesti hyväksytyihin kuvauksiin kyseisen lajin edustajista. Yleisesti tämän kategorian hahmot pystyvät kuitenkin tavallisen ihmisen tapaan liikkumaan pystyasennossa, kahdella, useammalla jalalla tai ilman jalkoja.

3.5 Ensimmäisen tutkimusosan aineisto ja valintaperusteet

Tässä tutkimusosassa olen käyttänyt aineistonani lukijoille ja kirjasuosituksille tarkoitettua Goodreads.com nettisivun valikoimaa. Valitsin sivuston, koska sillä on kattava ja kasvava käyttäjäkunta sekä kirjakokoelma. Sivustolla toimii haku-kone, jota käytin aineiston hankkimiseen määriteltyjä hakusanoja paranormal + romance, paranormal + erotica, monster + romance ja monster + erotica käyttäen. Sivustolla on jokaisen kirjan kohdalla pisteytys järjestelmä, jota käyttäköseen käyttäjän tulee tehdä käyttäjätili nettisivulle. Kirjojen yhteen laskettu pisteytys, sekä kirjan pisteyttäneiden käyttäjien määrä on merkattu selkeästi jokaisen teoksen tietoihin. Lisäksi jokaisesta teoksesta on julkaistu kansikuva sekä

julkaisuvuosi, joita tarvitaan aineiston rajaukseen ja kategoriointiin. Tässä osassa tutkimusta selvitän, mihin yleisiin ulkomuoto kategorioihin kuuluvat hirviöhahmot ovat kuluttajien mielestä viehättävimpiä kirjallisuudessa, sivustolla eniten ääniä keränneiden teosten kansikuvien perusteella. Käytän tässä osassa kahta aineistoa. Ensimmäinen aineisto käsittelee vuosien 2020–2024 välisenä aikana julkaistuja teoksia, ja toinen aineisto vuoden 2025 sisällä julkaistuja teoksia. Tutkimalla näitä kahta aineistoa erillisesti, voin selvittää mikä on ollut vuoden 2020 ja tämän jälkeen julkaistujen hirviöhahmojen ulkomuodollinen preferenssi. Tämän selvitettyäni voin verrata näitä tuloksia vuoden 2025 julkaistun aineiston tuloksiin. Näin saan kaksi verrannollista numeraalista aineistoa, josta voin nähdä onko vuoden 2025 teoksissa tapahtunut selkeää muutosta kuluttajien preferenssissä kirjallisuudessa tavattujen hirviöhahmojen ulkomuodon viehättävyyden suhteen vai ei. Lisäksi tutkimus osoittaa, mihin yleiskategoriaan kuuluvat hirviöhahmot ovat kuluttajista eniten eroottisesti viehättäviä kirjallisuudessa vuonna 2025, sekä sitä edeltävinä vuosina 2020 –luvulla.

Jokainen aineistossa tavattu hirviöhahmo jaetaan ulkomuodollisin perustein kategoriaan inhimillinen, hirviö tai peto. Jokainen kategoriaan laskettu hahmo kerryttää oman kategoriansa pistemäärää yhdellä pisteellä. Kun kaikki hahmot on lajiteltu omaan kategoriaansa, voidaan kategorioiden pistemääriä verrata keskenään suosituimman kategorian selvittämiseksi. Mikäli aineiston teoksessa esiintyy useampi hirviöhahmo, pisteet jaetaan seuraavasti: Mikäli teoksen hirviöhahmot kuuluvat samaan kategoriaan, kerryttävät nämä kategorian pistemäärää vain yhdellä pisteellä, vaikka hahmoja olisi useampi. Jos teoksen hirviöhahmot kuuluvat eri kategorioihin, kerryttävät nämä aiheellisten kategorioiden pistemäärää yhdellä. Tässäkin tilanteessa usea saman kategorian hahmo kerryttää kategorian pistemäärää vain yhdellä pisteellä kokonaisuudessaan.

Valitsen tutkimukseni ensimmäiseksi osaksi kirjallisuuden teokset, koska lukeminen on taito, jonka 86 % maailman kansasta osaa (UNESCO 24.3.2026). Aineistoon valitut teokset ovat kirjoitettu englanniksi, joka on vuonna 2024 tehdyn tutkimuksen mukaan maailman puhutuin kieli (International Center for Language Studies 1.3.2026). Tutkimuksen mukaan englantia puhuu 1.52 biljoonaa ihmistä,

joten voimme uskoa myös näin monella kuluttajalla olevan mahdollisuus lukea aineistoon valittuja teoksia ja antaa näille pisteytyksensä halutessaan. Perustelen valintaani myös sillä, että kirjoittaminen on UNESCO:n mukaan melkein koko maailman väestön oppima taito, joka mahdollistaa myös usealle kuluttajalle kyvyn kuvailla ja kirjoittaa heille viehättävästä hirviöhahmosta. Tämä taas mahdollistaa laajan variaation hirviöhahmojen ulkomuodoissa romantiikkaa ja erotiikkaa käsittelevissä kirjallisuusteoksissa.

Aineistoon valitaan teokset, jotka tapaavat seuraavat kriteerit: Teos on romaani tai novelli. Teos käsittelee paranormaalista romanssia, paranormaalista erotiikkaa, hirviöromanssia tai hirviöerotiikkaa. Teoksen esittelysivulla on selkeä merkintä yhdestä tai useammasta näistä hakusana yhdistelmistä. Teoksessa romantiikan tai erotiikan kohteena on klassisen hirviölajin edustajaksi ymmärrettävä hahmo. Teoksen hirviöhahmo voidaan laskea yhteen kolmesta yleiskategoriasta: inhimillinen, hirviö, peto. Mikäli teoksen missään virallisessa kansikuvassa ei ole visuaalista esimerkkiä teoksen viehätyksen kohteena toimivasta hirviöhahmosta, ei teosta oteta mukaan aineistoon. Hirviöhahmosta tulee näkyä noin 50 % prosenttia tai enemmän, mukaan lukien vähintään puolet kasvoista. Tämä rajaus tehdään, jotta hahmo voidaan jakaa mahdollisimman luotettavasti oikeaan kategoriaan. Mikäli tämä ei ole mahdollista yhden tai useamman kansikuvan perusteella, ei teosta oteta mukaan aineistoon. Aineistoon pyritään valitsemaan ne kansikuvat, joihin ei ole käytetty tekoälyä. Mikäli tämän tarkistaminen ei ole mahdollista, mutta teos kattaa muut tutkimuksen kriteerit, otetaan teos mukaan aineistoon. Molempiin tämän tutkimusosan aineistoihin valitaan 25 teosta, eli yhteensä aineisto kattaa 50 teosta, jotka tapaavat annetut kriteerit. Kriteerien tavanneiden teosten joukosta valitaan ne 25, jotka ovat saaneet eniten pisteytyksiä (rating) verrattaessa muihin kriteerien tavanneisiin teoksiin. Lisäksi rajataan pois kaikki teokset, jotka eivät ole saaneet yli 3.5 tähden pisteytystä. Mikäli vähemmän kuin 25 teosta täyttää aineiston kriteerit, suoritetaan tutkimuksen ainoastaan kriteerit tavannutta aineistoa käyttäen.

3.6 Toisen tutkimusosan aineisto ja valintaperusteet

Tässä tutkimusosassa olen käyttänyt aineistonani internet sivustolle Rule34.xxx (Rule34) ladattua seksuaalista ja pornografista mediaa. Internetsivusto Rule34 on käyttäjälähtöinen pornografinen taidepohjainen nettisivu, jonne käyttäjät voivat ladata teoksiaan kirjaututtuaan sivulle. Sivusto on tarkoitettu täysi-ikäisille ja sivusto pyytää käyttäjää vahvistamaan ikänsä aina sivuille klikkaamisen sekä ensimmäisen kirjautumisen yhteydessä. Rule34:iin kerätään eroottisia taideteoksia ja muuta seksuaalista mediaa, joka käsittelee pääasiassa fiktiivisiä hahmoja ja olentoja. Valitsin tämän sivuston aineistoni keräykseen seuraavista syistä: Sivuston kokoelma on kattava. Maaliskuussa 2026 sivuston raportoitiin pitävän sisältään yli 14 miljoonaa teosta yhteensä. Tämä luku kattaa kaikki sivustolle ladatut teokset, eli sekä kuvat että animaatiot variaatioineen.

Tässä osassa tutkimusta tulen käyttämään aineistossani 2D piirrettyjä kuvia. Tutkimusaineistosta rajataan pois liikkuvat mediateokset, eli videot, animaatiot ja gifit. Perusteluna annetulle rajaukselle toimii piirretyn taiteen laaja osuus sivuston kokoelmassa, sekä piirretyn taiteen tuottamisen ja tällaisten töiden tilaamisen helppous liikkuvaan digitaaliseen mediaan verrattuna. Staattiset mediateokset ovat myös halvempia tuottaa kuin liikkuvat teokset, joka tekee niistä myös budjettiystävällisempiä kuluttajille tilata. Koska staattiset piirroksot ovat kuluttajille helpommin saatavilla näillä perusteilla, mahdollistaa se laajemman skaalan erilaisten hahmojen, sekä sitä kautta mieltymysten esittelemiselle taiteen muodossa. Aineistoon hyväksytään teokset, joissa esiintyy julkaistuista medioista, kuten sarjakuvista, animaatiosarjoista, kirjoista, televisiosarjoista ja peleistä tunnettuja fiktiivisiä hahmoja. Aineistoon hyväksytään myös teokset, joissa esiintyy taiteilijoiden ja kuluttajien itse suunnittelemissa tai omistamissa hahmoissa.

Tutkimuksessa käsitellään kolmea hirviölajia (ihmissusi, demoni, kummitus) ja jokaisen lajin sisäistä ulkomuodollista variaatiota. Tutkimuksessa käytettyjen teosten tulee sisältää julkaisualustallaan merkintä tutkitun lajin läsnäolosta kuvassa, eli tagin. Kuvassa esiintyvistä hahmoista vähintään yhden pitää sopia edustamansa lajin yhteen kolmesta kategoriasta kuvassa esitetyn ulkomuodon perusteella. Tutkimuksessa käytettävissä töissä tutkittavan hahmon tulee olla

aktiivisena osana kuvaa. Tällä tarkoitetaan, että hahmon tulee olla joko kuvan kohde, tai aktiivisena osana teosta. Näin rajaten ulos tutkimuksesta hahmot, jotka ovat osana kuvaa joko taustahahmoina, ylimääräisenä visuaalisen elementtinä esimerkiksi puhekuplan muodossa, tai joista näkyy vain pieni, teoksen tilanteeseen liittymätön osa. Tutkimuksen aineistoon valittavista hahmojen kehosta tulee olla näkyvillä noin 50 %. Tämän lisäksi hahmon kasvoista tulee näkyä tarpeeksi, jotta esimerkiksi kallon rakennetta tai kasvojen muita piirteitä voidaan käyttää oikean kategorian määrittämiseksi.

Rajaan tutkimuksen ulkopuolelle teokset, jotka eivät ole täysin ihmisen luomia. Tämä tarkoittaa, että tutkimuksesta rajataan pois kaikki teokset, joissa on käytetty generatiivista tai muuta tekoälyä teoksen luomiseksi. Tähän rajaukseen laskeaan myös teokset, joissa on käytetty edes osittain tekoälyä. Rajaamalla tekoälyllä luodut teokset ulos tutkimuksesta, pyritään takaamaan aineiston koostuvan töistä ja hahmoista, joissa jokainen yksityiskohta hahmossa voidaan tulkita olevan tietoinen ja tarkoitettu valinta. Tämä on erityisen tärkeää tutkimuksessa, jossa keskitytään ennen kaikkea ulkoisiin piirteisiin ja yksityiskohtiin hahmon kokonaisuuden luonnissa. Koska tekoälyn generoimat kuvat eivät vuonna 2025 kykene tarkkoihin ja harkittujen yksityiskohtiin esimerkiksi kuvioiden, hampaiden pituuden ja korvien muodon kohdalla, ovat näissä kuvissa esiintyvät hahmot pääasiallisesti vain suuntaa antavia käyttäjänsä toiveista ja mieltymyksistä.

Sivun Rule34 sisäiseen hakukoneeseen syötettiin seuraava kaava alustavan aineiston saamiseksi:

```
werewolf sort:score:desc 2025
```

```
ghost sort:score:desc 2025
```

```
demon sort:score:desc 2025
```

Aineistossa käytettävät hahmot jaetaan oman lajinsa kohdalla kolmeen kategoriaan. Jokainen kategoria eroaa piirteiltään enemmän tai vähemmän tavallisesta ihmisestä. Tällä tavalla voidaan määrittää, kuinka suosittuja eri hahmosuunnitelmat ovat seksuaalisessa kontekstissa kuluttajien mielestä, vertaillen kuinka kauaksi nämä on viety tavallisesta ihmisestä. Jokaiselle kategorialle on kirjattu

omat vaatimukset kategoriaan hyväksyttävän hahmon ulkonäöllisiin piirteisiin nojaten, joiden vähimmäisvaatimukset hahmon tulee täyttää, jotta tämä lasketaan mukaan kategoriaan. Hahmo, joka hyväksytään yhteen kolmesta kategoriasta kerryttää kategorian lajikohtaista pistemäärää aina yhdellä pisteellä. Mikäli teoksessa on tunnistettavissa useampi samaan kategoriaan hyväksyttävä hahmo, lasketaan nämä silti vain yhdeksi pisteeksi lajikohtaista kategoriaa kohtaan. Mikäli samassa teoksessa on kaksi hahmoa, jotka molemmat voidaan luetella kahteen eri kategoriaan saman lajin tutkimuksen sisällä, lisätään silloin saman teoksen kohdalla molempiin kategorioihin yksi piste. Mikäli teoksessa havaitaan hahmo, joka kuuluu toiseen tutkittavaan lajiin, kuin sillä hetkellä lävitse käytävän lajin aineisto, ei tämän läsnäolo kerrytä pisteitä omalle kategorialleen oman lajinsa sisällä. Poikkeuksena tilanne, missä sama teos on osana myös tämän hahmon oman hirviölajin aineistoa. Perusteluni tälle valinnalle on, että mikäli sillä hetkellä tutkittavan teoksen toissijainen hahmo olisi piirteissään herättänyt tarpeeksi mielenkiintoa kuluttajissa, olisi teos aineistoa hankkiessani näkynyt molempien lajien kohdalla suosituimpien 25 teoksen joukossa. Lopputuloksena saadaan numeraalinen vertailukelpoinen taulukko kolmen kategorian välillä jokaisesta lajista, jonka perusteella voidaan päätellä, kuinka kauas tavallisesta ihmisestä viety hahmosuunnitelma herättää kuluttajissa seksuaalista kiinnostusta.

Kaikilla olennoilla, joita tutkimuksessa on käytetty, on vähintään ihmiseen verrattava ymmärryksen ja älykkyyden taso, sekä kyky kommunikoida jollakin ymmärrettävällä tavalla (kieli, kirjoittaminen, pantomiimi, osoittaminen jne.) Mikäli hahmo ei ensisilmäyksellä sovellu tähän kategoriaan, hahmosta on pyritty etsimään lisää tietoa. Löytöjen perusteella on päätetty, lasketaanko hahmo tähän kategoriaan vai ei.

3.7 Hirviölajit

Aineistoon on valittu kolme eri hirviölajia. Lajit ovat ihmissusi (werewolf), kummitus tai aave (ghost), sekä demoni (demon). Kaikki kolme ovat lajeja, jotka ovat

esiintyneet jo pitkään osana ihmisten tarinoita. Yleensä nämä hahmot toimivat tarinoissa antagonisteina tai uhan osana. Päädyin valitsemaan nämä kolme lajia perusteella, että demoni oli bump in the night –tutkimuksen mukaan viehättävin hirviölaji. Tutkimuksessa ei käsitelty ihmissusia tai kummituksia hirviölajien joukossa, vaikka ne ovat tunnettuja hirviölajeja ja niitä edelleen käytetään kirjallisuudessa sekä mediatuotannoissa. Lisäksi kaikilla kolmella on historiallisesti taltioita tarinoissa eriäviä ulkomuodollisia variaatioita, joka mahdollistaa myös taiteessa laajemmat tulkintamahdollisuudet. Jokainen laji kuvastaa tästä huolimatta yhtä yleiskategoriaa lajina. Kummitukset kuvataan yleensä hyvin ihmismäisinä hahmoina, joten ne edustavat ihmismäistä -kategoriaa. Demonit kuvataan ihmismäisinä hahmoina, mutta kuitenkin näillä esiintyy paljon ihmisestä eroavia piirteitä laidasta laitaan. Tämän vuoksi ne kuvastavat hirviömäistä -kategoriaa. Ihmissuissa tavataan suurinta variaatiota ulkomuodon suhteen, mutta 2025 –luvun populaarikulttuurissa tavataan yleensä hahmoja, joiden hahmosuunnitelma kuvastaa selkeästi ihmisestä poikkeavaa ja hirviömäistä olentoa. Tämän vuoksi ihmissusi kuvastaa lajina petomaista –kategoriaa.

3.7.1 Ihmissusi

Ihmissusi on taruolento, joka muuttaa muotoaan ihmisen ja joko suden, tai susimaisen pedon välillä (Britannica 10.4.2026; Kielitoimiston sanakirja 2024f; Risingshadow s.a. f.) Ihmissusi tarinoita ja sen kautta itse olennoilla on kuvailtu hyvin laidasta laitaan olevia ulkomuotoja. Jotkin muodot ovat hyvin lähellä tavallista ihmistä, kun taas toiset kertovat olentojen muuttuvan täysiksi kopioiksi villeistä susista. Yleisimmät muodot näissä tarinoissa ovat kuitenkin näiden kahden variaation väliltä, jolloin olenolla kuvataan olevan ihon peittävä karvapeite, torahampaat, kynnet ja muuttunut kallonrakenne. Yhteistä kaikilla näillä variaatioilla on kuitenkin verenhimoisuus, joka ihmiskunnan tarinoissa susiin on liitetty jo kautta aikojen, tehden näin myös ihmissusista vaarallisia ja villejä olentoja. Tässä tutkimuksessa on jätetty huomiotta ne ihmissusia kuvaavat teokset ja hahmot, jotka esittävät nämä olennot täysiksi susiksi muuttuneina, lainomaisista syistä. Kaikkien tutkimukseen mukaan otettavien ihmissusihahmojen tuli siis jollakin tapaa jakaa piirteitä tavallisen ihmisen kanssa. Tutkimusmateriaalia kerätessäni sain

huomata, ettei muodollisesti villiin suteen rinnastettavia hahmoja ollut läsnä tutkimusmateriaalina käytettävissä töissä alkuunkaan.

Inhimillinen:

Inhimillisen kategorian ihmissusihahmoilla on seuraavia piirteitä; Hyvin lähellä tavallista ihmistä oleva kokonaisuus. Ihmisen kehonrakenne, ihmisen kallonmuoto ja kasvot, ei suurta määrää, alle 30 % kehon peittävää karvapeitettä tai normaalia poikkeavaa ihonväriä. Yksi tai useampi seuraavista piirteistä; suden häntä, suden korvat ja tai petomaiset silmät. Torahampaat, kynnet tai petomaiset kädet, jotka eivät kuitenkaan kata koko raajaa.

Hirviö:

Hirviömäisen kategorian ihmissusihahmoilla on seuraavia piirteitä: Normaalista ihmisestä ensikatsauksella poikkeava kokonaisuus, joka jakaa kuitenkin tarpeeksi samankaltaisuuksia, jotta tämän tunnistaa pohjautuvan ihmiseen. Ihmissäisen pystykulkijan kehonrakenne, jossa voi kuitenkin esiintyä raajallisia ja asennollisia muutoksia. Ihmissäinen tai ihmisen ja koiraeläimen kallon välimuoto enemmän tai vähemmän, muttei täysin koiraeläimen kallo. Ihmissäiset tai ihmisen ja koiraeläimen kasvojen välimuoto enemmän tai vähemmän, muttei täysin koiraeläimen kasvot. Kulkee kahdella raajalla. Lisääntynyt karvoitus, jolloin enemmän kuin 30 % kehosta karvan peitossa, mutta kuitenkin alle 80 %. Koiraeläimen korvat, torahampaat ja petomaiset kynnet tai raajat. Yksi tai useampi seuraavista piirteistä: Ihmisestä poikkeavat, luustoltaan koiraeläimen tai ihmisen ja koiraeläimen välimuotoon sopivat etu ja tai takaraajat. Normaalista ihonväristä poikkeava ihon väri, joka yleensä matkii turkin väriä ja/tai kuvioita. Koiraeläimen häntä. Koiraeläimen nenä.

Peto: Petomaisen kategorian ihmissusihahmoilla on seuraavia piirteitä; Selkeästi normaalista ihmisestä poikkeava kokonaisuus. Kehonrakenne on kaksijalkaisen pystykulkijan, jonka raajat mahdollistavat myös neljällä raajalla liikkumisen nopeasti raajojen taipumisen tai muun rakenteellisen piirteen takia. Koiraeläimen kallonmuoto ja kasvot. Suuri määrää, yli 80 % kehon peittävää karvapeitettä tai normaalia poikkeavaa ihonväriä. Mikäli hahmo kattaa ruumiinrakenteen ja kallon muodon kohdalla tämän kategorian piirteet, sallitaan myös pienempi määrä

karvoitusta. Koiraeläimen korvat, torahampaat ja petomaiset kynnet tai raajat ja nenä. Yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Koiraeläimen häntä.

3.7.2 Demoni

Demonit ovat henkiolentoja, jotka kuvataan tarinoissa yleensä pahoiksi, ihmisiä vahingoittaviksi tai riivaamiksi olennoiksi. (Kielitoimiston sanakirja 2024e) Kristinuskossa tavatut demonit ja demoniset olennot vaihtelevat ulkomuodollisesti ja piirteiltään kauniista ihmisistä siivillä aina groteskeihin ihmisestä kaukana oleviin olentoihin ja kaikkeen siltä väliltä (Peterson, J. 2001.). Tässä tutkimuksessa käytettävät kriteerit demonien lajikohtaisessa kategorioinnissa toteutetaan kristinuskon demonien ulkomuodolliseen variaatiota mukaillen.

Inhimillinen: Inhimillisen kategorian demonihahmoilla on seuraavia piirteitä; Hyvin lähellä tavallista ihmistä oleva kokonaisuus. Ihmisen kehonrakenne, ihmisen kallonmuoto ja kasvot. Normaaliksi luokiteltava ihonväri. Vähintään yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Terävät hampaat. Erikoiset, normaalista poikkeavat silmät. Päästä kasvavat sarvet. Siivet. Yleensä karvaton häntä, jonka päässä voi olla leveämpi muoto. Ihmisestä poikkeavat jalat. Korvien muutokset. Kyky käyttää paranormaaleja voimia.

Hirviö: Hirviömäisen kategorian demonihahmoilla on seuraavia piirteitä; Lähellä tavallista ihmistä, joitakin pieniä eroja lukuun ottamatta oleva kokonaisuus. Ihmisen kehonrakenne, ihmisen kallonmuoto ja kasvot, tai pieniä, mutta huomattavilla muutoksilla näihin. Ihmisen ihonväristä poikkeava ihonväri, tekstuuri ja/tai kuviointi. Vähintään yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Terävät hampaat. Erikoiset, normaalista poikkeavat silmät. Päästä kasvavat sarvet. Siivet. Yleensä karvaton häntä, jonka päässä voi olla leveämpi muoto. Ihmisestä poikkeavat jalat ja tai kädet. Korvien muutokset. Kyky käyttää paranormaaleja voimia.

Peto: Petomaisen kategorian demonihahmoilla on seuraavia piirteitä; Normaalista ihmisestä selkeästi eroava kokonaisuus. Ihmisen kehonrakenteeseen nähden liioiteltu tai poikkeava kehonrakenne, ihmisestä poikkeava tai liioiteltu

kallonmuoto ja kasvot tai niiden puute. Ihmisen ihonväristä poikkeava ihonväri, tekstuuri ja/tai kuviointi. Päästä kasvavat sarvet tai muita ihmisestä poikkeavia raajoja, ulokkeita tai kehonosia. Vähintään yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Terävät hampaat. Erikoiset, normaalista poikkeavat silmät. Siivet. Yleensä karvaton häntä, jonka päässä voi olla leveämpi muoto. Ihmisestä poikkeavat jalat ja tai kädet. Korvien muutokset. Kyky käyttää paranormaaleja voimia.

3.7.3 Kummitus

Kummitukset ja aaveet ovat kuolleen olennon johonkin paikkaan, alueeseen, esineeseen tai henkilöön kiinnittäytyneitä henkiolentoja. Kertomuksissa ja tarinoissa kummitusten kuvaillaan häiritsevän ja pelottelevan eläviä ihmisiä erinäisistä syistä. Koska kummitukset ovat kuolleen olennon henkiä, ne yleensä kuvataan hyvin samanlaisiksi elollisen muotonsa kanssa. (Britannica 27.3.2026; Kielitoimiston sanakirja 2024g.) Kummitusten on kerrottu olevan joissakin tapauksissa valkeita tai läpikuultavia olentoja. Populaarikulttuurissa tavataan myös paljon kummituksia, jotka eivät enää ulkomuodollisesti muistuta vanhaa identiteettiään, vaan näiden ruumis muistuttaa leijuvaa valkean lakanaa tai palloa pienellä perässä liukuvalla häntämäisellä ulokkeella. Näillä hahmoilla on kaikilla yleensä vähintään silmät, mutta joillakin on myös loput kasvon osat, korvia lukuun ottamatta. Tätä tutkimusta tehdessä olen jättänyt lainomaisiin syihin vedoten aineistosta pois ne hahmot, jotka ovat melkein identtisiä tieteen tuntemaa eläinlajin kanssa.

Inhimillinen: Inhimillisen kategorian kummitushahmoilla on seuraavia piirteitä; Hyvin lähellä tavallista ihmistä oleva kokonaisuus. Ihmisen kehonrakenne, ihmisen kallonmuoto ja kasvot. Normaaliksi luokiteltava ihonväri tai kalpeampi. Vähintään yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Erikoiset, normaalista poikkeavat silmät.

Hirviö: Hirviömäisen kategorian kummitushahmoilla on seuraavia piirteitä; Lähellä tavallista ihmistä oleva kokonaisuus pienillä poikkeuksilla. Ihmismäinen kehonrakenne, ihmismäinen kallonmuoto ja kasvot pienillä poikkeuksilla. Normaalista poikkeava ihonväri. Vähintään yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Erikoiset, normaalista poikkeavat silmät. Läpikuultava keho.

Peto: Petomaisen kategorian kummitushahmoilla on seuraavia piirteitä; Selkeästi tavallisesta ihmisestä poikkeava kokonaisuus. Liioiteltu tai selkeästi normaalista ihmisestä poikkeava kehonrakenne. Normaalista poikkeava ihonväri. Vähintään yksi tai useampi seuraavista piirteistä; Erikoiset, normaalista poikkeavat silmät. Läpikuultava keho. Ihmismäinen kallonmuoto ja kasvot pienillä poikkeuksilla.

4 TULOKSET

4.1 Goodreads.com

Tutkimuksen ensimmäisessä osassa kävin lävitse internetsivun Goodreads.com hirviöromanssi, paranormaaliromanssi, hirviöerotiikka ja paranormaalierotiikka merkinnöillä merkattujen kirjojen kansikuvia. Keräsin näiden kirjojen joukosta yhteensä 50 korkeimman äänimäärän omaavaa kirjaa tutkimuksen rajoitusten mukaisesti. Ensimmäisen tutkimuksen molemmissa osissa kansikuvissa esiintyvät romantiikan kohteena olevat hirviöhahmot jaettiin kolmeen kategoriaan, joista jokainen edusti eriävää ulkomuodollista poikkeavuutta tavalliseen ihmiseen verrattuna. kategoriat olivat inhimillinen, hirviö, sekä peto.

4.1.1 2020-2024

TAULUKKO 1. Goodreads.com kansikuvat 2020-2024.

Kansikuvat 2020-2024	Inhimillinen	Hirviö	Peto	Näennäinen sukupuoli
Bride: Steamy Lit Special Edition, Hardcover + Nemesis Kitap, Paperback	X			M
Her soul to take: Portuguese translation		X		M
A soul to take: FaeCrate Exclusive Edition			X	M
Morning glory milking farm			X	M

That time I got drunk and saved a demon: Orbit edition	X			M
The dragon's bride			X	M
A soul to heal: FaeCrate Exclusive Edition			X	M
Whispers of the deep		X		M
The orc from the office		X		M
Sweet berries	X			M
Married to the alien cowboy		X		M
Deceived by the gargoyles			X	M
A soul to touch: FaeCrate Exclusive Edition			X	M
Bull moon rising			X	M
Luxuria		X		M
Muscle monsters			X	M
The gargoyle's captive		X		M
Stalked by the Kraken		X		M
Found by the lake monster		X		M
Hoarded by the dragon			X	?
A soul to guide: FaeCrate Exclusive Edition			X	M

The lady and the orc		X		M
Song of the abyss		X		M
That time I got drunk and yeeted a love potion at a werewolf: Orbit edition	X			M
Desire in his blood		X		M

Vuosina 2020-2024 julkaistujen teosten kansikuvissa esiintyvät klassiset hirviöhahmot, jotka toimivat teoksen romanssin kohteena ja kohtaavat kaikki tutkimuksen kriteerit, jakautuivat kolmen kategorian välillä seuraavasti. Kahdestakymmenestä viidestä hahmosta inhimillinen -kategoria keräsi neljä pistettä, hirviö -kategoria keräsi yksitoista pistettä ja peto -kategoria kymmenen pistettä. Aineistoon valituista teoksista yhdessäkään ei esiintynyt kahta tai useampaa eri kategorioihin kuuluvia hirviöhahmoja. Prosentuaalisesti inhimilliset hirviöhahmot kattoivat aineistosta 16 %, hirviö -kategorian hahmot 44 % ja lopuksi peto -kategorian hirviöhahmot 40 %. Tästä voimme nähdä, että vuosina 2020-2024 välillä julkaistuissa teoksissa on ollut verrannollisesti tasainen suosio hirviö ja peto -kategorioiden välillä. Yhdessä nämä kategoriat kattoivat 84 %. Tässä tutkimusosan aineistossa tavattiin vain traditionaalisesti maskuliiniseksi nähtyjä romantiikan kohteena toimivia hirviöhahmoja.

Suosituimmaksi kategoriaksi 2020-2024 vuosien hirviöhahmojen osalta nousi hirviö -kategoria. Kategoriaan päätyneet hahmot edustivat peto -kategoriaa laajempaa variaatiota hirviölajeissa. Kokonaisuutta tarkastellessa, vedessä asuvat tai siihen yhdistettävät lajit kuten merenneidot ja krakenit kattoivat yhdessä neljä yhdestätoista hahmosta.

Toiseksi suosituimmaksi peto -kategoria, joka kertoo kuluttajien suosineen selkeästi tavallisesta ihmisestä poikkeavia hirviöhahmosuunnitelmia enemmän, kuin vähemmän poikkeavia hahmosuunnitelmia. Klassisten hirviöhahmolajien osalta eniten aineistossa petomaisessa kategoriassa tavattiin populaari kulttuurin

versioita wendigoista. Lisäksi petomaiseen kategoriaan aineistosta päätyi pari minotauria ja lohikäärmettä, sekä yksi ihmissusi ja gargoili.

Neljä kansikuvissa esiintyvää hirviöhahmoa päätyi inhimilliseen kategoriaan. Kategoria oli kahteen muuhun verrattuna selkeästi vähemmän suosittu vuosina 2020-2024 julkaisuissa. Aineiston äänestetyin teos, Ali Hazelwoodin *Bride*, kuului tähän kategoriaan. Ääniä teokselle oli annettu 5.5.2026 mennessä yli 730,000. Alkuperäisessä kansikuvassa teoksen hirviöromanssin kohde esiintyy eläimen muodossa, joten kyseistä kansikuvaa ei käytetty tutkimuksen aineistona. Sen sijaan aineistoon teosta edustamaan hyväksyttiin sen kaksi virallista kansikuva variaatiota, joissa romanssin kohde esiintyi tutkimuksen kategorioihin hyväksyttävässä muodossa.

4.1.2 2025

TAULUKKO 2. *Goodreads.com* kansikuvat 2025.

Kansikuvat 2025	Inhimillinen	Hirviö	Peto	Näennäinen sukupuoli
A Darkness So Sweet		X		M
Call of the Fathoms		X		M
Just One Bite: 2025 paperback	X			M
The Fang Arrangement	X			M
The Mating Game	X			M
Good Spirits	X			M
Stitched Up in You	X			M
I Married Amreth		X		M

Marked by the Wild Orc		X		M
Tusk Love		X		M
Secrets of the Void		X		M
To Free a Soul		X		M
Titanoboa		X		M
Dealing with a Desperate Demon	X			M
Road Trip With a Vampire	X			M
Fan Service	X			M
I Accidentally Hooked Up with a Vampire	X			M
Crazy Spooky Love	X			M
Smitten by the Alien Saloon Owner		X		M
Once Upon a Demon's Heart	X			M
Alfa: Turkish translation	X			M
Soul Searching	X			M
The Devil She Knows	X			F
He Loves Me Not		X		M
Vacationing with the Vampire in Hallow's Cove	X			M

Vuonna 2025 julkaistujen teosten kansikuvissa esiintyvät klassiset hirviöhahmot, jotka toimivat teoksen romanssin kohteena ja kohtaavat kaikki tutkimuksen kriteerit, jakautuivat kolmen kategorian välillä seuraavasti. Kahdestakymmenestä viidestä hahmosta inhimillinen -kategoria keräsi viisitoista pistettä ja hirviö -kategoria keräsi kymmenen pistettä. Peto -kategoria jäi 2025 vuoden aineistossa täysin pisteittä. Aineistoon valituista teoksista yhdessäkään ei esiintynyt kahta tai useampaa eri kategorioihin kuuluvia hirviöhahmoja. Prosentuaalisesti tämä tarkoittaa, että inhimilliset hahmot kattoivat aineistosta 60 % ja hirviö -kategorian hahmot loput 40 %.

2025 vuoden aineistossa inhimillinen -kategoria nousi suosituimmaksi kaikista kolmesta, vaikka muutamia vuosia sitten kategoria oli selkeästi vähiten suosittu. Aineistossa tavattiin pääasiassa kolmea klassista hirviöhahmolajia. Nämä olivat vampyyrit, ihmissudet, sekä kummitukset. Näiden lajien lisäksi, aineistossa esiintyi myös pari demonia ja muita lajeja. Aineistossa tavattiin myös tutkimusosan ainoa traditionaalisesti feminiiniseksi ymmärretty romanssin kohteena toimiva hirviöhahmo.

Hirviö -kategorian aineiston kymmenestä hahmosta hirviölajikohtaiseen suosioon nousivat merenneidot ja nagat. Yhtenäistä näillä lajeilla on, että näillä on jalkojen tilalla pitkä liikkumisen mahdollistava kehon jatke kuten pyrstö tai käärmeen häntä. Yhdessä nämä lajit kattoivat neljä kymmenestä hahmosta. Lisäksi aineistossa tavattiin hirviö -kategorian kohdalla örkkejä ja alieneita. Erityisenä huomiona voidaan huomata kansikuvissa esiintyvillä hahmoilla selkeä kokoero näiden ihmisvastapariin viidessä kymmenestä hahmosta. Tämän kategorian aineistossa tavattiin vain traditionaalisesti maskuliiniseksi nähtyjä romantiikan kohteena toimivia hirviöhahmoja.

4.2 Toinen osa

Tutkimuksen toisessa osassa kävin lävitse internetsivun Rule34.xxx taideteoksia, jotka käsittelivät klassisia hirviölajeja ihmissusi, demoni ja kummitus. Keräsin jokaisen lajin kohdalla 25 korkeimman äänimäärän omaavaa teosta tutkimuksen rajoitusten mukaisesti. Tutkimuksen toisessa osassa kaikkien kolmen lajin sisällä

lajin edustajat jaettiin kolmeen kategoriaan, joista jokainen edusti eriävää ulko-muodollista poikkeavuutta tavalliseen ihmiseen verrattuna. kategoriat olivat inhimillinen, hirviö, sekä peto.

4.2.1 Ihmissusi

TAULUKKO 3. Rule34.xxx ihmissusi.

werewolf sort:score:desc 2025	Inhimillinen	Hirviö	Peto	Näennäinen sukupuoli
Borvar 2025-04-20		X		F
Borvar 2025-06-29	X			F
Mchoi141 2025-09-16			X	F
Zoquete 2025-01-12			X	?
Tortuga 2025-07-14			X	M
Muccisan 2025-04-06			X	F
Mchoi141 2025-01-23			X	F
InuSama 2025-04-12			X	F
Borvar 2025-04-22	X			F
Tohaakart 2025-05-08			X	M
Borvar 2025-10-11		X		F
elzombie 2025-10-26			X	F, M
Wbnsfwfactory 2025-08-01			X	F
RudySaki 2025-11-17			X	F

Borvar 2025-04-27		X		F
Kairunoburogu 2025-10-31		X		F
owusyr 2025-02-11			X	M
Reagan long 2025-08-18			X	F
Moojuicers 2025-01-10			X	F
Fenqury 2025-08-20			X	?
Pinktaco 2025-04-29			X	F, ?
Personalami 2025-06-12	X		X	F, ?
Borvar 2025-09-18	X			F
Ratbawz 2025-11-07	X		X	M
Horu 2025-06-05		X		F

Ihmissusi lajin hirviöhahmojen hahmosuunnitelmien kohdalla aineisto jakautui kolmeen ulkomuoto kategoriaan seuraavasti. Kahdenkymmenenviiden teoksen aineistosta inhimillinen -kategoria keräsi seitsemän pistettä, hirviö -kategoria kolme pistettä ja peto -kategoria seitsemäntoista pistettä. Kahdessa teoksessa esiintyi kahteen eri kategoriaan kuuluvia hirviöhahmoja. Tämän myötä kategorian pisteiden kokonaismäärä kasvoi kahteenkymmeneenseitsemään pisteeseen. Prosentuaalisesti inhimillinen -kategoria kattoi n. 25.92 %, hirviö -kategoria n. 11.11 %, ja peto -kategoria n. 62.96 %. Tarkastellessa aineistossa tavattavien hahmojen ulkomuotoa traditionaalisesti ymmärrettävään sukupuolijakaumaan nojaten, sekä sukupuolielimet ja rintakehän massa huomiotta jätettäessä, vain viisi hahmoa pystyttiin vahvasti käsittää edustavan maskuliinisuutta. Kolmen hahmon kohdalla selkeää päätöstä ei voitu tehdä ja loppujen voitiin käsittää edustavan feminiinisyttä.

4.2.2 Demoni

TAULUKKO 4. Rule34.xxx demoni.

demon sort:score:desc 2025	Inhimillinen	Hirviö	Peto	Näennäinen sukupuoli
Ratatatat74 2025-08-02	X		X	F, M
Sydneysnack 2025-08-03	X			F
Whisperfoot 2025-05-13			X	F
Rizdraws 2025-05-07	X			F
Luckyshazo 2025-04-08	X			F
Deatluv 2025-11-08		X		F
Thiccwithaq 2025-03-06	X			F
Laliberte 2025-04-05	X			F
Borvar 025-09-18	X			F
Pixzapix 2025-10-30		X		?
Krekk0v 2025-04-24		X		F
Rizdraws 2025-04-19		X		F
Ratatatat74 2025-12-06		X		F
Picote 2025-10-23			X	?
Moromoro 2025-05-04	X			F
Argonchann 2025-09-14	X			F
Sunk118 2025-04-14	X			F

Thiccwithaq 2025-03-06	X			F
Oro97 2026-01-09		X		?
duffmox 2025-12-09				F
Rajahdark 2025-09-03	X			F
Picote 2025-04-01	X		X	F
Lollipopcon 2025-01-07			X	F
elzombie 2025-03-23			X	F
aelion draws 2025-09-26	X			F

Demoni lajin hirviöhahmojen hahmosuunnitelmien kohdalla aineisto jakautui kolmeen ulkomuoto kategoriaan seuraavasti. Kahdenkymmenenviiden teoksen aineistosta inhimillinen -kategoria keräsi neljätoista pistettä, hirviö -kategoria kuusi pistettä ja peto -kategoria seitsemän pistettä. Kahdessa teoksessa esiintyi kahteen eri kategoriaan kuuluvia hirviöhahmoja. Tämän myötä kategorian pisteiden kokonaismäärä kasvoi kahteenkymmeneenseitsemään pisteeseen. Prosentuaalisesti inhimillinen -kategoria kattoi n. 51.85 %, hirviä -kategoria n. 22.22 %, ja peto -kategoria n. 25.92 %. Tarkastellessa aineistossa tavattavien hahmojen ulkomuotoa traditionaalisesti ymmärrettävään sukupuolijakaumaan nojaten sekä, sukupuolielimet ja rintakehän massa huomiotta jätettäessä, yhden hahmon pystyttiin vahvasti käsittää edustavan maskuliinisuutta. Kolmen hahmon kohdalla selkeää päätöstä ei voitu tehdä ja loppujen voitiin käsittää edustavan feminiinisyttä.

4.2.3 Kummitus

TAULUKKO 5. Rule34.xxx kummitus.

ghost sort:score:desc 2025	Inhimillinen	Hirviö	Peto	Näennäinen sukupuoli
Nekuz 2025-03-06			X	?
Ghosfee 2025-12-08	X			F
Rakeemspoon 2025-11-01	X			F
Taigerarts 2025-10-26	X			F
Drakepowers 2025-05-26	X			F
Argonchann 2025-10-26	X			F
Cumbread 2025-01-08			X	?
ShuiBaoW 2025-04-08	X			F
Artist request 2025-01-17		X		F
Coldarsenal 2025-11-04	X			F
Coldarsenal 2025-11-18	X			F
Megamor 2025-07-14		X		F
Evilpaenislair / kittrumi 2025-03-20			X	?
Saggitary 2025-10-31	X			F
Dliwarr 2025-11-13		X		F
Dliwarr 2025-10-25	X			F
Erwods 2025-10-23			X	F
Goatboydraws 2025-08-01			X	F

Blightstar 2025-10-26		X		F
Madsunart 2025-11-22			X	F
Karasuart07 2025-11-01	X			F
Jinzai 5 2025-11-02	X			F
Neo Hajime 2026-01-01		X		F
Wassnonnam 2025-03-06	X			F
Kopokofiart 2026-01-11			X	F

Kummitus lajin hirviöhahmojen hahmosuunnitelmien kohdalla aineisto jakautui kolmeen ulkomuoto kategoriaan seuraavasti. Kahdenkymmenenviiden teoksen aineistosta inhimillinen -kategoria keräsi neljätoista pistettä, hirviö -kategoria viisi pistettä ja peto -kategoria kuusi pistettä. Aineistoon valituista teoksista yhdessäkään ei esiintynyt kahta tai useampaa eri kategorioihin kuuluvia hirviöhahmoja. Prosentuaalisesti inhimillinen -kategoria kattoi 52 %, hirviö -kategoria 20 %, ja peto -kategoria 28 %. Tarkastellessa aineistossa tavattavien hahmojen ulkomuotoa traditionaalisesti ymmärrettävään sukupuoliijakaumaan nojaten, sekä sukupuolielimet ja rintakehän massa huomiotta jätettäessä, Kolmen hahmon kohdalla selkeää päätöstä ei voitu tehdä ja loppujen voitiin käsittää edustavan feminiinisyyttä. Yhdenkään hahmon ei nähty selkeästi edustavan maskuliinisuutta.

4.3 Tutkimuksen kokonaistulokset kolmen ulkomuotokategorian välillä

Tutkimuksen molemmissa osissa aineistoon valitut klassiset hirviöhahmot jaettiin yhteen kolmesta kategoriasta, jotka edustivat kuinka kaukana tavallisesta ihmisestä kyseinen hahmo oli ulkomuodollisesti. Kaikkien aineistojen teokset keskityivät hahmoihin, jotka esiintyivät teoksessaan romanttisessa tai eroottisessa kontekstissa. Molemmissa tutkimusosissa näiden kolmen kategorian kriteerit poikkesivat tutkimusten kesken toisistaan. Ensimmäinen tutkimus keskittyi

kolmen kategorian kohdalla yleisiin kriteereihin, kun taas toisen tutkimusosan kategoriat painottuvat lajien sisäisen variaatioon.

Laskettaessa kahden tutkielman tulokset ja aineistojen keräämät pisteet yhteen, voidaan kuitenkin vertailla inhimillistä, hirviö ja peto -kategorioita keskenään. Tällöin aineiston kokonaispistemäärä yhteensä viiden aineiston välillä on 129 pistettä, noudattaen laskukaavaa $25 + 25 + 27 + 27 + 25 = 129$. Kun tämä pistemäärä jaetaan kolmen kategorian välille aiempien tulosten perusteella, ovat tulokset seuraavat. Inhimillinen -kategoria keräsi yhteensä 53 pistettä, eli noin 41.08 %. Hirviö -kategoria keräsi 35 pistettä, eli noin 27.13 %. Viimeisenä peto -kategoria keräsi yhteensä 41 pistettä, eli loput noin 31.78 % aineistosta.

5 POHDINTA

Tutkimusten tulokset osoittavat, että klassiset hirviöhahmot ovat jokaisessa kategoriassa keränneet kiinnostusta kuluttajilta mediasta riippumatta. Ensimmäisessä tutkimuksessa näkyvä muutos 2020–2024 ja 2025 vuosien aineistojen välillä, sekä jakaumat toisen tutkimuksen lajikohtaisissa aineistoissa yllättivät kirjoittajan. Tulokset ennen kaikkea osoittavat, kuinka tutkimuskysymyksen vastaus ei ole yksinkertainen, vaan vaatii yksityiskohtaisemman tulosten läpikäymisen ja niiden tarkoituksen hahmosuunnittelijoille.

Tulokset osoittavat, miten jokainen kategoria on saanut herätettyä kuluttajan mielenkiinnon niihin kuuluvien klassisten hirviöhahmojen hahmosuunnitelmien osalta. Tästä voidaan siis vetää johtopäätös, että hahmosuunnittelija voi käyttää kaikenlaisia hirviöhahmoja herättääkseen kuluttajissa romanttista tai eroottista kiinnostusta kategoriasta riippumatta. Tämä taas avaa hahmosuunnittelijalle mahdollisuuden keskittyä ennen kaikkea luomaan sellaisen hahmon, jota projektiin tarvitaan, ilman että teratofiileihin vetoaminen rajoittaisi luomisprosessia. Koska kuitenkin kiinnostus on jakautunut tasaisesti kolmen kategorian välillä ja lajikohtaisten kategorioiden sisällä, tulee hahmosuunnittelijan halutessaan käyttää teratofiliaa hyödyksi, tutkia kuluttajien mieltymyksiä tarkemmin oman projektinsa rajoja ohjenuoranaan käyttäen.

Aineiston ja tulosten valossa, voimme nähdä aiemman Bump in the night tutkimuksen tulosten tehdyn hypoteesin inhimillinen ja hirviö -kategorian enemmistöstä pitäneen selkeästi paikkansa vain kirjallisuudessa vuonna 2025. Nämä tulokset kuitenkin vahvistivat inhimillisten hirviöhahmojen olevan kuluttajien silmissä suosituimpia eroottisessa kontekstissa. Kokonaistuloksissa peto -kategoria kuitenkin nousi toiseksi suosituimmaksi. Tämä viittaa siihen, että toisin kuin hypoteesissa oletettiin, myös olennot, joilla on suuri määrä erilaisia piirteitä ihmiseen verrattuna ovat kuluttajien mielestä eroottisesti puoleensavetäviä.

5.1 Sukupuolijakauma

Ensimmäisen ja toisen tutkimusosan aineistojen hirviöhahmojen sukupuolijakauksessa oli selkeä ero toisiinsa verrattuna. Goodreads.com sivustolta kerätyssä aineistossa hirviöhahmot olivat yhtä hahmoa lukuun ottamatta maskuliinisia piirteitä edustavia. Rule34.xxx kerätyssä aineistossa tavattiin yhdeksän sukupuoleltaan määrittämätöntä ja muutamia maskuliinista hahmoa, mutta suurin osa hahmoista pystyttiin käsittämään edustavan feminiinisyyttä. Kirjallisuudessa ja kuluttajien piirtämissä kuvissa oli selkeä feminiinisyys ja maskuliinisuus jakauma, joka viittaa erilaisiin medioihin yhdistettävään sukupuolipreferenssiin. Tämä löytö ohjeistaa hahmosuunnittelijaa kiinnittämään erityistä huomiota projektia koskevien medioiden romantiikan kohteina olevien hahmojen näennäisiin sukupuoliin ja niiden esiintymiseen laajemmassa skaalassa.

Kansikuvissa tavatut maskuliiniset hahmot olivat yleensä ruumiinrakenteeltaan selkeästi lihaksikkaita ja pitempiä kuin kansissa esiintyvät ihmishahmot. Mikäli näillä hahmoilla oli ihmisen kallon rakenne, näillä oli selkeästi vahva leuka ja kulmikkaampi päänmuoto. Jotkut ensimmäisen tutkimusosan hahmoista olivat kuitenkin keholtaan vähemmän lihaksikkaita ja näiden kasvot olivat nuorekkaammat tai soikeammat. Näiden hahmojen ulkomuoto oli hieman feminiinisempi, vaikka hahmojen pystyttiin edelleen nähdä edustavan maskuliinisuutta. Molempien hahmotyyppien kohdalla tavattiin sekä pitkiä että lyhyitä hiuksia inhimillisessä ja hirviömäisessä kategoriassa. Petomaisessa kategoriassa hiukset olivat harvinaisempia, mutta mahdollisuuksien mukaan läsnä. Ensimmäisen tutkimuksen aineistossa ei tavattu hahmoja, jotka olisivat edustaneet lyhyempää tai suuresti ylipainoista kehotyyppiä. Tämän pohjalta voidaan päätellä, että kirjallisuudessa ja kirjojen kansikuvissa kuluttajia vetää puoleensa erityisesti maskuliiniset hahmot. Koska aineistossa tavattiin maskuliinisuutta skaalassa, on hahmosuunnittelijan eduksi korostaa sopivia maskuliinisia piirteitä, riippuen hahmon lajista ja siitä minkä tyylistä maskuliinisuutta tällä halutaan edustaa. Tutkimuksen perusteella kansikuvissa esiintyvillä hahmoilla tulisi säilyttää hiukset, ja mieshahmoille olisi hyvä harkita pidempiä hiusmalleja. Tutkimuksen perusteella voidaan myös tehdä johtopäätös, että kansikuvassa esiintyvää ihmishahmoa lyhyemmät hirviöhahmot

ja suuresti ylipainoiset hahmot eivät vedä suurta osaa kuluttajia puoleensa tutkimuksen kontekstissa.

Kuluttajien piirtämissä eroottisissa teoksissa tavattiin hieman enemmän variaatiota hirviöhahmojen näennäisesti edustamien sukupuolien välillä kansikuviin verrattuna. Näissä teoksissa oli kuitenkin selkeästi laajempi enemmistä feminiinisyttä edustavia hahmoja. Feminiinisten hirviöhahmojen sisällä tavattiin useita erilaisia kehotyyppejä sekä pituuksia. Eniten feminiinisissä hahmoissa tavatut kehotyypit olivat laiha, kurvikas, sekä lihaksikas. Aineistosta löytyi myös pari ylipainoisena kuvattavaa hahmoa. Feminiinisillä hahmoilla yleisimpänä hiustyylinä olivat erilaiset pitkät hiukset, mutta myös lyhyitä hiustyyliä tavattiin. Toisessa aineistossa tavatuilla maskuliinisilla hahmoilla yleisimmin tavattu kehotyyppi oli lihaksikas. Näiden yhteensä viiden hahmon kohdalla hahmosuunnitelmat mukailivat ensimmäisen tutkimuksen maskuliinisten hahmojen hahmosuunnitelmia. Rule34.xxx aineistossa oli yhteensä yhdeksän hahmoa, joiden edustamaa sukupuolta ei voitu määrittellä sukupuolielinten ja rintakehän massan poissulkiessa määrittävinä tekijöinä. Tähän määritelmään päädyttiin, mikäli hahmosuunnitelma sisälsi sekä feminiinisiin hahmoihin luokiteltavia ominaisuuksia, kuten leveä lantio, korostetut silmäripset tai pehmeät kasvopiirteet. Maskuliinisiin hahmosuunnitelmiin luokiteltavia ominaisuuksia kuten leveät hartiat, paksut kulmakarvat ja jyrkät kasvojen rakenne. Tai mikäli kyseisessä hahmosuunnitelmassa ei tavattu selkeästi määriteltävästi kumpiakaan piirteitä.

Näiden huomioiden pohjalta voidaan tehdä seuraavat päätelmät: Kuluttajat suosivat erotiikkaan keskittyvissä kuvissa feminiinisiä piirteitä omaavia hahmoja. Feminiinisten hahmojen kehotyyppi voi vaihdella, mutta hahmosuunnitelmassa tulisi keskittyä lähellä tavoitepainoa oleviin hahmoihin. Tutkimuksen perusteella hyvä määrä kuluttajista suosii hahmoja, joita ei voida tarkasti määrittää edustamaan feminiinisyttä tai maskuliinisuutta. Tämän perusteella hahmosuunnittelija voi halutessaan antaa feminiiniselle tai maskuliiniselle hahmolle toiseen kategoriaan liitettäviä piirteitä, ilman että tämä suuresti vaikuttaisi kuluttajien mahdolliseen kiinnostukseen hahmoa kohtaan tutkimuksen kontekstissa. Koska aineistossa esiintyi kuitenkin selkeästi enemmän feminiinisiä hahmoja, voidaan tämän pohjalta suositella maskuliinisten piirteiden antamista feminiinisille hahmoille enemmän

kuin feminiinisten piirteiden antamista maskuliiniselle hahmolle. Tulosten perusteella voidaan hahmosuunnittelijaa myös rohkaista jättämään hahmon sukupuoli täysin määrittämättä.

5.2 Kirjallisuudessa tapahtunut muutos

Kirjallisuudessa tapahtui selkeä muutos vuosien 2020–2024 teoksissa esiintyvien hirviöhahmojen ulkomuodollisten variaatioiden suosion välillä, verrattaessa vuoden 2025 aineiston teoksiin. Peto -kategoria ei saanut yhtään pistettä, vaikka se oli edeltävinä vuosina toinen suosituin kategoria hirviö- kategorian kanssa. Inhimillinen -kategoria taas nousi vuoden 2025 aineistossa suosituimmaksi kategoriaksi, vaikka se oli edeltävinä vuosina selkeästi vähiten suosittu kategoria. Kirjoittajan teoria on se, että vuoden 2020 jälkeiset hirviöhahmoihin keskittyvät sosiaalisen median trendit, ovat vaikuttaneet tähän muutokseen. On mahdollista, että teratofilian ja siihen liittyvien teosten saadessa suuremman katselukunnan, kiinnostus variaatioiden välillä ei ole jakautunut tasaisesti. Sen sijaan hirviöromantiikkaan tottumattomat uudet kuluttajat suosivat selkeästi lähempänä tavallisia ihmisiä olevia hahmosuunnitelmia kirjallisuuden kansikuvissa. Tätä teoriaa tukee ihmishahmojen muodon erilaisuus kahden aineiston välillä. Siinä missä ihmishahmoja tavattiin molemmissa aineistoissa, vuosien 2020–2024 teoksissa hirviöhahmot esiintyivät useammin petomaisessa muodossa, jolloin näiden hirviömäisen muodon pystyi tulkita olevan näiden pysyvä muoto, jota kohtaan teoksen päähenkilö koki vetoa. Vuoden 2025 aineistossa ihmishahmot esiintyivät kansikuvissa kuitenkin ihmishahmoisessa muodossa tai muodossa, joka oli erottamaton aidosta sudesta. Joillakin teoksilla oli yksi tai useampi variaatio kansikuvastaan. Kahden kansikuvan välillä yleisin muutos oli ihmishahmon esiintyessä alkuperäisessä kansikuvassa sutena, oli myöhempien painosten kansikuviin lisätty tämän ihmishahmoisesta muoto, tai hirviömäinen muoto oli kokonaan poistettu. Toinen mahdollinen selitys muutokselle kuluttajien preferenssissä, on erilaisten hirviölaajien suosioon nouseminen hirviöromantiikassa vuosien takaisin verrattuna. Vuoden 2025 aineistossa tavattiin selkeästi enemmän klassisia hirviöhahmoja, joiden yleisimmin ymmärretyt ja kuvatut ulkoiset piirteet ovat aina olleet lähellä tavallista

ihmistä. Tällaisia lajeja ovat esimerkiksi vampyyrit ja kummitukset, jotka esiintyvät 2025 kansikuvissa selkeänä enemmistönä.

Tämä jyrkkä muutos aineistojen välillä teoriasta riippumatta kertoo kuluttajien mahdollisesti nopeastikin muuttuvasta preferenssistä klassisten hirviöhahmojen ulkomuodollisten piirteiden suhteen. Tämä voidaan tulkita hahmosuunnittelijan kannalta kahdella tavalla. Ensimmäisenä hahmosuunnittelijan on hyvä tarkastella edeltävien vuosien kansikuvissa esiintyviä klassisia hirviölajeja tunnistaa mitkä ovat kyseisellä hetkellä suosittuja. Erityistä huomiota kannattaa kiinnittää siihen, onko lajin suosio kasvanut vai laskenut edellisinä vuosina. Mikäli kyseinen klassinen hirviölaji on menettänyt suosiotaan edeltävinä vuosina, voi hahmosuunnittelijan eduksi olla odottaa sopivampaa ajankohtaa teoksen julkaisulle. Mikäli tämä ei ole mahdollista, voi hahmosuunnitelmaan harkitusti ja mahdollisuuksien mukaan lisätä piirteitä hirviölajeista, joiden suosio on nousussa. Toisena hahmosuunnittelijan kannattaa harkita, kuinka kauaksi tavallisesta ihmisestä viety hirviölajin sisäinen variaatio suuremmalla todennäköisyydellä on lähivuosina suosituin. Koska jokainen klassinen hirviölaji voidaan lajikohtaisia piirteitä korostamalla viedä jopa hyvin kauas tavallisesta ihmisestä, kannattaa hahmosuunnitelmaa tehtäessä tarkastella eniten kuluttajien mieleen olevaa variaatiota kyseisen hirviölajin ja muiden verrannollisten lajien kohdalla. Verrannollisella lajilla viitataan klassiseen hirviölajiin, joka tavallisesti yhdetään kuluttajien mielessä samaan kategoriaan. Esimerkiksi ihmissudet ja minotaurit.

Mikäli kirjallisuudessa esiintyvän hirviöhahmon ulkomuodon halutaan suurimmalla todennäköisyydellä herättävän teratofiileissä kiinnostusta, tutkimuksen perusteella hahmosuunnittelijan kannattaa keskittyä hahmosuunnitelmaan, joka edustaa hirviö -kategoriaa. Tämä ohje annetaan sen pohjalta, että kyseinen kategoria säilytti suosionsa molemmissa aineistoissa. Tämän pohjalta voidaan tehdä johtopäätös, että kirjallisuuden kansikuvissa kuluttajien suosiossa vuodesta toiseen säilyvät ne hahmot, jotka voidaan yhä tunnistaa olevan lähellä ihmistä, joka herättää kuluttajassa mahdollisen samankaltaisuuden tai yhteenkuuluvuuden tunteen, mutta näillä tulee olla selkeitä erikoisia piirteitä.

5.3 Petomaiset olennot

Tutkimuksen tuloksista selviää, että petomaisina kuvatut klassiset hirviölajit ovat yhä kuluttajien suosiossa. Vaikka peto -kategoria jäikin noin 10 % jälkeen inhimillisestä kategoriasta, olivat tulokset kuitenkin kaikkien kolmen lajin välillä jakautuneet yllättävän tasaisesti. Tämä löydös viittaa siihen, että yksittäisen klassisen hirviölajin hahmon voi viedä ulkomuodollisissa piirteissään ja kehonrakenteeseensa kauas tavallisesta ihmisestä, ilman että tämä menettää mahdollisuuksiaan herättää kuluttajissa eroottista tai romanttista mielenkiintoa.

Kun peto -kategoriassa esiintyviä hahmoja tarkastellaan syvemmin, voidaan hahmosuunnittelua varten tehdä seuraavia huomioita: Suurin osa kategorian hahmoista kuuluu klassisiin hirviölajeihin, joiden klassisesti kuvaillaan omaavan eläimellisiä piirteitä, kuten karvapeite tai eläimen pää. Tämän pohjalta voidaan tehdä johtopäätös, että tällaisten hirviölajien kohdalla kannattaa pitäytyä näiden klassisessa petomaisessa muodossa, tai pyrkiä vähintään säilyttämään kaikista tunnistettavimmat piirteet näiden ulkomuodossa. Tätä teoriaa vahvistaa ihmissusien, minotaurien ja populaarikulttuurin wendigojen suuri määrä juuri peto -kategoriassa. Aineistoissa ei kuitenkaan tavattu hahmoja, jotka olisivat olleet karvattomia eli kaljuja versioita näistä petomaisista olennoista, tai sellaisia, joilla olisi ollut liioiteltuja raajoja pituuden tai määrän suhteen. Tästä voidaan päätellä, että petomaisilla hirviöhahmoilla tulee olla kehon peittävä karvapeite, suomut tai jokin muu vastaava materiaali. Tavallista ihoa tulisi välttää tämän kategorian hahmoilla, mikäli hahmoa halutaan käyttää herättämään kuluttajien kiinnostus projektista romanttiseen tai eroottiseen kiinnostukseen vedoten.

E erityisenä huomiona mainitaan toisen tutkimusosan kummitus hirviöhahmojen peto -kategorian hahmosuunnitelmat. Tämä kategoria oli kummituksissa yllättävän menestynyt pisteiden osalta. Tämän kategorian kummitushahmot olivat yleensä jalattomia, kooltaan pienempiä ja keholtaan pyöreämpiä tai suoraan palloisia. Näillä hahmoilla puuttui suuri määrä yksityiskohtia ja piirteitä. Tästä voidaan tehdä johtopäätös, että vaikka hirviöhahmo olisi ulkomuodollisesti hyvin yksinkertainen ja sitä kautta hyvin kaukana tavallisesta, voivat kuluttajat silti kiinnostua tästä tutkimuksen kontekstin mukaisesti. Koska näissä hahmoissa piirteet

ovat rajalliset, tulee hahmosuunnittelijan hyödyntää hahmosta löytyviä piirteitä parhaansa mukaan tuodakseen hahmonsa teratofiliaan vetoavan puolen esille. Tällaisessa tapauksissa esimerkiksi feminiinisten ja maskuliinisten piirteiden painottaminen voi kontekstista ja kuluttajakunnasta riippuen auttaa herättämään kuluttajissa kiinnostusta hahmoa kohtaan.

5.4 Hirviömäiset skaalan olennot

Hirviö -kategorian hahmosuunnitelmat olivat tutkimuksen kokonaistuloksissa vähiten pisteitä saanut kategoria. Tästä huolimatta, kategoria säilyi erityisesti ensimmäisessä tutkimusosassa selkeästi kuluttajien suosiossa. Hirviö -kategoriasa esiintyivät ne hirviölajit, joita inhimillinen tai peto -kategorioissa ei nähty. Näitä lajeja olivat esimerkiksi merenneidot, nagat, krakenit. Eli hirviölajit, jotka ovat puoliksi ihmisiä ja puoliksi jotain muuta. Lisäksi klassisista hirviölajeista, jotka esiintyvät yleensä jommassakummassa kategoriassa, löytyivät myös hirviö -kategorian aineistosta. Tämä tekee hirviö -kategoriasta yleisesti toimivan kategorian kaikille hirviöhahmoille kirjallisuuden kansikuvissa. Kuluttajien tekemissä eroottisissa teoksissa hirviömäiset hahmot olivat harvinaisempia, mutta niitä kuitenkin esiintyi jokaisen lajin sisäisessä aineistossa, josta voidaan päätellä, että kategoriaan lueteltavat hahmosuunnitelmat ovat kuluttajia suosiossa myös muussa mediassa tutkimuksen kontekstia harkiten. Tämä tarkoittaa, että mikäli hahmosuunnittelija niin haluaa, ei tämän tarvitse huolehtia kahteen muuhun kategoriaan lueteltavan hahmon mahdollisesta lipsumisesta hirviö -kategoriaan ja kuluttajan reaktiosta siihen. Kirjallisuuden kansikuvissa hirviö -kategorian hahmo on taas enemmän kuin suositeltu, näiden kestävän ja tasaisen suosion puolesta.

Suunnitellessa klassisen hirviöhahmon mistä tahansa lajista hirviö -kategoriaan sopivaksi, voidaan hahmolle tutkimuksen perusteella suositella seuraavia piirteitä: Hahmon kehon tulee olla puoliksi ihminen ja puoliksi jotain muuta. Hahmon yläosa kannattaa säilyttää ihmismäisenä, mukaan lukien tämän kasvot. Tällöin on kuitenkin hyvä antaa hahmolle selkeitä lajikohtaisia piirteitä, jotta selkeä ero tavalliseen ihmiseen syntyy. Vaihtoehtoisesti hirviöhahmo kannattaa suunnitella siten, että se on kokonaisuutena tasapainoinen sekoitus ihmistä ja jotain muuta. Piirteitä, joita hahmosuunnittelija voi harkita herättääkseen kuluttajien

mielenkiinnon hahmon kohdalla, ovat suuri koko, erikoinen ihon väri ja osittainen tekstuurin muutos kuten suomut. Lisäksi lajikohtaiset kehoon lisättävät piirteet, kuten sarvet ja hännät.

Hahmosuunnittelijan kannattaakin hirviö -kategoriaan kuuluvaa hahmoa suunnitella paneutua kyseisen klassisen hirviölajin keskeisiin piirteisiin populaarikulttuurissa ja alkuperäisissä kertomuksissa, sekä pohtia miten niitä voi käyttää hyödykseen. Koska kategoria kulkee ihmisen ja petomaisen hirviön välimaastossa, pystyy hahmosuunnittelija myös panostamaan hahmon mahdolliseen inhimillisempään kehonmuotoon ja sen välittämiin tietoihin kuluttajille.

5.5 Inhimilliset olennot

Tutkimuksessa inhimillinen -kategoria nousi suosituimmaksi kategoriaksi kuluttajien keskuudessa. Tämä viittaa siihen, että klassisten hirviöhahmojen kohdalla ne hirviölajit, jotka ovat ulkomuodollisesti lähellä tai verrannollisia tavalliseen ihmiseen, herättävät suurimmalla todennäköisyydellä kuluttajissa eroottista ja romanttista mielenkiintoa. Yhteistä kategoriaan kuuluvilla hirviöhahmoilla oli näiden ihmismuodon kaupallinen esteettisyys. Vaikka hahmoilla olisikin esiintynyt joitakin selkeitä hirviömäisiä piirteitä, eivät nämä vaikuttaneet negatiivisesti näiden kehon tai kasvojen rakenteeseen. Tämän perusteella voidaan tehdä johtopäätös, että inhimillisiin hirviöhahmosuunnitelmiin pätevät samat hahmosuunnittelusäännöt, kuin tavallisiin ihmisiin ulkonäön kannalta. kategorian hirviöhahmoilla kuitenkin tavattiin selkeää ulkomuodollista eroavaisuutta maskuliinisten ja feminiinisten hahmojen piirteiden välillä. Maskuliiniseksi ymmärrettävissä hirviöhahmojen hahmosuunnitelmissa esiintyi hyvin vähän tai ei ollenkaan heti huomattavia lajiin yhdistettäviä piirteitä. Feminiinisyyttä edustavilla hahmoilla taas oli melkein aina selkeitä ulkoisia piirteitä, jotka pystyttiin yhdistämään kyseiseen hirviölajiin. Esimerkkinä tästä inhimillisen kategorian ihmissusihahmot, joista maskuliiniset olivat melkein erottamattomia tavallisesta ihmisestä, kun taas feminiinisillä hahmoilla oli nähtävillä susimaiset, päälle sijoittuvat korvat, sekä karvan peittämä häntä.

Tämä huomio on yhtäläinen Santillanin tutkimuksen löydöksen kanssa, mikäli tehdään olettaen kuluttajan kiinnostuksesta vastakkaista sukupuolta kohtaan.

Tutkimuksessa Santillan käsitteli naisten ja miesten kumppanivalintaan vaikuttavia ominaisuuksia ja piirteitä. Evolutionaarisen kumppanivalinnan pohjalta naiset keskittyvät enemmän kumppaniehdokkaan tarjoamaan tukeen ja resursseihin pitkällä aikavälillä, kun taas miehet reagoivat enemmän ulkoisiin piirteisiin, jotka viestivät lajin jatkamiseen otollisista ominaisuuksista ja sitä kautta terveempiin jälkeläisiin liitettäviin piirteisiin. (Santillan, P. 2024, 4–5, 13.)

Mikäli tämä pitää paikkansa, voidaan päätellä ei feminiinisten kuluttajien kiinnostuvan enemmän sellaisista hirviöhahmoista, joiden lajinomaiset piirteet ovat heti näkyvissä ja ymmärrettävissä. Ei maskuliinisten kuluttajien taas voidaan tämän teorian ollessa totta, olettaa kiinnostuvan enemmän niistä hahmoista, joiden hirviömäinen puoli, kyvyt ja voima eivät näy alustavasti päällepäin ollenkaan inhimillisen -kategorian hahmosuunnitelmassa. Mikäli tämä teoria pitää paikkansa, voidaan sen pohjalta suositella hahmosuunnittelijaa huomioimaan tavoitellun kuluttajan mahdolliset preferenssit, mitä tulee klassisen hirviöhahmon piirteiden näkyvyyteen.

5.6 Yhteenveto

Vastaus tutkimuskysymykseen ”kuinka kauaksi inhimillisistä hahmoista viedyt hahmosuunnitelmat herättävät kuluttajassa eroottista mielenkiintoa klassisten hirviölajien osalta vuonna 2025?” on tutkimuksen tulosten perusteella seuraava. Klassisen hirviöhahmon hahmosuunnitelman voi viedä hyvin kauas tavallisesta ihmisestä, ilman että kuluttajan eroottinen tai romanttinen mielenkiinto hahmoa kohtaan laskee. Tutkimus osoittaa, että kaikenlaisille klassisille hirviöhahmoille löytyy tutkimuksen kontekstissa mielenkiintoa kuluttajien puolelta, niin kauan kuin hahmosuunnitelma jakaa selkeästi edes joitain piirteitä ihmisen kanssa. Tämä kuitenkin asettaa hahmosuunnittelijan vastuuseen selvittää tarkemmin, millaisista hahmoista juuri kyseisen hirviölajin ja kategorian kohdalla kuluttajat ovat yleensä eroottisesti kiinnostuneita, mikäli tätä pyritään käyttämään hyödykseen jollakin tavalla, tai vaihtoehtoisesti välttämään. Tutkimus on antanut tätä varten hyvän lähtökohdan, sekä ehdotuksia, joita hahmosuunnittelija voi hyödyntää parhaalla näkemällään tavalla.

Tutkimusta olisi voinut vielä laajentaa käsittelemään useampia klassisia hirviölajeja, sekä niiden lajin sisäisiä variaatioita. Tässä tutkimuksessa käytiin läpi vain kolme klassista hirviölajia, vaikka tutkimus osoittaa kuluttajien suosivan kaikenlaisia hirviölajeja laajassa skaalassa. Jatkotutkimukseen voisi ottaa mukaan lisää erilaisia medialähteitä, kuten filmitteollisuus tai pelit tietyltä aikakaudelta. Tämän kautta olisi saatu tuloksia, joita hahmosuunnittelija olisi voinut käydä lävitse oman projektinsa perusteella. Myös hahmoja voisi jakaa useampaan kategoriaan tai täysin uusiin kategorioihin esimerkiksi näiden sukupuolen tai kehotyypin mukaan, joka antaisi selkeän ohjenuoran juuri tietynlaisen hahmon suunnitteluun. Viimeisenä variaationa jatkotutkimusta ajatelle voisi toimia kuluttajien oma identiteetti ja näissä eroottista kiinnostusta herättävät hahmot. Tällaisessa tutkimuksessa saataisiin tarkemmin selville, millaiset kuluttajat kiinnostuvat mistäkin klassisista hirviöhahmoista ja millaisista ulkomuodollisista piirteistä. Tällöin hahmosuunnittelija tietäessään kohdekuluttajansa, voisi luoda juuri näille räätälöidyn hahmon.

Mikäli teratofilia säilyy osana sosiaalisen median trendejä, sekä erilaisia media-projekteja vielä pitkään, voidaan tutkimuksen pohjalta esittää tämän tutkielman viimeinen johtopäätös. Riippumatta siitä, kuinka kauaksi tavallisesta ihmisestä klassisen hirviöhahmon hahmosuunnitelma on viety, tulee tämä herättämään osassa kuluttajista eroottista mielenkiintoa enemmän tai vähemmän. Tähtäsi hahmosuunnittelija tähän tai ei.

LÄHTEET

Britannica 27.3.2026. Ghost. Luettavissa: <https://www.britannica.com/topic/ghost-spirit>. Luettu: 12.4.2026

Britannica 10.4.2026. Werewolf. Luettavissa: <https://www.britannica.com/art/werewolf>. Luettu: 12.4.2026

Fisher, K. & Marwaha, R. 6.3.2023. Paraphilia. National library of medicine. Luettavissa: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK554425/>. Luettu: 17.2.2026

Goodreads s.a. a. Paranormal. Luettavissa: <https://www.goodreads.com/genres/paranormal>. Luettu: 12.2.2026

Günther, K. & Hasanen, K. 2021. Tyypittely. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Luettavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/tyypittely/>. Luettu: 15.2.2026

International Center for Language Studies 1.3.2026. 10 most spoken languages in the world in 2026. Luettavissa: <https://www.icls.edu/blog/most-spoken-languages-in-the-world>. Luettu: 2.4.2026

Juhila, K. 2021. Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet. Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Luettavissa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullisen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-ominaispiirteet/>. Luettu: 15.2.2026

Jyväskylän yliopisto s.a. a. Laadullinen tutkimus. Luettavissa: <https://sites.app.jyu.fi/mehu/fi/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>. Luettu: 15.2.2026

Jyväskylän yliopisto s.a. b. Tyypittely. Luettavissa: <https://sites.app.jyu.fi/mehu/fi/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/tyypittely>. Luettu: 15.2.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024a. Hirviö. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/hirvi%C3%B6>. Luettu: 12.4.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024b. Paranormaali. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/paranormaali?searchMode=all>. Luettu: 10.3.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024c. Romantiikka. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/romantiikka?searchMode=all>. Luettu: 10.3.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024d. Erotiikka. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/erotiikka?searchMode=all>. Luettu: 10.3.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024e. Demoni. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/Demoni?searchMode=all>. Luettu: 12.4.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024f. Ihmissusi. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/Ihmissusi?searchMode=all>. Luettu: 12.4.2026

Kielitoimiston sanakirja 2024g. Aave. Luettavissa: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/aave?searchMode=all>. Luettu: 10.4.2026

Laulainen, L. 26.4.2016. Kuinka hahmoja suunnitellaan? Poikkitieteellinen tutkielma hahmosuunnittelusta narratiivisessa ja visuaalisessa ympäristössä. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu, medianomi. Luettavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/108355/laulainen_liisa-lotta.pdf?sequence=1. Luettu: 15.3.2026

Merriam-Webster 12.3.2026. Erotica definition and meaning. Luettavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/erotica>. Luettu: 12.4.2026

Merriam-Webster 27.3.2026. Paranormal definition and meaning. Luettavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/paranormal>. Luettu: 12.4.2026

Merriam-Webster 28.3.2026. Monster definition and meaning. Luettavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/monster>. Luettu: 13.4.2026

OppariBoost s.a. Tutkimusmenetelmät opinnäytetyössä. Luettavissa: <https://oppariboost.fi/tutkimusmenetelmat-opinnaytetyossa/>. Luettu: 15.2.2026

Peterson, J. 2001. The Lesser Key of Solomon: Lemegeton Clavicula Salomonis. York Beach, Maine: Weiser Books. Luettu: 12.4.2026

Risingshadow s.a. a. Hirviöt. Luettavissa: <https://www.risingshadow.fi/genre/monsters>. Luettu: 12.4.2026

Risingshadow s.a. b. Romantiikka. Luettavissa: <https://www.risingshadow.fi/genre/romance>. Luettu: 10.3.2026

Risingshadow s.a. c. Paranormaali romantiikka. Luettavissa: <https://www.risingshadow.fi/genre/paranormal-romance>. Luettu: 10.3.2026

Risingshadow s.a. d. Erotiikka. Luettavissa: <https://www.risingshadow.fi/genre/erotica>. Luettu: 10.3.2026

Risingshadow s.a. f. Ihmissusi. Luettavissa: <https://www.risingshadow.fi/genre/werewolves>. Luettu: 17.1.2026

Romance Writers of America s.a. About the Romance Genre. Luettavissa: <https://www.rwa.org/the-romance-genre>. Luettu: 29.2.2026

Santillan, P. 2024. Bump in the night: A look at monster attraction through evolutionary mate choice. Thesis. California State University, Fullerton, Department of Anthropology. Luettavissa: <https://scholarworks.calstate.edu/downloads/v405sk95v>. Luettu: 11.10.2025.

Suomi Sanakirja s.a. Hirviö. Luettavissa: <https://www.suomisanakirja.fi/hirvi%C3%B6>. Luettu: 12.4.2026

Terveyskirjasto 14.5.2025. Parafilia. Luettavissa: <https://www.terveyskirjasto.fi/ltt04942/parafilia?q=parafilia>. Luettu: 17.2.2026

Terveyskirjasto 17.1.2025. Seksuaalinen kohdehäiriö. Luettavissa: <https://www.terveyskirjasto.fi/ltt03285/seksuaalinen-kohdehairio?q=parafilia>. Luettu: 17.2.2026

Tutkimustieteellinen neuvottelukunta 9.10.2023. Hyvä tieteellinen käytäntö (HTK). Luettavissa: <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanta-htk>. Luettu: 14.2.2026

UNESCO 24.3.2026 What you need to know about literacy. Luettavissa: <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know>. Luettu: 2.4.2026