

Pelimaailmojen fantastiset naiset

Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus

Usva Friman

Pro gradu -tutkielma

Turun yliopisto

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Elokuu 2013

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck-järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta

FRIMAN, USVA: Pelimaailmojen fantastiset naiset – digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus

Pro gradu, 124 s., 6 liites.

Digitaalinen kulttuuri

Elokuu 2013

Tutkimuksen tarkoituksena on luoda katsaus digitaalisten pelien naishahmoesityksiin ja niiden tutkimukseen. Tutkimuksen keskeisin tavoite on rakentaa varhaisempaan tutkimukseen ja tutkimuslöydöksiin pohjautuva metodologinen malli, jonka avulla naishahmoesityksiä ja niiden rakentumista voidaan analysoida. Primaaritutkimusaineisto koostuu 16 vuosina 2010 ja 2011 julkaistusta digitaalisesta PC- ja konsolipelistä, jotka ovat päätyneet julkaisuvuosiensa myydyimpien pelien listoille Yhdysvalloissa.

Tutkimuksessa käsitellään sisällönanalyysia digitaalisten pelien hahmoesitysten tutkimuksen menetelmänä sekä menetelmäkirjallisuuden ja aiempien hahmoesitysten sisällönanalyysitutkimusten kautta että soveltamalla sisällönanalyysia peliaineistoon. Peliaineistoa käsitellään paitsi pelaamisen kautta myös hyödyntämällä pelivideoita ja -wikisivustoja.

Keskeisin tutkimustulos on tutkimuksessa rakennettu analyysimalli, jonka avulla voidaan tarkastella naishahmojen esittämistä ja rakentumista digitaalisissa peleissä. Analyysimalli kattaa viisi teemaa, joiden kautta naishahmojen rakentumista voidaan lähestyä: 1. läsnäolo, 2. tausta ja rooli, 3. osallistuminen ja tavoitteet, 4. puhe ja 5. sukupuoli. Analyysimalli paikantaa hahmojen ja pelaajasubjektin rakentumisen hahmojen väliseen sekä hahmojen ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen pelikokemuksessa. Muut tutkimustulokset liittyvät määrällisiin ja laadullisiin huomioihin naishahmoesityksistä ja pelaajasubjektin rakentumisesta tutkimusaineiston peleissä sekä sisällönanalyysin soveltamismahdollisuuksiin digitaalisten peliaineistojen tutkimuksessa.

Tutkimus osoittaa, että vaikka naishahmojen näkyvyys peleissä on kasvanut viimeisen puolentoista vuosikymmenen aikana, naishahmot ovat edelleen harvinaisia pelien keskeisimmässä rooleissa. Naishahmojen välisen vuorovaikutuksen ja ihmissuhteiden puuttuminen, naishahmojen toiminnan riippuvuus muista ja naishahmojen esittäminen pelaajahahmolle potentiaalisina romanssin kohteina osoittaa, että pelien naiset ovat usein olemassa ensisijaisesti pelin mieshahmoja ja oletettua miespelaajaa varten. Loppupäätelmä peliaineiston naishahmoesitysten analyysistä on, että vaikka aktiivisista pelaajista jo lähes puolet on naisia, valtavirran digitaaliset pelit eivät vielä tarjoa naishahmoille ja naispelaajille tilaa tasavertaiseen toimijuuteen pelikulttuurissa.

Asiasanat:

Digitaaliset pelit, naishahmot, hahmoesitykset, representaatio, sisällönanalyysi, sukupuoli, fantasia

Pelimaailmojen fantastiset naiset

Digitaalisten pelien hahmoesitykset ja niiden tutkimus

| | |
|--|----|
| 1. Johdanto..... | 1 |
| 1.1 Mitä tapahtui Lara Croftille? Johdatus naisen paikkaan pelimaailmassa..... | 1 |
| 1.2 Metodologista mallia metsästävässä: tutkielman tavoitteet ja kulku..... | 7 |
| 2. Teoreettiset ja metodologiset lähestymistavat..... | 10 |
| 2.1 Teoreettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet..... | 10 |
| 2.1.1 Peli sukupuolta rakentavana sosiaalisena teknologiana..... | 10 |
| 2.1.2 Fantastinen pelimaailma..... | 15 |
| 2.1.3 Representaatiot sukupuolen rakentumina ja rakentajina..... | 17 |
| 2.1.4 Hahmorakenteet hahmoesityksen välittäjinä..... | 20 |
| 2.2 Sisällönanalyysi menetelmällisenä työkaluna..... | 22 |
| 2.3 Katsaus aiempaan tutkimukseen..... | 27 |
| 2.3.1 Pelihahmoesitysten sisällönanalyysitutkimuksia..... | 28 |
| 2.3.2 Naishahmoesitysten sisällönanalyysitutkimusten kritiikki..... | 38 |
| 3. Sisällönanalyysi hahmorakenteiden tutkimisen menetelmänä..... | 44 |
| 3.1 Teoriasta käytäntöön: oman peliaineiston valinta ja käsittely..... | 44 |
| 3.2 Aineistonkäsittelyprosessi..... | 53 |
| 3.3 Viisi hahmonrakennusteemaa..... | 57 |
| 3.3.1 Naishahmot pelikentän laitamilla..... | 57 |
| 3.3.2 Miehisten alojen avustajanaiset..... | 59 |
| 3.3.3 Tavoitteellisia toimijoita..... | 67 |
| 3.3.4 Puhe suhteiden ja suhtautumisen kuvaajana..... | 69 |
| 3.3.5 Naishahmot katseen ja halun kohteena..... | 71 |
| 3.4 Huomio hahmoista hahmojen välille..... | 73 |
| 4. Vuorovaikutus hahmojen ja pelaajasubjektin rakentumispaikkana..... | 77 |
| 4.1 Naishahmot näkymättöminä toimijoina: Portal 2..... | 78 |
| 4.1.1 Nokkela laboratoriorotta ja ylemmydentuntoinen tekoäly..... | 78 |
| 4.1.2 Toiminta hahmojen rakentajana..... | 81 |
| 4.1.3 Samastumiskohteena tyhjä taulu..... | 83 |

| | |
|---|-----|
| 4.2 Naishahmot tarinan kuljettajina: Final Fantasy XIII..... | 86 |
| 4.2.1 Kolme naista pelastusmatkalla..... | 86 |
| 4.2.2 Alfanaisia, pikkutyttöjä ja vaaraton naisuhka..... | 87 |
| 4.2.3 Pelaaja ulkopuolisena tarkkailijana..... | 91 |
| 4.3 Naishahmot mieshahmojen varassa: Batman: Arkham City..... | 94 |
| 4.3.1 Miesten kautta määrittyvät naishahmot..... | 94 |
| 4.3.2 Tavoitteettomat statistinaiset..... | 95 |
| 4.3.3 Väkivaltainen voimafantasia..... | 99 |
| 4.4 Vahvoja naisia vaihtoehtoisesti: Dragon Age II..... | 100 |
| 4.4.1 Naiset tarinan keskiössä..... | 100 |
| 4.4.2 Ystävyyttä, romansseja ja ristiriitoja..... | 101 |
| 4.4.3 Moninaisia fantasioita..... | 103 |
| 4.5 Hahmorakenteet pelaajasubjektin määrittäjinä..... | 106 |
| 5. Lopuksi: hahmonrakennusteemat ja vuorovaikutus analyysin ytimessä..... | 109 |

Lähteet

Liitteet

Lista taulukoista ja kuvista

Taulukko 1. Aineiston rajaukseen ja käsittelyyn liittyvät ratkaisut (s. 36).

Taulukko 2. Aineistoni pelit aakkosjärjestyksessä (s. 50).

Taulukko 3. Sisällönanalyysikysymykset ja teemat (s. 56).

Kuva 1. Lara Croft alkuperäisen Tomb Raider -pelin kansikuvassa (s. 2). Kuvalähde

Wikipedia <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Tomb_Raider_%281996%29.png>.

Kuva 2. Lara Croft vuoden 2013 Tomb Raider -pelin kansikuvassa (s. 2). Kuvalähde Lara

Croft Wiki <http://laracroft.wikia.com/wiki/File:TR_PC.png>.

Kuva 3. Joukko palkkamurhaajanaisia Hitman: Absolution -pelin Saints-trailerissa (s. 4).

Kuvakaappaus trailerivideosta Usva Friman.

Kuva 4. *Waterfall Glade* – fanitaideteos Lara Croftista miehenä (s. 19). Kuvalähde

käyttäjän Ulysses0302 DeviantArt-galleria

<<http://ulysses0302.deviantart.com/art/Waterfall-Glade-113589378>>.

- Kuva 5. Aineistolle tekemäni rajaukset (s. 47). Usva Friman.
- Kuva 6. Aineistoni pelien PEGI-ikärajajakauma (s. 47). Usva Friman.
- Kuva 7. Aineistoni pelien lajityyppijakauma (s. 49). Usva Friman.
- Kuva 8. Aineistoni pelien asetelmajakauma (s. 49). Usva Friman.
- Kuva 9. Naishahmojen läsnäolo aineistoni peleissä (s. 59). Usva Friman.
- Kuva 10. Naishahmojen ihmissuhteisiin liittyvät roolit aineistoni peleissä (s. 64). Usva Friman.
- Kuva 11. Naishahmojen toimintaan liittyvät roolit aineistoni peleissä (s. 65). Usva Friman.
- Kuva 12. Puhe naishahmoista aineistoni peleissä (s. 70). Usva Friman.
- Kuva 13. Jack & Shepard / Mass Effect 2 (s. 72). Kuvakaappaus läpipeluuvideosta Usva Friman.
- Kuva 14. Chell Portalissa (s. 80). Kuvalähde Half-life Wiki <<http://half-life.wikia.com/wiki/File:Chell-crouch.jpg>>.
- Kuva 15. Chell Portal 2:ssa (s. 80). Kuvalähde Half-life Wiki <http://half-life.wikia.com/wiki/File:Chell_run_ashpd.jpg>.
- Kuva 16. Jihl Nabaat / Final Fantasy XIII (s. 90). Kuvalähde Final Fantasy Wiki <<http://finalfantasy.wikia.com/wiki/File:Jihl3.jpg>>.
- Kuva 17. Fang & Vanille / Final Fantasy XIII (s. 92). Kuvalähde Final Fantasy Wiki <http://finalfantasy.wikia.com/wiki/File:Fang_Vanille_Mah%27habara.png>.
- Kuva 18. Kissanainen / Batman: Arkham City (s. 98). Kuvalähde Batman Wiki <http://batman.wikia.com/wiki/File:AC_batCat.jpg>.
- Kuva 19. Aveline, Merrill, Hawke & Isabel / Dragon Age II (s. 105). Kuvakaappaus pelistä Usva Friman.

1. Johdanto

1.1 Mitä tapahtui Lara Croftille? Johdatus naisen paikkaan pelimaailmassa

Tomb Raiderinakin tunnettu Lara Croft on ehkä kaikkein tunnetuin naispäähahmo digitaalisten pelien maailmassa. Internettietosanakirja Wikipedia¹ kuvaa hahmon esitetyksi ”kauniina, älykkäänä ja urheilullisena englantilaisena arkeologiseikkailijana, joka koluaa vaarallisia muinaisia hautakammioita ja raunioita ympäri maailmaa”. Lara teki debyyttinsä vuonna 1996 julkaistussa *Tomb Raider* -pelissä (Eidos Interactive 1996) ja on sen jälkeen esiintynyt paitsi pelin lukuisissa jatko-osissa myös esimerkiksi elokuvissa ja sarjakuvissa. Tomb Raider on eräs harvoista ja varhaisimmista naispuolisista ikoneiksi muodostuneista pelihahmoista ja siksi mielenkiintoinen esimerkki, kun tarkastellaan digitaalisten pelien naisesityksiä.

Justine Cassell ja Henry Jenkins (1999, 30) kuvaavat ensimmäistä Tomb Raider -peliä toimintaseikkailupeliksi ja Lara Croftia sen ”vahvaksi naisprotagonistiksi² joka on lihaksikas ja akrobaattinen ja kykenevä pitämään puolensa kaikenlaisissa vaarallisissa tilanteissa”. Hahmon luoja Toby Gard on kuvannut, että Lara luotiin ”kovaksi, itsenäiseksi ja älykkääksi naiseksi, joka kumoo kaikki [naishahmoiniin liittyvät] seksistiset kliseet uskomattomia vartalonmuotojaan lukuun ottamatta” (Gard *The Face* -lehden haastattelussa kesäkuussa 1997, viitattu Mikula 2003, 79). Gard otti hahmon suunnitteluun vaikutteita esimerkiksi Indiana Jonesin ja James Bondin kaltaisista seikkailijahahmoista ja suhtautui hahmoon kunnioituksella (Mikula 2003, 82).

Lara Croft oli pitkään pelimaailmoissa harvinainen ja – uhkeista muodoistaan huolimatta – positiivinen naisesitys, joka oli pelisankarina niin suosittu, että myös pelaamista harrastamattomat tunnistivat hahmon (Kennedy 2002; Mikula 2003, 79). Lara esitettiin paitsi seksikkäänä myös älykkäänä ja itsenäisenä, rohkeana seikkailijana, joka pärjäsi omillaan eikä tarvinnut muita hahmoja selvitäkseen. Pelaaja katseli Laran seikkailuja kauempaa ohjaten hahmon liikkeitä ja toimintoja, mutta säilyttäen kuitenkin

1 Lara Croft -sivu Wikipediassa <http://en.wikipedia.org/wiki/Lara_Croft>. Viitattu 2.7.2012. Lainauksen suomennos Usva Friman.

2 Protagonistilla viitataan tarinan päähenkilöön, jonka näkökulmasta tarinaa kerrotaan.

kunnioittavan etäisyyden. Tarinan sankari oli Lara, joka ei tarvinnut pelaajaa pelastamaan itseään pinteistä.

Vuoden 2013 Lara on varsin erilainen seitsemäntoista vuoden takaiseen versioonsa verrattuna. Kesäkuussa 2012 järjestettyjen E3-messujen yhteydessä esitettiin Square Enixin vuonna 2013 julkaistavan Tomb Raider -pelin traileri³, jonka päähahmoa tuskin tunnisti Lara Croftiksi (kuvat 1 ja 2). Hahmo oli menettänyt korostetun naisellisen ulkonäkönsä, mutta myös itsenäisyytensä ja seikkailijaluonteensa. Trailerivideossa tämä uudenlainen Lara ajautuu vaaratilanteesta toiseen, avuttomana ja hädissään voihkien. Hän on haavoittunut ja peloissaan, herkkä ja tunteellinen. Videolla Lara anoo apua: ”ole kiltti ja tule hakemaan minut [pois täältä]”. Avunpyyntö on suunnattu pelaajalle, jonka rooli on myös uudenlainen: hän on Laran suojelija, jonka tehtävä on pelastaa nainen ja johdattaa hänet turvaan.



Kuvat 1 ja 2: Lara Croft alkuperäisen (Eidos Interactive 1996) ja vuoden 2013 (Square Enix 2013) Tomb Raider -pelin kansikuvissa.

Pelejä käsittelevän nettijulkaisu *Kotakun* haastattelussa (Schreier 2012) uuden Tomb

³ Tomb Raider – E3 2012 Exclusive Crossroads Trailer. Video Gametrailers.com:n julkaisemana YouTube-palvelussa <http://youtu.be/ol_-QGlwRqc>. Viitattu 20.7.2012.

Raider -pelin vastaava tuottaja Ron Rosenberg arveli, että pelin pelaajat eivät samastu Laran hahmoon, vaan haluavat suojella tätä. Hän myös sanoi, että kun pelaajat näkevät Laran hahmon kohtaavan pelin haasteita, he alkavat ”kannustaa hahmoa tavalla, jolla he eivät luultavasti voisi kannustaa mieshahmoa”. Pelisuunnittelijoiden tavoitteena on ollut aiempaa inhimillisempi Lara, jonka haavoittuvuutta (naisena) korostetaan muun muassa sillä, että hän joutuu seksuaalisen ahdistelun⁴ uhriksi.

Edellä kuvaamani kaksi Laraa herättävät monia kysymyksiä naishahmojen rooleista peleissä. Erityisen mielenkiintoista on, että viimeksi kuvaamani vuonna 2013 julkaistu Tomb Raider -peli (Square Enix 2013) edeltää tarinallisesti alkuperäistä. Larasta ei siis ole tehty ajan myötä haurastuvaa, vaan päin vastoin: sarjan uusin osa esittää, että väkivaltaisten kauhukokemusten uhriksi joutuminen on tehnyt Larasta sen vahvan ja rohkean seikkailijan, jollaisena olemme hänet ennen tunteneet. Tämä johdattaa kysymään, voiko naishahmo ylipäättään olla vahva muuten kuin uhriutumisen kautta, ja pitääkö naishahmon vahvuus erikseen selittää ja tehdä ymmärrettäväksi (mies)pelaajalle – alkuperäinen Lara kun ei vaikuta tällaista selittelyä vaatineen. Lisäksi voidaan kysyä, onko naishahmoon samastuminen – kuten Ron Rosenberg edellä väitti – todella (mies)pelaajalle mahdotonta ja hahmon avuntarve ainoa mahdollinen perusta naishahmon ja (mies)pelaajan väliselle suhteelle. Molemmat kysymykset avaavat useita ovia pelien ja sukupuolen väliseen suhteeseen pureutuville pohdinnoille.

Laran muodonmuutos on vain yksi digitaalisten pelien maailmassa viimeisen vuoden aikana pinnalla olleista pelikulttuuriin ja naisten paikkaan siinä liittyvistä kysymyksistä. Myös Square Enixin toinen peli *Hitman: Absolution* (Square Enix 2012) herätti kesän 2012 E3:ssa kohun trailerivideollaan⁵, jossa tarinan miessankari tappaa joukon häntä murhaamaan tulleet nunnafetissiasuihin pukeutuneita naisia kohtauksessa, joka on sävyltään lähes pornografinen (kuva 3 seuraavalla sivulla). Traileri nousi puheenaiheeksi lukuisissa pelimedioissa välittömästi julkaisunsa jälkeen, ja esimerkiksi

4 Kotakun haastatteluartikkelissa mainitaan, että Lara yritetään raiskata pelissä. Artikkelista seuranneen kohun jälkeen Crystal Dynamics -pelistudio kuitenkin julkaisi lausunnon, jonka mukaan puheena olleessa kohtauksessa ei mennä missään vaiheessa sen pidemmälle kuin mitä julkaistuissa trailereissa oli jo esitetty, ja että ”raiskausyritys” oli väärä termi kuvaamaan tilannetta (Plant 2012).

5 *Hitman: Absolution* Saints -trailer. Video CGRtrailersin julkaisemana YouTube-palvelussa <http://youtu.be/qq_jhw5TuxA>. Viitattu 20.7.2012.

IGN:n toimittaja Keza MacDonald (2012) kuvasi videon ”fetisoivan väkivaltaa ja seksualisoivan naisia, vetäen selvän yhteyden seksin ja [naisiin kohdistuvan] graafisen väkivallan välille”. MacDonald (ibid.) myös huomauttaa, että naisten seksualisoivaa pukeutumista käytetään videossa oikeuttamaan heihin kohdistettavaa väkivaltaa – ikään kuin tekemään siitä moraalisesti vähemmän arveluttavaa. Naispahisten (tai sankareiden) pukeminen olemattomiin PVC-asuihin ei varsinaisesti ole peliteollisuudelle ennenkuulumatonta, mutta traileri nosti naisten objektivoinnin ja naisiin kohdistuvan väkivallan seksualisoinnin peleissä ajankohtaiseksi keskustelunaiheeksi.



Kuva 3: Joukko palkkamurhaajanaisia Hitman: Absolution -pelin (Square Enix 2012) trailerissa.

Toukokuussa 2012 *Feminist Frequency* -popkulttuurikriittikisivustoa⁶ ylläpitävä Anita Sarkeesian julkaisi uuden kickstarter-sivun⁷ tulevalle projektilleen ”Tropes vs. Women in Video Games”. Projektin tarkoituksena oli tarkastella stereotyyppisiä ja toistuvia tapoja, joilla naishahmoja esitetään digitaalisissa peleissä. Projektin esittelyssä Sarkeesian mainitsee nauttivansa itse pelaamisesta, mutta olevansa pettynyt niihin ”rajoittuneisiin ja rajoittaviin tapoihin, joilla naisia [peleissä] esitetään”. Projektin tavoitteena oli esitellä näitä toistuvia esittämistapoja, ja tausta-aineistonaan Sarkeesian

⁶ Feminist Frequency -sivusto <<http://www.feministfrequency.com>>. Viitattu 24.7.2012.

⁷ Projektisivu Kickstarter.com:ssa <<http://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games>>. Viitattu 24.7.2012.

kertoi käyttävänsä satoja pelejä, joita hän itse pelaa ja tutkii projektia varten.

Se, että populaarikulttuuria ja mediaa kriittisesti tarkasteleva Sarkeesian päätti tehdä tämänkaltaisen projektin, ei yksinään vakuuta aiheen ajankohtaisuudesta. Sarkeesian on käsitellyt aiemmillä videoillaan muun muassa legojen sukupuolittunutta mainontaa sekä suosittua kaunokirjallisuutta ja elokuvia. Sarkeesianin videopeliprojekti eroaa kuitenkin edellä mainituista vastaanotollaan: kickstarter-sivun julkaisua seurasi valtava Sarkeesianiin kohdistuva häirintäkampanja, jonka näkyi muun muassa projektin youtube-videon kommentteissa⁸ sekä Sarkeesiania käsittelevän Wikipedia-sivun vandalisoinnissa⁹. Lisäksi Sarkeesianin verkkosivuille kohdistettiin palvelunestohyökkäyksiä, hänen henkilökohtaisia yhteystietojaan levitettiin ja hänestä tehtiin kuvamanipulaatioita, raiskauspiirroksia ja peli, jossa pelaajan tavoitteena oli pahoinpidellä Sarkeesian¹⁰. Myös hänen julkaisujaan eri internetmedioissa (YouTubessa, Twitterissä ja Facebookissa) ilmiannettiin systemaattisesti palvelujen ylläpidolle, jotta palvelujen automaattiset suodattimet poistaisivat ne näkyvistä. On huomion arvoista, että projekti aiheutti tämän valtavan vihakampanjan esittelyvaiheessaan, ennen kuin Sarkeesian oli julkaissut sen ensimmäistäkään osaa.

Sarkeesianin osakseen saama massiivinen vihakampanja osoitti osaltaan, että pelien maailma on ympäristönä yhä edelleen (tai ehkä jopa aiempaa enemmän) miehinen ja jopa naisvihamielinen. Kampanjan pyrkimyksenä oli saada nainen (Sarkeesian) vaikenemaan peleihin liittyvistä kysymyksistä ja ajaa hänet pois harrastuksen parista. Sarkeesianin saamat vihakommentit kohdistuivat nimenomaan hänen naiseuteensa, eikä esimerkiksi niihin väitteisiin, joita hän esitti peleistä tai pelikulttuurista (eihän niitä vielä edes ollut). Pelikulttuuri näyttäytyi tilanteessa eräänlaisena viimeisenä machomiehisyden linnakkeena, jonne naisella ei ole asiaa, josta naisella ei lähtökohtaisesti voi olla tietoa ja josta naisella ei ole oikeutta puhua – etenkin kyseenalaistavaan sävyyn.

8 Harassment, Misogyny and Silencing on YouTube <<http://www.feministfrequency.com/2012/06/harassment-misogyny-and-silencing-on-youtube>>. June 7, 2012. Viitattu 24.7.2012.

9 Harassment via Wikipedia Vandalism <<http://www.feministfrequency.com/2012/06/harassment-and-misogyny-via-wikipedia>>. June 10, 2012. Viitattu 24.7.2012.

10 Image Based Harassment and Visual Misogyny <<http://www.feministfrequency.com/2012/07/image-based-harassment-and-visual-misogyny>>. July 1, 2012. Viitattu 24.7.2012.

Pelit eivät ole vain nuorten miesten viihdettä. Esimerkiksi suomalaisten pelaamista tarkastelevassa vuoden 2011 *Pelaajabarometrissa* hieman alle puolet naisvastaajista luokitteli itsensä aktiiviseksi digipelaajaksi (Karvinen & Mäyrä 2011), ja tulos vastaa myös yhdysvaltalaisen peliteollisuusliitto Entertainment Software Associationin (2012) selvitystä yhdysvaltalaisten pelaamisesta. Naisten pelaaminen tulee mitä luultavimmin lisääntymään uusien pelaajasukupolvien myötä, sillä vuoden 2012 *Lasten mediabarometrin* mukaan jopa 67 prosenttia suomalaisista 10–12-vuotiaista tytöistä pelasi digitaalisia pelejä vähintään kerran viikossa – tosin enemmistö pelaajista tulee ainakin jonkin aikaa olemaan vielä miehiä, sillä poikien kohdalla vastaava luku oli 90 prosenttia (Suoninen 2013, 37). Kuitenkin pelikulttuurissa on meneillään eräänlainen sukupuolten sota, jossa naiset joutuvat yhä uudelleen ja uudelleen sukupuoleen perustuvan häirinnän ja uhkailun kohteiksi ¹¹ ja jossa he joutuvat taistelemaan oikeudestaan olla olemassa sen tasavertaisina ja vakavasti otettavina jäseninä ¹².

Naispelaajana ja digitaalisen kulttuurin opiskelijana minua kiinnostaa erityisesti, miten naiseutta ja etenkin naisia toimijoina esitetään ja rakennetaan peleissä niiden kehittäjien taholta. Onko itse peleissä tilaa aktiivisille, osaaville ja itsenäisille naistoimijoille, vaikka niitä pelaavat naiset joutuvat jatkuvasti kamppailemaan näiden asioiden kanssa? Pelien naishahmoesitysten sekä naispelaajien ja pelialalla toimivien naisten syrjinnän välille ei välttämättä voida vetää suoraa yhteyksiä, mutta ne eivät myöskään ole täysin toisistaan irrallisia ilmiöitä, vaan osa koko pelikulttuuria ja peliteollisuutta koskettavaa laajamittaista ongelmaa.

Digitaaliset pelit, kuten muutkaan massaviihteen muodot, eivät esiinny irrallaan siitä sosiaalisesta ja kulttuurillisesta ympäristöstä, jossa ne syntyvät ja johon ne vaikuttavat. Ne eivät ole vain viatonta viihdettä, vaan tuottavat ja välittävät merkityksiä, jotka vaikuttavat niiden kuluttajien ja niiden vaikutuspiirissä toimivien ihmisten tapaan tulkita ympäristöään. Tämän vuoksi on mielestäni tärkeää tutkia pelikulttuuria (ja pelejä kulttuurituotteina) ja sitä, minkälaisia merkityksiä ne tuottavat ja minkälaisia

11 Ks. esim. Fat Ugly or Slutty -sivusto, joka kokoaa naispelaajien saamia vihaviestejä verkkopeleissä <<http://fatuglyorslutty.com>>. Viitattu 27.7.2012.

12 Ks. esim. pelijournalisti ja -harrastaja Katie Williamsin (2012) kirjoitus omista kokemuksistaan naispelijournalistina.

viestejä ne lähettävät.

1.2 Metodologista mallia metsästävässä: tutkielman tavoitteet ja kulku

Tässä pro gradu -tutkielmassa tarkastelen paitsi tämän hetken digitaalisten pelien naishesityksiä myös ja erityisesti sitä, miten noita esityksiä voidaan tutkia. Tutkielman keskeisin tavoite on rakentaa varhaisempaan tutkimukseen ja omiin löydöksiini pohjautuva metodologinen malli, jonka avulla digitaalisten pelien hahmoesityksiä voidaan analysoida. Lähtökohtana tämän mallin rakentamiseen käytän sisällönanalyysia, joka on digitaalisten pelien hahmoesitystutkimuksissa yleisesti käytetty menetelmä (Dietz 1998; Jansz & Martis 2003; Hitchens 2011; Grimes 2003; Williams et al. 2009). Tutkimusprosessissa käsittelen sisällönanalyysia tutkimusmenetelmänä, luon katsauksen siihen, miten sitä on sovellettu digitaalisten pelien hahmoesitystutkimuksiin, ja sovellan sitä omaan peliaineistooni. Näiden kolmen vaiheen tuloksena pyrin rakentamaan digitaalisten pelien naishahmoesitysten rakentumista kuvaavan mallin, jota voidaan soveltaa digitaalisten pelien hahmoja analysoivaan sisällönanalyysitutkimukseen myös laajemmin.

Päätutkimuskysymykseni on:

Mitä sisällönanalyysin avulla voidaan kertoa digitaalisten pelien naishahmoesitysten rakentumisesta?

Tutkimukseni painottuu ensisijaisesti metodologiseen kysymykseen sisällönanalyysin soveltamisesta pelihahmoesitysten ja niiden rakentumisen tarkasteluun. Tähän päätutkimuskysymykseni metodologiseen painopisteeseen sisältyy kaksi alatutkimuskysymystä:

- 1. Millaisia erityispiirteitä ja haasteita liittyy sisällönanalyysin soveltamiseen digitaalisiin peliaineistoihin?*
- 2. Millaisia sisällönanalyysitutkimuksia digitaalisten pelien naishahmoesityksistä on tehty?*

Näihin kahteen ensimmäiseen alatutkimuskysymykseen liittyy tavoite kartoittaa sisällönanalyysin käyttötapoja ja mahdollisuuksia menetelmän kehittämiseen digitaalisten peliaineistojen tutkimuksessa.

Päätutkimuskysymyksen toinen, sisällöllinen painopiste kytkeytyy siihen, miten naishahmoja rakennetaan digitaalisissa peleissä. Tähän painopisteeseen sisältyy kaksi alatutkimuskysymystä:

3. *Miten ja millaisista elementeistä digitaalisten pelien naishahmoesitykset rakentuvat aineistossani?*
4. *Miten pelaajasubjekti rakentuu suhteessa pelin hahmoihin?*

Tähän sisällölliseen painopisteeseen liittyy tavoite kartoittaa ne elementit, joista hahmoesitykset aineistoni peleissä rakentuvat, ja ne teemat, joiden kautta tuota rakentumista voidaan tarkastella. Kysymys pelaajasubjektin rakentumisesta on päätutkimuskysymyksen kannalta toissijainen, mutta kytkeytyy kuitenkin hahmojen rakentumisprosesseihin ja on siksi yksi alatutkimuskysymyksistäni.

Hyödynnän työssäni digitaalisten pelien hahmoesitystutkimuksia sekä erityisesti sisällönanalyysia ja digitaalisia pelejä tutkimusaineistona käsittelevää tutkimuskirjallisuutta, jonka avulla pyrin vastaamaan päätutkimuskysymyksen metodologisen painopisteen alatutkimuskysymyksiin. Ensisijainen tutkimusaineistoni koostuu kuudestatoista vuosina 2010 ja 2011 julkaistusta ja samoina vuosina Yhdysvaltojen myydyimpien pelien listoille (Entertainment Software Association 2012; 2011) päätyneestä digitaalisesta pelistä. Käsittelem peliä sisällönanalyysia menetelmänä hyödyntäen pyrkimyksenäni vastata päätutkimuskysymyksen sisällöllisen painopisteen alatutkimuskysymyksiin. Pelien analyysin tukena hyödynnän myös niiden läpipeluvideoita ja wikisivustoja. Pyrin työskentelyssäni yhdistämään päätutkimuskysymyksen metodologisen ja sisällöllisen puolen käsittelyä niin, että ne eivät ole toisistaan irrallisia, vaan pidän peliaineistoni ja sen analyysin jatkuvassa vuorovaikutuksessa sisällönanalyysin teoreettisen käsittelyn sekä aiempien sisällönanalyysitutkimusten kanssa. Valtaosa hyödyntämästäni tutkimuskirjallisuudesta

paikantuu pelitutkimuksen alaan, mutta sivuan myös sukupuolentutkimusta sekä visuaalisen kulttuurin, kirjallisuuden- ja elokuvatutkimusta. Tutkimukseni paikantuu digitaalisen kulttuurin, pelitutkimuksen ja sukupuolentutkimuksen aloille.

Tutkielmassa on johdannon ja loppuluvun lisäksi kolme päälukua. Tämän johdannon jälkeen esittelen luvussa 2 ensin työni keskeiset käsitteet, joista työni teoreettinen viitekehys muodostuu. Tämän jälkeen käsittelen sisällönanalyysia digitaalisten pelien tutkimuksen menetelmänä sekä teoreettisella tasolla että käytännön esimerkkien kautta esittelemällä varhaisempia naishahmoja tarkastelevia sisällönanalyysitutkimuksia. Luvussa 3 kuvaan sitä, millaisiin ratkaisuihin sisällönanalyysista ja digitaalisen peliaineiston käsittelystä tekemäni metodologiset huomiot saattoivat minut oman peliaineistoni valinnassa, rajaamisessa ja käsittelyssä. Kuvaan myös peliaineistolle tekemäni sisällönanalyysia ja sen pohjalta määrittelemääni viittä teemaa, joiden kautta naishahmojen rakentumista digitaalisissa peleissä voidaan tarkastella, sekä sitä, miten hahmojen ja pelaajasubjektin rakentuminen paikantuu analyysini mukaan hahmojen väliseen sekä hahmojen ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen. Luvussa 4 syvennän sisällönanalyysin yhteydessä tekemiäni löydöksiä ja analyysimenetelmääni tarkastelemalla lähemmin neljää aineistoni peliä, joissa naishahmot ja pelaajasubjekti rakentuvat eri tavoin. Loppuluvussa teen yhteenvedon työni etenemisestä ja tuloksista sekä kuvaan työhöni liittyviä kehitys- ja jatkotutkimusmahdollisuuksia.

2. Teoreettiset ja metodologiset lähestymistavat

2.1 Teoreettinen viitekehys ja keskeiset käsitteet

Tässä alaluvussa esittelen työni keskeiset käsitteet, jotka yhdessä muodostavat työni teoreettisen viitekehysten. Näistä ensimmäinen on Teresa de Lauretisin (2004, 37) ajatteluun paikantuva ja hänen muotoilemansa *sukupuoliteknologia*, joka viittaa työssäni sekä sukupuoliteoriaan että digitaalisten pelien rooliin sukupuolen tuottajana. Toinen de Lauretisin (2004, 140) ajatteluun pohjautuva käsite työssäni on *fantasia*, joka hänen ajattelussaan viittaa siihen samastumisprosessiin, jossa fiktio vaikuttaa kuluttajansa identiteetin rakentumiseen. Fantasian yhteydessä käytän myös *pelimaailman* käsitettä, jolla viitataan siihen luonteeltaan fantastiseen tilaan, jossa pelaaja pelin kokee. Neljäs työssäni keskeinen käsite on *representaatio*, jonka avulla tarkastelen, miten digitaaliset pelit esittävät ja tuottavat sukupuolta. Viides käsite on *hahmorakenne*, jolla viitataan niihin elementteihin, joista digitaalisten pelien hahmoesitykset muodostuvat.

2.1.1 Peli sukupuolta rakentavana sosiaalisena teknologiana

Työni teoreettinen viitekehys pohjautuu Teresa de Lauretisin ajatteluun fiktiosta sosiaalisena teknologiana, joka esittää ja tuottaa sukupuolta representaatioina (de Lauretis 2004, 37). De Lauretis on toiminut 1980-luvun alusta lähtien tietoisuuden historian (*History of Consciousness*) professorina Santa Cruzin yliopistossa Kaliforniassa. Hänen akateemiset juurensa ovat kirjallisuudentutkimuksessa ja semiotiikassa, minkä lisäksi de Lauretis on osallistunut feministisen elokuvatutkimuksen keskusteluihin 1980-luvulta lähtien (Koivunen 2000, 85–86).

Suomeksi de Lauretisin tuotannosta on kirjoittanut mediatutkija ja Tukholman yliopistossa elokuvatutkimuksen apulaisprofessorina toimiva Anu Koivunen. Koivunen tiivistää yhdeksi koko de Lauretisin tuotannon läpi kulkeneeksi ydinkysymykseksi "[m]iten erilaiset kulttuuriset esitykset, representaatiot ja erityiset sosiaaliset

teknologiat, kuten kaunokirjallisuus tai elokuva, osallistuvat sosiaalisen subjektin tuottamiseen sekä subjektiuden (= subjektina olemisen) ja yksityisesti koetun kytkemiseen”. Koivunen esittää saman kysymyksen myös tiiviimmin: ”de Lauretis pohtii sitä, miten representaatiot toimivat merkitystä tuottavina käytäntöinä (*signifying practices*)”. (Koivunen 2000, 87.) Tässä tutkielmassa käsittelen pelejä de Lauretis kuvaamana sosiaalisena teknologiana – toisin sanoen ympäristöinä, joissa subjektiutta rakennetaan ja merkityksiä tuotetaan.

Kysymys subjektin rakentumisesta sukupuolittuneena sosiaalisten teknologioiden tuottamien representaatioiden kautta on ollut vahvasti mukana de Lauretis ajattelussa, ja hän on kirjoittanut paljon feministisestä elokuvatutkimuksesta. Vuonna 1984 julkaistussa esseekokoelmassaan *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema* de Lauretis kirjoittaa:

Jos feministit ovat olleet niin voimakkaasti mukana elokuvassa tekijöinä, kriitikkoina ja teoreetikkoina, se johtuu siitä, että panokset ovat erityisen korkeat. Naisen representaatio kuvana (spektaakkelina, katseen kohteena, kauneuden visiona – ja samanaikainen naisruumiin representaatio seksuaalisuuden paikkana, visuaalisen mielihyvän tilana tai katseen vieheenä) on kulttuurissamme niin läpitukenut, jo kauan ennen elokuvainstituutiota ja pitkään sen jälkeen, että se väistämättä luo lähtökohdan sukupuolieron ymmärtämiselle ja sen ideologisille vaikutuksille sosiaalisten subjektien rakentumiselle. [...] [E]lokuva toimii kuvituskoneena [imaging machine], joka tuottamalla kuvia (naisista tai ei naisista) on taipuvainen tuottamaan myös naista kuvana. (De Lauretis 1984, 37–38, suomennos Usva Friman.)

Myös pelit tuottavat ”naista kuvana”, mutta niiden feministis-kriittiselle tutkimukselle ja teoretisoinnille ei vielä ole olemassa samanlaista traditiota kuin elokuvalla tai kirjallisuudella. Tämä johtuu osittain siitä, että vaikka digitaalisten pelien historia ulottuukin niin varhaiselle ajalle kuin 1950-luvulle (ks. esim. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 50–51), niiden vakiintuminen osaksi valtavirtaviihdekulttuuria on tapahtunut vasta 2000-luvun puolella (tai voitaisiin jopa sanoa, että prosessi on edelleen kesken). Toinen asiaan vaikuttanut tekijä on luultavasti se, että kun elokuvat ovat tuottaneet visuaalisesti realistisia naiskuvia koko historiansa ajan, digitaalisten pelien grafiikan

kehitys on ollut sidoksissa teknologian kehitykseen, eivätkä visuaalisesti kovin monimutkaiset hahmoesitykset olleet mahdollisia videopelien historian ensimmäisillä vuosikymmenillä. 1980-luvun 8-bittiset Nintendo-naiset Peach, Zelda ja Samus Aran eroavat graafisessa mielessä hurjasti nykypäivän 3D-sisaristaan. Nykypäivänä tilanne on kuitenkin, että digitaaliset pelit ovat tulleet osaksi koko väestön arkipäiväistä mediakulttuuria ¹³, mutta siitä huolimatta ne tuntuvat jääneen piiloon jonnekin (feministisen) mediatutkimuksen marginaaliin. Pelitutkimuksen omalle kentällekään ei ole syntynyt vakiintunutta traditiota, jonka kautta sukupuolta ja seksuaalisuutta peleissä voitaisiin teoretisoida ja analysoida (vaikka näitä kysymyksiä toki on käsitelty yksittäisissä konferenssipapereissa ja julkaisuissa). Sukupuoliteoriat ja pelimaailmat pitäisikin saada keskustelemaan keskenään ja niiden yhtymäkohdassa sijaitseva akateeminen musta aukko kartoitettua. Tähän pyrin omalta osaltani soveltamalla Teresa de Lauretin elokuva- ja kirjallisuudentutkimukseen pohjautuvaa teoreettista ajattelua peliaineistoon.

Teresa de Lauretis kritisoi sukupuolieroon perustuvaa sukupuolen käsitettä siitä, että se pakottaa feministisen keskustelun yleisen sukupuolivastakkainasettelun ahtaisiin raameihin ja häivyttää yksilöiden väliset erot. Siksi hän peräänkuuluttaa sukupuolikäsitettä, jota ei johdeta sukupuolieron käsitteestä ja joka ei varsinkaan ole sen synonyymi. (De Lauretis 2004, 35–37.) Hänen sukupuoliteoriansa voidaan tiivistää neljään väitteeseen (de Lauretis 2004, 38–39):

1. Sukupuoli (*gender*) on representaatio(ta). Tästä huolimatta – tai tästä johtuen – sillä on sekä yhteiskunnallisia että subjektiivisia konkreettisia ja reaalisia vaikutuksia yksilöiden aineelliseen elämään.
2. Sukupuolen representaatio on sen rakentuma. Tämä tarkoittaa sitä, että representaatio sekä tuottaa sukupuolta että toimii sen esityksenä.
3. Sukupuoli rakentuu tänä päivänä aivan yhtä paljon kuin aiemminkin ja se rakentuu monella eri alalla (esimerkiksi tiedotusvälineissä, kouluissa, oikeusistuimissa, perheessä, akateemisessa maailmassa ja feminismissä).

¹³ Tästä on osoituksena esimerkiksi se, että lähes puolet (49 %) yhdysvaltalaisista kotitalouksista omistaa pelikonsolin (Entertainment Software Association 2012, 2).

4. Sukupuolen teoreettista rakentumista aiheuttaa myös sen teoreettinen purkaminen. Tämän vuoksi on tärkeää kysyä, millä käsitteillä ja kenen etujen mukaisesti tätä purkamis-rakentamista tehdään.

Tutkimuskysymysteni kannalta ei ole olennaista sukeltaa tämän syvemmälle sukupuoliteorioiden maailmaan, mutta halusin nostaa esille de Lauretisin sukupuolikäsityksen, koska se on vahvasti läsnä hänen ajattelussaan ja etenkin niissä käsitteissä, joita itse hyödynnän tässä tutkielmassa teoreettisina työkaluina. Se myös osoittaa, miksi koen juuri de Lauretisin ajattelun hedelmälliseksi pelien sukupuolirepresentaatioiden tutkimukselle: se tarjoaa teoreettisen viitekehyksen, jossa fokus on representaatioissa (naishahmoesitykset), niitä tuottavissa teknologioissa (digitaaliset pelit), sekä näiden osallisuudessa sukupuolen tuottamiseen ja vaikutuksissa yksilöiden aineelliseen elämään. Toisin sanoen niiden avulla voidaan pohtia, miten digitaaliset pelit tuottavat sukupuolirepresentaatioita ja miten tämä tuotantoprosessi vaikuttaa tosielämän sukupuolellisiin ihmisiin.

De Lauretisin sukupuolikäsitys sijoittuu feministisessä teoreettisessa keskustelussa aikaan, jolloin sukupuoliteorioissa alettiin tehdä siirtymää sukupuolten välisistä eroista niiden sisäisiin muihin eroihin, kuten etnisyyteen, luokkaan ja seksuaalisuuteen, ja tämänkaltaisten moninaisten erojen muodostamiin muuttuviin subjekteihin (Koivunen 2000, 88–89; Rojola 2004, 165–168). Nojautuminen sukupuolieroon pohjautuvasta sukupuolikäsitteestä irrottautuvaan sukupuoliteoriaan saattaa vaikuttaa ristiriitaiselta, kun tutkin nimenomaan pelien naishahmoja erottaen ne mieshahmoista. Siksi on tärkeää huomioida, että vaikka de Lauretis haluaa irrottaa sukupuolen käsitteen sukupuolierosta, hän ei kuitenkaan kiellä ”miehen” ja ”naisen” käsitteiden olemassaoloa tai irrottaudu niistä. Päin vastoin: de Lauretis korostaa, että fiktio rakentaa kuvaa sukupuolista ja tätä kautta myös sukupuolittaa aineellisia ihmisiä. Tämän vuoksi de Lauretisin sukupuoliteorian puitteissa on mahdollista käsitellä pelien hahmoesityksiä (ja niiden kokijoita) sukupuolittuneina ilman, että se tarkoittaisi sukupuolen redusoimista vastakohtiin ja eroihin. Tämä näennäinen ristiriita sisältyy mielestäni myös de Lauretisin (2004, 38–39) sukupuolimääritelmän neljänteen kohtaan, jossa hän toteaa sukupuolen teoreettisen purkamisen johtavan väistämättä

sen teoreettiseen rakentumiseen.

De Lauretis siis näkee sukupuolen muodostuvan erilaisten yhteiskunnallisten teknologioiden, diskurssien ja käytäntöjen vuorovaikutuksessa. Hän kirjoittaa sukupuolesta – Michel Foucaultin käsitettä eteenpäin vieden – *sukupuoliteknologiana*: ”[v]oidaan esittää, että myös sukupuoli on sekä representaationa että itserepresentaationa erilaisten yhteiskunnallisten teknologioiden, esimerkiksi elokuvan, ja institutionalisoituneiden diskurssien, tietoteorioiden ja kriittisten käytäntöjen samoin kuin jokapäiväisen elämän käytäntöjen tuote”. (De Lauretis 2004, 37.) De Lauretis ymmärtää elokuvan tällaiseksi ”voimakkaasti vaikuttavaksi sosiaaliseksi teknologiaksi, joka määrittelee ja muokkaa, miten ihmiset käsittävät (*figure*) itsensä, toiset ja sosiaaliset suhteet: toisin sanoen, miten subjekti rakentuu ja miten se koetaan ja merkityksellistetään” (Koivunen 2006, 82). Tässä työssä tarkastelen digitaalisia pelejä tällaisena sukupuolta tuottavana teknologiana ja pelihahmorepresentaatioita sukupuolen rakentajina ja rakentumina.

On tärkeää pitää mielessä, että vaikka de Lauretis kirjoittaa sukupuolesta representaationa, hän ei tarkoita että se olisi aineellisesta elämästä ja yksilöistä irrallinen ilmiö. Päin vastoin: de Lauretis käsittää representaation voimakkaana sukupuolentuotantoprosessin välineenä, joka on hyvin keskeisessä osassa siinä, miten yksilöt muodostavat sukupuolittuneen identiteettinsä arkielämässä:

Sukupuolen näkeminen sosiokulttuurisesti tuotetuksi, diskursiiviseksi ilmiöksi ei kuitenkaan merkitse sen tosiasian pois sulkemista, että sillä on konkreettisia – sosiaalisia tai subjektiivisia – vaikutuksia ja ”todellisia” seuraamuksia yksilöiden materiaalisen elämän kannalta. Se, että sukupuoli on jotakin hyvin todellista, käy ilmi nimenomaan niistä vaikutuksista, joita sen representoinnilla on. Sukupuoli realisoituu eli eletään todeksi prosessissa, jossa representaatiosta tulee itserepresentaatiota ja yksilö omaksuu sen sosiaalisen ja subjektiivisen identiteettinsä muodoksi. (De Lauretis 2004, 82.)

Representaatio toimii tässä prosessissa kahdella tavalla: se on paitsi sukupuolen

rakentaja, myös sen rakentuma, mihin de Lauretis (ibid.) viittaa kirjoittaessaan, että representaatiosta tulee itserepresentaatiota. Tämä tarkoittaa sitä, että digitaalisten pelien naishahmoesitykset sekä vaikuttavat käsityksiimme siitä mikä on ”nainen” että toimivat noiden käsitysten tiivistyminä. Samankaltaisen lähestymistavan voisi tarjota esimerkiksi Judith Butlerin (1990) muotoileman performatiivisen sukupuolikäsityksen soveltaminen sen tarkasteluun, miten pelin hahmot ja pelaaja tuottavat sukupuoltaan toimimalla sukupuolittuneina subjekteina. Koen kuitenkin de Lauretin sukupuoliteorian tutkimuskysymysteni kannalta hedelmällisemmäksi, sillä se tarjoaa teoreettisen viitekehyksen, jossa voin tarkastella paitsi hahmojen sukupuolittumista myös laajemmin pelimaailmaa fantasiana, jossa sukupuolittuneen subjektin rakentuminen tapahtuu.

2.1.2 Fantastinen pelimaailma

De Lauretis (2004, 140) kirjoittaa elokuvan yhteydessä *fantasiasta* prosessina, jossa subjekti rakentuu. Halusin nostaa tämän käsitteen esille erikseen, sillä uskon fantasian olevan vahvasti läsnä myös pelaamisessa – sekä perinteisessä että de Lauretin tarkoittamassa mielessä. Frans Mäyrä (2012) kirjoittaa pelien fantasiaan kytkeytyvästä kolmesta keskeisestä aporiasta¹⁴, jotka liittyvät eskapismiin, työhön ja identiteettiin: pelien fantasia on samanaikaisesti päivittäistä arkitodellisuuttamme ja siitä irtautumista, kovaa työtä ja rentoutumista, sekä pelaajan itseän ja identiteettiin pohjautuvaa että muilla identiteeteillä leikittelyä. Tällä tavoin fantasia on läsnä peleissä sanan perinteisessä mielessä: mielikuvituksellisena harjoitteena, joka sijoittuu todellisuuden ja pelimaailman rajoille ja kulkee niiden yli.

De Lauretis (2004, 140) puolestaan kirjoittaa fantasiasta ”psykkisenä prosessina, halun näyttämöllepanona, ja siten välittömästi osallisena identiteetin muodostumiseen”. Hän hylkää psykoanalyttiset käsitykset fantasiasta todellisuudesta irrallisena yksilön sisäisenä mekanismina ja puhuu sen sijaan julkisista fantasioista, joita elokuvat ja muut sosiaaliset teknologiat tuottavat. De Lauretis kirjoittaa edelleen, miten ”[e]lokuvaan

¹⁴ *Aporia* on muinaiskreikasta ja antiikin Kreikan filosofiasta lähtöisin oleva käsite, jolla viitataan ajatukselliseen umpikujaan. Mäyrä (2012) kytkeytyy käsitteellä jälkistrukturalistiseen teoreettiseen ajatteluun, jossa aporian käsite viittaa merkityksellisiin umpikujiin.

liittyvät sosiaaliset teknologiat, käytännöt ja representaatiot ylimäärittävät subjektin ainutkertaista ja erityistä henkilöhistoriaa osallistuen tehokkaasti subjektin psyykkisten ääriviivojen ja subjektiuden muodostamiseen, muovaamiseen ja uudelleenmuovaamiseen” ja huomauttaa, miten toisaalta ”ne voivat myös hajottaa ja jopa totaalisesti murtaa subjektiuden rajoja”. (Ibid.) De Lauretisin ajattelussa paitsi fantasia myös subjekti on tässä mielessä sosiaalinen. Anu Koivunen tiivistää de Lauretisin fantasian käsitteen näin:

”Fantasian käsite korostaa siis samanaikaisesti sekä elokuvan ja elämän epäsuhtaa että elokuvan kykyä tuottaa merkityksiä. Fantasia ei määritä katsojaa historiallisena yksilönä vaan sellaista katsojuuden osallisuutta, jossa sosiaalinen ja kulttuurinen todellisuus jäsentyvät ja saavat merkityksiä. Kulttuurissa kiertävät ja vaikuttavat tarinat, ajatukset ja ajattelutavat saavat katsojuudessa todenkaltaisen ja -tuntuisen hahmon ja voiman. Fantasian käsite korostaa myös elokuvan ja katsojuuden tiedostamattomia ulottuvuuksia sekä elokuvallisen apparatuurin voimaa.” (Koivunen 2006, 83.)

Kun de Lauretis käyttää elokuvan yhteydessä fantasian käsitettä, hän viittaa sillä ”käsittämiseen olennaisesti kytkeytyvään kuvittelun ja halun dynaamiseen ulottuvuuteen” (Koivunen 2006, 82). Hän kirjoittaa kekseliäästi, miten elokuva-apparaatti ”ei tuota vain kuvia vaan kuvittelua”¹⁵ (de Lauretis 1984, 137, suom. UF). Elokuva on kuvainnollinen ja käsitteellinen tila, jonka katsoja merkityksellistää (Koivunen 2006, 81). Se ”sitoo affektin ja merkityksen kuviin määrittämällä samastumisen ehdot, suuntaamalla halun liikkeen ja asemoimalla katsojan suhteessa niihin” (De Lauretis 1984, 137, suom. UF). Samastuminen on de Lauretisille liikettä, jossa subjekti rakentuu katsojan osallistuessa subjektina aktiivisesti kuvien, äänen ja kerronnan prosessiin eli niiden rakentamiin suhdeverkostoihin. De Lauretisin ajattelussa katsojasubjekti kytkeytyy siis elokuvan liikkeeseen sen sijaan että hän samastuisi kameraan tai sen katseeseen. (Koivunen 2006, 82.) On mielenkiintoista pohtia, voidaanko samaa ajatusta soveltaa digitaalisiin peleihin, joissa pelaaja osallistuu tarinaan konkreettisesti hahmonsa kautta toimimalla ja tekemällä valintoja, jotka vaikuttavat pelin tarinan etenemiseen. Voidaankin kysyä, rakentuuko pelaajasubjekti

¹⁵ Englanninkielisessä alkuperäistekstissä ”Not merely images but imaging”.

tästä syystä samastumalla pelin päähahmoon elokuvia vahvemmin ja vaikuttaako tämä siihen, millä tavoin peli tuottaa fantasioita. Tässä tutkielmassa käytän fantasian käsitettä kuvaamaan sitä kuvainnollista ja käsitteellistä tilaa, jossa pelaajasubjekti rakentuu pelikokemuksessa ja suhteessa pelin hahmoihin. Käytän myös *pelimaailman* käsitettä kuvaamaan sitä luonteeltaan fantastista tilaa, jossa pelaaja kokee pelin sen hahmojen kautta.

2.1.3 Representaatiot sukupuolen rakentumina ja rakentajina

Representaatiolla tarkoitetaan yksinkertaistetusti *esitystä* jostakin asiasta, ja tässä tutkielmassa käytänkin suomenkielistä käsitettä esitys (tai tarkemmin naishahmoesitys) kirjoittaessani tutkimistani digitaalisten pelien hahmorepresentaatiosta. Kulttuurintutkija Stuart Hall (2001, 17, suom. UF) määrittelee representaation ”mielessämme olevien käsitteiden merkityksellistämiseksi kielen avulla”¹⁶. Tässä tutkimuksessa ymmärrän representaation Hallin (ja de Lauretisin) tapaan konstruktivisena eli todellisuutta rakentavana (Hall 2001, 25; Seppänen 2005, 78; de Lauretis 2004, 42). Kuten Hall (2001, 24, suom. UF) kirjoittaa: ”Merkitys ei elä asioissa, maailmassa. Se rakennetaan, tuotetaan. Se on merkitsevän käytännön [*signifying practice*] tuote – käytännön, joka *tuottaa* merkitystä, joka *saa asiat merkitsemään*.”

Digitaalisten pelien naishahmot eivät kuvaa todellisen maailman naisia siinä mielessä, että pelit pyrkisivät tuottamaan mahdollisimman aidonlaista kuvaa tietyistä olemassaolevasta naisesta. Niiden naisesitykset ovat konkreettisesti olemassa vain peliensä sekä laajemmin peliyhteisön, viihdekulttuurin ja muiden näihin kytkeytyvien ilmiöiden kontekstissa. Kontekstissaan ne ovat kuitenkin monipuolisia toimijoita, joita voidaan havaita esimerkiksi ulkonäön, äänen, puheen ja toiminnan perusteella. Ne ovat myös tunnistettavasti naisia, tai siis *esityksiä naisista*, joita havainnoidessamme tulkitsemme siinä kulttuurisessa kontekstissa, jossa naisen ymmärrämme.

Kun kohtaamme pelin naishahmoesityksen, arvioimme sitä suhteessa mielikuviimme ja

16 Alkuperäinen englanninkielinen ilmaus on ”production of the meaning of the concepts in our minds through language”.

kokemuksiimme naiseudesta. Tällä tavoin representaatiot eivät ole olemassa vain omassa esityskontekstissaan, vaan myös vuorovaikutuksessa sen kanssa, miten hahmotamme todellisuutta. Tämän vuoksi esiin nousee usein kysymyksiä representaatioiden politiikasta ja vallasta: kenen lähtökohdista representaatioita rakennetaan, kenen hallussa ovat esittämisen välineet, millaiset seikat määrittelevät mitä esitetään ja miten kuvauksen kohteet voivat vaikuttaa omaan näkyvyyteensä (Seppänen 2005, 83). Nämä kysymykset saattavat johtaa esityksen kohteiden haluun ottaa esittämisen välineet omaan haltuunsa, kuten aiemmin lainaamani Teresa de Lauretis (1984, 37–38) kuvaa feministien pyrkineen tekemään elokuvalla. Pelien kohdalla vastaavaa liikehdintää tapahtui jonkin aikaa 1990-luvun tyttöpeliliikkeen (ks. esim. Cassell & Jenkins 1999) puitteissa, mutta tämän hetken valtavirtapelimaailmassa on suuri vaje naisista paitsi pelaajina myös tekijöinä ja kriitikoina – ehkä myös tutkijoina. Onkin mielenkiintoista pohtia naisten läsnäolon ja poissaolon suhdetta representaation kontekstissa: miksi naiset vaikuttavat olevan läsnä peleissä representaatioina, mutta poissa niiden representaatioiden luojina ja kuluttajina? Tässä tutkielmassa pitäydyn kuitenkin sen tarkastelussa, millaisia naisrepresentaatioita aineistoni peleistä löytyy ja miten ne rakentuvat.

Pelitutkimuksen teoreettisessa keskustelussa representaatio kytkeytyy kysymykseen niin kutsuttujen ludologisten ja narratologisten näkemysten eroista. Jan Simons (2007) tiivistää keskustelun ytimen siihen, nähdäänkö pelaaja ikään kuin ulkopuolisena tarkkailijana tai aktiivisena osallistujana – toisin sanoen siihen, millainen vaikutus pelaajalla nähdään olevan pelin tapahtumiin ja millainen suhde pelaajalla on pelihahmoon. Esimerkiksi ludologista näkökulmaa keskustelussa edustava Markku Eskelinen argumentoi, että digitaalisia pelejä ei voida käsitellä narratiiveina, sillä niiden hahmot (jotka Eskelinen tunnustaa hahmoiksi vain lainausmerkeissä) ovat ”täysin funktionaalisia ja kombinatorisia (välineitä tiettyä tarkoitusta varten); niillä on vain käyttö- ja vaihtoarvoa itseisarvon sijaan”, ja että ”[hahmot] eivät todellakaan toimi tai käyttäydy kuin [...] heidän oletetut vastineensa kirjallisuudessa, elokuvissa ja lavalla” (Eskelinen 2004, 37, suom. UF). Toinen ludologisen näkökulman puolestapuhuja Espen Aarseth puolestaan kiteyttää pelin olemuksen ytimen pelaajan mekaaniseen pelisuoritukseen käyttäen esimerkkinä Tomb Raiderin pelaamista: ”Lara Croftin

vartalon mitat [...] ovat minulle pelaajana merkityksettömiä, koska erilaiselta näyttävä vartalo ei saisi minua pelaamaan eri tavalla. Kun pelaan, en edes näe hänen vartaloaan, vaan sen lävitse ja sen ohi” (Aarseth 2004, 48). Väitteessään Aarseth redusoi pelikokemuksen mekaaniseen tapahtumaan, jossa pelaaja suorittaa tiettyjä toimintoja joilla on tietynlaisia vaikutuksia, jättäen jäljelle pelaajan pelille suuntaamat viestit, mutta riisuen tapahtumasta kokonaan pois pelin pelaajalle suuntaaman viestinnän. Jos pelihahmot todella olisivat vain pelaajan toiminnan itseisarvottomia välineitä, joita pelaaja ei oikeastaan edes näe, pelitutkimuksessa ei olisi tarvetta esimerkiksi keskustelulle pelihahmoihin rakastumisesta (Koski 2011). Ei varmaankaan ole sattumaa, että Aarsethinkin mainitsema Lara Croft on muodokas kaunotar, ja voidaan leikitellä ajatuksella, miten pelaaja kokisi Laran tilalla vähissä vaatteissa keikistelevän Larryn (kuva 4) ¹⁷.



Kuva 4: Fanitaiteilija Ulysses0302:n näkemys Tomb Raiderista miehenä.

¹⁷ Tomb Raider -peliin faniksi tunnustautuva käyttäjänimi Ulysses0302 on julkaissut DeviantArt-sivustolla gallerian töistään, jotka esittävät hänen Nathan Thimasiksi nimeämänsä miesversiota Lara Croftista (Starr 2013).

Tässä työssä käsittelen pelejä interaktiivisina narratiiveina ja pelihahmoja representaatioina. Pelinarratiivin interaktiivisuus kiteytyy mielestäni pelaajan toimintaan ja vuorovaikutukseen pelin ja sen hahmojen kanssa. Hahmorepresentaatioiden käsittelyssä pyrkimyksenäni on osallistua Susanna Paasosen (2010, 48) rohkaisemaan keskusteluun siitä, kuinka representaatiot rakentuvat ja valikoituvat, missä viitekehyksessä niitä tuotetaan ja kierrätetään, ja millaisia kulttuurisia seurauksia niillä voi mahdollisesti olla. Tähän keskusteluun kytkeytyy erityisesti kolmas alatutkimuskysymyksenäni siitä, miten ja millaisista elementeistä hahmoesitykset aineistoni peleissä rakentuvat.

2.1.4 Hahmorakenteet hahmoesityksen välittäjinä

Johannes Koski on vuonna 2009 julkaistussa European Heritage, Digital Media and the Information Society -maisteriohjelman pro gradu -tutkielmassaan *Building Character: Digital Game Characters and Their Creation in Historical Contexts* luonut katsauksen siihen, millä tavoin digitaalisten pelien hahmoja voidaan määritellä. Koski (2009) käyttää tarkastelussa lähtökohtanaan digitaalisia pelejä varhaisempaa hahmo- ja narratiivitutkimusta. Jätän tässä menemättä syvemmälle hänen esille nostamiinsa kysymyksiin siitä, mitä hahmot oikeastaan ovat, ovatko ne ylipäättään, ja mikä niiden merkitys on tarinalle. Keskityn sen sijaan oman tutkimusaiheeni kannalta olennaisempaan kysymykseen siitä, millaisista elementeistä ja miten ne rakentuvat.

Tutkielmassaan Koski (2009, 20) kysyy, miten hahmo muodostuu: miten lukija (tai katsoja tai pelaaja) muodostaa hahmon tai millaiset mekanismit auttavat tekijää välittämään hahmon esityksen tulkitsijalle. Tästä hän kirjoittaa vakiintuneen termin mukaisesti hahmonkuvauksena (*characterization*). Termi viittaa niihin mekanismeihin, jotka ikään kuin välittävät hahmon tekijältä lukijalle (tai katsojalle tai pelaajalle) narratiivin ja tarinan kautta. Koski viittaa tässä yhteydessä kirjallisuudentutkija Shlomith Rimmon-Kenaniin, joka erottaa toisistaan hahmojen suoran määrittelyn (*direct definition*) ja epäsuoran esittämisen (*indirect presentation*). Suoraa määrittelyä on hahmon kuvaaminen kertojan puheen kautta, kun taas epäsuora esittäminen käsittää hahmojen esittämisen toiminnan, puheen, ulkonäön ja ympäristön kautta.

(Rimmon-Kenan 1983, 59–67; Koski 2009, 20.)

Hahmojen suora määrittely ei ole Rimmon-Kenanin mukaan mitä tahansa puhetta hahmoista, vaan määrittelijän on oltava ”tekstin arvovaltaisin ääni”. Muut hahmoja määrittelevät puhujat saattavat kertoa enemmän puhujasta itsestään kuin määriteltävästä hahmosta. (Rimmon-Kenan 1983, 60.) Voidaan mielestäni kysyä, onko digitaalisissa peleissä juuri mahdollisuuksia hahmojen suoralle määrittelylle Rimmon-Kenanin tarkoittamassa mielessä. Peleissä harvoin on neutraalia kertojaaäntä, joka kuvailisi hahmoja pelaajalle, ja jos hahmoja kuvaillaan, se tapahtuu yleensä muiden hahmojen näkökulmasta. Väitänkin, että digitaalisten pelien hahmot välittyvät pelaajalle Rimmon-Kenanin (1983, 61) käsitettä käyttäen enimmäkseen epäsuoran esittämisen kautta.

Epäsuora esittäminen käsittää Rimmon-Kenanin mukaan hahmojen toiminnan, puheen, ulkonäön ja ympäristön, kun ne viestivät hahmosta lukijalle. Toimintaan hän laskee mukaan sekä ainutkertaiset että toistuvat teot, ja hahmosta voi kertoa myös teosta pidättäytyminen. Puheesta epäsuorana esitystapana Rimmon-Kenan puhuu silloin, kun se on hahmon omaa puhetta: miten ja mistä hahmo puhuu kertoo siitä, millainen hän on. Hahmon ulkonäkö viestii hahmosta erityisesti niiltä osin kuin hahmo voi siihen ”itse” vaikuttaa: esimerkiksi pukeutuminen ja hiustyyli voivat kertoa hahmon luonteesta. (Rimmon-Kenan 1983, 61–65.) Toisaalta hahmon luoja voi välittää viestejä hahmon luonteesta myös muilla ulkoisilla ominaisuuksilla: esimerkiksi flirttaileva naishahmo voidaan kuvata vartaloltaan kurvikkaaksi, jolloin hahmon käytös ja ulkomuoto tukevat viestiä hahmosta romanttisesti ja seksuaalisesti kiinnostavana. Neljäs Rimmon-Kenanin mainitsema epäsuoran esittämisen tapa on hahmon ympäristö, jolla hän viittaa sekä fyysiseen että sosiaaliseen ympäristöön (Rimmon-Kenan 1983, 65). Jos hahmo esimerkiksi esitetään istumassa valtaistuimella, voidaan hänet tulkita jonkinlaiseksi hallitsijaksi. Sosiaalisella ympäristöllä Rimmon-Kenan (ibid.) viittaa hahmon sosiaalisiin viitekehyksiin, kuten perheeseen ja yhteiskuntaluokkaan. Kaikki nämä epäsuoran hahmokuvausten elementit ovat läsnä myös digitaalisissa peleissä ja asetankin ne yhdeksi lähtökohdakseni tarkastellessani, mistä elementeistä digitaalisten pelien hahmot muodostuvat.

Kosken (2009, 34) mukaan merkittävin ero kirjallisuudentutkimuksen ja digitaalisten pelien hahmokäsitysten välillä on, että digitaalisten pelien hahmot (tai ainakin osa niistä) ovat pelaajan ohjattavissa. Hän myös sijoittaa digitaalisissa peleissä tapahtuvan hahmonkuvauksen peliajan ja narratiivin yhtymäkohtaan, joka ylittää ristiriidat sen suhteen, kuinka paljon hahmo lipsuu pois pelaajan hallinnasta – tai toisin sanoen: missä määrin hahmo on pelaaja ja missä määrin pelaajasta itsenäinen toimija (Koski 2009, 38–39). Digitaalisille peleille on luonteenomaista, että pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa pelin tapahtumiin ja täten myös siihen, millaisiksi pelin tarina ja sen hahmot rakentuvat. Nämä vaikutusmahdollisuudet ovat kuitenkin aina jossain määrin rajallisia, sillä pelaaja on sidottu toiminnassaan pelimaailman asettamiin raameihin ja lopulta pelaajalle mahdolliset valinnat ovat pelin tekijöiden ennalta määrittämiä. Toisaalta pelaajan on mahdollista myös pelata peliä tai tulkita pelin tapahtumia ”vastakarvaan” – tavoilla joita pelin tekijät eivät ole ennakoineet tai suunnitelleet.

Hahmorakenteilla viitataan tässä työssä kaikkiin edellä kuvaamiini tapoihin, joilla käsitys hahmosta muodostuu pelaajalle. Käsite sisältää paitsi hahmojen epäsuoran esittämisen ja mahdollisen suoran määrittelyn (Rimmon-Kenan 1983, 59–67), myös pelaajan oman toiminnan vaikutukset hahmokäsityksen rakentumiseen.

2.2 Sisällönanalyysi menetelmällisenä työkaluna

Sisällönanalyysilla on tutkielmassani kaksi roolia päätutkimuskysymykseni kahden eri painopisteen mukaisesti. Ensinnäkin tarkastelen sisällönanalyysia itsessään digitaalisten pelien hahmoesitysten tutkimusmenetelmänä pyrkien selvittämään, millaisia sisällönanalyysitutkimuksia digitaalisten pelien naishahmoesityksistä on tehty ja millaisia erityispiirteitä ja haasteita menetelmän soveltamiseen digitaalisiin peliaineistoihin liittyy. Toiseksi teen edellisen kysymyksen analyysiin pohjautuen peliaineistolleni sisällönanalyysin, jossa pyrin selvittämään, miten ja millaisista elementeistä pelien naishahmoesitykset rakentuvat.

Sisällönanalyysia hyödynnetään usein, kun tutkitaan pelien hahmoesityksiä (esimerkeiksi tällaisista tutkimuksista ks. luku 2.3.1), mutta on harmillisen harvinaista,

että metodin valintaa tai käyttötapaa analysoidaan ¹⁸. Tämän vuoksi haluan tässä työssä kiinnittää erityistä huomiota siihen, miten metodia on näissä tutkimuksissa käytetty ja miten se soveltuu pelien hahmorakenteiden tutkimukseen. Tässä alaluvussa käsittelen sisällönanalyysia menetelmänä, sen historiaa, määritelmiä ja käyttötapoja. Seuraavassa alaluvussa esittelen hahmoesitystutkimuksia, joissa sitä on hyödynnetty, sekä hahmoesitysten sisällönanalyysitutkimusten osakseen saamaa kritiikkiä.

Ehkä varhaisin ja tunnetuin sisällönanalyysia käsittelevä suomenkielinen yleisesitys on Veikko Pietilän *Sisällön erittely*, joka julkaistiin alun perin vuonna 1973. Pietilä määrittelee siinä sisällönanalyysin¹⁹ ”joukoksi menettelytapoja, joiden avulla dokumenttien sisällöstä tieteellisiä pelisääntöjä noudattaen tehdään havaintoja ja kerätään tietoja” (Pietilä 1976, 53). Pietilä esittelee myös tämän määritelmän syntyä ja kehitystä lähtien varhaisimmasta sisällönanalyysin metodioppaasta, joka on Bernard Berelsonin *Content Analysis in Communication Research* vuodelta 1952, ja jossa sisällön analyysin määritellään olevan ”kommunikaation ilmisällön objektiivista, systemaattista ja määrällistä kuvailua varten soveltuva tutkimustekniikka” (viitattu Pietilä 1976, 51). Berelsonin määritelmän tulkittiin aikanaan rajaavan sisällönanalyysin vain sellaiseen tutkimukseen, jossa tutkitaan dokumentteja itsessään ulottamatta tutkimuskysymyksiä niiden ulkopuolelle, ja tutkimukseen, jonka tulokset esitetään puhtaan määrällisessä muodossa. Vuonna 1955 järjestetty Allerton Housen konferenssi toi määritelmäkeskusteluun puheenvuoroja, joiden mukaan menetelmää ei tulisi rajata ainoastaan tutkittavien dokumenttien ilmisällöön ja määrälliseen tutkimukseen, mikä osaltaan purki sisällönanalyysin laadullisen ja määrällisen puolen vastakkainasettelua ja nosti menetelmän keskeisimmäksi vaatimukseksi aineiston systemaattisen käsittelyn. (Pietilä 1976, 51–52.) Tätä myöhemmin alettiin tehdä myös sisällönanalyysin alaan kuuluviksi nimettyjä tutkimuksia, joissa aineiston dokumenttien sisällön perusteella tehdään johtopäätöksiä muista ilmiöistä. Pietilä nostaa keskeiseksi puheenvuoroksi tässä muutoksessa Klaus Krippendorffin vuonna 1969 julkaistussa artikkelissaan

18 Myös Mia Consalvo ja Nathan Dutton (2006) ovat huomauttaneet, että aineistonkäsittelymenetelmien analyysin vähäisyys on yleinen ongelma digitaalisten pelien laadullisessa tutkimuksessa.

19 Pietilä käyttää menetelmästä yksinomaan nimitystä ”sisällön erittely”, myös suomentaessaan englanninkielisiä lainauksia, joissa on käytetty ilmausta ”content analysis”. Olen tässä kuitenkin päättänyt käyttämään nimitystä ”sisällönanalyysi” sekaannuksen välttämiseksi silloin kun en käsittele sisällönanalyysin ja sisällön erittelyn välisiä eroja.

”Models of Messages: Three Prototypes” muotoileman määritelmän, jonka mukaan “[sisällönanalyysi] voidaan käsittää toistettavien ja pätevien menetelmien käyttämiseksi tehtäessä tekstiin perustuvia päätelmiä sen tuottajan muista tiloista tai ominaisuuksista” (viitattu Pietilä 1976, 52). Kehityksen seurauksena oli määritelmä, jossa sisällönanalyysin nähtiin yhdistävän laadullisen ja määrällisen aineistonkäsittelyn piirteitä, jossa analyysin pyrkimyksenä voi olla vastata sekä itse aineiston sisältöön että sen ulkopuolisiin ilmiöihin liittyviin kysymyksiin, ja jossa keskeistä on aineiston systemaattinen käsittely.

Tuorempi suomenkielinen sisällönanalyysia käsittelevä menetelmäopas on Jouni Tuomen ja Anneli Sarajärven vuonna 2002 julkaistu *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tuomi ja Sarajärvi kuvaavat sisällönanalyysia laadullisen tutkimuksen menetelmäksi, jossa aineistoa käsitellään sen viestittämien merkitysten perusteella, ja jonka pyrkimyksenä on tuottaa kuvaus tutkittavasta ilmiöstä tiivistetyssä ja yleisessä muodossa, tarkoituksena järjestää aineisto johtopäätösten tekoa varten. Kuvauksen mukaan sisällönanalyysitutkimukset jättävät aineiston käsittelyn ikään kuin kesken järjestämällä ja luokittelemalla aineiston huolellisesti tekemättä kuitenkaan varsinaisia johtopäätöksiä. (Tuomi & Sarajärvi 2002, 105–106.) Viimeksi mainittu kritiikin kohde liittyy mielestäni kysymykseen sisällönanalyysin määrällisen ja laadullisen tutkimuksen piirteiden erottamisesta, toisin sanoen kysymykseen sisällön erittelyn ja sisällönanalyysin eroista.

Tuomi ja Sarajärvi (2002, 107) nostavat esille tämän kysymyksen huomauttaen, että sisällönanalyysista puhutaan kahdessa eri merkityksessä. Oikeastaan sisällön erittely ja sisällönanalyysi ovat yhden metodin kaksi puolta, joista tutkimuksesta riippuen toinen saattaa painottua toista enemmän. Sisällön erittely on aineiston käsittelyä määrällisesti: erittely mittaa esimerkiksi tietynlaisten elementtien esiintymistiheyttä aineistossa. Sisällönanalyysi puolestaan viittaa aineiston laadulliseen käsittelyyn: siinä analysoidaan sisällön elementtien merkityksiä. Vaikka nämä kaksi lähestymistapaa yritetään toisinaan erottaa enemmän tai vähemmän jyrkästi toisistaan (esimerkiksi Tuomi ja Sarajärvi kirjoittavat sisällön erittelyn kuvaavan aineistoa määrällisesti ja sisällönanalyysin kuvaavan aineistoa sanallisesti), niiden välille ei todellisuudessa voida

vetää selkeitä rajoja, ja useat tutkimukset sisältävät elementtejä molemmista. Aineiston määrällisestä ja laadullisesta tarkastelusta kumpikaan ei täytyä tehtävänsä ilman toista, sillä analyysia ei voida tehdä ennen kuin sisältö on eritelty, eikä erittelyn tuloksilla tehdä mitään ellei niitä analysoida. Analyysia ei myöskään voida kokonaan erottaa erittelyprosessista, sillä tulkintaa on mahdotonta välttää havaintoja tehdessä, mikä ohjaa myös seuraavia havaintoja.

Tähän liittyen on syytä nostaa esille myös etenkin sisällönanalyysin varhaisempia määritelmiä vaivannut objektiivisuuden harha: sisällönanalyysia kuvataan usein menetelmänä, jossa aineistoa luokitellaan ja analysoidaan ikään kuin mekaanisesti, vailla tutkijan vaikutuksia (ks. esim. Pietilä 1976, 51). On kuitenkin tärkeää muistaa, että tutkijan subjektiiviset valinnat vaikuttavat aina tutkimustuloksiin vähintään sen kautta, että tutkija valitsee käyttämänsä tutkimuskysymykset, teoreettisen viitekehyksen sekä aineiston rajauksineen, ja sisällönanalyysissa tutkijan valinnat, huomiot ja tulkinnat ohjaavat analyysiluokkien syntymistä (tai syntymättä jäämistä) ja johtopäätösten tekemistä aineiston sisällöistä. Digitaalisten pelien hahmoesityksiä tutkittaessa aineistosta tehtävät tulkinnat eivät välttämättä ole yksiselitteisiä kun esitetään sellaisia kysymyksiä kuin ”Esitetäänkö naishahmot ulkonäöltään seksualisoituna?” Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että niitä ei voisi tai pitäisi esittää, vaan että tutkijan on tunnustettava oma subjektiivisuutensa ja reflektoitava niitä seikkoja, jotka ohjaavat hänen havaintojaan ja tulkintojaan.

Tuomi ja Sarajärvi (2002, 110) erottavat toisistaan aineistolähtöisen, teoriaohjaavan ja teorialähtöisen sisällönanalyysin. Aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa analyysiluokat ja teoreettiset käsitteet luodaan aineistoon pohjautuen, ja analyysi ”perustuu tulkintaan ja päättelyyn, jossa edetään empiirisestä aineistosta kohti käsitteellisempää näkemystä tutkittavasta ilmiöstä” (Tuomi & Sarajärvi 2002, 115). Teoriaohjaava sisällönanalyysi eroaa aineistolähtöisestä siinä, miten empiirinen aineisto liitetään teoreettisiin käsitteisiin: kun aineistolähtöisessä sisällönanalyysissa käsitteet muodostetaan aineistoon pohjautuen, teoriaohjaavassa sisällönanalyysissa ne otetaan valmiista teoreettisista viitekehysistä (Tuomi & Sarajärvi 2002, 116). Teorialähtöisessä sisällönanalyysissa puolestaan analyysikategoriatkin pohjautuvat valmiiseen teoriaan,

ja ne määritellään jo ennen aineiston käsittelyä. Tutkimuksesta riippuen myös teoriaohjaavassa ja teorialähtöisessä sisällönanalyysissä analyysiluokkia voidaan muokata aineistosta esiin nousevien huomioiden perusteella aineistonkäsittelyn aikana, tai sitten tutkimuksessa jätetään huomiotta ne aineiston ominaispiirteet, jotka eivät sisälly ennalta määrättyihin luokituksiin. (Ibid.) Tämä erottelu on hyödyllinen, koska sillä, mitä kaikkea aineiston annetaan kertoa, on suuri vaikutus siihen, mitä sen nähdään sisältävän. Jos tutkija esimerkiksi tarkastelee sitä, millaisia eri rooleja naishahmoilla peleissä on, käyttämällä etukäteen luotua luokitusjärjestelmää, sen ulkopuolelle jäävät roolit saattavat jäädä kokonaan havaitsematta.

Sisällönanalyysi on tekstianalyysimenetelmä. Tämä ei tarkoita, että sisällönanalyysia voitaisiin tehdä vain aineistoille, jotka ovat alun perin tekstejä, vaan että aineisto on saatettava tekstimuotoon ennen analyysin tekoa. Pietilä (1976, 7; 21) määrittelee sisällönanalyysin kohteeksi ”kaikki inhimillisen toiminnan tai käyttäytymisen tuotteet, joita voidaan pitää esittävinä” ja jakaa ne käytetyn ilmaisutavan perusteella auditiivisiin, visuaalisiin ja kirjallisiin dokumentteihin. Digitaaliset pelit yleensä ylittävät tuon kolmijaon olemalla paitsi auditiivista, visuaalista ja kirjallista, myös interaktiivista materiaalia. Tämä ei kuitenkaan ole ongelma, sillä kaikki noista ominaispiirteistä ovat esitettävissä tekstimuodossa.

Sisällönanalyysi vaikuttaa sopivan hyvin digitaalisten pelien hahmoesitysten ja -rakenteiden tutkimiseen ainakin silloin, kun aineisto ei ole hyvin suppea ja siinä halutaan kiinnittää huomiota suuriin linjoihin. Toisaalta se tarjoaa tukea myös yksittäisen representaation analyysiin sijoittamalla sen laajempaan kontekstiin (Seppänen 2005, 142–144). Se on menetelmä, jossa aineisto saatetaan tekstimuotoon ja tutkimuskysymysten kannalta olennaiset sisällöt luokitellaan systemaattisessa käsittelyssä, minkä ansiosta niitä on helppo suhteuttaa toisiinsa ja analysoida. Sisällönanalyysi mahdollistaa monenlaiset teoreettiset viitekehykset ja tarjoaa myös liikkumavaraa aineisto- ja teorialähtöisyyden välillä. Se myös yhdistää määrällisiä ja laadullisia tutkimusotteita mahdollistaen sekä aineiston tilastollisen käsittelyn että laadullisen analyysin. Robert Weberin (1990) mukaan sisällönanalyysin yksi keskeisimpiä etuja menetelmänä on juuri näiden kahden usein toisilleen vastakkaisiksi

miellettyjen tutkimuksellisten otteiden yhdistäminen.

Weber (ibid.) myös huomauttaa, että ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa tehdä sisällönanalyysia. Se on menetelmä, joka antaa tutkijalle paljon valinnanvapauksia, ja menetelmän mahdolliset heikkoudet vaikuttavatkin liittyvän siihen, miten monilla eri tavoilla sitä voidaan käyttää. Riskinä voi olla, että jäykät ja ennaltamäärätyt analyysiluokat pelkistävät aineistoa ja niiden ulkopuolelle jäävät olennaisetkin seikat jäävät huomaamatta. Toisaalta liian yksityiskohtaiset aineistosta poimitut analyysiluokat voivat johtaa siihen, että lopputuloksena ei ole selkeästi luokiteltu aineisto, vaan sekava joukko yksittäistapauksia. Lopulta on tärkeää, että näitä valintoja tehdessään tutkija reflektoi niiden mahdollisia vaikutuksia tutkimuksen lopputuloksiin ja perustelee miksi on päätytty tiettyyn ratkaisuun. Olen pyrkinyt huomioimaan nämä haasteet tässä tutkielmassa kirjoittamalla auki aineiston valintaan ja käsittelyyn liittyviä valintojani ja vertailemalla niitä aiempaan tutkimukseen sekä pohtimalla, miten toisenlaiset valinnat olisivat saattaneet vaikuttaa tutkimuslöydöksiini.

Tässä alaluvussa olen käsitellyt sisällönanalyysia menetelmänä teoreettisella tasolla esitellen sen historiaa ja erilaisia määritelmiä sekä pohtien sen ominaispiirteitä, vahvuuksia ja heikkouksia. Seuraavaksi esittelen käytännön esimerkkejä tutkimuksista, joissa on hyödynnetty sisällönanalyysia digitaalisten pelien hahmoesitysten tutkimukseen.

2.3 Katsaus aiempaan tutkimukseen

Tässä alaluvussa esittelen aiempia tutkimuksia, joissa on hyödynnetty sisällönanalyysia digitaalisten pelien hahmoesitysten tutkimukseen, ja analysoin niissä tehtyjä menetelmällisiä valintoja ja niiden valintojen mahdollisia vaikutuksia tutkimustuloksiin. Käyn myös läpi pelihahmoesitysten sisällönanalyysitutkimuksia kohtaan esitettyä kritiikkiä. Valitsin esiteltävät tutkimukset sen perusteella, että niissä on tehty erilaisia ratkaisuja tutkimuskysymysten sekä aineiston valinnan ja käsittelyn suhteen. Valintaan vaikutti myös tutkimusten tunnettuus ja julkaisuväylä: valitsin ensimmäisenä esittelemäni Dietzin (1998) tutkimuksen, koska se on yksi

varhaisimmista ja tunnetuimmista tämänkaltaisista tutkimuksista, ja muut esitellyt tutkimukset on julkaistu arvostetussa pelitutkimusjournaalissa (Hitchens 2011) tai esitetty kansainvälisen pelitutkijaseura DiGRA:n²⁰ konferenssissa (Jansz & Martis 2003; Grimes 2003). Tarkoitukseni ei ole luoda laaja-alaista katsausta digitaalisten pelien hahmoesitysten sisällönanalyysitutkimusten historiaan ja koko kirjoon, vaan lähestyä hahmoesitystutkimuksia koskevaa alatutkimuskysymystä kuvaamalla yksittäisten esimerkkien kautta erilaisia tapoja, joilla aihetta on lähestytty.

2.3.1 Pelihahmoesitysten sisällönanalyysitutkimuksia

Tracy L. Dietz on käsitellyt vuonna 1998 julkaistussa artikkelissaan "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior" sukupuolirooliesityksiä ja väkivaltaa digitaalisissa peleissä. Dietz käytti aineistonaan 33 vuoden 1995 suosituinta Nintendo- ja Sega Genesis -konsoleilla julkaistua peliä. Aineistonkäsittelynä tutkijat pelasivat pelejä ja lukivat niiden mukana tulleita ohjelehtisiä. Sisällönanalyysin tueksi tutkijat tekivät ennen aineistoon tutustumista lomakkeen, jonka tarkoituksena oli auttaa arvioimaan, onko pelissä naishahmoja vai ei ja onko väkivalta osa pelin teemaa tai strategioita. Naishahmojen roolia peleissä mitattiin lomakkeella viidessä eri kategoriassa: 1. ei naishahmoja lainkaan, 2. naishahmo esitetty seksiobjektina tai palkintona²¹, 3. naishahmo esitetty uhrina, 4. naishahmo esitetty sankarina tai toimintahahmona ja 5. naishahmot (perinteisissä) feminiinissä rooleissa²². (Dietz 1998, 432–433.) Dietzin analyysikategoriat vaikuttavat keskittyvän naishahmojen pelkistettyyn rooliin peleissä: onko hahmo objekti, palkinto, uhri vai sankari. Tällaisten yksinkertaistettujen kategorioiden käyttö sisällönanalyysin tukena on perusteltua, mikäli sisällönanalyysin tehtäväksi ajatellaan tiedon tuottaminen mahdollisimman

20 DiGRA eli Digital Games Research Association on vuonna 2003 perustettu digitaalisten pelien tutkijoiden kansainvälinen seura, joka järjestää säännöllisesti kansainvälisiä pelitutkimuskonferensseja.

21 Naishahmo määriteltiin tutkimuksessa "seksiobjektiksi" hahmon ulkonäön (esimerkiksi vartalonmuotojen tai paljastavien asujen) perusteella, ja naishahmo määriteltiin "palkinnoksi" esimerkiksi sellaisissa tilanteissa, joissa naishahmo lähti pelin lopussa pelaajan voitokkaan miespäähahmon matkaan (Dietz 1998, 433).

22 Naishahmojen "feminiiniset roolit" määriteltiin tutkimuksessa ulkonäöllisten ja toimintaan liittyvien seikkojen avulla, esimerkiksi sen perusteella, että naishahmot pukeutuivat vaaleanpunaisiin mekkoihin ja heidän toimintansa liittyi mieshahmojen avustamiseen (ibid).

yksinkertaiseen muotoon tiivistettyjen asioiden esiintymistiheydestä aineistossa, mutta ne eivät mahdollista roolien moninaisuuden havaitsemista. Toisaalta, Dietzin valitsevat kategoriat vaikuttavat olevan osuvia kuvauksia niille rooleille, jotka naishahmoille peleissä (ja muissa viihdetuotteissa) on usein annettu.

Tutkimuksessaan Dietz havaitsi, että naishahmo oli sankari tai toimintahahmo vain viidessä aineiston kolmestakymmenestä kolmesta pelistä, ja yleisin naishahmoesitys peleissä oli niiden puuttuminen kokonaan, mikä oli tilanne kymmenen pelin kohdalla ²³. Toiseksi yleisin naishahmoesitys aineiston peleissä oli ”neito pulassa” (*Damsel in Distress*), jollainen löytyi seitsemästä pelistä. Muita Dietzin löytämiä naishahmoesityksiä olivat ”kauneuden ilmentymä” (*Vision of Beauty*)²⁴, sekä ”pahat” naiset ja naiset, jotka edustivat esteitä pelin miessankarin tiellä. Lisäksi Dietz havaitsi, että niissäkin peleissä, joissa naishahmoja oli, he olivat yleensä hyvin vähäpätöisissä rooleissa – esimerkiksi viidessä pelissä naishahmojen rooli oli rajoitettu sivustaseuraamiseen tai mieshahmon avustamiseen. Dietzin tutkimuksen johtopäätös oli, että naisten läsnäolo peleissä oli vähäistä, ja silloinkin kun peleissä oli naishahmoja, heidät esitettiin alisteisessa suhteessa mieshahmoon sekä usein korostetun feminiinisinä ja seksualisoituina. (Dietz 1998, 433–436.) Dietzin tutkimus on yksi varhaisimmista, joissa tarkastellaan pelien naishahmoja, ja laajalti tunnettu (siihen viittaavat esim. Jansz & Martis 2003; Dill & Thill 2007; Egenfeldt-Nielsen et al. 2008; Henning et al. 2009; Williams et al. 2009). Verrattuna nykytilanteeseen se sijoittuu aikaan, jolloin pelit olivat teknisesti ja sisällöllisesti yksinkertaisempia, ja niiden kuluttaminen oli erilaista. Koska Dietz käytti aineistonaan vuoden 1995 suosituimpia pelejä, hänen tutkimuksensa luultavasti kuvaa hyvin sitä, minkälaisia naishahmoja tuon ajan peliharrastajat kohtasivat. Onkin mielenkiintoista nähdä, miten oman peliaineistoni naishahmot tuohon kuvaan suhteutuvat puolitoista vuosikymmentä myöhemmin.

Jeroen Jansz ja Raynel G. Martis pitivät DiGRA:n vuoden 2003 Level up -konferenssissa

²³ Lisäksi tutkimuksen aineistossa oli 5 peliä, joissa ei ollut ihmishahmoja lainkaan, eikä täten myöskään naishahmoja.

²⁴ Tutkimuksessa kauneuden ilmentymiksi kuvatut naishahmot olivat kauniita naisia, joilla oli hoikat vartalot ja (vartalotyyppeihin nähden suhteettoman) suuret rinnat.

esitelmän otsikolla ”The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games”. Esitelmässään Jansz ja Martis huomioivat Dietzin (1998) tutkimuksen todeten, että naishahmot ovat sen jälkeen yleistyneet, jopa pelien pääosassa. Jansz ja Martis halusivat selvittää, millä tavoin tuo muutos näkyi senhetkisten pelien etnisyy- ja sukupuoliesityksissä. Vuosina 2002 ja 2003 suoritetussa tutkimuksessaan he tarkastelivat 12 konsolialustoilla (Playstation 2, Xbox ja Game Cube) julkaistua peliä käyttäen aineistonaan pelien alkuvideoita. Jansz ja Martis valitsivat jokaisesta pelistä tarkasteluun kaksi hahmoa: pelin päähahmon ja yhden sivuhahmon. Heidän analyysilomakkeensa sisälsi kysymyksiä hahmojen sukupuolesta, etnisyydestä, asemasta (hallitseva, tasavertainen vai alisteinen), roolista (esimerkiksi sankari, kovis, äiti, prinsessa, uhri) sekä hahmon fyysisistä piirteistä (esimerkiksi asu, vartalonmuoto, hiukset, rinnat). Tutkijat loivat ja testasivat analyysilomakkeen ennen varsinaisen tutkimusaineiston käsittelyä, ja aineiston luokittelun teki kaksi henkilöä, jotka eivät olleet muilla tavoin mukana tutkimuksessa. (Jansz & Martis 2003, 263–265.)

On huomioitava, että Jansz ja Martis valikoivat aineistonsa tiettyjen ennakkovaatimusten perusteella: pelissä piti olla sekä mies- että naishahmoja ja hahmojen piti edustaa erilaisia etnisyyksiä, minkä lisäksi pelin tuli olla suosittu ja julkaistu konsolialustalla (Jansz & Martis 2003, 264). Koska mukana ei ollut lainkaan pelejä, joissa olisi ollut vain valkoisia mieshahmoja, otos ei kerro, miten yleisiä tällaista hahmojen moninaisuutta edustavat pelit todellisuudessa ovat. Se ei kuitenkaan ollut Janszin ja Martisin tutkimuksen tarkoitus, vaan heidän huomionsa kiinnittyi sukupuolten ja etnisyyksien (valta)suhteisiin tämänkaltaisissa peleissä. Janszin ja Martisin tutkimuksessa käytetyissä kategorioissa toistui hahmon roolin määrittely, ja Dietzin (1998) tutkimukseen verrattuna siinä tarkasteltiin hahmojen ulkoisia piirteitä tarkemmin. Hahmon aseman määrittely joko hallitsevaksi tai alisteiseksi vastaa ainakin jossain määrin Dietzin (ibid.) käyttämää jaottelua naishahmon roolista sankarina tai uhrina, mutta Jansz ja Martis vaikuttivat määrittelevän jokaisen hahmon jommaksikummaksi (tai tasavertaiseksi). Myös Dietz (ibid.) mainitsi artikkelissaan hahmojen etnisyyden ²⁵, mikä oli Janszin ja Martisin tutkimuksessa merkittävä

25 Dietz huomautti, että valtaosa hänen aineistonsa pelien hahmoista olivat etnisyydeltään valkoisia amerikkalaisia (Dietz 1998, 433).

tarkastelun kohde.

Jansz ja Martis havaitsivat tutkimuksessaan, että 13 aineiston 22 hahmosta oli miehiä ja 12 etnisyydeltään kaukaasialaisia. Hieman yllättäen pelien päähahmoista puolet oli miehiä ja puolet naisia, mutta tutkimukseen valituista sivuhahmoista vain 30 % oli naisia. Aineiston päähahmoista yli puolet, 55 % oli kaukaasialaisia (naisten kohdalla jopa 83 %), ja sivuhahmojenkin edustamista etnisyysryhmistä kaukaasialaisuus oli yleisin (40 %, mutta kaukaasialaisia naisia ei ollut sivurooleissa lainkaan). Videoiden perusteella pelien sivurooleissa olevat naishahmot eivät olleet koskaan alisteisessa (*submissive*) asemassa, vaan heidät kaikki luokiteltiin asemaltaan hallitsevaksi (*dominant*) tai tasavertaiseksi (*equal*). Sivurooleissa olevien mieshahmojen kohdalla 5 oli hallitsevassa, 1 tasa-arvoisessa ja 3 alisteisessa asemassa. Yllätyksettä kaikki peleissä pääosassa olevat naiset asettuivat sankarin rooliin, kuten myös kaikki pääosassa olevat mieshahmot yhtä lukuun ottamatta. Jansz ja Martis luokittelivat sivuosassa olevat miehet rooliltaan yleensä ystäväksi tai avustajaksi, kun taas sivuosassa olevien naishahmojen roolit olivat hieman moninaisempia: he olivat ystävien ja avustajien lisäksi myös sankareita tai ”pahiksia”. Ulkonäöllisesti aineiston hahmojen vartalot olivat korostetun feminiinisiä ja maskuliinisia: mieshahmot olivat lihaksikkaita, naishahmot puolestaan hoikkia ja isorintaisia, minkä lisäksi naishahmot olivat myös merkittävän usein puettu seksikkäisiin asuihin. (Jansz & Martis 2003, 265–266.)

Koska tutkijat rajasivat aineiston analyysin vain pelien alkuvideoihin, he eivät analysoineet sitä, miten hahmot toimivat ja kommunikoivat keskenään varsinaisen pelin aikana. Tämän vuoksi Janszin ja Martisin (2003, 264, suom. UF) väite, että pelin ”[alku]video tarjoaa selvän kuvauksen pelistä, sen päähahmoista ja pääjuonesta” ja ”se on riittävä yhteenveto pelistä, sen tarkoituksesta ja sisällöstä”, on kyseenalainen. Sama ongelma on ollut muissa vastaavissa tutkimuksissa, joissa on varsinaisten pelien sijaan tarkasteltu esimerkiksi niiden kansitaidetta (ks. esim. Provenzo 1991; Burgess et al. 2007), joka ei välttämättä vastaa ollenkaan sitä, miten hahmot itse pelissä esitetään. Lisäksi Jansz ja Martis valitsivat kustakin pelistä vain kaksi hahmoa (pelin päähahmon ja yhden sivuosassa olevan hahmon) tarkasteluunsa, jolloin tutkimuksen ulkopuolelle saattoi jäädä sellaisia hahmoja, jotka olisivat olleet heidän tutkimuskysymyksensä

kannalta kiinnostavia tai jopa olennaisia. Tutkimuksen perusteella voidaan kuitenkin todeta, että kaukaasialaiset miehet ovat kaikkein laajimmin näkyvillä peleissä, mutta myös naiset ja muita etnisyyksiä edustavat hahmot ovat hiljalleen yleistymässä. Mielenkiintoista on se, että verrattaessa Janszin ja Martisin (2003) tutkimusta Dietzin (1998) tuloksiin voitaisiin arvioida, että kun kaukaasialaisten mieshahmojen representaatiot peleissä tuntuvat toistuvan hyvin samankaltaisina vuosikymmeneltä toiselle, naishahmorepresentaatiot ovat alkaneet yleistymisensä myötä myös monipuolistua, ainakin roolillisesti: naishahmo ei ole enää vain pelastettava prinsessa, vaan hän voi olla myös vihollinen, ystävä tai sankari.

Game Studies julkaisi vuonna 2011 Michael Hitchensin artikkelin ”A Survey of First-person Shooters and Their Avatars”. Hitchens on tehnyt mittavan tutkimuksen suosittun FPS-lajityypin pelien pelaajahahmoista. Hän käytti aineistonaan 566 peliä, jotka oli julkaistu vuosina 1991–2009. Tutkijat käsittelivät aineistoa pelaamisen lisäksi myös toisen käden aineistojen, kuten pelijulkaisujen ja kansitaiteen kautta. He kirjasivat ylös jokaisesta aineiston pelistä niiden julkaisuvuoden ja -alustat, pelin asetelman sekä hahmojen sukupuolen, etnisyyden ja taustan. Aineiston ajallinen ja määrällinen laajuus mahdollisti kattavan läpileikkauksen FPS-pelien hahmosuunnittelun trendeistä yli puolentoista vuosikymmenen ajalta. Ehkäpä laajan aineiston vuoksi sisällönanalyysin tarkastelukohteet jäivät kuitenkin hyvin suppeiksi. Edellä kuvattuihin tutkimuksiin verrattuna uutta oli kysymys hahmon taustasta, jolla Hitchens viittasi lähinnä hahmon ammatilliseen historiaan (esimerkiksi sotilas, poliisi tai siviili). (Hitchens 2011.)

Hitchens analysoi pelaajahahmojen sukupuolta 482 aineistonsa peleistä. Näistä 410 pelaaja ei voinut vaikuttaa hahmon sukupuoleen, ja niistä 390 päähahmona oli mies ja 20 nainen. 49 pelissä pelaaja sai valita, halusiko hän pelata mies- vai naishahmoa, ja 12 pelin kohdalla pelaaja pelasi mies- ja naishahmoilla. Hitchensin laajassa aineistossa jopa 81 % peleistä päähahmo oli väistämättä mies (73 % jos mukaan ei lasketa niitä pelejä, joissa päähahmon sukupuoli määräytyy esimerkiksi pelin historiallisen asetelman kautta). Etnisyyttä Hitchens analysoi 463 pelissä. Niistä 364 pelaaja ei voinut itse vaikuttaa hahmon etnisyyteen. Näistä 347:ssä (75 %) pelaajahahmo oli etnisyydeltään Hitchensin luokittelun mukaan kaukaasialainen, kun taas muiden

pakotettujen etnisyyksien (aasialainen, (amerikan)afrikkalainen ja Pohjois-Amerikan intiaani) lukumäärä jäi 5–7 pelin laajuiseksi. Hitchensin tutkimuksen perusteella FPS-pelien pelaajahahmot olivat siis valtaosin kaukaasialaisia miehiä, mikä ei ole yllättävä lopputulos. Tutkimuksessa mieshahmojen etnisyys oli siltikin moninaisempaa kuin naishahmojen, joiden kohdalla 18 hahmoa 20:stä olivat etnisyydeltään kaukaasialaisia. (Ibid.)

Sara M. Grimes on tehnyt tutkimusta toiminta-seikkailupelien naisprotagonisteista. Hän piti vuoden 2003 DiGRA:n Level up -konferenssissa esitelmän otsikolla ”'You Shoot Like A Girl!': The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games”. Tutkimuksessaan Grimes tarkasteli peleissä toistuvaa ”ideaalin naissankarin paradigmaa” tekemällä sisällönanalyysin kolmesta vuonna 2002 julkaistusta suuriin myyntilukuihin yltäneestä toiminta-seikkailupelistä, joissa oli naishahmo pääosassa. Grimes esitti analysoimilleen peleille neljä kysymystä: 1. Millaisia rooleja ja tehtäviä naishahmot täyttävät? Tukevatko tai haastavatko ne traditionaalisia sukupuolirooleja?; 2. Millaisia kauneusihanteita peleissä esitetään? Tukevatko tai haastavatko ne traditionaalisia länsimaisia kauneusihanteita?; 3. Miten naishahmot toimivat ja käyttäytyvät (mitä ja miten he tekevät)?; ja 4. Millaiset subjektipositiot esitetään pelissä toivottuina? (Grimes 2003.)

Grimesin aineistolleen esittämät kysymykset olivat mielenkiintoisia ja vastasivat sitä mikä minua omassa peliaineistossani kiinnostaa: millaisina toimijoina naishahmoja esitetään. Aineistonkäsittelyssä tutkija pelasi pelit kokonaisuudessaan läpi niin, että hän sai kokonaisvaltaisen kuvan siitä, millä kaikilla tavoilla niiden tarinat voivat edetä. Pelatessaan hän teki muistiinpanoja hahmojen ulkonäöstä, teoista ja toiminnasta, vuorovaikutuksesta muiden hahmojen kanssa, sanallisesta ja sanattomasta kommunikaatiosta ja lisäksi muista seikoista, joista peli tarjosi tietoa taustatietojen ja hahmonkehityksen välityksellä (ibid). Grimesin tutkimus erosi aiemmin esittelemistäni muista tutkimuksista aineiston laajuuden ja sisällönanalyysikysymysten suhteen. Muissa tutkimuksissa aineisto oli huomattavasti laajempi ja kysymykset pelkistetympiä, ja tutkimusten tavoitteena oli kartoittaa tiettyjen ilmiöiden yleisyyttä. Grimesin aineisto on näihin nähden huomattavasti suppeampi, mutta toisaalta hänen kysymyksensä ja analyysinsä ovat yksityiskohtaisempia.

Grimesin tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, tuottavatko pelit kuvallisesti ja narratiivisesti yhdenlaista ideaalisen naissankarin paradigmaa. Kunnianhimoiseen tutkimuskysymykseen nähden tutkimuksen aineisto oli hyvin suppea, mutta kolmen pelin naissankareiden vertailu antanee kuitenkin suuntaviivoja siihen vastaamiseen. Tutkimuksessaan Grimes havaitsi, että vaikka kaikki kolme naishahmoa olivat peleissään pääosassa, kaksi niistä nojautui toiminnassaan vahvasti pelin mieshahmoihin ja vain yksi oli muista hahmoista riippumaton sankari. Ulkonäöllisesti hahmot vastasivat länsimaisia kauneusihanteita, tosin yksi hahmoista esitettiin lähes koko pelin ajan hahmon vartalon peittävään, androgyyniin taisteluasuun pukeutuneena. Kaksi kolmesta hahmosta oli, ehkä hieman yllättäen, puettu paitsi peittäviin myös tarkoituksenmukaisiin asuihin, ja vain yhden hahmon asu oli korostetun seksualisoiva. Hahmot erosivat toisistaan vahvasti emotionaalisuuden esittämisen osalta. Yksi hahmoista oli Grimesin mukaan täysin vailla persoonaa ja emotionaalista syvyyttä, kun taas toinen käyttäytyi usein stereotyyppisen tunteikkaasti verrattuna pelin muihin hahmoihin, jotka olivat kaikki miehiä. Kolmas hahmoista esitettiin toisinaan korostetun emotionaalisenä, mutta pääosin tunteensa hallitsevana, päättäväisenä ja rohkeana. Kysymykseen pelaajan subjektipositiosta pelissä, tai toisin esittäen siitä, olivatko tutkimuksen naishahmot tarkoitettu pelaajalle samastumisen kohteeksi, tutkimus ei kyennyt vastaamaan yksiselitteisesti. Kaiken kaikkiaan aineiston kolmelle naishahmolle oli yhteistä vain ulkonäkö (hahmot olivat etnisyydeltään kaukaasialaisia, kasvoiltaan symmetrisiä ja vartaloiltaan laihoja mutta hillityn lihaksikkaita) ja se, että he kaikki käyttivät aseita ja osallistuivat väkivaltaiseen ja aggressiiviseen toimintaan (mikä liittyy olennaisesti aineiston pelien lajityyppiin). Grimes myös esitti aineistonsa perusteella varovaisen huomion siitä, että ulkonäöllisesti seksualisoitu naishahmo vaikutti korreloivan myös sen kanssa, että hahmo edusti stereotyyppisiä sukupuolirooleja ja ihanteita myös muilla tavoin. (Ibid.)

Vaikka Grimesin (ibid.) tutkimus ei kykene esittämään yhdenlaista pelien naissankarin ideaalikuva, se herättelee kiinnostavia kysymyksiä siitä, miten naishahmoesityksiä peleissä rakennetaan. Kuten edellä esittelemistäni tutkimuksista voidaan havaita, hahmoja on usein analysoitu hyvin pelkistettyjen ja usein vain ulkoisten piirteiden kautta. Grimes (ibid.) tuo tähän keskusteluun mukaan hahmojen toiminnan sekä

suhteen pelaajaan, jotka ovat molemmat tärkeitä osia siinä prosessissa, jossa hahmo pelaajalle rakentuu. Lisäksi Grimes (ibid.) esittää mielenkiintoisia huomioita hahmojen (riippuvuus)suhteista muihin sekä siitä, miten toimintapeliin naisankarit tasapainoilevat feminiinisyyden ja maskuliinisuuden välillä.

Yhteenvedonä tässä esittelemistäni tutkimuksista voidaan todeta, että vaikka niissä kaikissa käytetään tutkijoiden mukaan menetelmänä sisällönanalyysia, niiden väliltä löytyy eroja niin aineiston valinta- ja rajausperusteissa, aineiston laajuudessa, aineistolle esitetyissä kysymyksissä, aineiston käsittelyssä kuin tehdyissä johtopäätöksissä. Tästä huolimatta tutkimusten tulokset kommunikoivat keskenään. Aineiston laajuus vaihteli Grimesin (ibid.) 3 pelin ja Hitchensin (2011) 566 pelin välillä. Tutkimuksiin valittiin pelejä niiden julkaisuvuoden (Jansz & Martis 2003; Hitchens 2011), myyntilukujen (Dietz 1998), lajityypin (Hitchens 2011), hahmojen ominaispiirteiden (Jansz & Martis 2003) ja kaikkien edellä mainittujen seikkojen (Grimes 2003) perusteella. Aineistoa käsiteltiin tutkimuksissa sekä pelaamisen että toisen käden lähteiden kautta. Grimesin (ibid.) tutkimuksessa kaikki aineiston pelit pelattiin kokonaisuudessaan läpi, ja Dietzin (1998) tutkimuksessa aineiston kaikkia pelejä pelattiin, minkä lisäksi tutustuttiin pelien mukana tuleviin ohjelehtiin. Hitchensin (2011) aineiston peleistä pelattiin osaa, mutta tutkimuksessa tukeuduttiin vahvasti myös toisen käden lähteisiin, kuten pelisivustoihin ja -lehtiin. Jansz ja Martis (2003) rajasivat aineistonsa tarkastelun pelien alkuvideoihin. Kaikki näistä lähestymistavoista voivat olla perusteltuja tutkimuskysymyksistä riippuen, ja onkin tärkeää huomioida, että sisällönanalyysitutkimuksissa pelien sisältöjä voidaan tarkastella hyvin erilaisilla tavoilla ja aineistoilla.

Tutkimuksissa aineistolle esitetyt kysymykset olivat melko monenlaisia. Dietzin (1998) kysymykset keskittyivät naisten läsnäoloon, ulkonäköön ja rooleihin peleissä, kun taas Hitchens (2011) tarkasteli sekä mies- että naishahmojen läsnäoloa, etnisyyttä ja ammatillista taustaa. Jansz ja Martis (2003) analysoivat hahmojen sukupuolen, etnisyyden ja roolin lisäksi hahmojen ulkonäöllisiä piirteitä sekä asemaa suhteessa toisiin hahmoihin. Grimesin (2003) kysymykset poikkesivat muista laaja-alaisuudellaan ja siinä, että ne eivät lokeroineet yhtä hahmoa vain yhteen kategoriaan, vaan

mahdollistivat hahmojen sisäisen moninaisuuden tarkastelun. Hieman erityyppiset kysymykset ja aineistonkäsittely johtivat myös erityyppisiin tuloksiin: kun muut tutkimukset tuottivat tietoa tietynlaisten elementtien yleisyydestä aineistonsa sisällä, Grimes (ibid.) havaitsi tutkimuksessaan esimerkiksi mielenkiintoisia yksityiskohtia hahmojen käytöksessä suhteessa muihin hahmoihin. Tutkimusten vertailu vahvistaa, että sisällönanalyysi voi tuottaa monenlaista tietoa digitaalisten pelien hahmoesityksistä, ja että sen käyttöön liittyy monenlaisia tutkijalle jääviä valintoja aineiston rajauksen ja käsittelyn sekä analyysikysymysten suhteen. Nämä valinnat ja niiden arviointi vaikuttavat merkittäväällä tavalla siihen, millaisia johtopäätöksiä tutkimuksessa voidaan tehdä, minkä vuoksi niiden kriittinen tarkastelu on tärkeää.

| Tutkimus | Aineisto vuosilta | Aineiston laajuus | Alustat | Rajaus-perusteet | Aineiston käsittely | Analyysikysymykset |
|---------------------|-------------------|-------------------|--------------------------------|--|-------------------------------------|--|
| Dietz 1998 | 1995 tai aiemmin | 33 | Nintendo, Sega Genesis | Myyntiluvut | Pelaaminen, ohjelehtiset | Naishahmojen läsnäolo, ulkonäkö ja roolit |
| Jansz & Martis 2003 | 2000–2003 | 12 | PS2, Xbox, Nintendo GameCube | Julkaisuvuosi, hahmojen ominaispiirteet (sukupuoli, etnisyys) | Pelien alkuvideot | Nais- ja mieshahmojen ja eri etnisyyksiä edustavien hahmojen ulkonäkö, roolit ja asemat (suhteessa toisiinsa) |
| Hitchens 2011 | 1991–2009 | 566 | Useita PC- ja konsoli-alustoja | Julkaisuvuosi, lajityyppi | Pelaaminen, pelisivustot ja -lehdet | Nais- ja mieshahmojen läsnäolo, etnisyys, roolit ja (ammattillinen) tausta |
| Grimes 2003 | 2002 | 3 | Nintendo GameCube | Julkaisuvuosi, lajityyppi, myyntiluvut, hahmojen ominaispiirteet (sukupuoli) | Pelaaminen | Naishahmojen roolit ja tehtävät, ulkonäkö, toiminta ja käytös, ja subjektipositiot suhteessa traditionaaliseen |
| Friman 2013 | 2010–2011 | 16 | PC, PS3, Xbox 360 | Julkaisuvuosi, lajityyppi, myyntiluvut | Pelaaminen, peliwikit, pelivideot | Naishahmojen läsnäolo, tausta ja rooli, osallistuminen ja tavoitteet, puhe ja sukupuolittaminen |

Taulukko 1: Aineiston rajauksen ja käsittelyyn liittyvät ratkaisut esitellyissä sisällönanalyysitutkimuksissa ja omassa gradututkimuksessani.

Yllä olevasta taulukosta (1) näkyy, miten tässä tutkielmassa tekemäni peliaineiston rajaukseen ja käsittelyyn liittyvät valinnat suhteutuvat esittelemääni varhaisempaan tutkimukseen. Tutkimukseni sijoittuu ajallisesti 15 vuotta Dietzin (1998) ja 10 vuotta

Janszin ja Martisin (2003) sekä Grimesin (2003) tutkimusten jälkeen. Koska kaikissa näissä tutkimuksissa käsitellään osittain samoja kysymyksiä, ne mahdollistavat tulosten vertailun kolmella eri vuosikymmenellä. Laajuudeltaan aineistoni sijoittuu lähimmäksi Janszin ja Martisin (2003) tutkimuksen kahdentoista pelin aineistoa ja suunnilleen Grimesin (2003) aineiston kolmen ja Dietzin (1998) aineiston kolmenkymmenen pelin välille. Tämä on mielenkiintoinen huomio, sillä sisällönanalyysikysymykseni vastaavat parhaiten juuri näiden kahden viimeksi mainitun tutkimuksen kysymyksiä yhdistäen niitä ja samalla niiden syvyytasoa: aineistoni on riittävän laaja (ja vastaavin perustein valikoitu), jotta kykenen tuottamaan Dietzin (ibid.) tutkimusta vastaavaa määrällistä tietoa, mutta samalla riittävän suppea, että kykenen käsittelemään Grimesin (2003) tutkimuksen kaltaisia yksityiskohtaisempia teemoja. Valikoin aineistoni pelien julkaisuvuoden, lajityyppien ja myyntilukujen perusteella. Julkaisuvuosi oli kriteeri myös kaikissa muissa esittelemissäni varhaisemmissa sisällönanalyysitutkimuksissa Dietzin (1998) tutkimusta lukuun ottamatta. Pelien lajityyppi oli kriteerinä Grimesilla (2003) ja Hitchensillä, myyntiluvut puolestaan Dietzillä (1998) ja Grimesilla (2003). Toisin kuin Grimesin (ibid.) ja Janszin ja Martisin (2003) tutkimuksessa, en valinnut aineistoni pelejä sen mukaan, edustivatko niiden hahmot tiettyjä sukupuoliä tai etnisyyksiä.

Aineiston käsittelytapani vastasi Dietzin (1998) ja Hitchensin (2011) tutkimuksia siinä, että pelaamisen lisäksi käytin niihin tutustumisen apuna myös pelien ulkopuolisia materiaaleja. Oman tutkimukseni tapauksessa ne olivat pelien wikisivustoja ja pelivideoita, kun taas Dietz (1998) hyödynsi aineistonkäsittelyn tukena pelien ohjelehtisiä ja Hitchens (2011) pelisivustoja ja -lehtiä. Wikisivustojen ja pelivideoiden hyödyntäminen aineistonkäsittelyn tukena oli ratkaisu, jota en ole nähnyt muissa vastaavissa tutkimuksissa. Tämä on yllättävää, sillä erityisesti pelien läpipeluuvideot tarjoavat tutkijalle nopean pääsyn mihin tahansa kohtaan pelissä sekä mahdollisuuden tutustua koko pelin sisältöön ilman, että hänen tarvitsee ylittää pelaamiseen liittyviä haasteita. Peliwikit puolestaan ovat usein hyvin kattavia kokoelmia pelien sisällöstä. Ne tarjoavat yleensä esimerkiksi tietoa pelin hahmoista ja juonesta tiiviissä tekstimuodossa, johon tutkijan on helppo palata tarkistaakseen havaintojaan ja tulkintojaan.

Sisällönanalyysikysymykseni yhdistävät kaikkia esittelemiäni varhaisempia tutkimuksia käsitellen naishahmojen läsnäoloa (Dietz 1998; Hitchens 2011), taustaa ja roolia (Dietz 1998; Jansz & Martis 2003; Hitchens 2011; Grimes 2003), sekä hahmojen osallistumista ja tavoitteita (ibid.). Jätin sisällönanalyysini ulkopuolelle kysymyksen hahmojen etnisyydestä (Jansz & Martis 2003; Hitchens 2011; mainintana myös Dietz 1998 ja Grimes 2003), ja käsitelin kokonaan uutena kysymyksenä hahmojen puhetta ja hahmoihin kohdistuvaa puhetta. Kokosin myös naishahmojen romantisoinnin, seksualisoinnin ja feminiinisyyden korostamisen kautta tapahtuvan sukupuolittamisen yhdeksi teemaksi, joka oli osittain läsnä myös Dietzin (1998) ja Grimesin (2003) sisällönanalyysikysymyksissä. Esittelen aineistoni rajaukseen ja käsittelyyn liittyviä valintojani tarkemmin seuraavassa luvussa, mutta sitä ennen käyn vielä läpi sisällönanalyysiin kohdistettua kritiikkiä pelihahmoesitysten tutkimuksen näkökulmasta.

2.3.2 Naishahmoesitysten sisällönanalyysitutkimusten kritiikki

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith ja Susana Pajares Tosca ovat kritisoineet pelien sukupuolirepresentaatioista tehtyjä sisällönanalyysitutkimuksia siitä, että ne eivät ota riittävän hyvin huomioon pelien erityisluonnetta mediamuotona: ”[v]ideopelejä ei analysoida sellaisina, vaan ne nähdään enemmänkin *yksinomaan* representationaalisenä mediana, ja tämä voi olla hyvin ongelmallista kulttuurimuodossa, joka on paljon muutakin” (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 163, suom. UF). Kirjoittajat nostavat esimerkiksi suosituksen, vuonna 1999 julkaistun seikkailupeli *The Longest Journey* (Funcom 1999) ja sen päähahmon April Ryanin:

”Voisimme esimerkiksi tehdä sisällönanalyysin April Ryanin hahmosta The Longest Journeyssa. Kommentoimme välittömästi hänen tiukkoja vaatteitaan, hänen täyteläisiä rintojaan ja hänen suuria, viattomia silmiään ja aistillista suutaan ja olisi helppo tehdä johtopäätös että hän on seksiobjekti ja passiivinen hahmo.

Tämä olisi kuitenkin kaukana totuudesta. April Ryan on itsenäinen ja neuvokas hahmo, joka ei ole ainoastaan pelin protagonistiksi, mutta myös tekee päätöksiä, jotka

vaikuttavat maailman kohtaloon ja osallistuu vaaralliseen toimintaan olematta riippuvainen miehistä.” (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 163, suom. UF.)

Egenfeldt-Nielsenin ja kumppaneiden kritiikki kytkeytyy representaation käsitteen yhteydessä (luvussa 2.1.3) esittelemääni keskusteluun ludologisten ja narratologisten peliteoreettisten näkemysten eroista (Simons 2007; Eskelinen 2004; Aarseth 2004). Kritiikki osuu siinä oikeaan, ettei pelihahmojen roolia, merkitystä tai toimintaa pelissä voida arvioida yksinomaan ulkonäön perusteella. Se ei kuitenkaan tarkoita, ettei hahmojen ulkonäöllä ole mitään merkitystä, sillä kuten jo aiemmin tässä luvussa totesin, se on yksi niistä elementeistä, joista pelien hahmoesitykset rakentuvat.

Toinen Egenfeldt-Nielsenin ja kumppaneiden kritiikin kohde on, että hahmorepresentaatioihin kohdistuvat sisällönanalyytitutkimukset eivät yleensä esitä minkäänlaista empiiristä todistusaineistoa siitä, että sillä miten erityisesti naishahmoja peleissä esitetään, olisi vaikutuksia siihen, miten pelaajat suhtautuisivat naisiin pelien ulkopuolella (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 163). Ongelmana on, että tällaista tutkimusta on hyvin vaikea tehdä, sillä pelaaminen on yleensä vain yksi osa harrastajiensa laajaa mediankulutusta, ja se on itsessäänkin mediakenttänä niin laaja, että olisi yksinkertaistavaa puhua ”pelien” vaikutuksesta tiettyyn asiaan (Henning et al. 2009, 173). Tutkimuksia median, erityisesti elokuvien, mainosten ja piirrossarjojen, esittämien sukupuolistereotyyppien negatiivisista vaikutuksista niitä kuluttavien lasten, nuorten ja aikuisten sukupuolikäsityksiin on kyllä tehty (yhteenvedoksi tämänkaltaisista tutkimuksista ks. esim. Henning et al. 2009, 171–172; Dill & Thill 2007, 853–855), kuten myös väkivaltaisten mediaesitysten vaikutuksista kuluttajien aggressiivisuuteen (yhteenvedoksi ks. esim. Edenstad & Tøgersen 2003, 2–5) – ristiriitaisin tuloksin. Tämänkaltaiset tutkimukset lukeutuvat usein psykologian alaan ja niillä on empiirinen perusta.

Karen E. Dill ja Kathryn P. Thill julkaisivat vuonna 2007 artikkelin ”Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions”, jossa he tarkastelivat Yhdysvaltojen myydyimpien pelilehtien kuvien sisältämiä stereotyyppisiä sukupuoliesityksiä ja vertasivat niitä

yhdysvaltalaisnuorten pelaamisen yleisyyteen ja käsityksiin pelien mies- ja naishahmoista. Tutkimusryhmä käytti aineistonaan kuuden myydyimmän yhdysvaltalaisen pelilehden tammikuun 2006 numeroita ja analysoivat niistä kahta kuvaa (yhdestä mieshahmosta ja yhdestä naishahmosta, jos sellainen oli) joka sivulta. Analysoitavia kuvia oli yhteensä 479 kappaletta (360 mieshahmosta ja 119 naishahmosta). Dillin ja Thillin tutkimuksessa analysoitavia tekijöitä olivat 1. seksuaalisoidut ja stereotyyppiset sukupuolirooliesitykset, eli seksuaalisoidut tai ”kurvikkaan laihat” naishahmot tai seksuaalisoidut tai hypermaskuliiniset mieshahmot, sekä 2. aggressiot, valta ja dominanssi. Tutkimusryhmä havaitsi, että kun vain 0,8 % pelikuvien mieshahmoista esitettiin seksuaalisoituina, naishahmojen kohdalla vastaava luku oli 59,9 %, ja kun mieshahmoista 8,1 % esitettiin vähissä vaatteissa, naishahmoista vähäpukeisia oli 38,7 %. Samoin tutkimuksen aineiston kuvissa 33,1 % mieshahmoista esitettiin hypermaskuliinisina, ja naishahmoista 62,6 % luokiteltiin ”kauneuden ilmentymiksi”²⁶. Jopa 82,6 % mieshahmoista ja 62,2 % naishahmoista esitettiin aggressiivisina. Tuloksena oli, että pelilehtien kuvissa sekä mies- että naishahmoja esitettiin stereotyyppisillä tavoilla, hieman eri painotuksin: mieshahmoja kuvattiin voimakkaina ja aggressiivisina, kun taas naishahmoja esitettiin seksuaalisovasti. (Dill & Thill 2007, 855–859.)

Dillin ja Thillin tutkimusryhmä vertasi näitä tuloksia siihen, miten nuoret kuvailivat omin sanoin tyyppisten mies- ja naispelihahmojen ulkonäköä ja käytöstä. Tämä osa tutkimuksesta toteutettiin kyselyllä, johon osallistui 49 opiskelijaa (20 miestä, 29 naista), jotka olivat iältään 17–19-vuotiaita. Tutkijat ottivat huomioon sen, kuinka usein osallistujat pelasivat pelejä ja olivatko pelilehdet heille tuttuja. Tutkimusryhmä havaitsi, että mieshahmoja kuvailtiin usein voimakkaiksi, aggressiivisiksi, vihamielisiksi, urheilullisiksi ja korstoiksi. Naishahmoja puolestaan kuvailtiin provokatiivisesti pukeutuneiksi, hoikiksi mutta muodokkaiksi, seksuaalisiksi ja aggressiivisiksi. Tutkimusryhmä havaitsi, että opiskelijoiden kuvaukset pelihahmoista vastasivat

26 Hahmoesitysten stereotyyppisyyttä analysointiin mieshahmojen kohdalla ”hypermaskuliinisuuden” (*hyper-masculinity*) ja naishahmojen kohdalla ”kauneuden ilmentymän” (*vision of beauty*) käsitteiden avulla. Mieshahmot luokiteltiin hypermaskuliiniseksi mikäli heillä oli korostetun maskuliinisiä piirteitä (esim. liioitellun suuret käsi- tai rintalihakset, maskuliiniset kasvonpiirteet tai voimasta ja vallasta viestivä ilme kasvoillaan). Kauneuden ilmentymän käsite pohjautui aiemmin esittelemääni Dietzin (1998) tutkimukseen.

merkittävässä määrin pelilehtien hahmokuvia: mieshahmojen kuvaukset liittyivät voimaan, aggressiivisuuteen ja ylimielisyyteen, kun taas naishahmojen kuvaukset liittyivät enimmäkseen seksuaalisuuteen ja viehättävyyteen (toki myös aggressiivisuuteen). Lopputuloksena siis oli, että nekin nuoret, jotka eivät aktiivisesti harrastaneet pelaamista, osasivat kuvata tyypillisiä peleissä esiintyviä mies- ja naishahmoja. Tästä tutkijat päättelivät, että pelien stereotyyppiset sukupuoliesitykset ovat näkyvä osa populaarikulttuuria. (Dill & Thill 2007, 859–861.)

Myös Henning ja kumppanit (2009) ovat tutkineet nuorten arvioita digitaalisten pelien sisältämistä sukupuoliesityksistä suhteuttaen ne nuorten pelaamisen yleisyyteen. Artikkelissaan ”Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives” he kirjoittivat tutkimuksestaan, jossa he tarkastelivat 361 14- ja 17-vuotiaan nuoren suhtautumista peleihin, joissa joko ei ollut stereotyyppisiä sukupuoliesityksiä, tai joissa oli stereotyyppisiä miesesityksiä tai stereotyyppisiä naisesityksiä. He myös tarkastelivat nuorten tulkintoja peleistä suhteessa nuorten pelaamisen tiheyteen. Tutkijat havaitsivat, että sekä sukupuoli että pelaamisen tiheys vaikuttivat ennakoivan, tunnistivatko nuoret pelien sukupuoliesitykset stereotyyppisiksi ja kokivatko he ne vahingollisiksi: usein pelaavat pojat tunnistivat stereotypioita kaikkein heikoiten ja kokivat ne kaikkein vähiten vahingollisiksi. Tutkijat päättelivät tämän johtuvan siitä, että toistuva altistuminen tietynlaiselle sisällölle lieventää suhtautumisen negatiivisuutta tai heikentää kykyä havaita sitä. (Henning et al. 2009, 175–191.)

Lisätutkimukselle aiheesta on varmasti tarvetta, mutta tähän mennessä tehdyn tutkimuksen perusteella voidaan arvella, että sen lisäksi, että pelien stereotyyppiset sukupuoliesitykset saattavat vaikuttaa negatiivisesti pelaajien sukupuolikäsityksiin myös pelien ulkopuolella, ne saattavat myös karkottaa potentiaalisia pelaajia, jotka suhtautuvat kielteisesti tämänkaltaisiin sisältöihin. Pelihahmo- ja muihin mediassa ja viihdekulttuurissa esillä oleviin representaatioihin on syytä kiinnittää huomiota myös siksi, että erilaisten ihmisryhmien kuvaaminen (tai kuvaamatta jättäminen) heijastaa eri sosiaalisten ryhmien välillä vallitsevia valtasuhteita ja niihin kuuluvien ihmisten näkyvyyttä myös viihteen ulkopuolella (yhteenvedoksi tähän liittyvistä keskusteluista

ks. Williams et al. 2010).

Egenfeldt-Nielsen ja kumppanit nostavat sisällönanalyysitutkimuskritiikissään esille myös sen, että erityisesti naishahmoesityksiä tutkivat sisällönanalyysitutkimukset suhtautuvat peleihin mediana yleensä hyvin kriittisesti, ”löytäen peleistä pahimmanlaatuista naiseen kohdistuvaa sosiaalista ennakkoluuloa ja esineellistämistä” ja että ne muistuttavat feminististä elokuvan- ja televisiotutkimusta ”keskittyen mies- ja naisvartaloiden stereotyyppiseen esittämiseen ja mieskatseeseen” (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008, 162, suom. UF). On totta, että analysoitaessa pelien hahmoesityksiä teoreettista viitekehystä haetaan usein elokuvatutkimuksen puolelta, sillä siellä tämänkaltaiselle tutkimukselle on jo rakentunut oma tutkimustraditio. En koe, että valmiin viitekehysten hyödyntäminen pelien tutkimukseen olisi heikkous – etenkin kun muistetaan pitää esillä kysymystä pelien erityislaadusta mediamuotona. On myös totta, että peleihin kohdistuva kriittinen tutkimus (joka usein käsittelee juuri sellaisia tulenarkoja kysymyksiä kuin väkivaltaa ja seksismiä) paikantuu usein pelitutkimuksen ulkopuolisille aloille, kuten psykologiaan ja sosiologiaan. Tämä puolestaan johtuneeksi – paitsi vastaavanlaisten kysymysten käsittelyn traditiosta elokuvan- ja televisiotutkimuksessa – myös ainakin osittain siitä, että pelitutkimus on akateemisena tieteenalana varsin tuore ja sen huomio kiinnittyy enimmäkseen muunlaisiin kysymyksiin. On kuitenkin huomion arvoista, että edellisessä aluvuossa esittelemistäni tutkimusesimerkeistä kaikki varhaisinta lukuun ottamatta on esitetty pelitutkimuskonferenssissa tai alan arvostetussa jornaalissa. Kuten jo työni johdannossa esitin useiden esimerkkien kautta, pelien ja sukupuolen suhde on varsin ongelmallinen ja sen kriittiselle käsittelylle on tarvetta myös akateemisessa maailmassa. Uskon, että pelihahmoesitysten sisällönanalyysitutkimukset ovat yksi osa tässä käsittelyssä, jonka laajamittainen tavoite on kartoittaa pelituotteiden, peliteollisuuden ja yleisesti ottaen pelikulttuurin sukupuolta tuottavia käytäntöjä ja niiden vaikutuksia sekä pelikulttuurissa että sen ulkopuolella.

Pyrin itse vastaamaan tässä tutkielmassa Egenfeldt-Nielsenin ja kumppaneiden (2008) kritiikkiin käsittelemällä peliaineistoni naishahmoja kokonaisvaltaisina toimijoina sen sijaan, että pyrkisin analysoimaan niitä pelin ulkonäön perusteella. Pyrin myös

ottamaan huomioon pelien erityisluonteen interaktiivisena mediamuotona kiinnittämällä huomiota paitsi hahmoesityksiin, myös pelaajan ja hahmojen välisiin suhteisiin sekä hahmojen ja pelaajasubjektin rakentumiseen niissä. Analyysini tarkoitus ei ole väittää, että se miten aineistoni peleissä naishahmoja esitetään vaikuttaisi suoraan siihen, miten niiden pelaajat suhtautuvat naisiin pelimaailmojen ulkopuolella. Tästä huolimatta koen, että emme voi erottaa kulttuurimme eri elementtejä toisistaan, minkä vuoksi niitä on analysoitava paitsi itsenäisesti myös suhteessa toisiinsa. Kuten olen jo tämän tutkielman johdantoluvussa nostanut esille, pelikulttuurien sukupuolikysymykset ovat tällä hetkellä hyvin ajankohtainen ja vaikeakin aihe, mikä tekee niiden tutkimisesta erityisen tärkeää.

Tässä luvussa olen esitellyt tutkielmani keskeisimmät käsitteet, jotka yhdessä muodostavat työni teoreettisen viitekehyksen. Lisäksi olen luonut katsauksen sisällönanalyysiin tutkimusmenetelmänä sekä teoreettisella tasolla että varhaisempien pelihahmoja käsittelevien sisällönanalyysitutkimusten tarjoamien käytännön esimerkkien kautta. Olen kuvannut, miten sisällönanalyysia on menetelmänä hyödynnetty digitaalisten pelien hahmoesitysten tutkimukseen ja mitkä ovat sen keskeisimmät haasteet ja mahdollisuudet tuohon tarkoitukseen liittyen. Samalla olen käsitellyt digitaalisten pelien ja niiden hahmojen tutkimuksen erityispiirteitä, jotka vaikuttavat tutkijan menetelmällisiin valintoihin. Seuraavassa luvussa astun tässä luvussa rakentamani teoreettis-metodologisen pohjan päälle ja ryhdyn soveltamaan sitä oman peliaineistoni rajaamiseen ja käsittelyyn reflektoiden samalla menetelmällisten valintojeni vaikutuksia tutkimuksen kulkuun ja tuloksiin.

3. Sisällönanalyysi hahmorakenteiden tutkimisen menetelmänä

3.1 Teoriasta käytäntöön: oman peliaineiston valinta ja käsittely

Edellisessä luvussa esittelin sisällönanalyysia tutkimusmenetelmänä, sen käyttämiseen liittyviä ongelmia ja mahdollisuuksia sekä joitakin varhaisempia digitaalisten pelien hahmoesitysten sisällönanalyysitutkimuksia. Tässä luvussa kuvaan, millaisiin ratkaisuihin päädyin oman peliaineistoni valitsemisessa ja käsittelyssä sekä miten edellisessä luvussa tekemäni huomiot vaikuttivat tähän prosessiin. Aineiston valinnan ja käsittelytavan esittelyn lisäksi kuvaan myös sitä, miten sisällönanalyysipohjani muuttui aineistonkäsittelyprosessin aikana. Sisällönanalyysin yhteydessä kuvaan niitä tapoja, joilla naishahmoja aineistoni peleissä rakennettiin sekä analyysin pohjalta määrittelemääni viittä teemaa, jotka osoittautuivat hyödyllisiksi hahmojen rakentumisen tarkastelussa. Luvun lopussa palaan myös fantasian käsitteeseen ja siihen, millainen osuus sisällönanalyysissa muodostamillani teemoilla on pelaajasubjektin muodostamisessa.

Yhdysvaltalainen peliviihteen tuottajien liitto ESA (Entertainment Software Association) julkaisee vuosittain selvityksen tietokone- ja videopeliteollisuuden tilasta Yhdysvalloissa. Pelien myyntiluvuista ei ole aina saatavilla tarkkoja tietoja, mutta ESA listaa selvityksissään 20 vuoden myydyintä peliä erikseen PC:lle ja konsolialustoille. Päätin hyödyntää ESA:n listoja aineiston valinnassa, sillä valmiit listaukset mahdollistivat aineiston rajauksen tuoreisiin ja kaikkein suosituimpiin peleihin, jotka edustavat hyvin tämänhetkisen pelikulttuurin valtavirtaa. Myös Dietz (1998) teki vastaavan ratkaisun valitsemalla aineistonsa pelikauppojen myyntilistojen kärjestä ja Grimesin (2003) tutkimuksessa aineiston valinnan kriteerinä oli pelien suosio. Valitsin juuri ESA:n listan, enkä esimerkiksi suomalaisen FIGMA:n²⁷ listaa, koska ESA:n listat kattavat koko vuoden myynnit alustojen mukaan eriteltynä (kun taas FIGMA:n listat ilmestyvät viikoittain ja kattavat kaikki alustat) ja suuremman kuluttajaryhmän verrattuna Suomen myyntejä seuraavaan FIGMA:an. FIGMA:n listat myös sisältävät

²⁷ FIGMA on pohjosmaisen videopelien julkaisijoiden ja jakelijoiden etujärjestö ANGI:n Suomen edustaja, joka julkaisee viikoittain ilmestyvää virallista listaa myydyimmistä peleistä Suomessa verkkosivuillaan <<http://www.figma.fi>>. Viitattu 6.8.2013.

pitkälti samoja pelejä kuin ESA:n listat, mikä viittaa ESA:n listojen sisältämien pelien laajaan kansainväliseen suosioon ainakin länsimaissa, jolloin niiden voidaan olettaa edustavan länsimaisen pelikulttuurin valtavirtaa.

Aluksi ajattelin, että käyttäisin aineistonani ESA:n aineiston valinnan aikaan tuoreimman, vuonna 2012 julkaistun listan pelejä. Huomasin kuitenkin pian, että mikäli tekisin aineistoon vielä useampia rajauksia, jäljelle jäävien pelien lista pienenesi huomattavasti. Tämän vuoksi päätin laajentaa aineistonvalintaani vuodella taaemmas ja ottaa tarkasteluun sekä vuonna 2011 että 2012 julkaistut listat eli vuosien 2010 ja 2011 myydyimmät pelit. Rajaukseen toki vaikuttivat myös omat alkukäsitykseni listoilla olleista peleistä sekä arvioni siitä, millaisia sisältöjä niissä on. Esimerkiksi vuoden 2010 myydyimpien pelien listalla oli osia sellaisista pelisarjoista, jotka ennakkotietojeni perusteella arvelin antoisiksi työni aiheen kannalta ²⁸, kun taas vuoden 2009 listalla en sellaisia kursorisella tarkastelulla havainnut.

Alussa käsissäni oli neljä kahdenkymmenen pelinimikkeen listaa: vuoden 2011 myydyimmät PC-pelit, vuoden 2011 myydyimmät konsolipelit, vuoden 2010 myydyimmät PC-pelit ja vuoden 2010 myydyimmät konsolipelit. Kun karsin listoilta yhden nimikkeen useat maininnat (13 kappaletta), jäljelle jäi 67 peliä. Seuraava tekemäni rajaus kohdistui pelien julkaisualustoihin: päätin kelpuuttaa aineistooni vain pelejä, jotka oli julkaistu joko PC:lle tai konsoleista Playstation 3:lle tai Xbox 360:lle (tai useammalle alustalle edellä mainituista). Syyt tähän rajaukseen olivat hyvin käytännönläheiset: minulla oli jo valmiiksi käytössäni pelikäyttöön soveltuva PC ja Playstation 3 -konsoli, ja Xbox 360 -konsolin uskoin saavani helposti käyttööni tarvittaessa. Rajaus oli myös sikäli perusteltu, että ne ovat yleisimmät alustat peliharrastajien käytössä (Entertainment Software Association 2012, 4). Alustarajaus karsi listalta 12 nimikettä, minkä jälkeen listalle jäi vielä 55 peliä.

Seuraavaksi rajauspohdintani kohdistuivat pelien lajityyppeihin ja muihin

28 Ennakkotietoni perustuivat omaan pelaamiseen ja eri pelimedioiden seuraamiseen. Peliharrastajana minulla oli ennakkokäsitys tunnetuimmista peleistä, minkä uskon olleen hyödyksi aineiston valitsemisessa.

ominaisuuksiin. Päätin jättää tarkasteluni ulkopuolelle MMORPG-nimikkeet²⁹, sillä ne eroavat online-peleinä offline-peleistä rakenteeltaan ja pelityyliltään. Niissä hahmon luonti ja esittäminen on usein merkittävästi enemmän pelaajan hallinnassa kuin offline-peleissä. Lisäksi MMORPG:t ovat sisällöltään huomattavasti offline-pelejä laajempia, mikä tekee niistä tutkimusaineistona haastavia. Minun mielenkiintoni kohdistui siihen, miten hahmoja esitetään pelintekijöiden luomissa narratiivisissa asetelmissa ja tilanteissa, jotka eivät ole täysin pelaajan rakennettavissa. MMORPG-peleissä tällaisia hahmoja ja tilanteita on offline-yksinpelejä vähemmän. Karsin siis listalta MMORPG-nimikkeet ja niiden lisäosat (yhteensä 11 kappaletta), minkä jälkeen listalle jäi vielä 44 peliä. Samankaltaisista syistä, eli lajityypin ominaispiirteiden vuoksi, päätin karsia listalta vielä liikunta- ja urheilupelit³⁰ (yhteensä 8 kappaletta), minkä jälkeen listalle jäi 36 peliä.

Viimeisenä rajauksena poistin listalta pelit, joissa ei ole kerronnallisia elementtejä eikä niissä pelata persoonallisilla hahmoilla. Tällaisiksi peleiksi luokittelin *The Sims* -pelit (listalla lisäosat mukaan lukien 12 nimikettä), joissa hahmot ja juonikulut eivät ole pelin tekijöiden suunnittelemissa vaan kokonaan pelaajan itsensä luomia, sekä *Civilization V* ja *Shogun 2: Total War* -pelit, jotka ovat strategiapelejä, joissa ei ole tarinallisia elementtejä. Saman rajauksen yhteydessä karsin listalta *Lego Star Wars III: The Clone Wars* -pelin, jossa ei ollut lainkaan dialogia.

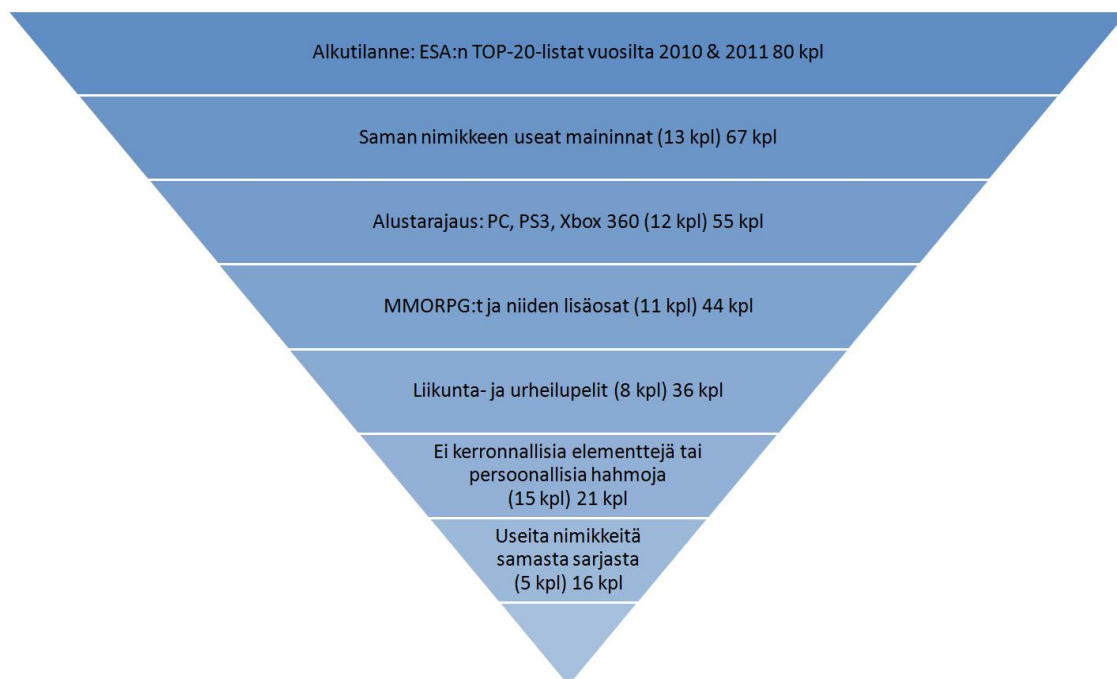
Näiden rajausten jälkeen listalle jäi vielä 21 peliä. Neljästä pelisarjasta (*Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Battlefield* ja *Starcraft*) listalle oli päätyneet kaksi tai kolme eri peliä kustakin. Rajasin listaa vielä niin, että jätin listalle vain yhden pelin pelisarjaa kohden. Jätin listalle saman sarjan listatuista peleistä uusimman, ja poistin tämän rajauksen yhteydessä listalta vielä viisi nimikettä.

Rajauksen lopputuloksena oli 16 pelin lista vuonna 2010 ja 2011 julkaistuja ja kyseisten vuosien TOP-20-myyntilistoille päätyneitä pelejä, jotka oli julkaistu joko PC:lle,

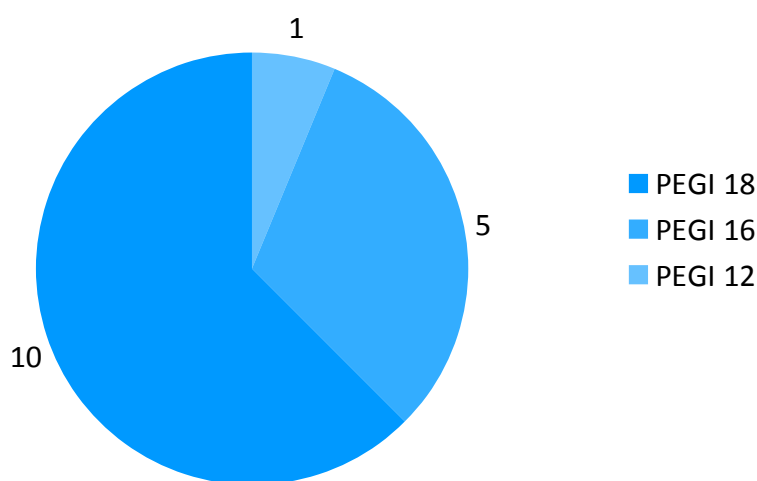
29 MMORPG:t eli Massively Multiplayer Online RolePlaying Game:t ovat nimensä mukaisesti verkossa pelattavia pelejä, joita pelaa samanaikaisesti tuhansia tai jopa miljoonia pelaajia ympäri maailmaa.

30 Urheilupelien naisesityksistä, niiden rajallisuudesta ja puutteesta on kirjoittanut muun muassa virtuaaliurheilun tutkija Riikka Turtiainen (2009).

Playstation 3:lle tai Xbox 360:lle (tai useammalle näistä alustoista) ja joissa oli persoonallisia hahmoja, kerronnallisia elementtejä sekä dialogia (kuva 5).



Kuva 5: Aineistolle tekemäni rajaukset.



Kuva 6: Aineistoni pelien PEGI-ikärajajakauma.

Tämän jälkeen tein peleistä listan, johon kirjasin jokaisesta pelistä niiden nimen, julkaisijan, julkaisuvuoden ja -alustat sekä PEGI-ikärajan³¹. Lisäksi luokittelin pelit niiden lajityypin sekä asetelman mukaan. Aineistoksi valituista peleistä suurin osa oli PEGI-

³¹ PEGI (Pan European Game Information) on ISFE:n (Interactive Software Federation of Europe) luoma koko Euroopan kattava videopelien sisällönarviointijärjestelmä, joka asettaa peleille niiden suosituskärajat ja varoittaa mahdollisesti haitallisesta sisällöstä. Järjestelmä on ollut käytössä vuodesta 2003.

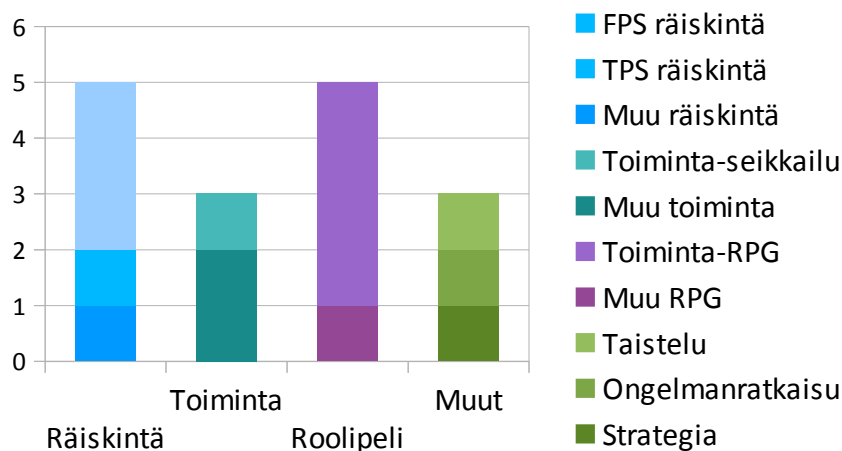
ikärajaltaan 18 (10 kappaletta), ja toiseksi yleisin ikäraja oli 16 (5 kappaletta). Ainoa alhaisemman ikärajan peli oli *Portal 2* (Valve Corporation 2011), joka on ikärajaltaan 12 (kuva 6 edellisellä sivulla).

Pelien lajityyppiluokitteluja tutkinut Jaakko Kemppainen (2012) on todennut, että pelilajityypit (eli peligenret) ovat vahvasti läsnä kaikissa niissä näkökulmissa, joista pelejä lähestytään, sillä ne toimivat niin tuotannon, markkinoinnin kuin pelaajien kanssakäymisenkin välineinä. Tämän huomioon ottaen on ehkä hieman yllättävää, että vaikka ne ovatkin jatkuvasti läsnä peleistä käytävässä keskustelussa, lajityyppiä ei yleensä määritellä konkreettisen pelituotteen yhteydessä niin, että se olisi mainittu esimerkiksi pelin kotelossa samaan tapaan kuin vaikka elokuvien kohdalla usein tehdään. Aineistoni pelien lajityyppiluokitukset selvittääkseni jouduinkin turvautumaan pelien ulkopuoliseen materiaaliin. Valitsin luokitusten lähteeksi Allgame-palvelun³², joka oli Kemppaisen (ibid.) tutkimuksessa esitellyistä lajityyppiluokituksista kattavin (palvelusta löytyvien pelien määrän perusteella). Allgamen lajityyppiluokitusjärjestelmä on kaksitasoinen: se erottaa toisistaan pelin ”päälajityypin” (*genre*) ja ”tyylin” (*style*), joka on tarkentava määrite pelin tyyllilajille. Päätin käyttää aineistoni pelien lajityyppiluokittelussa Allgamea, koska sen luokittelu mahdollisti riittävän (mutta ei liian yksityiskohtaisen) luokittelun aineistoni pelien tyylin ja tutkimukseni tarkoituksen huomioon ottaen.

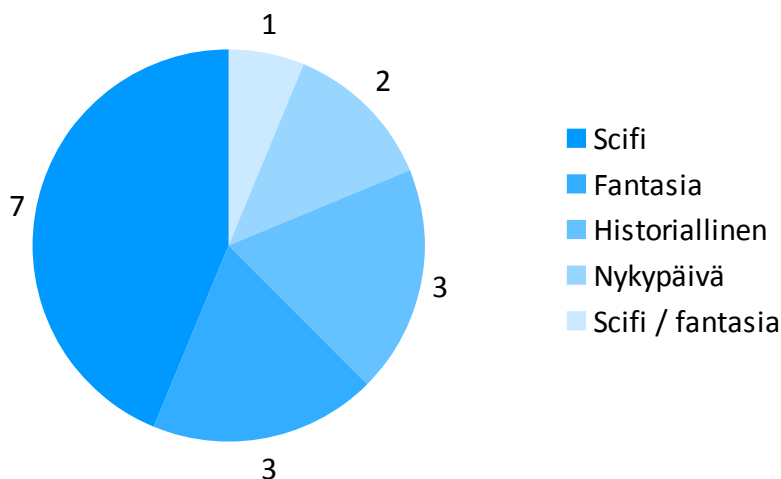
Lajityyppiluokittelu paljasti aineistoni pelit toimintapainotteisiksi (kuva 7 seuraavalla sivulla), sillä mukana oli merkittävä määrä toiminta- ja räiskintäpelejä. Allgame luokitteli peleistä räiskintäpeleiksi (*shooter*) viisi kappaletta, joista kolme tarkentui tyylliltään ensimmäisen persoonan räiskinnäksi (*FPS*) ja yksi kolmannen persoonan räiskinnäksi (*TPS*). Kolme aineistoni peleistä edusti tyyllilajiltaan toimintaa (*action*), ja yksi niistä oli tyylliltään toiminta-seikkailu (*action-adventure*). Myös roolipelit (*RPG*) olivat vahvasti edustettuina aineistossa: niitä oli yhteensä viisi kappaletta, joista neljä luokiteltiin toimintaroolipeleiksi (*action-rpg*). Aineistossa oli myös kolme peliä, jotka edustivat tyyllilajiaan yksin. Niiden joukosta löytyi yksi taistelupeli (*fighting*), sekä

³² Allgame <<http://www.allgame.com>> on vuodesta 1998 toiminut verkkopalvelu, joka listaa Yhdysvalloissa julkaistuja digitaalisia pelejä ja luokittelee niitä muun muassa niiden julkaisuvuoden, nimen, lajityypin ja tyylin perusteella. Viitattu 21.2.2013.

strategiapeli (*strategy*), joka täsmentyi reaaliaikaiseksi strategiaksi (*real-time strategy*), ja yksi ongelmanratkaisupeli (*puzzle*), joka oli tarkemmalta tyylilajiltaan seikkailu-ongelmanratkaisu (*adventure puzzle*).



Kuva 7: Aineistoni pelien lajityyppijakauma.



Kuva 8: Aineistoni pelien asetelmajakauma.

Lajityyppien lisäksi luokittelin aineiston pelit myös niiden asetelman mukaan (kuva 8). Seitsemän peleistä sijoittui scifi-asetelmaan ja kolme fantasia-asetelmaan, minkä lisäksi yksi peleistä, *Final Fantasy XIII* (Square Enix 2010), oli luokiteltavissa sekä scifiksi että fantasiaksi. *Batman: Arkham Cityn* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011) asetelma pohjautui pelin taustalla olevaan sarjakuvamaailmaan, joka oli asetelmaltaan scifiä. Kaksi peleistä sijoitin nykypäivään (vaikka ne sijoittuvatkin pelien tarinan mukaan ”lähitulevaisuuteen”) ja kaksi historialliseen asetelmaan. Aineiston kuudestatoista

pelistä kaikki paitsi kaksi (Rockstar Gamesin *L.A. Noire* ja *Red Dead Redemption*) kuuluivat pelisarjaan. Näiden rajausten ja luokitteluiden jälkeen minulla oli käsissäni lista kuudestatoista pelistä, joista minulla oli tiedossa nimi, julkaisija, julkaisuvuosi ja -alustat sekä ikäraja, lajityyppi ja asetelma (taulukko 2).

| Nimi | Julkaisija | Alustat (tutkittavista) | Lajityyppi (Allgame) | Asetelma | PEGI |
|--------------------------------|---|-------------------------|--------------------------------|--------------------------------|------|
| Assassin's Creed: Revelations | Ubisoft 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Action | Historiallinen | 18 |
| Batman: Arkham City | Warner Bros. Interactive Entertainment 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Action | Scifi, (sarjakuvaan perustuva) | 16 |
| Battlefield 3 | Electronic Arts 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Shooter (first-person shooter) | Nykypäivä | 16 |
| Call of Duty: Modern Warfare 3 | Activision 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Shooter (first-person shooter) | Nykypäivä | 18 |
| Dragon Age II | Electronic Arts 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Role-playing (action RPG) | Fantasia | 18 |
| Fallout: New Vegas | Bethesda Softworks 2010 | Windows, PS3, Xbox 360 | Role-playing (action RPG) | Scifi | 18 |
| Final Fantasy XIII | Square Enix 2010 | PS3, Xbox 360 | Role-playing | Scifi / Fantasia | 16 |
| Gears of War 3 | Microsoft Studios 2011 | Xbox 360 | Shooter | Scifi | 18 |
| Halo: Reach | Microsoft Game Studios 2010 | Xbox 360 | Shooter (first-person shooter) | Scifi | 16 |
| L.A. Noire | Rockstar Games 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Action (action adventure) | Historiallinen | 18 |
| Mass Effect 2 | Electronic Arts 2010 | Windows, PS3, Xbox 360 | Role-playing (action RPG) | Scifi | 18 |
| Mortal Kombat 2011 | Warner Bros. Interactive Entertainment 2011 | PS3, Xbox 360 | Fighting | Fantasia | 18 |
| Portal 2 | Valve Corporation 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Puzzle (adventure puzzle) | Scifi | 12 |
| Red Dead Redemption | Rockstar Games 2010 | PS3, Xbox 360 | Shooter (third-person shooter) | Historiallinen | 18 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | Blizzard Entertainment 2010 | Windows | Strategy (real-time strategy) | Scifi | 16 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | Bethesda Softworks 2011 | Windows, PS3, Xbox 360 | Role-playing (action RPG) | Fantasia | 18 |

Taulukko 2: Aineistoni pelit aakkosjärjestyksessä.

Aineiston rajaamisen jälkeen palasin takaisin peliaineistoon liittyviin alatutkimuskysymyksiini sekä edellisessä luvussa tekemiini huomioihin sisällönanalyysista ja varhaisemmista sisällönanalyysitutkimuksista. Sisällönanalyysia varten aloin tehdä listaa elementeistä, joiden esiintymistä aineistoni peleissä halusin tarkastella. Tämä oli tähänastisen työskentelyni haastavin osuus, sillä sisällönanalyysissa mitattavien elementtien tuli olla paitsi tutkimusaiheeni kannalta olennaisia myös sellaisia, että ne pystyvät kuvaamaan pelien sisältöä luotettavasti. Aloitin sisällönanalyysipohjan tekemisen kahdesta kysymyksestä, joiden lisääminen listalle tuntui itsestään selvältä: 1. onko pelissä naishahmoja ja 2. onko pelin päähahmo (tai yksi päähahmoista) nainen. Tämän jälkeen loin katsauksen siihen, millaisiin seikkoihin aiemmissa (edellisessä luvussa esittelemissäni) tutkimuksissa oli kiinnitetty huomiota, ja kokosin ne yhdeksi listaksi omien alustavien kysymysten kanssa.

Tässä yhteydessä kiinnitin huomioni myös niin kutsuttuun Bechdelin tai Bechdel-Wallacen testiin. Se on feministinen elokuvakoe, jonka läpäistäkseen elokuvan on täytettävä kolme vaatimusta: 1. siinä on oltava vähintään kaksi (nimettyä) naishahmoa, 2. jotka puhuvat toisilleen, 3. jostakin muusta kuin miehestä (Bechdel 2005). Vaikka Bechdelin testi ei ole lähtöjään akateeminen tutkimusmetodi (testi on saanut alkunsa ja nimensä Alison Bechdelin sarjakuvan *Dykes to Watch Out For* vuonna 1985 julkaistusta stripistä), se mainitaan toisinaan naisrepresentaatioihin paneutuvan televisio-, elokuva- ja pelitutkimuksen tutkimuksissa (ks. esim Richard 2012; Sponholtz 2013) ja opetuksessa. Halusin sisällyttää Bechdelin testin kysymykset listalleni, sillä ne pureutuvat hyvin siihen, onko elokuvan naishahmot rakennettu vain mieshahmoja tukeviksi statisteiksi, vai ovatko he todellisia hahmoja joilla on jotakin sanottavaa (myös toisilleen).

Listattuani kaikki edellä mainitut kysymykset jaottelin ne ryhmiin kysymysten aihealueen mukaan, ja samassa yhteydessä pyrin poistamaan listalta tutkimuskysymykseni kannalta epäolennaiset ja toistuvat kysymykset. Päätin jättää hahmojen etnisyyden tarkasteluni ulkopuolelle, sillä vaikka sen esittämiseen liittyvät kysymykset ovat yhtä tärkeitä kuin sukupuolen esittämiseenkin liittyvät kysymykset, ne ovat myös yhtä laajoja ja ansaitsisivat oman tutkielmansa verran sivutilaa. Koin myös

hahmojen etnisyyden tulkitsemisen ongelmalliseksi kysymykseksi. Etnisyyden määrittely pelkän hahmon ulkonäön perusteella redusoi hahmojen etnisen moninaisuuden yksittäisiin piirteisiin, joiden perusteella hahmot luokitellaan. Asiaan liittyy myös vaikeita kysymyksiä siitä, millaisesta positioista tutkija hahmojen etnisyyttä tulkitsee ja millaisiin piirteisiin hänen katseensa kiinnittyy.

Sisällönanalyysikysymyspohdinnan lopputuloksena oli kuusi pääkysymystä, joista osaan liitin myös alakysymyksiä:

1. Onko pelissä (nimettyjä) naishahmoja?
2. Millainen tausta pelin naishahmoilla on (mitä tietoja heistä annetaan)?
3. Millaisena pelin naishahmoja kuvataan (luonteeltaan ja ulkonäöltään)?
 - Kuvataanko pelin naishahmoja korostetun feminiinisinä tai maskuliinisina?
4. Millaisissa rooleissa naishahmot pelissä ovat?
5. Miten naishahmot osallistuvat pelin tarinaan ja toimintaan?
 - Onko naishahmoilla pelissä omia tavoitteita?
 - Puhuvatko pelin naishahmot (ja jos puhuvat, niin muille naishahmoille)?
 - Jos pelissä on toimintaa tai seikkailua, osallistuvatko naishahmot niihin?
6. Romantisoidaanko tai seksualisoidaanko pelin naishahmoja?
 - Flirttailevatko pelin naishahmot muille hahmoille?
 - Esittävätkö pelin naishahmot romanttista mielenkiintoa pelin päähahmoa kohtaan?
 - Kuvataanko pelin naishahmoja seksualisoivista kuvakulmista?

Nämä kysymykset muodostivat sisällönanalyysipohjani, jonka avulla kävin läpi kaikki aineistoni 16 peliä. Sisällönanalyysin tavoitteena oli selvittää yleisellä tasolla, onko suosituissa peleissä naishahmoja ja jos on, millaisissa rooleissa naishahmot esiintyvät ja millaisina henkilöinä ja toimijoina heidät esitetään. Tarkoituksena oli siis löytää ja nostaa esiin aineistossa toistuvia teemoja tai yllättäviä puutteita. Samalla halusin verrata löydöksiäni aiempien vastaavien tutkimusten löydöksiin ja pohtia tekemieni menetelmällisten valintojen vaikutuksia niihin. Seuraavassa alaluvussa kuvaan tarkemmin tätä aineistonkäsittelyprosessia ja siihen liittyviä valintoja ja huomioitani.

3.2 Aineistonkäsittelyprosessi

Aloitin aineiston käsittelyn tekemällä edellisessä luvussa listatuista kysymyksistä sisällönanalyysitaulukon (liite 1). Aluksi taulukossa oli vain mainitut kuusi pääkysymystä alakysymyksineen, mutta käydessäni aineistoa läpi lisäsin siihen uusia kohtia havaintojeni pohjalta. Kävin aineiston pelit läpi yksi kerrallaan satunnaisessa järjestyksessä. Alkuperäisenä pyrkimyksenäni oli pelata kaikkia aineistoni pelejä itse, mutta käytännössä se ei osoittautunut toimivaksi ratkaisuksi, sillä suurin osa pelattavasta sisällöstä oli tutkimusaiheeni kannalta merkityksetöntä ja mikäli olisin yrittänyt pelata kaikki pelit kokonaan läpi, aineistonkäsittelyyn olisi kulunut moninkertaisesti aikaa vailla suurempaa hyötyä. Siksi päädyin käyttämään hyödykseni pelien läpipeluuvideoita, joiden kautta pääsin paitsi näkemään pelien pääjuonet kokonaisuudessaan, myös palaamaan helposti takaisin niihin kohtiin, jotka halusin katsoa uudelleen. Lisäksi käytin aineistonkäsittelyn tukena myös pelien faniyhteisöjen ylläpitämiä wikisivustoja, joiden avulla pystyin helposti tarkistamaan esimerkiksi pelien hahmolistat ja juonirakenteet.

Vaikka joissakin varhaisemmissa pelejä aineistona käyttäneissä tutkimuksissa on käytetty pelien ulkoisia aineistoja aineistonkäsittelyn tukena (ks. esim. Dietz 1998; Hitchens 2011), tämänkaltaisia pelaajien ja faniyhteisöjen tuottamia kuvauksia peleistä ei ole (ainakaan laajasti) kuvattu käytettävän hyödyksi pelien tutkimuksessa. Tämä on yllättävää, sillä pelivideot ja -wikisivustot sisältävät yhdessä kattavan kuvauksen pelien sisällöstä. Digitaalisen median tutkija ja yksi Britannian kansallisen peliarkisto NVA:n perustajista James Newman (2011, suom. UF) on jopa provokatiivisesti väittänyt, että pelaajien tuottamat pelien läpipeluuaineistot ”saattavat tallentaa ja välittää pelien tärkeät ominaisuudet sellaisena kuin pelaajat ne määrittävät ja ymmärtävät paremmin kuin pelit itsessään”. Espen Aarseth (2003, 3, suom. UF) puolestaan on esittänyt, että tutkijan on välttämätöntä pelata tutkimaansa peliä itse ymmärtääkseen sitä, sillä ”pelkkä toiminnan seuraaminen ei aseta meitä yleisön rooliin” ja ”se mitä ruudulla tapahtuu kuvaa vain osittain sitä minkä pelaaja kokee”. Vaikka pelikokemusta ei välttämättä voi täysin tavoittaa sitä itse kokematta, kokemus myös vaihtelee pelaajasta riippuen: ei ole olemassa universaalia pelikokemusta, jonka tutkija voisi pelaamalla

saavuttaa. Lisäksi aineistonkäsittelymenetelmän arvioinnissa on huomioitava, mitä pelissä halutaan tutkia: esimerkiksi pelin kuvastoja voitaneen tarkastella pelkästäänkin videoiden tai kuvien kautta, kun taas pelimekaniikan haasteita välttämättä ei.

Vaikka Newman (2011) kirjoittaakin erityisesti tekstimuodossa olevien läpipeluuoppaiden eduista, myös pelivideot tarjoavat tutkijoille hyödyllistä materiaalia. Verrattuna pelaamiseen ainoana väylänä pelin sisältöön, pelivideot ja -wikisivustot mahdollistavat suoran pääsyn tutkimuskysymysten kannalta olennaiseen sisältöön ilman, että tutkija joutuu pelaamaan läpi koko pelin ja voittamaan sen pelimekaniikkaan liittyvät haasteet. Lisäksi niiden kautta on mahdollista helposti palata mihin tahansa yksittäiseen kohtaan pelin sisällössä ja tutustua pelaajan tekemien valintojen johtamiin vaihtoehtoihin juonenkulkuihin ja tapahtumiin ilman että se vaatisi lukuisia uudelleenpeluukertoja. Pelien sisällön tarkastelussa toisen käden tarjoaman väylän kautta on toki huomioitava yleiset lähdekritiikin perusteet, mutta koska faniyhteisöissä tuotetut sisällöt ovat yhteisön jatkuvan vertaisarvioinnin kohteena, niitä voidaan yleisesti ottaen pitää luotettavina lähteinä – jopa niin, että tutkija voi jossain määrin myös arvioida omien havaintojensa ja tulkintojensa luotettavuutta peilattaessaan niitä faniyhteisön hyväksymiin tulkintoihin. Sen lisäksi, että pelivideot ja -wikisivustot tarjoavat väylän pelin sisältöön, erityisesti pelien kommentointivideot ja pelaajien keskustelupalstat ovat myös erinomaisia lähteitä pelikokemusten tarkasteluun, minkä vuoksi ne ovat pelitutkimukselle tärkeitä aineistoja myös itsessään.

Vaikka hyödynsinkin tarkastelun apuna myös toisen käden lähteitä, rajasin sisällönanalyysini kohteeksi varsinaisten pelien sisällöt (vaikkakin osin videoiden ja wikisivustojen kautta tarkasteltuna). Käytännössä tämä tarkoitti, että jätin tarkastelussani huomiotta sellaiset asiat, jotka eivät käyneet ilmi itse pelistä (esimerkiksi hahmojen yksityiskohtaiset elämäkerrat). Lisäksi rajasin tarkastelemani pelisisällöt pelien pääjuoniin niin tiukasti kuin se oli mahdollista.

Kävin jokaisen aineistoni pelin pääjuonen läpi yksi kerrallaan tehden samalla muistiinpanoja. Kun olin käynyt pelin kokonaisuudessaan läpi, täytin pelin tiedot sisällönanalyysitaulukkoon. Sisällönanalyysitaulukon kohdat olivat muotoa ”kyllä” ja

”ei”, ja merkitsin tiedot taulukkoon numerokoodilla: jos jokin sisällönanalyysissä kysytty asia löytyi pelistä, merkitsin kohtaan numeron 1, ja jos ei löytynyt, merkitsin kohtaan numeron 0. Näin taulukko myös laskee automaattisesti, kuinka monessa pelissä tietty asia esiintyi. Toisin kuin esimerkiksi Janszin ja Martisin (2003) tutkimuksessa, minulla ei ollut mahdollisuutta testata analyysilomakkeen kysymyksiä useammalla arvioijalla, vaan lomakkeen tulokset perustuivat ainoastaan omiin havaintoihini pelien sisällöstä. Huomioitavaa on, että en eritellyt lainkaan, miten usein tietyt asiat esiintyivät tietyssä pelissä: merkintätapani kannalta ei esimerkiksi ollut väliä, onko tietyssä pelissä yksi vai kymmenen naishahmoa tietyssä roolissa.

Toinen huomionarvoinen asia on, että niissä peleissä joissa pelaajahahmon sukupuolen sai valita, valitsin aina mieshahmon. Tein tämän valinnan siksi, että naishahmon valinta päähahmoksi olisi asettanut naishahmon väistämättä tarinan keskeisimpään ja aktiivisimpaan rooliin ja näin ollen vaikuttanut sisällönanalyysituloksiin merkittävästi. Halusin tarkastella, miten yleisiä sellaiset elementit kuin naishahmojen osallistuminen pelissä tapahtuvaan toimintaan, naishahmojen toiminnan tavoitteellisuus, sekä naisten väliset keskustelut ja ihmissuhteet olivat aineistoni peleissä ilman että pelaaja pakottaa niiden olemassaolon valitsemalla hahmoksen naisen. Voidaan väittää, että pelien maailmat ovat ensisijaisesti heteroseksuaalisten miesten hallitsemia ja heille tarkoitettuja tiloja (peleistä ensisijaisesti miesten tiloina ks. esim. Richard 2012), ja halusinkin nähdä miten paljon tätä normia rikotaan ilman että pelaaja aktiivisesti toimii sen rikkomisen eteen. Ratkaisu helpotti myös aineistonkäsittelyä siinä mielessä, että mieshahmolla tehtyjä pelien läpipeluuvideoita oli tarjolla huomattavasti enemmän kuin naishahmolla tehtyjä.

Alkuperäisessä sisällönanalyysilomakkeessa oli kuusi pääkohtaa: 1. naishahmojen olemassaolo, 2. naishahmojen tausta, 3. naishahmojen rooli, 4. naishahmojen toiminta, 5. naishahmojen romantisointi ja seksualisointi, ja 6. naishahmojen feminiinisyys ja maskuliinisyys. Aineistonkäsittelyn edetessä lisäsin taulukkoon vielä yhden pääkohdan: 7. puhe naishahmoista. Kaikilla pääkohdilla oli myös useita alakohtia, joita lisäsin aineistonkäsittelyn edetessä. Seuraavan sivun taulukko (3) osoittaa, miten sisällönanalyysitaulukko jalostui alkuperäisistä kysymyksistä lopulliseen muotoonsa

aineistonkäsittelyprosessin aikana, ja miten kysymykset ryhmittäytyivät teemoiksi.

| Teema | Alkuperäiset kysymykset | Analyysitaulukossa |
|--|---|--|
| Läsnäolo | Onko pelissä nimettyjä naishahmoja? | Nimetyt naishahmot |
| | | Pelattavat naishahmot |
| | | Naispuoliset liittolaiset |
| | | Naispuoliset vastustajat |
| Tausta ja rooli | Millainen tausta pelin naishahmoilla on (mitä tietoja heistä annetaan)? | Pelin naishahmojen taustat |
| | Millaisissa rooleissa naishahmot pelissä ovat? | Pelin naishahmojen roolit |
| Osallistuminen ja tavoitteet | Onko naishahmoilla pelissä omia tavoitteita? | Omat tavoitteet (julkisuus / raha / muu) |
| | Jos pelissä on toimintaa tai seikkailua, osallistuvatko naishahmot niihin? | Taisteleva puolella / vastaan |
| Osallistuminen ja tavoitteet → Puhe | Puhuvatko pelin naishahmot (ja jos puhuvat, niin muille naishahmoille)? | Puhe miehille / naisille |
| Puhe | | Puhe toiminnasta |
| | | Puhe ulkonäöstä |
| | | Vähättelevä puhe |
| Sukupuolittaminen: romantisointi, seksuaalisointi ja feminiinisyy | Flirttailevatko pelin naishahmot muille hahmoille? | Flirttailu miehille / naisille |
| | Esittävätkö pelin naishahmot romanttista mielenkiintoa pelin päähahmoa kohtaan? | Romanttinen mielenkiinto päähahmoa kohtaan |
| | Kuvataanko pelin naishahmoja seksuaalisovista kuvakulmista? | Seksualisoivat kuvakulmat |
| | | Naishahmojen vähäpukaisuus |
| | Millaisena pelin naishahmoja kuvataan (luonteeltaan ja ulkonäöltään)? Kuvataanko pelin naishahmoja korostetun feminiinisinä tai maskuliinisina? | Korostettu fyysinen feminiinisyy Korostettu luonteen feminiinisyy |

Taulukko 3: Sisällönanalyysikysymysten jalostuminen alustavista kysymyksistä tarkennettuihin kysymyksiin ja kysymysten ryhmittäytyminen teemoiksi aineistonkäsittelyprosessin aikana.

Käsittelen seuraavaksi aineistoani sisällönanalyysin pohjalta muodostamani viiden teeman kautta. Samalla käsittelen käyttämäni sisällönanalyysimetodin toimivuutta näiden teemojen tarkastelussa. Teemat ovat 1. läsnäolo, 2. tausta ja rooli, 3. osallistuminen ja tavoitteet, 4. puhe ja 5. sukupuolittaminen.

3.3 Viisi hahmonrakennusteemaa

3.3.1 Naishahmot pelikentän laitamilla

Ensimmäinen lähtökohta pelien naishahmojen tutkimiseen oli tietenkin kysymys siitä, onko peleissä naishahmoja lainkaan, ja millä tavoin ja kuinka suurissa määrin naishahmot ovat läsnä pelimaailmoissa. Sisällönanalyysilomakkeessani mittasin naisten läsnäoloa neljällä kysymyksellä: 1. Onko pelissä nimettyjä naishahmoja?; 2. Onko pelissä pelattavia naishahmoja?; 3. Onko pelissä naispuolisia liittolaishahmoja?; ja 4. Onko pelissä naispuolisia vastustajahahmoja?

Jokaisessa aineiston pelissä oli vähintään yksi nimetty naishahmo. Pelien maailmat eivät siis olleet ainakaan täysin naisista vapaita. Pelattavien naishahmojen määrä sen sijaan oli merkittävän alhainen: vain neljässä pelissä pelaajan oli pelattava naishahmolla. Näistä Portal 2 (Valve Corporation 2011) oli ainoa peli, jossa pelin ainoa pelattava hahmo (ja samalla pelin päähenkilö) Chell on nainen. Chell ei kuitenkaan puhu koko pelin aikana sanaakaan ja hänen persoonallisuutensa jää pelaajalle täysin avoimeksi (tai ehkä pelaajan tarkoituksena on heijastaa Chelliin oma persoonallisuutensa). Myös Final Fantasy XIII:ssa (Square Enix 2010) pelin päähenkilö Lightning on nainen ja pelattavien hahmojen joukossa on useita muitakin naisia, mutta siinä pelataan myös mieshahmoilla. *Mortal Kombat 2011:n* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011) tarinassa on jokaiselle pelin hahmolle oma lukunsa, joten siinä pelataan sekä nais- että mieshahmoilla, eikä pelissä ole varsinaista päähenkilöä. Viimeisenä mielenkiintoisen lisän pelattavien naishahmojen listalle tuo *Battlefield 3* (Electronic Arts 2011), jossa yksi pieni osuus pelataan Jennifer Hawkins -nimisellä naispilotilla. Hahmoa ei kuitenkaan pelin aikana juuri näytetä käsiä lukuun ottamatta, eikä hahmo puhu sanaakaan, joten hahmon tunnistaminen naiseksi jää nimen ja kontekstin (hahmoon viitataan englanniksi ”she”-pronomiinilla) varaan. Toisaalta jos pelattavien naisten määrään lasketaan mukaan myös pelit, joissa pelaaja saa halutessaan valita pelin päähahmoksi naisen, pelattavien naishahmojen määrä nousee viidellä yhteensä yhdeksään. Sen sijaan pelaaja voi halutessaan tai hänen täytytty pelata mieshahmolla viidessätoista aineistoni kuudestatoista pelistä. Naisten läsnäolossa

peleissä näkyi kuitenkin selvä ero, kun tuloksia vertasi Dietzin (1998, 434) tutkimukseen vuonna 1995 suosituista peleistä: siinä naishahmot puuttuivat kokonaan jopa kymmenestä aineiston kolmestakymmenestäkolmesta pelistä.

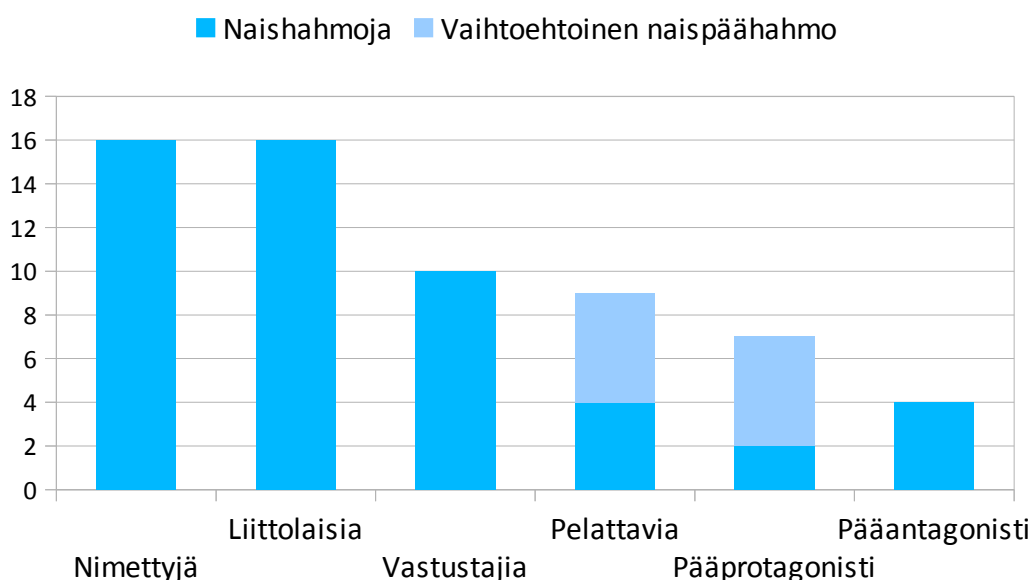
Kahdeksasta pelistä, joissa oli yksi valmiiksi määrätty päähenkilö, vain kahdessa se oli nainen, kun taas kuudessa pelissä päähenkilö oli väistämättä mies. Kolmessa pelissä ei ollut tunnistettavaa päähenkilöä, ja viidessä pelissä pelaaja sai valita haluaako hän oman hahmonsa (eli pelin päähenkilön) olevan nainen vai mies. Erityisesti toimintapeleille oli tyypillistä, että pelaajahahmo oli mies, kun taas roolipeleiksi luokiteltavissa peleissä pelaaja sai yleensä itse valita hahmonsa sukupuolen. Ne kaksi peliä, joissa pelaajahahmo oli väistämättä nainen, olivat genreiltään ongelmanratkaisutasohyppely (*Portal 2*) ja roolipeli (*Final Fantasy XIII*). Toimintapelien miespäähahmopainotteisuus ei ollut yllättävää ja vastasi Hitchensin (2011) tutkimusta, jonka mukaan 81 prosenttia vuosina 1991–2009 julkaistujen räiskintäpelien päähahmoista oli väistämättä miehiä.

Kaikissa peleissä oli naishahmo tai useampia pelaajan liittolaisina. Liittolaisiksi määrittelin sellaiset hahmot, jotka joko toimivat aktiivisesti pelaajan puolella tai eivät toimineet aktiivisesti pelaajaa vastaan. Vastustajiksi luokiteltavia naishahmoja (hahmoja, jotka toimivat aktiivisesti pelaajaa vastaan) sen sijaan oli vain kymmenessä pelissä. Naispuoliset pääantagonistit³³ olivat lähes yhtä harvinaisia kuin naispuoliset pääprotagonistitkin: sellainen oli neljässä pelissä. Ensimmäinen niistä oli *Dragon Age II:n* (Electronic Arts 2011) temppeleliritarikomentaja Meredith ja toinen *Gears of War 3:n* (Microsoft Studios 2011) vihollisarmeijan komentaja Queen Myrrah. Kolmas oli *Starcraft II: Wings of Libertyn* (Blizzard Entertainment 2010) pääantagonisti, Queen of Bladesiksi kutsuttu Sarah Kerrigan, jonka miessankari pelastaa pelin loppuratkaisussa ja tarina päättyy implikoidusti onnelliseen romanssiin. Neljäs oli *Portal 2:n* (Valve Corporation 2007) GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System) -tekoäly. *Portal 2* oli peleistä ainoa, jossa sekä pääprotagonisti että pääantagonisti olivat naishahmoiksi tulkittavia. Mielenkiintoisesti jokainen aineiston naispääantagonisteista oli jollakin tavalla epäinhimillistetty: Portalin GLaDOS on koneessa elävä tekoäly, kun

33 Pääantagonistilla viitataan pelin päähenkilön (protagonistin) merkittävimpään vastustajaan.

taas StarCraft II:n Kerrigan muuttui pahiskuningattareksi saatuaan zerg-tartunnan, ja Gears of War 3:n Myrrah edustaa matelija-humanoidirotua. Dragon Age II:n Meredith puolestaan saa pelin lopputaistelussa demonilta yliluonnollisia voimia, jotka muuttavat hänet hirviöksi.

Läsnäoloteeman kannalta tarkasteltuna aineistoni tarjosi selkeitä tuloksia (kuva 9): kaikissa peleissä oli mukana vähintään yksi naishahmo, joskin he näyttäytyivät useammin jossakin muussa kuin pääprotagonistin tai pääantagonistin roolissa. Sisällönanalyysi kertoi myös, että jokaisessa pelissä oli naishahmo tai useampi pelaajan liittolaisena, mutta vastustajina he olivat hieman harvinaisempia. Kun olin kartoittanut naishahmojen läsnäoloa aineistoni peleissä, oli aika kysyä, keitä nämä naishahmot olivat, sekä millä tavoin ja millaisissa rooleissa heidät peleissä esitettiin.



Kuva 9: Naishahmojen läsnäolo aineistoni peleissä.

3.3.2 Miehisten alojen avustajanaiset

Seuraavaksi tutustuin pelien naishahmoihin hieman tarkemmin selvittämällä, millainen tausta heillä oli. Nojauduin hahmon taustan selvittämisessä pelistä pelin sisäiseen aineistoon, eli en hyödyntänyt esimerkiksi pelien mukana tulleita tai pelien wikisivuilla olevia hahmojen elämäkertatekstejä, vaikka niitä olisikin ollut saatavilla. Tähän

ratkaisuun päädyin siksi, että halusin selvittää, miten hahmoja rakennetaan itse pelissä ja rajoittaa näin ollen tarkasteluni siihen tietoon, joka on jokaisen pelaajan saatavilla kun hän etenee pelin juonessa. Tämä rajaus oli käytännössä hyvin vaikea tehdä, sillä monissa peleissä raja pelin pääjuonen ja vaihtoehtoisten sivujuonten ja niihin kuuluvien hahmojen välillä oli epäselvä, ja toisinaan en ymmärtänyt kunnolla jonkin pelissä kohtaamani hahmon taustaa ennen kuin olin lukenut hänestä enemmän pelin wikisivustolta.

Taustalla tarkoitin käytännössä hahmon ammattia tai asemaa. Kirjasin jokaisen peleissä kohtaamani naishahmon taustan sisällönanalyysitaulukkoon yhteen sanaan tiivistettynä. Vaihtoehtona olisi ollut miettiä hahmojen taustoille etukäteen jonkinlaisia yläluokkia, joihin hahmot olisi kenties ollut helpompi sijoittaa, mutta halusin aloittaa tämän teeman käsittelyn kirjaamalla ylös hahmojen taustojen koko variaation, jotta minun olisi mahdollista havaita myös yksityiskohtaisempiakin toistuvuuksia. Lopulta tietynlaisten taustojen toistuvuus liittyi enemmän laajempiin taustaluokkiin eikä niinkään yksittäisiin nimikkeisiin, joten taustojen kirjaaminen sisällönanalyysilomakkeelle niiden yläluokkien perusteella olisi ollut perusteltu ratkaisu. Lisäksi se olisi säästänyt sisällönanalyysiprosessiin kulunutta aikaa, sillä yksittäisen hahmon yksittäisen taustanimikkeen määrittelyyn kului välillä runsaasti aikaa.

Merkitessäni hahmojen taustoja sisällönanalyysitaulukkoon en eritellyt niitä sen mukaan, olivatko hahmot pelin tarinalle keskeisiä vai vain satunnaisia kohtaamisia. En myöskään huomioinut sitä, kuinka monella pelin naishahmolla oli samanlainen tausta, joten esittämäni luvut kuvaavat vain sitä, kuinka monessa pelissä naishahmolla oli kyseinen tausta. Aineistoni kuudessatoista pelissä kohtaamillani naishahmoilla oli yhteensä 48 erilaista taustaa, jotka jaoin käsittelyn helpottamiseksi kymmeneen eri luokkaan:

1. Turvallisuuden ylläpitoon liittyvät taustat
2. Rikollisuuteen sekä järjestyksen ja moraalien kyseenalaistamiseen liittyvät taustat

3. Hallintoon ja politiikkaan liittyvät taustat
4. Hoiva-alaan ja koulutukseen liittyvät taustat
5. Kauppaan liittyvät taustat
6. Kotiin liittyvät taustat
7. Esiintyjätaustat
8. Yliluonnolliseen liittyvät taustat
9. Tietoon ja asiantuntijuuteen liittyvät taustat
10. Muut taustat

Kaikkein yleisimmin naishahmojen taustat liittyivät turvallisuuden ylläpitoon kytkeytyviin tehtäviin. Tämä oli sikäli yllättävää, että tähän luokkaan kuuluvat taustat mielletään perinteisesti miehiseksi aloiksi, mutta naishahmojen yleinen sijoittuminen niihin selittyy pelien toimintapainotteisilla lajityypeillä. Tällaisiksi turvallisuuden ylläpitoon liittyviksi taustoiksi luokittelin sotilaan (10 pelissä) ja sotilaskomentajan (3 pelissä), poliisin (2 pelissä) ja henkivartijan (2 pelissä) sekä temppeleitä (2 pelissä) ja turvallisuuspalvelun johtajan (1 pelissä). On huomion arvoista, että vaikka kymmenessä aineiston kuudestatoista pelissä oli naissotilaita, vain kolmessa niistä naissotilas oli komentavassa asemassa. Kaikissa näissä tehtävissä oli myös jokaisessa pelissä huomattavasti enemmän mies- kuin naishahmoja.

Yhtä yleisiä kuin turvallisuuden ylläpitoon liittyvät taustat olivat sen vaarantamiseen, toisin sanoen rikollisuuteen ja kyseenalaiseen moraaliin liittyvät taustat. Tällaisiksi luokittelin rikollispomot (5 pelissä), salamurhaajat (4 pelissä), prostituoidut (3 pelissä), varkaat (2 pelissä), rikolliset palkkasotilaat (2 pelissä), sekä merirosvot, vakoojat ja muut rikolliset (kukin 1 pelissä). Näissä yleistä järjestystä ja moraalista kyseenalaistavissa taustoissa naiset olivat poikkeuksellisen vahvasti, usein jopa pelien mieshahmoja vahvemmin edustettuina silloin kun oli kyse pelien sivuhahmoista. Tämä tuntui koskevan erityisesti johtoasemia, kun taas rivipahikset olivat useimmiten miehiä. Myös Dietz (1998, 435) löysi aineistonsa peleistä naishahmoja, jotka toimivat vastustajina ja esteinä pelin (mies)päähahmon tiellä, joten tämänlainen tausta ei ole pelien naishahmoille varsinaisesti uusi.

Valtaosa niistä naishahmoista, jotka olivat peleissä keskeisessä asemassa, kuuluivat taustaltaan kahteen edellä mainittuun ryhmään. Aktiivisesti pelaajan liittolaisina toimivat naishahmot toimivat usein yleisesti miehisiksi miellettyillä aloilla kuten sotilaina. Myös sellaiset hahmot, joiden toiminta oli moraalisesti kyseenalaista, mutta jotka eivät kuitenkaan olleet pelaajahahmolle varsinainen uhka, olivat usein naisia. Miespuolisella pääprotagonistilla oli harvoin ongelmia liittoutua esimerkiksi naissalamurhaajan tai -varkaan kanssa.

Muihin taustaluokitteluni ryhmiin kuuluvat naishahmot olivat useimmiten pelissä sivuosassa. Hallintoon ja politiikkaan liittyviksi taustoiksi luokittelin kuningattaren (3 pelissä), poliitikon (2 pelissä), kaupunginjohtajan (1 pelissä) sekä prinsessan (1 pelissä). On huomion arvoista, että vaikka tähän luokkaan kuuluvien naishahmojen voisi ymmärtää olevan pelissä jonkinlaisessa valta-asemassa, heitä ei kuitenkaan yleensä esitetty peleissä käyttämässä valtaa. Vastaava tilanne oli myös tietoon ja asiantuntijuutteen liittyvien taustojen kohdalla, joihin luokittelin neuvonantajan (1 pelissä), tutkijan (3 pelissä), tekoälyn (2 pelissä) ja journalistin (3 pelissä). Naishahmojen asiantuntijuus oli aineiston peleissä yleensä nimellistä: esimerkiksi *Starcraft II: Wings of Liberty* -pelissä (Blizzard Entertainment 2010) lääketieteen tohtori ja tutkija Ariel Hanson ymmärtää alkaa tutkia hänen siirtokuntaansa uhkaavaa zerg-virusta vasta kun pelin miespuolinen päähahmo kehottaa häntä tekemään niin. Toki poikkeuksiakin on. Esimerkiksi *Halo: Reach* -pelissä (Microsoft Game Studios 2010) tutkija Catherine Halsey paitsi osoittaa oma-aloitteisuutta ja todellista asiantuntijuutta myös toimii auktoriteettina muille hahmoille – pelaajallekin.

Hoiva-alaan ja koulutukseen liittyviksi taustoiksi luokittelin lääkärin (5 pelissä), psykiatrin ja psykologin (yhteensä 2 pelissä), sekä sairaanhoitajan ja opettajan (kumpaakin 1 pelissä). Kotiin liittyviksi taustoiksi luokittelin kotirouvan (2 pelissä), motellinomistajan tai majatalonpitäjän (2 pelissä), sekä vuokraemännän ja kokin (kumpikin 1 pelissä). Kauppaan liittyviksi taustoiksi luokittelin kauppiaan (4 pelissä), baarimikon (3 pelissä) sekä myyjän (2 pelissä), asekauppiaan (2 pelissä) ja romuttamonpitäjän (1 pelissä). Kaikki näistä taustaluokista olivat sellaisia, että niihin kuuluvat naishahmot toimivat useimmiten vain pelaajahahmon toiminnan tukena:

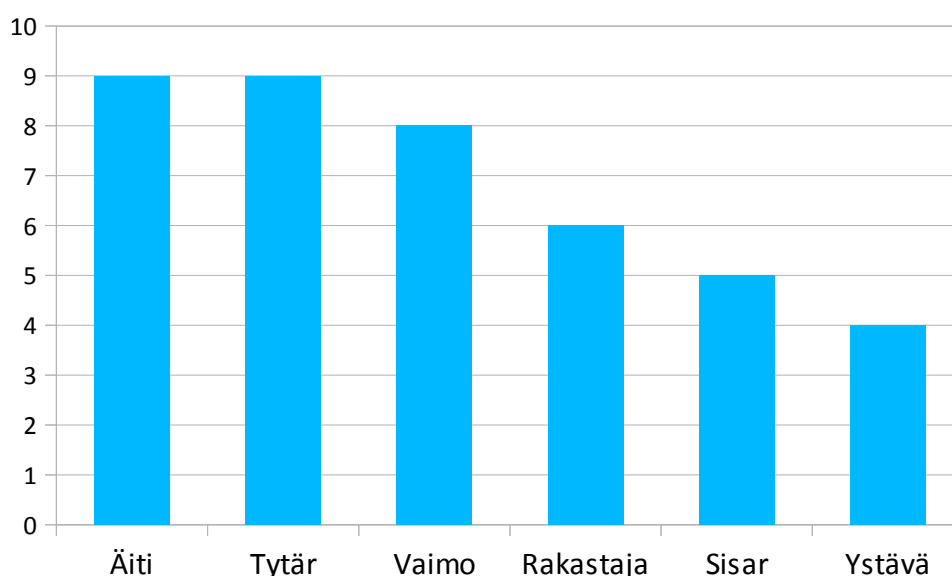
hoivasivat hänet kuntoon, antoivat hänelle neuvoja, myivät hänelle tarvikkeita, tai tarjosivat hänelle lepopaikan. Näihin taustoihin kuului myös enemmän nais- kuin mieshahmoja.

Viimeisiksi yhtenäisiksi taustaryhmiksi luokittelin esiintyjätaustat, johon sisällytin laulajan (2 pelissä) ja näyttelijän (1 pelissä), sekä yliluonnolliseen liittyvät taustat, johon sisällytin maagin (2 pelissä), papin (1 pelissä) ja jumalolennon (1 pelissä). Muita, mihinkään edellisistä luokista sopimattomia taustoja kertyi myös suuri joukko. Näitä olivat lentäjä (3 pelissä), sihteerit (2 pelissä), sekä mekaanikko, seppä, asemestari, samooja, tilanomistaja ja koehenkilö (1 pelissä kukin). Kaiken kaikkiaan aineiston pelien naishahmojen taustoissa oli paljon vaihtelua, eivätkä ne olleet rajoittuneet vain muutamaan arkkityyppiin. Valitettavasti vertailua aiempaan tutkimukseen ei ollut mahdollista tehdä, sillä niissä ei ollut tutkittu naishahmojen taustoja lukuun ottamatta Hitchensin (2011) tutkimusta, jonka aineisto rajoittui vain yhteen pelilajityyppiin ja taustaluokittelu vain kolmeen eri luokkaan.

Naishahmojen taustan lisäksi tarkastelin myös heidän rooliaan pelissä. Roolilla tarkoitan sitä osaa, joka hahmolla on pelin tarinassa. Hahmon rooli voi liittyä hahmon taustaan, mutta se ei ole välttämätöntä: kun hahmon tausta määrittää osaltaan sitä, kuka hahmo on, hahmon rooli syntyy sekä siitä mitä hahmo tekee että hahmon suhteesta muihin hahmoihin. Yhdellä hahmolla voi myös määritelmäni mukaan olla tarinassa useita erilaisia rooleja, mutta vain yksi tausta.

Toimin roolien käsittelyn suhteen samoin kuin taustojen suhteen: en päättänyt etukäteen valmiita rooleja, joita olisin yrittänyt peleistä löytää, vaan kirjasin niitä ylös sisällönanalyysitaulukkooni sitä mukaa kun löysin niitä aineistosta. Roolien kohdalla menettely oli mielestäni perustellumpaa kuin taustojen kohdalla, sillä vaikka yhdellä hahmolla voi luokittelussani olla useita rooleja, niiden lukumäärä jäi huomattavasti taustojen lukumäärää pienemmäksi. Lopputuloksena oli neljätoista erilaista roolia, jotka jaoin kahteen luokkaan: ihmissuhteisiin liittyviin rooleihin ja toimintaan liittyviin rooleihin.

Ihmissuhteisiin liittyvät roolit voidaan nähdä Rimmon-Kenanin (1983, 66) käsitteen mukaan hahmojen epäsuorana esittämisenä sosiaalisen ympäristön kautta. Ihmissuhteisiin liittyviä rooleja olivat sisällönanalyysissäni ystävä, rakastaja, vaimo, sisar, äiti ja tytär (kuva 10). Naishahmot olivat äidin ja tyttären roolissa yhdeksässä pelissä, kun taas sisaren roolissa naishahmot olivat vain viidessä pelissä. Mielenkiintoista on, että yhdessä näistä peleistä naishahmo ei ollut pelin päähahmon tytär, ja vain yhdessä pelissä keskeisessä osassa oleva naishahmo oli päähahmon äiti, mutta sisarhahmo oli päähahmon sisar kolmessa viidestä pelistä. Päähahmot vaikuttivat siis olevan usein lapsettomia ja tarinallisesti irrotettuja myös vanhemmistaan, mutta heillä saattoi olla sisaruksia.

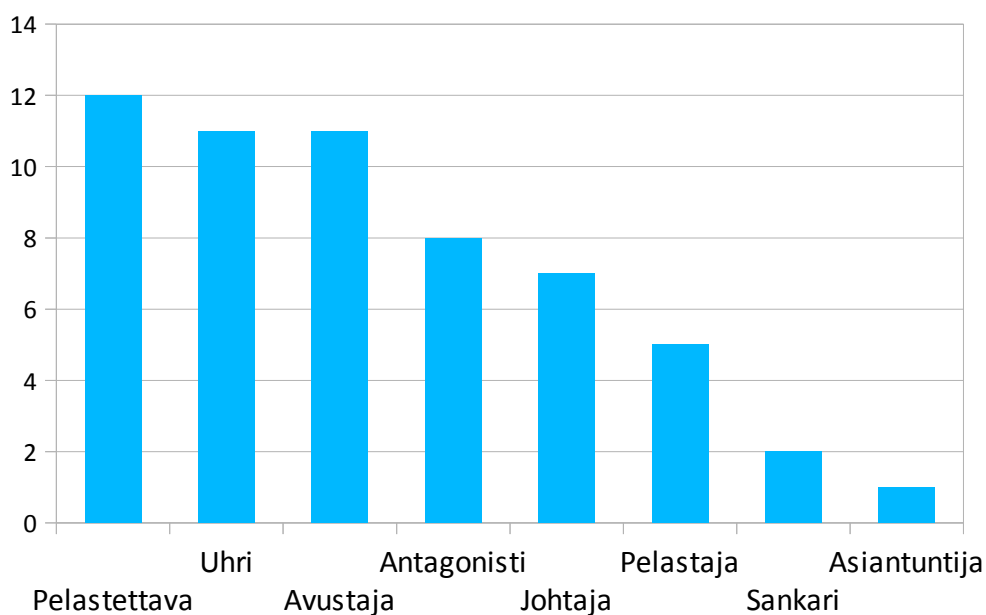


Kuva 10: Naishahmojen ihmissuhteisiin liittyvät roolit aineistoni peleissä.

Vaimo ja rakastaja olivat naishahmoille lähes yhtä suosittuja rooleja (vaimo kahdeksassa pelissä, rakastaja kuudessa pelissä, en laskenut vaimoa luokittelussa rakastajaksi). Viidessä kuudesta pelistä naishahmo oli pelin päähahmon rakastaja, mutta vain kolmessa kahdeksasta pelistä päähahmolla oli vaimo. Naishahmo tai useampia esitettiin myös ystävän roolissa neljässä aineiston peleistä, ja jokaisessa näistä peleistä naishahmo oli ystävä pelin päähahmolle, oli tämä sitten mies tai nainen. Ainoastaan Final Fantasy XIII:ssa (Square Enix 2010) ja Dragon Age II:ssa (Electronic Arts 2011) naishahmojen välillä oli ystävyysuhteita muutenkin kuin päähahmoon liittyen.

Yleisesti ottaen naishahmoin liittävät pitkäaikaiset ihmissuhteet, silloin kun ne eivät olleet sukulaisuuteen pohjautuvia, olivat harvinaisia, ja naishahmot esitettiin huomattavasti useammin uusina potentiaalisina romanssin kohteina kuin pitkäaikaisina ystävinä tai kumppaneina. Erityisesti naisten väliset muuhun kuin sukulaisuuteen perustuvat ihmissuhteet olivat harvinaisia.

Toisen määrittelemäni rooliluokan muodostivat roolit, joissa naishahmot esitettiin pelin aikana toimimassa (kuva 11). Nämä roolit voidaan nähdä osana Rimmon-Kenanin (1983, 61–63) kuvaamaa hahmojen epäsuoraa esittämistä toiminnan kautta – sillä huomiolla, että tarkastelun kohteena eivät olleet hahmojen teot vaan toimijaroolit. Tällaisia toimintaan liittyviä rooleja olivat sisällönanalyysipohjassani johtaja, asiantuntija, avustaja, sankari, antagonisti, pelastaja, pelastettava ja uhri.



Kuva 11: Naishahmojen toimintaan liittyvät roolit aineistoni peleissä.

Aineistoni naishahmoille yleisimpiä rooleja olivat pelastettava (12 pelissä) ja uhri (11 pelissä). Myös Dietzin (1998, 434–435) tutkimuksen aineistossa ”neito pulassa” oli peleistä löytyville naishahmoille kaikkein yleisin rooli. Pelastettavan roolissa oleva naishahmo oli otsakkeen mukaisesti hahmo, joka jonkun toisen hahmon oli pelastettava, useimmiten sieppauksen uhri. Uhriksi luokittelin sellaiset hahmot, jotka joutuivat esimerkiksi jonkinlaisen vakavan väkivallanteon, tapaturman tai maagisen

tapahtuman uhriksi ilman että heidät pelastettiin. Liitin hahmot tähän luokkaan riippumatta siitä, selvisivätkö he tapahtumasta hengissä (useimmissa tapauksissa eivät) vai jäivätkö he henkiin tapahtuneesta traumaantuen. Pelastajan roolissa naishahmot sen sijaan esiintyivät vain viidessä pelissä.

Kolmen yleisimmän roolin joukkoon lukeutui myös avustajan rooli (11 pelissä). Tähän rooliin asettuivat kaikki naishahmot, jotka eivät toimineet itsenäisesti vaan jonkin toisen, yleensä mieshahmon apuna riippumatta siitä, mihin heidän toimintansa liittyi. Havainto on jälleen samankaltainen Dietzin (1998, 436) tutkimuksen kanssa, jossa naishahmojen toiminta oli usein rajoitettu sivustaseuraamiseen tai mieshahmon avustamiseen. Positiivisena yllätyksenä lähes puolessa aineistoni peleistä (7 pelissä) oli kuitenkin naishahmo tai useampia jonkinlaisessa johtajan roolissa. Johtajan roolin määrittelin sen mukaan, että siihen luettavilla hahmoilla oli käskyvaltaa muihin hahmoihin.

Sankarin ja antagonistin hahmot olivat molemmat suurimmaksi osaksi varattu mieshahmoille aineistoni peleissä. Määrittelin sankarin roolin sen perusteella, että hahmo teki jonkinlaisen ”sankariteon”, esimerkiksi uhrautui itse pelastaen muut tai kamppaili tiensä läpi varmasta tuhosta. Tällainen rooli naishahmolle annettiin vain kahdessa pelissä: Final Fantasy XIII:ssa (Square Enix 2010), jossa Vanille ja Fang uhraavat itsensä ja muuttuvat kristalliksi pelastaakseen maailman, sekä Portal 2:ssa (Valve Corporation 2011) jossa päähahmo Chell selvittää nokkeluutensa avulla tiensä ulos hengenvaarallisesta laboratorion yksi huone kerrallaan. Kuten aiemmin totesin, nämä kaksi peliä olivat myös aineiston ainoat pelit, joissa on väistämättä naishahmo päähenkilönä.

Antagonistin puolestaan määrittelin hahmoksi, joka toimii aktiivisesti pelaajahahmoa vastaan jostakin syystä. Halusin erottaa tämän roolin aiemmin mainitusta ”vastustajan” nimikkeestä, sillä vastustajiksi laskin myös sellaiset naishahmot, jotka olivat pelihahmolle vain satunnaisia nimettömiä vastustajia, esimerkiksi maantierosvoja tai vihollisen puolella taistelevia sotilaita. Antagonistinaishahmoja oli yhteensä kahdeksassa pelissä.

Viimeiseksi listalla jäi asiantuntijan rooli, jossa naishahmoja nähtiin vain yhdessä aineiston pelissä. Kyseinen peli oli Halo: Reach (Microsoft Game Studios 2010), jossa Kat (Catherine-B320) paitsi tarjoaa tiimilleen korvaamattoman arvokasta teknistä tietoa myös tekee päätökset siitä, miten tuon tiedon perusteella tulee toimia. Samassa pelissä vastaavanlaisessa asiantuntijaroolissa on myös jo aiemmin mainittu lääketieteen tohtori Catherine Halsey. Myös joissakin muissa aineiston peleissä naishahmoja esitettiin näennäisessä asiantuntijan roolissa, mutta näissä peleissä kyseisen hahmon asiantuntijuus sivuutettiin tavalla tai toisella, esimerkiksi antamalla (mies)päähahmolle päätäntävalta sen suhteen, miten tilanteessa tulee toimia, jolloin naishahmon asiantuntijuus mitätöintiin implikoimalla (mies)päähahmon tietävän lopulta paremmin. Sama naishahmojen asiantuntijuuden kyseenalaistaminen näkyi huvittavalla tavalla toistuvassa kuviossa, jossa poikkeukselliseksi neroiksi taustaltaan kuvatut naishahmot toimivat pelissä käytännössä mieshahmojen assistentteina.

Näiden roolien lisäksi tarkastelin myös sitä, kuinka monessa pelissä naishahmot olivat pelin tarinan kannalta vain statistin roolissa niin, että heidän toiminnallaan ei lopulta ollut vaikutusta tarinan etenemiseen. Tähän lopputulokseen päädyin yli puolen peleistä kohdalla: naishahmot olivat pelin juonenkulun kannalta pelkkiä statisteja yhdeksässä pelissä.

3.3.3 Tavoitteellisia toimijoita

Kun olin tarkastellut naishahmojen taustaa ja roolia pelissä, kiinnitin huomioni heidän konkreettiseen toimintaansa ja tuon toiminnan tavoitteellisuuteen. Rimmon-Kenan (1983, 61–63) kirjoittaa toiminnasta osana hahmon epäsuoraa esittämistä viitaten sillä ainutkertaisiin ja toistuviin tekoihin sekä teoista pidättäytymiseen.

Kuten naishahmojen toimintaroolien käsittelyn yhteydessä muistutin, Dietzin (1998, 436) tutkimuksen peleissä naishahmojen toiminta rajoittui usein sivustaseuraamiseen ja mieshahmojen avustamiseen. Myös Grimes (2003) havaitsi tutkimuksessaan, että kaksi hänen aineistonsa kolmesta naishahmosta nojautui toiminassaan vahvasti pelien mieshahmoihin – vaikka naiset olivat pelien päähahmoja! Minua kiinnosti, missä

määrin naishahmot osallistuvat aineistoni peleissä tapahtuvaan toimintaan sivustaseuraamisen sijaan ja missä määrin naishahmojen toiminta pohjautuu heidän omiin tavoitteisiinsa.

Toimintaan osallistumista mittasin selvittämällä, osallistuivatko naishahmot pelin taistelukohtauksiin. Päädyin tähän ratkaisuun siksi, että aineistoni peleissä suurin osa pelin tarinassa etenemisestä tapahtui taisteluiden kautta, eikä peleissä juuri ollut paikasta toiseen liikkumisen ja puhumisen lisäksi muunlaista keskeistä toimintaa, johon osallistumista olisin voinut mitata. Jokaisessa aineiston pelissä oli taistelukohtauksia, mutta vain osassa peleistä (12 pelissä) naishahmot osallistuivat niihin. Naishahmot taistelivat pelaajan puolella kymmenessä pelissä ja pelaajaa vastaan kahdeksassa pelissä. Kolme neljästä pelistä, joissa naishahmot eivät osallistuneet taistelukohtauksiin lainkaan, sijoittuivat historialliseen kontekstiin. Nämä pelit olivat *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft 2011), *L.A. Noire* (Rockstar Games 2011) ja *Red Dead Redemption* (Rockstar Games 2010). Neljäs pelistä oli *Batman: Arkham City* (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011), jossa pääsankarin puolella ei taistele muita hahmoja, eikä hänen vastustajiensa joukossa ole naishahmoja lukuun ottamatta yhtä kohtaa, jossa Harley Quinn yrittää hyökätä Batmanin kimppuun Batmanin torjuessa hyökkäyksen yhdellä liikkeellä, ja Varjojen liigan kloonitaistelijoita, jotka eivät ole varsinaisia hahmoja.

Toiminnan tavoitteellisuutta mittasin tarkastelemalla, kuinka monessa pelissä naishahmoilla oli omia tavoitteita, jotka tuotiin esille pelin aikana. Jossain määrin kirjasin myös ylös, mihin naishahmojen tavoitteet liittyivät. Tarkastelun tuloksena oli, että naishahmoilla oli omia tavoitteita yhdeksässä aineiston peleistä. Yhdessä pelissä, *L.A. Noire:ssa* (Rockstar Games 2011) naishahmojen tavoitteet liittyivät vain rahan ja julkisuuden tavoitteluun, ja myös *Starcraft II: Wings of Liberty:ssä* (Blizzard Entertainment 2010) on yksi naishahmo (palkkasoturi Mira Han) jonka toiminnan ainoa motivaatio on rahan hankkiminen. Kahdessa pelissä, *Mass Effect 2:ssa* (Electronic Arts 2010) ja *Starcraft II: Wings of Liberty:ssä* (Blizzard Entertainment 2010) naishahmon tavoitteena oli kosto. Kolmessa pelissä, *Final Fantasy XIII:ssa* (Square Enix 2010), *Red Dead Redemptionissa* (Rockstar Games 2010) ja *Starcraft II: Wings of Liberty:ssä*

(Blizzard Entertainment 2010) naishahmon tavoitteena oli pelastaa kansansa jonkinlaiselta uhalta. Puolessa aineiston peleistä naishahmoilla oli myös muunlaisia tavoitteita, jotka vaihtelivat toisen hahmon pelastamisesta menetetyin omaisuuden takaisin hankkimiseen.

Naishahmot olivat valtaosassa aineistoni peleistä vahvasti mukana toiminnassa. He taistelivat mieshahmojen rinnalla sekä pelin päähahmon puolella että häntä vastaan. Merkittävää oli myös se, että naishahmojen toiminta ei ollut ainakaan kokonaan mieshahmojen ohjaamaa ja motivoimaa, vaan naishahmoilla oli yli puolessa aineistoni peleistä omia tavoitteita, jotka motivoivat heidän toimintaansa.

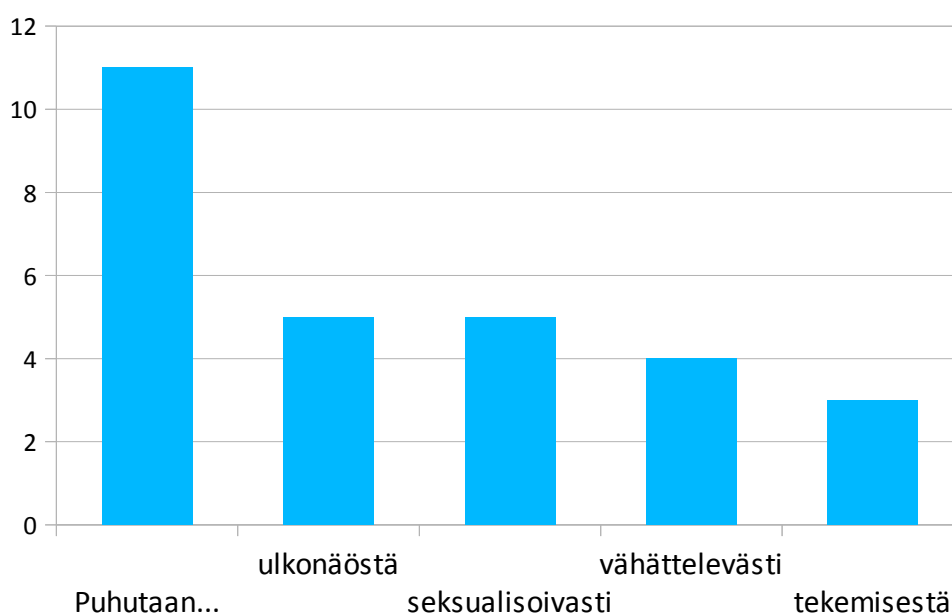
3.3.4 Puhe suhteiden ja suhtautumisen kuvaajana

Puhe oli teema, joka oli vain puolittain mukana alkuperäisessä sisällönanalyysipohjassani, ja toinen puoli tuli mukaan aineistonkäsittelyprosessin aikana. Tutkin puhetta lopulta kahdesta näkökulmasta: naishahmoja puhujina ja naishahmoja puheen kohteena. Puhe ei näyttäytynyt aineistoni peleissä Rimmon-Kenanin (1983, 60) kuvaamana hahmojen suorana määrittelynä, sillä yhdessäkään aineistoni peleistä ei ollut neutraalia kertojaääntä. Tällaisessa tilanteessa puhe hahmosta ei Rimmon-Kenanin (ibid.) mukaan kerro oikeastaan hahmosta vaan enemmänkin puhujasta, mikä on varmasti totta. Mielestäni on silti olennaista kysyä, miten pelien naishahmoista puhutaan, sillä se kertoo naishahmojen asemasta pelissä ja suhteesta muihin hahmoihin. Hahmon oma puhe kuvaa Rimmon-Kenanin (1983, 63–65) mukaan hahmoa epäsuorasti. Minä en kuitenkaan kiinnittänyt niinkään huomiota siihen, miten aineistoni pelien naishahmot puhuivat ja mitä se heistä mahdollisesti kertoo, vaan kysyin puhuivatko he ylipäätään ja kenelle.

Naishahmot puhuivat viidessätoista aineistoni kuudestatoista pelistä. Poikkeuksena oli jo aiemmin mainittu Battlefield 3 (Electronic Arts 2011), jonka ainoa naishahmo oli kyllä pelattava yhdessä pelin kohdassa, mutta ei sanonut sanaakaan. En tutkinut vain sitä, puhuvatko naishahmot vai eivät, vaan myös sitä, kenelle he puhuvat. Naishahmot puhuivat miehille kaikissa niissä peleissä, joissa he puhuivat. Naishahmojen välisiä

keskusteluja oli kuitenkin vain kuudessa pelissä koko aineistosta. Näistä kuudesta pelistä Red Dead Redemptionissa (Rockstar Games 2010) käydään kaksi naisten välistä keskustelua, joista ensimmäinen tapahtuu pelin alkuvideossa ennen kuin varsinainen peli on alkanut. Toinen käydään pelin päähahmon vaimon ja päähahmon ystävän välillä, ja keskustelun aiheena on miespäähahmo. Lopulta siis vain viidessä pelissä naishahmot keskustelevat keskenään jostakin muusta aiheesta kuin miehestä, ja muut eivät läpäisisi Bechdelin (2005) testiä. Tämä on merkittävä lisä havaintooni siitä, että naishahmojen välille ei rakenneta peleissä suhteita, vaan naishahmot rakentuvat suhteessa pelien mieshahmoihin.

Tutkin myös sitä, puhutaanko naishahmoista peleissä, ja jos puhutaan, niin miten (kuva 12). Yhdessätoista aineiston pelissä puhuttiin pelin naishahmoista, mutta vain kolmessa pelissä puhe koski naishahmojen toimintaa. Viidessä pelissä puhuttiin naishahmojen ulkonäöstä ja neljässä pelissä puhuttiin naishahmoista seksualisoivasti. Puhe naishahmojen ulkonäöstä oli usein sävyiltään positiivista, mutta esimerkiksi Portal 2:ssa (Valve Corporation 2011) naispäähahmoa kutsutaan toistuvasti lihavaksi. Neljässä pelissä puhuttiin naishahmoista vähättelevään sävyyn: esimerkiksi etsiväpeli L.A. Noire:ssa (Rockstar Games 2011) päähahmon työpari kyseenalaistaa naishahmon uskottavuuden rikoksen todistajana.



Kuva 12: Puhe naishahmoista aineistoni peleissä.

Kuten jo aiemmin totesin, puhe naishahmoista ei kuvaa, millaisia naishahmot ovat, vaan enemmänkin miten naishahmoihin peleissä suhtaudutaan. Esittelemissäni varhaisemmissa tutkimuksissa ei valitettavasti käsitelty naishahmoja puhujina eikä puheen kohteina, minkä vuoksi en voi vertailla teemasta tekemiäni löydöksiä aiempiin tutkimustuloksiin. Tämä on erityisen valitettavaa siksi, että puhe määrittää vahvasti hahmojen asemaa pelissä suhteessa muihin hahmoihin. Puhe osoittautui yhdeksi työni keskeisimmistä uusista kontribuutioista pelien hahmoesitysten sisällönanalyysitutkimuksiin.

3.3.5 Naishahmot katseen ja halun kohteena

Viimeisenä teemana tutkin naishahmojen sukupuolittamista, joka näyttäytyi hahmojen romantisoituna, seksuaalisointina ja feminiinisyyden korostamisena. Alkuperäinen suunnitelmani oli kiinnittää huomiota myös naishahmojen esittämiseen jollakin tavoin maskuliinisina, mutta en lopulta havainnut sellaista aineistossani. Vaikka se on jossain määrin läsnä myös puheen teemassa ja hahmojen toimintarooleissa, naishahmojen sukupuolittaminen kytkeytyi teemoista vahvimmin työni teoreettisen viitekehyksen yhteydessä esittelemääni Teresa de Lauretisin (2004, 140) muotoilemaan fantasian käsitteeseen. Naishahmojen sukupuolittaminen pelin fantasiapuitteissa rakentaa samalla myös pelaajaa sukupuolittuneena suhteessa pelin hahmoihin.

Puolessa aineistoni peleistä vähintään yksi pelin naishahmoista osoitti romanttista mielenkiintoa pelin miespäähahmoa kohtaan ja neljässä pelissä naishahmot flirttailivat pelien mieshahmoille (yhdessä näistä peleistä myös naishahmoille). Jopa yhdeksässä aineiston peleistä naishahmoja kuvattiin seksuaalisovista kuvakulmista: kuva keskittyi naishahmon rintoihin, takapuoleen tai hameen alle, tai naishahmoja kuvattiin seksuaalisovissa asennoissa. Erityisen tiukkoihin tai paljastaviin asuihin pukeutuneita naishahmoja oli viidessä pelissä. Nämä tulokset yhdessä osoittivat, että naishahmot esitettiin usein potentiaalisina romanttisen ja seksuaalisen kiinnostuksen kohteena paitsi pelaajahahmolle myös pelaajalle, jonka katsetta varten naishahmojen vartaloita esitettiin.

Tarkastelin myös sitä, millä tavoin aineistoni pelien naishahmoja esitettiin korostetun feminiinisinä. Tätä esiintyi peleissä kahdella tavalla: naishahmojen fyysisen feminiinisuuden korostamisena ja hahmojen käytöksen feminiinisuuden korostamisena. Naishahmojen fyysisen feminiinisuuden korostamista esiintyi kymmenessä pelissä. Käytännössä se tarkoitti naishahmojen korostetun feminiinisiä kasvonpiirteitä ja vartalonmuotoja (meikatut kasvot, suuret rinnat, kapea vyötärö), vähäpukeisuutta ja esimerkiksi naissotilaiden univormujen ”naisellistamista” miessotilaiden univormuihin verrattuna. Dietz (1998, 435) kuvasi oman aineistonsa vastaavia naisesityksiä ”kauneuden ilmentymiksi”, ja löysi myös aineistostaan korostetun feminiinisiä ja seksualisoituja naishahmoja. Myös Jansz ja Martis (2003, 266) huomauttivat aineistonsa naishahmojen olevan hoikkia ja isorintaisia ja merkittävän usein seksikkäisiin asuihin puettuja (kun taas heidän aineistonsa pelien mieshahmot olivat yleensä liioitellun lihaksikkaita). Toisaalta aineistoni peleistä löytyi myös tarkoituksenmukaisia asuja ja normeista poikkeavia naisvartaloesityksiä. Esimerkiksi Mass Effect 2:n (Electronic Arts 2010) Jack ja Dragon Age II:n (Electronic Arts 2011) Isabela edustivat poikkeuksia peleille tyypillisissä naisvartaloesityksissä – tosin molempien vartaloja myös seksualisoitiin voimakkaasti asuvalintojen ja kuvakulmien keinoin (kuva 13).



Kuva 13: Esimerkki naishahmojen paljastavista asuvalinnoista ja siitä, miten naishahmojen vartaloita esitellään pelaajalle kuvakulmavalintojen avulla. Kuvassa etualalla Mass Effect 2:n (Electronic Arts 2010) Jack ja taaempana miesversio päähahmo Shepardista.

Naishahmojen käytöksen feminiinisyyden korostamista puolestaan esiintyi seitsemässä pelissä. Tämä tarkoitti käytännössä sitä, että naishahmot toteuttivat käytöksessään feminiinisiä stereotyyppioita: he olivat mieshahmoin verrattuna korostetun empaattisia ja hoivaavia ja hädissään hysteerisiä ja avuttomia. Esimerkiksi Gears of War 3:ssa (Microsoft Studios 2011) pelaajan tiimissä on kaksi naissotilasta Anya ja Samantha, jotka pukeutuvat ja taistelevat kuin muutkin tiimin (mies)sotilaat, mutta tiimin muista sotilaista poiketen he osoittavat käytöksellään empatiaa paitsi tiimin muita jäseniä myös loukkaantuneita siviilejä kohtaan. Naishahmoja vaikutettiin käytettävien välillä peleissä eräänlaisina tunnepeleinä, jotka empaattisina seurasivat pelaajahahmon läpikäymiä vaikeuksia ja heijastivat niihin liittyviä tunteita puheessaan pelaajalle. Myös Grimes (2003) kuvasi kahden tutkimuksensa kolmesta naishahmosta käyttäytyvän korostetun emotionaalisesti ainakin joissakin tilanteissa.

3.4 Huomio hahmoista hahmojen välille

Sisällönanalyysi osoittautui antoisaksi työvälineeksi aineistoni käsittelyssä. Se tarjosi selkeää tietoa siitä, kuinka usein tietyt asiat esiintyivät aineistossani, mutta ehkä vielä tärkeämpää oli se, miten sisällönanalyysiprosessi auttoi minua täsmentämään niitä kysymyksiä, joita halusin aineistolleni esittää. Kun aloitin aineistonkäsittelyprosessin, minulla oli apunani joukko kysymyksiä, jotka ennakkotietojeni, odotusteni ja aiemman tutkimuksen valossa oletin hyödylliseksi. Tämän jälkeen minun oli muunnettava alkuperäiset kysymykset taulukkoalustan vaatimaan tekstimuotoon. Kun aloin käydä aineiston pelejä läpi yksi kerrallaan, löysin aineistosta sellaisia tutkimukseni kannalta tärkeitä aiheita, joita en osannut ennakoida, minkä vuoksi sisällönanalyysipohja venyi aineistonkäsittelyprosessin aikana. Toisaalta käytyäni koko aineiston läpi huomasin myös, että jotkin alkuperäisistä kysymyksistäni eivät osoittautuneet tutkimusaiheeni kannalta hedelmällisiksi. Lopulta sain aiemman tutkimuksen ja sisällönanalyysin pohjalta muodostettua viiden teeman kokonaisuuden, jonka avulla pystyin tarkastelemaan naishahmojen rakentumista eri näkökulmista: 1. läsnäolon, 2. taustan ja roolin, 3. osallistumisen ja tavoitteet, 4. puheen ja 5. sukupuolittamisen.

Teemat sisälsivät hahmojen epäsuoran esittämisen Rimmon-Kenanin (1983, 61–67)

tarkoittamassa mielessä osittain: tarkastelin hahmojen toimintaa, puhetta, ulkonäköä ja sosiaalista ympäristöä. Rimmon-Kenanin hahmonesityselementit eivät kuitenkaan yksinään riittäneet aineistoni tarkasteluun, sillä minua ei kiinnostanut pelkästään se, millaisena naishahmoja kuvattiin, vaan myös se, miten hahmot asemoituivat suhteessa muihin hahmoihin ja pelaajaan. Rimmon-Kenanin (1983, 60–61) kuvailemaa hahmojen suoraa määrittelyä aineistoni peleissä ei ollut, sillä niistä puuttui neutraali kertojaääni.

Verrattuna aiempiin pelien hahmoesityksistä tehtyihin sisällönanalyysitutkimuksiin aineistoni laajuus ja valintatapa muistuttivat eniten Dietzin (1998) tutkimusta, jossa hän tutki kolmeakymmentäkolmea vuoden 1995 suosituinta peliä. Kuten Dietzin (ibid.), Hitchensin (2011) ja Grimesin (2003) tutkimuksissa, myös minä pelasin aineistoni pelejä, ja Dietzin ja Hitchensin tapaan hyödynsin lisäksi myös toisen käden lähteitä, eli pelivideoita ja -wikisivustoja. Muissa tutkimuksissa pelivideoiden hyödyntämistä aineistonkäsittelyssä ei mainittu, mikä johtunee ainakin osittain siitä, että YouTubessa tai muualla verkossa julkaistut läpipeluvideot ovat ilmiönä varsin tuore.

Sisällönanalyysikysymyksissä tutkimukseni erosi varhaisemmista siinä, että kun Dietzin (1998), Janszin ja Martisin (2003) sekä Hitchensin (2011) analyysiluokat olivat ennalta määrättyjä, yksi hahmo sijoittui vain yhteen luokkaan ja kysymykset liittyivät enimmäkseen hahmon ulkoisiin piirteisiin, minun analyysipohjani muovautui tutkimuksen aikana, yksi hahmo saattoi sijoittua useaan eri analyysiluokkaan ja kysymykset pyrkivät pureutumaan Grimesin (2003) tutkimuksen tapaan myös hahmon toimintaan ja hahmojen väliseen vuorovaikutukseen pelin tarinan kontekstissa. Hyödynsin sisällönanalyysipohjani rakentamisessa näiden varhaisempien tutkimusten kysymyksiä, ja otin uusina kysymyksinä mukaan naishahmojen puheen ja puheen naishahmoista, naishahmojen flirttailun ja romanttisen mielenkiinnon pelin muita hahmoja kohtaan sekä naishahmojen toiminnan tavoitteellisuuden. Muut kysymykset olivat tavalla tai toisella mukana myös aiemmissä tutkimuksissa ja pyrinkin kuljettamaan niiden tuloksia mukanani analysoidessani omaa aineistoani.

Aiempiin tutkimuksiin (erityisesti Dietz 1998) verrattuna naishahmot vaikuttavat yleistyneen peleissä merkittävässä määrin, mutta naiset ovat yhä harvinaisia pelien

sankareina. Vapaus valita naishahmo vaihtoehtoiseksi päähahmoksi vaikuttaa kuitenkin myös yleistyneen. Aineistoni pelien naishahmot tulivat usein perinteisesti miehisiksi miellettyistä taustoista: he olivat sotilaita, rikollispomoja tai salamurhaajia. Valta-aseissa, esimerkiksi sotilaskomentajina, naishahmoja nähtiin toisinaan, mutta heitä ei kuitenkaan yleensä esitetty peleissä käyttämässä valtaa. Myös asiantuntijarooliin sijoittuvat naishahmot toimivat vain harvoin todellisina asiantuntijoina. Naishahmojen toimintaroolien tarkastelu paljasti myös, että yhä edelleen yleisimmät roolit pelien naishahmoille vaikuttavat olevan pelastettava neito hädässä, uhri ja avustaja – aivan kuten Dietzin (ibid.) tutkimuksessa vuonna 1995 suosituista peleistä.

Naishahmot eivät olleet aineistoni peleissä pelkkiä sivustaseuraajia, vaan osallistuivat toimintaan valtaosassa peleistä. Myös yli puolessa peleistä naishahmojen toiminnan taustalla olivat heidän omat, muista hahmoista riippumattomat tavoitteensa. Toisaalta yhtä monessa aineiston peleistä naishahmojen toiminnalla ei ollut mitään vaikutusta pelin juonen kulkuun. Naishahmot puhuivat yhtä lukuun ottamatta kaikissa aineistoni peleissä, mutta vain viidessä pelissä naishahmot puhuivat keskenään – jostakin muusta kuin pelin miespäähahmosta. Naishahmoista puhuttiin yhdessätoista pelissä, mutta vain kolmessa noista peleistä puhe koski naishahmon toimintaa, kun useammin naishahmosta puhuttiin seksualisoivasti tai hahmon ulkonäköön keskittyen.

Naishahmoja sukupuolitettiin esittämällä heidät potentiaalisina romanttisen ja seksuaalisen kiinnostuksen kohteina pelin (mies)päähahmolle ja sitä kautta myös (mies)pelaajalle, käytännössä naishahmojen pelaajahahmolle flirttailun ja hahmojen vartalon esittelyn kautta. Toisinaan hahmojen käytöksen ”naisellisuutta” korostettiin myös esittämällä naishahmot korostetun empaattisina, hysterisinä tai muuten vain tunteikkaina. Naishahmot toimivat joissakin aineiston peleistä myös eräänlaisina tunnepeileinä pelaajalle. Kiinnostavasti monen teeman kohdalla hahmojen väliset sekä pelaajan ja hahmojen väliset suhteet osoittautuivat merkittäviksi hahmonrakennustiloiksi, joissa hahmoja kuvataan ja asemoidaan suhteessa muihin hahmoihin ja samalla pelaajaan.

Sisällönanalyysin pohjalta muotoilemistani teemoista osa osallistuu hahmojen

rakentamisen lisäksi myös pelaajasubjektin rakentamiseen pelikokemuksen muodostamassa fantasiassa (de Lauretis 2004, 140). Kuten pelin hahmot, myös pelaajasubjekti rakentuu hahmojen ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa. Edellisessä luvussa kerroin Teresa de Lauretisin (1984, 137) kirjoittaneen siitä, miten elokuva määrittää katsojalleen samastumisen ehdot ja halun liikkeen ja asemoi katsojan suhteessa niihin. Anu Koivunen (2006, 82) puolestaan kuvasi samastumisen olevan de Lauretisille liikettä, jossa subjekti rakentuu katsojan osallistuessa aktiivisesti kuvien, äänen ja kerronnan prosessiin eli niiden rakentamiin suhdeverkostoihin. Myös digitaaliset pelit asemoivat pelaajan suhteessa pelin kuviin, ääniin ja kerrontaan – erityisesti silloin kun pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin elementtien kanssa. Pelin hahmot ovat tässä prosessissa keskeisessä osassa, sillä ne toimivat tämän vuorovaikutuksen välikappaleina ja osapuolina. Vaikka peli saattaa tarjota pelaajalleen elokuvaa enemmän vapauksia, myös se määrittää lopulta samastumisen ja halun ehdot ja rajat (de Lauretis 1984, 137). Esimerkiksi naispelaaja voi pelatessaan huomata, että hänen sijastaan naishahmon taakse saatetaan olettaa miespelaaja ja hänen halunsa olettaa heteromiehen haluksi (Richard 2012).

Aineistonkäsittelyn yhteydessä muotoilemistani teemoista naishahmojen roolit, puhe ja sukupuolittaminen osallistuvat myös pelaajasubjektin rakentamiseen ja sukupuolittamiseen. Se, miten pelaajahahmo puhuu, miten hänelle ja hänestä puhutaan ja millaisissa rooleissa pelaajahahmo toimii suhteessa muihin hahmoihin vaikuttaa siihen, miten pelaaja hahmon kautta itsensä kokee. Erityisesti hahmojen sukupuolittaminen ja seksualisoiminen rakentaa myös pelaajaa sukupuolitettuna ja seksuaalisena subjektina. Peli voi toimia positiivisena fantasiana, joka vahvistaa pelaajan kokemusta omasta subjektiudestaan, mutta se voi myös toimia pelaajaa vastaan asettamalla pelaajasubjektin rajat liian tiukalle tai kohdistamalla ne väärin suhteessa pelaajan omaan kokemukseen. Käsittelen tätä prosessia tarkemmin seuraavassa luvussa, jossa tarkastelen lähemmin neljää aineistoni peliä.

4. Vuorovaikutus hahmojen ja pelaajasubjektin rakentumispaikkana

Tässä luvussa analysoin lähemmin neljää eri peliä, joissa sekä naishahmot että pelaajasubjekti rakentuvat eri tavoin. Tavoitteenani on tarkastella viittä sisällönanalyysin perusteella määrittelemääni hahmorakennusteemaa syvemmin, kuten myös kiinnittää enemmän huomiota hahmon ja pelaajan väliseen ja hahmojen välisiin suhteisiin hahmonrakennustiloina ja pelikokemukseen subjektiä rakentavana fantasiana. Samalla pyrin myös kuvaamaan sitä, miten yksittäiset aineiston pelit suhteutuvat sisällönanalyysin tuloksiin ja avata sisällönanalyysiprosessia kuvaamalla, miten aineiston pelien sisältöä luin ja luokittelin. Menetelmällisesti tämä on jatkoa edellisessä luvussa esittelemälleni koko aineistolle tekemälleni sisällönanalyysille, jossa luokittelin aineistoni peleissä esiintyviä elementtejä ja laskin niiden esiintymistiheyksiä ja analysoin ja tulkitsin aineiston sisältöä löydösteni perusteella. Sisällönanalyysia on kritisoitu menetelmänä sen vuoksi, että se jättää aineiston analyysin ikään kuin kesken luokittelemalla aineiston sisällön, mutta viemättä analyysia sen pidemmälle tulkitsemalla luokittelun tuloksia (Tuomi & Sarajärvi 2002, 105). Tähän kritiikkiin vastaten nostan tässä luvussa esille neljä peliä, joiden kautta tarkastelen sisällönanalyysin alustavia tuloksia lähemmin ja niitä eteenpäin vieden.

Ensimmäiset lähempään tarkasteluun valitsemani kaksi peliä ovat aineistoni ainoat pelit, joissa on naishahmo väistämättä pääosassa. Niistä ensimmäinen on Portal 2 (Valve Corporation 2011), jossa tarkastelen päähahmon sukupuolen rakentamista pelissä, jossa hahmo on paitsi äänetön myös enimmäkseen näkymätön. Toinen peli, jossa on naishahmo väistämättä pääosassa, on Final Fantasy XIII (Square Enix 2010), jossa naishahmot ovat poikkeuksellisen näkyvissä rooleissa ja kuljettavat toiminnallaan pelin tarinaa eteenpäin. Kolmanneksi tarkastelen Batman: Arkham Cityä (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011), jonka kaikki naishahmot rakentuvat suhteessa mieshahmoihin. Neljäs ja viimeinen lähemmin tarkasteltavista peleistä on Dragon Age II (Electronic Arts 2011), jossa tarkastelen pelaajan vapautta valita päähahmon sukupuoli ja sen vaikutuksia pelin kerrontaan.

Käsittelen valitsemani neljä peliä yksi kerrallaan. Jokaisen pelin kohdalla esittelen ensin

pelin ja sen naishahmot (ja mahdolliset muut keskeiset hahmot), millaisena peli näyttäytyy määrittelemäni viiden hahmonrakennusteeman kautta ja miten peli suhteutuu sisällönanalyysituloksiini. Tämän jälkeen kuvaan millaisia hahmojen välisiä ja hahmon ja pelaajan välisiä suhteita pelistä löytyy ja miten naishahmot niissä rakentuvat sekä miten peli toimii pelaajasubjektia rakentavana fantasiana.

4.1 Naishahmot näkymättöminä toimijoina: Portal 2

4.1.1 Nokkela laboratoriorotta ja ylemmydentuntoinen tekoäly

Portal 2 on Valve Corporationin vuonna 2011 julkaisema peli, joka sijoittui kymmenenneksi vuoden 2011 myydyimpien PC-pelien listalla Yhdysvalloissa (Entertainment Software Association 2012, 9). Peli on julkaistu PC:lle, Macille, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle. Pelin PEGI-ikäraja on 12 ja se sijoittuu scifi-asetelmaan. Peli on jatko-osa vuonna 2007 julkaistulle *Portalille* (Valve Corporation 2007), jonka omaperäinen tyyli niin pelimekaniikassa kuin mustan humoristisessa kerronnassakin sai aikanaan valtavan positiivisen vastaanoton ja nostatti ympärilleen varsinaisen faniliimien. Sarjan molemmissa tähän mennessä ilmestyneissä osissa on pohjimmiltaan sama idea: pelaajan ohjaama päähahmo Chell on päätynyt koehenkilöksi Aperture Science -nimiselle yhtiölle, jossa kaikki ei ole aivan kohdallaan. Pian Chell huomaa olevansa ainoa ihminen jäljellä laitoksessa ja hänen on läpäistävä sarja erilaisia hengenvaarallisia kokeita päästäkseen ulos yhtiön laboratorionkompleksista. Apuvälineenään Chellillä on ”portaaliase”: ase, joka ampuu sinisiä ja oransseja toisiinsa yhteydessä olevia portaaleja, joiden välillä hahmo voi kulkea. Keskeisin pelimekaniikka syntyy ympäristön muovaamisesta portaalien avulla painovoimaa hyödyntäen niin, että hahmo pystyy esimerkiksi liikkumaan paikkoihin joihin pääsy ei olisi muuten mahdollista. Kokeita ohjaa tekoäly GLaDOS, joka myös hallinnoi laboratorion tiloja ja tekee parhaansa saattaakseen päähahmon hengiltä.

Portal-sarja on yksi harvoista laajamittaisen suosion saavuttaneista pelisarjoista, joissa on naishahmo pääosassa. Omassa peliaineistossani vain kahdessa pelissä oli naishahmo väistämättä pääosassa ja Portal 2 oli niistä toinen. Erityistä Portalin

päähahmo Chellissä on se, että hahmo ei kummankaan pelin aikana puhu sanaakaan, eikä häntä myöskään näytetä peleissä juuri lainkaan pelien ensimmäisen persoonan näkymän vuoksi. Tämän vuoksi on mielestäni mielenkiintoista kysyä, miten Chellin sukupuoli rakentuu pelissä, jossa sen silmin ja kuulolla havaittavat piirteet ovat enimmäkseen poissa. Myös pelin ensimmäisen puolikkaan ja koko sarjan edellisen osan pääantagonisti GLaDOS on tulkittavissa naiseksi, sillä tekoälyllä on naisen ääni, siihen viitataan naispuolisella persoonapronominilla ja sen persoonallisuusydin perustuu pelin tarinassa naishahmoon. Pelin tarina käsittelee Aperture Sciencen historian lisäksi myös Chellin ja GLaDOSin välistä suhdetta.

Chell jää pelin päähahmona pelaajalle ehkä poikkeuksellisenkin vieraaksi. Hänen taustastaan ei tiedetä juuri muuta kuin että hän oli jostain syystä Aperture Sciencen tiloissa kun GLaDOS otti laitoksen valtaansa ja päätyi koehenkilöksi erään työntekijän manipuloinnin kautta ³⁴. Pelin aikana GLaDOS vihjailee, että Chellin vanhemmat ovat olleet yrityksen työntekijöitä, jotka ovat antaneet lapsensa adoptoitavaksi, mutta tämä saattaa olla vain yksi tekoälyn yrityksistä manipuloida Chelliä. Pelissä näytetään myös ”tuo tyttäresi mukaan töihin” -päivän tiedeprojekteja, joista yksi on merkitty Chellin tekemäksi, mikä viittaisi Chellin olevan jonkun yrityksen työntekijän tytär. Toisaalta GLaDOSin adoptiovihjailut viittaisivat siihen, ettei Chell itse tunne vanhempiaan. Peli ei siis tarjoa varmaa vastausta kysymykseen päähahmon perhetaustasta eikä edes kerro, miten Chell on päätenyt laboratorioon koehenkilöksi. Myös Chellin persoona jää pelaajalle etäiseksi, sillä hahmo ei puhu eikä toimi ilman pelaajan ohjausta. Hahmon toiminnan perusteella Chell voidaan tulkita kekseliääksi, päättäväiseksi ja selviytymishaluiseksi henkilöksi, joka on hyvä löytämään ratkaisuja ongelmatilanteisiin ja joka ei hätäänny helposti. *Lab Rat* -sarjakuvassa (Valve 2011) kerrotaan Chellin olevan koehenkilötestien mukaan poikkeuksellisen päättäväinen, itsepäinen ja luovuttamaton. Testituloksista käy myös ilmi, että Chell on keskimääräistä älykkäämpi muttei kovin nopea tai urheilullinen (ibid.). Itse pelissä hahmoa ei kuvata lainkaan vastaavan suoran määrittelyn (Rimmon-Kenan 1983, 60–61) keinoin.

34 Jälkimmäistä tapahtumaa ei mainita pelisarjan kummassakaan osassa vaan Valven (2011) julkaisemassa *Lab Rat* -sarjakuvassa, jonka tapahtumat sijoittuvat pelien väliin.

Ulkonäöllisesti Chell on hoikka nuori nainen, jolla on vaaleanruskea iho, tummat poninhännälle kiinnitetyt hiukset ja harmaat silmät. Etnisiltä piirteiltään Chell vaikuttaa yhdistävän ainakin latino- ja aasialaispiirteitä ³⁵. Hän on pukeutunut valkoiseen hihattomaan toppiin sekä vyötärölle sidottuun oranssiin haalariin, jonka alta näkyy harmaat tiukat housut. Jalassaan Chellillä on valkoiset Aperturen kokeisiin suunnitellut kengät. Chell vastaa hoikkine vartaloineen, klassisen kauniine kasvonpiirteineen ja suurine silmineen ja huulineen vahvasti länsimaisia kauneushanteita, mikä on todetusti hyvin yleistä pelien naishahmoille (Dietz 1998, 435; Jansz & Martis 2003, 266; Grimes 2003). On mielenkiintoista, miten Portal 2:n Chell on muuttunut sarjan ensimmäisen pelin versiostaan, joka kulki paljain jaloin ja hiukset sekaisin pelkkään oranssiin haalariin puettuna (kuvat 14 ja 15). Barbie-nukkea muistuttavan Portal 2:n Chellin kasvot ovat symmetrisemmät ja sekä hahmon silmiä että huulia on muovattu kaukaasialaisempaan malliin. Myös Chellin iho näyttää vaaleammalta ja hahmon hiukset ovat aiempaa versiota sileämmät.



Kuvat 14 ja 15: Chell Portalissa (Valve Corporation 2007) ja Portal 2:ssa (Valve Corporation 2011).

³⁵ Chellin mallina toimineella Alésia Glidewellillä on brasilialais-amerikkalainen isä ja japanilainen äiti.

Toinen pelin naishahmoista on tekoäly GLaDOS (Genetic Lifeform and Disk Operating System), joka on pelin pääantagonisti ensimmäisen puolikkaan pelin tarinasta (ja koko sarjan ensimmäisen osan). GLaDOS sijaitsee fyysisesti yhdessä huoneessa Aperture Sciencen laboratorion kompleksissa, mutta vaikuttaa olevan läsnä kaikkialla, sillä GLaDOS tuntuu aina näkevän mitä Chell tekee ja myös puhuu laitoksen äänentoistojärjestelmän kautta Chellille koko pelin ajan riippumatta siitä missä tämä on. GLaDOSilla on lähes täydellinen hallinta Aperture Sciencen tiloihin ja sen erilaisiin ”koevälineisiin”, kuten aserobotteihin ja hermomyrkkyyhin, joiden avulla se rakentaa Chellille toinen toistaan vaarallisempia ”koeammioita”. Puolivälissä peliä tilanne kuitenkin muuttuu, ja GLaDOSista tulee Chellin vastahakoinen liittolainen sen jälkeen kun GLaDOS on väkivalloin irrotettu robottikehostaan ja samalla vallastaan. Pelin lopussa tilanne palaa ennalleen GLaDOSin saatua kehonsa takaisin, mutta GLaDOS päästää kuitenkin Chellin vapauteen laitoksesta. GLaDOSin persoona tuntuu rajoittuvan pelissä lähinnä Chelliin kohdistuviin, enimmäkseen vihan ja katkeruuden värittämiin tunteisiin sekä muita hahmoja kohtaan tunnettuun ylemmydentunteeseen, mutta GLaDOS käsittelee tarinan edetessä myös omaa historiaansa ja tekee oivalluksia olemassaolostaan. Näin ollen GLaDOS on kokonainen hahmo, jolla on historia ja luonne, eikä vain ääni laboratoriossa.

Pelissä on tavallaan myös kolmas naishahmo, Caroline. Caroline ei ole fyysisesti läsnä pelissä, mutta monet hahmot puhuvat hänestä. Caroline oli Aperture Sciencen toimitusjohtajan Cave Johnsonin avustaja ja myöhemmin hänen älynsä ja persoonallisuutensa siirrettiin GLaDOSiin. Caroline esiintyy pelissä ensisijaisesti muiden hahmojen puheissa, mutta hänen äänensä on kuultavissa äänitetyissä viesteissä ja myös hänen muotokuvansa on nähtävissä. Pelin muut hahmot ovat jo aiemmin mainittu Cave Johnson, joka on Carolinen tapaan läsnä vain äänenä, sekä tekoäly Wheatley, joka on pelin alussa Chellin liittolainen ja loppupuolella pelin pääantagonisti.

4.1.2 Toiminta hahmojen rakentajana

Naishahmojen läsnäolo Portal 2:ssa on sisällönanalyysikysymyksi perusteella hyvin tai jopa poikkeuksellisen vahvaa: pelissä on nimettyjä naishahmoja (Chellin nimeä tosin ei

mainita pelissä suoraan), pelattava naishahmo, naishahmo pelaajan puolella ja häntä vastaan. Sekä pelin pääprotagonisti että pääantagonisti ovat naisia.

Sisällönanalyysissä luokittelin Chellin taustaltaan ”koehenkilöksi”, sillä hänestä ei anneta muuta tietoa. GLaDOS on taustaltaan tekoäly. Carolinen tausta (tai varsinainen ammattinimike) ei ole tiedossa, mutta hän vaikuttaa olevan tutkija, avustaja tai sihteeri. Kaikki naishahmojen roolit pelissä liittyivät hahmojen toimintaan. Chell ottaa pelissä sankarin roolin selvittämällä tiensä ulos laitoksesta ja GLaDOS on pelissä antagonistin roolissa. Tämä tekee Portalista yhden kahdesta aineistoni pelistä, joissa naishahmo esitetään sankarin roolissa ja yhden kahdeksasta, joissa naishahmo toimii antagonistina. Carolinea ei varsinaisesti nähdä pelissä toimimassa, mutta hänen avustajan roolinsa on vahvasti implikoitu. Tämä merkitsee sitä, että koko aineistoni naishahmojen kolmesta yleisimmästä roolista (pelastettava, uhri ja avustaja) vain yksi on pelissä läsnä, ja sekin vain implikoidusti.

Sekä Chell että GLaDOS osallistuvat kaikkeen toimintaan mitä pelissä on, taistelut mukaan lukien, kuten suurimmassa osassa koko aineistoni peleistä. Peli kuuluu myös siihen puoliskoon aineistoni peleistä, jossa naishahmoilla on omia tavoitteita: Chellin tavoite on päästä laboratorion ulos vapauteen, ja GLaDOSin tavoite on ensin tuhota Chell ja myöhemmin saada oma kehonsa takaisin ja päästä jälleen hallitsemaan laboratorion.

Puhe on Portal 2:ssa kiinnostava teema, sillä pelin päähenkilö Chell ei puhu lainkaan. Sen sijaan GLaDOS puhuu pelin aikana Chellille (ja sitä kautta myös pelaajalle) ja pelin muille hahmoille, ja Carolinen ääni on kuultavissa pelin aikana soivissa äänitetyissä viesteissä, joissa hän puhuu Cave Johnsonille. Pelin naishahmot eivät keskustele keskenään, sillä vaikka GLaDOS puhuu Chellille, Chell ei vastaa. Naishahmoista GLaDOS ja Caroline käyvät kuitenkin keskusteluja pelin mieshahmojen kanssa. Jokaisesta pelin naishahmosta myös puhutaan. Cave Johnson kuvaa ylistävissä viesteissään Carolinea muun muassa ”laitoksen selkärangaksi” ja ilmaisee toiveensa jättää Aperture Science Carolinen haltuun kuoltuaan. GLaDOSista puolestaan puhutaan enimmäkseen pelonsekaisella kunnioituksella. Chellistä puhutaan paitsi hänen tekemisistään (GLaDOS

ja Wheatley kommentoivat lähes jatkuvasti Chellin toimintaa ja GLaDOS puhuu myös hänen teoistaan sarjan edellisessä osassa) myös hänen luonteestaan ja ulkonäöstään. Chelliin kohdistuva puhe on merkittävässä määrin negatiivissävytteistä: erityisesti GLaDOS arvostelee sekä Chellin luonnetta että ulkonäköä puhuen tästä ”hirviönä”, ”kauheana ihmisenä” ja ”mykkänä hulluna” ja kutsuen tätä toistuvasti eri sanankääntein lihavaksi. Lisäksi GLaDOS puhuu Chellin elämästä surullisena, tyhjänä ja yksinäisenä ja antaa Chellin ymmärtää, että hänen vanhempansa hylkäsivät hänet. Pelaajalle on selvää, että GLaDOSin puheen tarkoitus on ensisijaisesti loukata Chelliä. GLaDOSin puhe Chellistä onkin erinomainen esimerkki siitä, miten puhe ei määrittele välttämättä lainkaan kohdettaan vaan enemmän itse puhujaa (Rimmon-Kenan 1983, 60).

Sisällönanalyysin pohjalta määrittelemistäni hahmonrakennusteemoista viimeinen on naishahmojen sukupuolittaminen, joka sisältää hahmojen romantisoinnin, seksualisoinnin ja feminiinisyyden korostamisen. Vaikka Portal 2:n Chell on ulkonäöltään ja vartaloltaan klassinen kaunotar, häntä ei pelin aikana romantisoida tai seksualisoida eikä hänen naiseuttaan korosteta hahmon ulkonäön tai käytöksen tasolla. Pelaaja näkee Chellin pelin aikana vain vilaukselta hahmon liikkeessa portaalista toiseen – tosin pelaajalla on myös mahdollisuus asettaa portaalit tarkoituksellisesti niin, että hän näkee hahmon tietystä kulmasta ja etäisyydeltä. Chell rakentuukin hahmona selvästi ensisijaisesti toimintansa, ei sukupuolensa, kautta. GLaDOSin sukupuoli tuntuu muodostuvan lähinnä hahmon naisäänen perusteella, sillä hahmon robottikeho on muodoltaan neutraali eikä hahmoa muutenkaan esitetä erityisesti naisena, vaan tekoälynä. Carolinen luonne ja käytös jäävät pelaajalle etäiseksi, ja hänestä on tiedossa lähinnä nimi ja ulkonäkö sekä Cave Johnsonin häntä kohtaan tuntema arvostus. Kaiken kaikkiaan pelin naishahmot rakentuvat ensisijaisesti sen kautta, mitä he tekevät ja minkä vuoksi ja miten he käyttäytyvät, eikä hahmojen sukupuolta korosteta tässä prosessissa.

4.1.3 Samastumiskohteena tyhjä taulu

Portal 2:ssa valtaosa hahmojen välisestä vuorovaikutuksesta tapahtuu GLaDOSin ja

Chellin sekä Wheatleyn ja Chellin välillä, jolloin GLaDOS ja Wheatley ovat vuorovaikutuksessa Chellin välityksellä myös pelaajan kanssa. Myös GLaDOS ja Wheatley ovat vuorovaikutuksessa keskenään, mutta Chellillä tai pelaajalla ei ole siinä osaa. Caroline puhuu pelissä kuultavilla nauhoilla Cave Johnsonille, mutta ei viesti mitään pelaajalle tai muille pelihahmoille, eikä häneen saa yhteyttä. Koska Chell ei puhu pelissä, hän kommunikoi toimimalla. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajalla on lähes täydellinen valta siihen, miten Chell osallistuu hahmojen väliseen vuorovaikutukseen. Chell ei myöskään tee mitään ilman pelaajan ohjausta. Chellin toiminta onkin pelissä ehkä jopa keskeisin hahmoa rakentava elementti ja se toimii hahmon epäsuorana esittämisenä Rimmon-Kenanin (1983, 61–62) tarkoittamassa mielessä sillä erotuksella, että hahmoa ei esitetä pelaajalle vaan pelaaja osallistuu hahmon esittämiseen ja rakentamiseen sitä ohjaamalla. Sekä GLaDOS että Wheatley puhuvat Chellille ikään kuin tämä kommunikoisi takaisin, mikä korostaa Chellin toiminnan vuorovaikutuksellista luonnetta.

Pelissä käsitellään Chellin ja GLaDOSin välistä suhdetta sekä pelin tapahtumien että sarjan edellisen osan tapahtumista puhumisen kautta. Näin hahmot myös rakentuvat suhteessa toisiinsa: GLaDOSin puhe Chellille kertoo pelaajalle mitä Chell on tehnyt (ja miten GLaDOS on nämä teot tulkinut) ja, kuten mainittu, paljon myös GLaDOSista itsestään (Rimmon-Kenan 1983, 60). Se, miten Chell on sarjan edellisessä osassa tuhonnut GLaDOSin ja tekee sen toisen osan alkupuolella käytännössä uudestaan, mutta päättää kuitenkin heti tämän jälkeen pelastaa GLaDOSin ja palauttaa tämän takaisin robottikehoonsa kertoo siitä, että hahmojen välinen suhde ei ole yksiselitteinen ja se elää tarinan aikana. Hahmot pelastavat toinen toisensa, mikä viestii molemminpuolisesta välittämisestä. Chell näyttäytyy tarinassa hahmona, joka on valmis tuhoamaan GLaDOSin taistellakseen tiensä vapauteen, mutta joka päättää myös pelastaa GLaDOSin tilanteessa jossa tämä on jäänyt vaarattomaksi ja avuttomaksi. GLaDOS puolestaan näyttäytyy aluksi narsistisena, säälimättömänä ja sadistisenakin luonteena, joka on valmis tekemään mitä tahansa ”tieteen” vuoksi eikä koe tunnontuskia ihmishenkien tuhoamisesta, minkä vuoksi on yllättävää, että GLaDOS kuitenkin lopulta vapauttaa Chellin. GLaDOSin hahmoa monipuolistaa entisestään se, että hahmon alkuperä palautuu Carolineen, jonka inhimilliset tunteet (tai lähinnä

myötätunto) vaikuttavat GLaDOSin ajatteluun ja toimintaan.

Wheatley on vuorovaikutuksessa sekä Chellin että GLaDOSin kanssa. Hahmo on alussa Chellin liittolainen, mutta korruptoituu saamastaan vallasta Chellin korvatessa GLaDOSin Wheatleylla laitoksen hallitsijana. Alussa Wheatley tukeutuu vahvasti Chelliin ja merkittävä osa Wheatleyn puheesta Chellille on avun pyytämistä johonkin, sillä Wheatley ei pysty esimerkiksi liikkumaan ilman Chellin apua. Tätä lukuun ottamatta Wheatley ei vaikuta juuri välittävän Chellistä tai edes tietävän tästä mitään. Lähestyessään GLaDOSin kammiota Wheatley esimerkiksi mainitsee Chellille, että ”ihminen” oli lopulta päihittänyt GLaDOSin, arvelen ettei Chell uskoisi väitettä. Wheatley myös olettaa GLaDOSin voittaneen ihmisen mieheksi, viitaten tähän englannin kielen sanalla ”him”. Vaikka Wheatley on Chellistä riippuvainen, Wheatley on kuitenkin se hahmo, joka kertoo Chellille jatkuvasti mitä hänen tulisi tehdä seuraavaksi, eikä pelaajalla ole muuta vaihtoehtoa kuin noudattaa Wheatleyn ohjeita mikäli hän haluaa edetä pelissä. Tässä mielessä Wheatleylla on Chelliä (tai oikeastaan pelaajaa) suurempi valta siihen, miten pelin tapahtumat etenevät.

Chellin ja Wheatleyn liittolaisuus vaikuttaa rakentuvan pelin alussa olosuhteiden pakosta ja purkautuvan nopeasti, kun Wheatley saa laitoksen hallintaansa ja yrittää tappaa Chellin. Wheatleyn tehtävänä hahmojen rakentumisen kannalta vaikuttaa olevan paitsi Wheatleyn kuvaaminen hahmon puheen kautta (ibid.), myös ensivaikutelman Chellistä välittäminen pelaajalle, sillä Wheatley on ensimmäinen hahmo, jonka Chell (ja pelaaja) pelissä kohtaa ja myös ensimmäinen hahmo, joka Chellistä puhuu. Myöhemmin Wheatleysta tulee yhteinen vastustaja Chellille ja GLaDOSille. GLaDOS ja Wheatley puhuvat paitsi toisilleen myös toisistaan Chellille, mikä kertoo pelaajalle paitsi hahmojen suhtautumisesta toisiinsa myös hahmoista itsestään (ibid.). Esimerkiksi kun Chell ja Wheatley lähestyvät ensimmäisen kerran GLaDOSia, Wheatley on selvästi peloissaan eikä haluaisi mennä tämän lähelle, mikä kertoo GLaDOSin vaarallisuudesta. GLaDOS puolestaan huomaa myöhemmässä vaiheessa peliä tunnistavansa Wheatleyn, joka oli alun perin suunniteltu osaksi GLaDOSia tyhmentämään tätä.

Pelaajan suhteet hahmoihin rakentuvat Chellin kautta. Chell vaikuttaa olevan suunniteltu hahmona pelaajalle samastumiskohteeksi, sillä hahmolla ei ole omaa ääntä tai pelaajasta riippumatonta toimintaa, jotka irtauttaisivat hahmoa pelaajasta. Myös se, miten pelaaja katselee ympäristöään pelissä Chellin silmien kautta ja miten muut hahmot puhuvat Chellin kautta pelaajalle suoraan sinä-muodossa vahvistavat pelaajan yhteyttä Chelliin. Tällä tavoin peli määrittää Chellin pelaajan samastumiskohteeksi ja pelaajasubjektin ensisijaiseksi rakentumisvälineeksi (de Lauretis 1984, 137). Toisaalta Chellillä ei ole toiminnalleen omaa, pelaajasta irrallista motivaatiota, vaan kaikki Chellin teot ovat pelaajan vapaasti motivoitavissa ja tulkittavissa. Vaikka GLaDOS ja Wheatley tulkitsevatkin Chellin toimintaa ja luonnetta pelin aikana, on ilmeistä ettei hahmojen tulkintoja esitetä totuutena hahmosta. Chell on hahmona enimmäkseen pelaajan maalattavissa oleva tyhjä taulu, josta pelaaja itse irtaantuu vain hetkittäin nähdessään hahmon vilaukselta portaalien kautta. Peli ei siis aseta pelaajasubjektille tiukkoja rajoja, ja koska Chelliä ei rakenneta pelissä sukupuolitettuna, myöskään pelaajasubjektia ei sukupuoliteta.

4.2 Naishahmot tarinan kuljettajina: Final Fantasy XIII

4.2.1 Kolme naista pelastusmatkalla

Final Fantasy XIII (Square Enix 2010) on japanilaisen Square Enixin lippulaivapelisarja Final Fantasyn pääsarjan kolmastoista osa, joka julkaistiin PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle Japanissa joulukuussa 2009 ja muualla maailmassa maaliskuussa 2010. Peli oli kahdeskymmenes vuoden 2010 myydyimpien konsolipelien listalla Yhdysvalloissa (Electronic Software Association 2011, 9). Peli on lajityypiltään roolipeli (*role-playing game*) ja PEGI-ikärajaltaan 16. Asetelmaltaan peli yhdistää sci-fiä ja fantasiaa sarjan peleille tuttuun tapaan.

Saman pelisarjan osina julkaisusta huolimatta Final Fantasy -pelit eivät liity tarinallisesti toisiinsa ja niissä on aina omat hahmonsensa. Final Fantasy XIII:n tarina kertoo Cocoonin ja Pulsen rinnakkaisista maailmoista. Cocoonissa uskotaan, että kun joku joutuu kontaktiin jonkin Pulsesta tulleen asian kanssa, hän saa l'Cie-tartunnan. Tartunnan

saanut saa unessa tehtävän, joka hänen on suoritettava tietyssä ajassa. Tehtävässä onnistumisesta riippuen henkilö muuttuu joko kristalliksi tai hirviöksi, joten l'Cie-tartunta on joka tapauksessa varma tuhon merkki.

Final Fantasy XIII:ssa on kuusi pelattavaa hahmoa, joista kolme on naisia ja kolme miehiä. Myös kaikissa sarjan aiemmissa peleissä on ollut pelattavia naishahmoja, mutta Final Fantasy XIII on sarjan päänimikkeistä ensimmäinen, jossa on naishahmo pelin pääprotagonistina. Peli oli toinen aineistoni kahdesta pelistä, joissa oli naishahmo pääosassa. Päähahmo on entinen sotilas Lightning, jonka sisko Serah on saanut l'Cie-tartunnan. Lightning lähtee pelastamaan siskoaan, ja pelin tarina kertoo tästä kolmetoista päivää kestävästä pelastusmatkasta. Pelin muut pelattavat naishahmot ovat Fang ja Vanille, jotka ovat Pulsen asukkaita. Jälkimmäinen toimii myös pelin kertojajäsenenä. Pelissä on myös kolme muuta nimettyä ja puhuvaa naishahmoa: pelattavien hahmojen ryhmään kuuluvan Hope-pojan äiti Nora Estheim, baarimikko ja vastarintaliikkeen jäsen Lebreau ja vihollissotilasryhmän joukkojen komentaja Jihl Nabaat. Kaikki pelin naishahmot ovat valkoihoisia.

Naishahmojen lisäksi pelattavien hahmojen ryhmässä on kolme mieshahmoa: kapinallisryhmän komentaja ja Serahin kihlattu Snow, entinen sotilas ja nykyinen lentäjä Sazh ja nuori poika Hope. Pelin tarinan edetessä ryhmän jäsenet päätyvät yhteen ja he kaikki saavat l'Cie-tartunnan. Ryhmän jäsenet näkevät saman unen, joka paljastaa heidän l'Cie-tavoitteensa liittyvän jotenkin hirviö Ragnarokiin ja Cocoonin tuhoamiseen. Pelin loppuratkaisussa Fang ja Vanille muuttuvat yhdessä Ragnarokiksi, mutta maailman tuhoamisen sijaan he muuttuvat kristalliksi muodostaen suojamuurin toisiinsa törmäävien maailmojen väliin pelastaen sekä Cocoonin että Pulsen ja kaikki niiden asukkaat ja vapauttaen ryhmän muut jäsenet l'Cie-tartunnastaan.

4.2.2 Alfanaisia, pikkutyttöjä ja vaaraton naisuhka

Läsnaoloteeman kannalta tarkasteltuna naishahmot ovat Final Fantasy XIII:ssä mukana jopa Portal 2:sta vahvemmin. Pelissä on nimettyjä ja pelattavia naishahmoja ja naishahmoja on sekä pelaajan puolella että häntä vastaan. Pelin päähahmo on

väistämättä nainen, kuten myös pelin kertojahahmo, minkä lisäksi myös yksi pelin keskeisistä antagonistihahmoista on nainen (jota vastaan ei tosin taistella). Naishahmot ovat pelissä näkyvästi esillä erilaisissa rooleissa ja vahvasti mukana pelin tarinan ja toiminnan keskipisteessä.

Pelin naishahmojen taustoista ei ole kovin moni tiedossa. Lightningin tiedetään olevan Cocoonin armeijan sotilas, joka luopuu tehtävästä lähtiessään pelastamaan siskoaan. Pelin ainoa naisantagonisti Jihl Nabaat on upseeri Cocoonin armeijassa ja armeijan erikoisjoukkojen PSICOM:n komentaja. Kapinallisjoukkoihin kuuluva Lebreau on aiemmin pyörittänyt baaria Cocoonissa. Muiden naishahmojen eli Fangin, Vanillen, Serahin ja Hopen äidin Noran taustat eivät tule pelissä ilmi. Pelin päähahmon ammatillinen tausta sotilaana oli koko aineistoni peleissä kaikkein yleisin naishahmon tausta (sotilasnaisia oli jopa kymmenessä aineistoni kuudestatoista pelistä).

Pelin naishahmoilla on sekä ihmissuhteisiin että toimintaan liittyviä rooleja, ja molempia näistä roolityypeistä esiintyy tasapainoisesti. Naishahmot ovat paitsi johtajia ja avustajia, pelastajia ja pelastettavia, antagonisteja, sankareita ja uhreja, myös sisaria, äitejä, ystäviä, vaimoja ja rakastajia. Koko peliaineistostani löytyvästä neljästätoista naishahmojen rooliluokasta pelistä jäi puuttumaan vain kaksi: tytär ja asiantuntija. Yksittäiset naishahmot toimivat myös pelin aikana useissa rooleissa. Esimerkiksi pelin pääprotagonisti Lightning toimii pelissä sisaren, pelastajan ja sankarin rooleissa. Vaikka pelissä onkin rooleiltaan hyvin yksipuolisia hahmoja, kuten Lightningin sisko Serah, jonka toiminta liittyy vain Lightningin siskona ja Snowin kihlattuna sekä pelastettavana olemiseen, kaiken kaikkiaan pelin naishahmojen roolit ovat monipuolisia. Naishahmot eivät myöskään jää vain statistin rooliin, vaan he vaikuttavat teoillaan pelin tarinan etenemiseen vähintään yhtä paljon tai jopa enemmän kuin pelin mieshahmot. Tämänkaltaiset löydökset kuvastavat mahdollista positiivista muutosta, joka pelien naishahmoesityksissä on tapahtunut Dietzin (1998) puolitoista vuosikymmentä sitten tehdyn tutkimuksen jälkeen.

Final Fantasy XIII:n naishahmot toimivat enimmäkseen itsenäisesti ja omien tavoitteidensa motivoimana ja osallistuvat kaikkeen pelissä tapahtuvaan toimintaan

lukuun ottamatta sitä, että naishahmot eivät koskaan taistele pelaajaryhmää vastaan. Tämä johtuu suurelta osin siitä, että ainoat pelaajaryhmää vastaan taistelevat ihmishahmot ovat rivisotilaita, joiden sukupuolta ei voida peittävän univormun vuoksi määrittää. Pelin naishahmojen tavoitteet liittyvät pitkälti muiden hahmojen suojelemiseen: Lightning haluaa pelastaa siskonsa, Fang haluaa pitää Vanillen turvassa ja PSICOM-joukkojen komentaja Jihl Nabaat haluaa suojella Cocoonia Pulselta ja sieltä peräisin olevilta l'Cie:iltä. Tavoitteet vastaavat pelin mieshahmojen tavoitteita. Naishahmot tekevät päätöksiä ja toimivat omien tavoitteidensa ohjaamina ja heidän toimintansa vie pelin tarinaa eteenpäin. Toisin oli kahdessa kolmesta Grimesin (2003) tutkimuksen peleistä, joissa pelien päähahmonaiset nojautuivat toiminnassaan vahvasti pelin mieshahmoihin.

Kaikki pelin naishahmot puhuvat ja naishahmot puhuvat sekä mies- että naishahmoille. Kaikista naishahmoista myös puhutaan. Puhe keskittyy naishahmojen tekoihin ja siihen millaisia henkilöitä naishahmot ovat sen sijaan, että puheessa käsiteltäisiin esimerkiksi naishahmojen ulkonäköä. Pelin naishahmoista ei myöskään puhuta vähättelevään sävyyn. Koko aineistossani naishahmoista puhuttiin yhdessätoista pelissä, ja Final Fantasy XIII on (Portal 2:n ja Dragon Age II:n ohella) yksi niistä kolmesta aineistoni pelistä, joissa naishahmoihin kohdistuva puhe koski heidän toimintaansa.

Naishahmojen sukupuolittaminen on Final Fantasy XIII:n kohdalla mielenkiintoinen kysymys. Pelin naishahmot voidaan jakaa esitystyyliltään muutamaaan ryhmään. Ensimmäiseen ryhmään kuuluvat Lightning ja Fang, jotka ovat vahvoja ja itsenäisiä hahmoja: Lightning ei tarvitse koko pelin aikana mihinkään muiden hahmojen tukea. Molemmat suhtautuvat suojelevasti toiseen naishahmoon: Lightning siskoonsa Serahiin ja Fang Vanilleen. Molemmat myös käyttäytyvät usein korostetun kylmästi ja rationaalisesti. Serah ja Vanille puolestaan edustavat pehmeämpää naishahmotyyppiä: molemmat esitetään herkkinä ja usein avuttominakin hahmoina, jotka ovat luonteeltaan viattomia ja lämminsydämisinä. Kiinnostavasti he ovat myös kooltaan pienempiä ja vartaloltaan laihempia kuin Lightning ja Fang. Tällä tavoin hahmojen ulkoiset piirteet viestivät pelaajalle heidän luonteestaan (Rimmon-Kenan 1983, 65–66): kun Lightning ja Fang ovat selvästi ryhmän alfanaiset, Serah ja Vanille muistuttavat

enemmän nuoria tyttöjä sekä ulkoisesti että luonteeltaan ja käytökseltään. Hopen äiti Nora on pelin naishahmoista ainoa äiti. Hänet esitetään hyvin perhekeskeisenä ja lämpimänä, villatakkiin pukeutuvana perheenäitinä. Kun Nora ja Hope joutuvat karkotetuksi Cocoonista mahdollisen l'Cie-tartunnan vuoksi, Nora ei kuitenkaan epäröi tarttua aseeseen ja taistella vastarintaliikkeen riveissä poikaansa suojellakseen. Tämä johtaa hahmon kuolemaan jo pelin alkumetreillä, mikä esittää hahmon stereotyyppisenä lastensa puolesta uhrautuvana äitinä.

Pelin ainoa naisantagonisti PSICOM-joukkojen komentaja Jihl Nabaat kuvataan pelissä kylmän harkitsevana sotilaskomentajana, joka on täysin omistautunut tehtävälleen sotilasjoukoissa. Kiinnostavasti hahmon ulkonäkö on hahmon kovaan luonteeseen nähden jopa ristiriitaisella tavalla korostetun feminiininen: hänellä on pitkät, vaaleat hiukset, pehmeät kasvopiirteet, korkokengät ja suuria rintoja korostava univormu (kuva 16).



Kuva 16: Final Fantasy XIII:ssä (Square Enix 2010) PSICOM-vihollisjoukkojen komentaja Jihl Nabaat on pelaajalle seksualisoitu uhka.

Jihl Nabaatin hahmo on vastakohtaisuudessaan mielenkiintoinen. Hän on vihollisjoukoissa komentavassa asemassa, mutta ei kuitenkaan uhkaa pelaajaa suoraan tai taistele häntä vastaan. Hän on luonteeltaan kylmä ja myötätunnoton, mutta ulkomuodoltaan naisellisen pehmeä. Hahmo tuntuu flirttailevan pelaajalle

edustamallaan potentiaalisella uhalla olematta kuitenkaan hänelle aidosti vaaraksi. Samalla hahmon seksualisoiva asu ja korostetun suuriin rintoihin kohdentava kamerakuva houkuttelevat pelaajaa näkemään hahmon halun kohteena (de Lauretis 1984, 137), vaikka Jihl ei ole pelin hahmoille romanttisesti tai seksuaalisesti kiinnostava.

Jihl Nabaatin hahmon lisäksi pelin naishahmoja ei muuten juuri seksualisoida hahmojen hameiden alle harvoin karkailevaa kameraa lukuun ottamatta. Naishahmot eivät myöskään flirttaile pelin mieshahmoille eikä heitä esitetä potentiaalisina romanssin kohteina muille hahmoille.

4.2.3 Pelaaja ulkopuolisena tarkkailijana

Final Fantasy XIII:n keskeisimmät hahmojen väliset suhteet ovat Lightningin ja Serahin välinen suhde sekä Fangin ja Vanillen välinen suhde. Lightningin ja Serahin suhde perustuu hahmojen sisaruuteen. He ovat menettäneet vanhempansa ja joutuneet tulemaan toimeen omillaan kahdestaan. Lightning on Serahia vanhempi ja lisäksi myös perheen elättäjän roolissa. Hän on sisaruksista se, joka tekee päätökset ja huolehtii heidän kahden hengen perheensä toimeentulosta ja hyvinvoinnista. Serah puolestaan on Lightningista taloudellisesti riippuvainen ja vaikuttaa myös hakevan sisareltaan hyväksyntää itselleen ja elämänvalinnoilleen. Serah esimerkiksi epäröi kertoa Lightningille sekä kihlauksestaan että l'Cie-tartunnastaan. Lightningilla vaikuttaa olevan vaikeuksia antaa Serahin tehdä omia valintojaan. Hän ei hyväksy Serahin ja Snowin kihlausta ja siitä aiheutuvan riidan lomassa hän uhkaa Serahia tämän l'Cie-tartuntaan vedoten. Tämä johtaa Serahin pakenemiseen ja pelin alkutilanteeseen, jossa katuva Lightning on lähtenyt etsimään ja pelastamaan kadonnutta siskoaan. Pelin aikana Lightning ja Serah eivät juuri ole samassa paikassa samaan aikaan, mutta molemmat puhuvat toisistaan muille hahmoille usein. Lightningin halu pelastaa siskonsa on ehkä jopa keskeisin pelin tarinaa eteenpäin vievä voima, mikä tekee hahmojen välisestä suhteesta pelin keskeisen elementin. Se on läsnä myös Lightningin ja Snowin välisessä vuorovaikutuksessa, kun he liittoutuvat pelastaakseen molemmille rakkaan Serahin. Näin sekä Lightningin ja Serahin että Snowin hahmot rakentuvat kun pelissä käsitellään hahmojen suhteita toisiinsa.

Fangin ja Vanillen suhde pelin keskeisenä elementtinä on Lightningin ja Serahin suhdetta yllättävämpi ja moniulotteisempi. Heidän taustojaan tai suhdettaan ei pelissä selitetä juuri mitenkään, mikä jättää tilaa pelaajan tulkinnalle. Heidän molempien tiedetään olevan kotoisin Pulsesta Oerban kylästä ja tutustuneen orpokodissa, jonne he molemmat joutuivat menetettyään perheensä Cocoonin ja Pulsen välisessä sodassa. Kasvettuaan he halusivat kostaa Cocoonille perheidensä kohtalon ryhtymällä l'Cie:ksi, muuttamalla Ragnarok-hirviöksi ja tuhoamalla Cocoonin. Lopulta Vanille kuitenkin muutti mielensä ja Fang muuttui Ragnarokiksi yksin murtaen Cocoonia ympäröineen suojakuoren. Teollaan Fang sai kaksikon l'Cie-tehtävän täytettyä ja he molemmat muuttuivat kristalliksi ja nukkuivat seuraavat 700 vuotta – pelin pääjuonen alkuun asti. Kaksikon herättyä paljastuu, että vaikka Fang sai tehtävän täytetyksi, Vanille on edelleen l'Cie. Tästä tilanteesta alkaa kaksikon rooli pelin tarinassa: vastentahtoisen Vanillen on jälleen muututtava Ragnarokiksi ja tuhottava Cocoon, ja Fang on valmis tekemään mitä tahansa estääkseen Vanillea epäonnistumasta tehtävässään. Tämä on pelin juonen alkutilanne, ja pelin tarina kerrotaan pelaajalle Vanillen äänellä.



Kuva 17: Final Fantasy XIII:n (Square Enix 2010) Fang ja Vanille syleilemässä toisiaan.

Fangin ja Vanillen suhde on vahvasti pelin tarinan keskiössä (kuva 17). Kaksikon herääminen kristallitilastaan johti pelin alun tapahtumiin ja välillisesti pelin muiden hahmojen l'Cie-tartuntoihin. Fang ei pitkään muista mitään ajasta ennen heräämistään

ja myös Vanille valehtelee unohtaneensa kaiken suojellakseen Fangin tunteita ja välttääkseen tehtävänsä, jonka hän luulee olevan Cocoonin tuhoaminen. Hahmojen välillä on ristiriitoja, mutta he välittävät syvästi toisistaan. Fang sanoo pelin aikana olevansa valmis tekemään mitä tahansa välttääkseen Vanillen muuttumisen hirviöksi, ja Vanille on valmis uhraamaan henkensä pelastaakseen Fangin. Pelin loppuratkaisussa he päättävät yhdessä uhrautua pelastaakseen pelin kaksi maailmaa asukkaineen ja muuttuvat ensin hirviö Ragnarokiksi ja sitten kristalliksi. Pelin lopussa hahmot kuvataan kristalliseinän sisällä nukkuvina kasvot toisiinsa päin kääntyneinä ja käsi kädessä. Hahmojen välistä suhdetta ei käsitellä pelissä eksplisiittisesti, mutta on selvää, että hahmojen välillä on vahva ystävyys- tai rakkaussuhde. Paitsi henkisesti, hahmot ovat myös fyysisesti läheisiä: Fang ei epäröi koskettaa Vanillen reidessä sijaitsevaa l'Cie-merkkiä, hahmot syleilevät toisiaan ja pelin lopussa hahmot kohtaavat kohtalonsa käsi kädessä lähekkäin.

Myös muiden pelin keskeisten hahmojen välillä on vuorovaikutusta ja monimutkaisia suhteita. Vanille ja Fang ovat osasyynä olosuhteisiin, jotka johtivat Serahin sekä Sazhin pojan Dajhin l'Cie-tartuntoihin, mikä vaikeuttaa heidän suhteitaan ryhmän muihin jäseniin. Snow on sen kapinallisryhmän johtaja, jonka riveissä Hopen äiti Nora taisteli ja kuoli, minkä vuoksi Hope hautoo pitkään kosta. Lightning on tottunut olemaan omillaan ja turhautuu joutuessaan huolehtimaan itseään nuoremasta ja heikommasta Hopesta. Kuten sarjan peleissä usein, myös Final Fantasy XIII:n teemana on ristiriitoja voittavan ystävyuden voima, ja pelin hahmojen väliset suhteet ovat pelissä vahvasti näkyvillä.

Pelaaja puolestaan jää tässä kaikessa lähinnä ulkopuoliseksi tarkkailijaksi. Pelissä ei ole yhtä hahmoa, joka olisi tarkoitettu pelaajan samastumiskohteeksi ja jonka silmin pelaaja voisi kokea pelin tarinan. Sen sijaan Vanillen ääni ikään kuin kertoo pelin tarinan pelaajalle, joka osallistuu siihen lähes kuin interaktiivisen elokuvan katsojana, samastuen tarinan edetessä eri hahmoihin juonenkäänteistä riippuen. Koska pelaajasubjektin paikka ei rakennu pelaajan hallinnassa olevan yksittäisen hahmon kautta, se ei ole luonteeltaan pysyvä vaan liikkuva ja katkonainen. Tämän vuoksi pelaajasubjektin rakentuminen Final Fantasy XIII:ssa saattaa muistuttaa joitakin pelejä

enemmän Teresa de Lauretis (1984, 137) kuvaamaa elokuvan katsojasubjektin rakentumista. Tämä johtuu erityisesti siitä, että vaikka pelaaja toki muodostaa jonkinlaisen suhteen kaikkiin pelin hahmoista, ne eivät toimi pelissä ensisijaisesti suhteessa pelaajaan vaan toisiinsa. Koska pelin tarjoamat samastumiskohteet ovat sekä mies- että naishahmoja, eikä hahmoja esitetä pelaajahahmon kautta pelaajalle romanssin kohteina, pelaajasubjektia ei sukupuoliteta tai seksualisoida. Poikkeuksena tähän ovat ne hetket, joissa pelin naishahmoja esitetään seksualisoivasti, sillä mieshahmojen vartaloita ei esitellä samalla tavalla.

4.3 Naishahmot mieshahmojen varassa: Batman: Arkham City

4.3.1 Miesten kautta määrittyvät naishahmot

Batman: Arkham City (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011) on DC Comicsin maailmanlaajuisesti tunnettuun sarjakuvaan perustuva toimintapeli ja jatko-osa vuonna 2009 julkaistulle *Batman: Arkham Asylumille*. Peli julkaistiin vuonna 2011 PC:lle, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle ja seuraavana vuonna Wii U:lle ja Macille. Pelin PEGI-ikäraja on 16 ja se sijoittuu Batman-sarjakuvista, -elokuvista ja -tv-sarjoista tuttuun scifi-asetelmaan.

Pelin tapahtumat sijoittuvat Gotham Cityyn, josta Arkham Cityksi kutsuttu osa on eristetty kaupungin vaarallisimmille rikollisille tarkoitetuksi vankila-alueeksi. Pelin alussa Bruce Wayne pidätetään ja jätetään Arkham Cityyn rikollisten armoille. Hän saa kuitenkin yhteyden hovimestariinsa, joka toimittaa hänelle Batman-varusteet helikopterilla. Pelin aikana pelaaja seikkailee Batmanina Arkham Cityssä pyrkien selvittämään, mikä on mystinen ”protokolla 10”, josta vankilan johtaja Hugo Strange ja muut keskeiset vastustajahahmot puhuvat. Pelin lopussa paljastuu, että protokolla 10 on Varjojen Killan johtajan Ra's al Ghulin suunnitelma tuhota koko Arkham Cityn – enimmäkseen rikollisista ja poliittisesti hankalista henkilöistä muodostuva – väestö, minkä Batman estää. Pelin sivujuonet käsittelevät kuolemansairasta Jokeria ja Ra's al Ghulin johtamaa Varjojen Kiltää. Batmanilla on molempien kanssa pitkä menneisyys – kuten myös Ra's al Ghulin tyttären Talia al Ghulin kanssa.

Batman: Arkham Cityssä on yhteensä 10 naishahmoa. Jokainen pelissä dialogiin osallistuva hahmo on nimetty, ja jokainen naishahmoista osallistuu dialogiin. Yksikään pelin naishahmoista ei ole pelattava hahmo (ainoastaan Batman on), mutta peliin on lisämaksusta saatavilla sisältöä, jossa pelataan Kissanaisella. Pelin naishahmoista kaikki yhtä lukuun ottamatta ovat Batmanin liittolaisia. Tarinan näkyvimvät naishahmot ovat Kissanainen (Catwoman), Ra's al Ghulin tytär Talia al Ghul, poliisipäällikkö Gordonin tytär Oraakkeli (Oracle), toimittaja Vicki Vale ja Jokerin avustaja Harley Quinn. Kuten listasta huomaa, kolmen viidestä pelin keskeisen naishahmon kohdalla hahmon identiteetti määrittyy ainakin jossain määrin mieshahmon perusteella. Muut pelin naishahmot ovat lääkäri Stacy Baker, sairaanhoitaja Fiona Wilson, poliisi Anne Bishop, Mr. Freeze'n vaimo Nora Fries ja pelissä vilaukselta esiintyvä päähahmon äiti Martha Wayne. Nämä hahmot ovat sivuhahmoja, joilla ei ole keskeistä roolia pelin tarinassa. Oraakkelia ei näytetä pelin aikana lainkaan, vaan hän on läsnä ainoastaan äänenä, joka puhuu Batmanille.

Valitsin Arkham Cityn lähempään tarkasteluun, koska se on peli, jonka kaikki naishahmot toimivat pelkinä rakennuselementteinä pelin mieshahmoille, eikä naishahmoilla ole pelissä mitään omia tavoitteita, vaan heidän toimintansa pohjautuu mieshahmojen tavoitteille. Pelin naishahmot ovat olemassa vain pelin mieshahmoja ja oletettua miespelaajaa varten, mikä rakentaa myös hyvin rajattua pelaajasubjektia.

4.3.2 Tavoitteettomat statistinaiset

Läsnäoloteeman kannalta tarkasteltuna Arkham Cityssa naishahmot vaikuttivat olevan pelissä mukana ja näkyvillä. Pelin neljästäkymmenestäyhdestä pääjuonessa esiintyvistä hahmosta kymmenen on naisia ³⁶. Kaikki pelin naishahmot ovat myös nimettyjä ja osallistuvat dialogiin. Pelin naishahmoista Kissanainen, Talia al Ghul, Oraakkeli ja Vicki Vale toimivat Batmanin puolella, Harley Quinn häntä vastaan.

Pelin naishahmojen taustat voidaan karkeasti jakaa kahteen ryhmään: turvallisuuden

³⁶ Lähteenä pääjuonen hahmojen kokonaismäärään ja sukupuolijakaumaan toimii Batman-wiki <http://batman.wikia.com/wiki/Batman:_Arkham_City>. Viitattu 22.7.2013.

vaarantamiseen liittyviin taustoihin ja muista ihmisistä ja heidän turvallisuudestaan huolehtimiseen liittyviin taustoihin. Ensin mainittuun ryhmään lukeutuivat Kissanainen (varas) ja Talia al Ghul (salamurhaaja, rikollispomo), toiseen ryhmään lääkäri Stacy Baker, sairaanhoitaja Fiona Wilson ja poliisi Anne Bishop. Entinen psykiatri ja nykyinen ammattilaisrikollinen Harley Quinn voidaan sisällyttää molempiin ryhmiin. Yksikään kolmesta naisrikollisesta (Kissanainen, Talia al Ghul ja Harley Quinn) ei edusta Batmanille minkäänlaista vaaraa, ja kaksi ensin mainittua toimivat jopa hänen liittolaisinaan. Kaikki naishahmojen taustat kuuluivat koko aineistossani kolmeen yleisimpään naishahmojen taustaluokkaan.

Naishahmojen toimintaroolit liittyvät pelissä mieshahmojen avustamiseen ja mieshahmojen pelastettavana olemiseen. Batman pelastaa pelin kymmenestä naishahmosta kolme (Kissanainen, Talia al Ghul ja Stacy Baker) pelin aikana ja neljä pelin naishahmoista (Harley Quinn, Kissanainen, Talia al Ghul ja Oraakkeli) toimivat mieshahmon avustajana pelissä. Muita naishahmojen toimintarooleja pelissä ovat uhri (Jokeri tappaa Talia al Ghulin), pelastaja (Kissanainen pelastaa Batmanin) ja antagonistin (mielenterveytensä menettänyt Harley Quinn on valmis tekemään mitä tahansa päästäkseen Jokerin suosioon). Koko aineistoni neljä yleisintä naishahmojen toimintaroolia (pelastettava, uhri, avustaja ja antagonistin) ovat kaikki läsnä pelissä. Pelin naishahmojen toimintaroolit muistuttavat Dietzin (1998) vuonna 1995 suosituista peleistä tehdystä tutkimuksesta, jossa naishahmot olivat enimmäkseen sivustaseuraajia, avustajia ja pelastettavia, ja ylipäätään rooleiltaan alisteisessa suhteessa mieshahmoihin. Arkham Cityn naishahmoilla on myös ihmissuhteisiin liittyviä rooleja: Talia al Ghul on Batmanin (entinen) rakastaja ja Ra's al Ghulin tytär, Oraakkeli on poliisipäällikkö Gordonin tytär ja Batmanin äiti Martha Wayne esiintyy pelissä lyhyesti, kuten myös Mr. Freeze'n vaimo Nora Fries. Näin ollen pelin naishahmojen ihmissuhteroolit vastaavat täysin koko aineistoni neljää yleisintä naishahmojen ihmissuhteroolia (äiti, tytär, vaimo ja rakastaja).

On huomion arvoista, että vaikka naishahmoilla on pelissä ihmissuhteisiin liittyviä rooleja, se ei tarkoita, että naishahmoja esitettäisiin merkityksellisten ihmissuhteiden osapuolena, vaan pelissä ne toimivat enemmänkin naishahmojen määrittäjinä

suhteessa miehiin. Esimerkiksi se, että Talia al Ghul on Ra's al Ghulin tytär ja Batmanin entinen rakastaja ei tarkoita, että Talialla olisi merkityksellistä suhdetta kumpaankaan hahmoon, vaan molemmat suhteet ovat enemmän nimellisiä ja ikään kuin perustelevat naishahmon olemassaolon ja näyttävät hänen paikkansa pelissä. Toisin sanoen Talia ei ole pelissä mitään muuta kuin Ra's al Ghulin tytär ja Batmanin entinen rakastaja: hän ei ole oma, itsenäinen persoonansa, vaan hahmo rakentuu ainoastaan suhteessa mainittuihin mieshahmoihin.

Pelin naishahmot eivät osallistu pelin taistelukohtauksiin. Harley Quinn kyllä hyökkää Batmanin kimppuun kun hahmot kohtaavat pelissä ensimmäistä kertaa, mutta Batman torjuu hänet yhdellä iskulla. Pelin välinäytteissä Kissanainen potkii Harvey Dentiä ja Talia al Ghul tappaa Jokerin kloonin, mutta nämä ovat vain yksittäisiä ja nopeasti ohi meneviä tilanteita eivätkä varsinaisia taisteluita, joita pelin mieshahmojen välillä kyllä riittää. Batman taistelee Varjojen liigan naisninja vastaan, mutta nämä ovat nimettömiä klooneja, eivät persoonallisia hahmoja. Peli toistaa Final Fantasy XIII:n yhteydessä kuvaamaani Jihl Nabaatin hahmon kohdalla esiin nousutta kuviota, jossa naishahmot esitetään ikään kuin vaarallisina, mutta he eivät missään vaiheessa ole pelaajahahmolle (ja sitä kautta pelaajalle) todellinen, vakavasti otettava uhka. Toiminnan ulkopuolelle jäävät naishahmot myös korostavat pelin naishahmojen sivustaseuraajan ja statistin roolia.

Pelin naishahmoilla ei ole lainkaan omia tavoitteita. Useimpien naishahmojen kohdalla hahmojen toiminta näyttäytyy ylipäätään täysin tavoitteettomana. Niissäkin tapauksissa, joissa naishahmojen toiminta on tavoitteellista, nuo tavoitteet pohjautuvat pelin mieshahmojen tavoitteisiin. Näin on esimerkiksi Jokerin alaisuudessa toimivan Harley Quinnin ja Ra's al Ghulin alaisuudessa toimivan Talia al Ghulin kohdalla. Ainoa pelin tarinaan vaikuttava naishahmon teko pelissä on Talia al Ghulin päätös pelastaa Batman Jokerilta liittoutumalla jälkimmäisen kanssa ja tarjoamalla tälle ikuista elämää. Talia tekee ratkaisun itsenäisesti ja Batmanin vastustuksista huolimatta. Hän joutuu kuitenkin maksamaan tästä itsenäisyydestä kovan hinnan, sillä sen seurauksena Jokeri kaappaa ja lopulta tappaa hänet.

Kaikki Arkham Cityn nimetyt naishahmot puhuvat, mutta vain miehille. Naishahmojen välillä ei ole pelissä minkäänlaista vuorovaikutusta, dialogia tai ihmissuhteita. Myös naishahmoista puhuminen on pelissä jätetty yksinomaan mieshahmojen tehtäväksi, ja tuo puhe on sävyltään väheksyvää ja seksualisoivaa. Rikollismieshahmot viljelevät erityisen runsaasti englanninkielistä sanaa "bitch" naishahmoihin viitattaessaan ja jakavat avoimesti näihin kohdistuvia seksifantasioitaan (jotka eivät välttämättä ole naishahmokokohdetta suostuvaiseksi).

Arkham Cityn moraaliltaan kyseenalaiset naishahmot Harley Quinn ja Kissanainen flirttailevat Batmanille (Kissanainen myös Harvey Dentille) ja Talia al Ghul on Batmanin entinen rakastaja. Naishahmot siis osoittavat romanttista mielenkiintoa pelin mieshahmoja kohtaan. Useat pelin naishahmoista on puettu erittäin tiukkoihin ja niukkoihin asuihin ja erityisesti naisantagonisteja kuvataan seksualisoivista kuvakulmista: kuva esimerkiksi rajataan välillä vain keskivartalon alueelle (rinnoista lantioon) tai kuvakulma keskittyy naishahmojen takapuoleen (kuva 18). Näin pelin naishahmoja esitetään potentiaalisina romanttisen ja seksuaalisen mielenkiinnon kohteina paitsi Batmanille myös pelaajalle.



Kuva 18: Batman: Arkham Cityssä (Warner Bros. Interactive Entertainment 2011) naishahmojen asut ovat usein tiukkoja ja paljastavia, ja kuvakulmat esittelevät naishahmojen vartaloita pelaajalle.

Pelin keskeisillä naishahmoilla on poikkeuksetta hoikat vartalot, suuret rinnat ja paljon meikkiä. He ovat myös kaikki valkoihoisia. Poikkeuksen yksipuoliseen naiskuvaan muodostavat muutamat sivuhahmot: poliisi Anne Bishop, lääkäri Stacy Baker ja journalisti Vicki Vale. Heistä jokainen on pukeutunut työnsä mukaisesti ja asiallisesti. Bishop on myös pelin naishahmoista ainoa tummaihoisen. Naishahmot käyttäytyvät pelissä toisinaan korostetun feminiinisesti ja mieshahmoista poiketen. Esimerkiksi poliisijoukon ainoana naisena Bishop puhuu siviileille lohduttavaan sävyyn, mitä hänen miespuoliset kollegansa eivät tee.

Kissanainen esittää pelissä korostetun feminiinisen roolinsa ironisesti. Kun Batman ja Kissanainen kohtaavat pelissä ensimmäistä kertaa Batmanin pelastaessa Kissanaisen Harvey Dentin kynsistä, Batman toteaa Kissanaiselle ajatelleensa tämän tarvinneen apua, mihin Kissanainen vastaa: ”Olet oikeassa – taisin katkaista kynteni tuossa”. Tämän jälkeen Batmanin siirtäessä Kissanaisen sivuun luodin edestä Kissanainen kysyy odottaako tämä suudelmaa palkinnoksi pelastamisestaan. Tämä tuo hahmoon stereotyyppistä esitystä rikkovia piirteitä, mutta ei poista sitä tosiasiaa, että hahmo ei ole pelissä (mahdollisesti erityistä lisäsisältöä lukuun ottamatta) itsenäinen toimija.

4.3.3 Väkivaltainen voimafantasia

Batman: Arkham Cityssä pelin naishahmojen välillä ei ole lainkaan vuorovaikutusta, vaan kaikki naishahmot toimivat vuorovaikutuksessa ainoastaan mieshahmojen kanssa. Tämä korostaa kokemusta siitä, että pelin naishahmot ovat olemassa vain pelin mieshahmoja ja pelaajaa varten. Nais- ja mieshahmojen välinen vuorovaikutus, jossa naishahmot toimivat jatkuvasti mieshahmojen ehdoilla ja mieshahmojen tavoitteiden mukaan, rakentaa naishahmoista miesten alaisia ja miehistä riippuvaisia toimijoita.

Peli rakentaa vahvasti miehistä pelaajasubjektia tarjoamalla ainoastaan miehiä samastumisen kohteita (de Lauretis 1984, 137) – käytännössä Batmanin, jonka kautta pelaaja pelin kokee. Koska pelin hahmot ja niiden väliset suhteet ovat vahvan heteronormatiivisia, pelaajasubjekti rakentuu miehisen lisäksi myös heteroseksuaaliseksi. Pelaajan katsetta ja halua ohjaava (ibid.) naishahmojen

seksualisoitujen vartaloitten esittely vahvistaa tätä kuvaa entisestään. Batman: Arkham Cityn maailma on vahvasti miesten hallitsema ja jopa naisvihamielinen. Peli toimii fantasiaympäristönä, jossa heteroseksuaalinen, väkivaltainen alfa mies on kaiken toiminnan lähtökohta ja määrittäjä. Muunlaiset hahmot toimivat tälle alisteisina, tämän ehdoilla ja tästä riippuvaisena. Pelaajan ainoaksi mahdollisuudeksi jää samastua alfauroksen rooliin ja toimia sen tarjoaman valta-aseman ahtaissa puitteissa.

4.4 Vahvoja naisia vaihtoehtoisesti: Dragon Age II

4.4.1 Naiset tarinan keskiössä

Dragon Age II (Electronic Arts 2011) on BioWaren kehittämä vuonna 2011 PC:lle, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle julkaistu toimintaroolipeli, joka sijoittui kahdenneksitoista kyseisen vuoden myydyimpien PC-pelien listalla Yhdysvalloissa (Entertainment Software Association 2012, 9). Peli on jatko-osa vuonna 2009 julkaistulle *Dragon Age: Originsille*. Pelin PEGI-ikäraja on 18 ja se sijoittuu fantasia-asetelmaan.

Peli alkaa sarjan edellisen osan tapahtumista, jotka sijoittuvat Fereldenin sotatilassa olevaan maahan. Pelin päähahmo Hawke perheineen (perheeseen kuuluu Hawken lisäksi tämän sisko, veli ja äiti) pakenee sotaa maan rajojen ulkopuolelle meren taakse Kirkwallin kaupunkiin, josta perheen äiti on alun perin kotoisin. Kaupungissa Hawke etenee vuosien kuluessa kodittomasta pakolaisesta Kirkwallin sankariksi, joka asuu kartanossa kaupungin hienostoalueella. Tarinan kertojana on Hawken ystävä Varric, jota kuvataan pelin tarinan lukujen välissä kuulusteltavana Hawken osuudesta Kirkwallin maagien ja tempeliritarien välille syttyneeseen sotaan. Pelissä kerrotaan Hawken tarina aina Fereldenistä lähdöstä pelin lopussa tapahtuvaan maagien ja tempeliritarien välisen sodan syttymiseen asti. Tarinaa esitetään sekä Hawken näkökulmasta sen pelaamisen kautta että Varricin näkökulmasta hänen kertomuksensa kautta.

Pelaaja saa valita päähahmo Hawken sukupuolen. Mikäli hän valitsee naispuolisen

Hawken, on pelin keskeisin hahmo nainen. Myös Hawken äiti Leandra ja sisar Bethany ovat keskeisessä osassa pelin tarinassa (tosin hieman pelaajan valinnoista riippuen, sillä jos pelaaja tekee Hawkesta maagin, hänen sisarensa kuolee heti pelin alkumetreillä). Muita keskeisiä naishahmoja ovat Hawken mahdolliset kumppanit, joita pelaaja tapaa pelin aikana ja voi pyytää mukaan ryhmäänsä. He ovat temppeiritari (myöhemmin kaartin kapteeni) Aveline, merirosvo Isabel ja verimaagi Merrill. Kaikki pelaajan ryhmän naishahmot ovat pelaajahahmolle mahdollisia ystäviä ja romanssin kohteita pelaajahahmon sukupuolesta riippumatta. Muut keskeiset naishahmot ovat pelin pääantagonisti ja temppeiritarien komentaja Meredith Stannard sekä paikallisen kirkon johtaja Elthina. Lisäksi pelin välinäytteissä esiintyvä Varricin kuulustelija Cassandra Pentaghast, jolle pelin tarinaa ikään kuin kerrotaan, on nainen. Pelissä on useita naishahmoja myös pienemmissä sivuosissa. Kaikki pelin keskeiset naishahmot ovat Isabelaa lukuun ottamatta valkoihoisia. Pelaaja voi kuitenkin tehdä pelin päähahmosta tummaihoisen, jolloin myös hahmon perheenjäsenet ovat tummaihoisia.

Valitsin Dragon Age II:n tähän lähempään tarkasteluun, koska siinä naishahmot ovat poikkeuksellisen näkyvässä osassa ja pelaajan valinnoista riippuen jopa valtaosa pelin keskeisistä hahmoista voi olla naisia. Keskityinkin tässä erityisesti siihen, miten pelaajan valinnat vaikuttavat naishahmojen näkyvyyteen ja hahmojen välisiin suhteisiin.

4.4.2 Ystävyyttä, romansseja ja ristiriitoja

Läsnäoloteeman kannalta tarkasteltuna pelissä on sekä nimettyjä että pelattavia hahmoja, jotka toimivat pelaajan puolella ja häntä vastaan. Pelattavia hahmoja ovat pelaajaryhmän naiset Aveline, Bethany (vain pelin alussa), Isabel ja Merrill. Yhdelläkään heistä ei tosin ole pakko pelata joitakin sivutehtäviä lukuun ottamatta, mutta pelaaja saa valita heidät mukaan tiimiinsä aina halutessaan. Pelin pääantagonisti Meredith on nainen ja pelin päähahmoksi voi valita naisen.

Taustoiltaan pelin naishahmot sijoittuvat pääosin muutamaaan luokkaan. Useimmat heistä ovat sotilaita, sotilaskomentajia (Aveline ja Meredith) ja maageja (esimerkiksi Bethany ja Merrill). Isabel on taustaltaan merirosvo ja paikallisen kirkon johtaja Elthina

on taustaltaan pappi. Lisäksi pelissä esiintyy naishahmoja majatalon työntekijöinä, prostituoituina ja kauppiaina. Peli on poikkeuksellinen siinä mielessä, että merkittävä osa sen keskeisistä, näkyvistä ja valtaapitävistä hahmoista on naisia. Sen lisäksi, että Hawken perheenjäsenistä kaksi on naisia (Hawken äiti ja sisar) ja Hawken kumppaneista puolet on naisia, pelissä on naishahmot keskeisimpinä sotajoukkojen komentajina (Meredith temppeiritarien komentajana ja Aveline kaartin kapteenina) sekä papiston johtajana. Pelin keskeisistä valtaapitävistä vain kaupungin varakreivi on mies. Myös kaupungin maagijohtaja on mieshahmo, mutta maagit toimivat pelissä temppeiritareiden alaisuudessa.

Pelin naishahmojen roolit ovat luokitteluni perusteella tasapainoisesti ihmissuhteisiin ja toimintaan liittyviä rooleja. Ihmissuhteisiin liittyviä rooleja pelissä ovat ystävä, vaimo, sisar, äiti ja tytär. Lisäksi pelissä on mahdollisuus naisten romansseille ja rakastajan roolille, mikä tarkoittaa, että kaikki aineistoni peleistä löytämäni naishahmojen ihmissuhteisiin liittyvät roolit ovat mahdollisesti läsnä pelissä. Naishahmojen toimintaan liittyviä rooleja pelissä ovat johtaja, avustaja, antagonist, pelastettava ja uhri. Mikäli pelaaja valitsee pelin päähahmoksi naisen, mukaan tulevat myös pelastajan ja sankarin roolit. Tällöin naishahmojen rooleista jäisi uupumaan koko aineistoni naishahmojen toimintarooleihin suhteutettuna vain asiantuntijan rooli, jota pelissä ei annettu mieshahmoillekaan.

Dragon Age II:ssa naishahmot osallistuvat kaikkeen pelin toimintaan ja taistelevat sekä pelaajan puolella että häntä vastaan. Naishahmoilla on myös pelissä omia tavoitteita, jotka ohjaavat heidän toimintaansa. Esimerkiksi pelin pääantagonisti temppeiritarikomentaja Meredith haluaa suojella Kirkwallin asukkaita maageilta, verimaagi Merrill pyrkii korjaamaan haltiaklaaninsa historiaan liittyvän demonipeilin, ja laivansa menettänyt merirosvokapteeni Isabel haikailee takaisin merille. Päähahmon tavoitteet ovat pitkälti pelaajan määriteltävissä ja ne voivat olla ristiriidassa kumppanilahmojen tavoitteiden kanssa, mikä voi johtaa hahmojen riitaantumiseen ja ryhmän jäsenten lähtöön pelaajan joukoista.

Kaikki pelin keskeiset naishahmot puhuvat ja he puhuvat sekä mies- että naishahmoille.

Heistä myös puhutaan, ja puhe keskittyy enimmäkseen hahmojen luonteeseen ja tekemiseen. Pelissä on myös naishahmoja seksualisoivaa puhetta, mutta yllättäen osa siitä on sävyltään merkittävän positiivista. Esimerkiksi Isabela ja Aveline keskustelevat keskenään muutamaa otteeseen seksuaalisista kokemuksistaan ja itsensä arvostamisesta. Tällainen keskustelu naishahmojen seksuaalisuudesta poikkesi muista aineistoni peleistä, joissa aiheesta puhuttiin naishahmojen seksuaalisuuden objektivisoinnin kautta sen sijaan, että naiset olisi esitetty oman seksuaalisuutensa subjekteina. Tämän vuoksi tarkasteltaessa naishahmojen seksualisointia peleissä olisi syytä nostaa esille kysymys myös siitä, minkä luonteista tuo seksualisointi on: naishahmon kuvaaminen seksuaalisena ei vielä itsessään tee hänestä objektia.

Kaikki pelaajaryhmän naishahmot ovat pelaajalle potentiaalisia romanssin kohteita pelaajahahmon sukupuolesta riippumatta. Sama pätee myös mieshahmoihin kääpiö Varricia lukuun ottamatta. Naishahmot eivät kuitenkaan flirttaile pelaajahahmolle oma-aloitteisesti Isabelaa lukuun ottamatta. Isabela on myös naishahmoista ainoa jota kuvataan seksualisoivasti, yleensä keskittämällä kamera hahmon rintoihin tai takapuoleen. Yleisesti ottaen pelin naishahmojen fyysistä feminiinisyyttä ei juuri korosteta sitä lukuun ottamatta, että joillakin hahmoilla on ihonmyötäiset, rintoja korostavat asut. Naissotilaat ovat kuitenkin poikkeuksetta pukeutuneet asianmukaisiin haarniskoihin. Naishahmot eivät myöskään käyttäydy stereotyyppisen feminiinisesti.

4.4.3 Moninaisia fantasioita

Dragon Age II:ssa hahmojen väliset suhteet ja vuorovaikutus ovat hyvin keskeisessä osassa. Pelin päähahmo Hawke esiintyy perheensä suojelijana: ensin hän saattaa perheensä sodan keskeltä pakolaisina Kirkwalliin, sitten hän tekee muutaman vuoden ajan orjatyötä saadakseen perheelle pääsyn kaupunkiin. Tämän jälkeen hän elättää perheensä ja tekee parhaansa pitääkseen sen kaikki jäsenet turvassa. Toinen Hawken sisaruksista kuolee matkalla Fereldenistä Kirkwalliin, mikä korostaa hahmon halua suojella muita perheenjäseniään. Hawke ei kuitenkaan onnistu siinä, sillä pelin aikana hänen toinen sisaruksensa otetaan häneltä pois ja hänen äitinsä kaapataan ja tapetaan.

Myös Hawken ja hänen kumppaneidensa väliset suhteet ovat pelissä keskeisessä osassa. Pelissä on kuusi hahmoa, jotka Hawke tapaa ja voi halutessaan pyytää heidät liittymään joukkoonsa. Kolme heistä on naisia ja kolme miehiä. Jokaisella kumppanihakmolla on oma luonteensa ja omat tavoitteensa, jotka motivoivat heidän toimintaansa. Toisinaan nuo tavoitteet voivat olla ristiriidassa pelaajan tai muiden hahmojen tavoitteiden kanssa, jolloin pelaaja joutuu tekemään vaikeita valintoja. Kunkin kumppanihakmon ja pelaajahahmon välillä on suhde, jota pelaaja voi kehittää joko ystävyyden tai keskinäisen kamppailun suuntaan. Suhteen kehittymiseen vaikuttaa pelaajahahmon ja kumppanihakmon väliset keskustelut ja pelaajahahmon toiminta kumppanihakmon läsnäollessa. Lisäksi pelaajahahmo voi antaa kumppanihakmoille lahjoja ja kuhunkin kumppanihakmoon liittyy omat sivujuonensa, joissa pelaaja voi edetä. Kaikki kumppanihakmot kääpiöhahmo Varricia lukuun ottamatta ovat myös pelaajahahmolle potentiaalisia romanssikohteita tämän sukupuolesta riippumatta. Jos Hawke suututtaa kumppanihakmon, tämä voi lähteä. Lisäksi kumppanihakmo voi teoillaan suututtaa Hawken, jolloin pelaaja voi pyytää tätä lähtemään. Hahmojen välille tulee toisinaan riitoja, joista hahmot voivat päästä yli myös pyytämällä anteeksi ja sopimalla. Näin sekä hahmot että hahmojen väliset suhteet rakentuvat eri tavoin pelaajan valinnoista riippuen.

Mielenkiintoista pelin hahmojen välisissä suhteissa on se, että myös kumppanihakmojen välillä on pelaajahahmosta riippumattomia suhteita. Kumppanihakmot pitävät tai eivät pidä toisistaan ja tapaavat toisiaan silloinkin kun pelaajahahmo ei ole paikalla. Pelin aikana pelaajahahmo kulkee yleensä neljän hengen ryhmässä, johon pelaaja saa valita Hawken lisäksi kolme muuta hahmoa halunsa mukaan. Muut hahmot käyvät usein keskenään keskusteluja ryhmän kulkiessa ympäriinsä pelissä. Hawke joutuu pelin aikana myös tilanteisiin, joissa hän joutuu valitsemaan puolensa kahden kumppanihakmon väliltä. Mikäli Hawkella on romansseja useamman kuin yhden kumppanihakmon kanssa, kumppanihakmot voivat myös riitaantua paitsi keskenään myös Hawken kanssa.

Myös Hawken hahmoa rakennetaan hänen vuorovaikutuksessaan muiden hahmojen kanssa: useimmissa keskusteluissa pelaaja saa valita kolmesta eri vaihtoehdosta, jotka

ovat diplomaattinen tai avulias, sarkastinen tai hurmaava, ja aggressiivinen tai suorasukainen. Mitä useammin pelaaja valitsee tietynlaisen vaihtoehdon, sitä enemmän Hawke alkaa käyttäytyä tuon vaihtoehdon kuvauksen mukaiseksi muissakin tilanteissa. Toisin sanoen, Hawkesta tulee luonteeltaan sellainen. Hahmon luonne vaikuttaa myös siihen, miten muut hahmot häneen suhtautuvat ja millaisia keskustelu- ja toimintavaihtoehtoja hänelle ylipäätään tarjotaan.

Ehkä yllättävästi Hawken sukupuoliavalinta ei vaikuta peliin juuri millään tavalla. Mies- ja nais-Hawke voivat olla taistelutavoiltaan, luonteeltaan ja ihmissuhteiltaan täysin samanlaisia ja tehdä täsmälleen samat valinnat pelissä. Mies-Hawken valitseminen poistaa pelistä ainoastaan mahdollisuuden naishahmojen välisiin romansseihin, kuten nais-Hawken valitseminen tekee mieshahmojen välisille romansseille. Nais-Hawken valitseminen mahdollistaa pelin läpipelaamisen lähes täysin niin, että pelaajahahmon ryhmässä on aina vain pelkkiä naishahmoja (kuva 19).



Kuva 19: Dragon Age II:ssa (Electronic Arts 2011) pelaajalla on mahdollisuus valita ryhmäänsä vain naishahmoja. Hahmot vasemmalta oikealle: kaartin kapteeni Aveline, verimaagi Merrill, päähahmo Hawke ja merirosvokapteeni Isabel.

Koska pelin keskeisimmistä hahmoista niin monet ovat naisia, pelaajalla on tällöin mahdollisuus saada harvinainen pelikokemus, jossa sekä pelin keskeisimmät liittolaiset että vastustajat ovat naishahmoja. Myös mies-Hawken pelaajalla on mahdollisuus

pelata lähes koko peli niin, että hänen ryhmässään on vain pelkkiä mieshahmoja, mutta pelin pääantagonisti ja muutamat muut keskeiset hahmot ovat naisia, joten peliä ei ole mahdollista kääntää yhtä mieshahmokeskeiseksi kuin naishahmokeskeiseksi.

Pelaajasubjekti rakentuu Dragon Age II:n kohdalla pelaajahahmo Hawken kautta. Hawke ei ole pelaajalle valmiina annettu samastumiskohde, vaan pelaaja saa vaikuttaa hahmon ulkonäköön, luonteeseen, toimintaan ja suhteisiin muihin hahmoihin. Pelaaja voi tehdä protagonististaan naisen tai miehen, tumman tai vaalean, homo- tai heteroseksuaalin, idealistin tai itsekeskeisen, ja paljon muuta näiden vaihtoehtojen välimaastosta. Peli ei juuri viesti siitä, millainen päähahmon tai pelaajan sen takana pitäisi olla, eikä se kohtele pelaajaa eri tavoin tämän hahmon sukupuolesta riippuen. Näin ollen pelin luoman fantasian rajat ovat löyhät ja pelaajasubjektilla on tilaa rakentua monenlaiseksi (de Lauretis 1984, 137). Tämä mahdollistaa myös sen, että toisin kuin muissa tässä luvuissa käsittelemissäni peleissä, Dragon Age II:n tarina ja päähahmo ja hahmojen väliset suhteet voivat rakentua joka pelikerralla eri tavoin vaikka pelaaja pysyisi samana. Yksi pelaaja voi siis kokea pelissä monia erilaisia fantasioita.

4.5 Hahmorakenteet pelaajasubjektin määrittäjinä

Tässä luvussa olen tarkastellut lähemmin neljää aineistoni peliä, joissa naishahmot ja pelaajasubjekti rakentuvat eri tavoin. Edellisessä luvussa tein aineistoni peleille tekemääni sisällönanalyysiin pohjautuvan havainnon siitä, että kuten Teresa de Lauretisin kuvaama elokuvan fantasia (Koivunen 2006, 82), myös digitaaliset pelit asemoivat pelaajaa suhteessa pelin kuviin, ääniin ja kerrontaan kun pelaaja on vuorovaikutuksessa pelin elementtien kanssa ja rakentavat näin pelaajasubjektia. Esitin myös, että pelin hahmot toimivat tämän vuorovaikutuksen välikappaleina ja osapuolina ja että sekä pelin hahmot että pelaajasubjekti rakentuvat ensisijaisesti hahmojen välisessä sekä hahmojen ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa. Sisällönanalyysissä esiin nostamistani hahmonrakennusteemoista erityisesti naishahmojen toiminta- ja ihmissuhderoolit, puhe ja sukupuolittaminen osallistuivat havaintojeni mukaan myös pelaajasubjektin rakentamiseen ja sukupuolittamiseen.

Tässä luvussa neljälle aineistoni pelille tekemäni sisällönanalyysiin pohjautuva lähempi tarkastelu tuki edellisessä luvussa tekemiäni alustavia löydöksiä naishahmojen ja pelaajasubjektin rakentumisesta, mutta auttoi tekemään myös uusia huomioita molemmista. Portal 2:ssa päähahmo Chell on kokonaan äänetön ja enimmäkseen myös näkymätön, mutta hahmo rakentuu ja on vuorovaikutuksessa muiden pelin hahmojen kanssa toimintansa kautta. Koska pelaaja näkee pelin Chellin silmien kautta ja hallitsee hahmon toimintaa täysin, Chell on tarkoitettu pelaajan ensisijaiseksi samastumiskohteeksi ja vuorovaikutuksen välineeksi. Hahmon luonne ja toiminnan motivaatiot ovat kuitenkin täysin pelaajan kuviteltavissa, joten pelaajasubjektia ei pakoteta tietynlaiseen muottiin. Vaikka Chell on nainen, hahmoa tai pelaajasubjektia ei pelissä sukupuoliteta lukuun ottamatta lyhyitä hahmosta portaalien kautta nähtäviä vilauksia.

Final Fantasy XIII:ssä naishahmojen väliset suhteet ovat pelin tarinan keskiössä ja naishahmot kuljettavat teoillaan pelin tarinaa eteenpäin. Pelissä on kuusi pelattavaa hahmoa, joista puolet on naisia. Pelissä ei ole yhtä pysyvää pelaajan samastumiskohteeksi tarkoitettua hahmoa, vaan pelaaja seuraa pelin tarinaa milloin minkäkin hahmon näkökulmasta. Pelaaja ei myöskään voi vaikuttaa hahmoihin, heidän tekemiin valintoihinsa tai heidän toimintaansa. Tämän vuoksi pelaaja jää ikään kuin ulkopuoliseksi tarkkailijaksi, joka seuraa tapahtumia läheltä, mutta ei ole niissä itse osallisena. Tämän vuoksi peli ei myöskään määritä pelaajasubjektin rajoja tiukasti, vaikka pitääkin tämän etäällä.

Batman: Arkham Cityssä kaikki pelin naishahmot rakentuvat mieshahmojen varaan ja ovat olemassa vain mieshahmoja ja heteromieheksi oletettua pelaajaa varten. Peli asettaa muihin tässä luvussa esittelemiini peleihin verrattuna pelaajasubjektin rajat hyvin tiukalle, eikä pelaajalla ole mahdollisuutta pelata tai tulkita peliä toisin. Batman: Arkham City edustaakin pelinä eräänlaista pakottavaa valkoisen heteromiehen voimafantasiaa.

Viimeinen tässä luvussa käsittelemistäni peleistä oli Dragon Age II, jossa naishahmot ovat poikkeuksellisen näkyvissä, vahvoissa ja valtaapitävissä rooleissa. Koska useat

pelin keskeisistä hahmoista pääantagonisti mukaan lukien ovat naisia ja pelaajalla on mahdollisuus valita pelin päähahmoksi nainen ja tämän kumppaneiksi pelkästään naisia, peli on mahdollista kokea poikkeuksellisen naisvoittoisena. Pelille on erityistä myös hahmojen väliset syvät ja moniulotteiset ihmissuhteet, joita rakennetaan myös päähahmosta riippumatta. Muut hahmot eivät ole olemassa vain pelaajahahmoa varten, vaan heillä on omia pelaajahahmosta riippumattomia ja välillä pelaajahahmon kanssa ristiriitaisiakin tavoitteita. Dragon Age II tarjoaa tässä luvussa esittelemistäni peleistä pelaajalle laajimman mahdollisuuden vaikuttaa omaan hahmoonsa, tämän toimintaan ja suhteisiin muihin hahmoihin. Tämän vuoksi peli tarjoaa pelaajalle Portal 2:n Chelliä läheisemmän samastumiskohteen, sillä sen lisäksi, että pelaaja kokee pelin tarinan hahmonsa kautta, hän pystyy myös toteuttamaan laajemmin sitä mitä haluaa hahmon olevan. Dragon Age II siis tarjoaa tässä luvussa esitellyistä peleistä pelaajalle parhaan mahdollisuuden rakentaa itse pelin fantasiaa, omaa hahmoaan ja sitä kautta myös omaa pelaajasubjektuitaan.

5. Lopuksi: hahmonrakennusteemat ja vuorovaikutus analyysin ytimessä

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut digitaalisten pelien naishahmoesityksiä ja niiden tutkimusta tavoitteenani kehittää sisällönanalyysiin pohjautuva metodologinen malli, jonka avulla voidaan analysoida hahmoesitysten rakentumista. Muotoilin tämän tavoitteen työni johdantoluvussa päätutkimuskysymykseksi ”Mitä sisällönanalyysin avulla voidaan kertoa digitaalisten pelien naishahmoesitysten rakentumisesta?” ja totesin kysymyksen sisältävän kaksi painopistettä, joista ensimmäinen on metodologinen ja toinen sisällöllinen. Teen tässä loppuluvussa ensin yhteenvedon tutkimukseni etenemisestä ja päätutkimuskysymyksen molempiin painopisteisiin liittyvistä tutkimustuloksistani. Samalla kuvaan tutkimusprosessiini sisältyneitä keskeisiä haasteita ja onnistumisia. Luvun lopussa nostan esille työni tuloksiin kytkeytyviä kehitys- ja jatkotutkimusmahdollisuuksia.

Etenin tutkielmassani systemaattisesti lähtemällä liikkeelle työni teoreettisen viitekehyksen muotoilusta määrittelemällä työni keskeisimmät käsitteet. Työni teoreettinen viitekehys pohjautui Teresa de Lauretisin (2004, 37) sukupuoliteknologian käsitteeseen, eli käsitykseen fiktiosta sukupuolta tuottavana teknologiana, joka sekä rakentaa että esittää kuvaa sukupuolesta ja vaikuttaa näin fiktiota kuluttaviin ihmisiin. Toinen keskeinen de Lauretisin (2004, 140; 1984, 137) ajatteluun paikantuva käsite työssäni oli fantasia, jota käytin kuvaamaan tilaa, jossa pelaajasubjekti rakentuu pelikokemuksessa osittain pelin asemoimana ja suhteessa pelin hahmoihin. Samassa yhteydessä käytin pelimaailman käsitettä kuvaamaan sitä luonteeltaan fantastista tilaa, jossa pelaaja pelin kokee. Neljäs työni keskeisimmistä käsitteistä oli representaatio, jota käytin kuvaamaan, miten digitaalisten pelien naishahmoesitykset toimivat samanaikaisesti naiseuden esittäjinä ja rakentajina (de Lauretis 2004, 38–42). Viides käsitteistä oli hahmorakenne, jolla viittasin kaikkiin niihin elementteihin, jotka välittävät kuvan digitaalisen pelin hahmosta pelaajalle. Hahmorakenteiden käsittelyssä nojasin myös kirjallisuudentutkija Shlomith Rimmon-Kenanin (1983, 59–67) määritelmiin hahmojen suorasta määrittelystä ja epäsuorasta esittämisestä.

Teoreettisen viitekehyksen ja keskeisten käsitteiden määrittelyn jälkeen siirsin

huomioni sisällönanalyysiin menetelmällisenä työkaluna esitellen ensin sen erilaisia määritelmiä ja menetelmän mahdollisia etuja ja heikkouksia teoreettisella tasolla. Tämä vaihe työssäni liittyi päätutkimuskysymyksen menetelmälliseen painopisteeseen ja ensimmäiseen alatutkimuskysymykseeni siitä, millaisia erityispiirteitä ja haasteita liittyy sisällönanalyysin soveltamiseen digitaalisiin peliaineistoihin. Totesin, että sisällönanalyysin erilaisia määritelmiä (Pietilä 1976; Tuomi & Sarajarvi 2002) yhdistää aineiston käsittelytapa, jossa aineisto saatetaan tekstimuotoon ja sen tutkimuskysymyksen kannalta olennaiset sisällöt luokitellaan systemaattisesti. Menetelmä tarjoaa liikkumavaraa tutkimuksen aineisto- ja teorialähtöisyyden sekä laadullisen ja määrällisen luonteen välillä. Sisällönanalyysin vahvuudet ja heikkoudet tutkimusmenetelmänä liittyvät sen monipuolisuuteen – toisin sanoen suureen määrään tutkijan tehtäväksi jääviä valintoja. Tämän vuoksi totesin sisällönanalyysin soveltamisessa olennaiseksi sen, että sitä käyttävä tutkija reflektoi tekemiensä menetelmällisten valintojen mahdollisia vaikutuksia tutkimustuloksiin ja perustelee ne.

Esittelin myös joitakin varhaisempia digitaalisten pelien naishahmoesityksistä tehtyjä sisällönanalyysitutkimuksia (Dietz 1998; Jansz & Martis 2003; Hitchens 2011; Grimes 2003) kiinnittäen erityisesti huomiota siihen, millaisia ratkaisuja niissä oli tehty aineiston rajauksen ja käsittelytapojen sekä analyysikysymysten suhteen. Tämä oli jatkoa päätutkimuskysymyksen menetelmälliselle painopisteelle ja vastasi toiseen alatutkimuskysymykseeni siitä, millaisia sisällönanalyysitutkimuksia digitaalisten pelien naishahmoesityksistä on tehty. Varhaisempien tutkimusten (ibid.) välillä oli vaihtelua niin aineiston laajuudessa, valintaperusteissa ja käsittelyssä kuin sisällönanalyysikysymyksissäkin.

Omassa sisällönanalyysissäni tekemiäni ratkaisujen keskeisimmät erot varhaisempiin tutkimuksiin liittyivät sisällönanalyysikysymyksiin ja aineiston käsittelyyn. Varhaisemmissa tutkimuksissa käsitellyistä kysymyksistä jätin oman sisällönanalyysini ulkopuolelle kysymyksen hahmojen etnisyydestä (Jansz & Martis 2003; Hitchens 2011) ja käsittelin kokonaan uutena kysymyksenä naishahmojen puhetta ja hahmoihin kohdistuvaa puhetta. Uutena menetelmällisenä ratkaisuna hyödynsin omassa tutkimuksessani aineiston käsittelyn tukena myös pelivideoita ja pelien wikisivustoja.

Puheen käsittely hahmonrakentumiselementtinä sekä fanien tuottamien pelivideoiden ja -wikisivustojen hyödyntäminen sisällönanalyysitutkimuksen aineistonkäsittelyssä olivat osa työni uusia kontribuutioita digitaalisten peliaineistojen ja erityisesti niiden hahmoesitysten tutkimukseen. Lisäksi esittelemistäni aiemmista tutkimuksista poiketen sisällönanalyysini luokat eivät olleet ennalta lukittuja, vaan analyysipohjani muuttui aineistonkäsittelyprosessin aikana tekemiäni havaintojen perusteella.

Esiteltyäni varhaisempia naishahmoista tehtyjä sisällönanalyysitutkimuksia ja niistä tekemiäni havaintoja siirryin kuvaamaan oman sisällönanalyysini aineistonvalinta- ja käsittelyprosesseja sekä löydöksiä. Tämä vaihe työssäni sisälsi päätutkimuskysymykseni molemmat painopisteet, sillä käsitelin siinä kolmatta alatutkimuskysymystäni siitä, miten ja millaisista elementeistä digitaalisten pelien naishahmoesitykset rakentuvat aineistossani, ja jatkoin samalla myös sisällönanalyysin soveltamiseen liittyvän kysymyksen tarkastelua oman sisällönanalyysini kautta. Kuvasin sisällönanalyysin yhteydessä, miten sisällönanalyysikysymykseni jalostuivat aineistonkäsittelyprosessin edetessä lopullisiksi versioikseen ja miten määrittelin niiden pohjalta viisi teemaa, joiden kautta (nais)hahmojen rakentumista digitaalisissa peleissä voidaan tarkastella: 1. läsnäolo, 2. tausta ja rooli, 3. osallistuminen ja tavoitteet, 4. puhe ja 5. sukupuolittaminen.

Sisällönanalyysini osoitti, että naishahmojen läsnäolo digitaalisissa peleissä vaikuttaa yleistyneen puolentoista vuosikymmenen takaiseen tilanteeseen (Dietz 1998) nähden, mutta pelien naissankarit ovat yhä harvinaisia. Toisaalta vaikka pelattavat naishahmot ja erityisesti pelit, joissa päähahmo oli väistämättä nainen, olivat aineistossani melko harvinaisia, pelaajalle tarjottiin yhtä monen pelin kohdalla mahdollisuus valita päähahmon sukupuoli. Sisällönanalyysi kertoi myös, että naishahmoilla oli aineistoni peleissä useimmiten perinteisesti miehiseksi mielletty tausta: useimmat naishahmojen taustoista liittyivät turvallisuuden ylläpitämiseen tai sen vaarantamiseen. Naishahmojen taustojen ja roolien tarkastelu osoitti, että vaikka aineistoni peleissä oli naishahmoja valta-asemissa ja asiantuntijoina, oli harvinaista että naishahmoja esitettiin käyttämässä valtaa tai osoittamassa asiantuntijuutta. Kuten Dietzin (ibid.) tutkimuksessa puolitoista vuosikymmentä sitten, yleisimmät toimintaroolit myös

minun aineistoni naishahmoille olivat pelastettava, uhri ja avustaja. Naishahmot eivät kuitenkaan olleet aineistoni peleissä pelkkiä sivustaseuraaajia, vaan osallistuiivat toimintaan valtaosassa peleistä. Yli puolessa aineistoni peleistä naishahmojen toiminnan taustalla olivat heidän omat, muista hahmoista riippumattomat tavoitteensa. Toisaalta yhtä monessa pelissä naishahmojen toiminnalla ei ollut minkäänlaista vaikutusta pelin juonen etenemiseen, mikä teki heistä noissa peleissä lopulta vain statistoja.

Aineistoni pelien naishahmot puhuivat yhtä lukuun ottamatta kaikissa peleissä, mutta vain viidessä pelissä käytiin naishahmojen välisiä keskusteluja, joiden aihe oli jokin muu kuin pelin miespäähahmo. Naishahmoista puolestaan puhuttiin yhdessätoista aineistoni peleistä, mutta vain kolmessa pelissä puhe koski sitä mitä hahmot tekevät hahmon seksuaalisoinnin, vähättelyn tai ulkonäön arvioinnin sijaan. Naishahmoja sukupuolitettiin aineistoni peleissä esittämällä heidät potentiaalisina romanttisen ja seksuaalisen kiinnostuksen kohteena pelin (mies)päähahmolle ja sitä kautta myös (mies)pelaajalle. Lisäksi joissakin peleissä naishahmoja sukupuolitettiin käytöksen tasolla esittämällä heidät esimerkiksi korostetun empaattisina tai hätääntyneinä – toisin sanoen stereotyyppisen naisellisesti käyttäytyvinä. Naishahmoja esitettiin mieshahmoja useammin näyttämässä tunteitaan, ja joissakin tilanteissa naishahmot vaikuttivat toimivan eräänlaisina tunnepeileinä pelin mieshahmoille ja niiden kautta pelaajalle.

Sisällönanalyysini keskeisimmät tulokset kiteytyvät paitsi analyysin tarjoamiin määrällisiin ja laadullisiin tuloksiin naishahmoesitysten eri piirteistä aineistoni peleissä myös sen pohjalta määrittelemääni viiden teeman malliin, jonka kautta hahmojen rakentumista voidaan tarkastella. Lisäksi yksi keskeinen löydökseni oli analyysin pohjalta tekemäni havainto siitä, että hahmojen rakentuminen paikantuu hahmojen väliseen sekä hahmon ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen, jossa myös pelaajasubjekti rakentuu.

Tehtyäni sisällönanalyysin koko peliaineistolle syvensin sen yhteydessä tekemiäni löydöksiä tarkastelemalla lähemmin neljää peliä, joissa naishahmot ja pelaajasubjekti

rakentuvat eri tavoin. Päädyin tähän ratkaisuun myös vastatakseni sisällönanalyysia kohtaan esitettyyn kritiikkiin, jonka mukaan menetelmässä aineiston analyysi jätetään usein ikään kuin kesken eikä aineistolle tehdyn luokittelun tuloksia analysoida (Tuomi & Sarajärvi 2002, 105). Neljän pelin lähempi tarkastelu vahvisti koko aineistolle tekemäni sisällönanalyysin tuloksia, mutta tarjosi myös näkymän siihen, miten aineistoni yksittäiset pelit suhteutuivat koko aineistosta saatuihin tuloksiin ja miten olin yksittäisiä pelejä lukenut ja luokitellut sisällönanalyysia varten. Näin ollen jatkoin myös tässä vaiheessa sisällönanalyysin soveltamiseen ja naishahmoesitysten rakentumiseen liittyvien alatutkimuskysymysten käsittelyä. Halusin kiinnittää erityistä huomiota koko aineiston sisällönanalyysin yhteydessä tekemääni huomioon siitä, miten sekä hahmot että pelaajasubjekti rakentuvat ensisijaisesti hahmojen välisessä sekä hahmojen ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa, ja lähestyin tätä mekaniikkaa Teresa de Lauretis (2004, 140) muotoileman fantasian käsitteen kautta. Tämä liittyi päätutkimuskysymykseni sisällölliseen painopisteeseen ja neljänteen alatutkimuskysymykseeni siitä, miten pelaajasubjekti rakentuu suhteessa pelin hahmoihin.

Tärkeimmät pelaajasubjektin rakentumiseen liittyvät tulokseni ovat havaintoni siitä, että sisällönanalyysin yhteydessä määrittelemistäni hahmonrakennusteemoista erityisesti hahmojen toiminta- ja ihmissuhderoolit, puhe ja sukupuolittaminen osallistuvat myös pelaajasubjektin rakentamiseen ja sukupuolittamiseen. Yllätyksettömästi havaitsin myös, että mitä vähemmän pelaajalla on vaikutusvaltaa hahmonsä sekä tämän toiminnan ja vuorovaikutuksen suhteen sitä tiukemmat rajat peli asettaa myös pelikokemuksen muodostamalle fantasialle ja siinä rakentuvalle pelaajasubjektille.

Yhteenvedona tässä tutkielmassa tekemistäni löydöksistä voidaan todeta, että sisällönanalyysilla on vielä paljon tarjottavaa digitaalisten pelien hahmoesityksiä tarkasteleville tutkimuksille, mutta myös metodia itsessään on syytä analysoida ja kehittää. On myös tärkeää, ettei hahmoesitysten tulkinta jää ainoastaan hahmojen ulkoisten ja helposti nähtävien piirteiden vertailun tasolle, vaan analyysi kohdistetaan myös siihen, miten hahmot toimivat itse peleissä. Muotoilin tässä tutkielmassa työn

päätavoitteen mukaisesti metodologiseksi työkaluksi soveltuvan analyysimallin, jonka avulla naishahmojen esittämistä ja rakentumista digitaalisissa peleissä voidaan tarkastella. Malli kattaa paitsi sisällönanalyysin pohjalta määrittelemäni viiden hahmonrakennusteeman myös hahmojen ja pelaajasubjektin rakentumisen paikantamisen hahmojen väliseen sekä hahmojen ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen. Mallia on mahdollista kehittää edelleen ja soveltaa digitaalisten pelien hahmoesitysten ja -rakenteiden tarkasteluun myös laajemmin.

Hahmonrakennusteemat auttavat hahmottamaan, miten vahvasti naiset ovat läsnä peleissä, millaisiin taustoihin heidät sijoitetaan, miten he asemoituvat ihmissuhteisiin liittyvien rooliensa kautta muihin hahmoihin ja millaisissa rooleissa heidät esitetään toimimassa. Lisäksi ne kertovat, millä tavoin naishahmot osallistuvat pelin toimintaan ja onko heidän toimintansa heidän itsensä vai muiden hahmojen motivoimaa, puhuvatko he ja onko heidän puheensa kohdistettu muillekin kuin mieshahmoille, puhutaanko heistä ja mitä tuo puhe kertoo suhtautumisesta heihin, ja millä tavoin ja missä määrin naishahmoja rakennetaan sukupuolittuneina ja seksualisoituina hahmoina. Teemoista jäävät uupumaan tärkeät kysymykset muista hahmojen välisistä eroista, kuten etnisyydestä ja luokasta, eikä niissä käsitellä eksplisiittisesti hahmojen välisiä valta-asetelmia. Ainakin tältä osin mallissa on siis kehittämisen varaa, mutta uskon sen olevan jo tällaisenaan hyödyllinen työkalu hahmojen rakentumisen tarkasteluun. Naishahmojen lisäksi sen avulla voidaan tarkastella myös muita hahmoryhmiä, ja esimerkiksi mieshahmoesitysten rakentuminen ja niiden vertailu naishahmoesityksiin olisi varmasti antoisa jatkotutkimusmahdollisuus. Työhöni pohjautuvia muita jatkotutkimusaiheita ovat esimerkiksi pelien hahmoesityksistä tekemieni havaintojen heijastaminen laajempaan peli- ja viihdekulttuurin kontekstiin ja kuvastoihin.

Hahmoesityksiä ja niiden rakentumista tarkasteltaessa tutkimuskysymysten tulisi pureutua paitsi itse hahmoihin, myös hahmojen väliseen ja hahmojen ja pelaajan väliseen vuorovaikutukseen, jossa tuo rakentuminen tapahtuu. Hahmojen välillä tapahtuva sanallinen ja sanaton kommunikaatio, sen suunta ja mahdollinen puute voi kertoa paljon siitä, miten hahmot asemoituvat suhteessa toisiinsa ja millaisia suhteita heidän välilleen rakennetaan. Samoin on syytä tarkastella sitä, millainen suhde pelaajan

ja hahmojen välille rakentuu ja miten ja millaista pelaajasubjektia peli rakentaa tai olettaa. Mikäli pelien sukupuolittuneiden hahmoesitysten tutkimuksen taustalla on tavoite paljastaa ja purkaa niihin liittyviä hierarkisoivia ja poissulkevia rakenteita, voi pelaajasubjektin rakentuminen suhteessa hahmoihin olla jopa ensisijainen kysymys. Kysymyksestä tulee yhä ajankohtaisempi sitä mukaa kun naisten joukko digitaalisten pelien kuluttajaryhmänä kasvaa (Suoninen 2013, 37). Pelejä tekevät ehkä vielä enimmäkseen miehet miehille, mutta ehkä jo pian koittaa aika, jolloin sankarihahmon taakse ei oleteta miespelaajaa.

Lähteet

Kaikkien verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 24.7.2013

Aineisto

Primaariaineistoni pelit

Assassin's Creed: Revelations. Ubisoft 2011.

Batman: Arkham City. Warner Bros. Interactive Entertainment 2011.

Battlefield 3. Electronic Arts 2011.

Call of Duty: Modern Warfare 3. Activision 2011.

Dragon Age II. Electronic Arts 2011.

Fallout: New Vegas. Bethesda Softworks 2010.

Final Fantasy XIII. Square Enix 2010.

Gears of War 3. Microsoft Studios 2011.

Halo: Reach. Microsoft Game Studios 2010.

L.A. Noire. Rockstar Games 2011.

Mass Effect 2. Electronic Arts 2010.

Mortal Combat 2011. Warner Bros. Interactive Entertainment 2011.

Portal 2. Valve Corporation 2011.

Red Dead Redemption. Rockstar Games 2010.

Starcraft II: Wings of Liberty. Blizzard Entertainment 2010.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks 2011.

Muut pelit

Hitman: Absolution. Square Enix 2012.

Portal. Valve Corporation 2007.

The Longest Journey. Funcom 1999.

Tomb Raider. Square Enix 2013.

Tomb Raider. Eidos Interactive 1996.

Primaariaineistoni pelien wikisivustot

Assassin's Creed Wiki – Assassin's Creed: Revelations:

http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed:_Revelations.

Batman Wiki – Batman: Arkham City:

http://batman.wikia.com/wiki/Batman:_Arkham_City.

Battlefield Wiki – Battlefield 3: http://battlefield.wikia.com/wiki/Battlefield_3.

Call of Duty Wiki – Call of Duty: Modern Warfare 3:

http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_3.

Dragon Age Wiki – Dragon Age II: http://dragonage.wikia.com/wiki/Dragon_Age_II.

Final Fantasy Wiki – Final Fantasy XIII:

http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_XIII.

Gearspedia – Gears of War 3: http://gearsofwar.wikia.com/wiki/Gears_of_War_3.

Half-Life Wiki – Portal 2: http://half-life.wikia.com/wiki/Portal_2.

Halo Nation – Halo: Reach: http://halo.wikia.com/wiki/Halo%3A_Reach.

L.A. Noire Wiki: http://lanoire.wikia.com/wiki/L.A._Noire_Wiki.

Mass Effect Wiki – Mass Effect 2: http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_2.

Mortal Kombat Wiki – Mortal Kombat (2011 video game):

http://mortalkombat.wikia.com/wiki/Mortal_Kombat_%282011_video_game%29.

Nukapedia Fallout Wiki – Fallout: New Vegas:

http://fallout.wikia.com/wiki/Fallout:_New_Vegas.

Red Dead Wiki: http://reddead.wikia.com/wiki/Portal:Red_Dead_Redemption.

StarCraft Wiki – StarCraft II: Wings of Liberty:

http://starcraft.wikia.com/wiki/StarCraft_II:_Wings_of_Liberty.

Unofficial Elder Scrolls Pages – Skyrim: <http://www.uesp.net/wiki/Skyrim:Skyrim>.

Primaariaineistoni pelien pelivideot

Assassin's Creed Revelations – Story Walkthrough. Assassin's Creed: Revelations -videot

YouTube- palvelussa: <http://youtu.be/pJzJ4jHmX4>.

Batman Arkham City – The Movie. YouTube- palvelussa: http://youtu.be/_GmLf6RVfdA.

Battlefield 3: Walkthrough. Battlefield 3 -videot YouTube- palvelussa:

<http://youtu.be/jrM7eQPXbNs>.

Dragon Age 2. Story. Dragon Age 2 -videot YouTube-palvelussa:

http://youtu.be/M_0LEPQ9WfA.

Fallout New Vegas Story Walkthrough (Yes Man). Fallout: New Vegas -videot YouTube-

palvelussa: http://youtu.be/eqFvP-iKL_g.

Final Fantasy XIII (Cutscenes) [PS3]. Final Fantasy XIII -videot YouTube-palvelussa:

<http://youtu.be/cdxVdZHDPaQ>.

Gears of War 3: Campaign. Gears of War 3 -videot YouTube-palvelussa:

<http://youtu.be/stNdslxYzys>.

Halo Reach Campaign Walkthrough. Halo: Reach -videot YouTube-palvelussa:

<http://youtu.be/MPwOSUVU00w>.

LA Noire Walkthrough. L.A. Noire -videot YouTube-palvelussa:

<http://youtu.be/b2gCAEoUy3Q>.

Mass Effect 2. Story. Mass Effect 2 -videot YouTube-palvelussa:

<http://youtu.be/nf7QC0zqos0>.

Modern Warfare 3 Cutscenes. Call of Duty: Modern Warfare 3 -videot YouTube-

palvelussa: <http://youtu.be/ZxeUj3AQ3eU>.

Mortal Kombat 9 (2011): Story Mode Playthrough. Mortal Kombat 2011 -videot

YouTube-palvelussa: <http://youtu.be/v7ITd7CFqWs>.

Portal 2: Walkthrough. Portal 2 -videot YouTube-palvelussa:

<http://youtu.be/43CL70JT4bY>.

Red Dead Redemption Walkthrough. Red Dead Redemption -videot YouTube-

palvelussa: http://youtu.be/dxdljJ81d_M.

Starcraft 2 – Cinematics & Story. StarCraft II: Wings of Liberty -videot YouTube-

palvelussa: <http://youtu.be/wPv4DM7TUjU>.

The Elder Scrolls V: Skyrim – Main Quest Walkthrough. The Elder Scrolls V: Skyrim

-videot YouTube-palvelussa: <http://youtu.be/ed2IfyPNkdw>.

Muut pelivideot

Hitman: Absolution Saints Trailer. Video CGRtrailersin julkaisemana YouTube-

palvelussa: http://youtu.be/QQ_jhw5TuxA.

Tomb Raider – E3 2012 Exclusive Crossroads Trailer. Video Gametrailers.com:n

julkaisemana YouTube-palvelussa: http://youtu.be/ol_-QGlwRqc.

Tilastot

Entertainment Software Association (2012). *2012 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Verkkojulkaisuna osoitteessa http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf.

Entertainment Software Association (2011). *2011 Sales, Demographic and Usage Data. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Verkkojulkaisuna osoitteessa http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2011.pdf.

Sarjakuvat

Bechdel, Alison (2005). *The Rule*. Alkuperäinen vuodelta 1985. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.flickr.com/photos/zizyphus/34585797>.

Valve (2011). *Lab Rat*. <http://www.thinkwithportals.com/comic>.

Verkkosivustot

Allgame-peliluokittelupalvelu: <http://www.allgame.com>.

Fat, Ugly or Slutty: <http://fatuglyorslutty.com>.

Feminist Frequency: <http://www.feministfrequency.com>.

Harassment, Misogyny and Silencing on YouTube. Blogikirjoitus osoitteessa <http://www.feministfrequency.com/2012/06/harassment-misogyny-and-silencing-on-youtube>.

Harassment via Wikipedia Vandalism. Blogikirjoitus osoitteessa <http://www.feministfrequency.com/2012/06/harassment-and-misogyny-via-wikipedia>.

Image Based Harassment and Visual Misogyny. Blogikirjoitus osoitteessa <http://www.feministfrequency.com/2012/07/image-based-harassment-and-visual-misogyny>.

Figma: <http://www.figma.fi>.

Artikkelit muissa kuin akateemisissa verkkojulkaisuissa

MacDonald, Keza (2012). Opinion: What The Hell Is With That Hitman Trailer? *IGN*, May 30 2012. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.ign.com/articles/2012/05/30/opinion-what-the-hell-is-with-that-hitman-trailer>.

Plant, Michael (2012). Crystal Dynamics release Tomb Raider 'rape' clarification statement. *The Independent*, Friday 15 June 2012. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/crystal-dynamics-release-tomb-raider-rape-clarification-statement-7854068.html>.

Schreier, Jason (2012). You'll 'Want To Protect' The New, Less Curvy Lara Croft. *Kotaku*, June 11 2012. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curved-lara-croft>.

Starr, Michelle (2013). Meet Larry Croft: If Lara Was a Man. *Cnet Australia*, June 26 2013. Verkkojulkaisuna osoitteessa www.cnet.com.au/meet-larry-croft-if-lara-was-a-man-339344728.htm.

Williams, Kate (2012). I Can Be Just As Capable. Let Me. *Kotaku*, June 18 2012. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.kotaku.com.au/2012/06/513794>.

Muu aineisto

Lara Croft. Wikipedia: The Free Encyclopedia. http://en.wikipedia.org/wiki/Lara_Croft.

Tropes vs. Women in Video Games by Anita Sarkeesian. Projektin kickstarter.com:ssa osoitteessa <http://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games>.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 45–55.

Aarseth, Espen (2003). Playing Research: Methodological Approaches to Game Analyses. Esitys *Digital Arts and Culture* -konferenssissa Melbournissa elokuussa 2003. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>.

Burgess, Melinda C. R. – Stermer, Steven Paul & Burgess, Stephen R. (2007). Sex, Lies and Video Games: The Portrayal of Male and Female Characters on Video Game Covers. *Sex Roles*, vol. 57 issue 5, 419–433.

Butler, Judith (1990). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New

York: Routledge.

Cassell, Justine & Jenkins, Henry (1999). Chess For Girls? Feminism and Computer Games. Teoksessa Justine Cassell & Henry Jenkins (toim.): *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.

Consalvo, Mia & Dutton, Nathan (2006). Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 6 issue 1. Verkkojulkaisuna osoitteessa http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton.

De Lauretis, Teresa (2004). *Itsepäinen vietti. Kirjoituksia sukupuolesta, elokuvasta ja seksuaalisuudesta*. Suomentanut ja toimittanut Anu Koivunen. Tampere: Vastapaino.

De Lauretis, Teresa (1984). *Alice Doesn't. Feminism, Semiotics, Cinema*. London: The Macmillan P.

Dietz, Tracy L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*, vol. 38 issue 5–6, 425–442.

Dill, Karen E. & Thill, Kathryn P. (2007). Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions. *Sex Roles*, vol. 57 issue 11–12, 851–864.

Edenstad, Tor & Torgersen, Leila (2003). Computer Games and Violence: Is There Really a Connection? *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.digra.org/digital-library/publications/computer-games-and-violence-is-there-really-a-connection>.

Egenfeldt-Nielsen, Simon – Smith, Jonas Heide & Tosca, Susana Pajares (2008). *Understanding Video Games. The Essential Introduction*. New York: Routledge.

Eskelinen, Markku (2004). Towards Computer Game Studies. Teoksessa Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan (toim.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 36–44.

Grimes, Sara M. (2003). "You Shoot Like A Girl!": The Female Protagonist in Action-Adventure Video Games. *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.digra.org/digital-library/publications/you-shoot-like-a-girl-the-female-protagonist-in-action-adventure->

video-games.

- Hall, Stuart (2001). *The Work of Representation*. Teoksessa Stuart Hall (toim.): *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage. Alkup. 1997.
- Henning, Alexandra – Brenick, Alaina – Killen, Melanie – O'Connor, Alexander & Collins, Michael J. (2009). Do Stereotypic Images in Video Games Affect Attitudes and Behavior? Adolescent Perspectives. *Children, Youth and Environments*, vol. 19 issue 1, 170–196.
- Hitchens, Michael (2011). A Survey of First-person Shooters and their Avatars. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 11 issue 3. Verkkojulkaisuna osoitteessa http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens.
- Jansz, Jeroen & Martis, Raynel G. (2003). The Representation of Gender and Ethnicity in Digital Interactive Games. *Level Up Conference Proceedings*. Utrecht: University of Utrecht, 260–269. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-representation-of-gender-and-ethnicity-in-digital-interactive-games>.
- Karvinen, Juho & Mäyrä, Frans (2011). *Pelaajabarometri 2011: Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto, TRIM. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8567-1>.
- Kempainen, Jaakko (2012). Genremetsä. Peligenrejen käyttö digitaalisissa palveluissa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*. Tampere: Tampereen yliopisto, 56–70. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-06.pdf>.
- Kennedy, Helen W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research*, vol. 2 issue 2. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy>.
- Koivunen, Anu (2006). Queer-feministinen katse elokuvaan. Teoksessa Anna Mäkelä, Liina Puustinen & Iiris Ruoho (toim.): *Sukupuolishow. Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus, 80–106.

- Koivunen, Anu (2000). Teresa de Lauretis. Sosiaalisen ja subjektiivisen rajankäyntiä. Teoksessa Anneli Anttonen, Kirsti Lempiäinen & Marianne Liljeström (toim.): *Feministejä. Aikamme ajattelijoita*. Tampere: Vastapaino, 85–114.
- Koski, Johannes (2011). Piskeli-ihastuksesta pikselirakkauteen. Pelaajan ja pelihahmon välinen kiintymys. Teoksessa Petri Saarikoski, Ulla Heinonen & Riikka Turtiainen (toim.): *Digirakkaus 2.0*. Pori: Turun yliopisto, 63–74.
- Koski, Johannes (2009). *Building Character: Digital Game Characters and Their Creation in Historical Contexts*. Master's Thesis. Turku: University of Turku.
- Mikula, Maja (2003). Gender and Videogames: the Political Valency of Lara Croft. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 17 no. 1, 2003. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.clas.ufl.edu/users/cathlena/ENC1131/laracroft.pdf>.
- Mäyrä, Frans (2012). The Global and Local in Fantastic New Media: The Case of Finland. Teoksessa Sabine Coelsch-Foisner & Sarah Herbe (toim.): *New Directions in the European Fantastic*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 81–98.
- Newman, James (2011). (Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay. *The International Journal of Digital Curation*, vol. 6 issue 2, 109–127. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.ijdc.net/index.php/ijdc/article/view/186>.
- Paasonen, Susanna (2010). Sukupuoli ja representaatio. Teoksessa Tuija Saresma, Leena-Maija Rossi & Tuula Juvonen (toim.): *Käsikirja sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino, 39–49.
- Pietilä, Veikko (1976). *Sisällön erittely*. Helsinki: Gaudeamus. 2. korjattu painos, alkup. 1973.
- Provenzo, Eugene F. Jr. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge: Harvard University Press.
- Richard, Gabriela T. (2012). Playing as a Woman as a Woman as if a Man. *Well Played. A Journal on Video Games, Value and Meaning*, vol. 1 no. 3, 70–93. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/files/WellPlayed-v1n3-12-web.pdf>.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London: Routledge.

- Rojola, Lea (2004). Ero. Teoksessa Anu Koivunen & Marianne Liljeström (toim.): *Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 159–178. Alkuperäinen. 1996.
- Seppänen, Janne (2005). *Visuaalinen kulttuuri: teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle*. Tampere: Vastapaino.
- Simons, Jan (2007). Narrative, Games, and Theory. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, vol. 7 issue 1. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>.
- Sponholtz, Vivian Elaine (2013). Once Upon a [Mediated] Time: How Retrospective Television Programs Shape Cultural Memory. Annual meeting of the Association for Education in Journalism and Mass Communication, August 8 2013. Verkkojulkaisuna osoitteessa http://citation.allacademic.com/meta/p668870_index.html.
- Suoninen, Annikka (2013). *Lasten mediabarometri 2012. 10–12-vuotiaiden tyttöjen ja poikien mediankäyttö*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/lastenmediabarometri2012.pdf>.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2002). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Turtiainen, Riikka (2009). Realistisuuden ylistys: pelaan jalkapalloa – olen mies. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 124–129. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-12.pdf>.
- Weber, Robert Philip (1990). *Basic Content Analysis*. London: SAGE.
- Williams, Dmitri – Martins, Nicole – Consalvo, Mia & Ivory, James D. (2009). The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games. *New Media Society*, vol. 11 no. 5, 815–834.

Liite 1: Sisällönanalyysitaulukko

| LÄSNÄOLO | | | | | | | |
|--------------------------------|-----------|------------|--------------|-------------|--------------|----------------|-----------------|
| Peli | Nimettyjä | Pelattavia | Liittolaisia | Vastustajia | M/N päähahmo | Pääantagonisti | Pääprotagonisti |
| Assassin's Creed: Revelations | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Batman: Arkham City | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| Fallout: New Vegas | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| Gears of War 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Halo: Reach | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Red Dead Redemption | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 16 | 4 | 16 | 10 | 5 | 2 | 4 |

| TAUSTA (TURVALLISUUDEN YLLÄPITOON LIITTYVÄT TAUSTAT) | | | | | | |
|--|-----------|------------------|----------|--------------|----------------|------------------------------|
| Peli | Sotilas | Sotilaskomentaja | Poliisi | Henkivartija | Temppeliritari | Turvallisuuspalvelun johtaja |
| Assassin's Creed: Revelations | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Batman: Arkham City | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Dragon Age II | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 10 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |

| TAUSTA (RIKOLLISUUTEEN JA MORAALIN KYSEENALAISTAMISEEN LIITTYVÄT TAUSTAT) | | | | | | | | |
|---|---------------|--------------|--------------|----------|---------------|------------|----------|----------------|
| Peli | Rikollis-pomo | Salamurhaaja | Prostituoitu | Varas | Palkka-soturi | Meri-rosvo | Vakooja | Muu rikollinen |
| Assassin's Creed: Revelations | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Batman: Arkham City | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Mortal Kombat 2011 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 5 | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |

| TAUSTA (HALLINTOON JA POLITIIKKAAN SEKÄ TIETOON JA ASIANTUNTIJUUTEEN LIITTYVÄT TAUSTAT) | | | | | | | | |
|---|------------|------------|-------------------|-----------|---------------|----------|----------|-------------|
| Peli | Kuningatar | Politiikko | Kaupungin-johtaja | Prinsessa | Neuvon-antaja | Tutkija | Teko-äly | Journalisti |
| Assassin's Creed: Revelations | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Batman: Arkham City | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| L.A. Noire | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Red Dead Redemption | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 3 |

| TAUSTA (HOIVA-ALAAAN JA KOULUTUKSEEN SEKÄ KOTIIN LIITTYVÄT TAUSTAT) | | | | | | | | |
|---|----------|-----------------------|----------------|----------|-----------|----------------|--------------|----------|
| Peli | Lääkäri | Psykiatri / psykologi | Sairaanhoitaja | Opettaja | Kotirouva | Motellinpitäjä | Vuokraemäntä | Kokki |
| Assassin's Creed: Revelations | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Batman: Arkham City | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| YHTEENSÄ: | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 |

| TAUSTA (KAUPPAAN LIITTYVÄT JA ESIINTYJÄTAUSTAT SEKÄ YLILUONNOLLISEEN LIITTYVÄT TAUSTAT) | | | | | | | | | | |
|---|----------|-----------------|----------|------------------|----------------------------|----------|-----------------|----------|----------|------------------|
| Peli | Kauppias | Baari- mikko | Myyjä | Ase- kauppias | Romut- tamon- pitäjä | Laulaja | Näyt- telijä | Maagi | Pappi | Jumal- olento |
| Assassin's Creed: Revelations | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Batman: Arkham City | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 4 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 |

| TAUSTA (MUUT TAUSTAT) | | | | | | | | |
|--------------------------------|----------|----------|------------|----------|------------|----------|--------------------|-----------------|
| Peli | Lentäjä | Sihteeri | Mekaanikko | Seppä | Asemestari | Samooja | Tilan- omistaja | Koe- henkilö |
| Assassin's Creed: Revelations | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Batman: Arkham City | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Red Dead Redemption | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

| ROOLI (IHMISSUHDEROOLIT) | | | | | | |
|--------------------------------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|
| Peli | Äiti | Tytär | Vaimo | Rakastaja | Sisar | Ystävä |
| Assassin's Creed: Revelations | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Batman: Arkham City | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Gears of War 3 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Halo: Reach | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 9 | 9 | 8 | 6 | 5 | 4 |

| ROOLI (TOIMINTAROOLIT) | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--------------|-----------|-----------|-------------|----------|-----------|----------|---------------|----------|
| Peli | Pelastettava | Uhri | Avustaja | Antagonisti | Johtaja | Pelastaja | Sankari | Asian-tuntija | Statisti |
| Assassin's Creed: Revelations | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Batman: Arkham City | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Dragon Age II | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Final Fantasy XIII | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Halo: Reach | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Mass Effect 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| YHTEENSÄ: | 12 | 11 | 11 | 8 | 7 | 5 | 2 | 1 | 9 |

| TAVOITTEET JA TOIMINTA | | | | | | | | |
|--------------------------------|-------------------------------|------------|----------|---------------------|----------|----------|------------|----------|
| Peli | OMAT TAVOITTEET JA MOTIVAATIO | | | | | | TAISTELEEE | |
| | On | Julkiisuus | Raha | Kansan pelastaminen | Kosto | Muu | Puolella | Vastaan |
| Assassin's Creed: Revelations | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Batman: Arkham City | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Dragon Age II | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| Final Fantasy XIII | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| Gears of War 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Halo: Reach | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mass Effect 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Portal 2 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Red Dead Redemption | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| YHTEENSÄ: | 9 | 1 | 2 | 3 | 2 | 8 | 10 | 8 |

| PUHE | | | | | | | |
|--------------------------------|-----------|----------|-----------|-------------|------------|------------------|----------------|
| Peli | PUHUU | | PUHUTAAN | | | | |
| | Miehille | Naisille | Kyllä | Tekemisestä | Ulkonäöstä | Seksualisoivasti | Vähättelevästi |
| Assassin's Creed: Revelations | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Batman: Arkham City | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| Gears of War 3 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 |
| Halo: Reach | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Mass Effect 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 |
| Portal 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 |
| Red Dead Redemption | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 15 | 6 | 11 | 3 | 5 | 5 | 4 |

| SUKUPUOLITTAMINEN (ROMANTISOINTI, SEKSUALISOINTI, FEMINIINISYYS) | | | | | | | |
|--|--------------------------|-------------------|-------------------|----------------|---------------------------|------------------------------|-------------------------|
| Peli | Romanttinen mielenkiinto | | | Seksualisointi | | Feminiinisyiden korostaminen | |
| | Kyllä | Flirttaa miehille | Flirttaa naisille | Vähäpukeisuus | Kuvataan seksualisoivasti | Fyysinen feminiinisyys | Käytöksen feminiinisyys |
| Assassin's Creed: Revelations | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Batman: Arkham City | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Battlefield 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| CoD: Modern Warfare 3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Dragon Age II | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Fallout: New Vegas | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Final Fantasy XIII | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Gears of War 3 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Halo: Reach | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| L.A. Noire | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| Mass Effect 2 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Mortal Kombat 2011 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| Portal 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Red Dead Redemption | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Starcraft II: Wings of Liberty | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| The Elder Scrolls V: Skyrim | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| YHTEENSÄ: | 8 | 4 | 1 | 5 | 9 | 10 | 7 |