

Tartu Ülikool  
Semiootika osakond

Taavi Tamula

NAISKARAKTERITE REPRESENTATSIOON VIDEOMÄNGUDES:  
DIAKROONILINE ANALÜÜS

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Katre Pärn

Tartu  
2013

Olen bakalaureusetöö kirjutanud iseseisvalt. Kõigile töös kasutatud teiste autorite töödele, põhimõtteliste seisukohtadele ning muudest allikaist pärinevatele andmetele on viidatud.

Autor: Taavi Tamula .....

(allkiri)

.....

(kuupäev)

## Sisukord

SISSEJUHATUS.....	5
1. VIDEOMÄNGUDE KULTUURILISED JA SOTSIAALSED ASPEKTID.....	6
1.1 Videomängud ning nende žanrid.....	6
1.2 Videomängude loomine naistele.....	9
2. MEETOD.....	15
2.1 Karakteritüübid.....	15
2.2 Representatsioon.....	17
2.3 Valimi põhjendus.....	22
3. KAHEKSAKÜMNENDAD.....	24
3.1 Printsessid ja hätta sattunud neiud.....	24
3.1.1 Princess Peach: visuaalne representatsioon.....	26
3.1.2 Princess Peach: isikuomaduste representatsioon.....	27
3.2 Feminiinsete omadustega avatar.....	27
3.2.1 Ms. Pac-Man visuaalne representatsioon.....	28
3.3 Meeste maailma salaja infiltreerunud naine.....	28
3.3.1 Samus Aran: visuaalne representatsioon.....	29
3.3.2 Samus Aran: isikuomaduste representatsioon.....	29
4. ÜHEKSAKÜMNENDAD.....	30
4.1 Nappides rõivastes tänavakaklejad.....	30
4.1.1 Chun-Li: visuaalne representatsioon.....	31
4.1.2 Chun-Li: isikuomaduste representatsioon.....	32
4.1.3 Kitana: visuaalne representatsioon.....	32
4.1.4 Kitana: isikuomaduste representatsioon.....	33
4.2 Kes on tõeline hauakambrite rüüstaja?.....	34
4.2.1 Lara Croft: visuaalne representatsioon.....	35
4.2.2 Lara Croft: isikuomaduste representatsioon.....	35

5. 2000 JA EDASI.....	37
5.1 Seks sinise tulnuktüdrukuga.....	37
5.1.1 Liara T'Soni: visuaalne representatsioon.....	38
5.1.2 Liara T'Soni: isikuomaduste representatsioon.....	39
5.2 Mängud täiskasvanud lastele.....	40
5.2.1 Aphrodite: visuaalne representatsioon.....	40
5.2.2 Aphrodite: isikuomaduste representatsioon.....	41
5.2.3 Bayonetta: visuaalne representatsioon.....	42
5.2.4 Bayonetta: isikuomaduste representatsioon .....	43
5.3 Mängud täiskasvanutele.....	44
5.3.1 Triss Merigold: visuaalne representatsioon.....	44
5.3.2 Triss Merigold: isikuomaduste representatsioon.....	45
5.3.3 Lara Croft: visuaalne representatsioon .....	46
5.3.4 Lara Croft: isikuomaduste representatsioon .....	46
5.4 Analüüsi tulemused.....	47
KOKKUVÕTE.....	55
SUMMARY.....	56
KASUTATUD KIRJANDUS.....	57
LISAD.....	58
Lisa 1.....	58
Lisa 2.....	60

## SISSEJUHATUS

Naiskarakterite kujutamist videomängudes on uuritud peamiselt visuaalsest kujutamisest lähtuvalt. Kuigi selline teemakäsitus on oluline, jätab see avamata teise olulise poole, milleks on naiskarakterite isikuomadused. Kuna tegemist on pikalt vaid poiste ja meeste pärusmaaks peetud meediumiga, võib videomängudest leida vägagi provokatiivseid ja seksualiseeritud representatsioone naiskarakteritest. Erilist tähelepanu tuleks pöörata eelkõige naise keha visuaalsele representatsioonile ning seejärel kindlasti ka naiskarakterite rollidele erinevates narratiivides. Ilma viimaseta jääks teemakäsitus poolikuks. Teema senisele uuritusele võib ette heita kvantitatiivset lähenemist. Uuritud on näiteks naisprotagonistide protsentuaalset osakaalu mängudes. Berrin Beasley ja Tracy Collins Standley on kirjutanud artikli „Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games”, kus nad vaatlevad 597 erineva karakteri sugu ja riietust. Statistiliselt on tegu informatiivse artikliga. Kahjuks ei võta antud artikkel arvesse mängude narratiivi ega karakterite rolle. Seda tunnustavad autorid ka ise (Beasley 2002: 290) Teine oluline probleem igasuguste uuringute puhul videomängude vallas, on selliste uuringute aegumine. Ülal mainitud artiklis on ära toodud keskmise mängija vanuseks 12-25 aastat (Beasley 2002: 281) ja peamiseks sihtgrupiks 8-14 aastased poisid. (Beasley 2002: 281).

Ülesanne on uurida erinevaid naiskarakterite representatsioone videomängudes ning leida võimalike seoseid representatsioonide visuaalsete ja narratoloogiliste rõhuasetuste ning mängutööstuse ja keskmise mängija vanuse vahel. Lisaks sellele tutvustan ka erinevaid probleeme, mis on ilmunud seoses naistele mängude loomisega, kuna peamiseks sihtgrupiks on mängude puhul reeglina peetud mehi. Seda võib pidada ka üheks põhjuseks, miks naiskaraktereid on mängudes representeeritud just ühel või teisel moel.

## 1. VIDEOMÄNGUDE KULTUURILISED JA SOTSIAALSED ASPEKTID

Selleks, et analüüsida naiskarakterite representatsiooni videomängudes, tuleb kõigepealt heita põgus pilk videomängude maastikul valitsevale üldisele olukorrale. Järgnevalt annan kiire ülevaate sellest, millised on need kultuurilised ja demograafilised tegurid, mis kaudselt mõjutavad ka naiskarakterite kujutamisel omaks võetud ja harjumuspärasteks saanud malle.

Uurides naiskarakterite representeerimist videomängudes, kerkib ülesse ikka üks ja sama probleem: naiskarakterite üleseksualiseeritus. On selge, et selline trend tuleneb peamiselt meessoost sihtgrupile suunatusest. Kuid mis on need tegurid, mis põhjustavad sellise sihtgrupi? Naissoost mängurite nappus on tõsiseks probleemiks nii mängutööstusele kui ka mänguritele. Mängutööstus on olukorras, kus sisuliselt pool potentsiaalsest turust on realiseerimata.

### 1.1 Videomängud ning nende žanrid

Mäng ja mängimine on miski, mis on meile igati loomulik. Pahatihti kiputakse seda unustama ning mängudele ei pöörata piisavalt tähelepanu. Oma töö käigus võtan ma luubi alla ühe tänapäeva oluliseima mängimise vormi, milleks on arvutimängud. Kõigepealt tuleks aga pisut peatuda mängul ja mängimisel laiemalt. Juri Lotman on mängu kohta kirjutanud oma raamatus *Kultuurisemiootika* artiklis "Kunst modelleerivate süsteemide reas" järgnevalt: "Mäng on tegelikkuse erilist tüüpi mudel. Mäng taasloob tegelikkuse ühtesi või teisi külgi, tõlkides neid oma reeglite keelde." (Lotman 1991: 13)

Käesoleva töö raames on eriti oluline see, milliseid tegelikkuse aspekte mängud mil moel oma reeglite keelde tõlgivad ning mängudes representeerivad. Naiskarakterite kujutamisel ei saa

videomänge kindlasti vaadata kui isoleeritud nähtust. Arvesse tuleb võtta laiem kultuuriline kontekst, mida esindavad nii massimeedia, filmitööstus ja paljud muud meediumid, kus naiste kujutamisel lähtutakse nii harjumuspärastest iluideaalidest kui ka soorollidest. Sellised konventsionaalsed mudelid mängivad suurt rolli olukorras, kus mängutootjatel on oma tegelaste loomisel sisuliselt lõputu vabadus.

Lotman kirjeldab veel mängu kui kaheplaanilist käitumist. Ta kirjutab: “Mäng kujutab endas erilise -”mängulise”- käitumise realisatsiooni, mis erineb niihästi praktilisest käitumisest kui ka tunnetuslikku tüüpi mudelitele tuginevast käitumisest. Mäng eeldab praktilise ja tingliku käitumise üheaegset realisatsiooni. Mängija peab meeles pidama, et osaleb tinglikus situatsioonis ja ühtaegu ka selle unustama.” (Lotman 1991: 13)

Sisuliselt on siinkohal ära märgitud mängu kui sellise kaks olulist aspekti. Esimene neist on see, et mäng oma olemuselt on kaheplaaniline ning teiseks oluliseks aspektiks on mängule omane reeglite keel. (Lotman 1991: 13) Nende mängu aluste sätestamiselt saab liikuda erinevate arvutimängužanrite kirjeldamise juurde. Kuigi arvutimängude jaoks ei ole loodud kindlat žanrijaotust, lähtuvad selleteemalised väljaanded (näiteks mängukriitikaga tegelevad väljaanded kui ka mängutööstus ise) kokkuleppelistest žanritest, mille peamisteks kategoriseerivateks elementideks ongi erinevates mängudes eksisteerivad erinevad reeglistikud ja nende keel.

Selleks, et tutvustada lähemalt erinevate mängude mehhaanikat, tuleks alustada mängužanrite tutvustusest. Videomängude žanripiirid on jaotatud mängijale antud vabaduse ning ülesannete järgi. Mänge võib seega jagada kõigepealt kuute põhižanri. Nendeks on: märul, seiklusmäng, märul-seiklusmäng, rollimäng, strateegiamäng, simulatsioon. Lisaks neile kuuele on ka veel terve hulk väiksemaid žanre, mille elemente võib esineda esimese mainitud kuue hulgas, kuid mis võivad esineda ka täiesti omaette mängudena. Näiteks nuputamismängud, ajaviitemängud, muusikamängud, peomängud, sportmängud jne. Etteruttavalt võib mainida, et ühtegi nendes väiksemasse žanri kuuluvat mängu minu poolt analüüsivate näidete hulgas ei ole.

Lisaks juba mainitud žanritele jagunevad kuus peamist žanri alamžanriteks ning on sageli ka omavahel segunenud. Tervikliku žanrijaotuse koos alamžanrite ning hübriidžanritega kirjeldamine võiks saavutada juba omaette väikese teadustöö mõõtmed. Seega piirdun siinkohal nende žanrite tutvustamisega, mida oma töös käsitlen.

**Märul** kui üks peamistest žanritest eristub teistest eelkõige selle poolest, et nõuab mängijalt kiireid reflekse ning reaktsiooniaega. Enamasti tähendab see seda, et mäng on oma tempolt kiireloomuline ning mängija tähelepanu peab olema mängus toimuvale täielikult keskendunud. Aktiivses mängufaasis ei anta mängijale erinevate otsuste vastu võtmiseks palju aega. Seda tüüpi mängud jagunevad paljudeks erinevateks alamžanriteks ning on üks levinumaid mängužanre üldse. Sellest annab tunnistust ka fakt, et 6 mängu minu näidete valimist kuuluvad suuremal või väiksemal määral just selle peamise žanri alla. Samas tuleb siinkohal rõhutada, et mängude puhul tähendab märuli žanr midagi muud kui näiteks filmide puhul.

**Märul-platvorm** mängu põhimehhaanikaks on erinevate platvormide vahel liikumine, mille hulka võivad (kuid ei pea) kuuluda erineva keerukusega hüpped, ronimine ja vaenlaste vältimine või elimineerimine.

**Märul-seiklusemängu** žanr sarnaneb paljuski märul-platvormi žanrile. Peamiseks erinevuseks on aga rõhuasetus võitlusel. Selles žanris on mängumehhanika rõhk asetatud vaenlaste alistamisele. Mängumaailmast enesest tulenevad ohud on väikesed. Mängija peab keskenduma rohkem erinevate relvade ning vaenlaste vahelise dünaamika tundma õppimisele kui osavate hüpete sooritamisele.

**Kaklusemängu** žanr paigutab mängija olukorda, mida võib võrrelda poksimatšiga. Mängija liikumisvabadus on piiratud kindlale alale ning mängija eesmärk on oma avatariga alistada kas arvuti või mõne teise mängija poolt juhitud vastane. Sellistes mängudes toimub võitlus reeglina episoodiliselt raundipõhiselt. Mängumehhanika väljakutse peitub erinevate karakterite/ avataride võitlusstiili omandamises.

**Rollimängu** žanr pärineb paberi ja pliiatsiga mängitavatest lauamängudest (*Dungeons & Dragons*).

Teistest videomängu žanritest eristab rollimänge reeglina mängija suurem vabadus. Enamus rollimängudest pakuvad mängijale avatud maailma kogemuse, kus mängija liikumine ei ole ette määratud ning sellest lähtuvalt ei ole ka sellistel mängudel kindlalt ühest faabulat. On küll peamised narratoloogilised liinid, kuid mängija saab nendele läheneda oma suva järgi ning realiseerida paljudest võimalikest narratiividest endale meelepärase. See võimaldab rollimänge



mängida mitmeid kordi, kogedes iga kord uut faabulat. Lisaks sellele iseloomustab rollimänge ka pidev protagonistide areng. Enamus rollimänge kasutab selleks kogemuspunktide süsteemi (*experience points*). Mängija teenib neid punkte mängus erinevaid ülesandeid täites või ka lihtsalt erinevate sündmuste käigus. Olles kogunud mingi kindla arvu punkte, tõuseb mängija karakter kõrgemale kogemustasandile, mis omakorda suurendab selle karakteri võimeid nagu kiirus, tarkus, tugevus jne.

## **1.2 Videomängude loomine naistele.**

Kuna eelnevalt sai juba mainitud, et naiskarakterite representeerimisel esinev üleseksualiseerituse üks peamisi põhjuseid on mängude suunatus valdavalt meessoost publikule, siis oleks vajalik uurida, kas ja mil moel on sellist olukorda püütud muuta. Mängutööstus on näidanud üles suurt huvi turustada oma toodangut ka naistele. Järgnevalt uurin ma erinevaid artikleid ja esseesi, mis käsitlevad neid probleeme, mis ilmnevad arvutimängude naistele turustamisel. Üheks oluliseks arvamusiidriks selles vallas võib pidada Sheri Graner Ray'd, kes on kirjutanud ka selleteemalise raamatu *Gender Inclusive Gamedesign Expanding the Market* (2004). Ray'd peetakse üheks juhtivaks naismänguarendajaks. Tema lähenemine antud probleemile on põhjalik ning olles ise mängutööstusega tihedalt seotud, on tal esmaklassiline kogemus nii tööstuse telgitagustest kui ka mänguloome protsessidest endist.

Põhjusi naismängijate ning naistele loodud mängude vähesuses on aga mitmeid. Üheks peamiseks ning üldistavaks probleemiks on naiste üleüldiselt leige huvi arvutite vastu. Me eeldame pahatihti juba eos, et poistel ning edasi meestel, on arvutialased oskused suuremad kui naistel. Sageli see nii ongi. Ometi ei tundu selleks olevat mingit otsest põhjust. Sel teemal on juurelnud ka Ray ning leidnud, et peamine eristus seisneb selles, kuidas mehed ja naised arvutitesse suhtuvad.

Oma raamatus mainib Ray eelnevalt sotsioloog Sherry Turkle'i poolt läbiviidud uuringut, mille kohaselt mehed näevad arvutites eelkõige väljakutset. Arvuti on nende jaoks midagi, mis tuleb endale allutada. Mehed on valmis võtma rohkem riske ning seetõttu katsetavad sagedamalt

uute võtete ja lähenemistega. Naiste lähenemine arvutitele on aga pigem kunstipärane. Arvutit nähakse kui töövahendit, millega enda eesmärgi paremini saavutada. Naiste jaoks on arvuti koostööpartner. (Turkle 1988 – viidatud Ray 2004: 6 kaudu)

Siit ilmneb Ray peamine eristus meeste ja naiste vahel, mis puutub arvutimängude loomisesse. Ray seisukohast lähtudes on naised huvitatud pigem koostööst ning erinevatest narratiividest, samal ajal kui meessoost mängijaid huvitab eelkõige otsene konflikt ning selle ületamine. Oma seisukohad on Ray ehitanud ülesse mõneta probleemsele alusele. Ta leiab, et meeste ja naiste erinevad eelistused videomängude juures tulenevad juba inimkultuuri algusaegadest pärineva küt-korilane eristusest. (Ray 2004: 52)

Kas selline kaugeleulatuv ning teatud mõttes evolutsioonilistel põhimõtetel seisev eristus on tänapäevases kultuuriruumis piisavalt pädev, on muidugi omaette küsimus.

Ray viitabki enamikes mängudes eksisteerivatele "võidu" tingimustele. Ta kasutab nende tingimuste kirjeldamiseks *zero-sum* terminit. Tegemist on matemaatilise kontseptsiooniga, mille kohaselt ühe poole kasu on alati võrdne teise poole sama suure kaotusega. Näiteks toob ta strateegiamängud, kus mängijate üheks peamiseks eesmärgiks on oma territooriumi laiendamine. Seda saab mängija teha vaid vastasmängija territooriumi hõivamisega, mille viimane oma valdusest seejärel kaotab. (Ray 2004: 41)

Selline võidumehaanika on sobilik eelkõige meessoost mängijatele, kes on harjunud lahendama konflikte selliselt, et üks pool võidab ja teine kaotab. (Lewis 1998 – viidatud Ray 2004: 42 kaudu)

Ometi ei soovi Ray väita nagu ei oleks naissoost mängijad huvitatud võistlemisest. Küll aga eelistavad nad mängu, kus võistlusmoment erinevate mängijate vahel ei oleks otsene. Siinkohal toob ta näiteks mängud nagu *Tetris* ja *Pacman*, kus mängijate omavaheline võistlusmoment seisneb kõrgema punktisumma saavutamises. Oluline on see, kes mängus kauem elus püsib. Paralleeliks toob Ray iluvõimlemise, kus võistlustel osalejad otseselt üksteise sooritustesse sekkuda ei saa. Seega puuduvad sellistes situatsioonides eelnevalt mainitud *zero-sum* võidutingimus. (Ray 2004: 45)

Tihti peetakse videomängudes laialt levinud vägivalda üheks teguriks, mis peletab tüdrukuid ja naisi sellest meediumist eemale. Ray viitab kaklusemängudele, mis juba oma olemuselt eeldavad vägivaldset lähenemist.

Selgub aga, et kaklismängude puhul ei ole liigne vägivald see, mis tüdrukuid häirib. Ray viitab uuringule, kus tüdrukutele anti mängida erinevaid kaklismänge ning hiljem lasti neil täita küsimustik. Küsimustikust (mille täpsemal sisul Ray ei peatu) selgus, et tüdrukud ei olnud kaklismängudest vaimustuses hoopis selliste mängude ennast kordava mängumehhanika tõttu. Peale esimest paari kaklust tüdinesid nad ühtede ja samade vastaste alistamisest. (Ray 2004: 48)

Ray käsitleb ka naissoost avataride visuaalset kujutamist. Ta toob esile naissoost avataride üleseksualiseerituse, mis ilmneb nende ülinapis riietuses, ebaloomulikus kehakujus ning sensuaalses näoilmes. Ray sõnul kannab selline tüüpiline avatari kujutamine endas sõnumit: "Ma olen noor, viljakas ja valmis seksiks!" (Ray 2004: 102)

Siinkohal sooviksin ma siiski osutada teatud mõttes puudulikule näidete valimile. Ray räägib küll tüüpilisest naisavatarist kuid toob esile üleseksualiseerituse kõige ekstreemsemad näited. Tema poolt kasutatud näite *Anarchy Online* reklaamis pesuväel esinev avatar (Ray 2004: 102) ei ole kindlasti tüüpiline näide. Nii ekstreemse näite üldistav kasutamine võib videomängude temaatikast kaugele jääva lugeja jaoks olla eksitav.

Sarnaselt Ray'le on naissoost mängijatele suunatud mängude loomise probleemi käsitlenud ka Henry Jenkins ja Justine Cassell, kes on avaldanud ka selleteemalise esseekogumiku erinevatelt autoritelt *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*.

Oma avapeatükis viitavad Cassell ja Jenkins ühele olulisemale probleemile videomängude loomisel naistele. Selleks on tööstuse vähene huvi. Selle ilmestamiseks sobib hästi ühe mängufirma juhtivtöötaja seisukoht: "Meil on rohkem vasakukäelisi mängijaid kui naissoost mängijaid ja me ei tee eraldi mängu vasakukäelitele mängijatele" (Weil 1997 – viidatud Cassell 2000: 5 kaudu)

Küsimus on siinkohal muidugi see, millest on tingitud tööstuse vähene huvi. Või kas seda olekski üldse sobilik nõnda nimetada? On üsna kaheldav, et ükskõik milline tööstus ei oleks huvitatud oma turu laiendamisest. Pigem on siin tegu väheste oskuste ning kogemustega. Rõhutada tuleks ka asjaolu, et eelnev tsitaat on 16 aasta tagusest ajast. Olukord mängumaastikul on tänaseks juba sootuks teine. ESA (*Entertainment Software Association*)

viimastel andmetel on kõikidest mänguritest 47% naised<sup>1</sup>. Seega võib öelda, et kõnealune probleem on lahenemas. Seda muidugi üldises plaanis. ESA andmed ei kajasta seda, milliseid mängu naised mängivad, seega ei saa teha kaugele ulatuvaid järeldusi, mis hõlmaks endas eristust näiteks mobiilsete ajaviitemängude ja pikemate mängude vahel, mida mängitakse arvutitel või selleks loodud mängukonsoolidel.

Lõpetuseks sooviksin heita veel pilgu Nick Yee kirjutatud esseele "Maps of Digital Desires: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games", mis on ilmunud 2008 aastal kogumikus *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*.

Oma essees annab Yee põgusa ülevaate *online* mängudes eksisteerivast sotsiaalsest maastikust ning selle eelarvamuste rohkest suhtumisest naismänguritesse. Yee kirjeldab olukorda, kus mitmikmänge mängivatel naistel on sageli raskusi mängukaaslastele tõestamisega, et nad tõepoolest on naised. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) žanri kuuluvates mängudes on mängijal alati võimalus valida erinevast soost avataride vahel. Sageli valivad meessoost mängijad endale naissoost avatari. Tänu sellele ei suutu kaasmängijad naissoost avatari kasutava mängijaga suhtlemisel sellesse mängijasse automaatselt kui naissoost mängijasse. Eriti huvitav on siinkohal, et naissoost mängijal, kes mängib koos oma romantilise partneriga, on tunduvalt lihtsam saada kogukonna poolt aksepteerituks. (Kafai 2008: 85) Yee toob ära ühe küsitluses osalenud naismänguri tsitaadi: (Kafai 2008: 85)

"Ma olen avastanud, et enamus inimesi ei usu, et naissoost mängijad (siinkohal on ilmselt mõeldud naissoost avatari kasutajaid – autori märkus) on päriselt naissoost, välja arvatud juhul kui nad mängivad koos mõne meessoost kaaslasega (abikaasa, poissõber, toakaaslane). Ma arvan, et enamus mängijaid arvab, et 98% mängijatest on meessoost ja ülejäänud 2% on nende tüdrukud või abikaasad, kes on endaga kaasa veetud ja et see ei ole miski, mida tüdrukule meeldiks teha." (*World of Warcraft*, naine, 38)

Yee esseest selgub, et paljude naiste jaoks ei saa arvutimängude nautimise juures takistuseks mitte nende enda esteetilised eelistused vaid sotsiaalsed tõkked. On üsna arusaadav, et ühe inimese mängukogemus saab tugeva negatiivse löögi, kui ta peab kaasmängijatele pidevalt tõestama oma sugu. Seda enam keskkonnas, mis eeldab mängija soo legitiimsuse tunnistamiseks vastassoost kaaslane olemasolu.

---

1 ESA 2013. Facts. Kättesaadav: <http://www.theesa.com/facts/index.asp> vaadatud 27.05.2013

Sarnane situatsioon laieneb ka mängumaastikule üldisemalt. Yee kirjeldab kuidas ühelt naismängurilt, kes läks endale poest mängu ostma küsiti, et kellele ta seda mängu ostab? Kui selgus, et endale, siis oli müüja üllatus suur. (Kafai 2008: 88)

Probleem ei ole siinkohal selles, et naistele ei meeldiks videomänge mängida. Probleem on selles, et naismängurid on midagi, millega meie ühiskond ei ole veel täielikult harjunud. See omakorda tingibki keskkonna, milles naismängurid ei saa ennast mugavalt tunda.

Ühelt poolt on mängutööstuses toimunud viimase paarikümne aasta jooksul palju muutusi just naissoost mängijate lisandumise poolest. Kui kaheksakümnendatel ja ka üheksakümnendatel oli naismängijate osa suhteliselt marginaalne, on see viimase kümne aasta jooksul näidanud stabiilset kasvu. Üha enam naised mängivad videomänge ning mängutööstus toodab ka üha enam mänge, mis on suunatud laiemale publikule. Suur osa sellistest mängudest on küll ajaviitemängud. Kindlasti ei ole nende mängude tähtsus mingiski mõttes väiksem *hardcore* mängude omast. Samas käesoleva uurimustöö huviorbiidis on just tõsisemat laadi mängud. Seda eelkõige seetõttu, et ajaviitemängudes prevaleerivad peamiselt abstraktsete avataridega mõistatuste lahendamise ning nuputamise mängud. Kuigi ka ajaviitemängudes esineb erisoolisi avatare, ei oma ajaviitemängud sageli sügavat narratiivi ega ka sügavaid karaktereid. Kui vaadata tendentse *hardcore* mängumaastikul, siis on ka seal viimase kümnendi jooksul naissoost mängijate huvi kasvanud. Probleemseks on osutunud nende integratsioon eelnevalt maskuliinsesse keskkonda, mis kohati ei ole suuteline uute naismängijatega kohanema. Lisaks sotsiaalsetele ebamugavustele ootab uusi potentsiaalseid naismängureid *hardcore* mängude maastikul ees ka sage naisavataride üleseksualiseeritus. Samas on lootust, et mida enam see probleem kõlapinda leiab, seda enam kujundatakse mängude visuaalset poolt tulevikus selliselt, et see arvestaks erinevast soost mängijate esteetiliste eelistustega.

Videomängude üle käib avalikus meedias pidev arutelu selle üle, kas nad propageerivad vägivalda või (minu tööga haakuvalt) näiteks naiste alavääristamist jne. Tihtilugu käivad need kaks süüdistust käsikäes. Selle töö kirjutamise ajal on antud probleem tõusnud USA's taas päevakorda seoses hiljutiste traagiliste massitulistamistega. Leidub poliitikuid ja avaliku elu tegelasi, kes leiavad, et videomängud on liialt vägivaldsed. Kummaline on siinjuures asjaolu, et tunduvalt vähem kuuleb sarnaseid etteheiteid vägivaldsete filmide või mõne muu mediavormi aadressil. Põhjusi võib siin olla mitmeid kuid kindlasti üheks olulisemaks nende

hulgas on asjaolu, et videomänge peetakse tänini (ekslikult) vaid lastele suunatud meelelahutuseks. Ometi on selle töökirjutamise ajal viimaste andmete kohaselt keskmise mängija vanus tõusnud 30 aastani.<sup>2</sup> Sellest johtuvalt toodetakse ka järjest vanemale publikule suunatud mänge. Nii nagu kehtivad erinevatele filmidele erinevad vanusepiirangud, nii on need kehtestatud ka erinevatele mängudele. Praktiliselt kõigile mängudele, mis saavad müüki USA's või Kanadas, annab omapoolse reitingu ESRB (*Entertainment Software Rating Board*). Täiskasvanutele mõeldud mängud saavad karbile "M" (*Mature*) reitingu ning poes neid mänge alaealistele ei müüda. Loomulikult ei välista see mingil moel seda, et alaealised neid mänge mängida ei saaks. See muidugi pole antud uurimustöö teemaks ning seega ei hakka ma siinkohal edasi spekulerima selle üle, mis moel satuvad M reitinguga mängud laste kätte ning mis mõju see neile võiks avaldada.

Mind huvitab hoopis see milline on siis nende nn M reitinguga mängude tõeline sihtgrupp? Reitingunimetus *Mature* eeldab justkui täiskasvanud mängijat. Kuid kas sellise reitinguga mängud on ka oma olemuselt täiskasvanulikud? Vanemad mängijad huvituvad reeglina rohkem mängude sotsiaalsest poolest ning ei ole kannustatud pidevast soovist kedagi võita või allutada. (Kafai 2008: 90)

---

2 ESA 2013. Facts. Kättesaadav: <http://www.theesa.com/facts/index.asp> vaadatud 27.05.2013

## **2. MEETOD**

Oma näidete analüüsimisel kasutan kontentanalüüsi. Selline meetod võimaldab mul kõige paremini luua endale sobiv terminoloogia, mida vastavalt analüüsitavatele objektidele erinevatesse kategooriatesse jagada. Kontentanalüüsi metodoloogilise tutvustuse võib leida artiklist "Three Approaches to Qualitative Content Analysis", mille autoriteks on Hsiu-Fang Hsieh ja Sarah E. Shannon. Konventsionaalne kontentanalüüs on eriti sobiv olukordades, kus olemasolevad teooriad ja uuringud ei paku piisavalt sobivat terminoloogiat uuritava nähtuse kirjeldamiseks (Hsieh 2005: 1279).

Sisuliselt võimaldab selline analüüsimeetod uurijal alustuseks uuritavasse nähtusesse süveneda ning seejärel kogutud materjali põhjal luua koodistik, mida hilisema analüüsi juures kasutada (Hsieh 2005: 1279). Selline lähenemine sobib hästi minu eesmärkidega. Järgnevalt kirjeldangi ma neid koode, mis ma olen valinud enda uuritavate objektide kirjeldamiseks ning loon nende vahele hierarhia. See annab baasi, mille abil saan hiljem tulemusi omavahel võrrelda ning võimalusel tuua esile diakroonilised muutused, mille olemasolu leidmine on üheks käesoleva uurimuse peamiseks eesmärkideks.

### **2.1 Karakteritüübid**

Oma analüüsi jaoks olen ma loonud neli karakteritüüpi. Siinkohal on vajalik rõhutada, et antud loetelu on loodud konkreetselt käesoleva analüüsi jaoks ning arvestab eelkõige valitud näidetes esinevate karakteritega. Kindlasti ei ole tegemist üldise videomängude tegelaste jaotusega, mis oleks palju laiem ning põhjalikum. Antud juhul pole sellise laiema jaotuse tegemine aga vajalik. Järgnevalt nimetan need neli karakteritüüpi ning kirjeldan nende

tunnuseid.

### **1. Peategelane/Avatar**

Selle karakteritüübi alla lahterdan ma kõik mängija poolt otseselt kontrollitavad karakterid. Sellist kontrollitavat karakterit nimetatakse sageli ka avatariks. Oma analüüsis teen ma peategelase ja avatari vahel siiski teatava eristuse. Avatari vaadeldakse eelkõige kui mängija virtuaalset kehastust. Seetõttu jääb avatari käsitlusest välja karakter. Minu analüüsis on juba ette kirjutatud karakteri omadused väga tähtsal kohal ning peamiseks uurimisobjektiks karakterite igakülgne portreerimine. Seetõttu kasutan ma oma analüüsis valdavalt mõisteid nagu peategelane ja protagonist. Avatarist tuleb juttu kui peategelase erijuhust.

### **2. Kõrvaltegelane**

Kõrvaltegelasteks liigitan ma kõik mängude tegelased, kes esinevad mängu narratiivis episoodiliselt. Enamasti on sellistel tegelastel mängu topograafilises ruumis kindel koht, millest nad reeglina ei liigu. Eranditeks on siinkohal vaid mõni üksik karakteritüüp kelle puhul liikumine kuulub tegelase rolli juurde (näiteks rändkaupmees). Sellised tegelased võivad oma asukohta muuta ka juhul kui mängumaailmas leiavad aset mingid kataklüsmilised sündmused. Mängijal võib olla võimalus sellist karakterit mitu korda külastada ning sellist tüüpi karakterite peamiseks eesmärkideks on mängijale ülesannete andmine või informatsiooni ning varustuse jagamine.

### **3. Kaaslane**

Kaaslane on kõrvaltegelase eriliik. Tegemist on kõrvaltegelasega, kes liigub läbi mängumaailma topograafilise ruumi koos peategelasega. Kaaslane on reeglina peategelase suhtes abistavas rollis. Sageli on kaaslasel erilised võimed (näiteks võlukunsti valdamine, ravitsemine jne). Sõltuvalt mängu žanrist võib kaaslane roll olla erinev. Kõige enam leidub kaaslane tegelastüüpe rollimängudes, kus nende panus ei piirdu mitte üksnes peategelase abistamisega vaid nad on sisse kirjutatud tervesse mängu narratiivi, ning neil on selles ka oluline roll. Kaaslast võib võrrelda Vladimir Proppi tüpologia abistaja arhetüübiga. (Propp



1968)

#### **4. Trofee**

Trofee puhul on tegemist karakteriga, kes esindab eesmärki, mille peategelane peab saavutama. Trofee karakteritüüp on mõneti võrreldav Propp'i printsessi arhetüübiga (Propp 1968). Enamasti on tegu karakteriga, keda on vaja päästa ning mängu jooksul mängija selle tegelastüübiga tihedalt kokku ei puutu. Peategelane saab selle tegelasega kokku mängu või missiooni lõpus.

### **2.2 Representatsioon**

Analüüsid karakterite representatsiooni teen ma eristuse visuaalse representatsiooni ja isikuomaduste representatsiooni vahel. Visuaalse representatsiooni juures vaatlen ma karakteri kehatüüpi, riietust, riietuse sobivust rolli ning riietuse seksuaalsust. Isikuomaduste representatsiooni juures vaatlen ma karakteri tausta/elulugu, dialoogi, iseloomu ja iseloomu seksuaalsust. Kõiki eelpool loetletud punkte iseloomustan ma nelja-astmelisel skaalal. (Lisa 1.2) Järgnevalt kirjeldan lähemalt, mida ma kõigi nende punktide all täpsemalt vaatlen ja kuidas nimetatud skaalad jaotuvad.

#### **Kehatüüp**

Karakterid kehatüübi juures vaatlen ma üldiselt karakteri vormikust. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

##### *1. Varjatud*

Kehatüüpi ei ole võimalik hinnata kuna seda pole riietuse alt võimalik tuvastada või puudub analüüsitava karakteril traditsiooniliselt analüüsitav keha.

##### *2. Keskmine*

Karakteri keha juures on tuvastatavad naiselikud vormid

### 3. *Vormikas*

Karakteri keha juures on tuvastatavad lopsakad naiselikud vormid

### 4. *Liivakell*

Karakteri keha juures tuvastavad naiselikud vormid on oma proportsioonidelt ebareaalsed. Karakteri keha on omandanud nõ "liivakella" kuju, mida iseloomustavad suured rinnad, ning ebaproportsionaalne talje ning puusaümbermõõtude vahekord.

## **Riietus**

Karakteri riietuse üldisel hindamisel vaatlen ma esiteks seda, kuivõrd palju karakteri kehapiinast on riietuse poolt kaetud. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

### 1. *Täielikult kattev*

Karakteri keha on täielikult riietega kaetud. Siia alla kuuluvad ka karakterid kellel on näha vaid nägu ja käelabad ning jalalabad.

### 2. *Osaliselt paljastav*

Paljastatud on karakteri käsivarred ja/või sääred.

### 3. *Paljastav*

Suur osa karakteri kehast on paljastatud.

### 4. *Väga paljastav*

Karakter kannab minimaalset riietust. Kaetud on vaid kõige intiimsemad piirkonnad või puudub riietus täielikult.

## **Riietuse sobivus rolli**

Siinkohal hindan ma seda, kuivõrd sobilikud on tegelase poolt kantud rõivad temale püstitatud eesmärkide täitmiseks. Hindamisel võtan ma aluseks konventsionaalse arusaama sellest, millisteks ülesanneteks teatud riietus sobib. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

#### 1. *Ebasobiv*

Karakteri riietus ei sobi kindlasti tema ülesannete täitmiseks ning ei sobi ka narratiivi poolt esitatud konteksti.

#### 2. *Vähesobiv*

Karakteri riietus peaks kõigi eelduste kohaselt takistama teda oma ülesannete sooritamisel ning riietuse sobivus narratiivi konteksti on kaheldav.

#### 3. *Osaliselt sobiv*

Riietus ei takista tegelast tema ülesannete täitmisel, kuid ei anna selleks ka mingeid eeliseid.

#### 4. *Sobiv*

Karakteri riietus on kooskõlas temale esitatud väljakutsetega ning sobib hästi mängu poolt esitatud narratiivi konteksti.

### **Riietuse seksuaalsus**

Vaadeldes riietuse seksuaalsust hindan ma tegelase poolt kantud riiete seksuaalset alatooni. Erinevalt eelnevast punktist, kus ma uurisin riietuse nappust, uurin ma siinkohal eelkõige riiete disaini. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

#### 1. *Neutraalne*

Riietuse disain ei viita oma olemuselt mitte millegagi seksuaalsusele.

#### 2. *Tagasihoidlik*

Riietus viitab tegelase naiselikusele seda samal ajal rõhutamata.

#### 3. *Väljakutsuv*

Riietus viitab tegelase naiselikkusele, tehes seda selge seksuaalse alatooniga. Selline riietus võib olla liibuv või kehakumerusi rõhutav.

#### 4. *Erootiline*

Riietus rõhutab tegelase seksuaalsust ning toob selle esiplaanile.

### **Taust/Elulugu**

Siinkohal uurin ma kui detailselt on mängijale esitatud tegelase taust ja elulugu. Selles punktis ei ole oluline mitte tegelase eluloo sisu vaid konkreetne informatsiooni hulk, mida mäng

mängijale tegelase kohta pakub. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

#### *1. Puudub*

Tegelase kohta puudub igasugune informatsioon. Siia alla liigitan ma ka tegelased, kelle kohta on teada vaid nende nimi.

#### *2. Vähene*

Lisaks nimele on tegelase kohta teada vaid üksikud detailid nagu päritolu, amet jne.

#### *3. Keskmine*

Lisaks eelpool mainitule on tegelase kohta teada ka üksikud sündmused tema minevikust

#### *4. Detailne*

Tegelase senisest elust on narratiivi vaatepunktist ammendav ülevaade.

### **Dialoog**

Selles punktis vaatlen ma seda, kui palju dialoogi tegelasel mängus on. Jällegi ei ole oluline mitte dialoogi sisu, vaid see kui palju tegelane mängu jooksul üldse räägib. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

#### *1. Puudub*

Tegelasel pole mängu jooksul ühtegi repliiki.

#### *2. Vähene*

Tegelasel on mängu jooksul mõni üksik repliik

#### *3. Keskmine*

Tegelane omab mitmeid repliike ning tema ning teiste tegelaste vahel võib esineda mõningaid vestluseid.

#### *4. Sage*

Tegelane vestleb sageli teiste tegelastega.

### **Iseloom**

Iseloomu hindamisel vaatlen ma seda mil moel tegelane suhestub end ümbritseva

mängumaailmaga ning selles leiduvate teiste tegelastega. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

1. *Puudub*

Tegelase iseloomu pole võimalik hinnata

2. *Alluv/Neutraalne*

Tegelane suhestub teiste tegelastega neutraalselt ning pigem allub käsklustele kui jagab neid. Selliseid tegelasi iseloomustavad sageli altruism ning lojaalsus.

3. *Iseseisev*

Tegelane suhestub mängumaailma ning teistesse tegelastesse võrdsena võrdsete seas. Ta ei allu käskudele kuid ei kipu neid ka jagama. Sellised tegelased liiguvad mängumaailmas sageli üksi kuid võivad kuuluda ka suuremasse gruppi.

4. *Domineeriv*

Domineeriv tegelane ei allu käskudele vaid jagab neid ise. Sellist karakterit iseloomustavad sageli arrogantsus ning provokatiivsus.

### **Iseloomu seksuaalsus**

Tegelase iseloomu seksuaalsuse lahkamisel lähtun ma tegelase kõnest ja tegudest. Siinkohal hindan ma eelkõige seda mil moel karakter suhestub seksiga ning seksuaalsusega läbi kõnepruugi ning maneeeri. Kõik analüüsitavad näited jaotan ma skaalal ühest neljani järgnevalt:

1. *Aseksuaalne*

Tegelase iseloomu juures ei ole seksuaalsus tuvastatav.

2. *Siivas*

Tegelase seksuaalsus on tuvastatav, kuid ei ole kontekstist lähtuvalt hinnatav kui liigselt rõhutatud.

3. *Siivutu*

Tegelase juures on tuvastatav seksuaalsus, mida ilmestavad flirtiv ja kahemõtteline kõne ning kehakeel

4. *Vulgaarne*

Tegelase kõik toimingud ning kõne on väga seksuaalsed.

## 2.3 Valimi põhjendus

Oma näideteks olen valinud 9 videomängu ning ühe videomängude seeria. Valitud mängud on *Super Mario Bros*, *Ms. Pac-man*, *Metroid*, *Street Fighter II*, *Mortal Kombat II*, *Mass Effect*, *God of War 3*, *Bayonetta* ja *Witcher 2*. (Lisa 1.1) Nimetatud näited jagan ma diakrooniliselt kolme suuremasse plokki. Nendeks on 80ndad, 90ndad ja viimases plokkis analüüsin neid mänge, mis on ilmunud peale aastat 2000. Mängunäidete valimise juures olen ma silmas pidanud erinevaid kriteeriume. Esiteks on kõikide puhul tegu edukate ja laia publiku poolt mängitud mängudega. Selle kohta annab tunnistust nende valdavalt suur globaalne läbimüük. Järgnevalt esitangi valitud näidete globaalse läbimüügi. Juhul kõi mõni mäng on ilmunud rohkem kui ühel mängukonsoolil ning ka personaalarvutil, on kõigi platvormide müüginumbrid kokku liidetud.<sup>3</sup>

<i>Super Mario Bros</i>	40,24 miljon koopiat
<i>Legend of Zelda</i>	6,51 miljon koopiat
<i>Ms. Pac-man</i>	1,65 miljon koopiat
<i>Metroid</i>	2,73 miljon koopiat
<i>Street Fighter II</i>	6,30 miljon koopiat
<i>Mortal Kombat II</i>	1,93 miljon koopiat
<i>Mass Effect</i>	3,35 miljon koopiat
<i>God of War 3</i>	4,55 miljon koopiat
<i>Bayonetta</i>	1,93 miljon koopiat
<i>Witcher 2</i>	1,45 miljon koopiat

Erinevate mängude ning ka erinevate žanrite puhul on ka eeldatavad müüginumbrid erinevad. Üldiselt võib edukaks pidada mängu, mis müüb üle miljoni koopia. Oluline on siinkohal märkida ka seda, et tänapäeval peab üks edukas mäng jõudma piisavalt suure hulga publikuni võimalikult kiiresti, kuna aktiivne müügiaken (aeg mille jooksul mäng on veel uus ning müük kõige kiirem) on väiksemaks muutunud. Uusi mänge tuleb kogu aeg juurde ning aktiivne järelturg vähendab eraldi koopiade müüki.

Lisaks müügiendale pidasin näidete valimisel silmas vastavust antud töö teemale. Eelkõige

---

<sup>3</sup> VGChartz 2012. Game DB. Kättesaadav: <http://www.vgchartz.com/> vaadatud 14.05.2013

tähendas see seda, et valitud mängus pidi eksisteerima mõni naiskarakter. Teiseks oli valimi koostamise juures oluline, et ma ei uuriks ainult üht kindlat tüüpi naiskarakterit. Selleks valisin ma mängud, kus naiskarakterid on nii protagonistid kui ka erineva tähtsusega kõrvaltegelased. Valiku kriteeriumiks oli ka ajaline mõõde – näited sai valitud esindamiseks erinevaid ajajärke videomängude arengus. Igasuguse valiku tegemine on kahtlemata keeruline protsess, mida ei tee raskeks niivõrd sobivate näidete leidmine, kuivõrd kõige ülejäänu välja jätmine. Valitud mängud esindavad vaid väikest fragmenti kõikidest antud teemakäsitluse juurde sobivatest näidetest. Seetõttu osutus lõpliku valiku juures määravaks ka mu enda isiklik kogemus. Sõltuvalt žanrist võib ühe mängu läbi mängimine võtta aega alates mõnest minutist kuni mitmekümne või lausa mitmesaja tunnini. Näiteks 2011 aastal ilmunud rollimängu žanrisse kuuluva mängu *Skyrim* keskmine mänguaeg on umbes 200 tundi. Mängijad kes soovivad aga kogeda absoluutselt kõike, mis mängul on pakkuda, on mänginud seda mängu ka üle 700 tunni.<sup>4</sup> Seetõttu eelistasin ma näidetena kasutada selliseid mängu, mida olen ise juba varasemalt mänginud.

Olen endale võtnud eesmärgiks uurida ka jooksvalt ühte mängude sarja. Selleks on *Tomb Raider*. Esimene mäng sellest sarjast ilmus aastal 1996 ning viimane aastal 2013. Oma analüüsi *Tomb Raider*'i seeriast jagan ma kahte osasse. Seega analüüsin ma kõige pealt Lara Crofti karakterit eraldi selliselt nagu seda tegelaskuju on representeeritud üheksakümnendatel ning ka peale 2000 aastat. Seejärel analüüsin ma viimast 2013 aastal ilmunud osa. Kuigi erinevaid järgesi on ilmunud ka teistele mängudele, mida oma näidetes kasutan, on *Tomb Raider*'i järjed jäänud kõige enam truuks oma originaalsele vormile ning peaks seega pakkuma analüüsile stabiilsust ning huvitavat võrdlusmomenti teiste sama kümnendi näidetega. Erandiks on siin vaid viimane osa. Viimane *Tomb Raider*'i mäng vajab eraldi uurimist kuna nii Lara Crofti portreerimisel, kui ka kogu mängu üldisesse atmosfääri, on sisse viidud mõningad muudatused.

---

4 GameLengths 2013. Kättesaadav: <http://www.gamelengths.com/> Vaadatud 30.05.2013

### 3. KAHEKSAKÜMNENDAD

Kaheksakümnendate aastate analüüsimisel kasutan ma kolme erinevat mängunäidet. Nendeks on *Ms.Pac-man*, *Super Mario Bros*, ja *Metroid*.

#### 3.1 Printsessid ja hätta sattunud neid

Millised olid kõige esimesed naiskarakterid arvutimängudes? Minu analüüs püüab luua üldist pilti naiskarakterite kujutamise kohta ning ei soovi laskuda võimalike erandite ning peavoolust kaugemale kanduvate üksikjuhtude detailsele tasandile (selline lähenemine muudaks töö oluliselt mahukamaks). Seetõttu oleks sobilik alustada ühest kõige levinumast videomängudes esinevast klišeest. Selleks on hätta sattunud näitsiku päästmine. Selles peatükis käsitlen ma eelkõige nimetatud motiivi tagamaid ning juurdlen võimalike põhjuste üle, miks just selline motiiv on teatud ajastu mängude hulgas nõnda levinud. Etteruttavalt võib ka mainida, et just ajajärgu rõhutamine omab antud teema juures olulist rolli. Hätta sattunud neidude päästmine pole videomängudes enam ammu nii levinud ülesanne kui see oli paarikümne aasta eest.

Näitena kasutan selles peatükis mängu *Super Mario Bros*. Esimene neist valmis aastal 1985. Tootjaks Nintendo ning mängu autoriks Shigeru Miyamoto. Mängu protagonist on Itaalia päritolu torumees nimega Mario (kahekesi mängides avaneb teisel mängijal võimalus mängida Mario venna Luigiaga). Mario eesmärk on päästa printsess Peach kurja antagonisti Bowseri küüsisist. *Super Mario Bros* kuulub märul-platvorm žanri, kus peamiseks mängumehhaanikaks on erineva kõrguste ning kaugustega hüpete edukas sooritamine. Vastaste elimineerimiseks peab Mario neile peale hüppama.

Antud töö eesmärki silmas pidades ei vaja *Super Mario Bros* pikemat tutvustamist. Seda ka põhjusel, et uurimise all olev tegelasetüüp mängib selles mängus siiski väga väikest rolli. Sellised karakterid on eelkõige faabulat käimalükkavad vahendid. Nende poolt edastatav



dialoog on minimaalne või olematu ning sama kehtib ka nende ekraaniaja kohta. Antud peatükk keskendub eelkõige hättasattunud näitsiku motiivi narratiivsetele eeldustele ja mõjudele nii mängunäites endas kui ka mängutööstuse toleaesgses kui ka laiemas diakroonilises kontekstis.

On mõneti kummaline, et mängudele on hättasattunud neiu motiivi väga palju ette heidetud. Seda nii meedias, paljudes avalikes diskussioonides ning ka akadeemilistes tekstides. Tüüpiliseks sellekohaseks näiteks on Charles Dickermani, Jeff Christenseni ja Stella Beatriz Kerl-McClaini artikkel "Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games", kus küll nenditakse, et kõnealune motiiv pärineb algupäraselt muinasjuttudest kuid saavutab (väidetavalt) just erilise šovinistliku vulgaarsuse videomängudes. Videomängudele heidetakse selles artiklis pidevat meesprotagonistide ning antagonistide kasutamist. Viidatakse ka nende välimusele, mis on pea alati rõhutatult muskulatuurne ning erinevad armid ja muud tunnused viitavad eelnevale vägivallale. Naiskarakterite juures tuuakse esile nappi rõivastust ning täielikku abitust. (Dickerman 2008: 23)

Videomängude meediumist rääkides ei saa kunagi tehnoloogia võimalustest liialt kaugele triivida. Seda peab alati silmas pidama rääkides ükskõik millisest teisest tahust videomängude puhul. Erinevad narratoloogilised võtted ja motiivid ning nende realiseerimine videomängudes, olid selle meediumi algusaegadel väga tugevalt piiratud just väheste tehnoloogiliste võimaluste poolt.

Kaheksakümnendate lõpus ja üheksakümnendate alguses ilmunud mängude puhul tuleb silmas pidada seda, et narratoloogilistele elementidele ei olnud võimalik palju aega või ressursse kulutada. Mängud kui meedium eeldab oma olemuselt eelkõige mängitavust. Seega head mängud jutustavad oma narratiivi läbi mängu reaalse mängimise osa (*gameplay*). Varem polnud see aga tehniliselt väga hästi teostatav. Igasugune narratiivi edasi andmine kippus pigem mängukäiku täielikult peatama. Seetõttu oli vanemate mängude puhul kaalukauss raskem pigem mängitavuse poolel. Sissejuhatuseks jäi tihtilugu aega vaid mõned (kümned) sekundid. Hättasattunud neiu motiivi kasutamine sobis seetõttu varasematesse mängudesse ideaalselt. Piisas vaid mõnest kaadrist sellest kuidas antagonistlikud jõud kellegi ära röövivad ja mängul on eesmärk olemas. Siinkohal tekib muidugi küsimus, miks just neid? Sellise võtte kasutamise kõige lihtsam seletus on loomulikult, et mängude sihtgrupiks olid sel ajal veel pea eranditult poisid. See seletus pole loomulikult vale kuid jääb kahjuks poolikuks. Väga tihti on

selliste ekspositsioonide puhul vihjatud ka protagonisti ning röövitud neiu vahelistele romantilist laadi suhetele. Selline väike lisanüanss lubab hättasattunud neiu motiivi tagamaid pisut ümber hinnata. Kui traditsioonilistes muinasjuttudes kohtuvad prints ja printsess loo käigus, siis videomängude analoogse troobi puhul antakse sageli mõista protagonisti ning hättasattunud neiu vahelisele eelnevale suhtele. Selline võtte annab mängijale motiivi koheseks mängu aktiivsesse faasi sukeldumiseks.

Järgnevalt vaatlen ma mängus *Super Mario Bros* esinevat tegelast Printsess Peach. Teen seda punkt haaval vastavalt eelpool tutvustatud meetodile.

Alustuseks määrän ma selle tegelase karakteritüübi. Kõnealune karakter esindab kõige puhtamal kujul **trofee** karakteritüüpi. Tegemist on mängu peategelase, Mario, peamise motivatsiooniga mäng läbida. Mängu antagonist, Bowser, on Printsess Peach'i röövinud. Viimane ilmub ekraanile alles mängu kõige viimases kaadris, peale seda kui Mario on antagonistliku Bowseri laavasse kukutanud. Printsess tänab Mariot, ning kuulutab sellega tema ülesande täidetuks. Trofee tüüpi karakteri puhul on iseloomulikuks see, et kuigi enamasti on sellises rollis alati naiskarakterid, ei mängi sellised karakterid kunagi olulist rolli mängu käigu juures ega mängu käigus lahti hargneva narratiivi juures.

### 3.1.1 Princess Peach: visuaalne representatsioon

Printsess Peach'i puhul on **kehatüübi** määramine raskendatud. (Lisa 2.1) Tal on seljas maani ulatuv kleit mis varjab kõiki tema kehavorme. Seetõttu on kõnealuse tegelase kehatüüp *varjatud*. Samal põhjusel on ka Printsess Peach'i **riietus täielikult kattev**. Selline riietus langeb kokku konventsionaalse arusaamaga sellest, kuidas üks printsess võiks rõivastuda, seega **riietuse sobivus rolli**, on hinnatav kui *sobiv*. **Riietuse seksuaalsuse** aste on eelkõige *tagasihoidlik*. Printsess Peach'i poolt kantav kleit on kooskõlas tema printsessiks olemisega ning annab edasi tema naiselikust ilma seksuaalsete alatoonideta.

### 3.1.2 Princess Peach: isikuomaduste representatsioon

Printsess Peach'i puhul ei ole kahjuks isikuomadusi olulisel määral edasi antud. Tema **taust** on *vähene*. Printsess Peach'i kohta on teada, lisaks ta nimele, et tegu on Mushroom Kingdom'i printsessiga. Lisaks tänuavaldusele mängu lõpus, Printsess Peach'il rohkem repliike ei ole, seega on ka tema **dialoog** *vähene*. Puudub ka piisav materjal Printsess Peach'i **iseloomu** kohta kaugeleulatuvate järelduste tegemiseks. Seega Printsess Peach'il **iseloom** *puudub*. Juba mainitud põhjustel ei ole võimalik hinnata ka Printsess Peach'i **iseloomu seksuaalsust**, mille tõttu klassifitseerin ma selle tegelase kui *aseksuaalse*.

### 3.2 Feminiinsete omadustega avatar

Omamoodi huvitavaks näiteks naiskarakterite puhul on kindlasti *Ms. Pac-Man*. Tegu on 1982. aastal valminud järjega juba palju populaarsust kogunud mängule *Pac-Man*. Antud näite puhul on huvitav uurida seda, milliste elementidega on rõhutatud sootunnuseid avatari juures, mis oma välimuselt on pigem sooneutraalne. Loomulikult ei saa eirata fakti, et Pac-Man ise on oma nimest johtuvalt meessoost. Oleks mängule aga pandud mõni muu nimi, poleks tema soo määramine sugugi lihtne. Õigemini poleks antud avatari meessugu kaugeltki nii iseenesest mõistetav. Vähemalt võib jääda selline mulje kuni *Ms. Pac-Man*'i ilmumiseni. Seda põhjusel, et *Ms. Pac-Man*'i puhul ei piirdutud vaid tiitliga *Ms.* Lisaks sellele on täiendatud ka *Pac-Mani* avatari välimust selliste feminiinsete tunnustega nagu pähe kinnitatud lipsuke ning punased huuled.

*Ms. Pac-man* on minu analüüsi seisukohast erandlik näide kuna selle tegelase juures ei ole enamus minu poolt valitud kriteeriumid hinnatavad. Karakteritüübilt on *Ms. Pac-Man* **Peategelane/Avatar**. Selles klassifikatsioonis kaldub *Ms. Pac-man* avatari poolele. Tegemist on mängija visuaalse representatsiooniga mängumaailmas, millel puudub iseloomu representatsioon. Olemas on vaid visuaalne representatsioon.

### 3.2.1 Ms. Pac-Man visuaalne representatsioon

Analüüsid Ms. Pac-man'i kehatüüpi ja riietust, tuleks kõigepealt defineerida, mida Ms. Pac-man'i visuaalne representatsioon edasi annab (Lisa 2.22). Julgen väita, et Ms. Pac-man'i puhul on tegemist peaga. Seetõttu ei saa tema kehatüüpi ja riietuse paljastavust. Küll on aga hinnatav Ms. Pac-man'i **riietuse seksuaalsus** ja **riietuse sobivus rolli**. Esimene neist on *tagasihoidlik* ning teine *osaliselt sobiv*. Ms. Pac-Man'i ainus riietuse on tema peas olev punane lips. See viitab selgelt tegelase naissoole, seda samas kuidagi rõhutamata. Samuti ei takista selline aksessuaar teda kuidagi oma ülesannete täitmisel. Omaette küsimus on Ms.Pac-Man'i puhul tema visuaalne representatsioon mänguautomaadi enda peal. See vajaks kindlasti omaette uurimist, kuid jääb kahjuks minu töö raamidest välja, kuna olen valinud uurimiseks vaid karakterite need representatsioonid, mis esinevad rangelt vaid mängus endas.

### 3.3 Meeste maailma salaja infiltreerunud naine

*Metroid* on (nagu enamuse minu töös kajastatavatest vanematest näidetest) välja antud Nintendo poolt. Peamisteks loojateks olid Satoru Okada ja Yoshio Sakamoto. Aastal 1986 Jaapanis ilmunud *Metroid* üllatas mängijaid suure maailmaga, kus mängija pidi liikuma mittelineaarselt. Paljud võimalused mängumaailmas edasi kulgemiseks avanesid ükshaaval vastavalt juba läbitud etappidele. See tähendas, et mängijad pidid tihtilugu minema tulnud teed tagasi, et pääseda varem lukus olnud kohtadesse. Kahemõõtmelise, märul-platvorm žanri kuuluva, tulistamismängu jaoks oli see midagi uut. See pönud aga kaugeliski viimane üllatus, mis sel mängul varuks oli. Sootuks ootamatum moment tabas mängijaid pärast mängu edukat läbimist. Mängu viimastes kaadrites astus skafandrist välja naine (Lisa 2.3).

*Metroid* saavutas kiirelt suure populaarsuse ning sellele on valminud tänaseks mitmeid järgesid. Erinevad järjed on püüdnud *Metroid*'i protagonististi Samust arendada ja rafineerida. Mõnel juhul on see paremini välja tulnud, mõnel juhul kehvemini. Oma töö raames vaatlen ma siiski vaid esimest mängu, kus nii nagu kõigis järgnevates, on Samus Arani tegelasetüübiks **peategelane**.

### 3.3.1 Samus Aran: visuaalne representatsioon

Samus Arani **kehatüüp** on mängija eest mängu käigus *varjatud*, kuna seda katab täielikult skafander (Lisa 2.2). Siinkohal on oluline rõhutada, et mängu lõpus astub Samus oma skafandrist välja ning mitte ainult ei ole sel hetkel pesuväel vaid ka tema naiselike vorme (olles küll edasi antud väga algelise graafika abil, kuid siiski tuvastatavad) on kujutatud suhteliselt lopsakalt. Seega tundub esmapilgul, et Samus Arani karakteri representatsioon vajab kahepoolset analüüsi. Esiteks Samus Aran mängu jooksul ja skafandris ning teiseks Samus Aran mängu lõpus ilma skafandrita. Selline lähenemine ei tundu aga minu analüüsi kontekstis kuigi viljakas. Probleem on selles, et Samus Aran astub oma skafandrist välja mängu narratiivi lõpus. Kuni selle momendini ei olnud mängija isegi teadlik sellest, et Samus on naine. Mängu lõpus kujutatud *vormikas* keha oli tõenäoliselt teadlikult valitud selleks, et mängijal ei tekiks sel hetkel enam mingit kahtlust mängu peategelase soos. Seega jään ma oma analüüsis selle Samuse juurde kellega mängijad mängu läbisid. Karakteri **riietus** on hinnatav kui *täiesti varjav*. Antud näite puhul on varjatud kogu karakteri kehapind. Kosmoses reisimiseks ning võõraste planeetide külastamiseks on **Riietuse sobivus rolli** täielik, seega hinnatav minu poolt loodud skaalal kui *sobiv*. **Riietuse seksuaalsus** on hinnatav minu poolt loodud skaalal kui *neutraalne*. Samuse skafander ei viita millegagi, et tegu võiks olla naisega.

### 3.3.2 Samus Aran: isikuomaduste representatsioon

Nii nagu enamuses teiste 80ndatel ilmunud mängude tegelaste puhul, ei ole ka Samus Aran'i isikuomadused eriti detailselt välja toodud.

Samus Aran'i **taust**, mida mängijale esitatakse, on *vähene*. Samus on parim pearahakütt keda teatakse, kuid lisaks sellele ei ole tema kohta kellelgi rohkem informatsiooni. **Dialoog** Samusel *puudub*. Samas lubab mängu narratiivi poolt loodud kontekst teha mõningaid järeldusi Samuse iseloomu kohta. Samus Arani **iseloom** on hinnatav kui *iseseisev*, kuna kõnealune tegelane rändab üksinda ringi mööda kosmost ning teenib elatist pearahakütina. Hilisemad järjed antud sarjast (mis jäävad küll minu analüüsist välja) kinnistavad sellist iseloomu veelgi. Samuse **iseloomu seksuaalsus** on hinnatav kui *aseksuaalne*.

## 4. ÜHEKSAKÜMNENDAD

Üheksakümnendate aastate analüüsi juures kasutan ma kolme mängunäidet. Nendeks on *Street Fighter II*, *Mortal Kombat II* ja *Tomb Raider*.

### 4.1 Nappides rõivastes tänavakaklejad

Kui uurida erinevaid videomänge käsitlevaid tekste, siis peamiseks probleemiks (vägivalla kõrval) on alati peetud naiskarakterite seksualiseeritust ning objektistatust. Selge on see, et tööstusharu, mille peamiseks sihtgrupiks on poisid ja noored mehed, eelistab kasutada sellist visuaalkeelt, mis võiks just neile rohkem meeldida. Naiskarakterite üleseksualiseeritus on ka minu töös olulisel kohal ning ühed esimesed ja parimad näited sellest fenomenist pärinevad kaklusžanrist. Esimesed mängud sellest žanrist ilmusid juba 80ndate aastate lõpus, kuid tõelise menu saavutas see žanr 90ndatel. Kõiki sellesse žanri kuuluvaid mänge iseloomustab üks peamine eesmärk: alistada vastane. Enamasti saab mängija valida erinevate karakterite hulgast endale meelepärase ning seejärel peab ta selle karakteriga alistama ükshaaval kõik ülejäänud. Erinevatel karakteritel on oma tugevad ja nõrgad küljed ning hulk (ainult sellele kindlale karakterile) omased oskused. Näiteks mõni karakter on tugev, aga aeglane ning mõne teise karakteriga mängides tuleb oma vastasest hoida ohutusse kaugusesse, et teda siis näiteks mõne viskerelvaga rünnata. Järgnevalt analüüsin ma kahe naiskarakterite representeerimist kahes erinevas videomängus. Esiteks analüüsin ma mängus *Street Fighter II* olevat tegelast Chun-Li ning teiseks mängus *Mortal Kombat II* olevat tegelast Kitana.

Analüüsitava karakter, Chun-Li, on vaadeldav nii **peategelasena**, kui ka **avatarina**. Selline karakteri duaalne olemus tuleneb kaklusmängu žanri omapärast. Mängu on võimalik mängida mitut erinevat moodi. Esiteks võib mängija valida paljude erinevate karakterite hulgast ning selline mängijapoolne valik muudab ülejäänud karakterid antagonistlikeks kõrvaltegelasteks.

Kuna kaklusemängu žanri kuuluvad mängud sisaldavad endas peaaegu alati mitmikmängimise võimalust (võimalus mängida oma sõbra vastu), siis sellistel juhtudel on valitud tegelane pigem **avatar**, kuna mängija ei puutu kokku valitud tegelase taustalooga ning mängu mängimise käigus ei toimu narratoloogilisi sündmusi. Kui mängija mängib aga üksinda, siis puutub ta kokku mängu narratoloogiliste elementidega ning valitud karakterit saab vaadelda kui **peategelast**.

#### 4.1.1 Chun-Li: visuaalne representatsioon

**Kehatüübi** poolest on Chun-Li hinnatav kui *vormikas*. Seda eelkõige kõnealuse karakteri laiade puusade ning muskulatuursete reite tõttu (Lisa 2.4). Tegu on omamoodi huvitava näitega just seetõttu, et rõhutatud ei ole karakteri rindu ning muskulatuurne kehaehitus on naiskarakterite kujutamise juures videomängudes erandlik. **Riietus** on Chun-Li puhul hinnatav kui *osaliselt paljastav*. Tegelase sääred ning reied on osaliselt paljastatud. Samuti on paljastatud ka tegelase käsivarred. Chun-Li **riietuse sobivus rolli** on hinnatav kui *osaliselt sobiv*. Otsustada selle üle, milline riietus on kaklemiseks sobiv ja milline mitte, on mõnevõrra keeruline. Kui võrrelda kõnealuse karakteri riietust traditsiooniliselt võitluspordis kasutatavate rõivastega, siis jäävad silma mõningad detailid, mis ei pruugi võitluses otstarbekad olla. Näiteks vabalt lehviv pikkade lõhikutega kleidi (*qipao*) alaosa võib küll esmapilgul pakkuda jalgadele traditsioonilisest lõikest rohkem vabadust, kuid reaalses võitlussituatsioonis võib selline pikk kangas kuhugi takerduda ning võitlusefektiivsust pärssima hakata. Chun-Li **riietuse seksuaalsus** jääb, minu poolt loodud skaalal, *tagasihoidliku* ning *väljakutsuva* vahele. Antud olukorras on täpsemat klassifikatsiooni keeruline välja tuua, kuna ühelt poolt ei ole karakteri riietust võimalik hinnata kui otseselt seksuaalsetele alatoonidele vihjavat. Probleemne on hinnata karakteri sukkpükstes jalgu. Sukkpüksid on liibuvad ning aitavad rõhutada karakteri kehavorme. Samas on sellise riietuse seksuaalsuse hindamine äärmiselt subjektiivne küsimus ning seetõttu jätan ma oma hinnangu andmata.

#### 4.1.2 Chun-Li: isikuomaduste representatsioon

Sarnaselt enamikele teistele kaklusemängu žanrisse kuuluvatele mängudele, pakub ka *Street Fighter II* karakterite kohta vähe informatsiooni ning sügavust. Chun-Li **taust** on hinnatav kui *vähene*. Mängu alguses saab mängija teada, et Chun-Li on Interpoli agent ning mängu peamine antagonist (M. Bison) on tapnud tema isa. Sellega karakteri tutvustav osa piirdub.

Karakter **dialoog** on *vähene*. Chun-Li'l on terve mängu jooksul sisuliselt üks repliik, kus ta kuulutab peale igat võidukat kaklust, et teda ei ole võimalik alistada. Lisaks sellele on tal lühike monoloog mängu lõpus, kus ta kirjeldab seda kuidas M. Bioni alistamise järel on ta oma isa surma eest kättemaksnud ning võib jätkata oma elu tavalise vallalise tüdrukuna.

Chun-Li **iseloome** on hinnatav kui *iseseisev*. Sellisele järeldusele jõuan ma valdavalt läbi mängu poolt pakutava (vähese) narratiivi ning ühtlasi läbi üldise žanri poolt esitatud konteksti. Karakteri iseseisvusele viitavad üksinda tänavakaklustes osalemine ning politseiamet. *Domineerivast* iseloomutüübist eristab analüüsivat karakterit aga asjaolu, et ta osaleb mängu narratiivis kättemaksu eesmärgil ning olles selle eesmärgi saavutanud, naaseb ta oma tavaellu. Ta ei kakle kaklemise enese pärast nagu mõned teised selles mängus esinevad karakterid.

**Iseloomu seksuaalsus** on Chun-Li puhul hinnatav kui *siivas*. Mängu jooksul ei ole erilist tähelepanu karakteri seksuaalsusele pööratud. Mängu lõpus viitab tegelane aga sellele, et jätkab oma elu vallalise naisena, mis kannab endas kindlat seksuaalset alatooni.

Sarnaselt eelnevalt uuritud Chun-Li karakterile on ka järgnevas näites analüüsivat tegelast, Kitanat, võimalik vaadelda nii **peategelasena** kui ka **avatarina**. Põhjused taaskord kaklusemängu žanri omadustes ning võimalustes, mille kordamine siinkohal oleks tarbetu.

#### 4.1.3 Kitana: visuaalne representatsioon

Kitana **kehatüüp** on hinnatav kui *vormikas*. Seda ilmestab eelkõige saleda keha kohta üpriski lopsakas büst. Analüüsitava karakteri **riietus** on *osaliselt paljastav*, kuna paljastatud on tegelase reied ning küünarvarred. Hinnates

Kitana **riietuse sobivust rolli**, lähtun ma samadest põhimõtetest nagu eelneva näite puhul.



Tegelase rõivastuse juures ei ole täheldatav midagi, mis otseselt takistaks teda kaklemise juures. Erinevalt Chun-Li tegelasest ei esine tema riietuses ka mingeid vabalt liikuvaid kangaid või linte, mis võiksid võitluse käigus kuhugi takerduda või millest vastastel oleks kerge kinni haarata. Seetõttu hindan ma riietuse *sobivaks*.

Arvestades, et paljastatud reied ei ole *Mortal Kombat II*'s läbiv motiiv nii mees- kui ka naiskarakterite juures, võib paljastatud reitepiirkonda pidada naiskarakterite puhul seksuaalset alatooni taotlevaks. Seetõttu julgen väita, et Kitana **riietuse seksuaalsus** on (kergelt) *väljakutsuv*.

#### **4.1.4 Kitana: isikuomaduste representatsioon**

Kitana **taust** on *vähene*. Samas tuleks siinkohal rõhutada, et Kitana tausta kohta antakse mängijale vähe infot, on tema karakteri areng pisut nüansirohkem kui eelnevas näites toodud Chun-Li oma. Mängu alguses esitatakse Kitana mängijale kui mängu peamise antagonisti (Shao Khan) tütar. Mängu lõpuks selgub aga, et Shao Khan hoopis hävitas Kitana tõeliste vanemate kuningriigi ning selle tagasi võitmiseks pidi Kitana võitma Mortal Kombati turniiri ning alistama seejuures Shao Khani (Lisa 2.5).

**Dialoog** Kitanal *puudub*.

Kitana **iseloomu** hindamisel tuleb arvestada eelpool mainitud karakteri arengut. Kuigi esmapilgul võiks väita, et Kitana on mängu peamise antagonisti käsilane ning seetõttu *alluva* iseloomuga, annab mängu narratiivi käigus karakteriga toimuv muutus tõestust meelekindlusest ning enese eest seismisest. Seega on Kitana **iseloomu** siiski pigem *iseseisev*.

**Iseloomu seksuaalsust** on antud näites analüüsitava tegelase puhul keeruline määratleda, kuna tegelasel puudub nii dialoog kui ka seksuaalse temaatikaga seonduvad narratoloogilised vihjed. Kuna antud juhul on analüüsi objektiks Kitana *Mortal Kombat II* raames, hindan kõnealuse tegelase **iseloomu seksuaalsuse** *aseksuaalseks*.

## 4.2 Kes on tõeline hauakambrite rüüstaja?

Tomb Raider nägi videomänguna esmakordselt ilmavalgust 1996 aastal. Tänapäevaks on valminud üheksa järge. Mängu protagonistiks on Lara Croft. Lara on briti päritolu arheoloog, kes rändab mööda maailma ringi ning otsib iidseid artefakte. Oma seikluste käigus peab ta rinda pistma nii metsiku loodusega, kiskjatega kui ka kõikvõimalike salaorganisatsioonidega. Mängitavuselt on kõik senised Tomb Raider'i mängud olnud segu tulistamisest ja platvormidel turnimisest. Lisaks mängudele on ilmunud Tomb Raider'i frantsiisis veel kaks Hollywoodi filmi peaosas Angelina Jolie'ga, hulk koomikseid ning ilu- ja fännikirjandust. Olemas on ka Tomb Raider'i teemalised lõbustuspargi atraktsioonid. Peale Angelina Jolie on Lara Crofti kehastanud väljaspool mängu, avalikel üritustel, ka hulk erinevaid modelle ja näitlejaid. Nendest viimane oli iluvõimleja Alison Carroll.

Lara Croft on **peategelane** kõikides *Tomb Raider*'i seerias ilmunud mängudes. Selles alapeatükis taandan ma oma analüüsi tarbeks kokku üheks analüüsitravaks objektiks kõik Lara Crofti representatsioonid (Lisad 2.6 – 2.10). Nende hulka ei arvesta ma siinkohal vaid 2013 ilmunud viimases osas kujutatud Lara Crofti, mida analüüsin hiljem eraldi. Sellise jaotuse põhjuseks on asjaolu, et hoolimata mõningastest muutustest, on Lara Crofti visuaalne representatsioon olnud suuresti muutusteta. (Lisa)

Minu poolt loodud skaaladel asetuvad, kõikides *Tomb Raider*'i seeria mängudes representeeritud, Lara Crofti tegelaskujud samadele kohtadele. (Nagu juba korduvalt mainitud, erandiks on siinkohal 2013 aastal ilmunud viimane osa)

Lisaks eelpool mainitud üldistustele, keskendun ma Lara Crofti visuaalse representatsiooni juures vaid tema kõige levinumale välimusele. Lara Crofti riietus vahetub mängudes vahel narratiivsest ning mängumaailmalisest kontekstist lähtuvalt, seega võib etteruttavalt öelda, et sellised muutused rõivastuses on pigem erandlikud kuid alati olukorda *sobivad* (näiteks riietub Lara Croft *Tomb Raider II*'s tiibeti mägedesse rännates lenduritagisse. Sääred ja reied jäävad aga endiselt suuresti paljastatuks, seega võib öelda, et kuigi muutused on oma olemuselt *sobivad*, ei ole need kindlasti täielikud).

Analüüs kõigi selliste detailide üle ühe tegelase garderoobivalikus, läbi terve seeria, nõuab omette uurimustööd ning eraldi analüüsi. Kuna minu töö eesmärk on uurida siiski erinevaid karaktereid ning tuua erinevaid näiteid, erinevatest žanritest, oleks selline keskendumine ühe

karakteri kõikidele nüanssidele töö üldise tasakaalu seisukohalt ebasobilik.

#### 4.2.1 Lara Croft: visuaalne representatsioon

Kuigi Lara Crofti kehakuju on erinevates representatsioonides läbinud mõningaid muutusi on kõnealuse karakteri **kehatüüp** läbivas plaanis hinnatav kui *liivakell* (Lisad 2.13 – 2.14). Seda iseloomustavad suured rinnad ning laiad puusad. Lara Crofti talje on olnud läbivalt sale.

Analüüsitava karakteri **riietus** on üldiselt *paljastav*. Lara Crofti kõige äratuntavam rõivastus koosneb väga lühikestest pükstest, mis paljastavad tema sääred ning suure osa reitest. Seljas kannab ta reeglina helesinist ilma varrukateta särki või siis õlapaeltega särki, mis paljastab ka tema dekoltee.

**Riietuse sobivus rolli** on antud juhul hinnatav kui *vähesobiv*. Kuigi *Tomb Raider*'i mängudes leidub situatsioone, kus Lara Croft vahetab oma tavapärase rõivastuse mõne sobilikuma vastu, läbitakse suur osa mängust just eelpool kirjeldatud riietuses. Selline riietus ei paku mingit kaitset ilmastiku vastu ning ei ole sobilik isegi soojades tingimustes (näiteks vihmamets), kus rõivastus peaks muuhulgas pakkuma kaitset ka putukate ja muude looduslike faktorite eest. Lisaks eelpool mainitule tuleks pöörata tähelepanu ka rihmadele, millega on karakteri reitele kinnitatud relvakabuurid. Sellised rihmad hakkavad palja ihu peal varem või hiljem hõõruda, eriti kui arvestada mängu kontekstist tulenevat pidevat mägironimist ning turnimist.

Selline riietuse kujutamine on tõenäoliselt motiveeritud soovist edastada mängijale pigem seksuaalseid alatoone. **Riietuse seksuaalsus** on hinnatav siinkohal kui *väljakutsuv*. Riietus on mängukonteksti arvestades liigselt paljastav ning liibuv.

#### 4.2.2 Lara Croft: isikuomaduste representatsioon

Lara Crofti **taust** on hinnatav kui *keskmine*. Lara Croft on briti päritolu. Kuigi erinevad mänguversioonid annavad Lara Crofti tausta kohta pisut erinevat informatsiooni, on tema minevikust teada nii mõndagi. Ta on pärit aristokraatlikust perekonnast, ning tema vanemad

hukkusid lennuõnnetuses. Lisaks sellele on teada, et Lara Croft on edukas arheoloog, kes on kirjastanud raamatuid, mis põhinevad tema rännakutel ning arheoloogilistel leidudel.

Žanri eripäradest tulenevalt ei toimu Lara Crofti ning teiste (sageli antagonistlike kõrvaltegelaste) vahel, mängu aktiivse faasi jooksul, dialoogi. Selle jaoks on mängudes erinevad vahetseenid, kus Lara Croft'i **dialoog** on hinnatav kui *sage*. Lara Croft ei piirdu üksikute repliikidega vaid tema ja kõrvaltegelaste vahel leiavad aset pikemad ning põhjalikud vestlused.

Lara Crofti **iseloom** on hinnatav kui *iseseisev*. Sellisele hinnangule annavad aluse mitmed kontekstuaalsed ning narratoloogilised momendid. Kõikides mängudes liigub Lara Croft läbi mängu topograafilise ruumi üksinda. Ta ei vaja reeglina kellegi abi ning on pidanud juba varasest noorusest saama ilma vanemateta hakkama.

Lara Crofti **iseloomu seksuaalsus** jääb kuhugi *siivsa* ning *siivutu* vahele. Kohati on Lara Crofti vestlustes meessoost kõrvaltegelastega võimalik tabada flirtivat tooni. Samas mõnes teises situatsioonis on Lara Crofti kõnepruuk pigem järsk ning külm. Selline vahe sõltub suuresti ka kõnealusest mängust endast. Esimestes *Tomb raider*'i mängudes on Lara Croft pigem flirtiva ning vallatu iseloomuga. Hilisemates versioonides aga pigem tõrjuv. Selline vahe torkab silma eriti 1996 aastal ilmunud esimese osa ning 2007 aastal ilmunud *remake*'i juures, kus rangelt võttes samade tegelastega suheldes on muudetud Lara Crofti hoiakuid.

## 5. 2000 JA EDASI

Uurimaks mängu, mis on ilmunud peale 2000 aastat, kasutan ma näidetena viite mängu. Nendeks on *Mass Effect*, *God of War 3*, *Bayonetta*, *The Witcher 2* ja *Tomb Raider*.

### 5.1 Seks sinise tulnuktüdrukuga

Selles peatükis kirjeldan ma põgusalt mängu *Mass Effect* ning samuti ka rollimänge kui žanri. *Mass Effect* nägi ilmavalgust 2007 aastal, tootjafirmaks Bioware. Bioware oli juba enne *Mass Effect*'i välja andmist kuulus erinevate edukate rollimängude poolest. Seega polnud mingi ime, et *Mass Effect* pakkus mängijatele avarat maailma, mis oli täis meeletul hulgal erinevaid tegelasi ja suuremaid ning väiksemaid narratiive. Mängu tegevus toimub tulevikus, aastal 2183 ning peategelaseks väejuht Shepard. Esimese asjana tuleb koheselt ära märkida, et Shepard'i sugu ei ole eelnevalt determineeritud. Mängijal on vaba voli mängida nii naissoost kui ka meessoost karakteriga. Samuti on mängijale antud küllaltki suur vabadus kujundada oma Shepardi välimus endale meelepäraseks. Selline vabadus on käinud kaasas enamuse lääne päritolu rollimängudega. Minu uurimuse seisukohalt on see ühelt poolt vägagi huvitav, teisalt aga kergelt kimbatuse ajav situatsioon. Rollimäng, mis annab mängijale võimaluse valida protagonist'i sugu, tekitab pealtnäha võimaluse uurida ühte mängu kaks korda. Seda siis nii meessoost peategelasega ja naissoost peategelasega. Ometi on see pisut petlik võimalus. Siinkohal tuleb mängu vabaduse mõiste mängudes. Rollimängud annavad mängijale reeglina nii suure vabaduse, et uurides mõne sellise mängu peategelast karakterina satuks uurimise alla hoopis mängija. Seetõttu keskendun ma oma uurimuses eelkõige kõrvaltegelastele. *Mass Effect* pakub neid hulgaliselt. Naiskarakterite rollid ulatuvad selles mängus seinast sein. Ei saa üheselt öelda, et *Mass Effect* paigutaks naiskaraktereid mingitesse kindlatesse raamidesse ning kujutaks neid kui vaid ihaldusobjekte vms. Lisaks rollimängudes niigi tavapärasele

tegelaste mitmekesisusele, lisab *Mass Effect* oma repertuaari ka erinevaid tulnukrasse.

Järgnevalt keskendungi ma ühele kindlale karakterile selles mängus. Selleks on sinise nahavärvusega tulnuktüdruk nimega Liara. Vaatluse alla tuleb nii tema visuaalne representatsioon kui ka karakteri sügavamad omadused. Ma uurin kuidas on üles ehitatud tema suhe Shepardiga ning milline on tema positsioon mängumaailmas.

Liara T'soni tegelasetüübiks on **kaaslane**. Selline tegelasetüüp on rollimängudes väga levinud. Valdav osa rollimängudest pakub hulgaliselt selliseid tegelasi. Enamasti on kaaslase tüüpi karakteritel kindel taust ning sageli kohtub mängu protagonist kaaslase tüüpi tegelasega mängu käigus. Sellistel juhtudel on kõnealuse karakteri puhul tegemist esialgu kõrvaltegelasega. Teatud tingimuste täitmisel võib aga protagonistil/mängijal avaneda võimalus selline karakter endaga kaasa kutsuda. Samas võib selline tegelane olla kohal juba mängu alguses. Liara T'Soni'ga kohtub mängija mängu käigus.

### 5.1.1 Liara T'Soni: visuaalne representatsioon

**Kehatüübilt** on Liara T'Soni *keskmise* ja *vormika* vahel. Kuna videomängudes prevalveerivad pigem *vormika* ja lopsaka kehatüübiga tegelased, siis sellises kontekstis võiks öelda, et Liara T'Soni on pigem *keskmise* kehatüübiga (Lisa 2.20). Samas oleks küsitav sellise kontekstuaalsusega arvestamine ning oma hinnangu andmisel lähtun ma eelkõige reaalsest elust ning väldin moonutatud iluideaalidest tulenevaid standardeid. Seega minu lõplikuks hinnanguks jääb siinkohal, et Liara T'Soni **kehatüüp** on *vormikas*.

Nii nagu ka Lara Crofti analüüsimise juures, lähtun ma ka siinkohal (**riietuse** analüüsimisel) kõnealuse karakteri kõige enam kantud rõivastusest. Liara T'Soni **riietus** on seega hinnatav kui *täielikult kattev*. Paljastatud on vaid karakteri pea.

**Riietuse sobivus rolli** on kõnealuse karakteri puhul hinnatav kui *sobiv*. Liara T'Soni kannab osaliselt liibuvat kostüümi, mille disain sobib mängu poolt esitatud narratiivi konteksti. Rõivastuse juures ei ole võimalik tuvastada mingeid selliseid detaile, mis võiksid karakterit tema tegevuse juures takistada.

**Riietuse seksuaalsus** jääb kõnealuse karakteri puhul *tagasihoidliku* ning *väljakutsuva* vahelisele hallile alale. Ühelt poolt on Liara T'Soni riietus liibuv ning toob esile tema rinnad ning talje. Samas ei viita riie disain oma olemuselt millegagi seksuaalsusele ning meenutab oma olemuselt pigem ametlikku kostüümi. Seega on Liara T'Soni riietus pigem *tagasihoidlik*.

### 5.1.2 Liara T'Soni: isikuomaduste representatsioon.

Liara T'Soni **taust** on *detailne*. Ta on "asari" tulnukrassi kuuluv teadlane, kes on pühendunud "Prothean'i" (samuti tulnukrass, väljasurnud) tehnoloogia ja kultuuri uurimisele. Teada on nii tema sünni aeg kui ka koht (Thessia). Ta on 106 aastane, mida võib selle rassi eluiga arvesse võttes pidada väga nooreks. Lisaks mainitule avaneb mängu narratiivi käigus Liara T'Soni kohta hulgaliselt muid detaile.

Liara T'Soni **dialoog** on *sage*. Kõnealune tegelane vestleb sageli nii mängu protagonistiga kui teiste mängus figureerivate karakteritega.

Liara T'Soni **iseloorm** on *alluv/neutraalne*. Kuigi tegemist on ka olemuselt väga iseseisva karakteriga, on Liara T'Soni peamiseks rolliks mängu narratiivis olla protagonistiga abiline ning sõber ja kaaslane. Kõnealune karakter on väga lojaalne ning temale omistatud dialoogi ning iseloomu põhjal on alust arvata, et teda motiveerib eelkõige üldise korra eest seismine, mitte omakasu.

Liara T'Soni **iseloomu seksuaalsuse** hindamine paljastab huvitava situatsiooni. Ühelt poolt on karakteri kehakeel ja kõne *siivsad*. Tegelasel seksuaalsust ei ole läbi tema iseloomu representeerimise kuidagi rõhutatud. Teisalt on tegemist tegelasega, kellega käib mängu narratiivis kaasas ka romantiline liin. Mängu peategelasel (mängijal) on võimalik, teatud momendil mängu käigu jooksul, käivitada läbi erinevate dialoogivõimaluste sündmusteahel, mis peadib peategelase ning Liara T'Soni vaheliste romantiliste tunnete tekkimisega ning seksuaalvahekorraga (Lisa 2.21). Selline liin narratiivis ei ole kohustuslik, vaid võimalik ning läbitav nii meessoost kui ka naissoost protagonistiga mängides. Seega on Liara T'Soni iseloom küll oma olemuselt selgelt seksuaalne kuid see seksuaalsus on oma representatsioonilt *siivas*.

## 5.2 Mängud täiskasvanud lastele

*God of War 3* ilmus aastal 2010, tootjafirmaks Santa Monica Studio. Mängu narratiiv laenab enamuse oma elemente Kreeka mütoloogiast. Seda siiski üsna vabas vormis. Mängu peategelaseks on Zeusi sohilaps Kratos. Keskseks teemaks on Kratose kättemaks Zeusile, kes teda reetis. Pikem sissejuhatus on siinkohal üsna tarbetu, eriti võttes arvesse, et tegu on mängu kolmanda osaga. Lähemat kirjeldust nõuab aga mängu aktiivne faas. Mängija käsutusse on antud paar vägevaid mõõku, millega ta peab oma teelt kõrvaldama hordide viisi vaenlasi. Vaenlasteks on nii inimesed, koletised, jumalad ja ka titaanid. Kõikide nende tapmine käib väga veriselt ning lausa rõhutatud julmusega. Tehnoloogia areng oli aastaks 2010 jõudnud juba piisavalt kaugemale, et iga viimast kui veretööd äärmiselt detailselt ekraanil kujutada. On arusaadav, et niivõrd vägivaldse mängu puhul tuleb rakendada vanusepiirang. Hoopis kummalisem on aga stseen, mis avaneb mängijale siis kui Kratos siseneb Kreeka armastuse jumalanna Aphrodite kambrisse (Lisa 2.15). Kogu stseeni saadab sedasorti kohmakus ja piinlikus, mida võiks seostada pigem teismeeas noormeeste fantaasiatega. Täiskasvanud teemakäsitlusega ei tundu sel stseenil palju pistmist olevat. Järgnevalt analüüsingi Aphrodite tegelaskuju visuaalset ning isikuomaduste kujutamist.

Aphrodite tegelasetüüp mängus *God of War 3* on **kõrvaltegelane**. Mängu protagonist Kratos kohtub Aphroditega korra mängu jooksul.

### 5.2.1 Aphrodite: visuaalne representatsioon.

Aphrodite **kehatüüp** on *vormikas*. Teda on kujutatud rinnaka ja saledana. Samas ei ole tema proportsioonid ebareaalselt võimendatud, nii nagu seda võib mõne teise näite juures täheldada (Lara Croft, Bayonetta).

Aphrodite **riietus** on hinnatav kui *väga paljastav*. Suurem osa tegelase kehast on paljastatud, sealhulgas ka rinnad.

Samas on antud näite puhul **riietuse sobivus rolli** hinnatav kui *sobiv*. Aphrodite representeerimisel on kõnealuses mängus rõhutatud eelkõige Aphrodite kui armastuse jumalanna seksuaalsele poolele. Tema peamiseks sooviks mängus on seks protagonistiga.



Sellises olukorras on väga napp rõivastus kahtlemata konteksti sobiv.

Ühelt poolt on küsitav, kas nii napi riietuse puhul saab analüüsida **riietuse seksuaalsust**. Tundub, et antud juhul ei too karakteri seksuaalsust esile mitte riietuse disain vaid selle puudumine. Samas võib käesoleva näite juures representeeritud riietust oma olemuselt võrrelda erootilise pesuga. Seetõttu hindan ma **riietuse seksuaalsust** kui *erootilist*.

### 5.2.2 Aphrodite: isikuomaduste representatsioon.

Hinnates Aphrodite tausta mängus *God of War 3*, olen ma dilemma ees. *God of War* mänguseeria laenab suure osa oma narratoloogilisest taustast Kreeka mütoloogiast. Seega võib öelda, et Aphrodite **taust** on *detailne*. Samas ei ole kõik *God of War* seerias toimuvad narratoloogilised sündmused kooskõlas Kreeka mütoloogiaga. Paljude Kreeka mütoloogiast tuttavate karakterite representeerimisel on allikmaterjalidesse suhtunud üsna vabalt ning loovalt. Konkreetne mäng, millest analüüsitav karakter pärineb, (*God of War 3*) ei paku omalt poolt mingit Aphrodite tutvustust. Seetõttu võib eeldada, et mängu autorite eesmärk oli Aphrodite representeerimisel toetuda suuresti iga mängija eelnevale individuaalsele ettekujutusele ning teadmistelega kõnealuse karakteri kohta. Seega kokkuvõtvalt hindan ma karakteri **tausta** kui *detailset*.

Aphrodite **dialoog** mängus *God of War 3* on *keskmine*. Kuigi Aphrodite roll mängus on väike, leiab tema ning protagonistiga vahel aset terviklik dialoog.

Aphrodite **iseloome** on *domineeriv*. Aphroditet on mängus kujutatud kui võimupositsioonil olevat tegelast. Seksuaalakt tema ja mängu protagonistiga vahel toimub Aphrodite nõudmisel ning tegu on tasuga informatsiooni eest, mida mängu protagonist vajab.

Aphrodite **iseloome seksuaalsus** on seega hinnatav kui *vulgaarne*. Kuigi Kreeka mütoloogias on Aphrodite lisaks seksile ka ilu, armastuse, graatsilisuse jne jumalanna, siis antud näite puhul on keskendutud ainult Aphrodite seksuaalsele loomusele.

*Bayonetta* ilmus aastal 2009, tootjafirmaks Platinum Games. Mängu peategelaseks on nõid Bayonetta. Sarnaselt eelmisele näitele on *Bayonetta* puhul tegemist märul-seiklusmängu žanri kuuluva mänguga. Mängu aktiivne faas on kiireloomuline ning keskendub peamiselt

võitlusele. *Bayonetta*'t analüüsid keskendun ma eelkõige mängu nimegelase visuaalsele representatsioonile, mis on samas tugevas korrelatsioonis ka tema karakteri funktsiooniga narratiivis. *Bayonetta* visuaalsel kujutamisel on valitud tugevalt fetisheeritud lahendus. Teda kujutatakse liibuvates nahksetes riietes, millele annavad tooni mustade raamidega elegantsed prillid (Lisa 2.17) ning kõrged kotsad. Selgelt on viidatud *Bayonetta dominatrix* olemusele. Sama väljendub ka tema karakteri iseloomust, mis avaldub erinevates löikstseenides, kus ta näiteks lutsutab provokatiivselt pulgakommi ning saadab samal ajal kõrgilt sensuaalse pilgu kaamerasse. Ka mängu aktiivses faasis annab *Bayonetta dominatrix* olemus igal momendil ennast tunda. Erinevate võitlusliigutuste hulgas (mida mängija saab kindlas järjekorras nupuvajutustega esile kutsuda) kasutab *Bayonetta* näiteks suurt nõiduslikult ilmuvat saabast, mille kotsaga ta vaenlasi armutult litsub. Lisaks sellele on mõlema tema saapa kotsa küljes tulirelv. Lahinguväljal on võimalik panna *Bayonetta* kätel seisma nii, et ta tulistab nendest relvadest vaenlaste pihta, samaegselt oma jalgu erinevatesse asenditesse seades. Järgnevalt võtan ma kõik need elemendid üks haaval ette ning püüan jõuda selgusele, kas *Bayonetta* puhul on tegemist representatsiooniga võimukast naisest või on ta hoopis üleseksualiseerituse üks äärmuslikemaid vorme, mis kandub juba selgelt fetisheerituse poole.

### 5.2.3 *Bayonetta*: visuaalne representatsioon

**Kehatüübilt** klassifitseerub *Bayonetta*, minu poolt loodus skaalal, *liivakella* mõiste alla. Selline klassifikatsioon tuleneb juba varem mainitud põhjustel (prominentne büst, sale talje ning vormikas istmik).

*Bayonetta* **riietus** on suuremas osas hinnatav kui *osaliselt paljastav*. Mängu nimegelane kannab musta liibuvat kostüümi, mis katab eest poolt enamuse karakteri kehast, jättes katmata vaid pea ja kaela. Selg on kostüümil avatud. Selline näeb *Bayonetta* kostüüm välja standardolukordades (Lisa 2.16). Mängu jooksul tekib küll momente, kus tema rõivastus on tunduvalt paljastavam kuid kuna sellised olukorrad tekivad vaid ajutiselt, ei hakka ma seda siinkohal arvesse võtma ning analüüsin neid momente järgnevates punktides.

*Bayonetta* **riietuse sobivust rolli** on väga raske hinnata. Probleemiks on mängu fantaasiarikas narratiiv. *Bayonetta* on nõid, ning suur osa tema võitlusoskusest tuleneb üleloomulikest

võimetest. Ka Bayonetta riietusel on üleloomulikke omadusi. Näiteks on Bayonetta käsutuses maagilist laadi rünnakud, millest üks näide on järgnev: Bayonetta juuksed põimuvad koos tema riietega ühtseks mustaks massiks, mis seejärel moodustab Bayonetta ees suure saapa. See toimub samaaegselt bayonetta jalalöögiga mida mainitud saapas võimendab mitmekordselt. Selle löögi ajaks paljastub enamus Bayonetta ihust (Lisa 2.18). Kuna kogu Bayonetta riietus on oma olemuselt metamorfoosne, on see *sobiv* sisuliselt kõigeiks.

Selleks, et hinnata Bayonetta **riietuse seksuaalsust**, tuleb võtta arvesse lisaks eelpool mainitud paljastavatele momentidele ka sellise riietuse ning üldise stiiliga kaasas käivaid konnotatsioone. Bayonetta on *dominatrix* (domineeriva rolliga naine erinevates seksuaalselt fetišeeritud tegevustes nagu sidumismängud ja sadomasohhistlik seks). Seetõttu võib öelda, et Bayonetta riietus on seksuaalselt fetišeeritud ning seega hinnatav kui *erootiline*.

#### 5.2.4 Bayonetta: isikuomaduste representatsioon

Bayonetta **taust puudub**. Mängu alguses ärkab Bayonetta 500 aastasesest unest ning tal on amneesia.

**Dialoog** on Bayonettal *sage*. Kuigi mängu aktiivne faas koosneb enamuses vastastega võitlemisest, on mängus suur hulk vahestseene, kus Bayonetta vestleb teiste kõrvaltegelastega. Bayonetta **iseloorm** on *domineeriv*. Siinkohal mängib taas olulist rolli Bayonetta kujutamine *dominatrix*'ina. Enamustes situatsioonides on Bayonettat kujutatud ensekindla ning juhirollis oleva naisena. Suur osa Bayonetta domineerivast iseloomust on seksuaalse alatooniga. Lisaks flirtivale ning väljakutsuvale dialoogile, kasutab Bayonetta seksuaalse alatooniga kehakeelt. Ka võitlussituatsioonides on Bayonetta pidevalt sellistes positsioonides, mis rõhutavad tema seksuaalsust (näiteks seismine kätel, samaaegselt jalgu erinevatesse poosidesse seades vaenlaste pihta tulistamine. Selleks on Bayonetta saabaste külge kinnitatud revolvrud) . Samas ei ole vihjed Bayonetta seksuaalsusele otsesed. Bayonetta **iseloormu seksuaalsus** on hinnatav kui *siivutu*.

### 5.3 Mängud täiskasvanutele

Järgmiseks näiteks olen ma valinud mängu *The Witcher 2: Assassin of Kings* (edaspidi lihtsalt *The Witcher 2*). *The Witcher 2* ilmus aastal 2011 ning tootjaks Poola firma CD Projekt RED. Valiku põhjus on väga lihtne. Tegemist on (vähemalt minu silmis) mänguga, mida võib lugeda otsast lõpuni täiskasvanutele suunatud mänguks. Sellele annab tunnisust juba mängu tavapärasest raskem algus. *The Witcher 2* ei hellita mängijat alguses pikkade õpetustega, kuidas mängu mängida, ega sööda mängijale ette alusetult nõrku vastaseid, et viimane saaks nende peal mängumehhaanika elemente õppida. Lisaks sellele käsitleb *The Witcher 2* vägagi keerukaid teemasid nagu rassism, võimuvõitlus, sotsiaalne ebavõrdsus jne. Minu tööga haakub *The Witcher 2* tänu paljudele naistegelastele, kellel on mängu narratiivis kanda vägagi oluline roll. Selles alapeatükis tulen ma tagasi paljude juba käsitletud teemade juurde. Näiteks ilmnevad *The Witcher 2*'s nii hätta sattunud neiu motiiv kui ka juba *Mass Effect*'i ja *God of War 3* juures käsitletud seksistseenid. Kuna tegemist on (jällegi sarnaselt *Mass Effect*'iga) rollimänguga, siis ei saa ka *The Witcher 2*'e puhul rääkida vaid ühest kindlast naiskarakterit tüübist, mida mängus kasutatakse. Erinevalt *Mass Effect*'ist ei ole *The Witcher 2*'es võimalik mängijal kujundada peategelast enda soovide järgi. Mängu peategelane on mees nimega Geralt, kelle välimus ja taust on mängu narratiivi poolt juba eelnevalt määratud. Kõnealuse mängu juures analüüsin ma aga protagonistist **kaaslast**, karakterit nimega Triss Merigold. Kõnealune tegelasetüüp on juba eelnevat kirjeldust leidnud nii, et selle juures pikem peatumine on siinkohal tarbetu.

#### 5.3.1 Triss Merigold: visuaalne representatsioon.

**Kehatüüp** on Triss Merigoldi puhul hinnatav kui *vormikas* ning **riietus** on *täielikult kattev*. Paljastatud on vaid tegelase pea ning käed.

**Riietuse sobivus rolli** on hinnatav kui *osaliselt sobiv*. Karakter kannab pikki pükse ning pikkade varrukatega riietust, mis on sobivad enamuse ülesannete täitmiseks. Riietus on aga osaliselt liibuv ning võib arvata, et selline disainivalik on langetatud eelkõige selleks, et rõhutada karakteri kehakumerusi (Lisa 2.19). Samas ei ole siinkohal tegemist sellise

rõivastusega, mida võiks pidada otseselt *väljakutsuvaks*. Seega on **riietuse seksuaalsus** hinnatav kui pigem *tagasihoidlik*.

### 5.3.2 Triss Merigold: isikuomaduste representatsioon.

Kuna *The Witcher 2* on järg paar aastat varem ilmunud mängule ning Triss Merigold'i karakter eksisteeris ka esimeses osas, on selle tegelase **taust**, kõneall olevas mängus, hinnatav kui *detailne*.

Triss Merigold on mängu protagonistiga kaaslane. Ta on kogenud maag ning ravitseja.

**Dialoog** on kõnealuse karakteri puhul hinnatav kui *sage*. Triss Merigold vestleb palju nii protagonistiga kui ka teiste tegelastega.

Triss Merigoldi **iseloome** on hinnatav kui *alluv*. Karakteri sellist iseloomu on ilmestatud mõneti ühepoolse armumisega protagonistiga. Kuigi mängu protagonist (Geralt) tunded ei ole Triss Merigoldi suhtes ükssõksed, ei ole mõlema panus suhtesse võrdne ning seetõttu on kõnealuste karakterite suhetes eksisteeriv võimudünaamika kallutatud protagonistiga kasuks.

**Iseloomu seksuaalsus** on Triss Merigoldi puhul hinnatav kui *siiwas*. Kuigi mängus leiavad aset nii seksistseenid kui ka tuvastatav flirt peategelase ning Triss Merigoldi vahel, ei ole need kusagil narratiivis domineerivad.

Lõpetuseks toon ka lühida ülevaate *Tomb Raider*'i seeria viimases osas (ilmus aastal 2013) kujutatud Lara Croftist. *Tomb Raider (2013)* puhul on tegemist seeria taaskäivitamisega ning sisuliselt on tegemist kõgu seeria jaoks eellooga. Lara Crofti (endiselt **peategelane**) representeerimisel on seejuures sisse viidud mõningad muudatused.

### 5.3.3 Lara Croft: visuaalne representatsioon

**Kehatüüp** on *vormikas*. Kuigi Lara Crofti on endiselt kujutatud väga vormika naisena, ei ole tema proportsioonid endam hinnatavad kui *liivakell*.

**Riietus** on *osaliselt paljastav*. Kuigi Lara Croft kannab endiselt varukateta särki, on tema lühikesed püksid asendunud pikkade pükstega ning kogu riietuse üldine mulje on seega vähem paljastav.

**Riietuse sobivus rolli** on *osaliselt sobiv*. Kuigi Lara Crofti riietus ei ole ka selles versioonis temale püstitatud ülesannete lahendamiseks kõige sobivamad, on nad sobivad mängu narratiivi konteksti. Lara Croft on läbi elanud laevahuku ning pole seetõttu olukorraks jõudnud valmistuda.

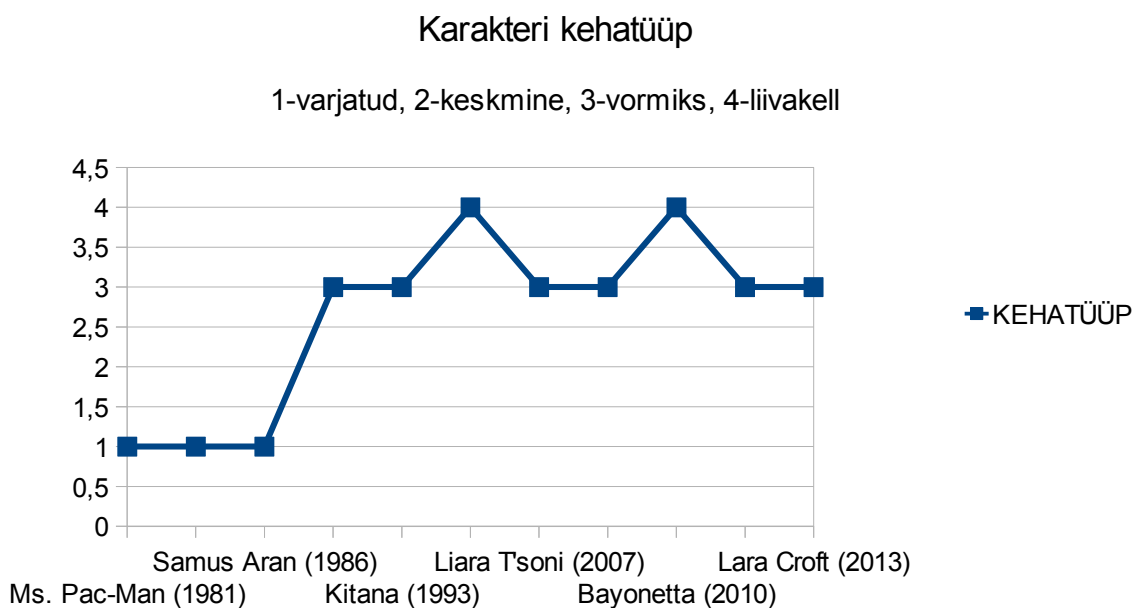
**Riietuse seksuaalsus** on *tagasihoidlik*. Kuigi Lara Crofti särk on liibuv, ei nimetaks ma seda siiski seksuaalselt väljakutsuvaks.

### 5.3.4 Lara Croft: isikuomaduste representatsioon

Lara Crofti iseloomu representeerimisel ei ole sisse viidud olulisi muudatusi ja seetõttu ei ole tarvis siinkohal pikemalt peatuda. Aja jooksul on muutunud detailsemaks tegelase taust, kuid seda võib vaadelda kui paratamatut nähtust nii pika mänguseeria juures. Lisaks sellele on mängu narratiiv esitatud moel, mis ei anna Lara Crofti tegelasele võimalust demonstreerida oma iseloomu seksuaalsust. Kui varem võis seda pidada kohati flirtivaks, siis antud juhul mitte. Isikuomaduste klassifikatsioonid jaotuvad järgnevalt: **Taust** on *detailne*, **dialoog** on *sage*, **iseloom** on *iseseisev* ja **iseloomu seksuaalsus** on *siivas*.

## 5.4 Analüüsi tulemused

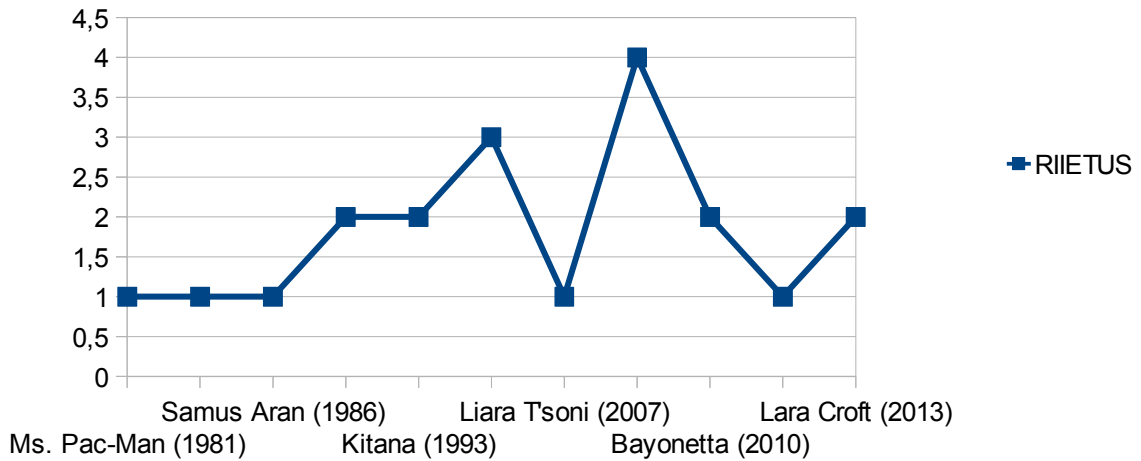
Järgnevalt vaatlen ma enda poolt analüüsitud näidete põhjal kuidas üks või teine karakteriomadus on aja jooksul muutunud. Tulemuste illustreerimiseks toon ära ka vastavasisulised tabelid, mis annavad hea ülevaate erinevatele omadustele omistatud rõhuasetustest.



Karakteri kehatüüp on, naiskarakterite representeerimisel, muutunud aja jooksul märgatavalt vormikamaks. On märgata, et kõikide kaheksakümnendatest pärinevate näidete juures ei ole karakteri kehatüüpi olnud võimalik hinnata kuna see on olnud varjatud. Alates üheksakümnendatest aastatest on märgata kehalise kujutamise juures tugevat rõhuasetust vormikusel. Antud näidete põhjal võib oletada, et seoses graafiliste võimaluste arenemisega ei ole mängutootjate huvides enam naiskarakterite kehavorme varjata ning nende representeerimisel eelistatakse kaasaegse meedia konventsionaalsetele iluideaalidele vastavaid kehatüüpe. Kohati minnakse isegi kaugemale ning naiskarakteritele omandatakse ebarealaalseid kehaproportsioone.

## Karakteri riietus

1-täielikult kattev, 2-osaliselt paljastav, 3-paljastav, 4-väga paljastav

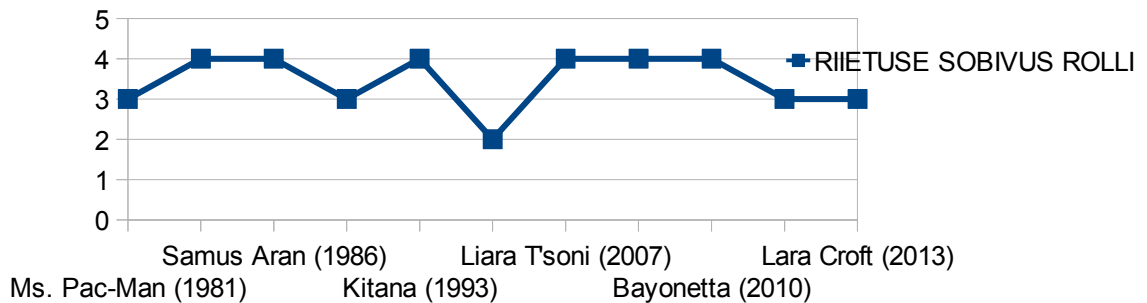


Karakteri riietuses toimuvad muutused on mõneti sarnased kehatüübi representeerimisel toimunud sarnasustega. Ka siin järgivad kaheksakümnendatel toodetud mängud stabiilselt sarnaseid näitajaid. Kõikide, sellesse ajajärku kuuluvate, näidete analüüsitavaid karakterite riietus oli täielikult kattev. Üheksakümnendatel on märgata rohkem paljastavaid riideid. Samas ei saa öelda, et riietuse paljastavus oleks stabiilselt tõusev. Huvitaval kombel on mitmes hilisemas mängus mindud pigem vastupidist teed ning nii mõneski analüüsitavas näites oli karakteri riietus kas täielikult kattev või vaid osaliselt paljastav. On võimalik, et katvama riietuse valimisel on mänginud rolli võimalus asetada kõnealused karakterid, mängu narratiivis, stseenidesse kus nad on alasti. See seletaks ka seda, miks katvamad riided on tulnud tagasi hilisemates mängudes, kus graafilised võimalused on laiemad. Üheksakümnendatel on riietuse valikul eelistatud pigem paljastavat rõivastust ning selle üheks võimalikuks põhjuseks võibki olla graafiliste võimaluste poolt seatud piir. Siinkohal oleks ilmselt sobilik rõhutada, et videomängudes ei ole tegelaste mudelitel riided seljas nii nagu reaalses elus inimestel. Karakteri mudel luuakse koos riietega. Seega on eraldi ning eri paljastusastmega riietusega mudelite loomine modelleerijate töö mitmekordistamine. Uuemad mängud valmivad olukorras, kus tööstusel on rohkem resursse ja tehnoloogilisi võimalusi erinevate mudelite loomiseks.



## Karakterite riietuse sobivus rolli

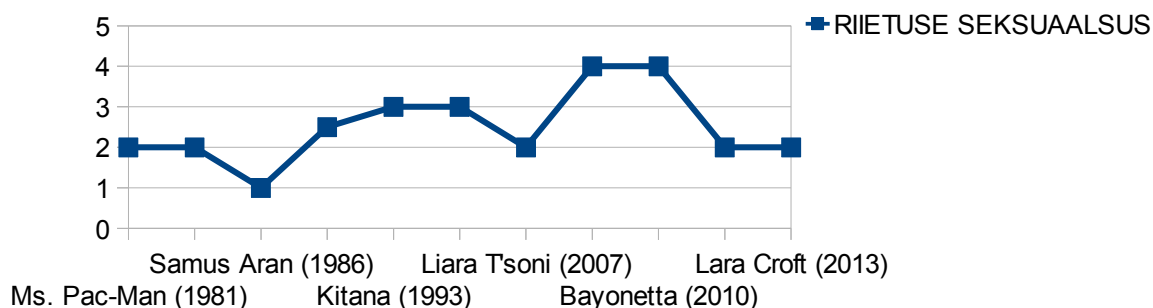
1-mittesobiv, 2-vähe sobiv, 3-osaliselt sobiv, 4-sobiv



Kui vaadelda toodud näidete põhjal diakrooniliselt seda, kuidas karakterite riietus on sobinud nende rolli, siis võib täheldada suhteliselt stabiilset sobivust. Kuigi leidub erandeid milleks peamiselt on kaklismängudes või Lara Crofti stiilis esitatud karakterite riietused, siis üldiselt on enamuste karakterite riietus nende rolli valdavalt sobiv. Siinkohal tuleb muidugi arvestada asjaoluga, et kui kaheksakümnendatel ei olnud naiskarakterite roll arvutimängudes eriti nõudlik ning neid esitati valdavalt kas trofeedena või sooneutraalsetes riietustes kangelasena, siis edaspidi muutusid mängudes narratiivsed võimalused sellisteks, et ka kõige väljakutsuvamad rõivastused oli võimalik tegelaste rolli sisse kirjutada ilma, et need oleksid tundunud kohatud või ebapraktilised.

## Karakterite riietuse seksuaalsus

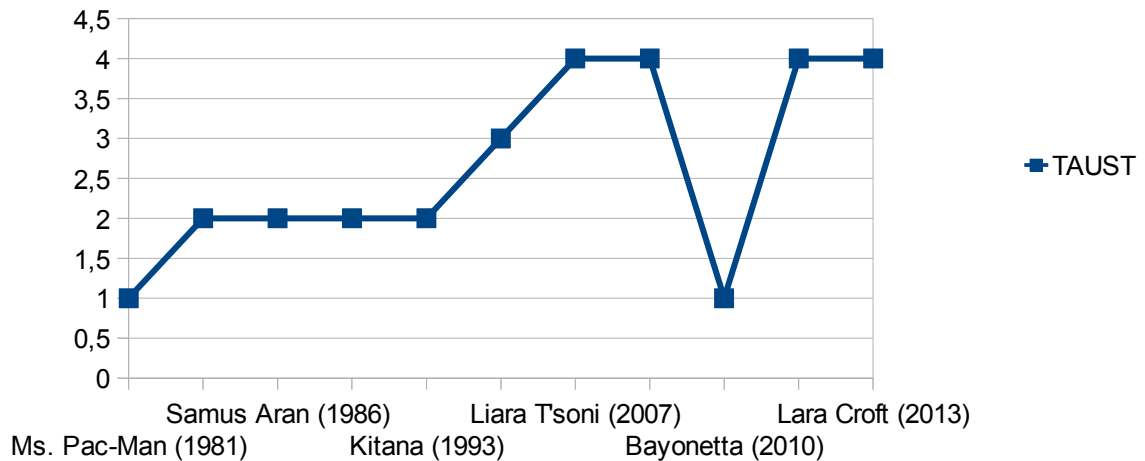
1-neutraalne, 2-tagasihoidlik, 3-väljakutsuv, 4-erootiline



Karakterite riietuse seksuaalsuse juures täheldatavad muutused on erinevate kümnendite lõikes üsna selgelt vaadeldavad. Kaheksakümnendatel on riietus pigem soliidne või lausa sooneutraalne. Üheksakümnendatel on märgata riietuse seksuaalsuse kasvu, mis on üsna ootuspärane arvestades eelnevalt kirjeldatud riietuse suurema paljastavusega. Uutemates mängudes on riiete seksuaalsus veelgi kasvanud ning on kohati muutnud lausa erootiliseks. Taaskord võib siin põhjuseid näha uutes narratiivsetes võimalustes ning üleüldistes temaatilises muutuses. Uuemad mängud on toodetud sageli vanemale publikule ning seksuaalsete teemade esitamine on saanud osaks mängude narratiivist. Riietus on siinkohal vaid üks paljudes võimalustest seksuaalsete motiivide väljendamiseks.

## Karaktereri taust

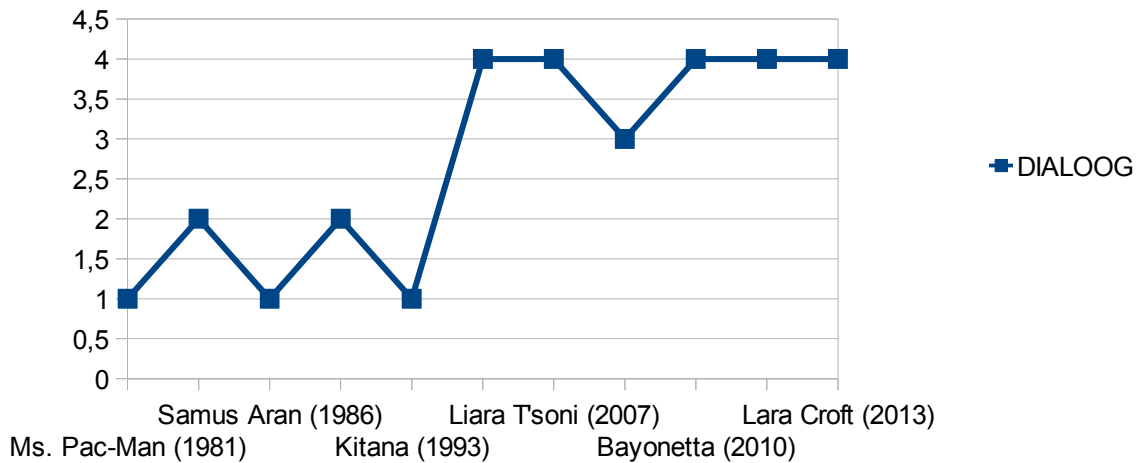
1-puudub, 2-vähene, 3-keskmise, 4-detailne



Karakterite taust on diakrooniliselt muutunud järjest detailsemaks. Mängudel on rohkem ajalisi ning tehnoloogilisi ressursse tegelaste tausta kirjeldamiseks ning kui jätta välja mõni üksik erand, näitab ülaolev graafik sellist tõusvat trendi väga selgelt. Kaheksakümnendatel tegelaste taust reeglina kas puudus täielikult või oli vähene. Tänapäevaks on mängutööstus jõudnud aga olukorda, kus kõigile mängudes tähtsamatele tegelastele on kaasa antud detailne taust. Erandiks oli antud analüüsis *Bayonetta*, kus tegelase tausta puudumine oli osa narratiivist.

## Karakteridialoog

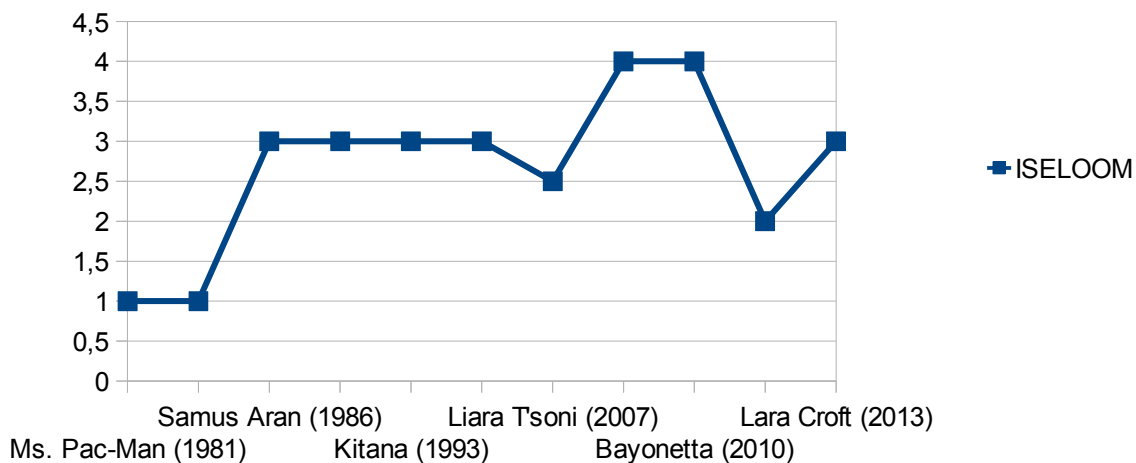
1-puudub, 2-vähene, 3-keskmine, 4-sage



Sarnaselt karakterite taustale, on järjest sagedamaks muutunud ka nende dialoog. Analüüsisides videomänge tuleb alati silmas pidada meediumi omapärase. Videomängude üks peamisteks omapäradeks on üsna selgepiiriline vahe mängu aktiivsel faasil ning vahetseenidel, kus antakse edasi suurem osa mängu narratiivist. Viimased on muutunud sagedamaks seoses tehnoloogilise arenguga ning seetõttu on sagedasem ka tegelastele kirjutatud dialoog. Uuemates mängudes on praktiliselt kõigil tegelastel paar repliiki ning tähtsamate kõrvaltegelaste dialoog on reeglina sage.

## Karakterite iseloom

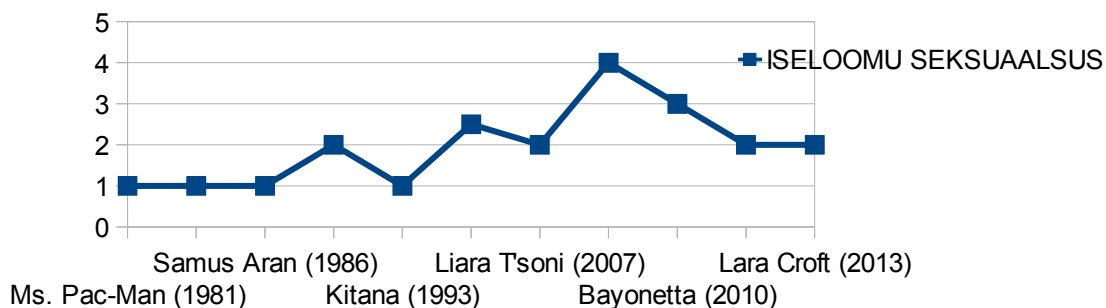
1-puudub, 2-alluv/neutraalne, 3-iseseisev, 4-domineeriv



Karakterite iseloomu juures toimunud muutuseid vaadeldas saab teha erinevate kümnendite kohta päris huvitavaid tähelepanekuid. Kaheksakümnendatel naiskarakteritel iseloom sageli puudus. Neid ei representeeritud kui sügavaid karaktereid. Selleks polnud trofee tüüpi tegelaskujude puhul vajadust. Kaheksakümnendate lõpus ning üheksakümnendatel ilmusid aga naiskarakterid, keda kujutati iseseisvatena. Uuemate mängude juures on täheldatav aga teatav iseloomude mitmekesisustumine. Jällegi on võimalik tuua seoseid narratoloogiliste vahendite arenemisega. Võimalik on luua väga sügavaid karaktereid ning seega on mängutootjatel rohkem võimalusi erinevate iseloomudega karakterite loomiseks.

## Karakterite iseloomu seksuaalsus

1-aseksuaalne, 2-siivas, 3-siivutu, 4-vulgaarne



Karakterite iseloomu seksuaalsuse juures on samuti märgata tõusvat trendi. Kaheksakümnendatel puudus karakterite iseloomust seksuaalsus praktiliselt täielikult. See on mõneti ootuspärane võttes arvesse juba eelnevaid tähelepanekuid seoses karakterite tausta, dialoogi ning riietuse representeerimisel kasutusel olnud võimalustega. Karakteri iseloomu seksuaalsus on samuti üks nendest näitajatest, mille kasv viitab ka eeldatava publiku keskmise vanuse kasvule. Seksuaalne temaatika, eriti kui see puudutab karakteri isikuomadusi ja mitte pelgalt riietust või siis selle puudumist, on narratoloogiliselt edasi kantav vaid publikule, kes on juba ise ealiselt võimelised seda vastu võtma.

## KOKKUVÕTE

Käesoleva töö raames sai uuritud seda, mil moel on aja jooksul muutnud videomängudes naiskarakterite kujutamine. Üheks olulisemaks eesmärgiks oli seejuures kõrvutada visuaalset representatsiooni isikuomaduste representatsiooniga. Seeläbi sai võimalikuks avada teemakäsitluse juures uus dimensioon, mida pole seni palju uuritud. Analüüsid karaktereid videomängudes, ei piisa vaid visuaalse poole kvantitatiivsest jaotusest. Tänapäevaks on videomängude graafilised võimalused arenenud nii kaugemale, et valitud visuaalseid lahendusi ei saa kuidagi põhjendada tehnoloogiliste piiridega. Eelneva analüüsi põhjal on võimalik teha mõningaid järeldusi selle kohta kuidas uueks määravaks jõuks, ka visuaalse representatsiooni puhul, on muutunud narratiiv. Mängutootjatel on võimalus asetada oma karakterid sellistesse situatsioonidesse, kus nende seksualiseeritus ja võimalik objektistatus on juba narratiivi poolt ette antud. Minu töö teiseks eesmärgiks oli uurida seda, kas naiskarakterite kujutamisel aset leidnud muutused on seotud mängijaskonna vananemisega. Lõplikku kinnitust sellisele oletusele anda ei ole võimalik. Samas on keskmine mängija muutunud vanemaks ning üha rohkem mängu on suunatud täiskasvanud publikule. Seksuaalne temaatika on läbiv paljudes mängudes ning seda võib seostada publiku vananemisega. Seetõttu leian ma, et olen ma tööga saavutanud endale seatud eesmärgid. Samas ei ole naiskarakterite representeerimise temaatika selle tööga kindlasti ammendatud. Põhjalikumat uurimist vajab, antud tööst suuresti välja jäänud, naiskarakterite objektistamine. Täpsemalt see kuidas naiskaraktereid objektistatakse ning samas meeskaraktereid idealiseeritakse. Mõlemate representatsioon on probleemne ning haakub ka selle töö teemaga.

## SUMMARY

### **Representation of female videogame characters: A diachronic analysis**

This thesis is written on the representation of female videogame characters. The main goal for the analysis is to find regularities in different eras of videogame production and to correlate these results with the technological state of computing hardware and the average age of the gamer in the given timeframe. The thesis is written using the method of content analysis. It is divided into two main categories of visual representation and the representation of character traits. These two categories are both further divided into four subcategories. Visual representation is divided into *bodytype*, *clothing*, *appropriateness of clothing*, and *sexuality of clothing*. The representation of character traits is divided into *background*, *dialogue*, *personality* and *sexuality of personality*. All these subcategories are then analysed and graded on a four-point scale depending on the given example. There are nine different game examples chosen for this thesis. These are as follows: *Super Mario Bro's*, *Ms. Pac-man*, *Metroid*, *Street Fighter II*, *Mortal Kombat II*, *Mass Effect*, *God of War 3*, *Bayonetta* and *The Witcher 2*.

Furthermore a game series was chosen to represent a stable example that could be analysed in both earlier and modern day context. The series chosen was *Tomb Raider*. From each of these games a single female character was chosen for the analysis.

While comparing the results from different decades, it becomes evident that two of the most important factors for different representation of female characters, were technological possibilities and advancements in narrative. While technological advances have paved the way for more realistic graphics, the advances in narrative have made it easier for game developers to place their characters in more sexually explicit scenes without diverging from the main narrative. Advances in narrative are of course tied to advances in technology which gives the developers more freedom in different types of storytelling.



## KASUTATUD KIRJANDUS

Beasley, Berrin. Stanley, Tracy Collins. 2002 Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society* 5(3): 279-293

Cassell, Justine. Jenkins, Henry. 2000. *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*. Cambridge: The MIT Press

Hsieh, Hsiu-Fang. Shannon, Sarah E. 2005 Three Approaches to Qualitative Content Analysis. *Qual Health Res* 15: 1277-1288

Kafai, Yasmin B. jt. 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge: The MIT Press

Lotman, Juri. 1991. *Kultuurisemiootika: Tekst-kirjandus-kultuur*. Tallinn: Olion

Propp, Vladimir. 1968. *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press

Ray, Sheri Graner. 2004. *Gender Inclusive Gamedesign Expanding the Market*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media Inc.

VGChartz 2012. Game DB. Kättesaadav: <http://www.vgchartz.com/> vaadatud 14.05.2013

ESA 2013. Facts. Kättesaadav: <http://www.theesa.com/facts/index.asp> vaadatud 27.05.2013

GameLengths 2013. Kättesaadav: <http://www.gamelengths.com/> vaadatud 30.05.2013

## LISAD

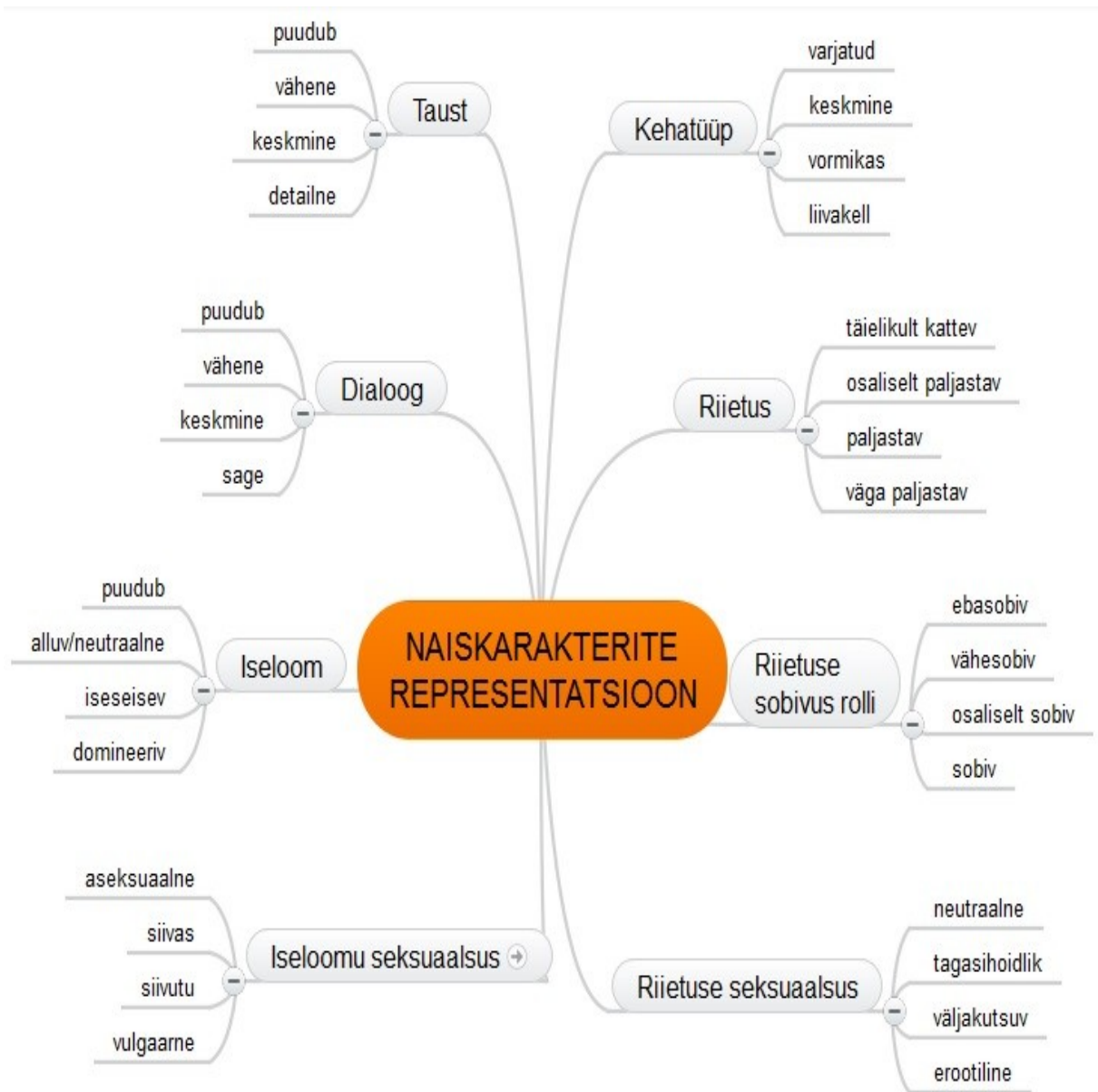
### Lisa 1

Tabelid illustreerimaks näidete valimit ja analüüsi struktuuri.

#### Lisa 1.1

MÄNG	UURITAV TEGELANE	ŽANR	AASTA
Ms. Pac-Man	Ms. Pac-Man	Märul	1981
Super Mario Bro's 2	Princess Peach	Märul-platvorm	1985
Metroid	Samus Aran	Märul-platvorm	1986
Street Fighter II	Chun-Li	kaklusemäng	1991
Mortal Kombat II	Kitana	kaklusemäng	1993
Tomb Raider	Lara Croft	Märul-platvorm	1996...2013
Mass Effect	Lara T'Soni	Rollimäng	2007
God of War 3	Aphrodite	Märul-seiklusemäng	2010
Bayonetta	Bayonetta	Märul-seiklusemäng	2010
Witcher 2	Triss Merigold	Rollimäng	2011

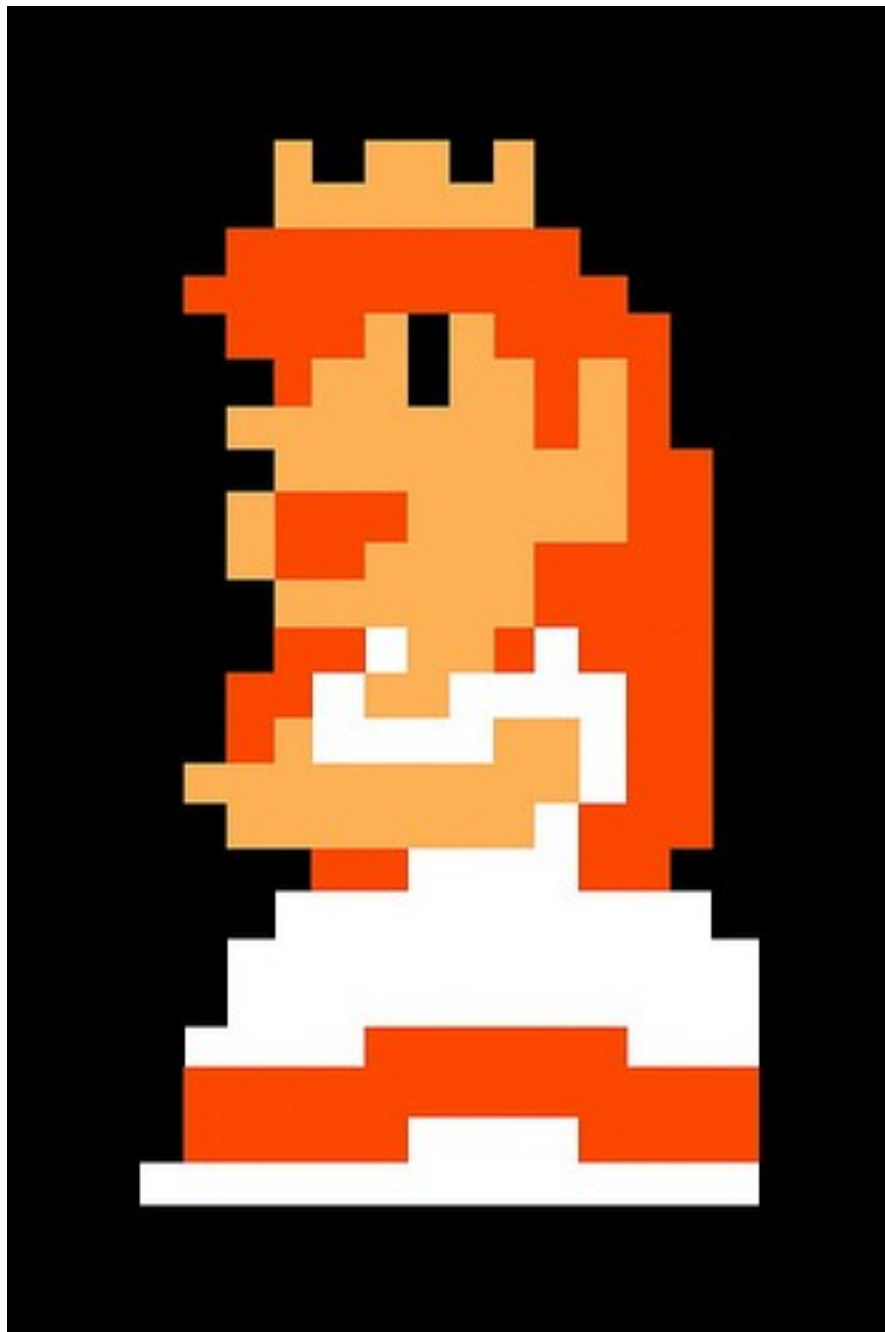
## Lisa 1.2



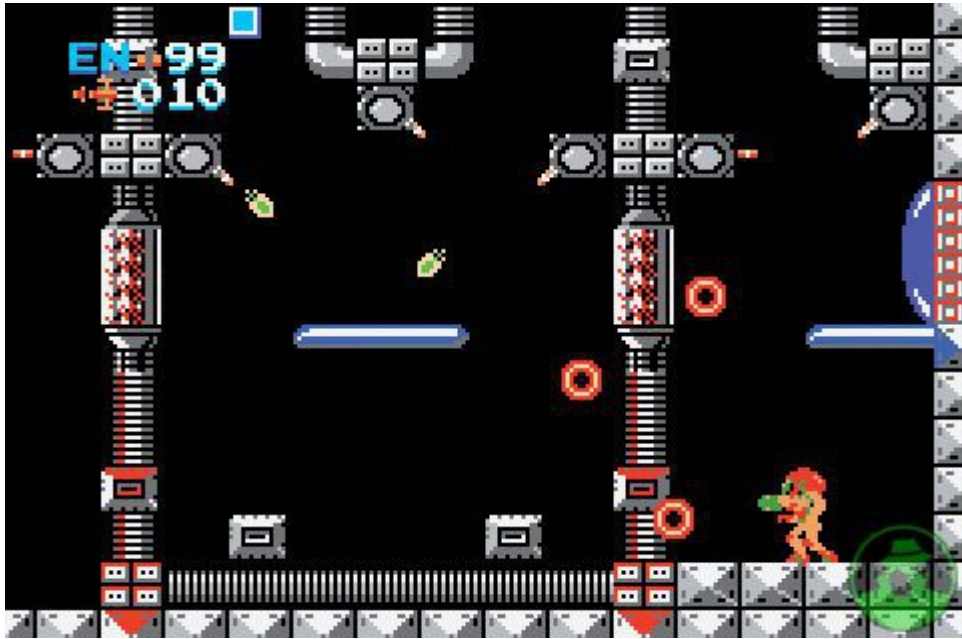
## Lisa 2

Mängunäiteid illustreeriv pildimaterjal.

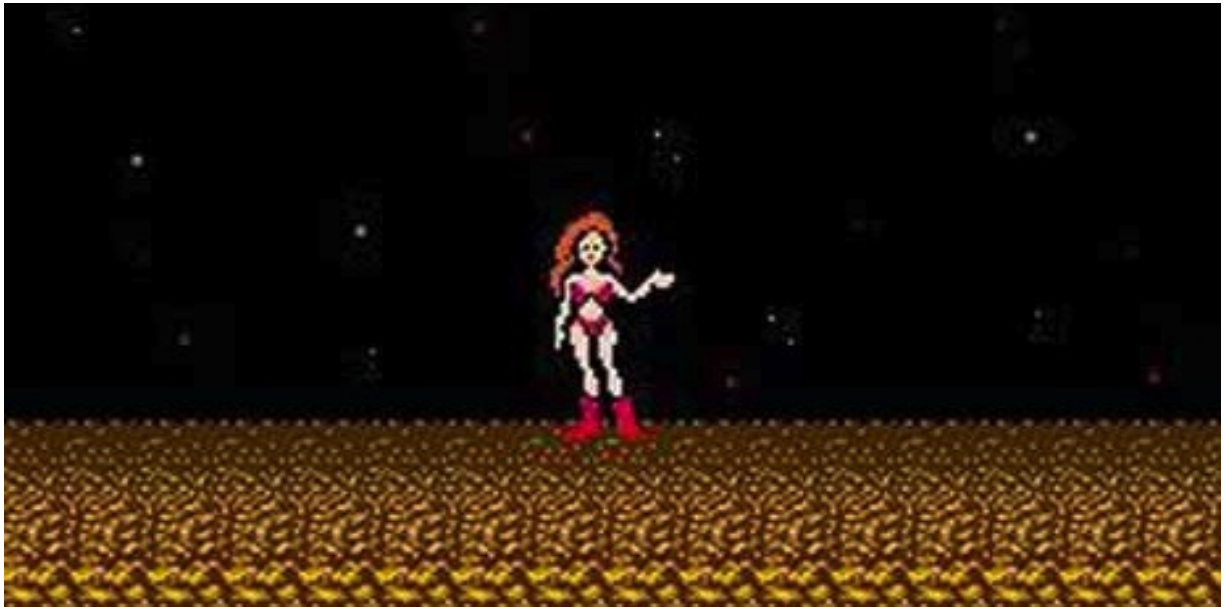
### Lisa 2.1



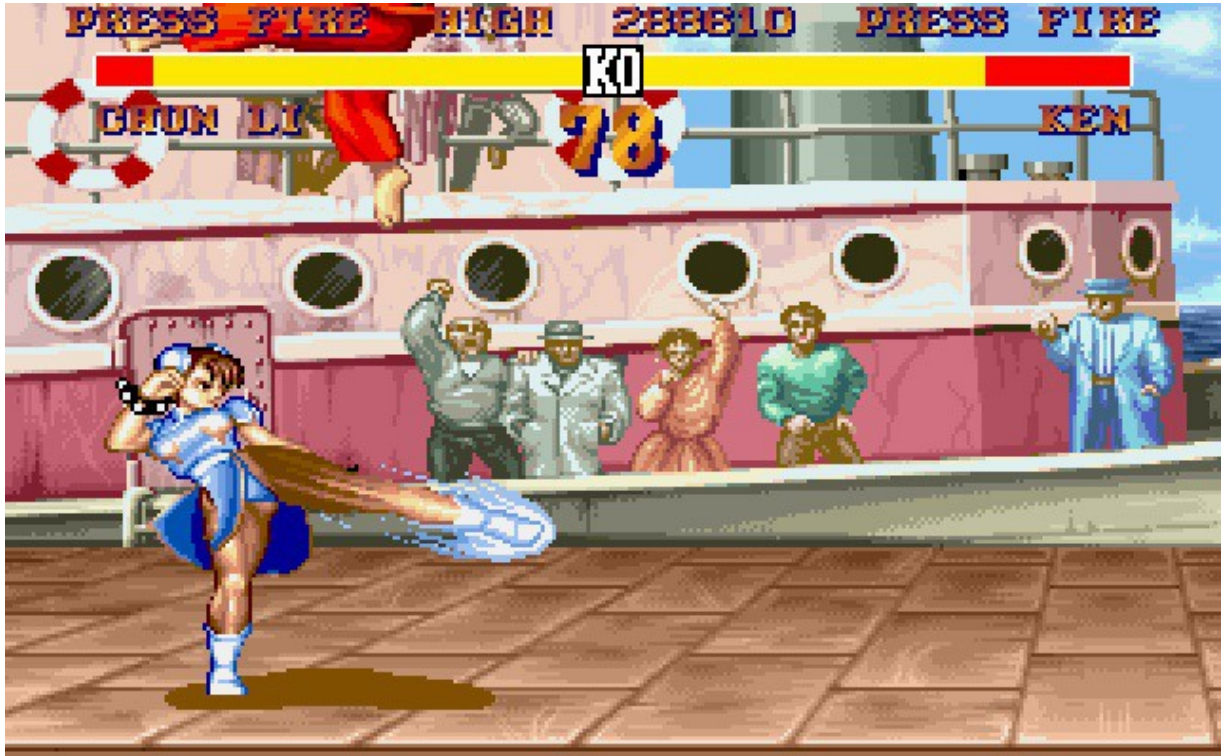
Lisa 2.2



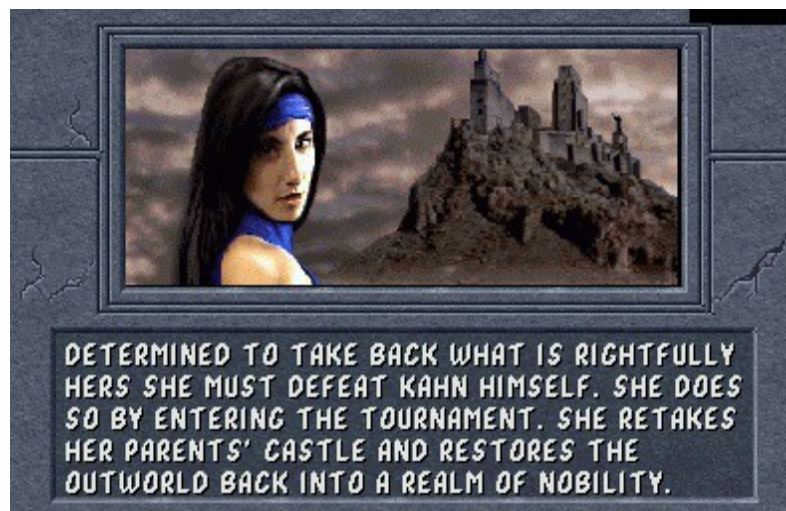
Lisa 2.3



Lisa 2.4



Lisa 2.5





**Lisa 2.6**



**Lisa 2.7**



Lisa 2.8



Lisa 2.9





Lisa 2.10



Lisa 2.11



**Lisa 2.12**



Lisa 2.13

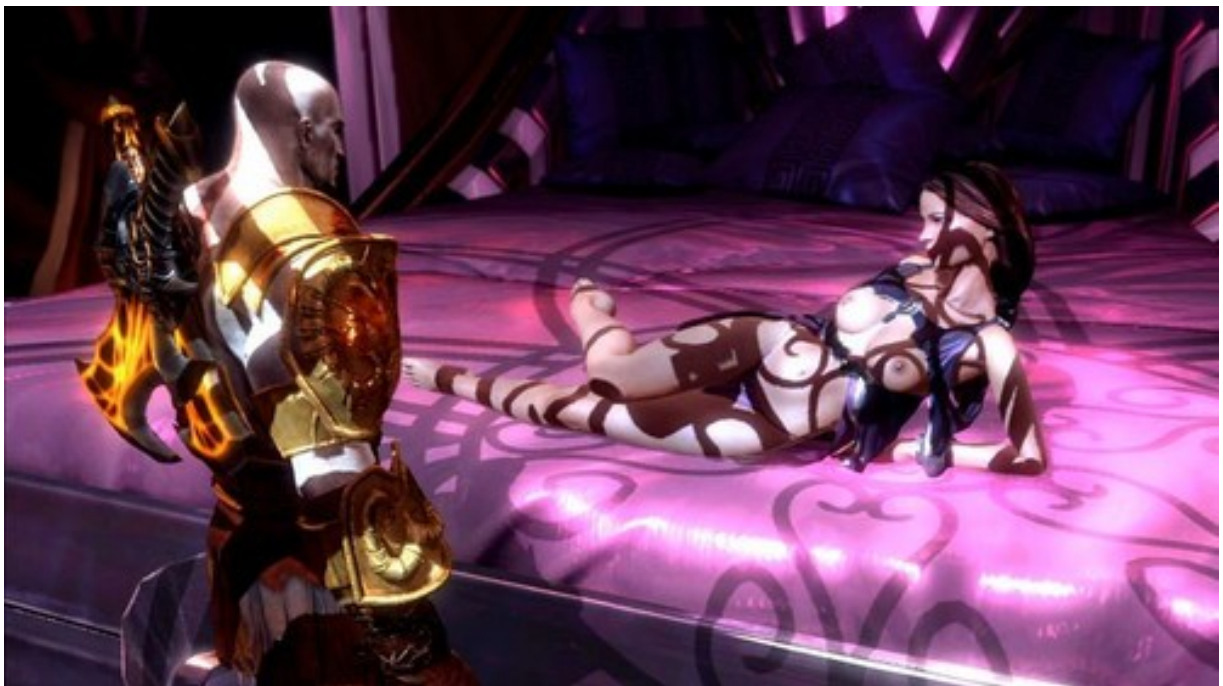




Lisa 2.14



Lisa 2.15



Lisa 2.16



Lisa 2.17





Lisa 2.18



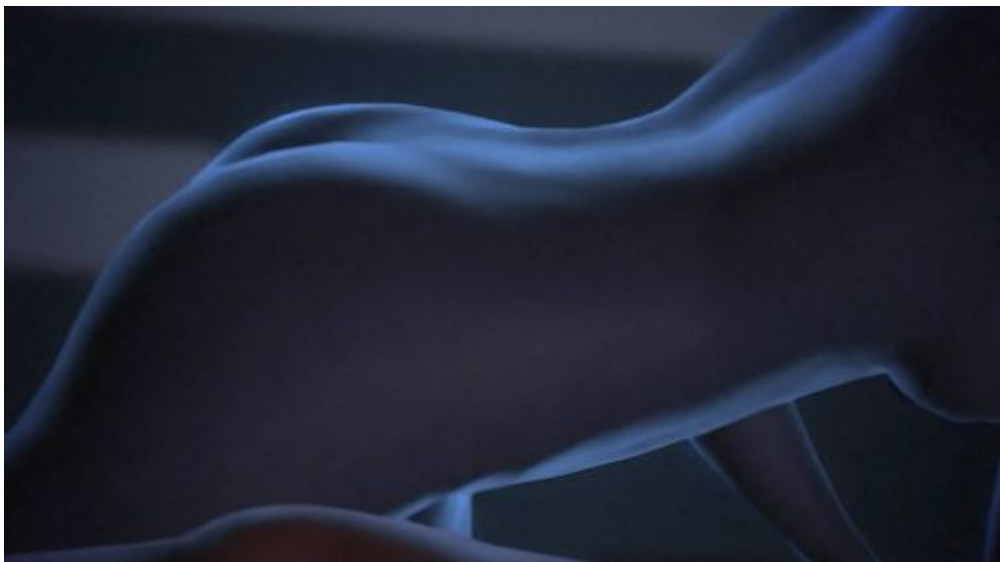
Lisa 2.19



**Lisa 2.20**



**Lisa 2.21**



Lisa 2.22





## **Lihlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Taavi Tamula

(sünnikuupäev: 12.02.1984)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihlitsentsi) enda loodud teose „Naiskarakterite representeerimine videomängudes: diakrooniline analüüs“ mille juhendaja on Katre Pärn,

1.1 reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2 üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu alates 29.3.2050 kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 31.5.2013