

Johanna Paasikivi

## **NAISEN ROOLI PELIALALLA**

– mennyt, nykyinen ja tuleva

## **NAISEN ROOLI PELIALALLA**

– mennyt, nykyinen ja tuleva

Johanna Paasikivi  
Opinnäytetyö  
Kevät 2014  
Viestinnän koulutusohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma, Kuvallisen viestinnän suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä: Johanna Paasikivi  
Opinnäytetyön nimi: Naisen rooli pelialalla – mennyt, nykyinen ja tuleva  
Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo  
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2014  
Sivumäärä: 49 + 2 liitesivua

---

Tutkielmani tavoitteena oli kartoittaa naisen rooliin liittyviä ilmiöitä pelialalla. Tarkoituksena oli tarkastella aihetta laajasti, menneisyyden, nykyisyyden ja tulevaisuuden näkökulmista. Tekstissä käsitellään sekä tosi elämän pelialan naisosaajia kuin kuvitteellisia digitaalisia naishahmojakin. Perspektiiviä aiheeseen hain myös kulttuurihistorian näkökulmasta.

Aineistoni keräsin alan medioista, joihin kuuluvat verkkojulkaisut sekä alan lehdet ja kirjat. Tutkielmani etenee kronologisessa järjestyksessä pelialan alkuhämäristä nykypäivään. Lisänäkökulmaa tulevaisuuden kuviin hain teettämälläni kyselyllä, johon vastasi noin 264 nuorta aikuista pelialan harrastajaa. Lisäksi opinnäytetyöni produktio-osana astuin itse hahmosuunnittelijan rooliin toteuttamalla kuvakirjan omista naispelihahmokonsepteistani.

Loppujen lopuksi saavutin varsin kattavan poikkileikkauksen naisista pelialalla. Opin, että elämme pelialan murroksessa ja naisten osuus pelialalla on kasvussa. Sain myös selville, että tulevaisuuden näkymät näyttävät hyviltä. Toiveikkaista ennusmerkeistä huolimatta naiseen näyttää kuitenkin edelleen kohdistuvan myös ennakkoluuloja ja vähättelyä. Itse pelihahmoihin taas kasvava monipuolistuva yleisö vaatii äänekkäästi vaihtelua ja vaihtoehtoja.

---

Asiasanat: nainen, rooli, naishahmo, peliala, ilmiö

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme in Communication, Visual Communication

---

Author: Johanna Paasikivi

Title of thesis: Woman's Role in the Game Industry – past, present and future

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2014

Number of pages: 51

---

The goal of my thesis was to examine the video game industry's various phenomena related to women. The plan was to inspect the topic with wide scope, from past, current and future perspectives. The text deals with both the women working in the industry and the digital female characters in games. To get more perspective to the text I also approached the topic from the point of cultural history.

The material of the thesis I gathered from various game-related media, such as online publications and industry's magazines plus a handful of printed books. The thesis proceeds in a chronological order, from the early dawn of the industry to the present day. To get more perspective to the future predictions I set up a survey, which 264 young adults took and answered to. Also as the production part of the thesis I myself stepped into the role of character-designer by creating a picture book which consists of my own female character concepts.

In the end I managed to achieve a fairly comprehensive cross-section about women in the game industry. I learned that we are living in a turning point as the number of women in the industry is growing, and that the future looks bright. Despite these positive signs, women still seem to suffer of various prejudices and negative attitudes. Meanwhile the growing and diversifying audience demands more variety and choices concerning the game characters.

---

Keywords: woman, role, female-character, video game industry, phenomenon

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
2 MENNYT – ELI MITEN KAIKKI ALKOI?	8
2.1 Pelinkehityksen historia	8
2.2 Pelit kulttuurikehyksessä	11
2.3 Asiaa naishahmoista	14
3 NYKYINEN – MUUTOSPAINHEET	21
3.1 Tämän päivän naishahmoja	21
3.2 Ajankohtaisia ilmiöitä	28
3.3 Hahmokritiikkiä	31
4 TULEVA – ENNUSMERKKIEN TULKINTAA	38
4.1 Ajankohtaisia vastauksia	38
4.2 Oma visiointia	40
5 POHDINTA	42
LÄHTEET	44
LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Olin noin 6-vuotias, kun sain oman ensimmäisen videopelikonsolini. Kyseessä oli Super Nintendo Entertainment System, tuttavallisemmin SNES. Minulla ei ole sisaruksia, eli aivan omaa jäärpäisyttäni anelin vanhempiani kalliin laitteen hankintaan. Olin tohkeissani, haltioissani, erityisen kiinnostunut kirkkaista väreistä, kaikki oli uutta ja kiehtovaa. Uutuudenviehätyksen lisäksi myönnettäköön, että olin myös yllättävän kauhuissani, kun pelimaailmassa tuli kohdata vihollisia ja pyrkiä voittamaan ne. Aluksi kävikin niin, että isän piti hieman auttaa pelottavien kohtien pelaamisessa.

Näin alkoi oma peliharrastukseni. Enää ei juuri pelota, eikä isän apua tule ainakaan peleihin liittyen paljonkaan pyydelyä. Vuosien mittaan pelikokemusta on myös ehtinyt kertyä huomattavasti laaja-alaisemmin kuin vain yhdeltä pelialustalta. Ennen pitkää pelaamisesta tuli intohimo, rakas harrastus ja mielekäs tapa viettää aikaa niin yksikseen kuin kavereittenkin kanssa kimpassa.

Näin ollen kun tuli aika, jolloin piti miettiä, mitä minusta tulisi isona, löysin vastaukseni pelien parista. Selailin erään minulle rakkaan pelini konseptitaidetta, jolloin mielessäni kyti ajatus, että ehkä minä itsekini pystyisin joskus samaan. Täten päädyin monien mutkien kautta nykyisiin opintoihini, ja tulevaisuudessa työllistyminen pelialalle on määränpää, johon aktiivisesti pyrin.

Itse aloitin pelaamisen, koska pelit lähtökohtaisesti kiehtoivat minua. Elin pitkään ennen kuin havaitsin harrastukseni olleen monien mielestä harvinainen – tytölle. Siinä ehkä se perimmäinen syy, miksi tutkimukseni kohteeksi valikoituivat naiset. Lisäksi naisten pelaamisella on ollut tätä nykyä laajalti medianäkyvyyttä, kuten esimerkiksi hiljattainen Grand Theft Auto 5:sta koskeva uutisointi: ”Kiistellyn GTA5:n suurin riski – naiset” (Kärkkäinen 2013, hakupäivä 13.1.2014).

Artikkelista käy ilmi, että yksi kuumimmista pelialan tämänhetkisistä puheenaiheista näyttää olevan naisten määrällinen yleistyminen pelikentillä. Ennen kaikkea kiinnitetään huomiota pelin sisäiseen naiskuvaan ja siihen, ettei pelissä ole pelattavaa naishahmoa. Graafikkona minua totta kai kaikista eniten pistää silmään kysymys naishahmoista. Tarvitaanko peliin aina yksi pakollinen naishahmo ja jos tarvitaan millainen sen pitäisi olla? Millaisia asenteita hahmoihin kohdistuu ja ovatko ne muuttuneet vuosien mittaan? Ovatko naiset todellakin uhka GTA5:lle? Haluan ylipäättään ymmärtää, miksi naisten pelaamisesta ja naishahmoista peleissä pidetään tätä nykyä niin paljon meteliä. Muuan muassa tämän tyyppisiin kysymyksiin haen vastauksia tutkielmassani.

Aloitan kartoittamalla pelien kehityksen historiaa. Ymmärtääkseni nykypäivää ja luodakseni tulevaisuudenkuvia on aina hyvä ensin kartoittaa, millaisista lähtökohdista on tähän päivään päädyt-

ty. Perspektiiviä naishahmoin liittyviin kysymyksiin haen muun muassa kulttuurin näkökulmasta. Tulevaisuudenkuvia luon omilla hahmokonsepteillani ja analysoimalla omaa työskentelyäni hahmosuunnittelijana. Lisätietoutta pyrin vielä hakemaan kyselylomakkeeni avulla. Kaiken kaikkiaan pyrin mahdollisimman yleispätevästi ymmärtämään tämän ajankohtaisen naispelaajiin liittyvän peli-ilmion syitä ja seurauksia.

Lukijan kannalta on tärkeää ymmärtää, että tutkielmassani tarkoitan *pelaamisella* pääsääntöisesti tietokoneella, konsolilla tai muulla vastaavalla modernilla älylaiteella, kuten älypuhelimilla ja tableteilla, tapahtuvaa pelaamista. Olen siis rajannut tutkielmani erilaisten virtuaalitodellisuuksien tarkasteluun. Myös sanalla *pelejä* tässä yhteydessä viitataan nimenomaan elektronisiin peleihin. Rajauksestani huolimatta käsiteltävien asioiden kirjo on laaja. Erilaisia pelikonsoleita, pelejä ja pelialustoja kun löytyy monenlaisia ja vähintäänkin joka lähtöön. Niillä kaikilla on vieläpä omanlaisensa yksilöllinen luonne.

Toinen merkittävä käsite opinnäytetyössäni on tietenkin itse *pelihahmo*. Hahmot ovat tärkeä osa mitä tahansa virtuaalipelikokemusta. Käytännössä niitä löytyy kahdenlaisia: pelattavia hahmoja, eli sellaisia joita pelaaja hallitsee, sekä ei-pelattavia hahmoja. Tutkielmani edetessä otan selvää, kumpaan näistä kategorioista naishahmot useimmiten liitetään. Kolmas hahmotyyppi on pelaajan itse hahmogeneraattorilla luomat henkilökohtaiset hahmot eli *avatarit*. Itse luodut avatarit ovat sen verran yleisiä tietyn tyyppisissä peleissä, että väistämättä tulen pureutumaan myös tämän kolmannen hahmogenren ominaisuuksiin. Lisäksi on yhä yleisempää, että hahmot ovat itse muokattavia lähes missä tahansa pelissä.

Omasta hartaasta rakkaudestani videopeleihin syntyi siis myös opinnäytetyöni aihe. Pyrkimyksenäni on kantaa oma korteni kuumana käyvään keskustelukekoon ja tarjota relevantteja vastausvaihtoehtoja yleisimpiin aihepiiriin liittyviin kysymyksiin. Vaatimattomasti päämääräni on ainakin tuoda tuoretta näkökulmaa pelitantereille, niin pelaajille kuin pelinkehittäjille.

## 2 MENNYT – ELI MITEN KAIKKI ALKOI?

Suurellisesta otsikoinnista huolimatta en aio aloittaa pelikehityksen historian kartoittamista aivan alkuräjähdyksestä lähtien. Pelinkehityksen juuriin aion kuitenkin tutustua. Mistä lähtien digitaalisia pelejä on suunniteltu? Millainen oli maailman ensimmäinen pelikonsoli? Ketä pidetään modernin pelinkehityksen isänä, ja löytyykö pelien alkulähteiltä kenties oppiäitejäkin?

Kehityshistorian lisäksi pyrin kartoittamaan pelien kulttuurihistoriallisia piirteitä. Millaiseen maailmaan ensimmäiset elektroniset pelit syntyivät? Miten pelit mahdollisesti muuttivat ihmisten arkea? Millaisena naisten rooli koettiin kyseisenä aikakautena?

Luvun kolmannessa osuudessa pyrin kokoamaan naishahmojen varhaishistoriaa. Tarkoitus on analysoida, millaisia hahmot lähtökohtaisesti olivat, tutustua eri pelihahmojen kehityskaareen aikojen saatossa sekä valottaa syitä siihen, miksi ne ovat sellaisia kuin ovat. Millainen mahtaa ollakaan ihan ensimmäinen digitaalisessa pelissä esiintynyt pelattava naishahmo?

### 2.1 Pelinkehityksen historia

Jos palataan aivan pelaamisen alkulähteille, saadaan palata ajassa taaksepäin aivan ihmiskunnan ja sivilisaation aamunkoittoon asti. Tutut pelit kuten shakki, backgammon ja dominot eivät varsinaisesti elä enää nuoruudenloistossaan. Moderni shakki, kuten me sen tunnemme, on jo noin 2000 vuotta vanha, ja sen juuret ovat jo 4000 vuoden takaa Persiassa ja Intiassa. Backgammon sai alkunsa joskus ensimmäisellä vuosisadalla jKr., ja vanhin dominosetti on kirjattu vuodelle 1120. (Bellis, hakupäivä 20.1.2014.) Yhtenä iäkkäämpänä pelien esi-isänä voidaan pitää vanhinta tunnettua lautapeliä, Senettiä, joita on kaivettu esiin muuan muassa egyptiläisistä hautakammioista. Senetin katsotaankin saaneen alkunsa jo 3500 eKr. (Boyle 2013, hakupäivä 20.1.2014.)

Aloitin pelihistorian kartoituksen pikaisella vilkaisulla lautapelien historiaan todistaakseni, että loppujen lopuksi pelaaminen sinänsä ei ole uusi ilmiö. Edelleenkin usein kuulee kuinka digitaalisista peleistä puhutaan uutena medianana, vaikka pelaamisen käsite ei niiden kohdalla eroa mitenkään perinteisimmistä peleistä. Kirjassa Mariosofia pelaamisen määritelmä kuuluu näin: ”Pelillä tarkoitetaan kahden tai useamman osapuolen (pelaajan ja tietokoneen tai eri pelaajien) välisiä vuorovaikutustoimintoja, joita ohjaavat jonkinlaiset säännöt ja joihin yleensä liittyy jokin tavoite.” (Huhtamo & Kangas 2002, 19). Peli voidaan siis yleispätevästi ymmärtää vuorovaikutuksena



pelimekaniikan kanssa. Tuttavallisemmin pelimekaniikasta voidaan puhua pelin sääntöinä. Tämä peruseriaate on siis kaikella pelaamisella sama, joten digitaalisten pelien yhteys kaikenlaiseen pelailuun on selkeä. Lisäksi näennäisestä uutuudestaan huolimatta alkaa digitaalisellakin pelillä olla jo pitkä historia.

Viittaukseni lautapeleihin kuten shakki on digitaalisten pelien kannalta relevantti myös siinä mielessä, että Alan Mathison Turing kirjoitti jo vuonna 1948 tietokoneohjelman nimenomaan shakin pelaamiseen. Siihen aikaan ei tosin vielä ollut tietokonetta, joka olisi pystynyt ajamaan sen (Guinness World Records Gamer's Edition 2009,18). Turing oli englantilainen matemaatikko, jonka työt loivat pohjan muuan muassa modernille tekoälylle (Bio. True Story, hakupäivä 20.1.2014). Näin ollen Turingia voidaan pitää myös digitaalisten pelien oppi-isänä.

Jo 50-luvulta alkoi siis urauurtava pelien kehitystyö. Vuonna 1952 Alexander Douglas ohjelmoi ristinollaa täydellisesti pelaavan pelin. 1958 William Higginbotham luo ensimmäisen yleiseen käyttöön tarkoitetun visuaalisen kaksinpelattavan tennispelin. (Guinness World Records Gamer's Edition 2009,18.) Lopulta päädytään vuoteen 1961, jolloin Steven Russel ystävineen ohjelmoivat ensimmäisenä virallisena tietokonepelinä pidetyn Spacewarin. Kyseessä oli avaruuteen sijoittuva kahden pelaajan avaruusräiskintä. (Huhtamo & Kangas 2002, 19; Guinness World Records Gamers's Edition 2009, 18.) Vuonna 1967 Ralph Baer esitteli ensimmäistä kertaa televisiossa yksinkertaisen takaa-ajopelin, ja 1971 Bill Pitts ja Hugh Tuck luovat ensimmäisen kahden pelaajaan kolikkopelin. Vuodesta 1972 eteenpäin pääsemmekin puhumaan jo ensimmäisestä konsolisukupolvesta Magnavox Odysseyn, ensimmäisen kaupallisen pelikonsolin, julkaisun myötä. (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 24 & 2009, 18.)

Termillä sukupolvi kutsutaan jokaista suurta pelikonsoliteknologian edistysaskelta (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 24). Ralph H. Baerin kehittämä Magnavox Odyssey oli toki edistysaskel, mutta nykyperspektiivistä katsottuna ensimmäinen konsolisukupolvi aloitti varsin vaatimattomista lähtökohdista. Odyssey toimi akulla, eikä se tuottanut minkäänlaisia ääniefektejä. Siinä ei edes ollut minkäänlaista elektronista pisteenlaskumenetelmää, joten tulokset tuli kirjata käsin ylös paperille. (Vänskä 2013, hakupäivä 20.1.2014.)

Huomattavasti edeltäjänsä tunnetumpi on toisen sukupolven konsoli Atari VCS tai 2600, kuten se sittemmin tunnetaan. Monien silmissä juuri Atari aloitti videopelien aikakauden kodeissa. Videopelien kotiuttamisesta olohuoneisiin saamme muuan muassa kiittää herraa nimeltä Nolan Bushnell, joka näki jo varhain videopelien kaupallisen potentiaalin ja sittemmin perusti Atarin. (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 24–25.)

Atari 2600 oli oman aikansa myyntimenestys, mutta Atarin suosio oli kuitenkin vasta vain pinta-raapaisu kolmannen sukupolven saavutuksiin verrattuna. Vuodesta 1983 alkoi menestystarina, joka ei tyystin ole nähnyt loppuaan tänäkään päivänä. Japanissa julkaistiin Famicom-konsoli, joka paremmin tunnetaan Nintendo Entertainment Systeminä, lyhyesti NES. Tämä aikakausi näki NES:ille vuonna 1985 julkaistun kaikkien aikojen myydyimmän konsolipelin, Super Mario Brosin, joka mullisti tavan, jolla tietokonepelejä pelattiin. (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 25.)

Shigeru Miyamoto on mies, jota pidetään vastuullisena Super Mario Brosin ikonisen päähahmon Marion synnystä. Shigeru on sittemmin luonut muitakin ikonisia hahmoja, ja häntä myös usein tituleerataan modernien videopelien isäksi. Mario on kuitenkin hänen hahmoistaan ehkä tunnetuin ja kaikista merkittävin. (Paumgartner 2010, hakupäivä 21.1.2014.) Mariosta syntyi maailmanlaajuisen ilmiö. Vuoteen 2008 mennessä Mario on vaatimattomasti esiintynyt jo 116:ssa eri pelissä (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 111). Näin ollen mullistavaa kolmannessa konsolisukupolvessa ei ollut vain itse konsoli ja sen 8-bittinen prosessori vaan sille julkaistu legendaarinen peli.

Tästä eteenpäin pelien kehitys jatkui hurjalla vauhdilla kohti nykypäivää. Sukupolvi sukupolven jälkeen toi uusia tietoteknisiä saavutuksia kotikonsoleihin ja tietokoneelle. Neljättä sukupolvea hallitsivat 16-bittiset konsolit, Super Nintendo Entertainment System ja Sega Mega Drive (Kelman 2005, 316; McFerran 2007, hakupäivä 21.1.2014). Ensimmäiset käsikonsolit näkivät myös päivänvalon neljännen sukupolven aikana. Viides sukupolvi toi mukanaan suuria mullistuksia 3D-grafiikan rantautuessa peleihin. Lisäksi alalle saatiin uusi haastaja Sony PlayStationista. Kuudennen sukupolven aikana Microsoft esitteli oman ensimmäisen konsolinsa, Xboxin, ja vuonna 2004 Nintendon DS-käsikonsolin julkaisu aloitti seitsemännen sukupolven. (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 26–27.) Tätä nykyä elämme jo kahdeksatta konsolisukupolvea kaikkien kolmen suurimman pelivalmistajan, Nintendon, Sonyn ja Microsoftin, uusimpien konsolien myötä (Hamilton 2013, hakupäivä 21.1.2014).

Tähän mennessä olen luetellut jo pitkän listan pelihistorian suurmiehiä. Naiset ovat toistaiseksi loistaneet poissaolollaan. Kaikessa yksinkertaisuudessaan tämän voisi olettaa johtuvan siitä, että pelihistorian suurnaisia ei pahemmin ole vielä nähty. Asiaa tutkiessani kuitenkin havaitsin, että poikkeukset näyttävät vahvistavan tämänkin säännön, jopa pelihistorian alkutaipaleelta löytyy muutamia naisia.

Esimerkkinä mainittakoon muuan muassa Robertta Williams, joka jo 80-luvun alkupuolella kiinnostui visuaalisten tietokonevideopelien konseptista ja yhdessä aviomiehensä kanssa perusti oman menestyksekkään yrityksensä On-Line Systemsin, joka myöhemmin myös Sierrana tunnetaan. Carol Shaw taas on ensimmäisen naispuolisen peliohjelmoijan ja -suunnittelijan maineessa, työskennellessään Atarille jo vuonna 1978. Yhtenä erikoisimpana ennätyksen pitäjänä mainittakoon vielä Doris Self, joka 58 vuoden iässä vuonna 1983 listautui ensimmäiseksi naispuoliseksi kilpailevaksi pelaajaksi osallistuessaan Video Game Masters Tournamentiin ja rikkoessaan sen aikaisen korkeimman pistetuloksen pelissä Q\*bert. (Cohen, hakupäivä 21.1.2014.)

Joka tapauksessa kyseessä on ollut varsin miesvaltainen ala, eikä kapuaminen pelialalle vielä ensimmäisen, toisen tai kolmannenkaan pelisukupolven aikana ole ollut naiselle helppo. Hyvänä esimerkkinä tästä mainittakoon Donna Bailey, Atarilla työskennellyt, menestynyt Centipede arcade -pelin suunnittelija, joka avoimesti myöntää, että hänen mieskollegoidensa kiusoittelu ja jopa plagiointisytytteet ajoivat hänet poistumaan alalta vain yhden pelin teon jälkeen. Ne naiset, jotka tällaisten asenteiden ympäröimänä kuitenkin päätyivät pelialan varhaisiksi pioneereiksi, olivat alansa parhaimmista ja siksi heidän työnsä erottuvat edukseen. (Cohen 2009, hakupäivä 21.1.2014.)

Silmiinpistävää kuitenkin on, ettei näistä pioneereista paljonkaan puhuta. Käsitys siitä, että peliteollisuus on miehinen ala, tuntuu olevan juurtunut syvälle, eikä kurkistus pelihistoriaan paljon tämän kauniimpia tarinoita kerro naisnäkökulmasta ajatellen. Elämme kuitenkin tätä nykyä eri aikakaudella, ja muutoksen tuulia on ollut nähtävissä. Mutta kuinka paljon asenteet oikeasti ovat tähän mennessä ehtineet muuttua?

## **2.2 Pelit kulttuurikehyksessä**

Oxford Dictionaries -sivusto määrittelee sanan kulttuuri muuan muassa näin: "Jonkun tietyn ihmisryhmän tai yhteisön ideat, perinteet ja sosiaaliset käytöstavat" (Oxford Dictionaries, hakupäivä 23.1.2014). Käytännössä kyseisen määritelmän voi tulkita niin, että halusimmepa me tai emme, kulttuuri on jotain, mikä määrittelee käyttäytymistämme, muokkaa ajatusmaailmojamme ja vaikuttaa siihen, keitä me olemme. Ymmärtääksemme siis paremmin, miksi pelikehityksen alkuhistoria oli naisten kannalta näinkin haastava, tulee meidän tutustua kyseisen aikakauden kulttuuriympäristöön.

Pelien kehitys alkoi siis jo 50-luvulla, matemaatikkojen ja tietokonealan opiskelijoiden toimesta. Ensimmäinen virallinen videopeli valmistui Massachusetts Institute of Technologyssä, joka lyhyesti myös MIT:nä tunnetaan. (Huhtamo & Kangas 2002, 19.) Pelejä siis kehiteltiin ympäristöissä, joihin kovinkaan moni nainen ei vielä edes päässyt, tai heitä sinne ei päästetty, vaikka olisivat halunneet. Elettiin aikaa toisen maailman sodan jälkeen, aikaa ennen toisen aallon feminismiliikettä, aikaa, jolloin perinteisesti naisen oletettiin asettuvan kotirouvan rooliin (Kendall-Tackett 2001, hakupäivä 23.1.2014; Napikoski, hakupäivä 23.1.2014).

Amerikkalaisen kotirouvan historia on pitkä ja värikäs. Aikoinaan kotirouvan statusta pidettiin roolin rajoitteista huolimatta suurella arvolla, mutta 50-lukua leimaavat aivan toisenlaiset asenteet. Vaikka 50-lukua pidetään kotirouvan kulta-aikana, ei 50-luvun kulttuurilla kuitenkaan ollut paljonkaan kaunista sanottavaa naisista, jotka pysyivät kotona. Naisten piti luoda kotiin paratiisi aviomiehelleen, mutta samaan aikaan kotirouvat nähtiin passiivisina kotiinsa sulkeutuvina olentoina. Lisäksi tätä käytöstä vielä rohkaistiin latistamalla kotirouvien kiinnostusta ulkomaailmaan, heidän kuuluikin vain pysyä kotona, eikä välittää muusta. (Kendall-Tackett 2001, hakupäivä 23.1.2014.)

Naisilla ei siis ollut asiaa miesten maailmaan. Emme kuitenkaan voi olettaa, ettei kiinnostusta mahdollisesti ollut lainkaan, tai ettei sitä olisi voinut olla, jos sille olisi annettu mahdollisuus. Todennäköisempää on, ettei aika vain ollut vielä oikea ja vähäinkin uteliaisuus lannistettiin alkuunsa. Pelien innovoiminen jäi siis vielä toistaiseksi miesten harteille. Naiset olivat turhan sidottuja pysymään kotona, käyttämässä tuon ajan muita käytännön läheisimpiä innovaatioita, kuten pölynimuria tai ompelukonetta. Tähän oli kuitenkin tulossa muutos. 60-luvun naiset aloittivat feminismin toisena aaltona tunnetun liikkeen (Napikoski, hakupäivä 23.1.2014).

60- ja 70-luvun feminismin valtakausi muutti monien naisten elämän. Naisille syntyi uusia mahdollisuuksia koulutuksen ja töiden suhteen, puhuttiin naisten vapauttamisesta ja täysvaltaistumisesta. Yksinkertaistettuna feministien vaatimuksiin kuului tasa-arvo, vapaus, taloudellinen riippumattomuus ja oman elämän hallinta. (Napikoski, hakupäivä 23.1.2014.)

Edellä mainitut esimerkkiaikakaudet Amerikan historiassa peilautuvat myös muihin maihin. Naisten taistelu tasa-arvon puolesta lopulta vapautti heidät kotirouvan roolista itsenäisiksi työläisnaisiksi. Vasta tämän murroksen jälkeen voimme puhua aikakaudesta, jolloin naisilla oli oikeasti vapaus valita kiinnostuksen kohteensa ja aktiviteettinsa. Kokonaista tapakulttuuria ei kuitenkaan muuteta yhdessä yössä. 60- ja 70-luvun naisten saavutukset olivat joka tapauksessa merkittäviä. Jäljet naisten alunalkujaan epätasa-arvoisesta asemasta kantavat kuitenkin vielä pitkälle.

Epätasa-arvoisista lähtökohdista huolimatta historia tuntee vahvoja merkittäviä naisia, lähestulkoon sen jokaiselta eri aikakaudelta. Heitä kuitenkin vaikuttaa yhdistävän yksi tietty piirre. Heitä kaikkia pidetään poikkeuksellisina, jonkinlaisina outoina harvinaisuuksina. Oudoiksi harvinaisuuksiksi varmaankin tunsivat olonsa myös ensimmäiset naispelinkehittäjät. He aloittivat työnsä ympäristössä, jossa heitä ei yksinkertaisesti ollut vielä koskaan nähty, missä heitä ei ollut totuttu näkemään ja missä heihin mahdollisesti ei edes osattu suhtautua; ei ole helppoa olla ensimmäinen. Mikä vielä kummallisempaa, heitä ei edelleenkään pahemmin tunneta, eikä heidän saavutuksiinsa puhuta. Siitä huolimatta jo toiseen konsolisukupolven ehtineet naispelinkehittäjä edelläkävijät aloittivat murroksen, johon liittyvä kehitys jatkuu yhä.

Kyseinen kehitys ei kuitenkaan ole ollut erityisen nopeaa. Ensimmäiset naiset pelialalla todellakin soluttautuivat maailmaan, joka oli tyystin miesten. Muun muassa kulttuurihistoriallisista lähtökohdistaan johtuen pelinkehityskentät leimattiin vielä pitkiksi ajoiksi tyystin miesvaltaisiksi. Pelien vallatessa olohuoneemme oli lähtökohtainen oletus, että vain pojat pelaisivat. Ensimmäisiä konsolipelejä ei edes yritetty markkinoida tytöille. Ja sitten kun pelinkehittäjät heräsivät ajatukseen, että myös tytöt voisivat pelata, ajauduttiin toiseen epätuottoiseen ääripäähän ja alettiin tehdä tyttöjen pelejä, tytöille.

Lisäksi ajatukseen, että tytötkin voisivat pelata, herättiin laaja-alaisemmin vasta vuosina 1991–1993, jolloin perustettiin Segan alajaosto Girls' Task Force sekä kasa pienempiä tyttöjen peleihin erikoistuneita pelitaloja (Huhtamo & Kangas 2002, 134). Ehti siis kulua noin 40 vuotta pelihistoriaa ennen kuin tytöt edes tunnistettiin mahdolliseksi kohdeyleisöksi, ja sittenkin tätä niin kutsuttua ongelmaa lähdettiin purkamaan aivan vääränlaisin oletuksin.

Tytöille suunnatut pelit ja interaktiiviset tarinat eivät kuitenkaan ole saaneet odotetunlaista vastaanottoa. ”Kaikille kohderyhmille” tarkoitetut pelit ovat edelleen selvästi suosittumia – myös tyttöjen keskuudessa. (Huhtamo & Kangas 2002, 133.)

Tyttöjen pelit eivät siis olleetkaan sellainen myyntimenestys kuin niiden oletettiin olevan, mutta samaan aikaan naispelaajien määrä yllättävästi lähti nousuun. Jo vuonna 1998 tehdyn Interactive Digital Software Associationin neljäs Video and PC Game Industry Survey esitti, että naisten osuus tietokonepelien pelaajista olisi ollut jo 43 prosenttia ja konsolien pelaajista 35 prosenttia (Huhtamo & Kangas 2002, 151). Tätä nykyä samaiset maagiset lukemat lähenevät 45 prosenttia (Halonen 2013, hakupäivä 24.1.2014).

Tällaisten prosenttien valossa voisi olettaa, ettei pelimaailma olekaan niin miehinen kuin tähän asti on ymmärretty. Tytöille suunnattujen ”tyttöjen pelien” huonosta vastaanotosta voidaan myös

päätellä, että käsitys miesvaltaisuudesta ei ole itse asiassa pelien syy; hyvä peli kelpaa sekä tytölle että pojalle, oli sen markkinointi sitten suunnattu kenelle tahansa. Kuten teoksessa *Mariosofia* huomautetaan: ”Laitteisiin yhdistetään ajattelutapoja, jotka ovat teknologian historian ja ympäröivän miehisen kulttuurin tuotetta. Mutta vaikka tietotekniikan opiskelijoista ja kehittäjistä valtaosa on edelleen miehiä, tämä ei tee tietotekniikasta itsestään maskuliinista.” (Huhtamo & Kangas 2002, 136.)

Syyt tietotekniikan ymmärtämiseen maskuliinisena ovat siis itse aiheutettuja. Tietotekniikka koetaan maskuliinisena koska koemme sen kulttuurillisista syistä maskuliinisena. Kuten kirjassa *Mariosofia* peräänkuulutetaan vertaamalla poikakulttuurin ja tyttökuulttuurin eroja toisiinsa nähden; kyse on maskuliinisen ja feminiinisen kulttuurin eroista (Huhtamo & Kangas 2002, 132). Kulttuurilla on kuitenkin se hieno piirre, että sillä on tapana muuttua. Kulttuuri on ihmisyyden peili, joka meidän muokatessamme ympäristöämme ja asenteitamme, hitaasti päivä päivältä heijastelee ympärillemme uudenlaista kulttuurikehystä.

### **2.3 Asiaa naishahmoista**

Hahmo käsitteenä ei sinänsä ole mitenkään uusi. Jo antiikin Kreikan teatterilavoilta lähtien on hahmojen lainalaisuuksia kategorisoitu ja analysoitu. Pelimaailmojen hahmot eivät perusteiltaan tai arkkityypeiltään mitenkään eroa elokuvien, kirjallisuuden tai teatterin hahmojen kanssa, sen sijaan ne jakavat täsmälleen samat periaatteet keskenään. Näihin periaatteisiin kuuluu muuan muassa käsitys päähahmosta eli protagonistista, päähahmon vastavoimasta ei antagonistista, sekä laaja valikoima erilaisia sivuhahmoja. (Krawczyk & Novak 2006, 108–117.)

Yleisesti ottaen pelihahmot eri ilmenemismuotoineen ovat hyvin tärkeä osa itse pelikokemusta ja pelimaailmaa. Kuten elokuvienkin henkilöahmoin, pelihahmoin samaistutaan ja niiden kautta syntyy myös suuri osa itse pelikokemusta. Pelaajan tehtävänä on omaksua oman pelattavan hahmonsa tai jopa useiden hahmojen, kuten vaikkapa sotajoukon, rooli ja kokea oma pelikokemuksensa sen kautta. Lisäksi pelaaja on vuorovaikutuksessa muihin hahmoin, jotka tuovat oman lisänsä pelielämykseen, kukin hahmo omalla tavallaan. Käytännössä pelimaailma koostuu siis kahdentyyppisistä hahmoista: pelattavista ja ei-pelattavista hahmoista. (Krawczyk & Novak 2006, 120–121.) Kyseessä on varsin neutraali luonnehdinta, jonka varjolla on ehkä selkeintä lähteä purkamaan varsinaisten naispuolisten hahmojen kehityskaarta.

Pelien kehittelyn ollessa alun alkaen lähes tyystin miesten harteilla, on selvää että miehisen kulttuurin vaikutukset näkyvät myös pelien naishahmoissa. Miehinen ote näkyy sekä naishahmojen määrässä että luonteessa, kuin myös ihan niiden yleisessä kehityksessään. On hankala määritellä, millainen tai mikä mahtoi olla virallisesti ihan ensimmäinen naishahmon prototyyppi, sillä mitään virallista tietoa tämäntyyppisistä luomuksista ei tahdo löytyä lainkaan. Mutta ensimmäisen pelattavan naishahmon maineeseen kipuaa kuitenkin Ms. Pac-Man, 80-luvun peliklassikko Pac-Manin feminiinisempi versio (Cohen, hakupäivä 15.4.2014).

Kaikessa yksinkertaisuudessaan Pac-Man on piirakan mallisella suulla varusteltu keltainen pallo. Erottuakseen alkuperäisestä hahmosta Ms. Pac-Manille, erinäisen tuotekehittelyn jälkeen, lisättiin rusetti, silmäripset ja kauneuspilkku (Cohen, hakupäivä 15.4.2014). Itse nimeä, uutta etuliitettä lukuun ottamatta, ei kuitenkaan muutettu, joten jopa Ms. Pac-Man kantaa nimessään ilmaisua ”man”, mies.

Itse peli, jonka tähtenä nyt nähtiin sukupuoli-identiteetiltään naisellisempi pallo, oli käytännössä tismalleen samanlainen kuin edeltäjänsä. Käytännössä kyseessä oli alkuperäisen pelin kopio, muutamaa uutta yksityiskohtaa ja päähahmoa lukuun ottamatta. Lisäksi silmiinpistävää Ms. Pac-Manin synnyssä on se, ettei itse hahmon luoneilla tahoilla oikeasti ollut oikeutta laajentaa alkuperäistä Pac-man brändiä tällä tavalla. (Cohen, hakupäivä 15.4.2014.)

Väistämättäkin tulee ajatelleeksi, ettei Ms. Pac-maniä olisi syntynyt laisinkaan, ellei Pac-Manin muodonmuutoksella olisi pyritty kiertämään lisenssisopimuksia. Varsinkin kun 80-luvulta löytyy myös toinen vastaavanlainen tapaus; The Great Giana Sisters, joka oli selkeä kopio megahitti Super Mario Brothersista. Super-veljesten sijaan päähenkilöiksi vaihdettiin kaksi Great-siskoa ja pelin tarinaelementtejä muutettiin uuteen kontekstiin sopivaksi, mutta pelimekaanistesti kyseessä on lähestulkoon sama peli. (Cohen, hakupäivä 16.4.2014.)

Loppujen lopuksi Ms. Pac-Manista tuli kuin tulikin lähes yhtä suuri hitti kuin itse Pac-Manistakin. Näin ollen kun brändin varsinainen omistaja, Namco, viimein kuuli tästä luvattomasta laajennuksesta, tyytyi yhtiö vain valtaamaan kaikki Ms. Pac-Maniin liittyvät oikeudet itselleen. Ms. Pac-Man sai näin ollen vapaasti jatkaa olemassaoloaan. (Cohen, hakupäivä 15.4.2014.) The Great Sisterille ei käynyt yhtä hyvin. Nintendo haastoi siskosten luojat, Rainbow Artsin, ja pyrki näin ollen tukahduttamaan Mario-veljesten naisellisemmän kilpailijan olemassa olon kokonaan (Cohen, hakupäivä 16.4.2014).

Vaikka Nintendo yrittikin vaieta kuoleeksi Giana-siskokset, oli heillä samaan aikaan oma mainitsemisen arvoinen naishahmonsa. Super Mario Brothersissa keskeisenä päämääränä on pelastaa prinsessa Toadstool, toiselta nimeltään Peach (kuva 1.), ilkeän Bowser-kilpikonnän kynsistä (Guinness World Records Gamer's Edition, 2008, 110–111). Super Mario oli suurmenestys, näin ollen myös Peach totta kai sai paljon näkyvyyttä. Peachin tapauksessa kyseessä on hyvin perinteinen neitokainen hädässä -tyyppinen sivuhahmo, vaaleanpunaiseen mekkoon pukeutuva, kultakutritinen, ritariaan odotteleva prinsessa. Ritariksi tosin tällä kertaa valikoitui kiiltohaarniskaisen prinssin sijaan italialainen putkimies, Mario.



*KUVA 1. Prinsessa Toadstool, Peach*

Samoihin aikoihin sattui prinsessa Peachillä olemaan myös oma kollegansa. Toinen, myös usein vaaleanpunaisessa mekossa esiintyvä, ja lähes yhtä useaan otteeseen pulaan joutuva prinsessa Zelda. Peachistä poiketen on kokonainen pelisarja nimetty Zeldan mukaan; The Legend of Zelda -sarja. Hassua kyllä Zelda ei kuitenkaan ole oman pelisarjansa päähenkilö. Sen sijaan vihreään tunikaan pukeutuva, yleisesti ottaen Link -nimeä kantava, miessukupuolta edustava sankari on. Hassua myös, että sarjan nimestä huolimatta Zelda ei useinkaan edes näy ruudulla ja itse asiassa pelissä Link's Awakening Zeldaa ei nähdä lainkaan. (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 56–57.)

Ensimmäisiä videopeleissä esiintyneitä naishahmoja leimasivat siis epämääräiset kopiosuojakiistat ja neitokainen hädässä -stereotyyppit. Pelattavaksi päähahmoiksi naispuolista hahmoa ei ainakaan ihan ensimmäisenä valittu, sitä ensimmäistäkin saimme odottaa vuoteen 1981 asti (Cohen, hakupäivä 15.4.2014). Yllättävää kyllä, toisen merkittävän pelattavan naishahmon saimme kuitenkin jo vuonna 1986 pelissä Metroid. Yllätys tämä oli myös pelaajille, sillä vasta aivan pelin lopussa päähahmon haarniskan alta paljastuu, että tämä galaktinen palkkionmetsästäjä on nai-



nen nimeltään Samus Aran. (Nickel, 2010, hakupäivä 16.4.2014; Robotnik 2013, hakupäivä 16.4.2014.)

Samus oli ensimmäinen merkittävä poikkeus muuten hyvin taustahahmo- ja rekvisiittavoittoisessa naishahmojen valikoimassa. Siitäkin huolimatta, että Samuksen persoona pysyy suurimmalta osin hämärän peitossa, Metroidin yllättävä loppukäännö teki lähtemättömän vaikutuksen. Itse asiassa, kuten Stephen Totilo Kotakun artikkelissaan toteaa, Samuksesta kasvoi yksi pelihistorian kaikkien aikojen kuuluisimmista naisprotagonisteista, tai ainakin toiseksi kuuluisin (Totilo 2013, hakupäivä 21.4.214).

Sen sijaan kuuluisimman naisprotagonistin paikkaa pitää Lara Croft (kuva 2.), pelisarjassaan Tomb Raider (Totilo 2013, hakupäivä 21.4.214). Käytännöllisesti katsoen kyseessä on pelimaailman naispuolinen Indiana Jones, haudan ryöstäjä, joka seikkailee ympäri maailmaa muinaisten aarteiden perässä. Silmiinpistävintä Laran alkupe- räisessä hahmossa on hänen huomattavan kokoinen rinnan ympäröyksensä. Hassua kyllä, tämä legendaarinen rinnan ympäröys oli ilmeisesti suunnitteluvirheen tulos. Graafikko Toby Gard sääteli hahmon mittasuhteita ja vahingossa suurensi tämän rintojen kokoa 150 prosenttia. Muun tuotantotiimin huomatessa asian oltiin yksisisätuumin sitä mieltä, että Laran uskomattomat ulottuvuudet pitäisi jättää näihin mittoihin. (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 58–59.)

Laran ensimmäinen, pelikriitikotkin puolelleen saanut, seikkailu julkaistiin Sony PlayStationille 1996, sittemmin sarjaa on myyty hurjat 32 miljoonaa kappaletta maailmanlaajuisesti (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 58–59). Larasta kehkeytikin viidennen konsolisukupolven yksi ikonisimmista hahmoista. Croft on toki itsenäinen ja vahva, oman pelisarjansa päähahmo, mutta samalla hän on malliesimerkki 90-luvun pelihahmoille tyypillisestä ilmiöstä: naispelihahmojen seksualisoinnista.



KUVA 2. Lara Croft: Tomb Raider

Kyseessä on ilmiö, joka huomattiin ja jota kommentoitiin jo oman aikansa medioissa.

Seksismi leviää konsolimaailmassa. Se on tosiasia. Aina muutaman vuoden takaisin aikoihin saakka konsolipelit olivat suhteellisen puhtaita vähäpukeisista pikseleistä ja polygoneista, mutta nykyään tuntuvat yhä useammat pelivalmistajat olevan valmiita käyttämään maailman koe-telluinta myyntikeinoa. (Super Power 1998, 26.)

Edellä mainittu lainaus on lehtiartikkelista, joka kommentoi Sega Saturnille julkaistun Dead or Alive -tappelupelin omintakeista myyntivalttia. Kahdeksasta hahmosta kolme on silmiinpistävän näyttäviä naishahmoja, kukin heistä epänormaalin suurin rinnoin varusteltuja. Lisäksi pelissä on valinnaisena piirteenä ”Bouncing Breasts On” -toiminto, joka saa kunkin hahmon digitaaliset sulot ponnahtelemaan villisti toiminnan tiimellyksessä. Eikä siinäkään vielä kaikki, kaiken kukkuraksi, kun pelaaja voittaa pelin jonkun naishahmon kera, palkitaan nämä hahmot uusilla vaatteilla, jotka kätkevät allensa yhä vähemmän ja vähemmän pintaa. (Super Power 1998, 26.) Dead or Aliven ollessa ehkä räikein esimerkki tämän tyyppisistä katseenvangitsijahahmoista, oli vastaavan kal-taisia taistelijattaria muissakin kyseisen lajityypin peleissä, kuten Street Fighterissa, Mortal Kom-batissa ja Tekkenissä.



*KUVA 3. Kazooie-lintu*

Aivan kaikki ei kuitenkaan ollut näin mustavalkoisen seksualisoitunutta 90-luvullakaan. Itse asias-sa viidennen konsolisukupolven useista eri pelivalmistajista ja alustoista johtuen myös naishah-mojen kirjo oli nyt värikkäämpi ja laajempi kuin koskaan aiemmin. Lara Croft sai rinnalleen toisen vahvan naisprotagonistin, Joanna Darkin, kylläkin vasta vuonna 2000 julkaistussa Nintendo 64:n pelissä Perfect Dark (Casamassina 2000, hakupäivä 1.5.2014). Toisin kuin Laran tapauksessa, Joannan rinnanympäryys ei ollut aivan yhtä korostettu. Peli nimeltä Resident Evil taas tarjoi pe-laajilleen kaksi erillistä pelikampanjaa, joista toisen päähahmona nähdään poliisin erikoisyksikön

naispuolinen jäsen, Jill Valentine (Casamassina 2002, hakupäivä 1.5.2014). Final Fantasy -sarjassa nähtiin erilaisia pelattavia naishahmoja laidasta laitaan, vaikka päähahmon virka meni usein miespuoliselle hahmolle (Vas 2013, hakupäivä 1.5.2014). Yksi epätyypillisimmistä nais-hahmoista taas löytyy pelistä Banjo-Kazooie, missä höyhenpeitteisenä Banjo-karhun apurina nähdään räväkkä Kazooie-lintu (kuva 3.) (Towell 2012, hakupäivä 1.5.2013; Schneider 1998, hakupäivä 1.5.2014).

Naishahmoja ei myöskään puuttunut 90-luvun loppupuolen yhdestä merkittävimmästä pelijulkaisuista: Metal Gear Solidista. Hideo Kojiman hiiviskelymestari-teoksessa kohtaamme muuan muassa uravalintaansa empivän naissotilaan, Meryl Silverburghin, ja tappavan kauniin kurditarkka-ampujan, Sniper Wolfin. Samainen linja jatkuu Metal Gear Solid -saagan kuudennen konsolisukupolven jatko-osissa. Metal Gear Solid 2: Son's of Liberty'n hahmovalikoimasta löytyy muun muassa lapsensa puolesta taisteleva äiti, Olga Gurlukovich. Metal Gear Solid 3: Snake Eater sen sijaan esittelee meille viettelevän salaisen agentin, Evan, sekä itse päähahmon, Snaken, oppiäidin The Bossin. (Metal Gear Solid 4: Database 2008.)

Metal Gear Solidin useita naishahmoja yhdistää niiden moniulotteisuus. Siitäkin huolimatta, että nämä hahmot ovat usein myös silmiinpistävän kauniita ja seksikkäitä, ovat he myös huomattavan vahvoja, itsenäisiä ja persoonallisia. Naishahmo ei ole toistaiseksi vielä päätynyt sarjan protagonistiksi, mutta Metal Gear Solidin tapauksessa naishahmot eivät suinkaan jää päähahmon varjoon, vaan ovat keskeinen osa itse peliä ja pelin sisäistä tarinankerrontaa.

Kuudes sukupolvi oli aikaa, jolloin irtauduttiin yhä enenevässä määrin totutuista naisstereotyyppisistä, eivätkä Metal Gear Solid -sarjan hahmot näin ollen jää ainokaisiksi hyviksi esimerkeiksi. Sony PlayStation 2:n Silent Hill -sarjan kolmas osa muuan muassa sai päähahmoksen Heatherin (kuva 4.), aivan tavallisen 16-vuotiaan tytön, joka nyt vain sattuu joutumaan kauhupelimaailman pyörytykseen (The Book of Lost Memories 2003, 66–67, hakupäivä 25.4.2014). Half-Life 2 esitteli legendaarisen päähahmonsa, Gordon Freemanin, rinnalle neuvokaan Alyx Vancen, ei-pelattavan naispääosan rooliin (Hodgson 2004, 22). Pulmapeli Portalin päähahmona nähdään luonteeltaan neutraali mykkä nainen, Chell, joka kohtaa niin ikään naissukupuolta edustavan sadistisen Glados tekoälyn (Giant bomb-a; Giant bomb-b, hakupäivä 25.4.2014). Final Fantasy -sarjan kymmenennen julkaisun jatko-osassa, Final Fantasy X-2:ssa, ainoana pelattavina hahmoina ovat kolme nuorta naista, joista päähahmon roolissa edellisenkin pelin sankaritar, Yuna (Final Fantasy X-2 The Official Guide 2003, 3-4).



*KUVA 4. Heather*

Kaiken kaikkiaan on nähtävissä, että aikojen saatossa naishahmot peleissä ovat käyneet läpi varsin värikkään evoluution värittömistä taustahahmoista seksisymbolismin kautta vahvoiksi vaikuttajiksi ja vakavasti otettavaksi protagonisti kandidaateiksi. Lisäksi nähtävissä on hahmojen määrän merkittävä kasvu verrattuna pelihistorian alkumetreihin, mikä totta kai selittyy itse alankin kasvulla. Pelien alkutaipaleella naishahmoja oli harvakseltaan, mutta harvassa olivat myös eri pelivalmistajat ja erilaiset alustat. Peliteollisuuden monipuolistuessa alkoi pelikentille kuitenkin rantautua jos jonkinlaista naisprotagonistia ja ajatuksia herättävää sivuhahmoa. Edelleen on kuitenkin naishahmoilla mieskollegoihinsa nähden paljon kiinniotettavaa. Naishahmojen kirjo alkaa olla laaja, mutta siitä huolimatta varsinkin pelin päähahmoksi valikoituu useimmin mies kuin nainen. Tämä taas johtunee muuan muassa siitä, että pelien kohdeyleisöksi edelleenkin useimmiten mielletään miessukupuolen edustajat, mikä suoraan vaikuttaa myös pelinkehittäjien maailmankuvaan sekä heidän työhönsä. Näyttäisi kuitenkin siltä, että kuudennen konsolisukupolven aikana alkoi kehitys, jonka myötä naishahmoja peleissä vierastetaan yhä vähemmän ja vähemmän.

### 3 NYKYISYYS – MUUTOSPAINHEET

Millaiseen nykypäivään on pelinkehityksen historia meidät tähän mennessä johtanut? Millaisia ovat ajankohtaiset peli-ilmiöt ja alan haasteet? Mihin suuntaan osoittavat nykypäivän kehittelyn suuntaviivat? Muun muassa näihin kysymyksiin pyrin vastaamaan tutkielmani kolmannessa pääosassa.

Ensin tarkastelen naishahmojen nykypäivää. Haluan selvittää millaisia ovat tämän päivän ajankohtaisimmat hahmot? Ovatko totut tyypilliset naishahmotyytit edelleen läsnä? Entä onko nykypäivänä havaittavissa tietynlaista selkeää tyyliisuuntaa, kuten edellisillä vuosikymmenillä?

Hahmojen tarkastelun jälkeen siirryn kartoittamaan nykypäivällemme tyypillisiä ilmiöitä. Pohdin kuinka ne ovat muokanneet peliyhteisöjä ja modernia pelikulttuuria. Lopuksi tarkastelen vielä erikseen yhtä tämän päivän kuuminta puheenaihetta: pelien ja pelihahmojen kohtaamaa värikästä kritiikkiä.

#### 3.1 Tämän päivän naishahmoja

Elämme juuri murroskautta, jossa seitsemäs konsolisukupolvi on vaihtumassa kahdeksanneksi. Kahdeksas kehityksen virstanpylväs on kuitenkin toistaiseksi ehtinyt tuottaa vasta kourallisen pelejä, joten tämän päivän hahmogallerian muodostavat lähinnä seitsemännen sukupolven tuotokset. Jo kuudennen sukupolven teoksissa oli nähtävissä, että naishahmojen määrässä ja laadussa on nähty jo tähän mennessä jos jonkinlaista kasvua ja kehitystä. Pelialustojen seitsemäs aikakausi jatkoi tällä polulla.

Yksi tämän hetken päivän polttavista naishahmoista on itsevarma, gasellin omainen Bayonetta, samanimisen toimintapelin pitkäsäärinen sankaritar ja pelattava päähahmo. Bayonetta on häikäilemätön, häpeilemätön, itsevarma, dominoivaluontoinen noita, joka käyttää taikavoimiaan ja tuliaseitaan tappavalla tarkkuudella taistelussaan vihollisiaan vastaan. Tästä kuvauksesta voimme jo päätellä, että kyseessä on varsin näyttävä hahmo, jota voi hyvällä omallatunnolla kutsua seksikkääksi. Eniten kohua Bayonetassa herätti hänen taikavoimiensa lähde, hiukset, jotka muun muassa muuntautuvat sujuvasti erilaisiksi enemmän tai vähemmän peittäviksi ihonmyötäisiksi vaatekappaleiksi. Bayonetta kuuluu selkeästi kategoriaan yliseksualisoidut hahmot, käytännössä siis ainakin Bayonetta edelleen luottaa tähän klassiseen kuvioon.

Erikoisavuistaan huolimatta täysin omaperäinen hahmo Bayonetta ei kuitenkaan ole. Tyllinsä, peli ja sen päähahmo, ovat perineet edelläkävijältään Devil May Cry -sarjalta sekä sen päähahmolta, Dantelta. (Bayonetta Wiki, hakupäivä 26.4.2014.) Täysin omaperäinen ei myöskään ole uusimman Final Fantasy XIII -trilogian keskeinen hahmo, Lightning (kuva 5.). Omaperäisyyden sijaan kyseessä on Final Fantasyllä lähinnä hyvin tyypillinen jopa hieman androgynni japanilainen fantasiahahmo. Tyypillisistä piirteistään huolimatta Lightning on kuitenkin kohonnut yhdeksi aikakautemme ilmiöksi.



*KUVA 5. Lightning eli Claire Farron*

Final Fantasy XIII -pelissä Lightning, eli Claire Farron, on pääosan roolissa sekä yksi pelattavista hahmoista kuuden hengen ryhmässä. Ryhmän tavoitteena on taistella omaa ennalta säädettyä kohtaloaan vastaan ja samalla pelastaa Clairen sisko, Serah. Pelissä nähdään siis naishahmo sekä uhrin että sankarin roolissa. Final Fantasy XIII:n jatko-osassa, Final Fantasy XIII-2:ssa, sen sijaan Lightning on syrjäytetty seuraamaan tapahtumia sivusta, Serahin yrittäessä puolestaan tehdä vastapalvelusta sisarelleen. Tällä kertaa siis Lightning on pulassa. Kun taas trilogian kolmannessa osassa, Lightning Returnsissä, Lightning on ylennetty koko pelin ainokaiseksi pelattavaksi hahmoksi.

Ilmiöksi Lightningin tekee muun muassa se, että häntä on käytetty koko seitsemännen sukupolven ajan uudenlaisen, modernimman, Final Fantasyn kansikuvahahmona. Final Fantasy XIII kun on toistaiseksi koko pelisarjan historian ainut trilogia. (Final Fantasy Wiki, hakupäivä 26.4.2014.) Perinteisemmän Final Fantasyn fanikannassa oli havaittavissa kyllästyneisyyttä tähän ilmiöön jo ensimmäisen pelin kohdalla. Kiistanalaisuutta hahmoon tuo myös se, että inspiraatiota hänen kylmälle sotilaalliselle luonteelleen on haettu Final Fantasy VII:n ikonisesta päähahmosta, Cloudista, mikä ei myöskään kaikkia vanhoja faneja miellyttänyt (Smith 2006, hakupäivä 26.4.2014). Sekalaisesta vastaanotosta huolimatta Lightning on kuitenkin yksi aikakautemme näkyvimmistä naishahmoista, mikä osittain saattaa tulla Final Fantasy markkinointikoneiston ansiota.

Hiukan omaperäisempiä naishahmovariaatioita tähän päivään tarjoilevat pelit nimeltä Catherine ja Valkyria Chronicles. Catherinessa pelattavana päähahmona on 32-vuotias sitoutumiskammoinen Vincent Brooks, joka joutuu tekemään moraalisen valinnan nykyisen tyttöystävänsä, Katherinen, ja yhden yön syrjähyppyn, Catherinen, välillä. Pelissä on siis kaksi naishahmoa, jotka molemmat edustavat tahoillaan omanlaisiaan arvoja. Catherine (kuva 6.) on viettelevä, 22-vuotias, muodokas, sinisilmäinen blondi, joka edustaa vapautta ja sitoutumattomuutta. Kun taas Katherine on perinteisen viehättävä, ruskeasilmäinen 32-vuotias, Vincentin lapsuuden ystävä, joka edustaa tasapainoa ja sitoutumista. (Catherine Manual, 2012, 6-9.) Pelin alkuasetelma, tarina ja hahmot tarjoavat virkistävän omintakeisen väriläiskän tyypillisimpiin pelijulkaisuihin verraten, varsinkin kun pelin taiteellisena tyyli-suuntana on fotorealismien tavoittelun sijaan japanilainen animaatio.



KUVA 6. Catherine

Samansuuntaista tyylikeinoa käytetään myös pelissä Valkyria Chronicles. Peliasetelmana tässä tapauksessa tosin on vapaussota ilkeää valloittavaa imperiumia vastaan. Erikoisen tämän pelin sotajoukoista tekee sen hahmojen moninaisuus sekä hahmojen vapaavalinnaisuus. Pelaaja voi siis itse valita kuhunkin tehtävään sopivat taistelijat. Lisäksi huomattava määrä näistä yksilöllisistä, kukin omanlaisensa persoonan omaavista hahmoista on nuoria naisia. Naishahmoja ei kuitenkaan turhaan korostetta, sillä hahmovalikoimaan kuuluu yhtä lailla suuri joukko persoonallisia mieshahmoja. (Valkyria Chronicles: Design Archive 2011.)



*KUVA 7. Strangelove*

Sotilaallisia naishahmoja tähän päivään tarjoilee jälleen kerran myös Metal Gear Solid -sarja. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots -pelissä pelaajaa vastaan hyökkää kokonainen armeijallinen naispuolisia erikoisjoukkoja (Metal Gear Solid 4: Database 2008). Erikoisena naisellisena ilmentymänä pelissä ovat myös sen neljä ”kaunotar ja hirviö” -välipomoa, joiden haarniskoja alta löytyy kuuluisien mallien mukaan mallinnetut naishahmot (Kennedy 2007, hakupäivä 25.4.2014). Lisäksi vuoteen 1974 sijoittuvassa Metal Gear Solid: Peace Walker -pelissä esiintyy sivuhahmona muuan muassa omaperäinen tiedemies, tai siis tässä tapauksessa tiedenainen, Strangelove (kuva 7.). Itse pelissäkin mainitaan, että liikanimensä tämä korkeakoulutettu älykäs nainen on saanut 60-lukulaisen elokuvan, Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb, mukaan. Lisäksi tällä termillä ”outo rakkaus” viitataan myös kyseisen hahmon epätavallisen kiihkeään suhtautumiseen tiedettä kohtaan sekä hänen silmiinpistävään miesinhoonsa. (MetalGear Wiki, hakupäivä 26.4.2014.)



Jo näistä esimerkeistä on nähtävissä, että elämme aikakautta, jossa kaikki jo entuudestaan tutut tyylisuunnat ovat läsnä eri lajityyppien peleissä. Tätä nykyä naishahmot tuntuvat taipuvan rooliin kuin rooliin tarpeen vaatiessa ja tilanteen mukaan. Yksi hahmotrendi on kuitenkin kasvattanut aikakautenamme suosiotaan huomattavasti: mahdollisuus valita pelattavan hahmon sukupuoli pelin alussa.

Kyseessä ei varsinaisesti ole uusi idea, mutta tietyt aikakautemme suurimmista peli-ilmiöistä tekivät sukupuolen valinnasta peleissä entistäkin suositumpaa. Tyypillistä tällaisen valinnanvapauden salliville peleille on se, ettei niiden tarjoama pelikokemus ole niinkään käsikirjoitettu tietylle hahmolle, vaan pelaaja itse ottaa ohjat käsiinsä ja soluttautuu pelin tarjoamaan maailmaan. Tällaisia pelejä ovat muuan muassa roolipelit, jotka tarjoavat vapaan tutkittavan maailman, erilaiset hiekkalaatikko-peleinäkin tunnetut vapaan mellastuksen sallivat pelit sekä sitten massiiviset monen pelaajan verkkoroolipelit omana genrenään.

Itse asiassa juuri verkkoroolipelit ovat niitä yleisimpiä ympäristöjä, joissa pelaajan hahmo on vapaasti muokattavissa. Ensimmäisiä verkkopelejä, jotka tarjosivat muokattavia itse luotuja hahmoja, olivat muuan muassa jo vuonna 1991 Neverwinter Nights ja vuonna 1999 Everquest (Olsen 2014, hakupäivä 26.4.2014). Käänteentekevä mullistuksen sai tosin aikaan vasta aikakautemme ehkä jopa suurin peli-ilmiö World of Warcraft vuonna 2004. Warcraft toi roolipelaamisen massiivisen yleisön tietoisuuteen ja on edelleen pelaajamäärissään nettipelien kärjessä 7,8 miljoonalla rekisteröityneellä pelaajallaan (Connolly 2014, hakupäivä 25.4.2014).

World of Warcraftin hahmovalikoima on laaja, ja rotujen ja eri ammattiluokkien yhdistelmiä on kymmenittäin: metsästäjiä, ritareita, maagikoita, ihmisiä, haltioita, örkkejä ja kääpiöitä, mainitakseni vain muutaman. Tyyliiltään nämä hahmot ovat keskiaikaisvaikutteiselle fantasiamaailmalle tyypillisen tarunhohtoisia ja mielikuvitusrikkaita. Visuaaliselta tyyliiltään peli on värikkään sarjakuvamainen, ankeaan fotorealismiin ei siis varsinaisesti pyritä.

Mielenkiintoiseksi vertailukohdaksi voidaan nostaa vuonna 2012 julkaistun TERA: Risingin tarjoama verkkoroolipelimaailma (Grayson 2012, hakupäivä 30.4.2014). TERA on jälleen ääriesimerkki digitaalisen paljaan pinnan hyväksikäytöstä mainoskikkana pelaajien kalastelussa (kuva 8.). TERA:n puolustukseksi mainittakoon, että tässä tapauksessa paljaan pinnan paljastelussa ei säästetä mieshahmojakaan. Mitä vähemmän asu peittää, sitä parempi haarniska tuntuu olevan kyseessä ja viltimmätkin fetissiasut ovat tässä pelimaailmassa hyväksyttäviä. World of Warcraftissäkin toki on samantyyppisiä piirteitä tietyissä hahmotyypeissä havaittavissa. Haarniskat eivät

Warcraftissäkään ole varsinaisesti realistisia, mutta TERA:aan verrattuna tyyli on kuitenkin paljon hillitympi.



*KUVA 8. Hahmoesimerkki verkkoroolipelistä TERA*

Verkkoroolipeleihin nähden vuonna 2007 julkaistun Mass Effect -roolipelin muokkausmahdollisuudet voivat vaikuttaa hieman rajoittuneilta (MassEffect Wiki-a, hakupäivä 30.4.2014). Siitä huolimatta vapaus valita pelin päähahmon, Commander Shepardin (kuva 9.), sukupuoli toi oman ulottuvuutensa itse peliin (MassEffect Wiki-b, hakupäivä 30.4.2014). Pelattavuuteen tai tarinan kulkuun tällä valinnalla ei varsinaisesti ole suurtakaan vaikutusta. Muutamia sivutehtäviä lukuun ottamatta kyse on lähinnä pelkästä kosmeettisesta erosta. Erikoista kyllä jakautuu suosio naispuolisen Shepardin ja miespuolisen Shepardin vahvasti kahteen leiriin. Molemmilla on omat kannattajansa, siitähän huolimatta, etteivät nämä hahmot periaatteessa eroa toisistaan mitenkään

muuten kuin sukupuolensa suhteen. Toisaalta tiettyjen pelisarjan fanien keskuudessa tämä hahmojen samankaltaisuus keskenään on kerännyt myös paljon kiitosta.



*KUVA 9. Female Commander Shepard*

Johonkin verkkoroolipelaamisen ja Mass Effect -tyylisten roolipelien välimaastoon kuuluvat pelit kuten Fallout ja Saint's Row. Molemmissa peleissä on vapaasti tutkittava maailma, ja pelaaja voi vapaasti valita kumpana sukupuolena ja millaisessa varustuksessa hän haluaa pelinsä kokea. Fallout tarjosi samaisen mahdollisuuden ensimmäisen kerran jo 1997, mutta 2008 ilmestynyt Fallout 3 oli myös hittituote (McLaughlin 2010, hakupäivä 30.4.2014). Saint's row taas kuuluu ajankohtaiseen pelituotantoon suhteellisen tuoreena vuonna 2006 julkaistuna pelinä (Perry 2006, hakupäivä 30.4.2014).

Näyttää siis siltä, että valinnanvapaus on tullut jäädäkseen. Pelaajat itse haluavat enemmän vaikutusvaltaa omaan hahmoonsa, eikä tämä ilmiö enää tahdo rajoittua vain roolipeleihin. Jopa sel-

laiset pelisarjat, joissa alun perin nähtiin vain miespuolinen hahmo päähenkilönä, tarjoavat nyt yhä enenevässä määrin myös naisvaihtoehdon. Esimerkkinä tästä mainittakoon Pokemon -sarja, jonka ensimmäisissä peleissä päähenkilönä aluksi nähtiin vain vapaasti nimettävä poika. Pokemon Crystal vuonna 2000 oli ensimmäinen sarjassa, joka tarjosi vaihtoehdoksi myös tytön (kuva 10.) (Bulbapedia, hakupäivä 30.4.2014). Lisäksi viimeisimmissä Pokemon X- ja Pokemon Y -julkaisuissa valinnanvaraa on vielä enemmän erilaisten hahmojen ja vapaavalintaisten asusteiden muodossa (Pokemonxy, hakupäivä 30.4.2014).



*KUVA 10. Pokemon Crystalin valittavat hahmot*

Päivitystä on nähtävissä myös vanhojen jo tunnettujen hahmojen kohdalla. Muuan muassa legendaarinen Lara Croft on saanut tyystin uuden ilmeen uudessa 2013 julkaistussa pelissään Tomb Raider, joka kertoo tämän maailman tunnetuimman pelisankarittaren nuoruuteen sijoittuvan tarinan (Steam 2013, hakupäivä 30.4.2014). Samantyyllisen kohtelun on saanut myös Samus Aran 2010 julkaistussa pelissä Metroid: Other M (Harris 2010, hakupäivä 2.5.2014). Lisäksi myös vanhat klassikot kuten prinsessa Peach ja Zelda jatkavat elämäänsä uusissa pelijulkaisuissa. Tästä kaksikosta Peach on myös nähty ajoittain jopa pelattavana päähahmona muuan muassa pelissä nimeltä Super Princess Peach (Harris 2006, hakupäivä 2.5.2014).

### **3.2 Ajankohtaisia ilmiöitä**

Tyttöjen pelätään syrjäytyvän tietoyhteiskunnan johtavilta paikoilta (tai lähinnä menettävän mahdollisuutensa sinne pääsemisestä), koska heillä ei ole samaa tietoteknistä osaamista eikä samaa kiinnostusta tietotekniikkaa kohtaan kuin pojilla. Koska poikien kiinnostus useimmiten viriää ja tietotekniset taidot kehittyvät juuri tietokonepelien pelaamisen kautta, nähdään tyttöjenkin houkutteleva tietokonepelien pariin usein ainoana keinona estää naisten tasa-arvokehitystä ottamasta takapakkia yhden kokonaisen sukupolven verran. (Huhtamo & Kangas 2002, 127.)

Vielä 2002 julkaistussa kirjassa, Mariosofia, maalailaan edellä mainitun kaltaisia tulevaisuuden kuvia. Kirjan kappaleessa "Sukupuolitettu tulevaisuus" pelätään, että tytöt saattaisivat jäädä tieto-

tekniikan maihinnousussa altavastajaan asemaan, mikäli asialle ei tehdä jotain. Kirjan tekijät eivät kuitenkaan ehkä osanneet vielä aavistaa, kuinka erottamaton osa kulttuuriamme tietoteknisistä laitteista tulisikaan ja kuinka nopeasti ja pienen ajan sisällä ihmiskunta on yleisesti ottaen tottunut niitä käyttämään. Kirjan julkaisuvuonna todellinen tietotekninen aalto oli vasta alkamassa; jokainen meistä omistaa tätä nykyä tietokoneen, yhden tai useampia, tavalla tai toisella.

Täysin paitsioon tietoyhteiskunnan johtavilta paikoilta ei naissukupuoli ole myöskään jäänyt, ei ainakaan jos vain pelialaa tarkastellaan. Esimerkiksi Mie Kumagai tunnetaan Segan viihdeohjelmisto-osaston tutkimus- ja kehitysyksikön päällikkönä ja ensimmäisenä naispuolisena pelisuunnittelustudion johtajana (Guinness World Records Gamer's Edition 2008, 82). Paulina Bozek taas liittyi Sonyn tiimiin vuonna 2003, mistä lähtien hän on ollut vastuussa menestyneen karaokepelisarjan SingStar'in kaikista osista (sama 2008, 214). Muun muassa Naughty Dog -pelitalolle työskennellyt Amy Henning taas on Edge -lehden 2006 tehdyssä listauksessa yksi sadasta pelialan tärkeimmistä vaikuttajista naisista, siis yksi sadasta (Edge 2006, hakupäivä 2.5.2014).

Nähtävissä on siis selkeää kasvua naispuolisten peliasiantuntijoiden määrässä pelinkehityksen historian alkupäiviin verraten. Tästä kohoavasta kasvukäyrästä voimme kiittää useita aikakautemme teknologisia ilmiöitä, jotka ovat muokanneet modernia pelikulttuuriamme. Yhtenä suurena murroksena voimme nähdä muuan muassa sosiaalisen median synnyn ja räjähdysmäisen leiytmisen.

Internet on tätä nykyä täynnä erilaisia verkostoitumisvälineitä. Sosiaalisen median todellinen valankumous alkoi pikku hiljaa näkyä muun muassa 2003 perustetun MySpacen myötä. Aivan uusiin ulottuvuuksiin päästiin kuitenkin Facebookin, Twitterin ja YouTuben valtavirrassa paria vuotta myöhemmin (Chapman 2009, hakupäivä 2.5.2014.) Nämä alustat soivat käyttäjilleen mahdollisuuden kommunikoida ja olla yhteyksissä kerralla koko muun verkostoituneen maailman kanssa.

Sosiaalisen median myötä rantautui tietoisuutemme jos jonkinlaista internet-ilmiötä, eivätkä pelaajat ja peliyhteisöt suinkaan ole jääneet näiden ilmiöiden ulkopuolelle. Esimerkiksi YouTube on täynnä käyttäjien itse tekemiä ja jakamia pelaamiseen liittyviä videoita. Erilaisten peliarvosteluiden ja analyttikoiden lisäksi verkosta löytyy muun muassa runsaasti niin kutsuttuja "Let's play"-videoita, jotka näyttävät yksittäisten henkilöiden filmatisoitua pelaamista, usein kommentoinnin kera. Tämän ilmiön reaaliaikainen versio olisi pelien suoratoisto, eli streamaus. Tästä joukosta maailman tietoisuuteen on noussut värikäs kirjo erilaisia nettikuuluisuuksia, joista huomattava osuus myös naissukupuolen edustajia.

Teknologian nopean kehityksen ja pienentymisen johdosta edellä mainitut ilmiöt ovat myös rautuneet taskuihimme, erilaisten mobiililaitteiden, kuten älypuhelimien ja tablettien, muodossa. Nettiin pääsee nykyään aina ja kaikkialla. Samalla näiden laitteiden yleistymisen on tuonut myös itse pelaamisen kaikkien ulottuville. Sen lisäksi, että näille laitteille löytyy iso valikoima niille suunniteltuja pelejä, pääsee niillä myös helposti pelaamaan verkosta löytyviä ilmaispelejä. Esimerkiksi Facebookista löytyvät FarmVille- ja Candy Crush Saga -pelit ovat keränneet miljoonapäisen pelaajakunnan. Facebookin lisäksi vastaavia ilmaispelejä löytyy ympäri internetiä useiltakin eri pelisivustoilta. Suosituimmista ilmaispeli-ilmiöistä löytyy usein myös suoraan älylaitteeseen ladattavat versiot. Tällaiset helposti lähestyttävät pelit, joihin myös suomalainen menestystarina Angry Birds kuuluu, ovat innostaneet myös kiireiset perheenäidit pelaamaan. Kovemman luokan peliharrastajien tälle ilmiölle antama nimitys kasuaali- eli satunnaispelailu on vakiintunut jopa omaksi ilmaisukseksi.

Oman osuutensa pelien helppoon saatavuuteen ja jakeluun tarjoaa myös Valve-pelitalon Steam-palvelu. Steam on kasvattanut suosiotaan peliyhteisönä ja digitaalisten pelien jakelu ja julkaisualustana. Sen uutukainen Greenlight-toiminto on antanut myös käyttäjille vallan vaikuttaa, mitä uusia pelijulkaisuja Steamissä tarjotaan (Steam 2012a, hakupäivä 2.5.2014). Tämä on suonut uudenlaisen kanavan erilaisille itsenäisille pelinkehittäjille saada näkyvyyttä ja oma pelinsä myyntiin. Kickstarter -sivusto taas on vuorostaan tarjonnut näille indie-kehittäjille uudenlaisen rahoituskanavan. Näistä uusista mahdollisuuksista on syntynyt suoranainen pelialan vallankumous, joka on vapauttanut pelinkehittäjät perinteisimpien julkaisukanavien ikeestä.

Tämä rakenteenmuutos on alentanut kynnystä lähteä mukaan pelialalle ja poistanut pelin julkaisuun tarvittavia byrokraattisia välikäsiä, mikä on omalta osaltaan varmasti lisännyt myös naispuolisten harrastelijoiden määrää. Erilaisten julkaisukanavien ja peliyhteisöjen kirjon ollessa tätä nykyä näin laaja on täysin luonnollista, että myös naishahmot ovat monipuolistuneet kehityksen mukana. Kehitys on kuitenkin tuonut alalle myös kasvavat muutospaineet sekä omat kasvukipunsa.

Näihin kasvukipuihin kuuluu muuan muassa asenteiden hidas muuttuminen. Vaikka naisten näkyvyys pelialalla on ollut tasaisen noususuhdanteinen ja yhä useampi nainen tai tyttö tunnustautuu myös pelaajaksi, ei kaikista negatiivisista käsityksistä ole päästy eroon. Tästä esimerkkinä Zoe Quinin tapaus. Hän hiljattain jätti pelinsä jo toistamiseen Steamin Greenlightin arvioitavaksi. Kuitenkin pelkästään ajatus siitä, että naispuolinen pelinkehittäjä voisi saada pelinsä Steamin jakeluun, on nähtävästi joillekin netin käyttäjille liikaa, sillä häntä vastaan nostettiin saman tien

kiivas häiriköintikampanja. Häiriköinnin tuloksena Quinn on joutunut vaihtamaan muun muassa puhelinnumeronsa. Eikä tämä ollut edes ensimmäinen kerta. Ensimmäisellä kerralla Quinn poisti pelinsä näkyviltä toivoen, että kiusanteko loppuisi siihen. (Priestman 2013, hakupäivä 2.5.2014.)

Vastaavankaltaisia kertomuksia on muitakin. Dina Abou Karamin palkkaaminen Mighty No 9 -projektin palkkalistoille sai monet aiemmin projektia Kickstarterissa tukeneet vaatimaan rahojaan takaisin. Kohu nousi alun perin hänen tekemästään fanitaidekuvasta, jonka tietyt tahot otaksuivat ilmentävän projektin täysin uutta ilmettä. Sittemmin tilanne kärjistyi siihen, että nämä tahot syyttivät Dinaa koko projektin pilaamisesta feminiinisillä arvoillaan ja yrittivät savustaa hänet projektista ulos. (Polo 2013, hakupäivä 3.5.2014.)

Vaikka kyseessä ehkä onkin pari ääriesimerkkiä, ei se tee tästä ilmiöstä yhtään hyväksyttävää. Samanlaisia asenteita velloo alalla myös lievemmin ilmaistuna, ja huolestuttavan usein näitä vakavimpiakaan tapauksia ei tahdota ottaa tosissaan. Tilanne on ehkä kehittymässä tasarvoisempaan suuntaan, mutta niin kauan kuin edellä mainitun kaltaisia välikohtauksia tapahtuu, ollaan vielä kaukana ihannetilanteesta.

Pelialalla vuodesta 2007 työskennellyt Whitney Hills kertoo hänkin henkilökohtaisessa esseessään, kuinka on urallaan tuntenut monenlaista syrjintää ja mielipahaa. Samaan hengenvetoon hän toki myös huomauttaa, että löytyy hänen uransa varrelta niitä hyviäkin muistoja. (Hills 2013, hakupäivä 3.5.2014.) Niiltä huonommilta muistoilta hän taas olisi ehkä ainakin osittain välttynyt, jos olisi syntynyt mieheksi.

### **3.3 Hahmokritiikkiä**

Myös feministikriitikko Anita Sarkeesian pyrittiin vaientamaan laajamittaisella häiriköintikampanjalla, hänen vielä suunnitellessaan omaa videosarjaansa, joka keskittyisi tutkimaan naisiin kohdistuvaa seksismiä pelialalla. Sittemmin onnistuneesti käynnistyneessä videoprojektissaan Sarkeesian ottaa kantaa muuan muassa yleisimpiin naispelihahmoihin liittyviin stereotypioihin ja niiden historiaan. (Hamilton 2013, hakupäivä 3.5.2014.) On Sarkeesianin videoista mitä mieltä tahansa, on hämmentävää huomata, että niin suuri joukko ihmisiä oli valmis estämään jopa hänen oikeutensa valmistaa niitä. Varsinkin kun kyseessä on näin ajankohtainen ja kiistanalainen aihe, mistä selvästi pitäisi oppia keskustelemaan järkevämmiin. Järkevää tai ei, keskustelua aiheen tiimoilta on kyllä riittänyt. Kritiikkiä satelee varsinkin naispelihahmoille, jotka koetaan tavalla tai toisella yliseksualisoiduiksi. Eikä Sarkeesian ole se ainut kriitikko.

Jason Schreier nostatti metelin kritisoimalla tylästi Dragon's Crown -pelin taidetta varsin lyhyessä kannanotossaan Kotaku-sivustolla. Erityisesti närää herätti kyseisen pelin varsin rintava, seksikäs velhotar (kuva 11.). (Schreier 2013, hakupäivä 3.5.2014.) Taiteesta vastuussa ollut taiteilija, George Kamitani, lisäsi vettä myllyyn kommentoimalla tätä kritiikkiä omalla Facebook -sivullaan, tehden arveluttavia spekulatioita Schreierin seksuaalisesta suuntautumisesta. Sittemmin molemmat tahot ovat tarjonneet toisilleen anteeksipyyntönsä, ainakin kutakuinkin. Kuten Ben Kuchera Penny Arcaden raportissaan toteaa: "Ei se ole masentavaa että tämän tyylistä taidetta edelleen tehdään, ja minusta tällaiselle hahmo designille on paikkansa. Sen sijaan se on masentavaa, ettemme osaa käydä siitä älykästä keskustelua." (Kuchera 2013, hakupäivä 3.5.2014.)



*KUVA 11. Dragon's Crown -pelin velhotar*



Dragon's Crownin velhottaren rintojen lisäksi kiivasta keskustelua on herättänyt Samus Aranin uudet rakettikorkokengät (kuva 12.), jotka hänen hahmolleen on lisätty uusinta Smash Bros -tappelupeli ilottelua ajatellen. Perinteisen ihonmyötäisen Zero Suit -asun lisäksi on Samuksenkin rintoja hivenen kohennettu ja vyötäröä kavennettu uudessa kuosissaan. Nämä muutokset ovat yksinkertaisesti tuomittu turhiksi ja jopa Samuksen alkuperäistä hahmoa rienaaviksi, sekä tietenkin seksistisiksi. (D'Argenio 2014, hakupäivä 3.5.2014.)



*KUVA 12. Samus Aran ja rakettikorkokengät*

Tuorein esimerkki tässä värikkäässä keskustelukokoelmassa lienee Metal Gear Solid 5: Phantom Pain -pelin uusi kiistanalainen tarkka-ampujahahmo, Quiet (kuva 13.). Erityisen tuoreen tästä tapauksesta tekee se, ettei kyseistä peliä ole vielä edes julkaistu. Will Greenwald kritisoi Quietin, myönnettäköön, hyvin paljastavaa asustusta PC-nettilehden artikkelissaan tylyin sanoin. Lisäksi hän kritisoi myös muita Metal Gear Solid -sarjan naishahmoja, joita itse olen mennyt tässä tutkielmassani kehumaan, turhan paljastaviksi, turhan seksikkäiksi ja pelkiksi objekteiksi, joita on tarkoitus ihailta. Samaiselle objektilistalle päätyvät myös muuan muassa Bayonetta ja Dragon's

Crownin velhotar. Greenwaldin mukaan edes se, että hyvin useat silmiinpistäväns seksikkäät hahmot ovat usein myös hyvin kyvykkäitä ja vahvoja omia persooniaan, ei tee hyväksyttäväksi naishahmojen seksikkyyden korostamista. Hän tähdentää, että seksikkäät naishahmot peleissä ovat ennen kaikkea katseen kohteita, ja vasta toisena mahdollisesti jotain muuta, olivat ne sitten pelaajan hallinnassa tai eivät. (Greenwald 2013, hakupäivä 4.5.2014.)



*KUVA 13. Quiet*

Minusta tämä analyysi on vähän turhankin mustavalkoinen. Sama kuin väittäisi, että seksikkyyt sinänsä olisi tyystin tuomittava piirre missä tahansa tilanteessa. Itse koen, että hahmojen suunnittelussa nimenomaan kontekstin ja hahmon luonteen merkitys ovat se tärkein osa. Se, että Bayonettalla on vahva, itseään häpeilemätön, itsevarma persoona, tekee hänestä mielenkiintoisen hahmon. Seksikkyyt, ylikorostettukin sellainen, on tähän kaavaan lähinnä lisämauste. Jos mieskatsojat, joille silmäniloksi nämä hahmot usein on toki suunnattu, eivät näe ensivaikutelmaa ja ulkokuorta pidemmälle, on se heidän häviönsä.

Jos taas naiskatsojat näistä hahmoista loukkaantuvat, mainittakoon, että kyse on fantasiahahmoista. Fantasialla ja todellisuudella ei ole paljonkaan tekemistä toistensa kanssa. Jos näiden kahden raja taas hämärtyy, on ongelma jossain muualla kuin itse hahmossa. Sitä paitsi, miksi kaunis, seksikäs ja vahva naishahmo ei voisi olla silmänilo myös naispelaajalle? Jos itse näyttäisin luonnostani Bayonettalta ja eläisin fantasiamaailmassa, missä provokatiivista pukeutumistani ei pahemmin edes noteerattaisi, saattaisi minullekin kelvata vaatekerraksi ihonmyötäinen lateksipuku. Ja mitä tulee vielä itse Quietin hahmoon, paljasti hänen asunsa kuinka paljon digitaalista ihoa tahansa, itse hahmosta tuskin voi oikeasti tehdä kovinkaan tarkkoja johtopäätöksiä ennen kuin peli on edes julkaistu.

Siinä missä Samus, Dragon's Crown -velhotar ja Quiet ovat olleet suurennuslasin alla ulkonäkönä puolesta, on Grand Theft Auto 5 taas saanut kritiikkiä naishahmojen puutteesta. Tarkemmin sanoen pelattavan naishahmon puuttumisesta. Lisäksi itse pelin tarjoamaa naiskuvaa kritisoidaan naista halventavaksi; tuulahdukseksi menneestä, 80-luvun peleistä, jolloin naiset olivat maisemallisia objekteja, kuten Kärkkäisen Ilta-Sanomien artikkelissa luonnehditaan. Pelinkehittäjien vastaus kysymykseen, miksi näin on, on selkeä: "Kolme miestä istuu hyvin tarinaan, jonka halusimme kertoa. Olisi ollut vaikeaa korvata ketään heistä. – – GTA on pelien maailmassa oma lukunsa. Sarja kommentoi niin amerikkalaista unelmaa, politiikkaa, alakulttuureita, roolimalleja, kapitalismia... Se myös kärjistää rankasti ja tukeutuu stereotypioihin." (Kärkkäinen 2013, hakupäivä 13.1.2014.)

Naishahmot eivät siis tällä kertaa mahtuneet tarinaan, joka haluttiin kertoa. Tässä tapauksessa naiset ovat tarinan objekteja, taustahälyä. Miksi pelissä pitäisi olla naishahmo silloinkin, kun se ei sinne mahdu? Ehkä Grand Theft Auton tapauksessa haluttiin tuoda tämä aihe otsikoihin vähän väkisinkin, ihan vain siitä syystä, että asiaa voitaisiin ihmetellä. Ainakin minulle vastaukseksi kelpaa se, etteivät tässä tapauksessa naiset vain sopineet kokonaisuuteen. Pelin pelattava sisältö ja tarinankerronta menevät mahdollisten teoreettisten naishahmokiintiöiden edelle, ja niin pitääkin.

On kuitenkin tapauksia, joissa naishahmojen lisääminen pelattaviin hahmovaihtoehtoihin olisi paikallaan. Peleissä, joissa ei ole selkeää tarinankerronnallista syytä siihen, miksei valittavissa olisi pelattavaksi myös naishahmo, olisi toki suotavaa, että sellainen olisi vaihtoehtona. Tähän tosiasiaan pelinkehittäjät ovat heränneet vasta hiljattain. Kasvava naispeliharrastajien määrä on pakottanut pelinkehittäjät uudelleen harkitsemaan kuinka yksiselitteisesti pelejä suunnataankaan vain miespuoliselle yleisölle.

Esimerkiksi vuonna 2009 Steamissä julkaistu online-ryhmäräiskintä Killing Floor sai vuonna 2012 ensimmäisen pelattavan naishahmonsa, mikä sinänsä oli tervetullutta (Steam 2009, hakupäivä 5.5.2014; Steam 2012b, hakupäivä 5.5.2014). Erikoista kyllä jopa tämän Ash Harding -nimisen vapaavalintaisen hahmon lisääminen peliin kohtasi osittain vastustusta. Vielä erikoisempaa tästä reaktiosta tekee se, että kaikki pelin hahmot ovat todellisuudessa niin kutsuttuja ”skinejä”, eli vain kosmeettisesti toisistaan eroavia avatar-hahmoja. Ash siis liikkuu, toimii, ja kaikin puolin kykenee kaikkeen samaan kuin pelin brittisotilaat. Mitään muuta syytä vastustukseen ja naishahmon alkuperäiseen puuttumiseen pelistä ei siis ollut kuin vain se raaka oletus, etteivät naiset tätä peliä kuitenkaan pelaa. Tähän taas en voi sanoa muuta, kuin että omissa pelitilastoistani löytyy 350 pelituntia kyseistä peliä. Itse pelasin peliä jo ennen kuin Ash Harding siihen lisättiin, eikä Ash Hardingin lisääminen kyseistä pelikokemusta ainakaan pilannut.

Mistä tämä hahmojen niskaan kaatuva tulikivenkatkuinen kritiikki oikein sitten kumpuaa? Ehkä kyse on jälleen edellisessäkin kappaleessani mainitsemista alan kasvukivuista. Kiivaana käyvä keskustelu ehkä pyrkii luomaan uusia pelisääntöjä ja saavuttamaan niitä johtopäätöksiä, joita peliyhteisöt selvästikin vielä kaipaavat. Lisäksi monipuolistuva yleisö vaatii lisää vaihtoehtoja jo totuttujen stereotyyppien tilalle. Nimenomaan vaihtoehtoista tässä ehkä eniten taitaakin olla kyse. Hahmot kuten Dragon’s Crownin velhotar saavat kritiikkiä osakseen, koska samantyyppistä huomionhakuista seksikkyyttä on käytetty jo niin useaan otteeseen entuudestaan. Yleisö kaipaisi jo vaihtelua.

Jokainen kiistanalainen tapaus on kuitenkin oma yksilönsä. Samuksen kohdalla kritiikki ei rajoitunut vain siihen, että hänestä on luotu seksikäs hahmo. Sen sijaan keskustelua käytiin myös siitä, että alkuperäistä hahmoa ei ole mahdollisesti kohdeltu sille kuuluvalla kunnioituksella. Voidaan toki vetää omia johtopäätöksiä siitä, miksi Samus ei pahemmin ole viime vuosina kokovartalohaarniskassaan useinkaan viihtynyt (kuva 14.).

Korostaisin kuitenkin taiteilijan oikeutta ilmaisunvapauteen ja luoda juuri sellaisia hahmoja kuin hän kuhunkin tilanteeseen näkee sopivaksi. Pelit ovat fantasiaa, missä mikä tahansa on mahdollista, suotakoon itse kullekin siis omat unelmansa. Kylmä totuus piilee toki edelleen siinäkin faktassa, että seksikkyyden myy, ja markkinavoimat sanelevat usein myös luovan prosessin pelisäännöt.

Lisäksi ei saisi unohtaa, että pelaamisessa tärkeintä on kuitenkin itse pelaaminen. Millaisia ja kuinka paljon eri hahmoja pelissä esiintyy, riippuu itse pelin tarjoamasta konseptista ja sisäisestä mekaniikasta. Kuten Shigeru Miyamoto Kotakulle vuonna 2013 antamassaan haastattelussa

toteaa: "Jos päädyimme luomaan pelirakenteen, missä on järkeenkäypää, että naishahmo pelastaa mieshahmon, tai homomies pelastaa lesbonaisen, tai lesbonainen pelastaa homomiehen, niin saattaisimme tarttua kyseiseen lähestymistapaan." (Totilo 2013, hakupäivä 21.4.214.)



*KUVA 14. Samus Aran ja kokovartalohaarniska*

## 4 TULEVA – ENNUSMERKKIEN TULKINTAA

Asiat muuttuvat, kuten asioiden kuuluu. Tutkielmani neljännessä osassa pyrin tunnustelemaan, millaista tulevaisuutta ennusmerkit povaavat pelialalle. Lähdin keräämään ennusmerkkejä vielä erikseen oman kyselylomakkeeni muodossa. Seuraavassa kappaleessani pyrin tulkitsemaan saamieni vastauksien tuloksia ja merkityksiä.

Lopuksi teen vielä oman tulkinnallisen ennustukseni opinnäytetyöni produktio-osuuden valossa. Miten päädyin omiin hahmokonsepteihini? Mitkä tekijät vaikuttivat omaan suunnitteluuni? Mitä tekemäni valinnat mahdollisesti kertovat hahmosuunnittelun saloista? Millaisen tulevaisuuden näen omille hahmoilleni? Ja ennen kaikkea, kuinka tästä jatketaan eteenpäin?

### 4.1 Ajankohtaisia vastauksia

Liitteenäkin löytyvän kyselylomakkeeni (liite 1) pyrin parhaani mukaan levittämään peliharrastajien keskuuteen, sosiaalisen median tarjotessa tähän tehtävään auttavan kätensä. Kaiken kaikkiaan tavoitin nähtävästi noin 400 ihmisestä koostuvan yleisömäärään, joista 64 prosenttia ennätti myös vastaamaan esittämiini kysymyksiin. Kaikista osallistujista naispuolisia vastaajia sain haalittua 73,4 prosentin verran, joten vastauksissa korostuu näin ollen naisnäkökulma. Pyrkimyksenäni oli saada vastauksia mahdollisimman laajalta ikäjakaumalta, mutta käytännössä suurin osa vastaajista profiloitui ikähaarukoihin 18–25 ja 25–35 -vuotiaat.

Kyselyyni aktiivisimmin vastauksiaan jättivät siis nuoret aikuiset. Aktiivisiksi pelaajiksi taas kaikista vastaajistani tunnustautuivat 58,5 prosenttia, vastaava luku pelkästään naisvastaajien keskuudessa oli hurjat 56, 8 prosenttia. Halosen Iltalehden artikkelissaan tarjoamat luku, 45 prosenttia, naispelaajien prosentuaalisesta osuudesta näyttäisi kutakuinkin siis toteutuvan (Halonen 2013, hakupäivä 24.1.2014). Siitäkin huolimatta, että oman tutkimukseni vastaajissa peliharrastajat luonnollisesti korostuvat. Iloisena yllätyksenä havaitsin, että naisvastaajistani noin 10 prosenttia työskenteli tai halusi työskennellä pelialalla. Vastaava luku miesvastaajien joukossa oli 17 prosentin luokkaa. Aktiivisia harrastajia oli siis vastaajien joukossa runsaasti.

Suuria yllätyksiä kyselyni tulokset eivät tarjonneet. Kysymyksissä, jotka keskittyivät naishahmoin peleissä ehkä ennakoimattomin vastaus koski pelejä, joissa voi vapaasti valita joko mies- tai naispuolisen hahmon. Kaikista vastaajista 72,9 prosenttia tunnusti useimmin valitsevan naishahmon. Tietenkin tässä täytyy nyt muistaa, että suurin osa vastaajista oli naisia, mutta miesvastaajien

jjistakin 36,4 prosenttia valitsi mieluummin pelattavaksi hahmoksi naisen. Odotetusti 81,1:n prosenttiosuus vastaajista koki, että itse naiskuvaan peleissä pitäisi kiinnittää enemmän huomiota. Mediassa käyvä kiivas keskustelu on siis selkeästi paikallaan, sen sijaan, että kyseessä olisi paljon melua tyhjästä -tyyppinen ilmiö. Se, millaista tämä keskustelu on laadultaan, onkin sitten aivan eri asia, kuten edellisiä kappaleissani havaittiin. Keskustelun kiivautta ja sen vaikutuksia kuvastaa ehkä myös hämmäntävän korkea 28,2 prosentin kannatus sille, että peleissä pitäisi aina olla yksi pakollinen naishahmo. Myönnettäköön toki, että kyseisen kysymyksen kohdalla epäonnistuin ehkä hieman kysymysasettelussa, mikä vuorostaan varmasti hämmensi vastaajia.

Hämmennystä satunnaisissa vastaajissa herätti myös kysymykseni itselle mieleenpainuvimmasta ja merkityksellisimmästä naishahmosta peleissä, muutamat eivät osanneet mainita ketään. Toiset taas innostuivat tarinoimaan suosikkiahmostaan pitkästikin, suurimman osan osatessa mainita ainakin sen yhden - Lara Croft näkyi olevan vastatuin hahmo. Perusteluiksi kukaan tälle valinnalle ei kuitenkaan tarjonnut 150 prosenttia normaalikokoa suurempia rintoja, vaan itse Laran persoonan ja hahmoon liittyneen ikimuistaisen pelikokemuksen.

Hyvin samansuuntaisia perusteluja saivat myös vastausten kaksi muuta suosikkia, Samus Aran sekä Commander Shepardin naispuolinen versio. Myös Bayonettalle ja laajalle valikoimalle Final Fantasy -hahmoja löytyivät omat kannattajansa. Lisäksi vastauksissa korostuivat myös kourallinen tämän päivän ajankohtaisimpia hahmoja, joita en aiemmin maininnut, kuten BioShock Infinite'n Elizabeth, The Walking Deadin Clementine ja The Last of Usin Ellie. Yllättävää kyllä Metal Gear Solid -sarjan naishahmot loistivat sen sijaan poissaolollaan, ehkä siksi, ettei heidän joukossaan ole pelattavaa päähahmoa.

Perustelujen suhteen vastaajani olivat kanssani aika lailla samoilla linjoilla. Pelikokemus ja itse hahmon käsikirjoituksen ja persoonan tärkeys painottuivat. Yliseksualisoituja hahmoja ei monikaan tuominnut, vastauksista lähinnä kumpusi toive monipuolisimmista vaihtoehdoista, kuten jo edellisessä kappaleessani ennustin. Monelle mieliinpainuvin hahmo oli nimenomaan ollut se joku yksi virkistävä poikkeus, joka erottui seksuaalisoinnin valtavirrasta.

Valitettavasti vastaajani olivat yhtä yksimielisiä siitä, että miehiin nähden naiset eivät vieläkaan ole tasa-arvoisessa asemassa pelialalla, 71,4 prosenttia valitsivat tämän vaihtoehdon. Vastaajista 28,6 prosenttia sen sijaan luovat toivoa tilanteen muuttumisesta uskomalla naisten tasa-arvoiseen kohteluun. Erityisen kuvaavaa näissä prosenttiluvuissa oli miesten ja naisten vastauksissa näkyvä selkeä ero. Kyselyyn vastanneista naisista 81,6 prosenttia koki, ettei naisten asema pelialalla ole tasaväkinen, kun miehistä tähän johtopäätökseen päätyi vain vähän alle puolet, 41

prosenttia. Pyydettyäessä kommenttia vapaan sanan kenttään naisiin kohdistuvista asenteista pelialalla, olivat vastaukset karua luettavaa. Useimmat näkivät, että naisilla on enemmän todistettavaa ja ettei heitä oteta tosissaan. Kommenteista paistoi kirkkaasti läpi käsitys altavastaajan asemasta.

Tulevaisuuden toivojakin kommenteista kuitenkin löytyi. Monet uskoivat tasa-arvoisempaan tulevaisuuteen ja siihen, että vanhat käsitykset ovat pikku hiljaa väistymässä taka-alalle. Sukupuoli koettiin ajoittain jopa tyystin toissijaiseksi seikaksi, niin normaaliksi asiaksi, ettei sitä tarvitse sen koommin miettiä. Vastaavien kommenttien valossa uskon, että suunta todellakin on oikea. Kun jo nyt monet kokevat, että suurin osa miehisestä pelikentästä suhtautuu naisiin neutraalilla kunnioituksella, eivät tulevaisuudenkuvatkaan voi näyttää kovin synkiltä.

## 4.2 Omaa visiointia

Opinnäytetyöni produktio osuutena tein Character-XX nimeä kantavan kuvakirjan. Nimi sai inspiraationsa tupla x-kromosomin mukaan, jonka tiedetään edustavan naissukupuolta. Kirjan kansien sisäpuolelle kokosin kokoelman itse suunnittelemani naishahmokonsepteja. Käsikirjoitin hahmojen taustatarinat ja kuvitin hahmot itse. Sivuja kirjaan kerääntyi 42 kappaletta ja hahmoja tuli tehtyä yhteensä kahdeksan. Tavoitteenani oli saada kasaan mahdollisimman monipuolinen kollaasi erilaisia hahmoideoita, aivan loppuun saakka näitä konsepteja ei ollut tarkoitukseen hioa.

Suunnitellessani hahmojani kävin läpi omaa pitkää pelailuhistoriaani. Omissa konsepteissani halusin näkyvän naissukupuolen monipuolisen potentiaalin yhdistettynä mahdollisimman moninaiisiin pelikonsepteihin. Siksi kirjaani päätyikin hahmoideoita niin perinteisiin tasohyppelypeleihin, toimintapeleihin, kuin erilaisiin roolipeliskenaarioihin. Suunnittelin hahmot lähinnä itselleni, tavaltaan jopa omaksi ilokseni, joten innoittajia ei tarvinnut etsiä kaukaa. Ammensin inspiraatiota lähinnä omasta elämästäni ja kokemuksistani.

Tunnen vahvasti, että pelien tekeminen kokonaisuudessaan on taiteellinen prosessi. Valmis peli on taideteos, siinä missä elokuvakin, maalaus tai valokuva. Tästä tunteesta kumpuaakin käsitykseni taiteilijan ilmaisunvapaudesta hänen suunnitellessaan pelikokonaisuuteen soveltuvia hahmoja. Ainut tätä ilmaisunvapautta rajoittava tekijä on konteksti. Jos kohdeyleisönäsi ovat 6–12-vuotiaat lapset, tämä totta kai vaikuttaa itse suunnitteluprosessiin.



Juuri tämäntyyppisiin rajoitteisiin oikeatkin pelinkehittäjät jatkuvasti törmäävät. Itse kohdeyleisön asettamien rajoitusten lisäksi suunnittelutyötä manipuloivat markkinavoimat ja käyttäjäkyselyt. Ei se ole sattumaa, että niin useat naishahmot ovat mitä ovat tai että pelin päähahmoksi usein päätyy juuri ruskeahiuksinen keski-ikäinen mieshahmo. Stereotypioita käytetään usein, koska ne ovat helppo vaihtoehto ja koska ne yleisesti ottaen ajavat asiansa.

En itsekään kaikilta stereotypioilta välttynyt, siitäkkin huolimatta että pyrin olemaan mahdollisimman innovatiivinen ja tuomaan ainakin jonkinlaisen oman mausteeni jokaiseen konseptiin. Hahmojeni joukosta löytyy muuan muassa pasifisti hoitajatar, mahdollisesti yliseksualisoinnin puolelle menevä alaston vampyyri ja murhanhimoinen nukke. Erilaisia lähestymistapoja pohtiessani saavuvin myös nopeasti johtopäätökseen, ettei kovinkaan moni asia ole enää aidosti omaperäistä. Pyörä on jo keksitty ja sen jälkeen uudelleen keksitty useaan otteeseen. Tästä huolimatta innovoinnille on aina tilaa. Pyörän olemassaolosta huolimatta kehitettävää aina kuitenkin löytyy. Aina-kin pelialalla, vaikka itsenäisten pelinkehittäjien laajasta valikoimasta löytyy suuri joukko persoonallisia projekteja, on edelleen tilaa vaihtoehtoille.

Hahmojeni tulevaisuuden suhteen on vielä hankala tehdä ennustuksia. Mikäli onni on myötä, saatan saada tilaisuuden jatkokehittää niitä edelleen. Parhaimmassa tapauksessa saatamme jopa päästä näkemään kyseisten hahmojen jalostettuja versioita tulevaisuuden pelijulkaisuissa. Se nyt kuitenkin ainakin on varmaa, että taiteilijana ja kuvittajana pyrin kunnostautumaan. Arvosukseni pelialan taiteellisia ammattilaisia kohtaan pysyy järkähtelemättömän rikkoutumattomana. Kukaties ehkä vielä jonain päivänä omakin nimeni komeilee miljoonia myyneen pelijulkaisun lopputeksteissä.

## 5 POHDINTA

Halusin tutkielmassani pyrkiä vastaamaan kysymykseen, millainen on naisen rooli pelialalla; millainen se on ollut, millainen se on ja millaiseksi tämä rooli on muuttumassa. Mitään ehdottomia vastauksia en löytänyt, mutta jonkinlaisen yleiskäsityksen pystyin mielestäni kokoamaan. Opin muuan muassa, että naiseen pelialalla ei ehkä osata vieläkään suhtautua täysin luontevasti. Tietyt tahot nähtävästi kokevat naisellisuuden jopa uhkana. Pelätään, että naisten mukana peli alalle rantautuisi jotenkin niin mullistava vallankumous, että itse pelaaminen ei olisi enää hauskaa.

Tavassa, jolla naishahmot ovat kehittyneet aikakausien varrella, huomaan yhtymäkohtia muodin evoluutioon. Aluksi tyyliuunnat vaihtuivat ehkä noin vuosikymmenittäin ja niitä seurattiin tarkasti. Kunnes päädyttiin tähän päivään, missä kaikki tyyliuunnat rehottavat vapaasti ja uusia trendejä syntyy kuin sieninä sateella. Samalla tavalla naishahmot ovat päätyneet sekalaiseksi seurakunnaksi, nyky-yleisön vaatiessa äänekkäästi lisää vaihtoehtoja, monipuolisuutta ja nimenomaan niitä uusia trendejä.

Itse koen hahmoin liittyvän feminismiin ja tasa-arvokeskustelun osittain hämmentävänä. Oma kantani asiaan on, että loppujen lopuksi digitaaliset pelihahmot ovat vain kuvitelmaa, fantasiaa jota ei täysin tosissaan pidä ottaakaan. Siitäkin huolimatta, että näissä fantasioissa edustetaan elävää naissukukuntaa luomalla erilaisia naispuolisia hahmoja, ei sen ainakaan kuuluisi vaikuttaa todelliseen harmaaseen arkeemme. Totta kai tuottamamme media ja kuvat heijastelevat myös arkikulttuuriamme, mutta kyse on silti vain heijastuksesta, jonka ei pitäisi kuitenkaan hämärtää todellisuudentajuamme. Asioista on hyvä käydä toki keskustelua, sitä en kiellä. Keskustelu siis jatkokoon, toivon vain, että itse keskustelun laatu ja sävy muuttuisivat ajan mittaan käytännöllisimmiksi.

Enkä näe syytä, miksi näin ei kävisi. Kaikin puolin tulevaisuuden ennusmerkit lupaavat pelialalle hyvää. Paineet muuttua ovat toki kovat, ja paljon hämmennystä on vielä ilmassa. Mutta lähtökohdaisesti uskon, että muutokset tulevat tähtäämään parempaan. Erityisen positiivista oli huomata se, että tämän päivän nuorista huomattava osuus kokee pelialan jo muuttuneen tasa-arvoisemmaksi ja että sitäkin suurempi osuus uskoo kehityksen jatkuvan samalla linjalla. Näyttääkin siltä, että todella elämme murroksen aikakautta, muutoksen kynnyksellä. Vanhat käsitykset ovat yhä läsnä, ja ne ennen kaikkea tunnistetaan. Mutta uskoa siihen, että ne ovat jäämässä historiaan, kuitenkin löytyy. Kehityksen ollessa tällä polulla niistä viimeisistäkin uhkakuvista, peiloista ja hämmennyksestä päästään takuulla eroon.

Kaiken kaikkiaan olen opinnäytetyöhöni ja tutkimustuloksiini tyytyväinen. Valitettavasti kyselyni jouduin valmistamaan pienen kiireen vallassa, joten siihen jäi muutamia huolimattomuusvirheitä. Lisäksi olisin myöhemmässä vaiheessa tutkielmaani keksinyt kasan parempia kysymyksiä. Pieneistä viimeistelemättömyydestä huolimatta sain onnekseni kuitenkin kerättyä sitä hyvääkin tutkimusdataa. Tiedänpähän nyt, jos koskaan kyselytutkimusta vielä elämäni varrella teen, että ensi kerralla panostan enemmän aikaa ja energiaa kysymysten valintaan ja muokkaukseen.

Ajan hengen mukaisesti suurimman osan muusta aineistostani kasasin nettilähteisiin luottaen, lähdekritiikkiä kuitenkin unohtamatta. Tämä siksi, että aiheeni on luonteeltaan sellainen, ettei siitä paljonkaan painettua sanaa ole valmistettu. Varsinkin kaikki nykyaikaiset ilmiöt löytyvät internetistä kirjojen ja lehtien sijaan. Lisäksi painettu tieto vanhenee tällä alla nopeasti. Loppujen lopuksi sain tästä kaikesta kuitenkin kasaan mielestäni kattavan läpileikkauksen naisen roolista pelialalla. Yhtä tutkielmaa viisaampana jään mielenkiinnolla odottamaan, miltä tulevaisuuden pelikentät näyttävät.

## LÄHTEET

- Bayonetta Wiki. Wikia: Bayonetta (character). Hakupäivä 26.4.2014.  
<[http://bayonetta.wikia.com/wiki/Bayonetta\\_%28character%29](http://bayonetta.wikia.com/wiki/Bayonetta_%28character%29)>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)
- Bellis M. About.com: History of Board Games, Playing Cards, and Puzzles, Hakupäivä 20.1.2014.  
<<http://inventors.about.com/od/toydesigning/tp/Boardgames-Playing-Cards-Puzzles.htm>>. (Ei vuosilukua)
- Bio. True Story. Alan Turing biography. Hakupäivä 20.1.2014.  
<<http://www.biography.com/people/alan-turing-9512017?page=1>>. (Ei vuosilukua)
- Boyle A. 2013. Listverse: 10 Most Important Board Games In History. Hakupäivä 20.1.2014.  
<<http://listverse.com/2013/01/20/10-most-important-board-games-in-history/>>.
- Bulbapedia: Pokémon Crystal Version. Hakupäivä 30.4.2014.  
<[http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon\\_Crystal#Changes\\_from\\_Pok.C3.A9mon\\_Gold\\_and\\_Silver](http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Pok%C3%A9mon_Crystal#Changes_from_Pok.C3.A9mon_Gold_and_Silver)>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)
- Casamassina M. 2000. IGN: Perfect Dark Review: The first real reason to stop playing Golden-Eye. Hakupäivä 1.5.2014 <<http://www.ign.com/articles/2000/05/20/perfect-dark-3>>.
- Casamassina M. 2002. IGN: Resident Evil - The prettiest, most atmospheric and all-around scariest game we've ever played. Hakupäivä 1.5.2014.  
<<http://www.ign.com/articles/2002/04/26/resident-evil-3>>.
- Catherine Manual. 2012. Licenced by Atlus (Ei kirjoittajaa eikä kustantajaa)
- Chapman C. 2009. WDD: The History and Evolution of Social Media. Hakupäivä 2.5.2014.  
<<http://www.webdesignerdepot.com/2009/10/the-history-and-evolution-of-social-media/>>.
- Cohen D.C. 2009. About.com: Women Who Made Classic Video Game History. Hakupäivä 21.1.2014. <<http://classicgames.about.com/b/2009/03/18/women-who-made-classic-video-game-history.htm>>
- Cohen D.C. About.com: Ms. Pac-Man – The Unauthorized History of Arcades First Female Hero. Hakupäivä: 15.4.2014. <<http://classicgames.about.com/od/arcadegames/p/Ms-Pac-Man-The-Unauthorized-History-Of-Arcades-First-Female-Hero.htm>>. (Ei vuosilukua)

Cohen D.C. About.com: The Great Giana Sisters: Commodore 64 Game Review of the Best Mario Rip-Off. Hakupäivä: 16.4.2014. (Ei vuosilukua)

<<http://classicgames.about.com/od/computergames/fr/greatgianasisters.htm>>.

Cohen D.C. About.com: The Most Important Women in the History of Video Games. Hakupäivä 21.1.2014. <<http://classicgames.about.com/od/history/tp/HistoricWomeninClassicGames.htm>>. (Ei vuosilukua)

Connolly D. 2014. GameRant: 'World of Warcraft' Subscriber Count Increases Over Holiday. Hakupäivä 25.5.2014. <<http://gamerant.com/world-of-warcraft-subscribers-2014/>>.

D'Argenio A. 2014. Cheat Code Central: Zero Suit Samus's New Design is Sexist and Here's Why. Hakupäivä 3.5.2014. <[http://dispatches.cheatcc.com/855?utm\\_source=zergnet.com&utm\\_medium=referral&utm\\_campaign=zergnet\\_167563](http://dispatches.cheatcc.com/855?utm_source=zergnet.com&utm_medium=referral&utm_campaign=zergnet_167563)>.

Edge. 2006. Game Industry's 100 Most Influential Women. Hakupäivä 2.5.2014. <<http://www.edge-online.com/features/game-industrys-100-most-influential-women/>>.

Final Fantasy Wiki. Wikia: Lightning (Final Fantasy XIII). Hakupäivä 26.4.2014. <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Lightning\\_%28Final\\_Fantasy\\_XIII%29](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Lightning_%28Final_Fantasy_XIII%29)>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)

Final Fantasy X-2 The Official Guide. 2003. Authorisedcollection.com. Piggyback. (Ei kirjoittajaa)

Giant bomb-a. GiantBomb: Chell (Character). Hakupäivä 25.4.2014 <<http://www.giantbomb.com/chell/3005-778/>>. (Ei kirjoittajaa eikä vuosilukua)

Giant bomb-b. GiantBomb: GLaDOS (character). Hakupäivä 25.4.2014. <<http://www.giantbomb.com/glados/3005-722/>>. (Ei kirjoittajaa eikä vuosilukua)

Grayson N. 2012. Tera Review – Action-packed, but not quite a cut above. Hakupäivä 26.4.2014. <<http://www.ign.com/articles/2012/05/25/tera-review>>.

Guinness World Records Gamer's Edition 2008. toim. Suvi Lehtonen. Guinness World Records.

Guinness World Records Gamer's Edition 2009. toim. Tuija Siltanen. Guinness World Records.

Halonen V. 2013. Iltalehti: Uskoisitko? Jo lähes puolet videopelaajista on naisia! Hakupäivä 24.1.2014. <[http://www.iltalehti.fi/digi/2013080917348891\\_du.shtml](http://www.iltalehti.fi/digi/2013080917348891_du.shtml)>.

- Hamilton K. 2013. Kotaku: What Do You Think Of Your New Next-Gen Console? Hakupäivä 21.1.2014. <<http://kotaku.com/what-do-you-think-of-your-new-next-gen-console-1469992836>>.
- Hamilton K. 2013. Kotaku: Here's Anita Sarkeesian's First 'Tropes vs. Women In Games' Video. Hakupäivä 3.5.2014. <<http://kotaku.com/5989286/heres-anita-sarkeesians-first-tropes-vs-women-in-games-video>>.
- Harris C. 2006. IGN: Super Princess Peach - Flowery and feminine, but still classic Nintendo design. How did the gal's first starring role stack up? Hakupäivä 2.5.2014. <<http://www.ign.com/articles/2006/02/23/super-princess-peach>>.
- Harris C. 2010. IGN: Metroid: Other M Review - Story takes center stage in Samus Aran's biggest and boldest action adventure to date. Hakupäivä 2.5.2014. <<http://www.ign.com/articles/2010/08/27/metroid-other-m-review>>.
- Hills W. 2013. Kotaku: What It's Like To Be A Woman Making Video Games. Hakupäivä 3.5.2014. <[http://kotaku.com/what-its-like-to-be-a-woman-making-games-1292389459?utm\\_campaign=Socialflow\\_Kotaku\\_Facebook&utm\\_source=Kotaku\\_Facebook&utm\\_medium=Socialflow](http://kotaku.com/what-its-like-to-be-a-woman-making-games-1292389459?utm_campaign=Socialflow_Kotaku_Facebook&utm_source=Kotaku_Facebook&utm_medium=Socialflow)>.
- Hodgson D. 2004. Half-Life 2 Official Game Guide. Prima Games.
- Hutamo E. & Kangas S. 2002. Mariosofia. Gaudeamus Kirja: Helsinki.
- Kärkkäinen H. 2013. Ilta-Sanomat: Kiistellyn GTA5:n suurin riski – naiset? Hakupäivä 13.1.2014. <<http://www.iltasanomat.fi/digi/art-1288601247897.html>>.
- Kelman E. 2005. Video Game Art. Assouline Publishing: New York
- Kendall-Tackett K. 2001. Hearth and Home: The Fascinating History of Womens Domestic Work in America. Hakupäivä 23.1.2014. <<http://www.safemotherhood.org/domestic-work.html>>.
- Kennedy S. 2007. 1up.com: GC 2007: Hideo Kojima Introduces the Beauties of MGS4 - Metal Gear Solid 4 director reveals the game's women bosses. Hakupäivä 25.4.2014. <<http://www.1up.com/news/2007-kojima-introduces-beauties-mgs4>>.
- Krawczyk M. & Novak J. 2006. Game Development Essentials - Game Story & Character Development. Delmar Cengage Learning.

Kuchera B. 2013 the Penny Arcade Report: You don't like breasts? You must like men: The disappointing conversation and art of Dragon's Crown. Hakupäivä 3.5.2014. <<http://www.penny-arcade.com/report/article/you-dont-like-breasts-you-must-like-men-the-disappointing-conversation-and#/entry/signin>>.

MassEffect Wiki-a. Wikia: Mass Effect. Hakupäivä 30.4.2014.  
<[http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass\\_Effect](http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect)>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)

MassEffect Wiki-b. Wikia: Commander Shepard. Hakupäivä 30.4.2014.  
<[http://masseffect.wikia.com/wiki/Commander\\_Shepard](http://masseffect.wikia.com/wiki/Commander_Shepard)>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)

McFerran D. 2007. NintendoLife: Hardware Focus - Sega Mega Drive / Genesis. Hakupäivä 21.1.2014.  
<[http://www.nintendolife.com/news/2007/03/hardware\\_focus\\_sega\\_mega\\_drive\\_genesis](http://www.nintendolife.com/news/2007/03/hardware_focus_sega_mega_drive_genesis)>.

McLaughlin R. 2010. IGN: IGN Presents the History of Fallout - Updated: Before you head to New Vegas, pack accordingly. Hakupäivä 30.4.2014. <<http://www.ign.com/articles/2010/07/21/ign-presents-the-history-of-fallout?page=1>>.

Metal Gear Solid 4: Database. 2008. Konami Digital Entertainment Co. PlayStation Store: Digital Copy. (Ei kirjoittajaa)

MetalGear Wiki. Wikia: Strangelove. Hakupäivä 26.4.2014.  
<<http://metalgear.wikia.com/wiki/Strangelove>>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)

Napikoski L. About.com: Goals of the Feminist Movement. Hakupäivä 23.1.2014.  
<[http://womenshistory.about.com/od/feminism/a/feminist\\_movement\\_goals\\_in\\_the\\_60s\\_and\\_70s.htm](http://womenshistory.about.com/od/feminism/a/feminist_movement_goals_in_the_60s_and_70s.htm)>. (Ei vuosilukua)

Napikoski L. About.com: 'The Second Feminist Wave'. Hakupäivä 23.1.2014.  
<<http://womenshistory.about.com/od/feminism-second-wave/a/Martha-Weinman-Lear-Second-Feminist-Wave.htm>>. (Ei vuosilukua)

Nickel T. 2010. IGN: The Origins of Metroid. Hakupäivä 16.4.2014  
<<http://uk.ign.com/articles/2010/09/07/the-origins-of-metroid>>.

Olsen T. 2014. Nexus: Riding the Wayback Machine: The History of MMORPGs and EverQuest. Hakupäivä 26.4.2014. <<http://eqnexus.com/2013/12/riding-wayback-machine-history-mmorpgs-everquest/>>.

Oxford Dictionaries. Word: "Culture". Hakupäivä 23.1.2014.

<<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/culture?q=culture>>. (Ei vuosilukua, eikä kirjoittajaa)

Paumgartner N. 2010. The New Yorker: Master of Play. Hakupäivä 21.1.2014.

<[http://www.newyorker.com/reporting/2010/12/20/101220fa\\_fact\\_paumgarten](http://www.newyorker.com/reporting/2010/12/20/101220fa_fact_paumgarten)>.

Perry D. 2006. IGN: Saints Row Review - Volition stakes its flag in the GTA genre with a loud, unoriginal but surprisingly fun, deep game. Hakupäivä 30.4.2014.

<<http://www.ign.com/articles/2006/08/29/saints-row-review>>.

Pokemonxy. Pokemonxy.com: Stay Stylish on Your Journey! Hakupäivä 30.4.2014

<[http://www.pokemonxy.com/en-us/whats\\_new/style/](http://www.pokemonxy.com/en-us/whats_new/style/)>. (Ei vuosilukua eikä kirjoittajaa)

Polo S. 2013. the Mary Sue: The Two Most Inexplicable Examples of Video Game Community Harassment This Week. Hakupäivä 3.5.2014. <<http://www.themarysue.com/mighty-no-9-dina-abou-karam/>>.

Priestman C. 2013. Indie Statik: Female Game Developers Can't Even Submit A Game To Greenlight Without Receiving Harassment. Hakupäivä 2.5.2014.

<<http://indiestatik.com/2013/12/13/female-game-developers/>>.

Robotnik M. 2013. Kotaku: The Spectacular Story Of Metroid, One Of Gaming's Richest Universes. Hakupäivä 16.4.2014. <<http://kotaku.com/the-spectacular-story-of-metroid-one-of-gamings-riche-1284029577>>.

Schneider P. 1998. IGN: Banjo-Kazooie Review - Rare's 3D platformer comes home with unsurpassed graphics and excellent control, but is it better than Super Mario 64? The full review.

Hakupäivä 1.5.2014. <<http://www.ign.com/articles/1998/06/30/banjo-kazooie-review-2>>.

Schreier J. 2013. Kotaku: Game Developers Really Need To Stop Letting Teenage Boys Design Their Characters. Hakupäivä 3.5.2014 <<http://kotaku.com/game-developers-really-need-to-stop-letting-teenage-boy-472724616>>.

Smith L. 2006. 1up.com: FFXIII Interview: Nomura, Kitase, Hashimoto and Toriyama - Compilation of games puts new spin on FF series. Hakupäivä 26.4.2014. <<http://www.1up.com/news/ffxiii-interview>>.

Steam. 2009. Killing Floor. Hakupäivä 5.5.2014. <<http://store.steampowered.com/app/1250/>>. (Ei kirjoittajaa)



- Steam. 2012a. Press Release: Valve Launches Steam Greenlight. Hakupäivä 2.5.2014.  
<<http://store.steampowered.com/news/8761/>>. (Ei kirjoittajaa)
- Steam. 2012b. Killing Floor - Ash Harding Character Pack. Hakupäivä 5.5.2014.  
<<http://store.steampowered.com/app/210931/>>. (Ei kirjoittajaa)
- Steam. 2013. Tomb Raider. Hakupäivä 30.4.2014.  
<<http://store.steampowered.com/app/203160/>>. (Ei kirjoittajaa)
- Super Power. 1998. Digitaalisia suloja. Numero 2. 26–27. (Ei kirjoittajaa.)
- The Book of Lost Memories. 2003. Translated Memories.com. Hakupäivä 25.4.2014  
<<http://translatedmemories.com/bookpgs/Pg66-67SH3Character.jpg>>. (Ei kirjoittajaa)
- Totilo S. 2013. Kotaku: Shigeru Miyamoto and the Damsel In Distress. Hakupäivä: 21.4.2014.  
<<http://kotaku.com/shigeru-miyamoto-and-the-damsel-in-distress-520259897>>.
- Towell J. 2012. Gamesradar: 9 things you didn't know about Banjo-Kazooie Nuts and Bolts. Hakupäivä 1.5.2014. <<http://www.gamesradar.com/9-things-you-didnt-know-about-banjo-kazooie-nuts-and-bolts/>>.
- Valkyria Chronicles: Design Archives. 2011. Toinen painos. UDON Entertainment Corp. (Ei kirjoittajaa)
- Vas G. 2013. Kotaku: A Visual History of Attractive Video Game Characters: The 90s. Hakupäivä: 1.5.2014. <<http://kotaku.com/a-visual-history-of-attractive-video-game-characters-t-485729067/>>.
- Vänskä O. 2013. MikroPC, Hakupäivä 20.1.2014.  
<[http://www.mpc.fi/kaikki\\_uutiset/tunnetko+magnavox+odysseyyn+maailman+ensimmaisen+pelikonsolin/a914599](http://www.mpc.fi/kaikki_uutiset/tunnetko+magnavox+odysseyyn+maailman+ensimmaisen+pelikonsolin/a914599)>.

## KYSELYLOMAKE

## Taustatiedot:

1. Sukupuoli:
  - a. Mies
  - b. Nainen
2. Ikäjakama. Valitse ikääsi vastaava vaihtoehto:
  - a. alle 18
  - b. 18 – 25
  - c. 25 – 35
  - d. yli 35
3. Mikä on suhteesi videopelihin? Valitse vaihtoehto, joka kuvaa peliharrastustasi parhaiten:
  - a. Pelaan aktiivisesti
  - b. Pelaan vain satunnaisesti
  - c. En pelaa ollenkaan
  - d. Työskentelen tai haluan toimia peli alla
4. Jos pelaat, niin millä alustalla pelaat? Valitse vaihtoehdoista se, jonka parissa vietät eniten aikaa.
  - a. Konsoleilla (mm. PlayStation ja Xbox)
  - b. PC (tietokoneella)
  - c. Mobiililaitteilla (mm. PSP ja älypuhelimet)
  - d. Nettiselaimella (mm. Facebook ja Aapeli)
  - e. En pelaa pelejä

**Naishahmot peleissä:**

sivu 2/2

1. Jos pelissä voi valita hahmon sukupuolen, kumman valitset?  
Kerro kumman vaihtoehdon yleensä valitset peleissä:
  - a. Naisen
  - b. Miehen
2. Onko peleissä mielestäsi tarpeeksi naishahmoja?
  - a. Kyllä
  - b. Ei
3. Pitäisikö peleissä aina olla yksi pakollinen naishahmo?
  - a. Kyllä
  - b. Ei
4. Miten mielestäsi naishahmot kuvataan peleissä verrattuna mieshahmoihin?
  - a. Molemmat sukupuolet ovat tasapainossa
  - b. Naishahmoja esineellistetään enemmän kuin miehiä
  - c. Mieshahmoja liioitellaan enemmän kuin naisia
5. Pitäisikö pelien naiskuvaan kiinnittää enemmän huomiota?
  - a. Kyllä
  - b. Ei
6. Nimeä yksi sinulle merkityksellinen naishahmo. Miksi muistat sen?  
Kirjoita vapaasti tekstikenttään:

**Naiset pelialalla:**

1. Koetko naisten olevan tasa-arvoisessa asemassa pelialalla miehiin nähden?
  - a. Kyllä
  - b. Ei
2. Millaisia asenteita koet pelialalla naisiin kohdistuvan?  
Kirjoita mielipiteesi vapaasti tekstikenttään: