

Henna Rajaveräjä

# TRANSREPRESENTAATIOSTA QUEERIIN LEIKKIIN THE SIMS 4 -PELISSÄ

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta  
Pro gradu -tutkielma  
Maaliskuu 2023



# TIIVISTELMÄ

Henna Rajaveräjä: Transrepresentaatiosta queeriin leikkiin The Sims 4 -pelissä  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Yhteiskuntatutkimuksen maisteriohjelma  
Maaliskuu 2023

---

Tarkastelen tutkielmassani leikkiä ja transrepresentaatiota The Sims 4 -pelin sukupuolipäivityksen läpi katsottuina. Vuonna 2016 toteutetussa päivityksessä tehtiin mahdolliseksi muokata simien sukupuolta ja pukeutumista entistä vapaammin. Tutkielmassa seurataan päivityksen vastaanottoa, käyttöä sekä pelin valmiista representaatioista tehtyjä tulkintoja.

Lähestyn The Sims 4 -peliä aikuisten virtuaalisena nukkekotina, jossa keskeisessä roolissa on luovuus. Katson pelaamista leikin kautta, sen avoimuuteen keskittyen. Peliin lisätyt ilmaiset päivitykset, kuten sukupuolipäivitys, pakottavat pelaajat uudelleenneuvottelemaan leikin säännöistä.

Queer-tutkimus toimii tutkielman keskeisenä lähestymistapana. Lisäksi kiinnitän huomiota siihen, miten leikki ja transrepresentaatio kohtaavat pelaajien käytännöissä. Osa aineiston leikistä on luettavissa queeriksi leikiksi, mutta mukana on myös normatiivisempaa leikkiä.

Aineisto on kerätty pelin viralliselta keskustelufoorumilta netnografiaa hyödyntäen. Sen analyysissa on lähdetty liikkeelle sisällönanalyysistä, mutta myös osallistuvan havainnoinnin kautta saatu tietämys on keskeisessä roolissa. Aineisto koostuu päivitystä koskevista keskusteluista vuosilta 2016–2021.

Tarkastelen aineistoa kolmesta näkökulmasta. Ensimmäinen näkökulma on nimeltään rajaus. Siinä pelaajat määrittelevät päivityksen joko omaan peliinsä sopivaksi tai rajaavat sen ulkopuolelle. Toinen näkökulma liittyy päivityksen käyttöön. Esiin nousee queerimpien simien luominen, sukupuolesta riippumaton vaatteiden käyttö, lisääntymisvalikon vaihtoehdot sekä päivitykseen liittyvät ongelmat. Kolmas, tulkintaan keskittyvä näkökulma paljastaa peliin lisättyjen valmiiden hahmojen representaatioiden arvoituksellisuuden ja monitulkintaisuuden.

Tutkimuksen tulokset kertovat päivityksen erimielistä vastaanottoa seuranneesta laajamittaisesta käytöstä. Päivitystä on käytetty oletetun käyttötarkoituksen mukaisesti transrepresentaation luomiseen. Toisaalta se on avannut tietä myös pelin sisäisillä sukupuolen normeilla leikittelyyn ja sukupuolten uudelleenkuvittelemiseen. Päivityksen työkalut itsessään toimivat representaation laajentamisen välineinä, mutta pelaajalla on valta päättää niiden hyödyntämisestä. Pelin tarjoamat valmiit transrepresentaatiot puolestaan näyttävät tulkinnasta riippuvaisina ja ennen kaikkea queereina.

Tutkielmani tekee näkyväksi aikuisten leikkiä ja virtuaalisen nukkekodin ylläpitämiseen liittyviä monia sääntöjä. Se kytkeytyy transrepresentaation tutkimiseen kulttuurissa, mutta valottaa myös tapoja sukupuolen toteuttamiseen peleissä. Samalla se piirtää kokonaiskuvan yhdestä transrepresentaatioiden moninaistamisprosessista pelaajien näkökulmasta.

Avainsanat: representaatio, queer, trans, leikki, peli, the sims 4

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

## Sisällysluettelo

1 Johdanto .....	1
1.1 The Sims .....	3
1.2 Tutkielman rakenne.....	8
2 Teoria ja aiempi tutkimus.....	9
2.1 Queer lähestymistapana .....	9
2.2 Representaatio .....	12
2.3 Leikki ja peli.....	16
3 Menetelmät ja aineisto .....	20
3.1 Netnografia ja sisällönanalyysi.....	20
3.2 Keskustelufoorumi.....	24
3.3 Tutkijan positio .....	25
3.4 Aineiston käsittely .....	26
4 Kolme näkökulmaa aineistoon.....	29
4.1 Rajaus – leikin reunaehdot.....	29
4.1.1 Päivityksen vastaanotto .....	29
4.1.2 Lupaus valinnaisuudesta .....	34
4.2 Käyttö – leikkiä representaatiotyökaluilla .....	37
4.2.1 Queerimpia simejä.....	39
4.2.2 Muotivalinta istuvuuden mukaan .....	43
4.2.3 Lisääntymisen säätely .....	47
4.2.4 Päivityksen ongelmat.....	49
4.3 Tulkinta – leikkiä representaatioilla .....	55
4.3.1 Transrepresentaatio valmissimien kautta .....	55
4.3.2 Eräänlainen sukupuoliarvoitus.....	58
4.3.3 Representaatiot hiekkalaatikkopelissä .....	62
5 Pohdinta ja yhteenveto .....	66
Lähteet.....	74
Liite 1: Alkuperäiset aineisto-otteet.....	78

# 1 Johdanto

Kiinnostukseni sukupuoleen ja etenkin sen moninaisuuteen peleissä heräsi vuonna 2015. Samoihin aikoihin ostin The Sims 4 -pelin ja liityin myös pelin viralliselle keskustelufoorumille. Vaikka olin pelannut Simsin aiempia osia, tulin tuolloin ensimmäistä kertaa osaksi laajempaa pelaajayhteisöä. Reilu vuosi tämän jälkeen peliin tehtiin sukupuolipäivitys, jonka ennen pitkää rajasin tutkimuskohteekseni. Seitsemässä vuodessa pelitunteja kertyi tuhansia, mutta tutkielma eteni verkkaisemmin. Tutkimus pysyi kuitenkin kaiken aikaa mielessä taustalla ja on ollut kiinnostavaa nähdä ja kokea sukupuolen esittämistavan pelissä muuttuvan.

The Simsissä luodaan ihmisenkaltaisia hahmoja ”simejä” ja ohjataan näiden elämää. Simsiä on usein kutsuttu nukkekotipeliksi tai virtuaaliseksi nukkekodiksi, mikä on melko kuvaava verrattessa The Simsiä muihin videopelisiin, sillä The Sims on yksi harvoista, joka keskittyy kotiympäristöön. Nukkekotipeli saattaa kuitenkin antaa liian kapean kuvan siitä, mitä pelissä voi tehdä. Kun mainitsin termistä ystävälleni, piti hän sitä alentavana. Termi ei sopinut kuvaan, jonka hän oli pelistä puheideni perusteella saanut. Jos nukkekotipeli on terminä alentava, niin miksi. Ehkä se leimaa peliä turhan vahvasti lapsille ja varsinkin tytöille kuuluvaksi tehden siitä stereotyyppisesti vähemmän vakavasti otettavan. Usein The Simsiä pelaava saakin kuulla, ettei ole oikea pelaaja. Nukkekotipeli nimityksenä ei siis ole täysin neutraali, vaan ulossulkeva. Tästä huolimatta päätin lähestyä The Simsiä nukkekotimaisuuden ja leikin kautta, sillä ne tuovat myös esille pelin erityislaatuisuuden. Halusin samalla haastaa pohtimaan käsityksiä nukkekodeista. Oman lapsuuteni nukkekodissa päivät vietettiin ympäristössä seikkaillen ja kotiin mentiin vain lepäämään yöksi. Nukkekoti välineenä tarjoaa raamit leikille, mutta ei rajaa sitä niiden sisälle.

Bo Ruberg (2018) kirjoittaa leikin kokemuksen olevan queeriuden ja videopelien leikkauskohdassa. Leikki voi olla vastavoima tai alistuksen työkalu. Leikin politiikat ovat komplekseja ja ristiriitaisia, mikä näkyy etenkin peleissä (Ruberg 2018, 544). Videopelit myös heijastavat yhteiskunnan näkemyksiä ja niissä rajat sukupuolen ilmaisulle on kirjoitettu pelikoodiin. Minulle pelit ovat olleet paikka, jossa voi vapaasti leikitellä sillä mitä on. Tämä johtunee paljolti peleistä, joiden pariin hakeuduin. Esimerkiksi monia vuosia aiemmin pelaamassani Popmundo-selainpelissä oli mahdollista korjata hahmon sukupuoli. Tutkiessani asiaa koin yllätyksenä sen, kuinka riitaisia representaatioiden kenttä on laajemmassa mittakaavassa. Vaikka peleissä sukupuoli voisi periaatteessa olla minkäläinen vain, ovat representaatiot sidoksissa resursseihin ja siihen mitä pidetään kannattavana. Videopelit nähdään tyyppillisesti miesvaltaisina ja pelaajat saattavat vastustaa representaatioiden laajentamista

voimakkaasti. Ristiriidoista huolimatta olin kiinnostunut siitä, miten sukupuoli rakentuu videopeleissä ja miten sitä voisi toteuttaa toisin. The Sims 4 tarjosi tähän oivallisen näköalapaikan peliin tehtyjen muutosten myötä.

Tutkielmani keskiössä on The Sims 4 -peliin toteutettu sukupuolipäivitys. Ymmärrän sukupuolen moninaisena ja näkemykseni mukaan jokaisella on oikeus määritellä sukupuolensa, joka ei välttämättä vastaa syntymässä määriteltyä. Käytän trans-etuliitettä viittaamaan mihin tahansa sukupuoleen tai sukupuolen ilmaisuun, joka ei ole yksiselitteisesti sama kuin syntymässä määritelty tai vastaa siihen yleisesti liitettyjä odotuksia. (Seta 2022.) Vaikka representaatioita peleissä on tutkittu paljon, niin transrepresentaatiota on tutkittu vasta vähän. Vuonna 2016 The Sims 4 peliin tehtiin sukupuolipäivitys, joka avasi luokittelua siminluonnissa. Suljetusta binäärisestä järjestelmästä siirryttiin avoimeen ja sukupuolitetut asusteet tulivat vapaasti valittaviksi. Avoimempi versio antaa tilaa transhahmoille. Muun muassa pukeutuminen muutettiin niin, että miessimien on mahdollista pukeutua naisellisiksi luokiteltuihin vaatteisiin ja naissimien päinvastoin. Tämän lisäksi tehtiin erillinen sukupuolivalikko, josta on mahdollista valita miehekäs tai naisellinen vartalonrakenne ja pukeutumistyyli, säätää hedelmällisyyttä sekä käyttääkö sim vessaa istuen vai seisten. Päivitys toteutettiin yhdessä amerikkalaisen LGBTQ-järjestö GLAAD:n kanssa.

Aineistoni on kerätty pelin viralliselta keskustelufoorumilta. Se sisältää päivitykseen ja sen käyttöön liittyviä keskusteluja vuosilta 2016–2021. Tarkoitukseni on ensin käydä läpi päivityksen vastaanottoa keskustelufoorumilla. Sen jälkeen kiinnitän huomiota tapoihin hyödyntää päivityksen ominaisuuksia ja siihen millaista transrepresentaatiota ne ovat tuoneet peliin. Leikki ja representaatio käsitteinä kulkevat mukana läpi tutkielman ja olen kiinnostunut siitä, mitä tapahtuu niiden kohdatessa. Representaatioiden kenttä itsessään on jännitteinen ja sisältää valtataistelua, kun taas leikki on luonteeltaan luovaa ja ei välttämättä arkipäivän lainalaisuuksia noudattavaa. Tarkemmat tutkimuskysymykseni ovat:

#### Tutkimuskysymykset

- 1) Miten pelaajat ovat ottaneet sukupuolipäivityksen vastaan?
- 2) Miten päivitystä on hyödynnetty ja millaista transrepresentaatiota se on tuonut peliin?
- 3) Miten leikki ja transrepresentaatio kohtaavat pelaajien käytännöissä?

## 1.1 The Sims

Nukkekotipeli, hiekkalaatikkopeli, elämsimulaatio, jumalapeli – kaikkia näitä on käytetty kuvaamaan The Sims-pelejä. Nimitykset viittaavat erilaisiin tapoihin hahmottaa tätä melko omintakeista peliä ja palaan niihin myöhemmin tekstissä. Alkuperäinen The Sims on pelistudio Maxisin kehittämä ja julkaistiin 2000 Electronic Artsin toimesta. Peli osoittautui suosituksi vastoin odotuksia ja poikkeuksellisesti veti puoleensa sekä miehiä että naisia (Consalvo 2003, 2). Sitä seurasivat The Sims 2 (2004), The Sims 3 (2009) ja The Sims 4 (2014). Jokainen versio noudattelee samaa kaavaa, jossa pelaajan tehtävänä on pitää huolta siminsä perustarpeista, rakentaa ja sisustaa koti, hankkia ystäviä tai vihollisia, aloittaa ura, perustaa perhe ja niin edelleen. Koska pelissä ei ole selkeästi määriteltyjä tavoitteita, pelaajia ja pelityylejä löytyy monia. Simejä voidaan pyrkiä hoitamaan mahdollisimman hyvin tai tarkoituksellisesti aiheuttaa näille kärsimystä. Joidenkin pelaajien tavoitteena on idyllinen perhe-elämä, kun taas toiset kaipaavat peliinsä draamaa. Nukeista poiketen simeillä on paitsi tunteita niin myös oma tahto. Itsekseen jätetty simi keksii pian tekemistä, esimerkiksi leikkii roskakasassa tai hakee lasillisen vettä.

Pelaajat keskittyvät monesti tarinankerrontaan ja sen ohella erilaisiin itse kehitettyihin pelihaasteisiin. Vaikka kyseessä on yksinpeli niin monet ottavat ruudunkaappauksia ja julkaisevat sisältöä sosiaalisessa mediassa tullen sitä kautta osaksi peliyhteisöä. Suosittuja haasteita ovat esimerkiksi Legacy Challenge, jossa on tarkoitus pelata läpi kymmenen sukupolvea pisteitä keräten, sekä 100 vauvaa haaste, jossa matriarkan perillisineen on kasvatettava yhteensä 100 vauvaa. Jotkut haluavat luoda supersimin, joka hallitsee kaikki mahdolliset taidot. Myös kiertävä pelityyli, jossa pelataan vuorotellen eri perheillä, on suosittu. Se mahdollistaa saippuaopperamaisen pelaamisen, jossa voi ohjata tapahtumia vuorotellen eri perheiden välillä. Osa pelaa ainoastaan rakentaakseen hulppeita kartanoita tai luodakseen erilaisia hahmoja. Peliä käytetään myös luovana työkaluna esimerkiksi videoiden tekoon. Helposti voisi ajatella vain simien ohjaamisen pelin sääntöjen puitteissa olevan varsinaista pelaamista, mutta en halua sortua rajaamaan liian kapeasti mikä lasketaan pelaamiseksi tai leikkimiseksi.

Koska pelille ei löydy vertailukohtia muista peleistä, on sitä helpointa verrata itseensä. Kaikista neljästä versiosta The Sims 4 on kenties nukkekotimaisin, sillä se antaa pelaajalle eniten valtaa hallita tilanteita. Julkaistessa neljännen version tunnuslause oli ”you rule”, joka viittaa pelaajan päätösvaltaan. Esimerkiksi simin jäädessä kiinni pettämisestä seurauksena ei ole automaattisesti riita ja ero, kuten aiemmissa versioissa saattaa tapahtua, vaan pelaajan on ohjattava tilannetta haluamaansa

suuntaan. Pelaaja siis päättää tapahtumista entistä useammin valmiiksi kirjoitetun reaktioketjun sijaan. The Sims 4 keskittyy myös aiempia osia enemmän tunteisiin. Simien kokemat tunteet pyritään välittämään pelaajille ruudulle kertyvien tunnekuvakkeiden ja tunteiden mukaan määräytyvien animaatioiden kautta. Surullinen simi esimerkiksi tanssii apaattisesti alahuuli väpättäen. Simien tarpeiden hoitaminen on helpompaa kuin aiemmissa osissa, jolloin aikaa jää enemmän muille toiminnoille. Simit eivät myöskään kuole yhtä helposti kuin ennen. Aiemmissä osissa simin on ollut mahdollista kuolla yhteen sähköiskuun, mutta uusimmassa versiossa vasta toiseen sähköiskuun kuolee. Nukkekotileikkiä muistuttava seuraamuksien ja haasteiden puute voi joidenkin mielestä saada pelin tuntumaan jopa tylsältä.



Kuva 1. Kuvassa on Kissat ja Koirat -lisäosassa tullut valmisperhe Delgato. Vanhemmat katselevat sohvalla televisiota ja perheen taapero rakentaa palikoilla kissan kipittäessä ohi. Etualalla lapsi leikkii koiran kanssa.

Pelissä voi ohjata useampaa kuin yhtä hahmoa samaan aikaan. Kuvassa vasemmalla alhaalla näkyy valitun simin kuva, mieliala, kolme toivetta ja tunnekuvakkeet. Tunnekuvakkeita on kuvassa vain yksi, mutta niitä voi kertyä useampia ja simin mieliala määräytyy sen perusteella mitä kuvaketta on eniten. Oikealla ylhäältä voi muun muassa vaihtaa rakennustilaan, selata galleriaa tai muuttaa kamera-asetuksia. Oikealla alakulmassa on auki simin tarvepalkki. Kaikki tarpeet ovat vihreällä mutta muuttuvat laskiessaan keltaisiksi ja lopulta punaisiksi. Oikealta alhaalta löytyy myös muita valikoita



kuten simin taidot ja suhteet muihin simeihin. Kuvassa ollaan kotona, mutta simit voivat myös tutkia naapurustoa kodin ympärillä tai matkustaa latausruudun kautta yhteisötonteille esimerkiksi kirjastoon, puistoon tai yökerhoon.

The Sims 4 -pelin elinkaari on ollut huomattavasti pidempi kuin sarjan aiempien osien ja sitä on kehitetty hiljalleen. Julkaisuajankohtana peli sai paljon moitteita puutteistaan, mutta monia näistä on korjattu. Esimerkiksi aiemmista osista tutut uima-altaat ja taaperoikävaihe puuttuivat julkaisuversiosta, mutta lisättiin myöhemmin. Pelisarjalle on tyypillistä julkaista ensin peruspeli, minkä jälkeen maksullista lisäsisältöä ilmestyy muutaman kerran vuodessa. Uusimman peruspelin hinta oli julkaisuhetkellä 60 euroa, mutta hintaa on laskettu vaiheittain, kunnes lokakuussa 2022 peli tuli saataville ilmaisena. Peruspelin lisäksi aktiiviset pelaajat ostavat usein jopa kaiken lisäsisällön. Kirjoitushetkellä keväällä 2023 The Sims 4 -pelin ja kaikkien lisäosien kokonaishinta ilman alennuksia on yli 1000 euroa. Uusien julkaisujen mukana pysyttelemisen ei siis ole ilmaista, mutta pelaaminen mielletään usein harrastuksena, johon ollaan valmiita sijoittamaan. Vaikka peli ei ole laitteistovaatimuksiltaan vaativimmasta päästä, niin osa haluaa panostaa myös siihen, että saa peliinsä parhaat mahdolliset grafiikat. The Sims 4 -peliä on silti mahdollista pelata myös edullisemmin esimerkiksi lataamalla pelaajien tekemää sisältöä maksullisten lisäosien sijaan. Lisäksi The Sims 4 on olemassaolonsa aikana saanut ilmaisia pelipäivityksiä lähes kuukausittain. Välillä päivitykset ovat isoja ja muuttavat pelin toimintaa. Lisäosien ja päivitysten kautta peli on siis alati muutoksessa.

The Sims on saanut maineen LGBTQ-myönteisenä pelisarjana, koska esimerkiksi homoseksuaaliset suhteet olivat mahdollisia sarjan alusta lähtien. Myös saman sukupuolen väliset liitot ja myöhemmin avioliitot ovat olleet mahdollisia, samoin kuin mahdollisuus adoptioon perhesuhteista riippumatta. The Sims 4 -pelin elinkaaren aikana Electronic Arts on yrittänyt vedota sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin, mikä näkyy paitsi mainoskuvissa niin myös yhteistyökumppaneissa ja pelisisällössä. Tämän lisäksi kommunikoinnissa tuodaan ilmi LGBTQ-myönteisyyttä ja korostetaan representaatioiden tärkeyttä peliyhtiölle. Huomionarvoista on silti, että peruspelistä näiden ryhmien representaatiot puuttuvat ja siihen on tullut korjauksia vasta erillisten lisäosien ja päivitysten kautta. Pelaajien oli toki mahdollista itse luoda mieleisiään simejä alusta asti. Myöhemmin peliin on LGBTQ-simien ohella lisätty muun muassa eri pride-lippuja. Lisäksi Karnevaalivetimiä-kitissä yhteistyökumppanina oli brasilialainen drag queen Pabblo Vittar. On vaikea arvata, miksi peruspeli oli representaatioiltaan niin puutteellinen, mutta yksi mahdollisuus on ymmärtää peli jatkuvasti kehitteillä olevana livepalveluna. Asioita lisääillään, kunhan ehditään. Toki tämä ei poista kysymystä siitä, miksei peliä voitu alun alkaen kehittää tukemaan esimerkiksi sukupuolen moninaisuutta.

The Sims -pelien suosio on tehnyt niistä myös suosittuja tutkimuskohteita. Esimerkiksi Mia Consalvo (2003) tutki sitä, miten seksuaalisuus ja sukupuoli on ohjelmoitu, esitetty ja suoritettu ensimmäisessä The Sims-pelissä. Consalvo kirjoittaa rodun tai ihonvärin olevan pelissä merkityksettömiä. Sen sijaan sukupuolella on jonkin verran merkitystä, sillä monet vartalo- ja muotivaihtoehdoista ovat sukupuolitettuja. Kaikki simit kuitenkin flirttailevat samalla lailla (Consalvo 2003, 17–18.) Seksuaalinen suuntautuminen pelissä on irrallaan identiteetistä ja liittyy enemmän siihen, mitä kukin tekee kuin mitä kukin on. Romanttiset suhteet vaativat kehittyäkseen ystävällisyyttä. (Consalvo 2003, 33–34.)

Consalvon (2003) tutkimus keskittyy peliin itseensä ja havainnointiin siitä mitä pelissä on mahdollista tehdä. Oma mielenkiintoni liittyy myös näihin asioihin, mutta painottuu pelaajien tapoihin käyttää niitä. On huomioitava, että The Sims on pikseligrafiikoiltaan ja muokattavuudeltaan huomattavasti The Sims 4 -peliä yksinkertaisempi. Pelit kuitenkin muistuttavat toisiaan. The Sims 4 -pelissä siminluonti on samaan tapaan perustaltaan binäärinen. Simiä luodessa voi valita kahden sukupuolen, naisen tai miehen väliltä. Sukupuolten ero rakentuu vartalonmuodoista, vaatteista ja hiuksista, jotka on kaikki luokiteltu naisille tai miehille kuuluviksi. Toisin kuin Consalvon (2003) tutkimuksessa myös seksuaalinen ilmaisu on osin sukupuolittunutta, sillä flirttailevia animaatioita on koodattu eri lailla sukupuolen mukaan. Miessimille seksikäs poseeraus merkitsee hauisten pullistelua, kun taas naissimi heilauttaa lanteitaan. Toisaalta äijäluonteenpiirre on valittavina mille tahansa sukupuolelle, ja sukupuolta liukuvana tukevat myös erilaiset kävelytyylit, jotka ovat vapaasti valittavissa sekä vaihdettavissa pelin aikana.

Ennen sukupuolipäivitystä raskaaksi tuleminen oli mahdollista etupäässä naissimeille. Poikkeuksena tähän on miesten raskaus avaruusolioiden kidnappaamiksi joutumisen seurauksena. Tämä poikkeus nähtiin pelissä ensimmäistä kertaa The Sims 2 peruspelin myötä, mutta The Sims 4 -pelissä se tuli Duunipäivä-lisäosassa. Vastentahtoinen kaappaus herättää kysymyksiä raiskauksesta ja muukalaisvihasta, joskin pelissä se esitetään humoristisesti. Värikkäät avaruusolennot vaikuttavat edustavan simeille pelottavaa toiseutta. Pelien lisäosissa pelaaja joutuukin puntaroimaan suhtautumistaan yliluonnollisiin asukkaisiin kuten avaruusolentoihin, merenväkeen ja taikojiin.

Yhtenä tutkijoiden mielenkiinnon kohteena on ollut se, miten pelaajat siirtävät omia arvojaan peliin ja oppivat itsestään. Marya Savina (2020) on pohtinut simien elämää ja suhdetta pelaajaan. Hän lähtee liikkeelle nukkekotivertauksesta, mutta korostaa The Simsin olevan erilainen, sillä nuket ovat elossa.

Lasten nukkeihin verrattuna simeillä on ihmisenkaltainen luonto, joka muuttaa pelaajan subjektiivisuutta ja hänen kuvaansa maailmasta. Pelaaja oppii paitsi ihmisistä ja elämästä, myös itsestään (Savina 2020, 57). Savina nostaa esiin pelin psykoterapeuttisen luonteen pelaajan projisoidessa tunteitaan ja ajatuksiaan simien maailmaan ja oppiessa haluistaan ja toiveistaan. Simit ovat kuitenkin jossain määrin irrationaalisia ja vaativat pelaajan ohjausta tekemään toimistaan järkeviä. The Sims sallii pelaajan kokevan utopistisen version omasta elämästään, joka voi johtaa käytännön parannusyrityksiin omassa elämässä. (Savina 2020, 58.)

Myös Thaddeus Griebel (2006) on tutkinut sitä, miten ihmiset heijastavat omia arvojaan peliin. Griebel löysi tukea hypoteeseilleen siitä, että pelaajien luonteenpiirteet vaikuttavat pelaamiseen ja he siirtävät henkilökohtaisia arvojaan simeihinsä. Useimmat osallistujat kuvailivat simiensä elämän heijastavan omaa elämäänsä, lapsuuttaan tai tulevaisuudenhaaveitaan. Esimerkiksi 30 osallistujasta 27 raportoi toteuttaneensa fantasioitaan pelissä. Fantasiat liittyivät esimerkiksi naimisiinmenoon, flirttailuun tai omaisuuden haalimiseen. (Griebel 2006.) Griebelin (2006) ja Savinan (2020) tutkimusten valossa simit vaikuttavat olevan eräänlainen jatke pelaajan haaveille ja toiveille. Tämä antaa kuitenkin melko suppean kuvan pelaamisesta. Onkin mahdollista, että sen tyylinen lähestyminen liittyy enemmän pelaamisen alkuvaiheisiin.

Tanja Sihvonen (2009) on tutkinut modaamista ja peliä osallistuvan suunnittelun näkökulmasta. Pelaajat voivat joko muokata pelin koodia itse tai tavallisemmin ladata muiden tekemiä modeja. Modaamalla voi esimerkiksi muuttaa olemassa olevien esineiden tekstuureita tai pelihahmojen käyttäytymistä. The Simsin suosiota voi osaltaan perustella sen muokattavuudella, jolloin käyttäjien luoma sisältö tuo peliin lisäarvoa (Sihvonen 2009, 297.)

Pascaline Lorentz (2015) selvitti miten 12–16-vuotiaat pelasivat The Simsiä ja löysi viisi vaihetta pelaamiselle. Ensimmäinen vaihe on simulaatio, jossa pelaajat luovat itseään muistuttavan simin. Sitä seuraavassa antisipaatiovaiheessa pelaajat elävät läpi unelmiaan, kuten Griebelin (2006) ja Savinan (2020) tutkimuksissa esitetään. Kolmannessa eli kokeiluvaiheessa pelaajat tulevat tietoisiksi pelikehyksestä ja testaavat hahmonsä rajoja. Kokemuksen myötä hahmo nähdään itsestä erillisenä. Neljäntenä seuraa kavallusvaihe, jossa pelaajat muuttavat pelin ehtoja käyttämällä huijauskoodeja ja modaamalla eli muokkaamalla peliään. Sihvosen (2009) tutkimus keskittyy tähän vaiheeseen. Lopuksi keskinäisen riippuvuuden vaiheessa pelaajat sisäistävät pelin rajoitukset ja pelaaminen päättyy. (Lorentz 2015, 87–89.) Aineiston keskustelijoiden voisi ajatella käyneen läpi useimmat Lorentzin (2015) esittämistä pelaamisen vaiheista, joskin pelaamisen päättymiseen liittyvä viimeinen

vaihe herättää ehkä kummastelua. Monilla pelaaminen on kuitenkin jaksottaista pelin rajoitusten aiheuttamien turhautumisten takia. Pelaaminen harrastuksena ei siis itsessään sulje pois sitä, etteivätkö keskustelijat voisi olla käyneet läpi kaikkia viittä vaiheita.

## 1.2 Tutkielman rakenne

Johdannossa lähestyin peliä nukkekotimaisuuden ja leikin kautta saavutuskeskeisyyden sijaan. Esittelin tutkimuksen pääkohteen eli peliin tehdyn sukupuolipäivityksen. Listasin myös tutkimuskysymykset, joita aineistolle esitän. Seuraavaksi kerroin The Sims -pelisarjasta ja kävin läpi joitakin siitä tehtyjä tutkimuksia. Toinen luku puolestaan keskittyy teoriataustan ja sen kannalta relevantin aiemman tutkimuksen avaamiseen. Ensimmäiseksi tarkastelen queeria lähestymistapaa tutkimuksen lähtökohtana keskittyen erityisesti queeriin leikkiin. Seuraavaksi kiinnitän katseen representaatioiden maailmaan ja niistä tehtyyn tutkimukseen. Vaikka tutkimukseni keskittyy sukupuoleen, niin teoriaosiossa mukana kulkee myös keskustelu seksuaalisuudesta, sillä kysymykset näiden representaatiosta nivoutuvat osittain yhteen. Kolmannessa teorialuvussa astun syvemmälle pelin ja leikin maailmaan. Määrittelykysymysten kautta siirryn tarkastelemaan pelaamista myös moraalisenä alueena.

Kolmannessa luvussa käyn läpi tekemiäni metodivalintoja netnografiasta sisällönanalyysiin. Kuvailen myös foorumia alustana ja foorumiyhteisöä sekä pohdin omaa tutkijapositioniani. Lisäksi kerron tarkemmin aineiston käsittelyn eri vaiheista. Luvussa neljä siirryn aineiston analyysiin. Analyysiluvut jakautuvat kolmeen näkökulmaan: rajaukseen, käyttöön ja tulkintaan, joiden kautta lähestyn aineistoa. Ensimmäinen analyysiluku keskittyy siihen, miten leikkiä on rajattu ja mitä reunaehtoja sekä peliyhtiö että pelaajat asettavat leikille ennen sen toteutumista. Toisessa analyysiluvussa tarkastellaan sitä, miten pelaajat ovat käyttäneet päivityksen tarjoamia työkaluja. Käyn läpi päivityksen eri käyttötapoja sekä siihen liittyviä ongelmia. Viimeisessä analyysiluvussa huomio kiinnitetään erilaisiin tulkintoihin, joita pelaajat ovat tehneet peliin lisätyistä transhahmoiksi miellettyistä simeistä.

Viidennessä luvussa nivon yhteen ajatuksiani analyysista ja arvioin tutkimuksen kulkua. Pohdin muun muassa asettamieni näkökulmien osittaista yhteen kietoutumista ja palaan tutkimuskysymysten äärelle. Tarkastelen myös tutkimusasetelmani ongelmakohtia transtutkimuksen perspektiivistä. Lopuksi mietin mahdollisia uusia suuntia leikin ja representaation tutkimiselle.

## 2 Teoria ja aiempi tutkimus

Viime vuosikymmeninä LGBTQ-yhteisö on saanut enemmän näkyvyyttä yhteiskunnassa ja myös mediarepresentaatioiden määrä on kasvanut. Pelejä voidaan tarkastella mediatutkimuksen kautta, mutta pelien tutkimus on eriytynyt myös omaksi tutkimusalueekseen. Pelitutkimuksen parissa representaatioihin keskittyvää mediatutkimusta on kritisoitu siitä, että se ei huomioi tarpeeksi pelien interaktiivista luonnetta. Omassa työssäni halusin nostaa representaation rinnalle leikin käsitteen, jotta pelaajien ja pelin vuorovaikutus pääsisi paremmin esiin. Leikin kautta katsottuina pelin representaatiot eivät ole valmiita, vaan ennemminkin ehdotuksia. Pelitutkimus on perinteisesti mielletty ei poliittisena, jolloin queeriuden ja representaation yhdistäminen on tapa tuoda poliittisuus mukaan pelien tutkimiseen (Ruberg 2018, 547.) Käsittelen ensin queeria lähestymistapana sekä queeria leikkiä vastavoimana valtakulttuurille. Tämän jälkeen tarkastelen representaatioiden merkitystä kulttuurissa ja kolmea pelien representaatioihin keskittyvää tutkimusta. Viimeiseksi kurkistan vielä leikin ja pelin maailmaan pohtien muun muassa pelaajien tekemiä eettisiä valintoja.

### 2.1 Queer lähestymistapana

Yhtenä queer-tutkimuksen keskeisenä kehittäjänä tunnettua Judith Butleria (1993, 19) lainaten queer on terminä liukas, aina uudelleenlevittäytyvä, kieroutunut, aiemmasta käytöstä vinoutunut ja poliittinen. Diane Raymond (2003, 98) muistuttaa queerin aiemmin viitanneen homofobiseen solvaukseen, mutta sittemmin se on otettu käyttöön merkitsemään joitakin homo-, lesbo-, biseksuaali-, transgender- ja muita marginaalissa olevia seksuaali-identiteettejä. Joskaan aina ei ole selvää keitä termin alle sisällytetään. Avoimena terminä queer kutsuu syleilemään liukuvuutta pysyvyyden sijaan. (Raymond 2003, 98.) Lisäksi queerteoria on noussut pinnalle akateemisessa tutkimuksessa, lähtien liikkeelle 1990-luvun alussa Yhdysvalloista (Rossi 2015, 9). Queerteorian ensimmäisenä siirtona on seksuaalisuuden erottamisen sukupuolesta, jolloin seksuaalisuus ei määritä sukupuolta. Toinen siirto on väite, jonka mukaan sukupuoli ei ole palautettavissa hierarkkiseen heteroseksuaalisuuteen. Binäärisyyttä ei voi ottaa annettuna heteroseksuaalisen kehysten ulkopuolella ja transelämät ovat tästä todiste. (Butler 2004, 54.)

Keskeinen suomalainen queerista keskustelija Leena-Maija Rossi (2015) kirjoittaa heteroseksuaalisuuden institutionalisoituvan puheessa ja ajattelussa. Tämän kautta heteroseksuaalisuus näyttäytyy myös sosiaalisten ja seksuaalisten suhteiden oletusarvoisena mallina.

Heteronormatiivisuus käsitteenä haastaa heterouden normaaliuden sekä mieheyden ja naiseuden väliset dikotomiat. Käsitteen tarkasta alkuperästä ei ole tietoa, mutta yhtenä sen varhaisimmista käyttäjistä pidetään Michael Warneria. Hän yhdisti institutionaalisuuden, kysymyksen normalisoinnista ja seksuaalisuuden reproduktiivisen legitimoinnin. (Rossi 2015, 15.) Heteronormatiivisuus on siis sidoksissa sekä lisääntymiseen, että miesten ja naisten kategorioihin. Historiallisesti on voitu puhua myös pakkoheteroseksuaalisuudesta, mutta se ei länsimaissa enää tänä päivänä päde. Pakotteen sijaan huomio keskitetään säätelevään normiin. Normi ohjaa ja asettaa mallin, mutta ei ole sulkeutunut systeemi. Heterouden hallitsevaa asemaa voidaan horjuttaa uudelleenmerkityksellistämällä. (Rossi 2015, 18–22.) Sukupuolen performatiivisuus ei synny tyhjiössä vaan sitä säätelevät sukupuolierot, joissa sukupuolet on jaettu ja arvoitettu rajoitusten mukaan. Sosiaaliset rajoitukset, tabut ja estot operoivat normien rituaalinomaisessa toistossa. Toiminta tai vapaus on aina neuvottelua vallan matriisissa. (Butler 1993, 21–22.) Sukupuolta performoidaan aina suhteessa muihin, mutta sen tekeminen ei ole automaattista (Butler 1993, 1) Sukupuoli mekanismina voi toimia myös dekonstruoinnin välineenä, jolloin normiin keskittyminen tarjoaa mahdollisuuden vastarintaan (Butler 1993, 42).

Normatiivisuuden tutkiminen on tehnyt tilaa muun muassa transtutkimukselle (Rossi 2015, 21). Luca Tainio (2013) tuo ilmi miten transsukupuolisuutta on historiallisesti määritelty lähinnä lääketieteellisen diskurssin kautta. Sukupuolen mieltäminen dikotomiseksi ja essentiaalisiksi sisältyy ajatukseen ”väärään sukupuoleen syntymisestä”. Näkemys ristiriidattomista sukupuoli-identiteeteistä, joka on korjattavissa hormonihoidoin ja kirurgisin toimenpitein tekee näkymättömäksi sukupuolen kokemisen monimuotoisena. (Tainio 2013, 18–19). Queerteorian suhde transaktivismiin on osin ristiriitainen, sillä määritelmänsä puitteissa se näyttäytyy vastakkaisena kaikille identiteettivaatimuksille. Queerteoria on kuitenkin myös ei-toivottuja lakisääteisiä identiteettejä vastaan ja siten sukupuoli-identiteetin itsemäärittelyn puolella. (Butler 2004, 7.) Queertutkimukseen kuuluu transtutkimusta, mutta kaikki transtutkimus ei pohjaudu queertutkimukseen. Queer-diskurssin on muun muassa pelätty vaarantavan pääsyä sukupuolenkorjaushoitoihin. (Kähkönen ja Wickman 2013, 3).

Erilaisia sukupuolen kokemuksia kuvaavien käsitteiden valinnassa päädytään helposti jostain näkökulmasta ulossulkeviin tai epämääräisiin valintoihin. (Kähkönen ja Wickman 2013, 1). Tutkimustani tehdessäni mietin pitkään pitäisikö minun puhua transista vai queerista. Vaikka queer-tutkimus toimii omana lähtökohtanani niin aineistossa vain muutamissa viesteissä puhutaan queerista. Tutkimusta aloittaessani ”queer” oli itse asiassa sensuroitu foorumilla, joten myös tämä on voinut

vaikuttaa siihen, ettei sanaa ole juuri käytetty. En silti halunnut liikaa tulkita queeriksi jotain minkä pelaajat itse näkevät ennemmin transspektriin kuuluvaksi ja siksi valitsin tutkimuskysymyksiin nimenomaan transrepresentaation. Transrepresentaatiosta oli myös olemassa aiempaa tutkimusta, johon pystyin vertaamaan analyysin tuloksia. Lähestyn kuitenkin tutkimusaiheittani queerista perspektiivistä, binäärisyyttä kyseenalaistaen. Queerilla on voima purkaa transajatteluun usein liitettyjä dikotomioita ja se antaa sijaa myös sukupuolen identiteeteille transspektrin ulkopuolella.

Rubergin (2017, 2018) tekstit tarjosivat minulle lähtökohdan siihen, miten tutkia pelejä ja leikkiä queerista näkökulmasta. Heteronormatiivisuus, alistaminen ja kapitalismi ovat sidoksissa toisiinsa, minkä vuoksi pelien tutkiminen edellyttää kriittistä perspektiiviä (Ruberg 2018, 551). Queer-ajattelulla onkin voima sekä horjuttaa että uudelleen kuvitella videopelejä (Ruberg ja Shaw 2017, 9). Videopelit toimivat ristiriitaisesti sekä vapauden ja mahdollisuuksien että normatiivisuuden ja alistuksen tiloina (Ruberg ja Shaw 2017, 21). Alkuun queertutkimus keskittyi etupäässä representaatioiden tarkasteluun peleissä (Ruberg 2018, 547). Ruberg on kuitenkin kiinnostunut queeriudesta representaatiokysymysten takana ja pelisysteemien toimintana. Kyse ei ole vain LGBTQ-subjektien paikasta videopeleissä vaan videopeleistä itsessään queerina. (Ruberg 2018, 549–550.)

Ruberg (2018, 549) esittää viisi nykyistä queeria videopelien tutkimustrendiä. Ensimmäisenä LGBTQ-hahmojen identifioiminen, jossa queeriksi tulkittavia hahmoja nostetaan esiin. Toisena leikin ymmärtämisen itsessään queerina ja pelit queerina tilana. Kolmantena queeriuden ja pelisuunnitteluprosessin reflektointi, queerit pelimekaniikat sekä pelien modaus queer-resistanssina. Neljäntenä videopelien analysoiminen queer-teorian kautta ja viidentenä videopelejä ja queeriutta ympäröivien yhteisöjen, kulttuurin ja historian tutkiminen. (Ruberg 2018, 549–550). Videopeleillä on myös tarjottavaa queerille, sillä ne tuovat uusia tapoja ajatella itse queeriutta. ”Queer leikki” voi tarkoittaa pelaamista tavoin, joita kehittäjät eivät ole tarkoittaneet ja pelin uudelleensovittamista ei heteronormatiivisille pelaajille. Samalla se viittaa myös queeriuden leikkimiseen. (Ruberg 2018, 552–553.)

Rubergin tekstien pohjalta pohdin, mitkä voisivat olla The Sims -pelille tyypillisiä queerin leikin tai pelaamisen tapoja. Päädyin lähestymään aihetta fiktiivisyyden ja tarinankerronnan kautta. Joonas Säntti (2019) on kirjoittanut sukupuolettomuuden mahdollisuuksista suomalaisessa nykyfiktiossa. Siinä missä sukupuolen monitulkintaisuus tekstissä on kirjailijan tietoinen strategia niin myös pelaaja voi tehdä valintoja hahmojen sukupuolen suhteen tai luoda tarinaansa varten kokonaisen

pelimaailman, jossa sukupuoli toimii reaali maailmaan yhteensopimattomalla tavalla. Sääntti kirjoittaa myös spekulatiivisen fiktion keinoista luoda utopioiden ja dystopioiden sijaan heterotopioita. Osoittamalla vallitsevien olojen keinotekoisuus ja sattumanvaraisuus voidaan vieraannuttaa nykytodellisuutta. (Sääntti 2019, 70.) Arkielämää simuloivana pelinä The Sims -pelisarja on lähtökohtaisesti melko lähellä reaali maailmaa. Pelin maailmaa voi kuitenkin hienosäätää, hieman samaan tapaan kuin kirjailija tai elokuvaohjaaja rakentaa kertomuksensa. Pelaajan toiminnan mukaan maailma voi olla luonteeltaan joko dystooppinen, heterotooppinen tai utopistinen.

Kirjoitetussa tarinassa lukija voi etsiä vihjeitä päähenkilön sukupuolesta, vaikka sitä ei suoraan paljastettaisi. Kerronnassa voidaan silloin välttää sukupuolittavia elementtejä tai hyödyntää keskenään ristiriitaisia koodeja. (Sääntti 2019, 70.) Myös pelissä ennalta määrättyt oletukset kävelytyylistä hiusmalleihin ohjaavat tulkintaa hahmon sukupuolesta. Ennen sukupuolipäivityksen tuloa halusin haastaa pelin sukupuoli oletuksia ja loin miessimin naissimin asetuksilla ja naisimin miessimin asetuksilla. Muistiinpanojeni mukaan en saanut simejä muokattua täysin mieleisikseni, mutta olin melko tyytyväinen androgyyniin miessimiini vaikka tällä olikin pienet rinnat. Rinnat huolestuttivat minua, koska pelkäsin ihmisten sukupuolittavan tämän väärin, jos jakaisin kuvia peliyhteisölle. Myöhemmin pelatessani näin satunnaisen ohikulkijan kävelevän reteästi kadulla. Hämmentyneenä ohjasin kameran lähemmäs, koska hiukset näyttivät pidemmiltä kuin muistin miehillä olevan mahdollista. Ilokseni huomasin simin olevan luomani androgyyni mies. Olin onnistunut vastustamaan sukupuolen normeja pelissä, jonka koin lähtökohdiltaan ärsyttävän selvärajaiseksi. Vaikka mahdollisuudet sukupuolen toisin tekemiseen olisivat rajatut, niin pelaaja voi halutessaan silti hyödyntää ristiriitaisia koodeja. Sukupuolipäivityksen tultua mahdollisuudet ristiriitaisten koodien käyttöön ja sukupuolen monimuotoiseen ilmaisuun paranivat merkittävästi. Niiden ansiosta sukupuolta oli mahdollista muokata pelin kanssa eikä pelkästään sitä vastaan.

## 2.2 Representaatio

Representaatiot ovat osa maailmaa ja myös heijastavat tapaamme katsoa maailmaa. Representaatio tarkoittaa kirjaimellisesti uudelleen esittämistä. Jokin osa maailmaa on siis otettu ja esitetty uudelleen. Susanna Paasonen (2010, 2) kirjoittaa representaation olevan sekä esittävä, edustava että tuottava. Representaatio siis samalla esittää jotakin, mutta myös edustaa kokonaisuutta laajemmin tuottaen erilaisia arvostuksia, mielikuvia ja määritelmiä. Rossi (2015, 74) painottaa meitä ympäröivien koodien ja käytäntöjen mahdollistavan representaatioiden ymmärtämisen, mutta myös rajoittavan



niiden merkitystä. Representaatiot asetetaan usein hierarkkisesti arkitodellisuutta alemmas, sillä ne ovat vain kuvia maailmasta, mutta konstruktionistinen käsitys nostaa representaatioiden merkityksen tuottavaksi osaksi todellisuutta. Representaatiot mahdollistavat todellisuuden jakamisen ja käsitteiden merkityksen tuottamisen. Konstruktionistinen käsitys esittää merkitysten antamisen edeltävän kykyä ajatella maailmaa. Konstruktionistisessa ajattelussa merkitystä tuottavat tekijän lisäksi myös katsojat tai tässä tapauksessa pelaajat, jotka toimivat tulkitsijoina. Pelaajien mieltäminen passiivisten vastaanottajien sijaan merkitystuotannon aktiivisiksi osanottajiksi, vahvistaa toimijuutta ja tuo poliittisuuden merkitysprosessiin. (Rossi 2015, 79–83.)

Representaatioiden ohella voidaan puhua myös representaatioiden puutteesta. Vähemmistöjen representaatiot mediassa ovat monesti puutteellista tai perustuvat virheellisiin stereotypioihin. Representaatioilla ajatellaan olevan vaikutusta paitsi ihmisten suhtautumiseen vähemmistöihin myös vähemmistöön kuuluvien kuvaan omasta itsestään. Paasosen (2010, 9) mukaan tutkimuksen tarkoituksena ei ole kuitenkaan ainoastaan ruotia kyseenalaisia representaatioita. Representaatiot ovat aina valikoituja esityksiä, mutta voi olla hedelmällistä pohtia niiden rakentumista ja kulttuurisia seurauksia. Rossi (2015, 72–74) korostaa politisoivan tekemisen merkitystä kulttuurintutkimuksessa. Poliitikko tulee ymmärtää kamppailuna merkityksistä ja vakiintuneiden merkitysten muuttaminen poliittisena tekona. Poliitikko voi pyrkiä ajamaan muutosta tai ehkäisemään niitä, joten valtasuhteet tulisi nähdä tuottavina. Representaatiot ovat aina sidoksissa valtaan ja niiden muotoilemia. (Rossi 2015, 72–74.)

Videopelit ovat vaikutusvaltaisen kulttuurintuotannon muoto ja ne ovat verrattavissa elokuvaan, kirjallisuuteen tai esittävään taiteeseen. Ne sekä heijastavat että esittävät sukupuolen sosiaalisia odotuksia. (Ruberg 2018, 543–544.) Ruberg vertaa videopelejä muuhun kulttuurintuotantoon, jolloin videopelien kohdeyleisö näyttyy sukupuolijakaumaltaan poikkeavana. Videopelit on pitkään mielletty etenkin miesten harrastukseksi ja tämän voi ajatella muovanneen myös videopelien representaatioita tietynlaisiksi. Ruberg kiteyttää peliteollisuuden palvelleen kuviteltua valkoista, cissukupuolista miesyleisöä läpi videopelien historian. Ongelmista huolimatta pelit ovat tutkimuskohteena rikkaita ja toimineet paikkana queerille ilmaisulle. LGBTQ- pelin tekijät ja -pelaajat ovat voineet löytää videopeleistä turvallisen paikan identiteetin etsinnälle. (Ruberg 2018, 545.)

Yleensä videopeleissä on keskitytty tulkitsemaan valmiita representaatioita, pelihahmoja omissa tarinoissaan. The Simsin yhteydessä monesti käytetty nimitys hiekkalaatikkopeli viittaa kuitenkin

siihen, että pelaaminen on vapaata, eikä noudata valmista tarinaa. Pelaajien itse luodessa sisältöä on kyse enemmänkin siitä millaiseen leikkiin ja ilmaisuun peli venyy. Peli toimii jonkinlaisena representaationa maailmasta, mutta julkaistessaan kuvia tai videoita luomistaan simeistä myös pelaajat ovat representaation tuottajan asemassa. Peli on siis sekä representaatio itsessään, että väline niiden tuottamiseen.

Tutkimus trans-representaatiosta videopeleissä laahaa jäljessä verrattuna elokuvaan ja televisioon. (Thach 2021, 21.) Hahmon tulkitaan yleensä olevan hetero ja cissukupuolinen ellei erikseen toisin kerrota. Adrienne Shawin (2009, 232) mukaan representaatioiden puutetta voidaan kompensoida queer-luennalla, mutta ne eivät kuitenkaan estä vaatimuksia paremmasta representaatiosta. Olennaista on ymmärtää, että LGBTQ-sisällön ei tarvitse olla olemassa vain kyseisen akronyymin alle identifioituvia varten. Marginaaliin piiloutuminen ei siis ole välttämätöntä, vaan LGBTQ voi olla osa heteromediaa. (Shaw 2009, 232.) Ajatus sisällön kuulumisesta kaikille hahmojen sukupuoli- tai seksuaali-identiteeteistä riippumatta vahvistaa sukupuolen moninaisuuden asemaa kulttuurissa.

Pelaajaidentiteettiä ja etuoikeuksien politiikkaa tutkinut Megan Condis (2014) kiinnitti huomion konvergenssikulttuuriin. Henry Jenkinin alkuaan esittämän teorian mukaan osallistuva kulttuuri luo lisämahdollisuuksia demokraattisemmille ja inklusiivisemmille mediaympäristöille. Tutkimus perustuu Biowaren päätöksiin lisätä mahdollisuus pelata homoseksuaalisella mieshahmolla peleihinsä Star Wars: The Old Republic ja Dragon Age II. Se osoittaa, etteivät pelaajat ole homogeeninen massa, joka pyrki kattavampiin representaatioihin kuten joskus virheellisesti ajatellaan. Peliyhtiöiden on tehtävä valintoja, sen suhteen keihin halutaan vedota. (Condis 2014, 198.) Oikeus kutsua itseään faniksi tai pelaajaksi on myös kiistanalainen ja riippuvainen sukupuolesta, rodusta, seksuaalisuudesta ja luokasta. (Condis 2014, 199.) Vaatimukset poistaa politiikka pelistä tarkoittavat useimmiten sitä, että queer-oikeuksien puolustajien odotetaan hiljenevän (Condis 2014, 207). Homoseksuaalisten hahmojen lisäämisen jälkeen osa pelaajista toivoi mahdollisuutta poistaa sisältö pelistään, mutta pelin foorumilla heille vastattiin sisällön kuuluvan kaikille. (Condis 2014, 200.) Pelaajat käyttävät keskustelufoorumeita ja muita kanavia vaikuttaakseen peliyhtiöihin joko demokraattisemman mediaympäristön puolesta tai pönkittääkseen heteronormatiivia etuoikeuksiaan. Vaikutusvalta keskittyy usein tietyille henkilöille, jotka saavat muita paremmin äänensä kuuluviin. Queer-sisältö voidaan nähdä heteromiesten hylkäämisestä pääasiallisena pelaajaryhmänä. Toisaalta peliyhtiöiden päätös on tarkasti laskelmoitu ja inklusiivisuutta käytetään taloudellisen hyödyn saamiseksi. (Condis 2014, 209.)

Aiemmat tutkimukset osoittavat LGBTQ-representaatioiden kehittyneen aktiivisen investoinnin kautta, minkä vuoksi Shaw kritisoi näkemystä representaatioiden kehittymisestä ajan myötä. (Shaw 2009, 229.) Hän nostaa esiin viisi LGBTQ-sisältöön merkittävästi vaikuttavaa osatekijää: 1) tuottajien henkilökohtaiset motiivit, olivat ne sitten henkilökohtaisia, poliittisia tai kaupallisia, 2) miten pelien kohderyhmä on konstruoitu, 3) julkinen puinti LGBTQ sisällöstä tai sen puutteesta sekä vaikutus ikärajiin, 4) pelialan rakenne ja rahoitus sekä 5) millaisia mahdollisuuksia pelissä on esimerkiksi transsukupuolisuuden esittämiseen (Shaw 2009, 233). Tuottajien kohdalla yleisin vastustava argumentti oli, että oikean maailman ongelmia ei haluttu tuoda virtuaalisiin fantasioihin. Toisaalta taas tukijat väittivät LGBTQ-sisällön heijastavan eletyn maailman todellisuutta. (Shaw 2009, 236.) Ennakko-oletukset pelaajista ”nuorina homofobisina miehinä” ovat yksi syy miksi LGBTQ-sisältöä ei haluta lisätä. Kielenkäyttö pelien keskustelufoorumeilla on vahvistanut tätä kuvaa. (Shaw 2009, 237.) Pelien ikärajat vaikuttavat muun muassa siihen mitkä kaupat ottavat tuotteen valikoimaansa. Joissakin maissa homosuudelma pelissä voi nostaa ikärajaa teinistä kypsemmille suunnatuksi. (Shaw 2009, 241.) Ikärajat ja niiden sisältöön vaikuttavat tekijät ovat kuitenkin maakohtaisia. LGBTQ-sisällön lisääminen on silti lähes aina taloudellinen riski. Pienillä peliyhtiöillä on usein suuria paremmat mahdollisuudet lisätä LGBTQ-sisältöä, sillä ne eivät ole vastuussa osakkeenomistajille ja yleensäkin käyttävät vähemmän rahaa markkinointiin (Shaw 2009, 243). Kenties yleisimmät ongelmat LGBTQ-sisällössä liittyvät kuitenkin käytännön puoleen ja ovat osin yhteisiä muun mediarepresentaation kanssa. Kysymykseksi nouseekin, miten tuoda ilmi hahmojen sukupuoli-identiteetti tai seksuaalinen suuntautuminen sortumatta stereotyyppioihin. (Shaw 2009, 244.)

Hibby Thach (2021) analysoi sitä, miten videopeleissä esitetään transhahmoja. Thach viittaa trans-termillä kaikkiin ei cissukupuolisiin identiteetteihin. Analysoitavana oli 63 videopeliä. Thachin mukaan 1980-luvulta 2000-luvulle transrepresentaatioiden määrä videopeleissä on kasvanut. Transsisällön määrä jakautui melko tasaisesti eri genrejen välille, poikkeuksena RPG (role-playing game) 38 %. Simulaatiopelieistä 11 % sisälsi transrepresentaatiota. (Thach 2021, 25.) Neljänä representaation trendinä esiin pistivät dysforia tai fyysinen transitio, mielenterveysongelmainen tappaja, transsukupuolisuus shokkina tai paljastuksena ja monitulkintaisuus. (Thach 2021, 19.) Dysforia ja fyysinen transitio ovat kasvattaneet suosiotaan transkuvauksena jopa siinä määrin että niitä voidaan pitää dominoivina narratiiveina. Uhkana on, että muut transnarratiivit pyyhkiytyvät pois. (Thach 2021, 29.) Vaarallisen tai epävakaa persoonallisuuden yhdistäminen tappajuuteen on transrepresentaatioissa myös vahva trendi. Tämä on kuitenkin jonkin verran laskussa, mikä voidaan kenties nähdä pyrkimyksenä vähemmän haitalliseen transrepresentaatioon (Thach 2021, 31).

Representaatioissa ollaan siirtymässä transsukupuolisuudesta shokkina enemmän paljastuksen suuntaan, joka on näistä kahdesta kunnioittavampi tapa esittää transsukupuolisuutta. Tuntuu oudolta viitata paljastukseen kunnioittavana, mutta Thach liittää shokkirepresentaation transsukupuoliselle tehtyihin murhiin pitää hyvänä askelta tästä poispäin. (Thach 2021, 34.) Trendeistä suurinta eli monitulkintaisuutta on vähiten käsitelty mediatutkimuksessa, sillä tutkimus keskittyy usein täsmällisiin representaatioihin. (Thach 2021, 21.) Monitulkintaisuus jättää muutokset hahmon sukupuoliin toteamatta ja avoimiksi tulkinnalle. Etenkin japanilaisista pelihahmoista on löydettävissä monitulkintaisuutta, mutta Thach ei ota tarkemmin kantaa siihen mistä tämä juontuu. Siinä missä muut trendit yhdistivät kaksi eri esitystapaa, niin monitulkintaisuus oli tarpeeksi yleistä käsiteltäväksi omana kategorianaan. (Thach 2021, 34–36).

## 2.3 Leikki ja peli

Digitaalisen kulttuurin tutkija Jonne Arjoranta (2013) toteaa leikkimisen ja pelaamisen, etenkin digitaalisessa muodossa, tulleen kasvavissa määrin osaksi ihmisten arkea. Pelaajien keski-ikä on noussut ja peleille annetaan enemmän tilaa kulttuurissa. (Arjoranta 2013, 100.) Leikki ja peli vaikuttavat meihin monin tavoin, esimerkiksi uhkapelaaja saattaa kadottaa itsensä intohimoonsa tai areenallinen katsoja villiintyä jalkapallopelissä (Huizinga 1938, 2). Arjoranta muistuttaa pelin ja leikin olevan käsitteellisesti lähellä toisiaan ja ettei niitä monissa kielissä edes erotella (esim. englannin kielessä *play*). Leikin käsite onkin monimerkityksinen ja sitä on pidetty jopa mahdottomana määritellä. (Arjoranta 2013, 106.) Leikkiä itsessään ei ole tutkittu yhtä paljon kuin pelaamista, vaikka nykyisten pelien juuret ovat leikissä. Ihmisten leikki on monimuotoisempaa ja monimutkaisempaa kuin vain sosiaalisten käytäntöjen opettelua tai energian purkamista. Leikki asettuu vertailussa helposti vastakkain työn kanssa, jolloin leikistä tulee merkitykseltään vähempiarvoista (Arjoranta 2013, 101–102). Usein viitataan jonkin olevan vain leikkiä. Leikkiin samoin kuin representaatioihin kumpaankin liittyy siis osaltaan vähättelevä sävy. Arjoranta (2013, 103) pohtii, miten romantiikan aikakaudella leikki nähtiin osana luovuutta ja estetiikkaa. Nykyään leikki toimii myös kulttuurin peilinä ja osatekijänä, mikä on saanut painoarvoa tutkimuksessa (Arjoranta 2013, 104).

Leikkiminen mielletään usein lapsille kuuluvaksi, vaikka myös aikuiset voivat leikkiä. Digitaaliseen pelaamiseen aikaansa käyttävä aikuinen saattaa kohdata paheksuntaa minkä vuoksi pelaaminen on usein pyritty erottamaan leikistä. (Koskimaa ym. 2015, 1) Valintani korostaa leikin käsitettä

videopelistä puhuttaessa on siksi epätavallinen. Halusin ajatella leikin mahdollisena kaiken ikäisille ja tyypillisenä nimenomaan The Simsin kaltaisessa, nukkekotimaisessa videopelissä. The Simsin yhteydessä tavallisimmin puhutaan pelaamisesta, jolloin pelaamisen käsite kietoutuu yhteen leikin kanssa eikä niitä voi täysin erottaa toisistaan. Mielenkiinnonkohteenani ei ole se, miten pelaajat suoriutuvat pelin asettamista haasteista vaan, miten he valitsevat leikkiin sopivat hahmot ja muokkaavat näiden tarinaa mieleisekseen. Pelin katsominen tällä tavalla leikin kautta tuo esiin representaatioiden merkityksen laajemmassa mielessä kuin vain siinä vastaavatko pelissä esiintyvät hahmot pelaajaa.

Pelitutkimus on synnyttänyt lukemattomia eri tapoja määritellä peli. Osaa niistä voidaan käyttää kuvaamaan The Simsiä, mutta monet tavoitteellisuutta korostavat määritelmät jättävät sen kokonaan ulkopuolelleen. Voidaan siis kyseenalaistaa, onko The Sims edes peli. Myös The Simsin luoja Will Wrightin on kiistänyt The Simsin olevan varsinaisesti peli, sillä siinä ei voi voittaa tai saavuttaa varsinaista loppua. Wright kutsuu luomustaan ”ohjelmistoleluksi”, koska se korostaa luovuutta ja avoimuutta. (Consalvo 2003, 5–6.) Vaikka pelisarjan myöhempiin osiin on lisätty tavoitteellisia elementtejä niin luovuus ja avoimuus, toisin sanoen hiekkalaatikkomaisuus, ovat silti edelleen keskiössä.

Alun perin Johan Huizingan (1938) esittämän ja myöhemmin pelitutkimuksen parissa popularisoidun metaforan mukaan pelit ja leikki voidaan nähdä taikapiirinä, jonka sisällä vallitsevat reaali maailmasta poikkeavat säännöt. Huizinga pitää leikin ominaisina piirteinä sen vapaaehtoisuutta sekä sitä ettei leikki ole tavanomaista tai oikeaa elämää. Leikille on tyypillistä, että se alkaa ja päättyy. Leikillä on myös oma rajattu alueensa esimerkiksi leikkikenttä, jolla tietyt säännöt vallitsevat. Siellä leikillä on oma järjestyksensä, joka määrittää mikä pätee leikin maailmassa. Hän myös vertaa leikkiä uskonnolliseen rituaaliin, jota ohjaa samankaltainen järjestys. (Huizinga 1938, 8–11.)

Taikapiirin käsitettä on kritisoitu sillä se idealisoi näkemystä leikistä ja on luonteeltaan formalistinen. Consalvo (2009) on tutkinut pelejä huijaamisen kautta, sillä se tuo näkyviin pelaajien turhautumisen ja rajoitukset. Hän kiistää mahdollisuuden viattomaan pelaamiseen, johon arkielämän realiteetit eivät ylittäisi. Ymmärryksen peleistä tulisikin ulottua rakenteiden taakse. (Consalvo 2009, 415.) Consalvo määrittelee pelit kontekstuaalisena, dynaamisena aktiviteettina, joihin osallistuminen luo niiden merkityksen. (Consalvo 2009, 411). Hän on samoilla linjoilla Thomas Malabyn (2007) kanssa, joka korostaa pelejä prosesseina mikä mahdollistaa niiden sääntöjen ja käytäntöjen uudelleen neuvottelun. Pelit ovat myös intiimisti kytköksissä reaali maailmaan. Hauskuus ja nautinto voivat olla osa pelejä,

mutta eivät välttämättä. Malaby määrittelee pelit osittain rajoitetuiksi ja sosiaalisesti oikeutetuiksi improvisoidun mahdollisuuden piireiksi, jotka synnyttävät tulkittavissa olevia lopputulemia (Malaby 2007, 95–96).

Kritiikistään huolimatta Huizingan (1938) taikapiirin käsite soveltuu tutkielmassani kuvaamaan pelimaailmaa omine sääntöineen, jonkinlaista rajaa leikin ja reaali maailman välillä. The Simsissä arkielämän ja pelimaailman suhde on kuitenkin monimutkainen, koska simulaatiopelinä sen on tarkoitus representoida arkitodellisuutta, mutta silti rajata tietyt osa-alueet ulkopuolelle. Pelissä ei esimerkiksi ole vakavia sairauksia tai graafista väkivaltaa. Rajoitteista huolimatta The Sims toimii miniatyyrin lailla ja tallentaa sisäänsä käsityksiämme maailmasta. Se ei ole neutraali tai irrallaan reaali maailmasta, vaan heijastaa sen tapoja ja arvoja. Samalla sen pelaajat tuottavat aktiivisesti merkityksiä pelatessaan. Näenkin taikapiirin huokoisena, alttiina ympäröivän maailman vaikutuksille ja sitä kautta rajojen uudelleen neuvotteluille

Leikkiin liittyy muun muassa neuvotteluja siitä, kuka pääsee mukaan. Mieleisen pelimaailman ylläpitoon liittyy monesti siihen kuuluvien hahmojen kontrollointia. Verrattuna ensimmäiseen The Sims-peliin neljäs versio tarjoaa huomattavasti enemmän välineitä hahmojen kontrollointiin. Pelaaja voi parilla klikkauksella poistaa simejä ja myös simien muokkaaminen on helppoa. Halusinkin tutkielmassani pohtia leikkiä myös rajaavana aktiviteettina, jossa asioita suljetaan ulkopuolelle samalla kun pelimaailmaa muokataan itselle mieleiseksi. En tiedä onko leikkiä tai pelaamista aiemmin tutkittu tästä näkökulmasta, sillä useimmat pelit eivät mahdollista vastaavanlaista hahmojen kontrollointia. Mukaan pääseminen tai leikistä poistaminen voi joskus näyttäytyä eettisenä valintana.

Tutkielman aineistoa analysoidessani mieleeni palasi muisto ensimmäisestä Sims-pelistä vuosien takaa. Teininä minulla oli simi, jolla oli kissat nimeltä Pessi ja Illusia. Illusiassa oli kuitenkin mielestäni jotain vikaa, en muista oliko se väärän värinen vai oliko sen nimi kirjoitettu väärin, jotain ärsyttävää siinä kuitenkin oli. Tein kissan ympärille aitauksen ja pidin sitä siellä ilman ruokaa tarkoitukseni saada se karkaamaan kotoa. Pikkusiskoni eivät pitäneet ratkaisustani ja lauloivat takanani kuorossa ”Illusia älä ole tuomittu tuhoon”. Paheksunnasta huolimatta jatkoin operaatiota. Lopulta Illusia poistui taloudesta ja sain adoptoitua tilalle uuden Illusian, joka oli mielestäni oikeanlainen. Koin toimivani väärin nälkiinnyttäessäni kissaa, mutta tiesin pelin asettamat edellytykset haluamalleni lopputulokselle. Muistan kuitenkin kuorolaulun edelleen elävästi.

The Simsiä on kutsuttu myös jumalapeliksi, koska pelaaja on ikään kuin jumalan asemassa ohjatessaan simiensä elämää ja johdattaessaan näitä menestykseen tai tuhoon. Keskustelufoorumilla pelaajat monesti päätyivät pohtimaan ratkaisujaan eettiseltä kannalta. Vaikka tutkielmani keskittyikin leikkiin ja representaatioihin, niin aineiston analyysiprosessi toi selväksi myös eettisten ratkaisujen tarkastelun tärkeyden. Rosy Nardonen mukaan arkielämän moraalisäännöt ovat päätöksenteon osana, vaikkakin ratkaisut tehdäänkin pelin viitekehityksessä (Nardone 2017, 45). Lapsena sisarusten kanssa leikissä saattoi hetkellisesti tapahtua jotain poikkeavaa, minkä jälkeen yhdessä totesimme ”tuota ei pidetty”. Videopelissä tämä vastaisi sitä, että tilanteesta poistuttaisiin tallentamatta peliä ja palaamalla edelliseen kohtaukseen. Näin toimimalla saatetaan esimerkiksi pelastaa pelihahmon henki, jolloin kyse on eettisestä ratkaisusta (Consalvo 2005, 9).

Etiikan ja pelien tutkimisen yhdistäminen johtaa helposti moralisointiin ja on siksi haastava aihe. Videopelien ja moraalin suhteesta on kiistelty tutkimuksessa, erityisesti väkivaltaisten videopelien osalta. Vaikka väkivaltaa on usein käytetty narratiivisessa mediassa, niin se on koettu uhkaavammaksi videopelien interaktiivisen luonteen vuoksi. Consalvo on vastaan arkielämän moraalisääntöjen tiukkaa linkittämistä, sillä vaikka osa pelaajista saattaakin toimia niiden mukaan, niin osa taas mieltää pelimaailman niistä erilliseksi alueeksi (Consalvo 2005, 9–10). Hän pitää huijaamista hyvänä tutkimuskohteena, koska se paljastaa pelaajan turhautumiset ja rajoitteet (Consalvo 2005, 408). Pelaajat joutuvat toisinaan puolustelemaan muille huijaamistaan pelissä, vaikka se ei vaikuttaisi mitenkään muihin pelaajiin (Consalvo 2005, 11.) Nardone (2017) kirjoittaa, että mahdollisuus johonkin tekoon, ei tarkoita, että muut pelaajat välttämättä hyväksyisivät sitä. Tämä käy ilmi, kun omia pelikokemuksia jaetaan yhteisön kesken. Suhteet muihin pelaajiin, jotka pelaavat samaa peliä ovat osa pelaamista ja itsessään eettinen teko. (Nardone 2017, 46–47.)

## 3 Menetelmät ja aineisto

Tässä luvussa kirjoitan netnografiasta ja sisällönanalyysistä, jotka valitsin tutkimusmenetelmikseni. Käyn myös läpi aineiston käsittelyä sen keräämisestä analyysivaiheeseen. Sen ohessa pohdin pelin virallisen foorumin luonnetta ja omaa tutkijan positiotani. Luvun on tarkoitus antaa kuva siitä, miten olen tutkimuksessa edennyt sekä taustoittaa tietämystä foorumista tutkimuskohteena.

### 3.1 Netnografia ja sisällönanalyysi

Netnografia on verkossa tehtävää etnografiaa, joka keskittyy online-yhteisöjen tutkimiseen tai sosiaalisten ilmiöiden tutkimiseen verkkoyhteisöjen kautta (Kozinets 2010, 64). Etnografiselle tutkimukselle tyypillisesti myös netnografia tarkastelee ihmisiä luonnollisessa ympäristössään. Sovellettaessa etnografiaa verkkoon tulisi huomioida sen soveltamisen edellytykset ja haasteet. Etnografiaan kuuluu olennaisesti kenttätyövaihe, mutta myös tietynlainen ymmärrys tiedon luonteesta. Tutkittava kohde pyritään kuvaamaan tarkkaan ja tieto perustuu osallistuvaan havainnointiin. (Isomäki, Lappi ja Silvennoinen 2013, 150–151.) Netnografiaa on käytetty muun muassa verkkomainonnan, identiteetin, sosiaalisten suhteiden, oppimisen ja luovuuden tutkimiseen (Kozinets 2010, 1). Laskutavan mukaan on olemassa mahdollisesti jopa biljoona ihmistä, jotka ovat säännöllisesti osana verkkoyhteisöjä. Verkossa tapahtuva sosiaalinen elämä on sulautunut yhteen ”oikean elämän” kanssa eikä niiden maailmojen erottaminen toisistaan ole mielekäästä. (Kozinets 2010, 2.) Tämän takia en tutkielmassani problematisoi internetiä ilmiönä vaan käsittelen siellä käytyjä keskusteluja jokapäiväisenä vuorovaikutuksen tapana.

Omia aineiston tuottamisen otteitani voi kutsua netnografisiksi, koska ne pohjautuvat ennen kaikkea omaan tietämykseeni yhteisöstä. Tutkimuksessani keskityn päivitykseen ilmiönä, foorumiyhteisön silmin nähtynä. Netnografinen tutkimusprojekti noudattaa etnografian kuutta askelta: tutkimuksen suunnittelu, verkkoyhteisöön sisäänpääsy, aineiston kerääminen, analyysi, eettiset standardit ja tulosten esittäminen (Kozinets 2010, 61). Omalla kohdallani kiinnostus tutkimusaiheeseen heräsi jo maisteriohjelmaan hakiessani, jolloin aloin hahmotella graduaiheettani. Olin tuolloin kiinnostunut yleisemmin sukupuolen rakentumisesta peleissä ja siitä, miten sukupuolta voi muokata vai voiko.

Myöhemmässä vaiheessa tutustuin pelin viralliseen foorumiin, jota pidin heti potentiaalisena tutkimuskohteena. Netnografisessa tutkimuksessa sivustoa valitessa on tärkeää, että ne ovat aiheen



kannalta relevantteja, sivustolla on hiljattain ollut aktiivista toimintaa, kommunikointi on interaktiivista, kommunikoijia on riittävä määrä, osallistujien joukko on heterogeeninen ja keskusteludata on rikasta. (Kozinets 2010, 89). Virallinen foorumi vastaa kaikkiin näihin vaatimuksiin. Vaikka foorumilla on keskustelualueita myös muille kielille kuten suomelle, niin monet hakeutuvat englanninkieliseen osioon. Tutkimuksen tekeminen suomenkielisestä osiosta ei olisi ollut vaihtoehto, sillä se ei ole tarpeeksi aktiivinen. Koska kyseessä oli myös oma mielenkiinnonkohteeni niin vietin paljon aikaa foorumilla. Olen havainnoinut foorumia vuosina 2016–2021 lähes päivittäin, osallistuen myös keskusteluihin. Näin pääsin sisään verkkoyhteisöön. Tein kuitenkin varhaisessa vaiheessa päätöksen olla osallistumatta niihin keskusteluihin, joiden arvelin sopivan tutkielman aineistoksi. Keskusteluja oli paljon saatavilla haluamaani aiheeseen liittyen, enkä halunnut ohjata keskustelujen suuntaa. Päädyin siten tekemään jotain aktiivisen ja passiivisen netnografian väliltä. Passiivista havainnointia kutsutaan netnografiassa usein nimellä ”lurking”. Netnografiassa tutkijan on myös mahdollista itse osallistua aineiston tuottamiseen, jota kutsutaan aktiiviseksi netnografiaksi. (Costello, McDermott ja Wallace 2017, 6.) Kuten etnografiassa myös netnografiassa havainnoimisen ja osallistumisen välillä on spektri, jossa tutkijan on tasapainoiltava. Kozinets korostaa osallistuvan havainnoinnin merkitystä yhteisön tapojen ymmärtämisen kannalta verrattuna siihen, että tutkija saapuisi paikalle vain keräämään haluamansa aineiston (Kozinets 2010, 75.)

Aineiston keruu tapahtui alustavasti kirjanmerkkaamalla tutkielmani kannalta kiinnostavat keskustelut, mutta vasta tutkimuskysymysten tarkennuttua tallensin keskustelut tietokoneelle. Tein myös täydentäviä hakuja muun muassa sanoilla gender patch, transgender, nonbinary ja queer. Päivitykseen liittyviä keskusteluja oli haastava rajata samoin kuin keksiä sopivia hakusanoja, sillä päivityksellä on ollut monia käyttötarkoituksia. Tavastani kirjanmerkata keskusteluja niihin törmätessäni oli hyötyä, sillä aineisto ei rajoittunut pelkästään keksimiini hakusanoihin ja siihen, miten kuvittelin ihmisten käyttäneen päivitystä. Otin mukaan kaikki näkemäni keskustelut, joiden aloitusviestissä jotenkin viitattiin päivitykseen tai sen käyttötapoihin. Olisi ollut ideaalia tallentaa keskustelut omalle tietokoneelle varhaisemmassa vaiheessa, mutta oma tutkimuskysymykseni ei ollut alkuvaiheessa täysin selvä ja pidin tärkeänä tarkentaa sitä ensin. Koska viivyttelin lopullisen aineiston tallentamisessa, menetin viesteihin liitettyä kuvamateriaalia linkkien lakatessa toimimasta. En kuitenkaan usko tämän vaikuttaneen tutkimustuloksiin, koska analyysin pääpaino oli joka tapauksessa kirjoitetuissa viesteissä.

Analyysimetodiksi olen valinnut laadullisen sisällönanalyysin. Kozinetsin (2010) mukaan netnografinen tutkimus ei saisi olla vain sisällönanalyysia, mutta sisällönanalyysia on mahdollista

tehdä hyvin monella tavalla. En tyytynyt esimerkiksi luokittelemaan aineistoa siinä esiintyvien sanojen perusteella vaan tähtäsin laajemman merkityksen ymmärtämiseen hyödyntäen tietämystäni pelistä ja foorumiyhteisöstä. (Kozinets, 75.) Netnografiselle prosessille tyypillisesti aineiston keruu ja alustava analysointi ovat edenneet rinnakkain (Kozinets, 95). Aineiston analysoinnissa ei ole oleellista kiinnittää huomiota tekstin sisältöön vaan sen merkitykseen yhteisön jäsenille siinä tilanteessa (Kozinets, 133).

Analyysini sijoittuu aineistolähtöisen ja teoriaohjaavan sisällönanalyysin (Tuomi ja Sarajärvi 2018) välimaastoon, mutta ei ole puhtaasti kumpaakaan. En lähtenyt liikkeelle mistään valmiista teoriasta vaan aineisto on ohjannut sopivien käsitteiden ja teorian valintaa. Taustalla on vaikuttanut aiempi tietämykseni aiheesta ja lukemani tieteellinen kirjallisuus. Näiden kautta olen pohtinut, miten saisin eniten irti tästä kyseisestä aineistosta. Puhtaasti aineistolähtöisessä sisällönanalyysissä ideaalina olisi, että tutkija analysoi aineistoa ilman taustaoletuksia siitä. Käytännössä tämä on mahdotonta sillä tutkijan ennako-oletukset ja aiempi tietämys vaikuttavat aina tutkimuksen kulkuun lähtien tutkimuskysymysten muotoilusta. (Tuomi ja Sarajärvi 2018, 108–109.) Sisällönanalyysi lähtee liikkeelle vahvasta päätöksestä siitä mikä aineistossa kiinnostaa. Se auttaa rajaamaan osan aineistosta tutkimuksen ulkopuolelle. (Tuomi ja Sarajärvi 2018, 104.) Alkaessani varsinaisesti työstämään gradua vuosien tauon jälkeen, rajasin kiinnostuksenkohteekseni leikin ja representaation kohtaamisen aineistossa. Leikki ja representaatio yhdessä kiinnostivat minua, koska en löytänyt aiempaa tutkimusta aiheesta. Tutkimusta representaatioiden laajentamisesta on olemassa, mutta ei tiedetä paljoa siitä, miten pelaajat ovat käyttäneet näitä moninaisia representaatioita.

Tutkimusetiikan ohjeita lukiessani huomasin, että niissä kysymyksiä lähestytään osallistujien näkökulmasta, mutta alustan ylläpitäjän oikeuksiin ei juuri oteta kantaa. Löysin kuitenkin maininnan, jossa kehoitetaan ottamaan yhteyttä ensin ylläpitoon, mikäli näillä on hallussaan oikeudet aineistoon (Turtiainen ja Östman 2013, 58). Käyttöoikeuslisenssin mukaan omistusoikeudet keskusteluviesteihin ovat Electronic Arts -yhtiöllä, joten lähetin foorumin kautta viestin ylläpidolle. Sain vastauksen, jonka mukaan foorumi on julkista tilaa ja viestien käyttö tutkimuksessa sallittua. En alun perin kysynyt lupaa keskustelijoilta lainausten käyttämiseen, koska tulkitsin keskustelufoorumin julkiseksi tilaksi. Ylläpidon viesti vahvisti käsitystäni foorumista julkisena alueena. Julkisuus perustuu siihen, että foorumia voi lukea sinne rekisteröitymättä (Turtiainen ja Östman 2013, 56), vaikkakin tässä tapauksessa viestien kirjoittaminen vaatii rekisteröitymisen. Monissa tutkimuskäytännöissä tätä pidetään riittävänä perusteena, mutta filosofiselta kannalta yksityisen ja julkisen rajaa internetissä voidaan pitää kyseenalaisena (Kozinets, 140). Kozinets kirjoittaa

osallistuvaan havainnointiin perustuvan aineistonkeruun yleensä vaativan osallistujien suostumusta, sillä osallistujilla tulisi olla oikeus kieltäytyä lainauksensa käytöstä. Mikäli tutkimukseen ei sisälly vuorovaikutusta osallistujien kanssa tarkoituksena tuottaa tutkimusaineistoa ja osallistujia ei identifioida, niin suostumus ei ole välttämätön (Kozinets 2010, 141). Omassa tutkimuksessani keskusteluaineisto syntyi ilman myötävaikutustani eikä keskustelijoita ole yksilöity.

Vaikka nimimerkki itsessään onkin anonyymi, niin se on myös eräänlainen identiteetin jatke (Turtiainen ja Östman 2013, 58). Keskustelijat ovat saattaneet käyttää samaa nimimerkkiä muualla internetissä tai heillä voi olla siihen muuten henkilökohtainen suhde. Tämän vuoksi miellän nimimerkin poistamisen lainauksista hyvien tapojen mukaiseksi. Keskusteluviestit ovat tästä huolimatta jäljitettävissä hakukoneilla, joten keskustelijoiden anonyymius perustuu lopulta nimimerkin antamaan suojaan.

Yhtenä tärkeimmistä tutkimuseettisistä periaatteista on se, että osallistujille ei saa koitua tutkimuksesta haittaa (Kozinets 2010, 144). Foorumin säännöissä kielletään henkilökohtaisten tietojen jakaminen. Ihmiset etsivät foorumilta tietoa ja jakavat pelikokemuksiaan, mutta henkilökohtaisista asioista keskusteleminen on harvinaisempaa. Oma tutkimusaiheeni on kuitenkin luonteeltaan monille henkilökohtainen ja vaikka useimmat viestit pysyisivät pelin kontekstissa niin aineistossa on myös henkilökohtaisempia kokemuksia. Varsinaista haittaa en usko lainauksista olevan kenellekään, mutta en voi kiistää mahdollisuutta mielipahaan. Aineistoni osin historiallisen luonteen vuoksi olisi luvan saaminen kaikilta kuitenkin käytännössä mahdotonta. Koska internet-aineistojen tutkiminen on vielä verrattain uutta, niin eettiset käytännöt eivät ole täysin vakiintuneet ja saattavat muuttua tulevaisuudessa. Tämän vuoksi pidän tärkeänä pohtia niitä monelta kannalta.

Kvalitatiivisen tutkimuksen standardeja on usein kritisoitu epäselviksi. Kozinets (2010) listaa kymmenen kriteeriä tulosten esittämiselle, mutta mainitsee samalla, ettei kaikkia niistä tarvitse täyttää yhdessä tutkimuksessa. Tulokset tulee esittää koherentisti, täsmällisesti, kirjallisuutta tunnustaen, aineistoa tukien, kekseliäästi, resonoiden, todenmukaisesti, refleksiivisesti, harjaantuneesti ja yhteydet huomioiden. (Kozinets 2010, 159–162) Tavoitteena on luoda kuva yhteisöstä ja kulttuurista tutkimustyön ohella (Kozinets 2010, 61). Viidennessä luvussa pyrin järjestelmällisesti käymään läpi analyysin tuloksia. Olen toivoakseni onnistunut luomaan kuvan foorumiyhteisöstä ja siitä millaista The Sims 4 -pelin pelaaminen voi olla. Olen tutkielmassani pyrkinyt noudattamaan ainakin useimpia Kozinetsin (2010, 159–162) mainitsemia ihanteita. Uskon onnistuneeni esittämään tulokset

todenmukaisesti ja aineistoa tukien. Olen myös pyrkinyt kirjoittamaan viimeisestä luvusta koherentin kokonaisuuden, jossa reflektoin tutkimuksen kulkua.

### 3.2 Keskustelufoorumi

Electronic Artsin ylläpitämä The Sims 4 -foorumi on alustana tasa-arvoinen eli viestit näkyvät ketjuissa kirjoitusjärjestyksessä eivätkä tykkäysten mukaan järjestettyinä. Etusivulla viestiketjut ovat siinä järjestyksessä mihin on viimeksi kommentoitu. Foorumi on moderoitu, joten asiattomimmat keskustelut poistetaan. Jokaisen viestin alla on nappi, josta voi antaa viestille joko ”oivaltavan”, ”tykkäyksen” tai ”upean”. Foorumilla oli ennen käytössä myös ”lol”-nappi, mutta sitä käytettiin ilmaisemaan eriävää mielipidettä ja se poistettiin loukkaavan käytön vuoksi. Saman kohtalon koki varsinainen ”eri mieltä” -nappi. Tämä kertoo foorumin tulenarasta keskustelukulttuurista, johon palaan analyysin luvissa 4.1.1. Normaalikeskustelussa viestit keräävät yleensä vain joitakin tykkäyksiä, mutta kiistatilanteissa keskustelijat valitsevat puolia ja tykkäyksillä voi osoittaa tukensa eri osapuolille.

Suurin osa aineiston keskusteluista on käyty The Sims 4 -pelin englanninkielisen yleisen keskustelun osiossa, joka on foorumin vilkkain. Kyseiseltä keskustelualueelta löytyy 67 000 keskustelua ja yli 1,5 miljoonaa kommenttia. Osa aineistosta on kerätty erillisiltä lisäosiin tai palautteeseen keskittyviltä osioilta. Yleisen keskustelun osiota käytetään usein myös palautteen antamiseen, koska siellä viesti saa eniten näkyvyyttä. Toisinaan moderaattorit siirtävät viestiketjuja palauteosioon, mutta eivät aina. Vaikka viestin sen hetkisestä sijainnista voi sinällään tehdä vain vähän johtopäätöksiä, niin suoraan palauteosioon aloitetut keskustelut saavat yleensä vain vähän kommentteja. Pelin virallinen foorumi on siinä mielessä erityinen, että se tarjoaa kanavan olla yhteydessä pelin kehittäjiin. Vuorovaikutus ei ole mitenkään säännöllistä tai tavanomaista, mutta foorumi on tavalliselle pelaajalle tärkeä kanava kertoa mielipiteitään. Viestejä ei siis kirjoiteta ainoastaan muille keskustelijoille vaan ne voidaan suunnata myös ylöspäin, kehittäjille.

Kozinets (2010, 35) luokittelee internetyhteisöjä niiden yhteisöllisen vuorovaikutuksen mukaan. Virallinen foorumi on keskittynyt tiettyyn aktiviteettiin ja yhteisöllisten suhteiden intensiteetti on pieni. Se on siis tyypillinen ”nörtteily”-yhteisö. Foorumikävijöiden voi olettaa pelaavan tai olevan kiinnostuneita The Sims -peleistä, mutta on periaatteessa vaikea tietää anonyymien foorumin ikä- tai sukupuolijakaumaa. Pelaajien tekemien kyselyiden perusteella valtaosa keskustelijoista on 20–30-

vuotiaita. Tämän jälkeen suurin ryhmä ovat 30–40-vuotiaat. Yli 40-vuotiaita keskustelijoita on enemmän kuin alle 20-vuotiaita. Peliyhtiön sivuilla mainittiin valtaosan pelaajista olevan 18–24, eli foorumin ikäjakauma vaikuttaisi hieman poikkeavan tästä (Maxis 2022). Väittäisin keskustelufoorumien vetävän puoleensa vanhempia ja kokeneempia pelaajia, joten se ei anna kuvaa keskivertopelaajista, vaan niistä, jotka haluavat keskustella pelaamisestaan foorumityyppisellä alustalla. Keskustelijat ovat tyypillisesti pelanneet sarjan aiempia osia ja he omistavat useita lisäosia. Vaikka modaaminen onkin tavallista foorumikävijöiden joukossa, niin oma tutkimukseni keskittyy modaamattomaan peliin, koska se on lähtökohtaisesti kaikille sama ja edustaa myös virallista versiota pelistä. Pelaajien kertoessa omasta pelistään modit voivat kuitenkin olla osana pelikokemusta.

### 3.3 Tutkijan positio

Olen pohtinut omaa sukupuoltani ja suhteeni siihen on hankala, mutta en ole osa queer-yhteisöjä eikä lähipiiriini kuulu transihmisiä. Tämän vuoksi sukupuoleen liittyvät kysymykset vaativat minulta erityistä herkkyyttä. Yhtenä haasteena on ollut pelin pohjimmiltaan binäärinen luonne, jonka kuvaamiseen sukupuolen kaksijakoisuutta kyseenalaistavat termit eivät aina istu. Olen pyrkinyt kunnioittamaan sukupuolen moninaisuutta, mutta halunnut samalla tuoda ilmi pelin tekniset rajoitteet. The Sims -peleistä minulla on kokemusta sarjan ensimmäisestä osasta lähtien ja olen kasvanut niiden parissa. The Sims 4:n pelaamisen aloitin puoli vuotta sen julkaisemisen jälkeen 2015. Vaikka en ole ollut mukana uusimman osan alusta asti, niin ehdin kokea myös ajan ennen sukupuolipäivitystä.

Kerättyäni aineistoa usean vuoden ajan minun voi olla vaikea saada tuoretta näkökulmaa siihen, kuitenkin ajallisesta perspektiivistä on myös hyötyä. Koska positioni on läheinen suhteessa peliin itseensä, minun on pyrittävä huomioimaan tämä tutkimuksessani. Saatan olla huomaamattani hyväksynyt joitain asenteita, jotka kaipaisivat kriittistä tarkastelua. Toisaalta koen käytännön kokemuksen pelaamisesta voimavarana. Kun keskusteluissa esimerkiksi puhuttiin jostain pelimekaniikasta, jota en ymmärtänyt niin kokeilin sitä omassa pelissäni. Olen yrittänyt pysyä avoimena keskusteluviestien merkityksille ja pitää mielessäni eri tapoja pelata. Suhteeni tutkittavaan yhteisöön on monitahoinen sillä olin läsnä paitsi tutkijana niin myös pelaajana. Keskustelufoorumilla vietetty aika on tuonut minulle laajemman ymmärryksen siitä, miten ihmiset puhuvat pelistä ja pelaamisestaan.

Pelikokemuksen ohella minulla on ollut tukena sukupuolentutkimuksen opintoni ja siteeni tiedeyhteisöön. Kiinnostukseni queer-tutkimukseen lähti liikkeelle jo kymmenisen vuotta sitten luennolla Jyväskylässä. Queer-tutkimuksen tarjoamat näkökulmat sukupuolen analysoimiseen ovat merkittävästi muokanneet sitä, miten lähestyin peliä tutkimuskohteena. Vaikka pelitutkimuksen osalta kokemukseni rajoittuu pariin kurssiin, niin myös näistä oli hyötyä aiheen hahmottelemisessa. Tutkielman ja varsinkin sen analyysiosioiden läpikäymisestä sukupuolentutkimuksen graduseminaarissa on ollut korvaamaton apu.

### 3.4 Aineiston käsittely

Tutkimusaineistona ovat sata keskustelua The Sims 4 -pelin virallisella foorumilla. Kaksi aineistoon valituista keskusteluista oli poistettu ennen niiden tallentamista. Ne eivät ole osa varsinaista analyysia, vaikka kuuluivat alustavaan aineistoon. Lyhyimmässä viestiketjussa on kaksi viestiä, pisimmässä 326, mutta nämä ovat ääripäitä. Jaottelin keskustelut ajankohdan mukaan niihin, jotka oli aloitettu samassa kuussa kuin päivitys julkaistiin sekä myöhemmin käytyihin keskusteluihin päivitykseen liittyen. Ajattelin erottavani analyysissa tulohetkeen liittyvät reaktiot päivityksen varsinaisesta käytöstä. Loin myös kansioita hahmottaakseni keskustelujen sisältöä karkeasti aloitusviestin perusteella. Varhaisiin reaktioihin kuuluvat kritiikki, kiitokset, kysymykset ja muu keskustelu, joista kritiikkiä löytyi eniten. Myöhemmät keskustelut sisältävät lisää kritiikkiä, pelaajien tapoja hyödyntää päivitystä sekä keskustelua uusista valmissimeistä. Päivityksen käyttötavoista esiin pisti runsas määrä keskusteluja raskauteen liittyen. Luomani kategoriat auttoivat jäsentämään aineiston sisältöä ennen läpilukua, mutta ne eivät jääneet lopullisiksi analyysikategorioiksi.

Pyrin myös hahmottelemaan leikin ja representaation kohtauspaiikkoja, jotta voisin kiinnittää niihin huomiota lukiessani. Representaatioiden synnyttämät reaktiot kertovat siitä, kuka ollaan valmiina ottamaan mukaan – leikistä syrjivänä tai sallivana. Kiinnitin siis huomiota siihen olivatko pelaajat valmiita ottamaan päivityksen kautta laajennettuja sukupuolen representaatiotapoja osaksi pelimaailmaansa. The Sims 4 -pelissä representaatioissa on pitkälti kyse työkaluista, joita pelaaja voi hyödyntää – leikistä representaatiotyökaluilla. Halusin siis tietää tarkemmin, miten päivityksen tarjoamia työkaluja oli käytetty. Pelistä löytyy myös valmiita representaatioita, queeriksi luettavia simejä, joista pelaajat tekevät omia tulkintojaan – leikkien representaatioilla. Jonkinlainen tulkinta sukupuolesta vaikutti edeltävän simin ottamista osaksi omaa pelitarinaa. Nämä kolme hahmotustapaa

osoittautuivat toimiviksi näkökulmiksi alkaessani jäsentää aineistoa ja muodostivat lopulta analyysilukujen otsikot.

Aineiston ensimmäiseen lukukertaan meni useita viikkoja. Tänä aikana tein aineiston keskusteluista muistiinpanoja eli pidin lukupäiväkirjaa. Alkuun en ajatellut tehdä merkintöjä tekstiin, mutta puolivälissä ymmärsin, miten suuri luku-urakka on ja aloin tehdä korostuksia aineistoon lukupäiväkirjan ohessa. Lukuprosessin aikana tunsin hukkuvani aineistoon, yritin kuitenkin pitää taustalla mielessäni listaamani kolme näkökulmaa. Aineiston lukemisen jälkeen nimesin ne ytimekkäämmin: ensimmäisenä leikki representaatioita rajaavana (rajaus), toisena leikki representaatiotyökaluilla (käyttö) ja kolmantena leikki representaatioilla (tulkinta). Lukiessa pohdin myös vaihtoehtoisia tapoja hahmottaa keskusteluja, mutta katsoin kolmen aiemmin valitsemani soveltuvan hyvin. Tämän jälkeen värikoodasin lukupäiväkirjastani keskustelut sen mukaan mihin ne painottuivat. Päivityksen tulohuumaan liittyvissä keskusteluissa painottui leikin rajaaminen. Sitä seurasivat aktiivinen työkalujen käyttö ja myöhemmin hieman passiivisempi tulkinta. Toki keskusteluissa on myös päällekkäisyyttä eri näkökulmien suhteen.

Aineistoa lukiessani olin iloisesti yllätynyt siitä mikä määrä pelikertomuksia aineistoon sisältyi. Niiden lukeminen auttoi paremmin ymmärtämään eri pelitapoja. Keskustelijoiden kiistojen lukeminen oli raskasta, mutta kriittiset keskustelunaloitukset saivat enemmän osallistujia kuin pelkästään kiittelevät. Aineiston itseään toistavuus teki lukemisesta haastavaa, mutta toistuvat keskustelut toisaalta korostavat joidenkin aiheiden merkittävyyttä ja toivat analyysille lisäuskottavuutta. Itseään toistavuus on myös merkki saturaatiopisteen saavuttamisesta eli kylläntymisestä, jolloin aineiston voi arvioida olevan määrällisesti riittävä (Tuomi ja Sarajärvi, 99). Toinen vaihtoehto on ajatella toistuvuuden kielivän kulttuurisesta hegemoniasta.

Analyysiprosessin seuraavassa vaiheessa palasin aineiston pariin lukupäiväkirja tukenani etsimään tutkimuskysymyksiin vastaavia viestejä. Kokosin niitä yhteen ja ryhmittelin alakategorioihin sisällön perusteella. Viestien ryhmittelyä ja karsimista jatkui usean kierroksen ajan merkintöjä tehden. Alkuun viestejä lukiessani tunsin harhailevani sivupoluille, ja minun oli vaikea keskittyä rajausnäkökulman kannalta olennaiseen sisältöön. Keskustelut liittyivät monesti reaali maailmaan, eivätkä varsinaisesti representaatioihin pelissä. Siirtyessäni analysoimaan päivityksen käyttöön ja tulkintaan liittyviä viestejä työ eteni juohevammin ja koin saavani vastauksia asettamiini kysymyksiin. Kokonaisuudessaan valitsemistani näkökulmista oli apua valtavan aineiston hahmottamisessa. Aineiston koon huomioiden tiedostan, että olisin voinut keskittyä pelkästään päivityksen käyttöön

liittyviin kysymyksiin, jotka itseäni kiinnostivat eniten. Halusin kuitenkin tarkastella päivitystä kokonaisvaltaisena ilmiönä, johon sen tulohetket osaltaan kuuluvat.

Päätös tutkielmani kielestä oli minulle vaikea. Kielitaidostani huolimatta uskoin kirjallisen ilmaisuni kärsivän, jos kirjoittaisin englanniksi, mutta en myöskään pitänyt ajatuksesta aineistolainauksen suomentamisesta. Lopulta päädyin pienempänä pahana kääntämään lainaukset englannista suomeksi. En ole ammatiltani kielenkääntäjä, mutta pyrin kunnioittamaan viestien alkuperäistä sävyä ja toivon tehneeni kelvollista työtä. Olen merkinnyt kolmella tavumerkillä kohdat, joissa olen lyhentänyt viestiä ja hakasuluilla mikäli olen lisännyt jotain selvyuden vuoksi. Englanninkieliset viestit ovat mukana liitteissä (ks. Liite 1). Viestilainauksissa on mukana kirjoitusajankohta, pelaajan jäsenstatus sekä viestimäärä, mikäli ne ovat olleet saatavilla. Foorumilla pelaaja ansaitsee jäsenen aseman kirjoitettuaan tietyn määrän viestejä ja kerättyään pisteitä tykkäysten muodossa. Uudet jäsenet eivät voi aloittaa keskusteluja, sisällyttää viesteihinsä kuvia tai valita profiilikuvaa ennen jäsenstatuksen saavuttamista. Yhtä lukuun ottamatta kaikki aineiston kirjoittajat olivat saavuttaneet jäsenstatuksen aineistontallennushetkellä.



## 4 Kolme näkökulmaa aineistoon

Analyysiosiossa käyn läpi kolme valitsemaani näkökulmaa aineistoon – rajauksen, käytön ja tulkinnan. *Rajausnäkökulmassa* keskityn sukupuolipäivityksen vastaanottoon ja siihen, miten transrepresentaatiota on rajattu pelin tekijöiden toimesta päivityksen toteutuksessa. Lisäksi pelaajat päättävät läpäisevätkö uudet peliominaisuudet heidän piirtämänsä leikin rajat vai yrittävätkö he pitää ne taikapiirin ulkopuolella. Toisin sanoen transrepresentaation on ensin päästävä mukaan kehittäjien taholta, mutta sen jälkeen vielä kunkin pelaajan mietittävä sen suhde omaan peliinsä. Toinen näkökulma keskittyy päivityksen *käyttötapoihin*. Kaikki päivityksen käyttö ei liity itsessään transrepresentaation vaan käyn läpi eri tapoja, miten pelaajat ovat hyödyntäneet päivitystä. Päivityksen monikäyttöisyys on yksi sen vahvuuksia ja antaa tilaa myös queerille leikille. Kolmas näkökulma pohjautuu *tulkintaan*. Uusien hahmojen tuominen peliin on siminluontityökalujen ohella yksi keino transrepresentaation lisäämiseen. Pelaajat kuitenkin tekevät hahmoista oman tulkintansa ennen kuin päättävät näiden kohtalosta pelissään.

### 4.1 Rajaus – leikin reunaehdot

Representaatioiden laajentaminen vaikuttaa pelimaailman rajoihin ja siihen mikä taikapiirin sisällä on mahdollista. Se pakottaa pelaajat reagoimaan ja asettamaan leikin rajat. Rajoja voidaan joko avartaa tai kaventaa. Huolimatta *The Sims* -pelisarjan LGBTQ-ystävällisestä maineesta peliin lisätty sukupuolipäivitys kohtasi paljon vastustusta. Vastustus osoittaa, etteivät pelaavat välttämättä ole valmiita leikkimään itselleen vierailta representaatioilla. Leikin reunaehdot määrittävät muun muassa sen millainen hahmo saa olla osana leikkiä. Osa pelaajista rajasi päivityksen sisällön heti kiinnostustensa ulkopuolelle, omaan leikkiin ja pelimaailmaan ei oltu valmiita sisällyttämään muita sukupuolia. Mikäli taas päivitys haluttiin ottaa käyttöön, leikin rajat laajenivat ja sukupuolen ilmaisu moninaistui. Ensimmäinen alaluku keskittyy päivityksen ristiriitaiseen vastaanottoon. Toinen alaluku kertoo valinnaisuuden lupauksesta, joka päivityksen tulossa oli avainasemassa sekä kehittäjien että pelaajien kannalta.

#### 4.1.1 Päivityksen vastaanotto

Representaatioiden laajentaminen pelimaailmassa on aiheuttanut paljon keskustelua kuten Condisin (2014) tutkimuksesta käy ilmi. Sukupuolipäivitys sai paljon mediahuomiota ja jakoi mielipiteitä pelaajien parissa. Päivitykseen reagoitiin foorumilla harvinaisen voimakkaasti. Condis (2014, 209)

korostaakin keskustelufoorumien käyttöä vaikuttamisen kanavina. Sukupuolipäivitys ei ilmestynyt neutraaliin tilanteeseen vaan monet keskustelijat foorumilla olivat tyytymättömiä The Sims 4:n kehitykseen ja pitivät peliä puutteellisena edellisiin versioihin verrattuna. Mielipide pelin tilasta oli jo itsessään tulenarka keskustelunaihe ja eri mieltä olevia nimiteltiin joko vihaajiksi tai cheerleadereiksi. Keskusteluissa usein korostettiin, että kritiikkiä esittävät halusivat vain pelin parasta. Erityisesti taaperoikävaiheen puuttuminen vaivasi pelaajia ja nousi tuon tuostakin esiin myös aineiston keskusteluissa. Yleinen keskusteluilmapiiiri vaikutti myös päivityksen vastaanottoon. Tieto päivityksen tulosta sai keskustelufoorumien vilkkaimman alueen etusivun tulvimaan täyteen viestejä, joissa joko kritisoihin tulevaa päivitystä tai kiiteltiin siitä.

Viestit: 34,881 Jäsen

Kesäkuu 2016

Tämä on kertakaikkisen upeaa. 16 vuoden ajan ei-heteroromanttiset nuoret ovat voineet esittää itseään pelissä ilman tuomitusta tulemista. Olemme nähneet tarinoita teineistä, joille peli oli turvallinen paikka tulla sinuiksi sen kanssa, keitä he ovat. Ja nyt ei-cissukupuoliset ihmiset saavat kokea saman! Se on ihmeellinen lahja.

---

1Oivalentava 9Tykkäys 24Upea

Monissa aineiston keskusteluissa kiiteltiin peliyhtiötä sekä päivitystä inklusiivisuudesta ja se koettiin merkittävänä verrattuna transihmisten oikeassa maailmassa kohdattuihin vaikeuksiin. Peli nähtiin turvallisen paikkana oman seksuaalisuuden ja sukupuoli-identiteetin tutkimiselle simien kautta. Myös Ruberg (2018, 545) mainitsee pelien merkityksestä turvallisena queerina tilana sekä pelin tekijöille että pelaajille. Osalle pelaajista sukupuolipäivitys merkitsi sitä, että he saattoivat vihdoinkin luoda peliin itseään muistuttavan simin.

Viestit: 117 Jäsen

Kesäkuu 2016

---

Minulle on sanottu, että minun ei pitäisi olla sallittua mennä ulos julkisesti. Meidät on asetettu kiistelystä kohteeksi ja sen myötä laitettu wc-tiloja partioivien ihmisten tutkaan. Näen ihmisten rutiininomaisesti sanovan netissä, että jos he näkisivät "miehen mekossa" käyttävän samoja wc-tiloja kuin heidän tyttärensä, he tappaisivat meidät.

On rauhoittavaa silloin nähdä, että tällä yhdellä simppelellä pelillä on kehittäjiä, jotka tunnustavat ja arvostavat meitä pelaajina ja että saamme olla osa tarinaa LG ja B väen rinnalla. Rakastan sitä. "Korjasin" tärkeimmän simini sukupuolen jo. Myönnän, olin todella vähättelevä The Sims 4 kohtaan huomioiden sen kuinka riisutulta se tuntuu verrattuna kolmoseen, vaikka se onkin paremmin huollettu ja vähemmän buginen mutta tämä on kohentanut mielipidettäni pelistä. Olette todella näyttäneet minulle, että välitätte.

Nyt jos vain voisitte antaa meille takaisin vuodenajat, lemmikit ja avoimen maailman.

## 2Oivalentava 5Tykkäys 108Upea

Päivityksen tuomaa tunnustusta verrattiin oikean elämän ongelmiin, joita transihmiset joutuvat kohtaamaan. Vaikka jotkut arvelivatkin päivityksen oleva julkisuustempaus, niin sen merkitys transpelaajille oli todellinen. Silti yllä oleva keskustelija on laittanut sukupuolen ”korjaamisen” lainausmerkkeihin. Lainausmerkit voivat viitata keskustelijan suhtautumiseen korjausdiskurssiin tai siihen, ettei pelihahmosta välttämättä tunnu luontevalta puhua samaan tapaan kuin ihmisistä. Yllä oleva viesti on saanut muilta keskustelijoilta 108 ”upeaa”, mikä on huomattava määrä mutta ei täysin poikkeuksellinen. Etenkin viestiketjujen alkupäähän kirjoitetut positiivissävytteiset viestit keräsivät usein paljon reaktioita.

Viestit: 4,898 Jäsen

Kesäkuu 2016

Tämän päivityksen merkitys minulle on hieman erilainen mutta silti minulle tädellinen. Olen cissukupuolinen nainen, joka peri isäni neliömäisen rungon ja raskaat piirteet. Voin nyt tehdä puoleensavetävän simiminän näyttämättä karikatyyriltä käyttämällä maskuliinista runkoa ja pehmentämällä piirteitä ja antamalla vartalolle oikeanlaiset kurvit. En pysty kertomaan kuinka paljon rakastan tätä.

Oivalentava 4Tykkäys 9Upea

Cissukupuolinen naispelaaja kommentoi kuinka uudet saatavilla olevat vartalotyypit auttoivat häntä luomaan enemmän itsensä näköisen simin. Tämä puhuu sekä päivityksen laajemman käytän puolesta, että siitä että aiemmin tarjolla olleet vartalotyypit eivät soveltuneet kaikille. Päivityksen tulon ei siis tarvinnut merkitä vastakkainasettelua trans- ja cissukupuolisten välillä, vaan sen tulosta oli hyötyä monille.

Viestit: 2,430 Jäsen

Kesäkuu 2016

Minun täytyy olla sydämetön hirviö, koska en voisi vähempää välittää päivityksestä suuntaan tai toiseen. Minulla on yksi tai kaksi hahmoa, joita olen ajatellut, mutta sen yli... meh.

Se ei vaikuta minuun tai kehenkään kenet tunnen, joten en välitä.

Oivalentava 2Tykkäys Upea

Keskustelija kokee jopa olevansa sydämetön, ehkä monien muiden viestien tunteikkuuden vuoksi. Välinpitämättömyydestään huolimatta hän on kuitenkin pohtinut jo mahdollista käyttöä päivitykselle. Piittaamattomuus päivityksen suhteen oli melko epätavallista. Pelkkä ilmoitus päivityksen tulosta herätti useimmissa paljon tunteita ja jakoi pelaajat sen vastustajiin ja kannattajiin. Moderoinnista huolimatta foorumi ei valitettavasti pysynyt turvallisena keskustelupaikkana kaikille, vaan

transihmisiä loukkaavia ilmaisuja esiintyi monissa keskusteluissa. Vaikka haitallisia viestejä olikin pyritty poistamaan, niin toisinaan ilmaiset olivat jääneet kummittelemaan lainauksiin.

Viestit: 151 Jäsen

Kesäkuu 2016

Ei, emme tarvitse tätä [automaattisesti sensuroitu emojeilla]. Uusi päivitys on jo sotkenut kaiken. On olemassa vain kaksi sukupuolta ja kaikkea muuta kutsutaan mieleltään sairaaksi. Avaa biologiankirja ja voit oppia jotain.

Ylempi kommentti oli poistettu, mutta näkyi vielä lainauksissa. Viestin kirjoittajaa voisi epäillä trolliksi, koska hänen muutkin kommenttinsa ovat lyhyitä ja provosoivia ja iso osa niistä on poistettu. Foorumilla kuitenkin tämän kaltainen trolloaminen on harvinaista ja on mahdollista, että kyseessä voi olla vain kyseisen henkilön keskustelutyylä. Missään keskustelussa ylempää viestittelijää ei syytetty trolliksi vaan hänet huomioitiin tavallisena keskustelijana. En halunnut sivuuttaa viestiä, koska hänen sanoillaan oli vaikutusta muihin. Se osoittaa samalla moderoinnin heikkouksia kyseisenä ajankohtana.

Viestit: 489 Jäsen

Kesäkuu 2016

Olen vältellyt keskustelufoorumeita tämän viikon päivityksestä lähtien, koska aiempien keskustelujen perusteella tiesin, että negatiivisia kommentteja tulee olemaan paljon, mikä vaikuttaa minuun ei binäärisenä transihmisenä. Mutta halusin kiittää Maxisia pelin avaamisesta entistä vaihtelevammalle sukupuolen ilmaisulle ja identiteeteille. Tämä merkitsee minulle paljon; olin itse asiassa (ilon) kyynelissä kun näin päivityksen.

---

Oivalentava 1Tykkäys 10Upea

Viestejä lukiessa on selvää, että päivitys kosketti monia hyvin henkilökohtaisella tasolla. Päivitys ja siihen liittyvät keskustelut aiheuttivat sekä ilon että surun kyyneliä. Eripurainen keskusteluilmapiiri toisaalta rajasi keskustelijoihin osallistujia ja jopa karkotti ihmisiä pois foorumilta. Vaikka päivitys toi transihmiset osaksi peliä, niin osa koki paremmaksi väistyä syrjään keskusteluista säästääkseen omia voimavarojaan. Tila osallistua yhteisöön kapeni ainakin väliaikaisesti.

Viestit: 1,483 Jäsen

Kesäkuu 2016

---

Kuitenkin ajattelen, että sukupuolivaihtoehtojen sijaan aika olisi voitu hyödyntää paremmin muihin toimintoihin, joita valtaosa simmaajista käyttäisi.

---

1Oivalentava 5Tykkäys 4Upea

Keskustelija viittaa muihin pelaajiin tuttavallisesti simmaajina. Yleinen argumentti päivitystä vastaan oli, että siitä ei uskottu olevan hyötyä valtaosalle pelaajista. Päivityksen ilmaisuudesta huolimatta osa

pelaajista koki, että kehittäjien aikaa ja resursseja oli käytetty väärin. Vaikka päivitys liitettiin vahvasti sukupuolivähemmistöihin, niin ei pidä ajatella sisällön tulevan pelkästään vähemmistön käyttöön pelissä, jossa pelaajilla on vapaus leikitellä eri rooleilla ja luoda monenlaisia hahmoja. Monissa viesteissä tuli silti ilmi vahva vastakkainasettelu transoikeuksien puolustajien ja konservatiivisempien pelaajien välillä. Vastakkainasettelut kielivät siitä, että valinta parantaa sukupuolten representaatiota sai osan pelaajista kokemaan olonsa sivuutetuiksi pääasiallisena kohderyhmänä (Condis 2014, 209).

Viestit: 270 Jäsen

Elokuu 2016

Peli on aina ollut "tasa-arvoinen" minun silmissäni päivästä yksi lähtien siinä mielessä, että voit muokata peliä oman makusi ja elämäntyylini mukaan ilman, että kehittäjät kertovat miten sinun tulisi pelata. (IRL ei ole olemassa sellaista asiaa kuin tasa-arvo ja ei ikinä voi IMO). Tästä huolimatta se on minun mielestäni muuttumassa enenevässä määrin epätasa-arvoiseksi siinä mielessä, että päivitys enemmän tai vähemmän syrjii niitä, joilla on konservatiivisia käsityksiä siitä mitä mieheys ja naiseus ovat. Monet kristityt, muslimit ja ihmiset muista uskonnoista eivät välttämättä ole iloisia saadessaan pelin mukana samaa sukupuolta olevan parin loukkaamaan heitä. Kaikin mokomin, luo itsesi peliin, jos se on se mitä haluat tehdä mutta se ei ole reilua niitä kohtaan, jotka eivät ole samaa mieltä. Jos pelissä tulee olemaan homoja ja transsukupuolisia hahmoja, niin EAn täytyy ottaa huomioon myös ne, jotka haluavat peliin työuria kuten pappi, kirkkoherra tai rabbi.

2Oivalentava 2Tykkäys Upea

Griebel (2006) kirjoitti pelaajien arvojen ja asenteiden siirtyvän peliin. Tämän voi olettaa näkyvän myös siinä millaisen pelin pelaajat halusivat ja miten he suhtautuivat päivitykseen. Sukupuolipäivitys nähtiin monesti loukkaavana konservatiivisia arvoja kannattavia kohtaan ja päivityksen vastustajat kokivat myös tullessa sensuroituiksi, koska joitakin keskusteluja suljettiin. Keskusteluissa esiintyikin kritiikkiä sitä kohtaan mistä foorumilla saa puhua. Osa mielsi transasiat aroiksi ja kiistanalalaisiksi uskonnon tapaan, mutta silti niistä sai puhua ja ne jopa lisättiin peliin. Muut keskustelijat vetosivat foorumisääntöihin, joissa uskonnosta ja politiikasta puhuminen yksiselitteisesti kielletään. Condis (2014, 207) myös huomauttaa miten transkysymyksiä politisoimalla ne pyritään rajaamaan leikin ulkopuolelle, pelimaailmaan kuulumattomiksi. Viimekädessä peliyhtiö päättää mistä foorumilla saa puhua ja mistä ei, samoin kuin siitä mitä ominaisuuksia peliin lisätään.

1,648 SimGuru (eläkkeellä)

Kesäkuu 2016

Tämä keskustelu on suljettu.

Päivityksen sisältö on valinnaista, sinua ei pakoteta käyttämään sisältöä, ja varmistimme monin tavoin, että pelaajilla on täysi kontrolli siitä mitä he näkevät ja eivät näe pelissään.

Me EA:lla ja Maxisilla annamme tukemme inkluusiolle ja LGBTQ:lle ja en enää suvaitse tämän kaltaisia ketjuja. Olemme elämsimulaatiopeli ja aina olleet luomassa turvallisia paikkoja ihmisille heidän tarinoidensa kertomiseen. Tämän kaltaiset ketjut ovat sitä vastaan mitä yhteisömme merkitsee: inkluusiota.

---

Global Community Manager for Maxis / The Sims  
Oivaltava Tykkäys 82Upea

Päivityksen vastaanottoa käsittelevän luvun viimeisenä lainauksena on virallinen kommentti yhteisömanagerilta. Vaikka päivityksen vastustajat olivat keskusteluissa äänekkäitä, niin tykkäysten perusteella positiiviset viestit saivat enemmän kannatusta. Yllä oleva viesti on saanut 82 ”upeaa” huolimatta siitä, että se on pitkän keskustelun viimeinen viesti. Viestissä mainitusta päivityksen valinnaisuudesta tuli asia, jota foorumilla toisteltiin tämän tästä ja seuraava luku keskittyikin valinnaisuuden tarkasteluun ja siitä käytyihin keskusteluihin.

#### **4.1.2 Lupaus valinnaisuudesta**

Pelaajien suhde peliinsä on monesti hyvin henkilökohtainen. Omaa pelimaailmaa perheineen, taloineen ja ihmissuhteineen saatetaan rakentaa vuosia. Muutokset pelin toiminnassa herättävät huolta, koska oma peli ei välttämättä enää toimikaan odotetulla tavalla. Päivitys toteutettiin siten, että pelaajilla säilyi kontrolli omassa pelissään ja tätä painotettiin päivitykseen liittyvissä julkaisuissa. Käyttäkseen sukupuoliasetuksia on pelaajan siminluontitilassa klikattava kolmea pistettä, joiden takaa avautuvat valikot simien asetusten muuttamiseen. Päivitys on valinnainen siinä mielessä, että sen sisältöä ei ole pakko käyttää ja pelaaja voi hallita miten sukupuoli näkyy pelissä.

Toimitusjohtaja Lyndsay Pearson twiittasi päivityksen tulopäivänä, ettei peli automaattisesti luo yhtään NPC-hahmoa uutta toimintoa käyttämällä. Twiitti oli pelaajille tärkeä ja sitä oli lainattu foorumilla useassa keskustelussa. NPC (non-player character) tarkoittaa ei-pelattua hahmoa. Lupaus on merkittävä, koska monille pelin automaattinen toiminta oli päähuolenaihe ja NPC-simien ei tavallisesti haluttu käyttävän uutta päivitystä. Twiitti ei kuitenkaan tavoittanut kaikkia ja kun tietoa päivityksestä tuli paloittain eivät keskustelijat välttämättä olleet perehtyneet kaikkiin lähteisiin. Päivityksen toiminnasta olikin alkuun paljon epäselvyyttä mikä lisäsi kuohuntaa keskusteluforumilla.

Viestit: 212 Jäsen

Kesäkuu 2016

ISOOOOOSTI peukut alas tälle "sukupuoliolo" muutokselle, mikäli sitä ei voi kontrolloida. Tai he eivät vähintään rajoita äärimmäisyyksiä. En tahdo olla nauttimassa Ulos Syömään -lisäosasta kun yllättäen viereinen pöytä täytyy miehestä korkeissa koroissa ja parrakkaasta naisesta puvussa. Anteeksi, ei vain ole miten pelaan. Joten jos se on satunnaista kautta koko linjan niin tämä voi todella pilata pelin minulta...

1Oivalentava 17Tykkäys 2Upea

Ulos Syömään on ravintolalisäosa, joka oli tulossa myyntiin pian päivityksen jälkeen. Kommentti ihmisten haluttomuudesta nähdä miehiä koroissa ja mekoissa tai parrakkaita naisia oli todella yleinen ja keskustelujen sävy transfobinen. Tavallisin pelko oli, että NPC-simit alkaisivat esiintyä pelissä toiselle<sup>1</sup> sukupuolelle luokitelluissa vaatteissa. Monesti tämän katsottiin voivan pilata koko pelin.

Viestit: 476 Jäsen

Kesäkuu 2016

---

Olen yrittänyt pitää mielen avoimena ja olen katsonut useiden tubettajien kanavia nähdäkseni, mikäli todella tämä "vaihtoehto" ei vaikuta NPC-simeihin, ja tähän mennessä, kukaan ei ole postannut mitään pelimateriaalia, ainoastaan "vauhkoilua uusista sukupuolivaihtoehtoista". Koska kukaan ei näytä todellista pelimateriaalia, en halua päivittää ja löytää koko tallennustani muuttuneena perinteisistä perheistä uuden tyyppiseksi perheiksi.

Oivalentava 1Tykkäys Upea

Yllä oleva pelaaja oli etsinyt tietoa päivityksestä löytämättä sitä. Hän ei luottanut lupaukseen siitä, ettei NPC-simeille tapahtuisi mitään vaan halusi nähdä tilanteen omin silmin ennen pelinsä päivittämistä. Vastauksena viestiin muut pelaajat vakuuttivat päivityksen olevan valinnainen. Päivityksen vastustus johtui osittain tiedonpuutteesta, mutta myös siitä, ettei uskottu valinnaisuuden lupauksen pitävän. Yleisesti kehittäjien kykyyn toteuttaa päivitys ei luotettu, vaan ajateltiin viimeistään bugien tekemän päivityksen sisällön näkyväksi niillekin, jotka eivät sitä halunneet käyttää. Toisinaan myös päivityksen valinnaisuus kyseenalaistettiin:

Viestit: 24 Uusi Jäsen

Kesäkuu 2016

Tämä päivitys EI ole valinnainen, jos et päivitä sitä ET voi pelata peliä, mielestäni on EPÄREILUA pakottaa jokainen, joka pelaa tätä peliä väkisin pelaamaan jotain mitä he eivät tahdo. Olen käyttänyt KASOITTAIN rahaa tähän peliin ja uskoakseni pitäisi olla keino säätää pois päältä tämä uusi sukupuolihomma, jos et halua sitä peliisi. Kaikille ei ole ok, jos mies on mekossa ja en usko, että meitä tulisi PAKOTTAA pelaamaan siten.

---

<sup>1</sup> Pelaajat puhuivat useimmiten vastakkaisesta sukupuolesta, mutten halunnut vahvistaa stereotypiaa sukupuolista toisilleen vastakkaisina. Valitsin termin toinen sukupuoli toisien sukupuolten sijaan sillä Consalvon (2003) tavoin halusin kiinnittää huomiota siihen, miten sukupuoli on pelissä ohjelmoitu. Sukupuoli määritellään pelin koodissa, päivityksestä huolimatta, edelleen binäärisesti. Määrittely ei välttämättä vastaa sitä, miten pelaaja näkee siminsä, mutta vaikuttaa siihen miten pelinsisäisistä kategorioista puhutaan.

On olemassa modeja tätä tiettyä tarkoitusta varten, ja jos se on tapa, miten joku haluaa peliään pelata niin onnea heille. Mutta tämä on MINUN Pelini ja en halua pelata tällä tavoin. Minä EN ole haukkumassa LGBT yhteisöä, mutta tämä menee liian pitkälle.

---

Oivaltava Tykkäys 4Upea

Yllä olevat argumentit olivat keskusteluissa yleisiä. Päivityksen valinnaisuus asetettiin kyseenalaiseksi, koska päivitys oli kuitenkin pakko ladata jossain vaiheessa pelin toimivuuden kannalta. Lisäksi päivityksen syytettiin vievän tilaa kiintolevyllä minkä vuoksi koko lataamisen olisi toivottu olevan valinnaista. Tähän mennessä tosin mikään päivitys ei ole ollut valinnainen, eivätkä pelaajat normaalisti voineet valikoida päivitettävää sisältöä peleihinsä.

Tavallista oli myös toivoa, että päivityksen sisältö olisi jätetty modaaalien hoidettavaksi, eikä sitä olisi lisätty viralliseen peliin lainkaan. Tätä kautta se olisi ollut vain halukkaiden ladattavissa. Peliin oli jo ennen päivitystä olemassa käyttäjien tekemää sisältöä, jossa vaatteita oli muokattu sopimaan toiselle sukupuolelle. Ei kuitenkaan mitään päivityksen mittakaavassa. Osa pelaajista ei pitänyt sukupuolipäivityksen sisältöä ei tarpeeksi tärkeänä, jotta kehittäjien olisi pitänyt käyttää aikaansa siihen, kun taas jotkut toivoivat ominaisuuden olevan vielä pidemmälle kehitelty.

Viestit: 1,461 Jäsen

Heinäkuu 2016

Joten uusi sukupuolihomma ei tapahdu jollet erityisesti sisään rakenna sitä? Edes pelattavilla lapsilla, jotka ikääntyvät? Näin olen joka tapauksessa huomannut. Se on tavallaan sääli...Olen pelannut monen sukupolven perhettä jo jonkin aikaa ja en ole rakentanut uutta simiä IKUISUUKSIIN ja olisi mukavaa, jos kaikki pikku lapsoseni voisivat ikääntyä teineiksi ja saada satunnaisen sukupuoli-identiteetin... tarkoitan, että voinhan tehdä sen siminluontitilassa, mennä täyden muokkauksen tilaan, heittää kolikkoa muutaman kerran, mutta... Tavallaan toivon, että voisimme valita sen vaihtoehdon. Kuten, klikkaa tästä täydelle sukupuolisatunnaisuudelle simeissä, jotka ikääntyvät lapsesta teineiksi!

---

Oivaltava Tykkäys Upea

Yllä oleva keskustelija toivoo, että satunnaiset sukupuoli-identiteetit olisivat osa simien kasvamista teini-ikään. Valinnaisuutta voitiin siis toisaalta kritisoida siitä, että se jätti liikaa pelaajan kontrolloitavaksi. Tämä oli kuitenkin harvinaista. Yritys toteuttaa päivitys kaikkia miellyttävällä tavalla vaati joitain kompromisseja. Merkittävin rajausta oli, että päivitys ei näy pelissä ilman pelaajan puuttumista asioihin. Peli on siis edelleen binäärinen ja simit cissukupuolisia, ellei pelaaja näe erikseen vaivaa tilanteen muuttamiseksi. Vahvan normin tavoin peli asettaa toimintamallin, muttei ole enää sulkeutunut systeemi (Rossi 2015, 18). Yleisesti ottaen sekä päivityksen tukijat että sen



kritisoijat pitivät valinnaisuutta niin tärkeänä asiana, että ehdotuksia sen vähentämiseksi tai normin muuttamiseksi ei kannatettu.

Viestit: 33,020 Jäsen

Kesäkuu 2016

[Kiitos] kun teitte sukupuolineutraaleista muutoksista ja sukupuolen muuttamisesta kaikesta valinnaista. Arvostan sitä, että olette hienovaraisia pelaajille. Ja olen kiitollinen, että ymmärrätte nämä hienovaraisuudet. Päivityksen merkintöjä silmäillessäni haluaisin sanoa, että en ole tyytymätön käsittelyynne, miten pelaajat voivat käyttää tai olla käyttämättä näitä valintoja. Kiitos.

3Oivalentava 2Tykkäys 33Upea

Pelaaja oli muissa kommentissaan ollut epäileväinen päivityksestä, mutta luettuaan siitä lisää hän kiitteli sen hienovaraisuudesta. Keskusteluista päätellen hienovaraisuus oli tarpeen, mutta se herättää kysymyksiä siitä voiko queer päästä peliin vai piilotettuna. Myös Shaw (2009, 232) pohti LGBTQ-sisällön asemaa marginaalissa tai osana heteromediaa. Asetusten taakse piiloutumisesta huolimatta trans ja queer kuitenkin tuotiin osaksi virallista peliä. Vaikka nostin tässä alaluvussa esille paljon kritiikkiä, niin kokonaisuudessaan päivitys sai paljon kiitosta toteutuksestaan sekä niiltä, jotka pitivät sisällöstä sekä niiltä, jotka eivät pitäneet. Päivitystä kiiteltiin paitsi valinnaisuudesta, niin etenkin sen tuomista mahdollisuuksista. Näihin mahdollisuuksiin paneudun lähemmin seuraavassa, päivityksen käyttöön keskittyvässä luvussa.

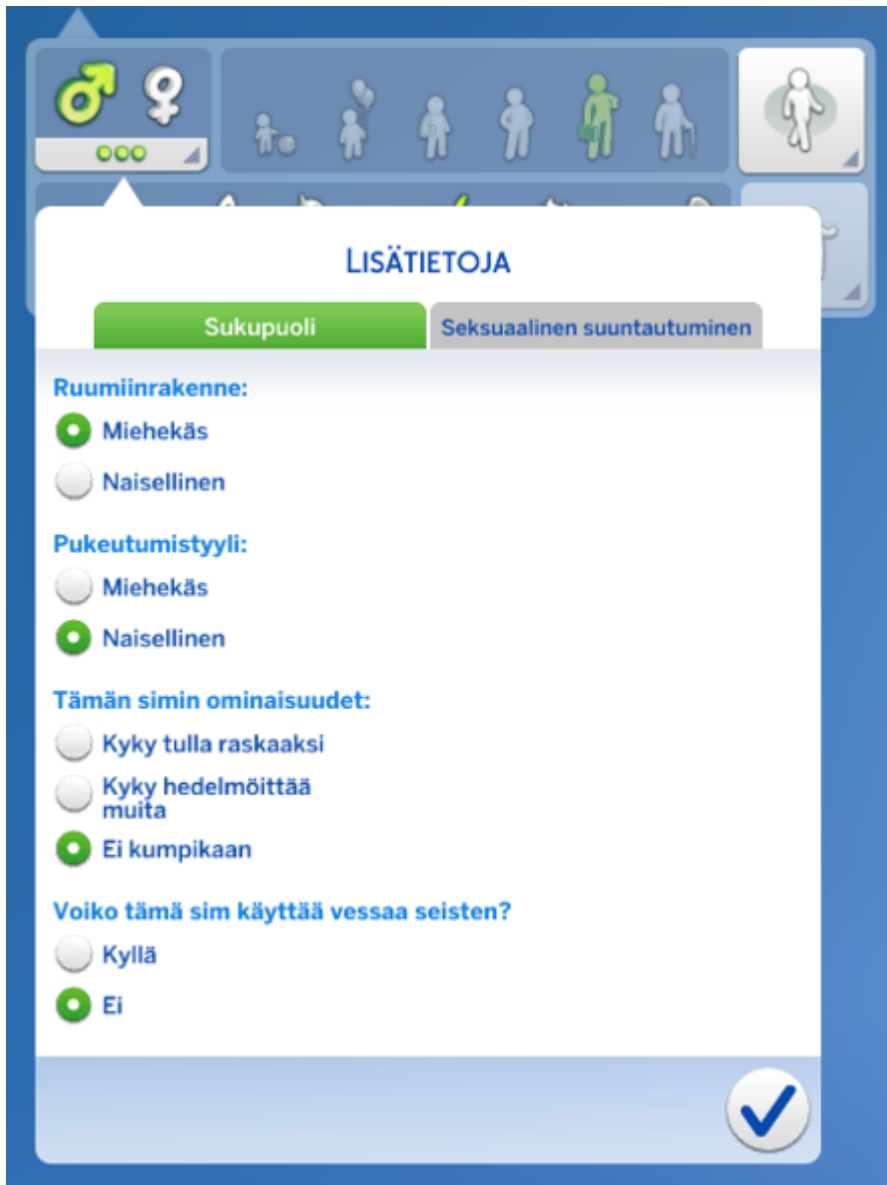
## 4.2 Käyttö – leikkiä representaatiotyökaluilla

Sukupuolipäivitys toi mukanaan uudenlaisia työkaluja siminluontiin. The Sims 4:n luonne hiekkalaatikkopelinä tulee erityisesti näkyviin siinä, miten representaatiotyökalut oli toteutettu. Ne oli koottu monesta pienestä osasesta, joilla pelaaja sai leikkiä kuten parhaaksi katsoi. Tämä mahdollisti monipuolisen representaation, mutta myös luovuuden. Käytännössä päivityksessä oli kyse pienestä lisävalikosta siminluontiin sekä erillisestä mahdollisuudesta suodattaa simin muotivalintoja eli siminluonnissa näkyviä miehekkäitä ja naisellisia vaatteita.

Päivityksen tulohetken verrattuna myöhempi keskustelu vaikutti rauhallisemmalta. Tiukentuneesta moderoinnista kielii esimerkiksi se, että loukkaavia viestejä poistettaessa poistetaan myös viestit, joissa kyseistä loukkausta on lainattu. Täten ne eivät enää jää kummittelemaan lainauksiin ja ne myös puuttuvat tämän tutkielman aineistosta. Moderointimuutosten ohella myös ajan kulumisen saattoi rauhoittaa keskustelua.

Päivityksen tullessa se liitettiin vahvasti etenkin transsukupuolisten representaatioon ja sukupuolen esitystapojen laajenemiseen. Pelaajat hyödynsivätkin päivitystä monipuolistaakseen sukupuolten kirjoa, mutta päivitystä käytettiin myös muiden päämäärien saavuttamiseksi. Näistä suurimmiksi nousivat mahdollisuus käyttää toiselle sukupuolelle luokiteltuja vaatteita sekä raskaaksi tulo sukupuolesta riippumatta. Tarkastelen seuraavaksi ensin pelaajien tapoja luoda aiempaa queerimpia simejä minkä jälkeen käyn läpi muotivalinnan ja lisääntymisvalikon käyttöä. Lopuksi kiinnitän huomion päivityksen aiheuttamiin ongelmiin ja puutteisiin.

#### 4.2.1 Queerimpia simejä



Kuva 2. Valikko sukupuolen muokkaamiseen aukeaa kolmen pisteen kohdalta klikkaamalla. Sukupuolivalikon rinnalla näkyvä seksuaalinen suuntautuminen lisättiin heinäkuussa 2022 ja ei ole osa tutkimusaineistoa.

Päivitys nosti uudet vaihtoehdot keskiöön innostaen pelaajia luomaan simejä ja leikkimään sukupuolella. Queerimpia simejä luodakseen pelaajat yhdistelivät sekä vasta avattuja uusia vaihtoehtoja kuten vartalotyyppejä, pukeutumistyyliä, puheääniä ja lisääntymisvaihtoehtoja että jo pelissä aiemmin olleita kävelytyylejä. Kuitenkin esimerkiksi parrakkaan naisen luomiseen vaadittiin edelleen kolmannen osapuolen tekemiä modeja ja tämä aiheutti turhautumista. Uusien

ominaisuuksien saatettiin nähdä olevan olemassa pääasiassa tarinankerronnan tueksi, eikä simin sukupuoli-identiteetin vahvistaminen aina ollut olennaista. Eri vartalotyyppejä käytettiinkin luovasti halutun ulkonäön saavuttamiseksi.

Eräs keskusteluissa ilmennyt tapa käyttää päivitystä oli antaa teinipojille naissimin vartalotyyppi korostamaan tämän nuoruutta. The Sims 4-pelissä teinit ovat aikuisen mittaisia ja toisinaan hyvin lihaksikkaita. Naissimin vartalotyyppi antaa androgyynin ulkonäön, jonka halutessaan voi simin kasvaessa päivittää takaisin miehekkääseen vartalotyyppiin. Tässä voisi olla kyse Rubergin (2018, 552–553) kuvaamasta queerista leikistä, jossa vartalotyyppien sukupuolitettua luokittelua käytetään toisin kuin kehittäjät ovat tarkoittaneet. Välttämättä kyse ei ole silti queerista hahmosta vaan siitä, että pelin tarjoamien miesvartaloiden ei katsota soveltuvan nuorelle simille. Muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta päivityksen käyttöön liittyvät keskustelut eivät olleet queeria juhlaa, jossa sukupuoli kuviteltiin uudelleen, vaan niissä painottuivat reaali maailmaa vastaavat sukupuoli-identiteetit ja niiden merkitys pelaajille.

Viestit: 1,468 Jäsen

Marraskuu 2018

Olen genderfluidi, joten olen laittanut simini kuvastamaan mihin tahansa sukupuoleen identifioidun sillä hetkellä, mikä on rehellisesti sanoen mahtavaa. Yritin tehdä sitä kerran ennen kuin sukupuolivaihtoehdot lisättiin peliin ja oli turhauttavaa, kuinka vaikeaa oli tehdä sim, joka todella näytti minulta, mutta pukeutui maskuliinisesti, joten olen ikuisesti kiitollinen, että Sims 4 kehittäjät tekivät nämä vaihtoehdot.

Oivaltava 3Tykkäys 10Upea

Osa keskustelijoista vaikutti miettineen simiensä sukupuoli-identiteettejä hyvinkin syvällisesti. Eräs pelaaja kertoo pelistään löytyvän genderfluideja, demigirlejä, genderqueereja, nonbinaryja, queereja sekä demiboy'n ja agenderin väille identifioituvia simejä. Pelaajat muun muassa pohtivat simiensä käyttämiä pronomineja, vaikka tässä vaiheessa niiden lisääminen peliin ei ollut vielä mahdollista. Hahmon luomisprosessi ulottui siis syvemmälle kuin vain pelin tarjoamiin vaihtoehtoihin ja siihen ammennettiin aineksia oikeasta elämästä. Eniten pelaajat vaikuttivat arvostavan sitä, että saattoivat luoda peliin itseään muistuttavan simin.

Viestit: 1,200 Jäsen

Toukokuu 2020

Minulla on yksi sim, jonka kuvittelen olevan ei-binäärinen, agender jos tarkoita ollaan ja minä tavallaan muovasin hänet itseni mukaan, mutta vain tiettyyn pisteeseen asti (itse asiassa näytän täysin erilaiselta, mutta mitä tulee sukupuoli-identiteettiin, niin olemme käytännössä identtiset). Hän käyttää myös samoja pronomineja kuin minä, joko [englannin] she/her tai [englannin] they/them.

---

## Oivaltava 1Tykkäys Upea

Keskusteluissa käytettiin termiä ristiinpukeutuminen (cross-dressing), jolla ei viittaa sukupuoli-identiteettiin vaan toiseen sukupuoleen liitettyjen vaatteiden käyttöön yleisesti. En tiedä juontuiko termin yleinen käyttö osittain pelin vahvasta binäärisestä kehyksestä, jossa on selkeästi olemassa kaksi kategoriaa vaatteille. Suomenkielisessä kontekstissa harvemmin puhutaan ristiinpukeutumisesta. Eräs pelaaja kertoi simiminänsä näyttävän hyvältä smokissa ja olevansa ristiinpukeutuminen ja dragin fani. Drag oli yksi suosituista tavoista käyttää päivitystä ja inspiraationa toimivat muun muassa drag-kisat. Ristiinpukeutuminen saatettiin nähdä voimaannuttavana, mutta sillä oli myös viihdearvoa. Simien normin mukaisista asetuksista poikkeavat muotimieltymykset saatettiin nähdä huvittavina ja niitä käytettiin joskus stereotyyppiseen tapaan omaksi viihdytykseksi.

Viestit: 1,866 Jäsen

Elokuu 2016

Vaikka en käytäkään sitä paljon, niin olen iloinen, että meillä on se. Arvostan aina lisävaihtoehtoja.

Ainoa asia minkä tein oli laittaa Günther Goottilan formaaliksi asuksi pieni musta mekko. Joka tapauksessa hän pitää sitä kaiken aikaa! Milloin ikinä näenkin hänet, hän on mekossaan. Se saa minut nauramaan, sillä kaikki muut simit pitävät heidän arkiasujansa. Mutta ei Günther. Aina se mekko! Nyt kun ajattelen sitä, niin ehkä minun pitäisi antaa hänelle enemmän naistenvaatteita.

Oivaltava 4Tykkäys Upea

Sukupuolen representaatioiden monipuolistaminen voi herättää huolta siitä, että pelaajat käyttäisivät ominaisuuksia väärin tai epäkunnioittavasti. Toisaalta luovuuteen perustuvassa hiekkalaatikopelissä keskiössä on pelaajan kekseliäisyys ja pelaamiseen aktiviteettina liitetään usein myös hauskuus. Arjoranta (2013, 104) tuo esiin leikin roolin kulttuurin peilinä. Myös representaatiot peilaavat kulttuuria, mutta niihin liittyy aina poliittisuus (Rossi 2015, 72). Päivityksen käytössä tasapainotellaan siis jossain hauskuuden ja poliittisuuden välimaastossa.

Keskusteluissa päivityksen katsottiin kuuluvan kaikille, eikä esiin tulleita käyttötapoja tuomittu. Pohdintoja käytiin silti siitä, millainen transrepresentaatio on soveliasta. Eräs pelaaja piti julmana sitä, että transsukupuolisen simin loisi eri vartaloon kuin missä tämä toivoisi olevansa. Tästä oltiin kuitenkin myös eri mieltä ja tuotiin esille se, etteivät kaikki transyhteisön jäsenet koe narratiivia väärään kehoon syntymisestä omakseen. On kiinnostavaa, miten pelaajat itse kokivat olevansa vastuussa representaatiosta. Vaikka omassa pelissä kukin saikin tehdä mitä mieli, niin julkaistessaan kuvia tai videoita pelistään pelaaja päätyi representaatioiden tuottajaksi. Nardone (2017, 46–47) viittaa pelikokemusten jakamiseen itsessään eettisenä toimena. Yksityisen leikin muuttumisessa

julkiseksi oli varjopuolensa. Jotkut pelaajat pelkäsivätkin sanovansa jotain väärin tai tulevansa tuomituiksi päivityksen vääränlaisesta käytöstä. Transrepresentaatioilla leikkimisen katsottiinkin edellyttävän ainakin jonkinlaista korrektiutta.

Viestit: 1,354 Jäsen

Elokuu 2016

En ole juuri käyttänyt sitä, paitsi siminluontivaihtoehtoja, mutta haluaisin pelata transsukupuolisella simillä jonain päivänä. Haluan vain tehdä hieman tutkimusta ensin ja varmistaa etten tee tai sano jotain mikä voitaisiin tulkita loukkaavaksi 😊

Oivaltava 2Tykkäys Upea

Kaikesta huolimatta transsimien tekeminen oli suosittua. Eräs pelaaja kertoi, ettei ole itse luonut transsukupuolisia simejä, mutta on ladannut joitain galleriasta. Pelaajat löysivät inspiraatiota muiden luomista simeistä ja ottivat mallia muun muassa dokumenteista. Tätä kautta kulttuurin transrepresentaatioita toisinnettiin leikissä. Omia kokemuksia peilattiin peliin, mutta leikin kautta myös cissukupuolinen pelaaja saattoi asettaa itsensä transihmisen asemaan. Osa halusi pelata läpi siirtymäprosessin, kun taas osa mieluummin ajatteli sen osaksi hahmon taustatarinaa. Ruberg (2018, 552–553) mainitseekin queeriuden leikkimisen yhdeksi tavaksi ajatella queeria leikkiä. Pelissä transsukupuoliset simit saivat elää omaa elämäänsä ja tavoitella unelmiaan.

Viestit: 19 Jäsen

Marraskuu 2018

Minulla on, itse asiassa! Uskoakseni suosikkini on Latisha Rube. Hän on transsukupuolinen nainen, joka aloitti ilman perhettä ja täysin rahattomana, pummaili, kunnes alkoi maalata... Nykyään hän asuu hienossa asunnossa San Myshunon Taidealueella, jonka hän jakaa parhaan ystävänsä Candy Karhun kanssa. Hän on tuottelias taitelija, jolla on oma taidegalleria ja on hyvin tunnettu ja monien simien rakastama. En malta odottaa Kohti kuulumisuutta -lisäosan julkaisua, hänestä tulee todellinen tähti! 😊

Oivaltava 2Tykkäys 1Upea

Pelaajilla oli erilaisia tapoja integroida päivityksen ominaisuudet omaan peliinsä. Jotkut loivat useita transsimejä monimuotoistaakseen peliään. Eräällä keskustelijalla oli tapana heittää arpakuutiota päättääkseen simiensä sukupuolesta ja seksuaalisesta suuntautumisesta. Toinen pelasi kuten yleensä, mutta piti mielensä avoimena simiensä sukupuoli-identiteettien suhteen. Aiemmin binäärisiin asetelmiin lukkiutunut peli antoi nyt tilaa pelaajien mielikuvitukselle ja sille, että simien sukupuolia ajateltiin monimuotoisemmin. Pelkkä vaihtoehtojen olemassaolo muutti suhtautumista sukupuoleen.

Viestit: 34,881 Jäsen

Elokuu 2016

---

Olen myös huomannut, että tavallisessa pelissä minulla on toisinaan hetkiä simin ikääntyessä tai tullessa vastaan maailmassa, kun sanon itselleni – oi! tämä sim on itse asiassa transsukupuolinen tai agender.

---

Oivalentava 6Tykkäys 3Upea

Foorumilla keskustelijoilla on halutessaan mahdollisuus liittää aloitusviestiin kysely. Ominaisuus ei ollut käytössä vielä päivityksen tulon aikoihin. Koska aiemmissa keskusteluissa arveltiin sukupuolipäivityksen tulevan vain pienen vähemmistön käyttöön, niin oli kiinnostavaa löytää keskusteluforumilta ketju, jossa kysyttiin pelaajilta päivityksen käytöstä. Aineistoon kuului muutamia päivityksen käyttöön liittyviä kyselyitä, mutta tässä vastausvaihtoehdot ja raja-  
aus olivat selkeimmät. Vastaajia on melko hyvä määrä muihin saman tyyliin kyselyihin nähden. Kysely on postitettu General Discussion -keskustelualueelle, joka on foorumin vilkkain. Kyselyyn on vastannut 215 pelaajaa ja sen mukaan 67,9 % vastaajista on käyttänyt sukupuolivalikkoa ainakin jonkin verran.

Viestit: 12,041 Jäsen

Lokakuu 2021

Hei, 5 vuotta myöhemmin, käyttääkö kukaan tätä ominaisuutta?

Käytätkö sukupuolivaihtoehtoja? (215 ääntä)

Kyllä 38 % (82 ääntä)

Ei 32 % (69 ääntä)

Harvoin 29 % (64 ääntä)

2Oivalentava 1Tykkäys 1Upea

Keskustelussa oli jonkin verran epäselvyyttä siitä, tarkoitettiinko erillisen sukupuolivalikon käyttöä vai pelkkää muotivalinnan suodattamista. Kyselyn aloittaja tarkensi myöhemmin tarkoitaneensa nimenomaan sukupuolivalikon asetuksia, mutta vastauksia saattaa olla kummastakin käyttötavasta. Muotivalinnan suodattaminen itsessään oli suosittua, joten kyselyn tulosten ei voi myöskään olettaa kuvaavan koko päivityksen käyttöä. Silti voi todeta sukupuolen representaation moninaistamiseen tähtäävän päivityksen päätyneen laajalti käyttöön.

#### 4.2.2 Muotivalinta istuvuuden mukaan

Tässä alaluvussa käsittelen väliaikaista muotivalintaa, joka sallii siminluonnissa yhdistämisen vapaasti kummastakin sukupuolikategoriasta ja on ehkä helpoimmin lähestyttävä tapa käyttää päivitystä. Muotivalinnan alle lukeutuvat kaikki miehekkäiksi tai naisellisiksi merkityt vaatteet, asusteet ja hiukset, jotka aiemmin olivat lukittuina binääriseen järjestelmään. Pysyvästi miehekkään tai naisellisen pukeutumistyylin voi valita erikseen sukupuolivalikosta. Sen ohella kuitenkin vaatteita valitessa on käytössä väliaikainen muotivalintasuodatin. Sitä säätääkseen ei tarvitse mennä

sukupuolivalikkoon, vaan suodatinta säädetään suoraan pukeutumisvalikosta. Muotivalinta on käytössä vain kyseisen käyttökerran ajan eikä muuta esimerkiksi sitä millaisiin tilannesidonnaisiin asuihin peli simin pukee. Helpoin tapa muokata suodatinta on ruksia se pois käytöstä, jolloin kaikki vaihtoehdot tulevat kerralla näkyviin. Suodattimen muokkaaminen purkaa sen, miten sukupuoli on pelissä rakennettu ja millaiset vaatteet tai asusteet kuuluvat yksinomaan millekin sukupuolelle. Butleria (1993, 42) lainaten se tarjoaa pelaajille keinoja käyttää sukupuolta dekonstruoinnin välineenä ja kyseenalaistaa pelinsisäisiä normeja.

Muotivalinnan säätäminen ei yleensä ollut sidoksissa simin sukupuoleen tai seksuaalisuuteen, mutta toisinaan esimerkiksi ei-binäärinen simi saattoi valita runkoaan vastaamattoman vaatetyylin tai lesbo pukeutua miestenpukuun, jolloin asuvalintaa käytettiin tukemaan simille haluttua identiteettiä. Miehet mekoissa jakoivat jälleen mielipiteitä. Osa halusi nähdä heitä pelissään ja osa taas ei. Silti miehekkäitä ja naisellisia vaatteita käytettiin hyvin joustavasti eri simeillä. Aikuisilla naisissimeillä löysät miestenpaidat olivat suosittuja yöasuina, miesten villapaidat päivittäisessä käytössä ja miesten takit talviasuissa. Miehillä käytettiin monesti ihonmyötäisiä naisten farkkuja ja joskus meikkejä. Näiden suosio kertoo osaltaan niiden puutteesta sukupuolten omissa kategorioissa.

Eräs pelaaja mainitsi suurimpana huolenaiheenaan olevan huonon istuvuuden, ei sen, että vaate päätyisi ”väärälle” sukupuolelle. Vaatteiden istuvuus olikin yksi merkittävimmistä valintaperusteista. Lasten ja taaperoiden vartalot olivat pelissä samanlaiset sukupuolesta riippumatta, joten pelaajan ei tarvitse olla huolissaan vaatteiden istuvuudesta. Yleinen tapa käyttää päivitystä olikin lasten ja taaperoiden asujen vapaa valikointi sukupuolesta riippumatta. Kuitenkin myös aikuisille simeille löytyi paremmin istuvia vaatekappaleita, jos jaksoi nähdä vaivaa niiden löytämiseksi.

Viestit: 18 Jäsen  
Lokakuu 2019

---

En juurikaan välitä vaatteiden oudosta fysiikasta ja rakastan laittaa miessimin feminiinisiin vaatteisiin. He näyttävät ehdottomasti viehättävämmiltä niissä- joskin laitan myös naissimejä miestenvaatteisiin, riippuen heidän kokonaisvaltaisesta tyylistään. Erityisesti kylmän sään vaatteista sukupuolitagit otetaan POIS – kummallakaan ei ole tarpeeksi itsessään!

---

Oivaltava 1Tykkäys 1Upea

Yksittäisiä mainintoja käyttötavoista olivat kunnollinen kello naisille, tietyn saapasparin käyttö sukupuolesta riippumatta, kietaisuhame miehillä, sormukset kummallakin sukupuolella, voimistelupuku Herkuleelle, poikien nahkatakki tytölle ja bikinit miehellä jokaisessa asussa.



Historiallisissa peleissä käytettiin miesten pukuja naisilla imitoimaan olkatoppauksia ja naisten yli polven sukkaa miehillä. Päivitystä käytettiin myös sukupuolineutraalien univormujen tai muuten samanlaisen asun luomiseen. Samalla lailla haluttiin pukea klubin jäseniä, tarjoilijoita, kaksosia ja pariskuntia. Valintoja asujen suhteen tehtiin sen mukaan sopiko se hahmolle vai ei. Vaatteet saattoivat myös olla osa tarinaa kuten seuraavassa lainauksessa.

Viestit: 4,814 Jäsen  
Elokuu 2019

Suurimman osan ajasta ei. Mutta minulla on taaperotyttö, jolla on paljon vanhempia veljiä ja vanhemmat ovat köyhiä, joten puen hänet poikien vaatteisiin saadakseni sen näyttämään siltä, että hän on pukeutunut veljiensä vanhoihin vaatteisiin.

Oivalentava 3Tykkäys 1Upea

Päivitys teki näkyväksi miesten- ja naistenvaatteiden erot. Eräs pelaaja mainitsi ristiinpukevansa miessimejään näyttääkseen näiden vahvoja seksikkäitä figuureja. Naisille suunnitellut housut olivatkin miessimeillä miestenhousuja vartalonmyötäisemmät ja myös paidoista löytyi avonaisempia malleja. Naistenvaatteita toisaalta myös kritisoitiin niiden paljastavuudesta. Päivitys teki näkyväksi sen, miten eri lailla vaatteita suunniteltiin peliin naisille ja miehille. Miestenvaatteet olivat kauttaaltaan naistenvaatteita peittävämpiä. Toisaalta päivitys myös siirsi rajoja vaatteiden paljastavuuden suhteen salliessaan peittävämpiä vaatteita naisille ja vähemmän peittäviä miehille. Osa naispelaajista kertoi käyttävänsä miestenvaatteita oikeassa elämässä ja riemuitsi siitä, että heidän siminsä saattoivat nyt tehdä samoin. Vaikka päivitystä käytettiin, niin sen käyttöä myös rajattiin itselle sopivaksi. Päivityksen käyttö koettiin haastavana vaatteiden huonon istuvuuden vuoksi, mutta samalla palkitsevana oikean asukokonaisuuden löytyessä. Kokeellisuudesta oli etua päivityksen haltuun ottamisessa, sillä se auttoi löytämään toimivia yhdistelmiä.

Viestit: 655 Jäsen  
Syyskuu 2019

---

Teen säännöllisesti kokeiluja vaatteilla, eräs kerta tein tallennuksen missä jokainen oli pukeutunut polvihameisiin ja toisen kerran jokainen pukeutui salille Tähtien sota - hahmoksi.

---

Oivalentava 1Tykkäys Upea

Hiusten käytöstä keskusteltiin lähes yhtä paljon kuin vaatteidenkin. Hiusten valintaa voi säätää saman muotimieltymystaginin kautta kuin vaatteitakin. Hiusten istuvuus aiheutti vähemmän harmia kuin vaatteiden ja siksi niiden sukupuolirajat ylittävä käyttö oli tavallista. Tietyistä hiustyyleistä erityismainintoja keräsi iso afro, joka oli aiemmin ollut saatavilla vain naisille. Vaikka useimmat olivat riemuissaan uusista hiusvaihtoehtoista, niin osa säilytti kriittisyyteensä valikoimaa kohtaan.

Viestit: 892 Jäsen

Toukokuu 2020

Olen hevari, kasvatan hiukseni kivan pitkiksi, haluaisin simini seuraavan minua. Löysin ehkä yhden pitkän hiustyylin, joka minun täytyy varastaa naisilta koska mielestäni se on ainoa, joka näyttää hyvältä sekä miehillä että naisilla. Miesten pitkät hiukset eivät vain ole hyviä minulle, ne ovat joko liian lyhyitä tai niihin on kietoutunut miesnuttura ja se ei ole hyvä.

---

Oivalentava 6Tykkäys Upea

Keskusteluissa esiin nousi etenkin naisille luokiteltujen pitkien hiustyilien käyttö miehillä. On huomattava, että miehille oli pelissä aiemmin ollut saatavilla vain olkapäämittaisia hiuksia, ja pelaajat toivottivatkin pidemmät hiukset tervetulleiksi. Vaikka osaa naisten hiusmalleista pidettiin liian feminiinisinä, niin monet löysivät käyttökelpoisia hiusmalleja. Eräs pelaaja mainitsi melkein kaikilla miessimeillään olevan pitkät hiukset. Toiset taas pitäytyivät lyhyemmissä hiusmalleissa, vaikka käyttivätkin päivityksen tarjoamaa valikoimaa. Keskustelu laajeni pian siihen, pidettiinkö pitkiä hiuksia miehillä viehättävinä vai ei. Pitkien hiusten käyttö osoittautui melko isoksi kysymykseksi, siitä keskusteltiin avoimemmin kuin vaatteidenkäytöstä ja jopa fanitettiin. Toiset näkivät simin maailmana, jossa sukupuolistereotyytiat eivät vaikuttaneet ja kukin saattoi olla mitä hyvänsä ja näyttää miltä hyvänsä. Silti pitkät hiukset yhdistettiin usein tietyn tyyppiseen hahmoon. Esimerkiksi hipsterille, surffaajalle, taiteilijalle tai örkille saatettiin haluta pitkät hiukset.

Viestit: 249 Jäsen

Toukokuu 2020

Tässä on yksi miessimeistäni. Hänellä oli alun perin todella lyhyet hiukset, mutta muutin hänet hipsteri-ihmisryönäksi.

Hän on myös parrakas mies. Joten hän muuttui siististi ajellusta ja lyhythiuksista rasvaiseksi yhteiskunnan ryönäksi... Saatan muuttaa hänet takaisin lopulta, kun hän parantaa tapansa.

Oivalentava 3Tykkäys Upea

Käyttämällä toiselle sukupuolelle luokiteltuja vaatteita, asusteita tai hiuksia pelaajalla on mahdollisuus rikkoa käsityksiä siitä, miten sukupuolet on pelissä perinteisesti nähty. Hän voi myös luoda simin, joka käyttää keskenään ristiriitaisia koodeja, jolloin sukupuolittaminen ei ole yksiselitteistä (Säntti 2019, 70). Ulkonäön lisäksi tätä voi laajentaa myös siihen miten kyseisellä simillä pelaa. Silti useimmat muotivalintaa säätäneet eivät tuntuneet hakevan erilaista sukupuolen ilmaisua vaan etupäässä monipuolisempaa valikoimaa similleen.

### 4.2.3 Lisääntymisen säätely

Valikko lisääntymistä varten on oletettavasti luotu transsukupuolisten representaatiota silmällä pitäen, mutta pelaajien käsissä ominaisuus löysi myös muita tarkoituksia. Päivityksen tullessa eräs keskustelija pohti pelin luonnetta ei pelkkänä elämsimulaattorina vaan simulaationa jokapäiväisen elämän tuolla puolen. Päivitys ravisteli heteronormatiivisia käsityksiä vapauttamalla seksuaalisen reproduktion. Sukupuolivalikossa valinta tehdään kolmen eri vaihtoehdon välillä: kyky tulla raskaaksi, kyky hedelmöittää muita tai ei kumpikaan. Valikon suosituinta antia oli samaa sukupuolta olevien parien mahdollisuus yhteiseen lapseen. Monille oli tärkeää nähdä simiensä geenien siirtyvän eteenpäin. Mahdollisuus samaa sukupuolta olevien parien biologiseen jälkikasvuun nousi esiin tuon tuostakin ja aiheesta luotujen keskustelujen määrä herätti huomion jo varhaisessa analyysivaiheessa. Päivitys muutti etenkin monen polven legacy-haasteita pelaavien suhtautumista peliin.

Viestit: 4,483 Jäsen

Elokuu 2016

Rakastan että minun ei tarvitse huijata samaa sukupuolta olevien raskautta...joten se on muuttanut tarinoitani. Legacyani varten minun ei tarvitse huolehtia siitä kehen perijäni rakastuu ja jatkaako se verilinjaa vai ei.

---

Oivaltava 1Tykkäys 1Upea

Osalle pelaajista ominaisuus oli normaali asia heidän pelimaailmassaan. Säänti (2019, 70) pohti mahdollisuutta luoda dystopioiden ja utopioiden sijaan heterotopioita, joissa olisivat häiritsevällä tavalla erilaisia arkimaailmaan verrattuna. Lisääntymisvalikon käytöstä löytyy tämänkaltaisia piirteitä. Jotkut halusivat pariskuntiansa kokevan raskauden kummastakin perspektiivistä, joten he vaihtoivat asetuksia toisen lapsen kohdalla. Pelimaailma saatettiin mieltää myös utopiaksi, jossa lisääntymiskyky oli sidoksissa käsitykseen täydellisestä maailmasta.

Viestit: 5,299 Jäsen

Kesäkuu 2019

---

Ehkä se ei ole "realistista" mutta se on vain peliä. Kuvittelen, että monet LGBTQ pariskunnat valitsisivat tämän vaihtoehdon, jos se olisi saatavilla oikeassa elämässä (ainakin minä tekisin niin!) ja Sims on tarkoitus olla täydellinen maailma.

Oivaltava Tykkäys Upea

Eräs pelaaja puolestaan mainitsi genetiikan olevan yksi niitä harvoja alueita, jossa pelaa peliä realistisesti. Tästä syystä lesbo- ja homoparit joutuvat adoptoimaan lapsensa. Toinen taas kertoi pelaavansa ainoastaan naisilla ja päivityksen tehneen hänet hyvin iloiseksi, koska nyt naisparit saattoivat saada lapsia ilman modeja. Ominaisuudesta pidettiin myös siksi, että sen kautta saatettiin

antaa miessimin kokea raskaus. Miessimit ovat voineet saada vauvoja avaruusolentojen hedelmöittäminä The Sims 2 -pelistä lähtien ja osa pelaajista näki sukupuolipäivityksen jatkumona tälle kehitykselle.

Viestit: 6,244 Jäsen  
Marraskuu 2017

---

Olen saanut monia avaruusolentovauvoja vuosien aikana satunnaisena simmailijana, joten en välittänyt, minua ei siis haitannut, kun he lisäsivät tämän ominaisuuden. Käytän sitä, kyllä minua huvitti, kun yksi isukkityyppisistä hahmoistani ensin sai lapsen itse, jotta tietäisi mitä hänen naisensa kävivät läpi.

Oivalentava 1Tykkäys Upea

Toisaalta avaruusolentojen kautta alkunsa saanut raskaus saatettiin nähdä humoristisena ja absurdina, kun taas päivityksen tarjoamat mahdollisuudet liian todellisina. Tästä syystä jotkut eivät halunneet käyttää ominaisuuksia lainkaan. Lisääntymisvalikon käyttäjät linkittivät monesti avaruusolennot tai ulkoavaruuden teknologian epätavanomaisiin raskauksiin. Toisinaan kyse oli ilkkurisuudesta tai jopa dystooppisena piirtyvästä maailmasta.

Viestit: 8,801 Jäsen  
Elokuu 2016

---

Sitten olen käyttänyt sitä melko poikkeavasti hedelmöittääkseni kaikki mies- ja nais-NPC:t avaruusolennoillani ..he olivat kaikki uudelleen puettuja ja erinomaisesti uudelleen versioituja myös.. se oli hauskaa.

On olemassa niin monia keinoja käyttää näitä ominaisuuksia, joten pidän niitä vain uusina työkaluina pelaamista ja tarinankerrontaa varten tässä vaiheessa.

Oivalentava 2Tykkäys Upea

Täysin vapaata ei simien lisääntyminen kaikkien peleissä ollut. Lisääntymistä perusteltiin monin tavoin ja sen ehdoiksi kehitettiin omia sääntöjä. Normin rikkominen edellytti usein taustatarinaa poikkeavuuden tueksi. Simien ajateltiin esimerkiksi olevan toisesta ulottuvuudesta, jossa raskaaksi tulo on mahdollista kaikille sukupuolille. Normista poikkeavaa lisääntymistä myös oikeutettiin usein taikuudella tai kehittyneellä tieteellä, jota etenkin avaruusolentojen ajateltiin pitävän hallussaan.

Viestit: 3,793 Jäsen  
Marraskuu 2017

Mikä tahansa epäluonnollinen yhdistelmä biologisille lapsille (mies/mies, nainen/nainen tai mies/nainen niin että mies kantaa lapsen) koen että simieni täytyy "ansaita", joko ystäväystymällä avaruusolentojen kanssa tai kiristämällä avaruusolentolääkäreitä tai mitä tahansa (riippuu siitä, millaisen tarinan haluan, mutta yleensä avaruusolentoihin liittyen). Joskus avaan miesten raskauden vain tietyille talouksille, toisinaan kaikille.

Kokonaisuudessaan ajattelen sen olevan hauska ominaisuus sillä en etsi jokapäiväisen elämän representaatiota pelistä. Mitä haluan, on eskapismia ja fantasiakamaa.  
Oivaltava 4Tykkäys Upea

Toiset käyttivät lisääntymisvalikkoo tehdäkseen simeistään hedelmättömiä. Hedelmättömyys saattoi liittyä simin ikään tai yliluonnollisuuteen, mutta myös persoonallisiin ominaisuuksiin. Hedelmättömyyden valinta saattoi liittyä myös pelaajaan itseensä ja antoi siten mahdollisuuden luoda hahmo, joka oli heidän kaltaisensa.

Viestit: 1,617 Jäsen  
Kesäkuu 2016

---

Ja voin tehdä hahmon ihan samanlaisen kuin minä, joka ei halua romanssia tai lapsia. En voi saada lapsia muutenkaan lääketieteellisistä syistä. Mutta en ikinä halunnut niitä. Ja uusi raskausvaihtoehto, jossa valitaan voiko sim saada lapsia on täydellinen minulle.  
Oivaltava 8Tykkäys 2Upea  
Viestit: 4,775 Jäsen

Lisääntymisvalikon säätämiseen mahdollistaa realistisen representaation lisääntymiseen liittyen. Toisaalta se on myös portti dystooppisiin, utopistisiin ja heterotooppisiin maailmoihin, jotka poikkeavat arkitodellisuudesta. Enemmän keskusteluja käytiin päivityksen tuomista epärealistisiksi luokiteltavista mahdollisuuksista. Lisääntyminen ei näyttäydy neutraalina, vaan jonain mikä pitää perustella tai ainakin määrittää oma suhtautuminen siihen.

#### 4.2.4 Päivityksen ongelmat

Tämä alaluku on rajankäyntiä päivitykseen liittyvän takeltelun ja pelaajien odotusten välillä. Päällimmäisinä ongelmina keskusteluissa esiin nousivat vaatteiden huono istuvuus, peliin lisätyt unisex-vaatteet, valinnaisten pronomien puute sekä bugit eli ohjelmointivirheet. Käsittelen ensin vaatteiden huonoa istuvuutta, joka vaikutti olevan suurin syy mikä esti päivityksen käyttöä. Pelin kehittäjät olivat valinneet, että päivityksessä kaikki vaatteet tulevat käytettäviksi kummallekin sukupuolelle, vaikka osaa ei ollut perusteellisesti muokattu toiselle vartalotyypille sopivaksi. Tämä lisäsi valinnanmahdollisuutta, mutta aiheutti myös pettymyksiä. Toiselle sukupuolelle suunnitellut vaatteet vääristivät simien vartaloa usein eri tavoin ja monesti voimakkaasti.

Viestit: 4,027 Jäsen  
Heinäkuu 2018

---

Valtaosa vastakkaisen sukupuolen vaatteista vääristää simejä siinä määrin että en pidä siitä. Jos niin ei kävisi, käyttäisin tätä ominaisuutta. Kaikista ärsyttävien asia on, että

lantiot ja polvet naisilla uppoavat, kun heidän päälleen laittaa mitään miesten vaatteita. Miessimillä naistenvaatteissa taas rintamus näyttää huonolta.

---

Oivaltava 3Tykkäys 1Upea

Päivityksen aiheuttamia ongelmia kuvailtiin keskustelussa usein ja niistä oli myös runsaasti kuvamateriaalia. Ongelmia aiheutti muun muassa se että nais- ja miessimeillä vyötärölinja oli määritetty eri korkeudelle. Toiselle sukupuolelle suunniteltujen housujen tai paitojen käyttö nosti tai laski vyötärölinjaa ja teki simin keskivartalosta oudon näköisen. Toinen iso ongelma liittyi simien rintamukseen. Miessimit naistenpaidoissa näyttivät siltä kuin heille olisi kasvanut rinnat ja naissimien rinnat miestenpaidoissa puolestaan muuttuivat kulmikkaiksi ja kömpelön näköisiksi. Ongelmia oli myös muun muassa haaroissa, polvissa ja jalkaterissä. Pelaajien kesken ei ollut yksimielisyyttä siitä mitkä vaatteet näyttävät pahimmilta, vaan kritisoitavaa löytyi laajalti. Keskustelijat olivat kärsimättömiä luvattujen korjausten suhteen, mutta pohtivat myös miksi työ saattoi olla hidasta. Päivitys ei ollut ohitse yhdessä hetkessä vaan kehittäjät jatkoivat työtä sen parissa vuosia myöhemmin.

Viestit: 1,354 Jäsen

Marraskuu 2019

Yritin tehdä transsimin muutama viikko sitten ja huomasin että iso osa vaatteista näytti paremmalta kuin ennen.

Tiimi mainitsi, että jokainen komponentti ei näyttäisi oikealta, kun päivitys ensikerran julkaistiin, joten arvelen että he ovat hitaasti korjanneet niitä ajan myötä, mikä on kivaa!  
Oivaltava Tykkäys 3Upea

Korjaukset vaatteiden istuvuuteen innostivat pelaajia siirtymään pois mukavuusalueeltaan ja käyttämään toimintoa enemmän. Korjauksista huolimatta kuitenkin monet vaatteista istuivat edelleen selvästi huonommin sille vartalotyypille mille niitä ei oltu alun perin suunniteltu. Ongelmat päivityksen toiminnassa eivät päätyneet sen tulon jälkeisiin hetkiin vaan vaatteiden ja asusteiden istuvuus oli lähes jatkuva puheenaihe.

Toisena esiin nousivat unisex-vaatteet, joiden ongelmallisuus linkittyy suurilta osin yhteen istuvuuden haasteiden kanssa. Yhtenä päivityksen vähemmän tunnettuna tavoitteena oli häivyttää sukupuolirajoja tekemällä osasta vaatteista unisex-vaatteita, jolloin niissä oli suodatintagit sekä miehille että naisille. Tämän seurauksena nämä vaatteet näkyivät siminluonnissa kaikille automaattisesti ilman erityistoimenpiteitä ja myös ei-pelatut simit saattoivat pukeutua niihin.



Kuva 3. Myöhemmissä lisäosissa peliin lisättiin uusia unisex-vaatteita, joissa ongelmat olivat lievempiä, mutta joista edelleen löytyi korjattavaa. Vuonna 2021 julkaistussa Maalaiselämäälisäosassa peliin tulivat unisex-housut, joissa naisvartalolla oli alkuun nähtävissä kuoppa haaroissa (A), myöhemmin sitä siloteltiin (B). Miesvartalolle housut istuvat silti paremmin (C).

Unisex-vaatteita kritisoitiin siitä, etteivät ne noudattaneet valinnaisuuden lupauksia, mutta ennen kaikkea niiden huonon istuvuuden vuoksi. Pääasiallinen kritiikki ei siis kohdistunut unisex-vaatteiden ideaan itsessään vaan tapaan, jolla ne oli toteutettu. Vaikka vaatteet oli luokiteltu kummallekin sukupuolelle kuuluviksi, oli ne silti alun perin kehitetty jommankumman vartalomallin mukaisesti, eikä niitä aina ollut kunnolla mukautettu. Myös sitä kritisoitiin, että nämä huonosti istuvat vaatteet tulivat automaattisesti näkyville siminluonnissa ja sekavoittivat vaatevalikoimaa. Seuraava keskustelija kuvaa kokemiaan haasteita unisex-luokiteltujen kenkien kanssa:

Viestit: 1,061 Jäsen  
Toukokuu 2017

Minulla on ollut paha ongelma kenkien kanssa. Ostin pelini heti sukupuolipäivityksen jälkeen, joten en tiennyt mitkä kengät oli alun perin tarkoitettu miehille tai naisille. Jotkut miestenkengistä näyttävät vain kauheilta naisilla kuten pari peruspelin mokkasiineja. En tiennyt, että ne oli alkujaan tarkoitettu miehille. Kun viimein laitoin ne miehelle ja ne oikeastaan näyttivät hyviltä, ymmärsin missä ongelma on. Saapikkaat Kimppapuuhaa-lisäosasta ovat toinen esimerkki. Toivon, että voisin näyttää kuvia niistä. Ne ovat epämuodostuneet ja niissä on outoja kulmia, ja sisäisivulta ne näyttävät uponneilta tai sisään murskatuilta.

Oivaltava Tykkäys Upea

Unisex-vaatteet toimivat paremmin lapsilla, joiden vartalonrakenne oli sama pojilla ja tytöillä. Tämä näyttäytyi kuitenkin osalle keskustelijoista ongelmallisena. Heitä vaivasi se, että naisten- ja miestenvaatteiden rajojen hämärtäminen teki etenkin lasten sukupuolittamisesta haasteellisempaa. Eräs pelaaja tasapainotti similapsensa poikamaista ulkonäköä antamalla tälle letit, jotta tunnistaisi tämän tytöksi. Pelin unisex-vaatteisiin pukemat lapset aiheuttivat siis lisävaivaa niille, jotka halusivat tietää lapsen sukupuolen ulkonäön perusteella.

Viestit: 901 Jäsen  
Tammikuu 2017

---

Mutta kun similläni oli veli, joka oli muuttanut pois ja saanut pojan vaimonsa kanssa.. Olisin halunnut voida nähdä, että hän oli poika, sen sijaan että ajattelin hänen olevan tytär, kunnes menin ja pelasin tätä taloutta hetken. Tiedän että näiden asioiden satunnainen esiintyminen on luonnollisempaa ja realistisempaa, mutta se on jotain mitä en todella haluaisi tuolla lailla generoiduksi. Jos päätän, että simi on trans (tarkoitan, päätän jopa siitä, milloin he pissaavat herran tähden, he ovat simejä eivät oikeita ihmisiä), sen pitäisi olla minä, joka päättää eikä satunnaislukugeneraattori.  
Oivaltava 7Tykkäys Upea

Pelin rajatussa maailmassa sukupuolittaminen tapahtuu sen perusteella mitä vaatekappaleita pelaaja on tottunut näkemään pojilla tai tytöillä. Keskustelija yllä ei halunnut jättää päätöstä lapsen transsukupuolisuudesta satunnaislukugeneraattoriin vaan se koettiin asiaksi, jota pelaajan tulisi hallita. Osa keskustelijoista piti lasten unisex-vaatteita positiivisena asiana ja myöhemmissä keskusteluissa niistä ei enää puhuttu. Kyseessä voi olla sopeutuminen pelin toimintamalleihin ja harjaantuminen tunnistamaan unisex-vaatteina käytetyt asut, mikä vaikuttaa odotuksiin pelissä nähdyn simin sukupuolesta.

Kolmantena käsittelen lyhyesti päivityksen puutteita, etenkin pronominiin valinnan puutetta, joka vaikeutti transsukupuolisten simien pelaamista. Simin pronomini sekä jotkin sukupuolitetut maneerit oli sidottu ensimmäiseen siminluonnin valintaan (nainen/mies) ja tämän valinnan muuttaminen resetoit simin ulkonäön. Jo olemassa olevan hahmon sukupuolen korjaaminen oli siis vaikeaa, ellei ollut valmis muovaamaan simin kasvopiirteitä alusta asti ja vaatettamaan tätä uudelleen.

Viestit: 69 Jäsen  
Elokuu 2016

Tein transtyttösimin, mutta peli yhä viittaa häneen miehenä ja se rikkoo immersiota hieman. ☹️ Olisi ollut kiva saada mahdollisuus valita sukupuolipronomini siminluonnissa sukupuolenrajoituspäivityksessä. Toivottavasti se on työn alla. Mitä mieltä olette?  
Oivaltava 5Tykkäys 3Upea

Vaikka päivitys paransi transsukupuolisten representaatiota, niin pelaajilta löytyi parannusehdotuksia uusiin työkaluihin. Keskustelua käytiin esimerkiksi liukuvasta säädöstä rinnoille, joka sallisi rinnat miehille ja rinnattomuuden naisille. Eräs keskustelija toivoi sukupuolivalintojen olevan saatavilla jo lapsille, kun nyt ne tulivat saataville teini-iässä. Ihmetystä aiheutti myös se, miksei simille voinut valita mieltymykseksi sekä maskuliinisia että feminiinisiä vaatteita. Näihin päivityksen toimintamalleihin ei ole tullut muutoksia. Valittaviin pronomineihin kehittäjät sen sijaan palasivat vuosia myöhemmin ja ne lisättiin alkuun englanninkieliseen käännökseen keväällä 2022. Isona



haasteena on kerrottu olevan käännöstyö 18 kielelle, sillä läheskään kaikista kielistä ei löydy sukupuolineutraaleja pronomineja.

Neljäntenä ongelmana olivat päivityksen peliin aiheuttamat bugit eli ohjelmointivirheet, joita osa pelaajista oli pelännyt jo etukäteen. Tavallisin bugi oli, että simit käyttivät toiselle sukupuolelle luokiteltuja vaatteita tilanteissa, joissa näin ei ollut tarkoitettu tapahtuvan. Bugit ovat erityisen kiinnostavia, koska ne risteävät kaikkien kolmen rajaus, käyttö ja tulkinta -näkökulmien kanssa. Käsittelen niitä käyttöön liittyvissä ongelmissa, koska yleensä bugit nähdään pelin toiminnan poikkeuksina, jotka on kitkettävä pois. Tämän lisäksi haluan kuitenkin korostaa bugien luonnetta myös rajaavina, sillä pelaajat tietävät, ettei bugin pitäisi tapahtua pelissä ja täten se rajautuu normaalin leikin ulkopuolelle.

Viestit: 32,491 Jäsen

Tammikuu 2017

tiedätkö että on olemassa homomiehiä, jotka toisinaan pukeutuvat korkeisiin korkoihin, joten ehkä se ei ole bugi?

Oivaltava Tykkäys Upea

Viestit: 1,636 Jäsen

Tammikuu 2017

Kyllä, mutta korkeat korot pelissä on merkitty ”feminiinisiksi” siminluonnissa, samoin kuin naisten uimapuvut. Sen takia pelissä kyseessä on bugi.

3Oivaltava 2Tykkäys 1Upea

Asian luokittelu bugiksi sulkee helposti ulos vaihtoehtoiset tulkinnat simien käytöksen takana, mutta halutessaan pelaaja voi myös leikkiä mukana pelin kanssa. Bugeihin sisältyy tulkintaa etenkin, jos pelaaja ei ole varma onko kyseessä bugi ja arvioi pelitilannetta muulta pohjalta. Halutessaan pelaaja voi tulkita jopa tietämänsä bugin osaksi pelitilannetta. Kutsun bugien synnyttämiä representaatioita tahattomiksi representaatioiksi, koska ne eivät ole kehittäjien suunnitteleamia tai pelaajien luomia. Keskusteluissa kuvat mieskirjastonhoitajasta ja korjausmiehestä mekoissa saivat osakseen kannustavaa kommentointia, jossa pohdittiin esimerkiksi, olivatko simit lähteneet juhlista korjauskeikalle tai arvioitiin asun mukavuutta.

Viestit: 1,200 Jäsen

Maaliskuu 2018

Lol minulla oli kerran korjausmies, joka ensivilkaisulla näytti täysin normaalilta, mutta sitten näin, että hän oli pukeutunut korkeisiin korkoihin... Luulisi sen olevan melko epämukavaa yrittää korjata vessanpyttyä koroissa...

Oivaltava Tykkäys 5Upea

Lupaus päivityksen valinnaisuudesta takaa sen, että näin ei pitäisi pelissä tapahtua ilman, että pelaaja muokkaa kyseisiä hahmoja. Vaikka analyysin ensimmäisessä luvussa pelaajat pitivätkin lupausta tärkeänä, niin suhtautuminen bugeihin paljastaa, että pelin luomien hahmojen normista poikkeava pukeutuminen nähtiin keskusteluissa positiivisena vaihteluna – ainakin välillä. Pitkän aikaa pelin virheet olivatkin ainoa mahdollisuus nähdä simien hyödyntävän päivitystä ilman pelaajan toimia. Tahattomat queeriksi luettavat simit olivat monesti modien aiheuttamia, mutta niitä esiintyi myös muokkaamattomassa pelissä.

Viestit: 8,801 Jäsen

Maaliskuu 2018

Hän näyttää nätiltä... Tykkään todella, kun tätä tapahtuu silloin tällöin. Nautin valtavasti Granite Fallsin ristiinpukeutuvasta erakosta jonkin aikaa ja sitten heidän piti mennä ja korjata se!

Oivaltava 1Tykkäys 7Upea

Suhtautuminen vaihteli silti suuresti ja esimerkiksi yllä mainittu Granite Fallsin erakko saatettiin nähdä joko virkistävänä lisänä peliin tai jopa pakotettuna sisältönä. Toisinaan bugien katsottiin jälleen rikkovan valinnaisuuden lupaus, koska päivitykseen liittyvää sisältöä näkyi pelissä ilman pelaajan myötävaikutusta.

Viestit: 4,381 Jäsen

Maaliskuu 2017

Päivityksen tulosta asti kaikki äänensävyt ovat olleet saatavilla kummallekin sukupuolelle. Joka tapauksessa MIES lapseni ikääntyi ja jostain [automaattisesti sensuroitu emojeilla] SYYSTÄ HÄN SAI HEMPEÄN ÄÄNENSÄVYN JA EN VOI EDITOIDA SITÄ KUNNES HUIJAAN JA SE ON TODELLA TURHAUTTAVAA!! TÄMÄ PÄIVITYS EI OLE VALINNAINEN.... \*rauhoittuu\*

Se siitä valinnaisuudesta....

Oivaltava 4Tykkäys Upea

Keskustelija vaikuttaa kiihtyneeltä, koska hän kirjoittaa isoin kirjaimin mikä internetissä vastaa huutamista. Useimmissa keskusteluissa bugeissa kyse oli kyse miessimeistä, jotka pukeutuivat naisille luokiteltuihin vaatteisiin tai saivat muita naisellisia piirteitä. Päivityksen tulokeskusteluissa esiintynyt kammo muuttuu tahattomien representaatioiden myötä osin kannustavan sävyiseksi, mutta edelleen asettaa valokeilaan naiselliset miehet.

### 4.3 Tulkinta – leikkiä representaatioilla

Sukupuolipäivitystä käytettiin myös peliyhtiön toimesta laajentamaan sukupuolen representaatiota pelissä. Edellisessä luvussa pelaajat itse käyttivät päivityksen työkaluja luodakseen omia hahmojaan. Tulkinnan näkökulma eroaa siten, että huomio kiinnitetään pelaajien tekemiin tulkintoihin peliin lisätyistä hahmoista. Nämä valmissimit asuttavat lisäosien mukana tulevia uusia maailmoja ja ovat toisinaan mukana lisäosien julkaisu-trailereissa. Pelaajat voivat halutessaan poistaa tai muokata valmissimejä, alkaa pelaamaan näillä tai jättää nämä peliin taustahahmoiksi. Hahmosta tehty tulkinta ei siis ole leikin loppu vaan potentiaalisesti sen alku. Kirjoitan ensiksi transrepresentaatiota pelissä laajemmin, minkä jälkeen tarkastelen pelin tarjoamia representaatioita eräänlaisena sukupuoliarvoituksena. Lopuksi käsittelen pelaajien keinoja hallita pelin representaatioita.

#### 4.3.1 Transrepresentaatio valmissimien kautta

The Sims 4 -pelissä transihmisyyttä ei ole erikseen mainittu valmissimien taustatarinoissa, joten tulkinnat perustuvat sukupuolivalikon asetuksiin ja simien ulkomuotoon. Shaw (2009, 244) pohti LGBTQ-representaatioita ja pelien mahdollisuutta sukupuoli-identiteettien esittämiseen ilman stereotyyppioita. Keskusteluja transihmisten representaatiosta käytiin laajemmassa yhteydessä liittyen LGBTQ-representaatioon. Pelaajien keskustellessa representaatiosta korostuu representaation sidonnaisuus tiettyihin identiteetteihin, joista kullekin toivottiin niitä vastaavaa representaatiota. Tulkinnanvaraisia representaatioita kritisoitiin jonkin verran, mutta vahvimpana esiin nousi kiitollisuus edes jonkinlaisten representaatioiden lisäämisestä peliin.

Aineistoon kuuluva LGBTQ-valmissimien lisäämiseen tähtäävä foorumikeskustelu kohtasi jonkin verran vastustusta. Moderaattorit joutuivat puuttumaan keskusteluun pariin kertaan ja lopulta sulkemaan sen. Representaatioiden moninaistaminen ei siis ole itsestään selvä aihe pelaajayhteisössä. Virallinen representaatio valmissimien kautta on kuitenkin samalla myös tunnustus, vakuutus nähdäksi tulemisesta ja siitä, että peli kuuluu kaikille. Representaatioiden tuottama arvostus vaikutti olevan monille pelaajille tärkeää.

Viestit: 1,148 Jäsen  
Heinäkuu 2020

Muille tässä keskustelussa: representaatio on tärkeää. Valmissimit ovat olemassa syystä – täydentääkseen maailmaa. He eivät ole vain taustarekvisiittia – he ovat pelattavia hahmoja, naapureita, ystäviä, perhettä. Kun representaatiota ei ole, on vaikea tuntea sen olevan maailma, johon voit kuulua.

---

## Oivaltava 4Tykkäys 3Upea

Yksi keino lähestyä queeriutta peleissä on LGBTQ-hahmojen identifiointi (Ruberg 2018, 547). The Sims 4-peliin on lisäosien kautta tuotu aineistonkeruun aikana yksi avioitunut homopari, neljä avioitunutta lesboparia ja yksi lesbosuhde. Etenkin perheellisille homopareille toivottiin keskustelussa lisärepresentaatiota. Nimeltä mainittiin neljä valmissimiä, joiden katsottiin yleensä edustavan transihmisiä: Darling Walsh, Morgyn Ember, Lia Huata ja Paka'a Uha.



Kuva 4. Darling Walsh (kuvassa vasemmalla) lisättiin peliin pian sukupuolipäivityksen jälkeen.

Kaupunkielämää -lisäosassa (2016) peliin saapui suuri määrä valmissimejä. Darling jäikin alkuun monelta huomaamatta, kunnes jossain kohtaa saattoi herättää hämmennystä poikamaisella ulkonäöllään. Darling on pelissä teini, mutta asuu yhdessä Akira Kibon ja Miko Ojon kanssa, joista kumpikaan ei ole hänelle sukua. Pelissä hänestä ei kerrota muuta kuin se, että hän on koripallosta pitävä ”kamu”. Darling on kaikilta asetuksiltaan nainen (myös pysyvä muotivalinta), mutta samalla ensimmäinen valmissimi, joka käyttää eri vartalotyypille luokiteltuja vaatteita lähes jokaisessa asussaan. Myös muut valmissimit käyttävät joissakin asuissa toiselle sukupuolelle luokiteltuja vaatteita. Darlingin asuvalinnat ovat kuitenkin tässä asiassa johdonmukaisia, lukuun ottamatta mekkoa juhla-asuna. Darlingin asetusten normaaliuden vuoksi Darlingin tuomaa transrepresentaatiota saatettiin kuitenkin pitää puutteellisena.



Kuva 5. Morgynin Emberin osakseen saama suosio oli jossain määrin poikkeuksellista.

Morgyn on Noituuksia-lisäosassa (2019) peliin tullut taikoja, joka on mies miehen ruumiinrakenteella, muotivalinnaltaan naisellinen, ei voi saada muita raskaaksi tai käyttää wc-istuinta seisten. Morgyn herätti huomiota jo ensiesiintymisellään trailerissa. Pelaajat pitivät Morgynia hurmaavana ja myös hänen sukupuolensa herätti kysymyksiä. Morgynilla on rooli yhtenä kolmesta tietäjästä, jotka estävät taikamaailmaa luhistumasta. Morgynin erityisrooli rajoittaa jonkin verran Morgynilla pelaamista. Mikäli Morgynilla pelaa, hän menettää roolinsa ja tilalle valitaan uusi tietäjä. Tämä ei kuitenkaan estänyt pelaajia kehittämästä suunnitelmia hänen varalleen. Morgynista piirrettiin fanitaidetta ja kaavailtiin puolisoiksi omille simeille. Eräs Morgynin nimeä kantava viestiketju on ylivoimaisesti pisin koko aineistossa.

Keskityn seuraavissa luvuissa tarkastelemaan Darling Walshia ja Morgyn Emberiä, koska näistä kahdesta oli foorumilla eniten keskustelujäseniä. Näiden lisäksi keskusteluissa mainittiin Lia Huata ja Paka'a Uha jotka ovat kumpikin Unelmasaari-lisäosasta (2019). Lia on asetuksiltaan nainen miehen vartalotyypillä ja Paka'a päin vastoin. Lian sanottiin edustava perinteistä polynesialaista roolia sukupuolijaon ulkopuolella. Paka'a puolestaan on merenväkeä. Huomionarvoista on se, että nämä neljä simiä ovat kaikki perheettömiä eikä heillä ole myöskään parisuhteita. Lisäksi kaksi simeistä liittyvät jollain lailla ylikuonnollisuuteen, ikään kuin normista poikkeava representaatio olisi helpompi toteuttaa tätä kautta.

### 4.3.2 Eräänlainen sukupuoliarvoitus

Representaatioiden merkitys muotoutuu niiden tulkinnan kautta (Rossi 2015, 79–83). Transihmisten representaatioita The Sims 4-pelissä kuvaa ennen kaikkea monitulkintaisuus, jonka Thach (2021) mainitsee suurimmaksi transrepresentaation trendeistä. Hahmojen kuvauksissa ei tuoda esiin näiden sukupuoli-identiteettejä ja muilla perusteilla tehdyt tulkinnat eivät ole yksiselitteisiä. Thachin (2021, 34–36) mukaan tulkinnanvaraisuus ja arvoituksellisuus ovat tyypillisiä videopelien tarjoamalle representaatioille. Myös osa keskustelijoista arveli, että valmissimien sukupuoli-identiteetit oli jätetty tarkoituksella avoimiksi, jotta kukin saisi tehdä oman tulkintansa. Esimerkiksi Darlingin voitiin katsoa representoivan transsukupuolisia, muunsukupuolisia, genderfluideja, poikatyttöjä ja butcheja pelaajan mukaan.

Viestit: 542 Jäsen

Maaliskuu 2017

Pidin hänet juuri sellaisena kuin hän on. Päätin hänen olevan trans/androgyni/jollakin lailla ei binäärinen. Uskoakseni tarkoitus on pitää yllä Kaupunkielämän diversiteettiteemaa. En aio pelata tällä taloudella, mutta tein yhdestä simistäni, Renistä, hänen tyttöystävänsä.

---

2Oivalentava 7Tykkäys 6Upea

Pelaajat listasivat ominaisuuksia, joiden perusteella olivat tulleet johtopäätökseen Darlingin sukupuolesta. Esiin nousivat Darlingin nimi, kasvojenpiirteet ja vartalonrakenne, etenkin rinnat. Tarve monitulkintaisen simin sukupuolittamiseen ja oikeaan lokerointiin näkyi keskusteluissa vahvana. Sukupuolittamista tehtiin pääasiassa ulkoisten piirteiden perusteella, mutta myös Darlingin naissimiin viittaavien siminluontiasetusten pohjalta. Darlingilla oli kuitenkin myös moniselitteisiä piirteitä esimerkiksi hänen rehvakas kävelytyylinsä.

Viestit: 219 Jäsen

Kesäkuu 2017

Kun ensikertaa näin hänet pelissäni hänen animaationsa johti minua harhaan... luulin hänen olevan tosiasiassa jätkä. Sillä hetkellä, kun aloin laittaa teini-ikäisen poikatyttösimini ystäväystymään häneen muiden teinien kanssa, niin ymmärsin hänen olevan tyyppi. Luulin hänen myös olevan satunnaisesti generoitu NPC-sim eikä valmissimi.

Oivalentava 1Tykkäys Upea

Paljastusluontoisuus on eräs Thachin (2021, 34) löytämistä transrepresentaation trendeistä. Darlingin paljastuminen asetuksiltaan tytöksi aiheutti ajoittain hämmennystä. Osa pelaajista koki tulleen suorastaan huijatuksi, koska sukupuoli ei ollutkaan sitä mitä he olivat olettaneet. Toisaalta Darlingista pidettiin, koska hän oli erilainen kuin muut ja tätä arvostettiin. Mikäli pelaajien ensimmäinen

mielikuva Darlingista oli ollut poika, he toisinaan jatkoivat tästä eteenpäin ajatellen Darlingin olevan transsukupuolinen.

Viestit: 3,793 Jäsen

Toukokuu 2017

Luulin aina hänen olevan poika, joten kun luin jostain hänen aloittavan naisena ensimmäinen ajatukseni ei ollut ”poikatyttö” vaan ”transsukupuolinen”. Joten nyt hän on kundi nimeltä Darren pelissäni, ihan tavallinen muksu yhdennellätoista luokalla, joka tykkää urheilusta eikä hänellä ole mitään ideaa siitä mitä tehdä elämällään.

Oivaltava 6Tykkäys 1Upea

Darlingin muunsukupuoliseksi luokittelevat pelaajat näkivät Darlingissa sekä feminiinisiä että maskuliinisia piirteitä ja korostivat sitä, etteivät Darlingin asetukset selvästi viitanneet tämän olevan transsukupuolinen. Darling tulkittiin usein myös poikatyöksi tai toisinaan butchiksi. Monesti jos pelaaja oli kiinnittänyt huomiota Darlingin feminiinisiin piirteisiin, hän oli taipuvainen luokittelemaan tämän tytöksi.

Viestit: 1,200 Jäsen

Toukokuu 2017

Itse asiassa, kun ensi kertaa näin hänet niin tunnistin välittömästi hänen olevan tyttö, en tiedä miksi kaikki kuvittelivat hänen olevan poika 😏 En tehnyt hänelle muodonmuutosta, hän on täydellinen sellaisena kuin on ja tuntuisi, en tiedä, epäkunnioittavalta muuttaa hänet tyttömäiseksi 😊 En ikinä nähnyt häntä transsukupuolisena tai mitään sen kaltaista, joskin näen hänet aina poikatyttönä, nauttimassa elämästään poikana ilman että hän todellisuudessa haluaa olla yksi.

---

Oivaltava 4Tykkäys Upea

On kiinnostavaa, miten The Sims 4:n binääriseen maailmaan saatiin tuotua hahmoja, joiden sukupuolen pelaajat tulkitsivat eri tavoin. Representaatioiden tulkinnanvaraisuus mahdollistaa toisaalta sen, että peliyhtiö voi samalla hahmolla ja samalla vaivalla edustaa eri sukupuolivähemmistöjä. Jonkinlainen sukupuoliarvoitus oli havaittavissa paitsi Darlingin niin etenkin Morgynin kohdalla, jonka pelaajat näkivät aluksi vain trailereissa. Tähän asti trailereiden pääosissa oli ollut vain cissukupuolisia simejä, joten pelaajilla ei ollut varsinaisesti syytä odottaa Morgynin poikkeavan tästä kaavasta. Morgynin arvoituksellinen sukupuoli nousi kuitenkin välittömästi puheenaiheeksi.

Viestit: 4,323 Jäsen

Elokuu 2019

Kumppanini ja minä katsoimme Taikuuksia-trailerin yhdessä. Havaitimme että yhdellä meistä ei ollut epäilystäkään siitä, että Taikuuksia-protagonisti oli nainen, kun taas toisella meistä ei ollut epäilystäkään hänen olevan mies. Mitä mieltä olette?

---

## Oivalentava 1Tykkäys Upea

Viestin kirjoittaja aloitti foorumiäänestyksen Morgynin sukupuolesta. Paljastui, että pelaajat olivat tehneet hyvin erilaisia tulkintoja Morgynin sukupuolesta trailerin perusteella. Kyselyn perusteella jotkut näkivät trailerissa naisen tai jonkin muun sukupuolen, mutta suurin osa pelaajista tulkitsi Morgynin mieheksi. Representaation monitulkintaisuus ja informaation vähittäinen tippuminen loivat eräänlaisen sukupuoliarvoituksen, jota pelaajat yrittävät ratkoa.

Viestit: 1,411 Jäsen

Elokuu 2019

näyttää mieheltä minulle. en usko, että hänen on tarkoitus olla simi binäärisen sukupuoliijaon ulkopuolelta tai mitään, mutta he lisäsivät transsimin Unelmasaaressa, joten ken tietää.

Oivalentava 5Tykkäys Upea

Jotkut halusivat pitää mahdollisuudet avoinna muille sukupuoli-identiteeteille, kun taas toiset uskoivat vakaasti Morgynin olevan cismies, vaikkakin usein sivuhuomiona mainittiin tämän olevan hyvin kaunis piirteiltään. Sukupuolittaminen tapahtui tässä vaiheessa pelkästään ulkoisten piirteiden perusteella. Morgynin ulkomuodosta ja äänestä tehtiin vaihtelevia tulkintoja. Oma tulkintaa naiseudesta tai mieheydestä ei yleensä kyseenalaistettu ennen kuin muiden kommentit olivat ristiriidassa sen kanssa.

Viestit: 294 Jäsen

Elokuu 2019

Vau minä 100 % ajattelin hänen olevan nainen, kunnes näin tämän keskustelun. Tämä on kuin sinimusta vastaan valkokultainen mekko. Jopas jotakin, arvelen ettei heidän sukupuolellaan kuitenkaan todella ole väliä.

Oivalentava 1Tykkäys Upea

Tulkintoja Morgynin sukupuolesta verrattiin vuonna 2015 internetissä viraalina kiertäneeseen kuvaan mekosta, jonka osa ihmistä näki mustasinisena ja osa valkokultaisena. Mekon väri saattoi myös vaihtua katselukerran mukaan samoin kuin tulkinta Morgynin sukupuolesta. Morgynissa oli paljon muutakin pohdittavaa kuin hänen sukupuolensa. Vaikka useimmat eivät pitäneet sukupuolta sinällään merkittävänä, niin se nähtiin silti kiinnostavana.

Viestit: 5,572 Jäsen

Elokuu 2019

No ensimmäisestä teaserikuvasta ajattelin nainen. Mutta sitten traileri tuli ja ajattelin hänen olevan hiukkasen enemmän maskuliininen, joten sitten ajattelin transmies. Mutta sitten on olemassa ei-binäärinen, jne... mikä johtaa muihin mahdollisuuksiin ja sitten menen alas kaninkolosta miettimään millainen hänen elämänsä oli, mikä hänen historiansa on, kuka hän on, miten hän kehittyi simiksi joka on tänään, mikä saa mystiset taiteet vetämään häntä puoleensa, miten hän päätyi Glimmerbrookiin jne, jne.



Joten olen päättänyt vain odottaa hänen kertovat minulle sen sijaan että tekisin olettamuksia.

Oivaltava 3Tykkäys Upea

Thachin (2021, 34) mainitsema paljastusluonteisuus representaatiotrendinä pätee myös Morgynin tapauksessa. Varmaa ei ole oliko paljastusluonteisuus tarkoituksella rakennettu vai syntyikö se sattumalta trailerin ja sitä seuraavan pelin julkistamisen myötä. Morgynin sukupuoli ei ollut yksiselitteisesti tulkittavissa myöskään Morgynin sukupuoliasetusten ja asujen julkistamisen jälkeen. Kyvyttömyyden tulla raskaaksi katsottiin viittaavan transrepresentaatioon, joskaan pelaajat eivät aina tienneet oliko Morgynin tarkoitus olla transmies vai transnainen. Sukupuoliasetusten tulkinta aiheutti monelle hankaluuksia.

Viestit: 4,775 Jäsen

Syyskuu 2019

Haluan todella kutsua Morgynia oikeilla pronomineilla (vaikuttaisi ei-kunnioittavalta olla tekemättä niin) mutta en ole varma mitkä oikeat pronominit ovat.

Aluksi ajattelin, että koska Morgyn ei voi saattaa muita raskaaksi hän olisi fnt transmies, joten [englannin] pronomini ”he” olisi sovelias.

Mutta sitten sain selville Morgynin käyttävän sekä miesten että naisten vaatteita, mikä tarkoittaisi, ettei hän (yksiselitteisesti) identifioitu mieheksi tai naiseksi, joten [englannin] pronomini ”they” olisi oikein.

Kuitenkin Morgynin sukupuoli on asetettu siminluonnissa mieheksi mikä saa sen näyttämään siltä kuin hän identifioituisi mieheksi, mikä tuo minut takaisin [englannin] pronominiin ”he”.

Sitten taas ehkä hänet on asetettu mieheksi vain koska jokaisen simin on oltava joko mies tai nainen siminluonnissa.

Oivaltava Tykkäys 1Upea

Morgynin ja Darlingin arvoituksellinen sukupuoli jättää lopulta tulkinnan pelaajalle. Tarkemman kuvauksen puuttuminen johtaa siihen, että hahmon sukupuoli-identiteetti yritetään päätellä tämän piirteiden, vaatetuksen ja asetusten perusteella. Kukaan ei ole oikeassa tai väärässä, mutta samalla saatu representaatio jää leijumaan kysymysmerkkinä ilmaan. Tulkinnanvaraisuudesta huolimatta Morgynin ja Darlingin peliin tuomaa queeriutta myös arvostettiin. Queerilta kantilta katsottuna monitulkintainen representaatio onkin kiinnostava jättäessään sukupuolen tulkinnan avoimeksi tai jopa katselukerrasta toiseen liukuvaksi.

### 4.3.3 Representaatiot hiekkalaatikkopelissä

Pelaajilla on monia keinoja säännellä ja muokata peliyhtiöltä tulevia representaatioita. Minkä tahansa pelissä olevan simin nimeä, vartalonrakennetta, vaatteita ja sukupuolta voi muokata mieleisekseen ja pelata haluamallaan tavalla. Pelin tarjoamat työkalut olivatkin representaatiokeskustelun kannalta sekä kirous että siunaus. Muokkaamisen helppoutta saatettiin käyttää perusteluna kehittäjien taholta tulevan representaation tarpeettomuudelle. Pelin muokkaaminen mieleiseksi voi olla osa leikkiä ja itsessään hyvä kokemus.

Viestit: 19 Jäsen

Syyskuu 18

Yksi asia, jota RAKASTAN The Sims 4 -pelissä on mukautetut sukupuolivalinnat. Olen työskennellyt pelitalennuksen parissa, jossa olen ”korjannut” sukupuolen useimmilta pääperheiltä (Goottiloilta, Eri-Rikkailta, Terhakaisilta, Pannukakuilta, jne) muuttamalla heidän sukupuoliasetuksiaan ja asuvalintojaan. Rakastan myös omien transsimien luomista.

---

P.S., Olen trans ja tarkoitukseni ei ole tehdä pilaa transihmisistä pelissä. Arvostan vain sitä, että näen itseni kaltaisia ihmisiä pelissä! Ja miksei paljon heitä?

Oivaltava Tykkäys 2Upea

Toisenlaisena hallinnan vaihtoehtona on poistaa simit, joita ei haluta omaan peliin. Maailmassa asuvien taustasimien hallinta on monille osa peliprosessia ja joillekin se tarkoittaa jopa kaikkien valmissimien poistamista. Huizingan (1938, 8) mukaan leikki ei ole oikeaa elämää ja leikissä vallitsee oma järjestyksensä. Foorumiyhteisössä vihamielinen suhtautuminen valmissimeihin ei ole mitenkään tavatonta ja simejä voidaan poistaa myös tappamalla.

Viestit: 75 Jäsen

Toukokuu 2017

Darling oli ärsyttävä naapuri, joten tapoin hänet. Simini ei pitänyt hänestä.

Oivaltava Tykkäys 3Upea

Yllä olevan viestin voisi äkkiseltään tulkita transvihaksi, mutta se tuskin vastaa sen merkitystä pelaajayhteisölle. Poikkeavaksi nimetyssä pelityylissä simien tappaminen on tavallista. Kaupunkielämää-lisäosa toi mukanaan pelimekaniikan, jossa simin kerrostalonaapurit kuten Darling mölyävät koväänisesti ja pelaajan simin mennessä valittamaan näille, seurauksena on huono suhde simien välille. Pelaaja perustelee tappamista tällä. Pelissä simit eivät voi suoraan tappaa toisiaan vaan tappaminen tapahtuu jumalan asemassa olevan pelaajan kautta esimerkiksi tulipalona. Poistamisen tai tappamisen ohella toinen hallinnan keino on simien muokkaaminen, jolloin pelaaja säätää valitsemansa simin ulkonäköä mieleisekseen.

Viestit: 159 Jäsen

Maaliskuu 2017

Halusin muuttaa häntä vain hiukan ja kuten aina kadotin kontrollin ja nyt hän on tunnistamaton. no, olen pahoillani hänen puolestaan, etenkin kun näin tämän keskustelun. mutta heii, uusi naama, uusi elämä 😊

Oivaltava 3Tykkäys Upea

Simien muokkaaminen ja parannusten tai muodonmuutosten tekeminen on tavallista. Simit nähdään ikään kuin muovattavina nukkeina, joista halutaan tehdä oma versio. Lopputulos ei välttämättä muistuta kovin paljoa alkuperäistä, koska asusteiden lisäksi myös simin vartalon rakennetta ja kasvojen piirteitä saatetaan muuttaa. Muokkauksen jälkeen voidaan päätyä aivan toisenlaiseen representaatioon kuin mistä lähdettiin liikkeelle. Darlingin poikamaiset piirteet johtivat toisinaan reaktioon, jossa hahmon feminiinisyyttä haluttiin tuoda enemmän esiin. Inspiraatiota saatettiin hakea omista kokemuksista.

Viestit: 4,025 Jäsen

Toukokuu 2017

Menin peliin ja annoin hänelle paljon feminiinisemmän ulkonäön. Olin poikatyttö, kun olin pieni, mutta keskikouluun mennessäni, olin kasvanut yli siitä. Joten hän sai muodonmuutoksen tämän mukaan. Uskoakseni annoin hänelle yhden mekon, vain juhlallisiin asuihin. Annoin hänelle myös joitain Ebonixin tekemiä söpöjä hiuksia, uskoakseni yhdet letit ja toiset lyhyet ja kiharat. Päänaapurustossani aion pelata perheellä ja tein jo valmiiksi hänelle kundin, jonka kanssa mennä naimisiin.

Oivaltava Tykkäys 1Upea

Siinä missä pelaajat eivät tuominneet simin poistamista tai tappamista, niin muodonmuutoksia kuitenkin saatettiin kritisoida. Periaatteessa kukin sai tehdä omassa pelissään mitä halusi, mutta osa pelaajista ei ymmärtänyt esimerkiksi Darlingin pukemista mekkoon vaan koki sen transrepresentaation häivyttämisenä. Näissä tapauksissa kritiikin esittäjien tulkinta Darlingista erosi muodonmuutoksen toteuttajan kanssa. Osa pelaajista piti tärkeänä säilyttää Darlingin muihin simeihin verrattuna ainutlaatuiseksi koettu persoonallisuus.

Viestit: 195 Jäsen

Maaliskuu 2017

Minä melko lailla pidin hänet sellaisena kuin hän on, ainoastaan annoin hänelle joitakin makeita vaatteita, jotka sopivat hänen elämäntyylinsä (hän on urheilija) ja hän sopi hyvin yhteen toisen naisen kanssa, joten muutin heidät asuntoon ja he ovat onnellisia yhdessä. He kuuluvat molemmat LGBT-ryhmään, jonka tein.

Oivaltava 6Tykkäys 1Upea

Myös Morgynille tehtiin toisinaan muodonmuutoksia, joko korostaen hänen feminiinistä puoltaan ja asuvalintojaan tai muokaten hänestä maskuliinisemmän. Morgynin kohdalla kynnyskysymykseksi

muotoutui lisääntymiskyvyttömyys, jota asetuksista tietämättömät pelaajat saattoivat epäillä myös bugiksi.

Viestit: 186 Jäsen

Syyskuu 2019

Hei minun simini nai Morgyn Emberin ja he yrittävät saada lasta mutta se ei toimi. Tarkastin hänet siminluonnissa ja hän on mies ja heidän suhteensa on todella korkea, he voivat ainoastaan pelehtiä. Onko tämä bugi?

Oivaltava Tykkäys Upea

Osa pelaajista koki Morgynin lisääntymisasetusten muuttamisen transrepresentaation poistamisena, mutta jälleen korostettiin sitä, että kukin sai omassa pelissään toimia haluamallaan tavalla. Tämä pelaamisen ja leikin vapauteen liittyvä fraasi toistui keskusteluissa kerta toisensa jälkeen. Ajoittain esiintyvät pohdinnat korrektiudesta toivat esiin toisenlaista näkökulmaa. Nardone (2017, 45) viittaa arkielämän moraalिसääntöjen noudattamiseen päätöksenteossa, mikä vaikutti olevan tärkeää osalle pelaajista. Pelaajat kuitenkin eroavat tässä toisistaan ja pelin maailma saatetaan nähdä myös erillisenä (Consalvo 2005, 9–10). Jälkikasvun hankkiminen Morgynin kanssa oli varsin suosittua tavalla tai toisella.

Viestit: 2,764 Jäsen

Marraskuu 2019

Morgyn on oletettavasti käynyt läpi kirurgian ja sen vuoksi hän ei voi saattaa ketään raskaaksi. Hän haluaa olla nainen.

Mielestäni on hassua, miten naispelaajat eivät voi elää tämän kanssa ja päättävät tehdä hänestä täysin miehen. Minä tein päinvastoin – annoin hänelle kyvyn synnyttää ja naitoin miehen kanssa 😊

Oivaltava Tykkäys 11Upea

Morgynin sukupuolesta riippuvan tulkinnan mukaan hänelle saatettiin antaa joko kyky tulla raskaaksi tai hedelmöittää muita. Lisääntymisvalikon käyttöön liittyviä keskusteluja mukailten Morgynin palautunutta lisääntymiskykyä saatettiin perustella taikuudella tai sillä että omassa pelissä simien lisääntyminen ei muutenkaan ollut täysin realistista. Morgyn löysi peleissä myös liittolaisia.

Viestit: 250 Jäsen

Syyskuu 2019

Laitoin käytännön loitsijani ja Morgynin työskentelemään yhdessä voittaakseen pahan ilkkurisen loitsijan, jonka tein.

He toimivat hyvin yhdessä ja minun pääkaanonissani he todella ymmärtävät toisiaan ja millaista on olla sukupuoleltaan ei sovinnainen samalla kun he myös pelastavat taikamaailman kaikilta vaaroilta. Siitä on tullut yhä synkempää, kun enemmän loitsijoita ilmestyy ympäri maata, joten heidän täytyy pysyä yhdessä ja taistella pelastaakseen simikunta.

Minun pääkaanonissani he myös... tavallaan alkavat kehittää tunteitaan toisiaan kohtaan. Kaiken kaikkiaan he viettävät niin paljon aikaa harjoitelleen taikuutta yhdessä ja maailmaa pelastaen... kipinät saattavat sinkoilla!  
Oivaltava 6Tykkäys Upea

Representaatiokeskustelujen myötä oikea elämä tulee yhä lähemmäksi leikin maailmaa. Pelihahmot ovat aina representaatiota jostakin ja etenkin simulaatiopelin ollessa kyseessä on helppo tehdä vertailua reaalimaailmaan. Pelissä on kuitenkin omat sääntönsä, jotka hankaavat vastakarvaan oikean maailman eettisten periaatteiden soveltamisen kanssa. Valmissimien hallitsemiseen liittyvät käytännöt voivat vaikuttaa karuilta transrepresentaation kontekstissa. Analyysiluvussa korostuvat pelaajien erilaiset päämäärät ja suhtautuminen valmissimeihin.

## 5 Pohdinta ja yhteenveto

Lähdin tutkielmassani liikkeelle representaation ja leikin käsitteiden tarkastelusta queerilta perustalta. Päädyin kirjoittamaan nimenomaan transrepresentaatiosta, koska se vaikutti aineiston kannalta olennaiselta. Tämän ohella pyrin Rubergin (2018) inspiroimana paikantamaan queeria leikkiä. Peleihin usein liitettyjä representaation ongelmia (mm. Condis 2014, Ruberg 2018, Shaw 2009 ja Thach 2021) on *The Sims 4*:ssa pyritty korjaamaan sukupuolipäivityksen avulla. Päivitys tarjosi tekniset työkalut binäärisen sukupuolijärjestyksen murtamiseen. Työkalujen käyttöönotto ja todellinen voima ovat kuitenkin pelaajien itsensä käsissä. Mahdollisuus luoda peliin sukupuolia reaali maailmasta tai kuvitella kokonaan toisenlainen reproduktiojärjestelmä yhdistävät transrepresentaation ja queerin leikin samojen pelivalikkojen alle. Samalla valta ja vastuu representaatioista siirtyy pitkälti pelaajien käsiin.

Sukupuolipäivitys herätti laajalti huomiota ja sai osakseen melko ristiriitaisen vastaanoton. Suhtautuminen riippui osittain siitä, millaiseksi pelaajat mielsivät pelin maailman. Huizinga (1938) kuvasi leikin maailman sijaitsevan niin kutsutun taikapiirin sisäpuolella ja noudattavan omia sääntöjään. Tämänkaltaisen ajattelu näkyy myös aineiston keskusteluissa – mutta vain osassa. Siinä missä toiset näkivät simien maailman heijastuksena tai simulaationa oikeasta maailmasta, niin toisille kyseessä oli erillinen maailma. Osa katsoi päivityksen tuovan peliin kaivattua realismia ja arkitodellisuutta käytettiin vahvistamaan näkemystä siitä, miten representaatiota tulisi käsitellä pelissä. Toiset puolestaan eivät halunneet tuoda oikean elämän rajoituksia tai identiteettipolitiikkaa osaksi peliä. He kokivat pelin erilliseksi ideaalimaailmaksi, jossa sellaisia asioita ei tarvinnut käsitellä. Pelin rajaaminen omaan ideaalimaailmaansa seuraa näkemystä leikin taikapiiristä, jota reaali maailman kysymykset eivät kosketa. Samanlainen vastakkainasettelu esiintyy myös Shawin (2009, 236) tutkimuksessa puhuttaessa tuottajien argumenteista LGBTQ-sisältöä vastaan.

Taikapiirin ylläpitäminen ja sen rajojen valvominen on aineistossa luettavissa merkittäväksi osaksi leikkiä ja oman pelimaailman ylläpitoa. Keskustelijoiden arvojen ja asenteiden voi olettaa vaikuttavan pelaamisen taustalla, kuten Griebel (2006) tutkimuksessaan osoittaa. Representaatioiden moninaistaminen näyttäytyy helposti ulkoapäin tulevana muutoksena, johon pelaaja ei itse voi vaikuttaa. Omaa peliä haluttiinkin monesti suojata muutoksilta ja pelko kontrollin menettämisestä ajoi osan pelaajista kaihtamaan kaikkea normista poikkeavaa. Naiselliset miehet nousevat aineistossa usein puheenaiheeksi ja myös vastustuksen kohteeksi. Pelko sukupuolelle asetettujen rajojen särkymisestä noudattelee sitä kapeaa roolia, joka maskuliinisuudelle on kulttuurisesti, ainakin

länsimaissa määritelty. Toisaalta pelaajat saattoivat myös ilmaista tukensa kertomalla haluavansa peliinsä nimenomaan miehiä mekoissa.

Päivityksen myrskyisä vastaanotto muistuttaa muun muassa Condisin (2014) aiempaa tutkimusta, jossa LGBTQ-sisällön lisääminen on politisoitu ja pyritty rajaamaan marginaaliin. Vaikka sekä representaation että queerin leikin teoreettisia keskusteluja on mahdollista tarkastella poliittisesta perspektiivistä, niin keskustelijat itse tuskin mieltävät pelaamistaan poliittiseksi. Peliyhtiön toiminta sen sijaan kehystetään aineistossa toisinaan poliittiseksi kannanotoksi. Tulee muistaa, että samalla tavalla kuin sukupuolivaihtoehtojen lisääminen peliin voidaan nähdä poliittisena valintana niin voidaan myös niiden lisäämättä jättäminen mieltää valinnaksi normin sijaan. Representaatioiden laajentaminen on kuitenkin tiukasti sidoksissa kapitalismiin kuten Ruberg (2018, 551) muistuttaa. Sukupuolipäivityksen lisääminen voi osaltaan näyttäytyä vain markkinointistrategian muutoksena. Sellaisenaankin se merkitsee vähintään LGBTQ-yleisön mieltämisestä merkittäväksi kohdeyleisöksi. Pelaajat kokivat transrepresentaation lisäämisen ennen kaikkea arvostuksena, nähdyksi tulemisena. Condisin (2014) tutkimuksen tavoin muutokset näyttivät johtavan aiemmin etuoikeutetussa asemassa olleiden pelaajien syrjityksi tulemisen kokemukseen. Nämä keskustelijat ilmaisivat helposti tyytymättömyyttään, sillä foorumia käytettiin vaikuttamisen kanavana.

Aineiston analyysissä esille nousi valinnaisuudenlupaus ja sen merkitys pelaajille. Pelaajien mielipiteiden voi olettaa asettavan ainakin jonkinlaisia reunaehtoja representaatioiden moninaistamiselle. The Sims 4 -pelissä kompromissin tulos on se, että transrepresentaatio on pyritty toteuttamaan valinnaisena sisältönä, joka on mahdollista sivuuttaa. Lupausta valinnaisuudesta ei juuri kyseenalaistettu, vaikka se oletusarvoisesti asettaa transrepresentaation edelleen marginaaliin, piiloon asetusten taakse. Transrepresentaation näkyminen pelissä edellyttää pelaajalta aktiivisuutta tai maksullisten lisäosien hankkimista. Keskustelujen analyysistä käy ilmi, että pelaajakannan miellyttämiseksi sensitiivisyys oli tarpeen. Inklusiivisuuden lisääminen näyttäytyy nuorallatanssina, jossa on tärkeää tasapainoilla pelaajien eri intressien välillä.

Suosituimpia päivityksen käyttötapoja olivat transsimien luominen, simin asujen muokkaaminen oletetun muotivalinnan ulkopuolelta sekä lisääntymisvalikon säätäminen. Monet ottivat päivityksen kokonaisvaltaisesti osaksi peliään. Sukupuolivalikon vaihtoehtojen ohella päivitys käytännössä tuplasi valinnanmahdollisuudet siminluonnissa. Suuri osa pelaajista oli riemuissaan tästä ja käytti eri vaihtoehtoja ennakkoluulottomasti. Kutsun päivityksen toteutusta butlerilaiseksi, sillä siinä sukupuoli on pitkälti irrotettu ruumiista ja sukupuolta tehdään erilaisten miehekkäiksi ja naisellisiksi

merkittyjen ominaisuuksien kautta. Butlerin (1993, 42) sanoin sukupuolen dekonstruktio avaa myös mahdollisuuksia vastarintaan. Tämä näkyy aineistossa pelaajien intona kyseenalaistaa pelin alkuperäiset sukupuolen perusteella tehdyt luokittelut.

Etenkin transihmiset ja heidän läheisensä ottivat päivityksen omakseen. Päivityksen käyttäjät olivat tyytyväisiä kyvystä lisätä peliin transhahmoja, joiden luominen aiemmin oli mahdotonta. Ominaisuutta käytettiin sekä kokeiluihin siminluonnissa että hahmoilla pelaamiseen. Koska transkokemusta ei ole kirjattu pelin koodiin, on se jotain mitä pelaajan on erikseen tuotava peliinsä. Savina (2020, 57) pohtii pelaajien mahdollisuutta oppia itsestään näiden elävien nukkejen kautta. Pelaajat voivat esimerkiksi sisällyttää omia kokemuksiaan tarinoihin, joita he pelissä kertovat. Keskustelijat viittaavat pelin merkitykseen turvallisenä paikkana oman identiteetin etsinnälle, samaan tapaan kuin Ruberg (2018, 545) kirjoittaa peleistä queeriudelle turvallisina tiloina.

Päivitystä käyttivät myös pelaajat, jotka eivät itse kuuluneet sukupuolivähemmistöihin. Osa keskustelijoista ei ollut varsinaisesti päivitystä vastaan, mutta ei nähnyt sillä kovin paljon käyttöä itselleen. Simin sukupuoli saatettiin nähdä jopa merkityksettömänä. Kiistaisista tuloajoista välinpitämättömyys päivitystä kohtaan kasvoi vuosien kuluessa. Kenties koska pelaajat tiesivät miten käyttää tai olla käyttämättä päivitystä ja se oli hyväksytty osaksi peliä. Päivitys ei ollut vuosien aikana unohtunut, vaan pelaajat käyttivät siitä omaan peliinsä soveltuvia osia. Kokeellisuus ja uusien vaihtoehtojen yrittäminen on yksi asia mikä painottui aineistossa. Vaihtoehtojen olemassaoloa tukivat yleensä myös ne, jotka eivät itse sukupuolivalikkoa käyttäneet. Päivitystä ei käytetty esimerkiksi siksi, että sen sisällön ei koettu olevan itseä varten tai siitä ei tiedetty. Koska sukupuolivalikko on melko huomaamaton, niin uudet pelaajat tai pelaajat, jotka eivät olleet aktiivisia päivityksen tulon aikaan eivät välttämättä osaa etsiä sitä. Keskustelut päivityksestä lisäsivät osaltaan tietoisuutta siitä.

Pelin tunnuslause ”you rule” mahdollistuu entistä laajemmin päivityksen myötä. Nyt pelaajat hallitsevat myös sukupuolta yksityiskohtaisesti. Koska binäärinen jako on pelissä pohjimmiltaan vallitseva, niin periaatteessa kaikki binäärisen mallin ulkopuolelle asettuva näyttäytyy jollain tapaa queerina ja sen käytöstä neuvoteltiin. Päivityksessä korostuu Malabyn (2007) painottama uudelleenneuvottelu leikin rajoista sääntöjen muuttuessa. Esimerkiksi pitkät hiukset miehille on haettava naissimien puolelta, ja ne myös jakoivat pelaajien tunteita. Tarve hallita sukupuolta toistuu läpi aineiston. Etenkin pukeutumista haluttiin säädellä tarkasti ja monesti muotivalinnan tahdottiin vastaavan sukupuolta, jonka pelaaja on simille päättänyt. Useimmiten tällä tarkoitettiin sitä, että miessimi pukeutuisi miehekkäisiin vaatteisiin ja naissimi naisellisiin. Vaikka poikkeuksia joskus



sallittiin, niin niiden haluttiin olevan tiukasti pelaajan valvonnassa. Ikään kuin koko pelimaailma hajoaisi tai menisi pilalle normien vastaisesta sukupuolen performatiivisuudesta. Pelko on kenties ymmärrettävämpää, jos miettii simin sukupuolen perustumista näihin ulkoisiin ominaisuuksiin. Kehon muodon ohella vaatteet toimivat sen pääasiallisina merkitsijöinä. Sukuelimiähän simeillä ei ole muuta kuin pikseliverhon taakse kuviteltuina.

Tutkielmassani pyrin selvittämään millaista transrepresentaatiota päivitys on tuonut peliin. Shaw (2009, 244) kiinnittää ensinnäkin huomiota pelin mahdollisuuksiin transhahmojen esittämiseen. Päivitys paransi selkeästi transrepresentaatiota, sekä työkalujen että peliin lisättyjen transsukupuolisiksi tulkittavien valmissimien kautta. Pelin tekninen toteutus tosin edelleen rajoitti jonkin verran transhahmojen luontia. Pelaajat jäivät kaipaamaan etenkin huolellisuutta vaatteiden muuntamisessa sekä vielä tässä vaiheessa puuttuneita pronominalintoja. Lisäksi pelissä esiintyvät bugit loivat tahattomia transrepresentaatioita, joihin suhtautuminen vaihteli. Koska työkalujen käyttö oli pelaajien käsissä, niin päivitys toi peliin ennen kaikkea pelaajien itsensä toteuttamaa transrepresentaatiota. Pelin ominaisuuksia saatettiin käyttää joko täsmentämään tai queeriuttamaan hahmon sukupuoli-identiteettiä.

Valinnaisuuden lupaus vaikutti keskeiseltä päivityksen tulovaiheessa. Siitä huolimatta peliin vuosia myöhemmin lisättiin päivityksen asetuksia käyttäviä simejä, vaikkakin maksullisten lisäosien kautta. Ehkä lupaus ei enää pidetty niin tärkeänä suhteessa pyrkimykseen parantaa representaatiota tai lisäosien ei katsottu kuuluvan alkuperäisen lupauksen piiriin. Taustalla ovat voineet vaikuttaa myös kaupalliset motiivit. Keskusteluissa nimettiin neljä valmissimiä, joiden katsottiin tuovan peliin transrepresentaatiota: kaupunkilaisteini Darling Walsh, taikamaailman tietäjä Morgyn Ember, unelmasaarelainen Lia Huata ja merenväkeen kuuluva Paka'a Uha.

Thach (2021) kirjoitti transsukupuolisten representaatioiden keskittyvän tyypillisesti fyysiseen transitiioon, mielenterveysongelmaiseen tappajaan, paljastusluonteisuuteen tai monitulkintaisuuteen. Pelaajien kertomuksissa pelitavoistaan ei ollut mitään mielenterveyteen tai tappajuuteen viittaavaa, mutta fyysinen transiatio vaikutti melko suositulta tavalta rakentaa pelaajan oman transsukupuolisen hahmon tarinaa. Lisäksi näistä representaatiotavoista painottuvat paljastusluonteisuus ja ennen kaikkea monitulkintaisuus. Peliin lisätyistä valmissimeistä Darling Walshissa ja Morgyn Emberissä on nähtävissä sekä paljastusluonteisuutta että monitulkintaisuutta. Thachin (2021) esittämien representaatiokategorioiden ulkopuolelta esiin nousi myös transrepresentaatio ylikuonnollisuutena neljästä valmissimistä kahden osuessa tähän kategoriaan.

Thach (2021, 21) mainitsee monitulkintaisen representaation trendeistä suurimmaksi ja vähiten tutkituksi, minkä vuoksi oli kiinnostava paneutua siihen analyysissa. Useimmat keskustelijat eivät vaikuttaneet toivoneen monitulkintaisuutta vaan enemmänkin päinvastoin. Hahmoille haluttiin tietty identiteetti ja useimmiten mahdollisimman selkeä ilmaisu tälle. Valmissimien toteutus vaikutti olevan ristiriidassa pelaajien toiveiden kanssa, sillä Darlingin ja Morgynin sukupuoli-identiteetit näyttäytyvät queeristi liukuvina, epämääräisinä ja tarkemmin määrittelemättöminä. Silti tarve simien sukupuolittamiseen toistui keskusteluissa. Pelaajat kysyivät mitä sukupuoli-identiteettiä tämä hahmo edustaa, jotta voivat käyttää oikeita pronomineja ja tehdä hahmoa kunnioittavia muodonmuutoksia. Sukupuoli-identiteetin määrittely ja sitä kautta saatu tietämys toimivat siis avaimina korrektiin pelaamiseen. Toisaalta representaatioiden epämääräisyys asettaa ehkä jonkinlaisen suojan epäkorrektia pelaamista vastaan. Kun ei voida täsmällisesti nimetä tietyn simin edustavan vähemmistöryhmää, niin se ei aseta myöskään odotuksia pelaamisen suhteen.

Otin tehtäväkseni selvittää leikin ja transrepresentaation kohtaamista pelaajien käytännöissä. Sukupuolipäivityksen käyttökelpoisuus rakentui sekä transrepresentaatiolle että työkaluille, joita se tarjosi kaikille pelaajille. Työkalujen toteutus noudattelee samaa hiekkalaatikkomaista ajatusta luovuudesta avoimuudesta mitä The Simsin kehittäjä Will Wright korostaa (Consalvo 2003, 5–6). Pelaaja pystyy valitsemaan haluamansa työkalun ja käyttämään sitä juuri omaan peliinsä sopivalla tavalla. On hyvinkin mahdollista, että tämä oli kehittäjien tavoitteena alusta asti, vaikka päivitystä markkinoitiinkin transrepresentaation kautta. Representaatiotyökaluista tuli siis leikin välineitä kuitenkin poistamatta tarkoitusta, jota varten ne oli lisätty peliin.

Määrittelen työkalujen ei normatiivisen käytön queeriksi leikiksi. Queer leikki vapauttaa uudelleen kuvittelemaan sukupuolia ja samalla häiriten heteronormatiivista järjestystä. Pelaajat voivat asettua queeriin asemaan – siis leikkiä queeriutta kuten Ruberg (2018, 552) asian ilmaisee. Erityisesti lisääntymisvalikon monipuolinen käyttö sekä perustelut sen takana ovat mielenkiintoinen tutkimuskohde. Biologinen lisääntyminen ja sen sidonnaisuus sukupuoliin on yksi heteronormatiivisuuden tukipilareista. Raskaaksi tulemisen irrottaminen biologiasta auttaa pelin kautta kuvittelemaan toisenlaisia maailmoja, kuten Sántin (2019, 70) mainitsemia heterotopioita. Muutos on perustavampi kuin pelkkä toiselle sukupuolelle luokiteltujen vaatteiden käyttö, sillä se vaikuttaa toimintoihin pelissä ja ylittää reaali maailman rajat. Samaa sukupuolta olevien parien raskauteen saatettiin suhtautua joko täysin normaalina asiana tai sitten lisääntyminen edellytti pelaajan laatimien sääntöjen noudattamista.

Pelin hiekkalaatikkomainen luonne asettaa joitakin haasteita valmiille representaatioille. Toistuvasti keskusteluissa painotettiin sitä, että kukin sai omassa pelissään toimia kuten halusi. Korrektiuden odotus nousi kuitenkin leikin vapauden rinnalle siinä vaiheessa, kun pelaaminen tuotiin näkyville yhteisössä. On huomionarvoista, miten keskusteluissa ei tuomittu transihmiseksi tulkittavissa olevan valmissimin tappamista, mutta osa pelaajista karsasti näille simeille tehtyjä muodonmuutoksia. Muodonmuutokset pohjautuivat pelaajien tulkintoihin simeistä, mutta ne voitiin katsoa transrepresentaatiota häivyttäväksi. Koska pelimaailma toimii eri säännöin kuin reaaliaailma, niin siihen liittyviä kysymyksiä ei voi suoraan verrata, vaan välissä pitää olla ymmärrys pelistä ja pelaajayhteisön tavoista. Mietin voisiko taustalla olla se, että simien tappaminen ollut osa The Sims-pelejä ensimmäisestä osasta lähtien. Poikkeava pelityyli siten olennainen osa sarjan historiaa ja tappaminen nähdään arkipäiväisenä. Simeille tehnyt muodonmuutokset sen sijaan ovat yleistyneet vasta myöhemmin, mikä tekee niistä helpompia kritisoida.

Yhteisöllä ei sinällään ollut voimaa rajoittaa kenenkään pelaamista, mutta se toimi jonkinlaisena peilinä tai jopa moraalisen kompassina. Myös Nardone (2017, 46–47) liittyy eettisyyden yhteisöllisyyteen. Eettisyyden vaatimukset eivät olleet pakottavia, vaan ne ilmenivät lähinnä paheksuntana tai pelitavan kyseenalaistamisena. On kiinnostavaa pohtia moraalisten rajoitusten tarvetta yksinpelissä ja niiden voimaantumista siinä vaiheessa, kun pelaaminen siirtyy yksityisestä julkisen puolelle. Edeltävissä esimerkeissä tulee erityisen hyvin ilmi representaatioiden ja leikin yllätyksellinen yhteensovitus. Omia sääntöjään noudattava leikki ja ihmisarvoa kunnioittava representaatiokeskustelu eivät välttämättä sovi saman pöydän ääreen. Pelaaja voi kuitenkin tietoisesti pyrkiä lähtökohdiltaan transrepresentaatioita kunnioittavaa leikkiä kohti.

Tutkielmassani rajaus, käyttö ja tulkinta näkökulmina tarjosivat selkeät lähtökohdat, joista pureutua aineistoon. Erilliset analyysiosiot myös toivat osansa päivityksen eri vaikutusten ymmärtämiselle monitahoisena ilmiönä. Näkökulmina rajaus, käyttö ja tulkinta lomittuvat analyysissä, kuitenkin siten että niiden merkitys korostuu kunkin mukaan nimetyssä alaluvussa. Aineiston laajuus tarkoitti sitä, että analyysiin kuluneista työtunneista huolimatta en kokenut päässeeni kiinni kaikkiin aiheisiin yhtä syvällisesti kuin olisin toivonut. Leikin ja representaation nostaminen keskeisiksi käsitteiksi loi myös haasteellisen pohjan tutkielmalleni. En koe, että olisin saanut läheskään tyhjentävästi selvitettyä mitä tapahtuu leikin ja representaation kohdatessa. Toivottavasti onnistuin kuitenkin avaamaan keskustelua aiheesta.

Olen tyytyväinen sisällönanalyysiin ja netnografiaan metodeina, ne sopivat mielestäni tämänkaltaiseen työhön. Sisällönanalyysistä oli apua valtavan aineiston jäsentämisessä päivityksen eri käyttötapojen mukaan. Sisällönanalyysi auttoi huomaamaan aineistossa toistuvia asioita kuten valinnaisuuden lupauksen korostamisen tai omaan peliin kohdistuva hallinnantarve. Ensisilmäyksellä näitä ei aineistosta havainnut vaan ne tulivat ilmi viestien luokittelun kautta. Jos olisin tehnyt metodivalintani varhaisemmassa suunnitteluvaiheessa, olisin ehkä päätenyt osallistuvaan netnografiaan. Sen kautta olisin voinut esimerkiksi itse postittaa kyselyitä, sillä keskustelijoiden tekemät kyselyt eivät vastanneet päivityksen kokonaisvaltaisen käytön laajuuteen. Toisaalta aktiivinen netnografia olisi edellyttänyt luvan kysymistä osallistujilta ja luultavimmin tehnyt mahdottomaksi yhtä laajan aineiston käsittelyn. Eri valintojen punnitseminen jälkiviisaasti saa näkemään miten eri lailla tutkimus voi muotoutua tutkijan tekemien valintojen mukaan.

Transihmisiä koskevassa tutkimuksessa olisi suotavaa, että heidän äänensä saisivat painoarvoa tutkimuksessa. Osallistujien anonymisuus on tässä mielessä ongelmallista, sillä sen seurauksena on mahdotonta arvioida tarkalleen, kuka pääsee esille. Keskustelussa esiintyy itseidentifiointia, mutta suurimmasta osasta viestejä se puuttuu. Tutkimuksen yhden painopisteen ollessa transrepresentaatiossa on joka tapauksessa pohdittava sitä, kenellä on valta näiden representaatioiden arviointiin. Valitsemassani lähestymistavassa transihmisten äänet eivät saa erillistä painoarvoa, ja keskustelulainaukset ovat paikoin jopa transihmisiä loukkaavia. Tämä on valitettava seuraus tutkielmani kysymyksenasettelusta, jonka painopiste on kokonaiskuvan välittäminen keskusteluista. Kaikkien pelaajien kuuleminen on kuitenkin perusteltua lähestyttäessä päivitystä yhtä lailla työkaluna sukupuolella leikittelyyn kuin representaatiövälineenä.

The Sims 4 -peliä on sen omintakeisuuden vuoksi hankala verrata muihin videopeleihin, mikä tekee mahdollisten tutkimussuuntien hahmottelusta vaikeaa. Muiden pelien kohdalla voisi ensinnäkin tutkia, voiko sukupuolen representaatiota moninaistaa jo pelin suunnitteluvaiheessa vai onko muutoksia mahdollista toteuttaa myöhemmin, mikäli pelin kehittäminen jatkuu julkaisun jälkeen. Onko esimerkiksi asusteet suunniteltava ja lukittava vain tietyn sukupuolen käyttöön? Toisekseen olisi kiinnostavaa tutkia lisää pelaajien tapoja käyttää pelin tarjoamia representaation välineitä ja mahdollista vastakarvaan pelaamista sukupuolen moninaistamiseksi. Oma tutkimukseni koskettaa näitä aiheita, mutta nähdäkseni niissä riittäisi vielä tutkittavaa. Eri peleissä asiat voivat ilmetä eri tavoin, mikä asettaa vertailukohdan pelityyppien välille. Kolmantena aikuisten leikki itsessään on kiinnostava tutkimuskohde. Pelaamisessa sen leikkisää puolta voisi tarkastella lähemmin, koska pelaamisen juuret ovat leikissä kuten Arjoranta (2013, 101–102) muistuttaa.

Sukupuolipäivityksen suunnittelussa osoitettiin huolellisuutta etenkin siinä miten eri vaihtoehdot näkyvät pelissä ja miten niitä voi soveltaa. Vuosia myöhemmin kehittäjät ovat maininneet edelleen sitoutuvansa representaation parantamiseen. Sukupuolipäivityksen jälkeen peliin on lisätty toisessa ilmaisessa päivityksessä pronomien valinta sekä valikko seksuaaliselle suuntautumiselle. Vaikka sukupuolipäivitys on tähänastisista muutoksista suurin, niin myös myöhempien päivitysten tarkastelu olisi mielenkiintoinen tutkimusaihe. Valinnaiset pronominit ikään kuin täydentävät sukupuolipäivitystä, mutta valikko seksuaaliselle suuntautumiselle asettaa pelin kehitykselle uuden suunnan. On silti kyseenalaista, voiko sukupuoli olla moninainen ottaen huomioon pelin binäärinen perusrakenteen. Tämä tulee ilmi etenkin simin seksuaalisuutta valittaessa, koska peli tunnistaa edelleen vain naisen ja miehen. Kehittäjien taholta on ollut keskustelua myös tämän korjaamisesta. Onkin jännittävää seurata, tuleeko pelin sukupuolen binäärisyyteen muutosta ja miten se toteutetaan.

## Lähteet

Arjoranta, Jonne. 2013. "Leikki Digitaalisella Aikakaudella." Teoksessa Naurusta Leikkiin, Vallasta Väkivaltaan: Filosofian Graduantologia, Hannu Nikulainen (toim.). Jyväskylä: Kampus Kustannus, 100–112.

Butler, Judith. 1993. "Critically Queer" *GLQ* 1 November; 1 (1): 17–32.

Butler, Judith. 2004. *Undoing gender*. Routledge.

Condis, Megan. 2014. "No Homosexuals in Star Wars? Bioware, 'gamer' identity, and the politics of privilege in a convergence culture". *Journal of Research into New Media Technologies* 21 (2): 198–212.

Consalvo, Mia. 2003. *It's a queer world after all: Studying The Sims and sexuality*. GLAAD.

Consalvo, Mia. 2005. "Rule Sets, Cheating, and Magic Circles: Studying Games and Ethics". *The International Review of Information Ethics* 4 (2005): 7-12.

Consalvo, Mia. 2009. "There is No Magic Circle". *Games and Culture* 4 (4): 408-417.

Costello, Leesa, McDermott Marie-Louise ja Wallace, Ruth. 2017. "Netnography: Range of Practices, Misperceptions, and Missed Opportunities" *International Journal of Qualitative Methods* 16 (1): 1–12.

Electronic Arts "The Sims-keskustelufoorumi" [https://forums.thesims.com/en\\_US/](https://forums.thesims.com/en_US/) luettu 4.10.2021

Griebel, Thaddeus. 2006. Self-Portrayal in a Simulated Life: Projecting Personality and Values in The Sims 2. *The International Journal of Computer Game Research* 1 (6).

Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens: a study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.

Isomäki, Hannakaisa, Lappi, Tiina-Riitta ja Silvennoinen, Johanna. 2013. Verkon etnografinen tutkimus. Teoksessa Laaksonen. Matikainen ja Tikka (toim.), Otteita verkosta – Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Vastapaino, 49–67.

Koskimaa, Raine, Arjoranta, Jonne, Friman, Usva, Harviainen J. Tuomas, Mäyrä, Frans ja Suominen, Jaakko. 2015. ”Johdanto: Leikin ja pelin rajankäyntiä.” Teoksessa Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. Tampereen yliopisto.

Kozinets, Robert V. 2010. Netnography – Doing Ethnographic Research Online. SAGE Publications Ltd.

Kähkönen, Lotta ja Wickman, Jan. 2013. ”Sukupuolen moninaisuus ja queer-näkökulmat” *SQS* 7 (1–2): 1–10.

Lorentz, Pascaline. 2015. The Socializing Voyage of the Video Game Player – Growing-up with playing The Sims®. Muni Press.

Malaby, Thomas M. 2007. “Beyond Play – A New Approach to Games”. *Games and Culture* 2 (2): 95–113.

Maxis. “Gamejobs” Luettu 28.5.2022. <https://gamejobs.co/Gameplay-Software-Engineer-The-Sims-at-Electronic-Arts-6984>

Nardone, Rosy. 2017. “Videogames between ethics and politics” *Journal of Theories and Research in Education* 12 (2): 41–54.

Paasonen, Susanna. Sukupuoli ja representaatio. 2010. Teoksessa Tuula Juvonen, Leena-Maija Rossi ja Tuija Saresma (toim.), Käsikirja sukupuoleen. Tampere: Vastapaino 2010, 39–49.

Raymond, Diane. 2003. Popular culture and queer representation: A critical perspective. Teoksessa G. Dines, ja J. M. Humez (toim.), Gender, race, and class in media: A text-reader. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 98–110.

Rossi, Leena-Maija. 2015. Muuttuva sukupuoli: seksuaalisuuden, luokan ja värin politiikkaa. Gaudeamus Oy.

Ruberg, Bonnie. 2018. Queerness and Video Games: Queer Game Studies and New Perspectives through Play. *A Journal of Lesbian and Gay Studies* 24 (4): 543–555.

Ruberg, Bonnie ja Shaw, Adrienne (2017) *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.

Savina, Marya. 2020. “The Sims: Digital Puppets and the Afterlife of a Dollhouse” *denkste: puppe / just a bit of: doll (de:do)* 1 (2): 53-60.

Seta. ”Sateenkaarisanasto”. Luettu 22.11.2022 <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sateenkaarisanasto/>

Shaw, Adrienne. 2009. “Putting the Gay in Games - Cultural Production and LGBT Content in Video Games”. *Games and Culture* 4 (3): 228–253.

Sihvonen, Tanja. 2011. *Players Unleashed!: Modding the Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Uniprint.

Säntti, Joonas. 2019. ”KETTU, KOIRA VAI APILA? Sukupuolettomuuden mahdollisuuksista suomalaisessa nykyfiktiossa” *SQS* 13 (1–2): 69–77.

Tainio, Luca. 2013. ”Dikotomisesta transsukupuolisuudesta queeriin transgenderiin? Paradigmamuutoksen mahdollisuus lääketieteen tavassa käsitteellistää trans\*kokemusta” *SQS* 7 (1–2): 18–29.

Thach, Hibby. 2021. “A Cross-Game Look at Transgender Representation in Video Games” *Press Start* 7 (1): 19-44.

The Sims 4. PC-peli. Electronic Arts. 2014.

Tuomi, Jouni ja Sarajärvi, Anneli. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.



Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari (2013) Verkkotutkimuksen eettiset haasteet: Armi ja Anoreksia. Teoksessa Laaksonen, Matikainen ja Tikka (toim.), Otteita verkosta – Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Vastapaino, 49–67.

## Liite 1: Alkuperäiset aineisto-otteet

### 4.1.1 Päivityksen vastaanotto

POSTS: 36,427

MEMBER

June 2016

This is utterly glorious. For 16 years, young non-heteromantics have been able to represent themselves in the game without being judged. We've seen the stories of teens for whom the game was a safe space to come to terms with who they are. And now non-cisgender people will have the same! That's an amazing gift.

On top of that, everything in that press release is about making the choice to do this representation. And GLAAD is a great group - I'd be astonished if they hadn't recommended against making the change apply to townies or against erasing cisgender.

Really looking forward to seeing how this is implemented! I think my dad's toaster PC will run CAS :)

1Insightful 9Like 24Awesome

POSTS: 117

MEMBER

June 2016 in The Sims 4 General Discussion

I wanted to sincerely thank the developers of The Sims 4 for opening up gender options. This wasn't something I ever would have expected, not even during pride month, but it is very much appreciated. I chose an interesting time to come out of the closet. As a transgender woman I have felt like a punching bag lately. We've made gains in the past couple years, some high profile celebrities have come out but, also it seems like every time I turn on the news there is a story about us and it is rarely good: An elected official or opinion leader blaming us for [sensored] and natural disasters, a hate crime against us, people debating whether or not we should be allowed to use the toilet.

It is scary and it has ripple effects in our day to day lives. I have been told that I shouldn't be allowed to go out in public. Emboldened by the fact that we are a debate now has put us on the radar of people patrolling bathrooms for us. I routinely see people online say that if they saw "a man in a dress" using the same restroom as their daughter that they would kill us.

It is reassuring then to see that this one simple game has developers that recognize and value us as players and that we can be part of the story along with LG and B folks. I love it. I "transitioned" my main Sim already. I admit, I was really dismissive of the Sims 4 given how stripped down it feels compared to 3 even if it is a lot better maintained and less buggy but this has really given my opinion of the game a boost. You've really shown me you care.

Now, if you could just give us back seasons, pets, and an open world.

2Insightful 5Like 108Awesome

POSTS: 4,979

MEMBER

June 2016 edited June 2016

What this patch means to me is quite different but still, meaningful to me. I'm a cisgender woman who inherited my father's square frame and heavy features. I can now make an attractive simself without looking like a caricature using the masculine frame and softening the features and giving the body the proper curves. I can't tell you how much I love this.

Edit: There is so much to love about this patch. It's not perfect, and I'm sure that constructive feedback will make a difference as they really seem to want to get this right.  
Insightful 4Like 9Awesome

POSTS: 2,439

MEMBER

June 2016

I must be a heartless monster, because I couldn't care less about this patch one way or the other. I have one or two characters I've been thinking about, but beyond that... meh.

Doesn't affect me or anyone I know, so I don't care.

Insightful 2Like Awesome

June 2016

[nimi poistettu] wrote: »

No we don't need that [sensored]. The new update already messed up everything. There are only two genders, everything else is called being mentally ill. Open a biology book and you might learn something.

POSTS: 513

MEMBER

June 2016 in The Sims 4 Game Feedback

I've been avoiding the discussion forums since this week's patch, because based on prior discussions I knew there would be a lot of negative comments, which affects me as a non-binary trans person. But I wanted to thank Maxis for opening up the game to more varied gender expressions and identities. This means a lot to me; I was actually in tears (of joy) when I saw the update.

I have written a blog post about the update, but I don't think I'm allowed to link to it here. If a SimGuru contacts me privately, I would be happy to send the link.

Insightful 1Like 10Awesome

POSTS: 1,483

MEMBER

June 2016 in The Sims 4 General Discussion

I'm just gonna keep this short and sweet. I've personally got no problem with clothes being unisex now and think it's great, guys get more clothing options and girls get functional pockets. However I think that the gender options are time better spent on other features that the majority of simmers will use. And I think it's absurd that Maxis will do stuff like this, but any discussion of something like religion being added to the game is off the table even though its been in a sims game before (medieval)

1Insightful 5Like 4Awesome

POSTS: 270

MEMBER

August 2016 edited August 2016

The game has always been "equal" in my eyes from day 1 in the fact that you can cater the game to your own taste and outlook on life without the developers telling you how you should play it. (IRL there's no such thing as equality and never can be IMO). However I think it's becoming increasingly unequal in the fact that a patch has more or less discriminated against those who hold conservative views on what manhood and womanhood is. Many Christians, Muslims and people from other faiths may not be too happy to have a pre-made same-sex couple infringed on them. By all means, create them yourselves in your game if that's what you like to do but it's not fair on those who don't agree with it. If we're going to have gay or transgender characters in our game then EA will need to cater for those who want careers like a Priest, Vicar or Rabbi in.

2Insightful 2Like Awesome

POSTS: 1,648

SIMGURU (RETIRED)

June 2016

This thread is closed.

The content with this update is optional, you are not forced to use the content , and we took many steps to ensure that players had full control over what they see and don't see in their game.

We at EA and Maxis are very supportive of inclusion and the LGBTQ and I am no longer going to tolerate anymore threads of this nature. We are a life simulation game and we've always been about creating safe spaces for people to feel comfortable telling their stories. Threads like these goes against what our community stands for: inclusion. Also we would never have forced players to purchase a pack dedicated to gender customization to allow them to tell their stories --it would've been distasteful and would have gone against everything that we stand for.

Global Community Manager for Maxis / The Sims

Insightful Like 82Awesome

#### 4.1.2 Lupaus valinnaisuudesta

POSTS: 212

MEMBER

June 2016

HUUUUUUGE thumbs down to this "gender barrier" change if you have no control over it. Or they at least cap the extremes. I don't want to be enjoying Dine Out when suddenly the table next to me is filled with a male in heels and a dress and a woman with a beard and suit. Sorry, just not how I play. So if it's random across the board this could really ruin the game for me...

1Insightful 17Like 2Awesome

POSTS: 498

MEMBER

June 2016

I absolutely agree with you. I have been really busy and sick for the last 2 months and was actually going to play my game this evening, then I found out there was an update and read the patch notes. I personally do not have anything against the LGBT community, but I do not want gender identity forced in my game play. I feel like if the sims team could spend a year working on this, then they could have also fixed the incest bug. In addition, if they added this for the purpose of equality, then why not add some traditional family play too? Maybe if they had introduced a balance of play styles, it would not be so heated in so many threads today.

I started a new game during the Easter Challenge. I have one male sim. The last time I played, he was in Granite Falls. I have aging off, he has all perfect plants and several aspirations done. I cannot play this game without updating to this patch. I do not want to go into this save file and find that his best friend Don is now wearing a dress and changed his name to Donna.

I have tried to keep an open mind and have looked at several Youtuber's channels to see if indeed, this "option" does not affect townies, and so far, nobody has posted any game play, only "raving about the new gender options". Since nobody is showing any actual game play, I don't want to update and find out that my whole save file has changed from my traditional families to all new types of families.

Everybody has there own way of playing which is why I love the Sims series, and I respect how other people want to play their games, and I would hope that other simmers reading this understand that I just don't want to play that way.

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 24

NEW MEMBER

June 2016

This patch is NOT optional, if you do not update it, you can NOT play your game, I think it is UNFAIR to force everyone who plays this game to have to play something they don't want to...I have spent a TON of money on this game and in my belief there should be a way to turn this new gender stuff off if you don't want it in your game. Not everyone is ok with a man in a dress and I don't think we should be MADE to play it. There are mods out there for this exact thing, and if that's how someone wants to play their game then more power to them. But this is MY game and I don't want to play it like this. I am NOT bashing the LGBT community but this going too far. This is a game and EVERYONE plays their game differently and it shouldn't be forced on the whole sims community. I didn't ask for this update, I don't want this update and now I have NO desire to even play my game that I have loved so much and for so long and have been playing since The Sims original.

Insightful Like 4Awesome

POSTS: 1,655

MEMBER

July 2016 in The Sims 4 General Discussion

So, the new gender stuff doesn't happen unless you specifically build it in? Even with playable kids who age up? That's what I've been noticing anyway. It's kind of a bummer...I've been playing a multi generational family for a while, and I haven't built a new sim in FOREVER, and it would be nice if all my little kiddies could age into teens and get a random gender identity...I mean, I can do that in CASmode, go into full edit, flip a coin a few times, but...I kinda wish we could opt in for that. Like, click here for full gender randomness in sims aging from kid to teen! Or maybe, that could be an option, like when you pick a new trait: when it's from kid to teen, you can assign the gender id when you blow out the candles :-P

Insightful Like Awesome

POSTS: 33,513

MEMBER

June 2016 edited June 2016 in The Sims 4 Game Feedback

For making the gender neutral changes and changing gender all optional. I appreciate you being sensitive to players. And I am thankful to you for realizing those sensitivities. Scanning the patch notes, I would like to say I'm not dissatisfied with how you handled how players can use or not use these choices. Thank you.

3Insightful 2Like 33Awesome

## 4.2 Käyttö – leikkiä representaatiotyökaluilla

POSTS: 13,651

MEMBER

October 2021 edited October 2021 in The Sims 4 General Discussion

Hi,

5 years later, does anyone use this feature ?

Do you use the Gender Options ? 216 votes

Yes

37%

82 votes

No

32%

70 votes

Rarely

29%

64 votes

2Insightful 1Like 1Awesome

### 4.2.1 Queerimpia simejä

POSTS: 1,468

MEMBER

November 2018

I'm gender fluid, so I've made my me sim reflect whatever gender I identify with at the time, which is honestly so amazing. I tried to do that once before the gender options were patched in and it was frustrating how hard it was to make a sim who actually looked like me but dressed masculine, so I'm forever thankful that Sims 4 developers made these options

Insightful 3Like 10Awesome

POSTS: 1,200

MEMBER

May 2020

I have one sim who I imagine to be non-binary, agender to be precise, and I kinda modeled her after myself, but only to an extent (I actually look completely different, but in terms of gender identity we're basically identical). She also has the same pronouns as me, either she/her or they/them.

1. [kuva]

2. [kuva]

As you can see, she doesn't look androgynous as many other enbies do, partly because I took inspiration from myself (if you look at me, you would know my birth sex immediately without a doubt) and because I want to show that non-binary people can look any way they want and don't have to look androgynous for their identity to be valid.

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 1,939

MEMBER

August 2016

Even though I don't use it much, I'm very happy we have it. More options is always appreciated.

The only thing I did, was have Gunther Goth's formal outfit a little black dress. Anyway, he wears it all the time! Whenever I see him, he's in the dress. Which makes me laugh, because all other sims wear there everyday outfits. But not Gunther. Always the dress! Come to think of it, maybe I should get him more female clothes.

Insightful 4Like Awesome

POSTS: 1,354

MEMBER

August 2016 edited August 2016

I haven't really used it besides the features in cas, but I would like to play with a transgender sim one day. I just want to do some research first, and make sure I don't do or say something that could be considered offensive :)

Insightful 2Like Awesome

POSTS: 20

MEMBER

November 2018

I do, actually! I think my favourite one is Latisha Rubee. She's a transgender woman who started with no family and money at all, bumming it out, and then she started to paint... Nowadays, she lives in a fancy apartment in the Art District of San Myshuno, that she shares with her best friend, Candy Behr. She's a prolific artist who has her own art gallery, and she is well known and loved by many sims. I'm dying for Get Famous to come out, she's gonna be a total star! :smiley:

Insightful 2Like 1Awesome

POSTS: 36,433

MEMBER

August 2016

Well, for one, the expansion in available hair means I could actually make all my own kids in the game now. Oh - and my husband, who's not got around to cutting his for a while! When I first went to do all that when the game came out, I couldn't. The hair and clothes expansions alone mean my Sims now have waaaay more personality.

Second, the range of real people I can make is completely expanded. I'd been held back before by body shape when trying to represent transgender people in game. One of my saves is filled with well-known Sims, fictional characters, and real-world famous people. There were some I couldn't have in my game before; now I can.

I've also noticed that in general play, I'm now having moments when a Sim ages up or turns up in the world and I'm saying to myself - oh! That Sim is actually transgender or agender. So far, it hasn't happened to a played Sim, but I have only one save with aging on and only one played household in it. I'm sure there will come a day when a new generation in that household feels like a moment when one of my Sims is not CIS-gender, or when a friend or romantic interest is not CIS-gender. I really like that that's now as possible as having a non-hetero story has been. Anything that opens up my story possibilities opens up my own creative play.

Insightful 6Like 3Awesome

#### 4.2.2 Lisääntymisen säätely

POSTS: 4,483

MEMBER

August 2016 edited August 2016

I love that I don't have to cheat same-sex pregnancy...so it has changed my stories. For my legacy I don't have to worry about who my heirs fall in love with and if it'll continue the bloodline or not. I haven't done much with the clothing options except for one male sim, and male tops on females.

Insightful 1Like 1Awesome

POSTS: 5,299

MEMBER

June 2019

I frequently have same sex couples. I always make them have a baby which is genetically related to both of them, either by using MCCC or by editing them in CAS so that one can impregnate and one be impregnated. Maybe it's not 'realistic' but it's just a game. I figure that many LGBTQ couples would take this option if it was available in irl (at least I would!) and Sims is meant to be a perfect world.

Insightful Like Awesome

POSTS: 7,033

MEMBER

November 2017

Nice to see another friendly new member, I've had many alien babies over the years off and on as a simmer so I didn't care, as in it didn't bother me when they added that feature. I do use it, it amused me to have one of my baby daddy type characters first have his own child to know what his women went through.

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 8,825

MEMBER

August 2016 edited August 2016

I've used this in so many ways to make normal transgendered sims or more a.sexual types .. then I've used it to just give new looks to my sims .. the guys stuff on the girls is usually pretty good looking. Then I've used it pretty deviantly to impregnate all the male and female townies with my aliens ..they were all redressed and super remade up also.. it was funny.

There are many ways to use these options I just consider them new tools for game play and storytelling at this point.

Insightful 2Like Awesome

POSTS: 4,629

MEMBER

November 2017

Any unnatural combination of biological children (male/male, female/female or male/female with the male carrying the child) I feel must be "earned" by my sims, either by befriending aliens or blackmailing an alien doctor or whatever (depends ony what story I want, but suually alien related). Sometimes I only unlock male preg for certain households only, other times for everyone.



Overall I think it's a fun feature, as I'm not looking for a representation of our everyday life in game. What I want is escapism and fantasy stuff.  
Insightful 4Like Awesome

POSTS: 1,618

MEMBER

June 2016

I'm not Bi or Transgender. I don't even think I'm straight. I don't feel anything physically or romantically for either gender, that's just the way I've always been. I've never dated and I have no plans to, but I really love this patch! Especially since over the years, in my writing I've always had a soft spot for more feminine male characters. (I'm female). I can make them anyway I imagine now!

And I can make a character just like me, who doesn't want romance, or kids. I can't have children anyway because of medical reasons. But I've never wanted them. And the new pregnancy option of choosing whether the sim can have kids is perfect for me.

Insightful 8Like 2Awesome

#### 4.2.3 Muotivalinta istuvuuden mukaan

POSTS: 18

MEMBER

October 2019

Yes, I constantly remove the gender tag for more choices

I don't really mind the weird physics on them, and I love putting male sims into feminine clothes! They look definitely more attractive in them- Though I'll put female sims in men's clothes too, depending on the overall style. Especially for cold weather clothes, those gender tags are coming OFF- Neither has enough by themselves!

I also very often have trans, nonbinary, or otherwise gender non-confirming sims. Having the freedom is fun for me!

Insightful 1Like 1Awesome

POSTS: 4,815

MEMBER

August 2019

No, I mostly give them clothes from their own gender category

Majority of the time, no. But i have a toddler girl with loads of older brothers and the parents are poor so i dress her in boy clothes to make it like she's wearing her brother's hand-me-downs

Insightful 3Like 1Awesome

POSTS: 698

MEMBER

August 2019

Yes, I constantly remove the gender tag for more choices

Alllllllllllll the time. Mostly it's for mundane reasons -- I like to have more choices -- and sometimes I play crossdressers with outfits switching genders by the day. I frequently experiment with the clothes, one time doing a save where everyone wore knee-length skirts, and another time where everyone dressed as Star Wars characters at the gym. One of my favorite jokes is when I have a couple, to allow them to have one outfit in underwear that's of the opposite sex, so they're

doing roleplay or whatever. It's really amusing to see huge jocks suddenly hop into bed wearing a teddy while their girlfriend is climbing in wearing full dude-pajamas.

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 1,135

MEMBER

May 2020

I'm a metal head, grow my hair out nice and long, would like my Sims to follow through. I found maybe one long hair style that I have to steal from the ladies because IMO it's the only one that looks good on men and women. The men's long hair is just no good for me, it's either too short or there's a manbun somewhere involved and that's no good.....There's just too many manbuns in this game in general.

Insightful 6Like Awesome

POSTS: 249

MEMBER

Toukokuu 2020

Here's one of my main male sims. He originally had really short hair, but I turned him into a hipster waste of a human being.

He's also a beard guy as well. So he went from clean shaven and short hair to a greasy waste on society... I may change him back eventually when he cleans up his act.

Insightful 3Like Awesome

#### **4.2.4 Päivityksen puutteet ja ongelmat**

POSTS: 4,145

MEMBER

July 2018 edited July 2018

No, I mostly give them clothes from their own gender category

The vast majority of the clothes from the opposite gender deforms Sims to such an extent that I don't like it. If it didn't I would make more use of this feature. The most annoying thing being that the hips and knees of females sink when you put any male clothing on them. With female clothes on male Sims it's the chest area that looks off.

That said, for certain Sims these changes to the body frame might actually work well with their story or personality.

Insightful 3Like 1Awesome

POSTS: 1,354

MEMBER

November 2019

I tried making my first trans sim a few weeks ago, and I noticed that a lot of the clothing looked better than it used to.

The team did mention that not every asset would look right when the patch first got released, so I guess they're been slowly fixing it over time, which is nice!

Insightful Like 3Awesome

POSTS: 1,061

MEMBER

May 2017

I have a bad problem with the shoes. I bought my game right after the gender patch so I didn't know which clothes were originally intended for men or women. Some of the men's shoes just look awful on my females like the pair of BG moccasins. I didn't know they were intended for men to start with. When I finally put them on a man, and they actually looked good, I understood what the problem was. The boots from GT with the zippers on the side are another example. I wish I could show pics of it. They are misshapen and have weird angles, and on the inside side they look sunken or smashed in.

Insightful Like Awesome

POSTS: 901

MEMBER

January 2017 edited January 2017

For the most part, I actually agree with the OP. While I'm happy that the option exists, I'm not so happy that it seems to be forced onto my sims right now. I love having some trans sims in my game, it adds a lot to my gameplay experience! But when my sims has a brother that has moved out and had a son with his wife.. I would've liked to have been able to see he was a son rather than think he was a daughter until I went and played that household for a while. I know having these things randomly appear is more natural and realistic, but it's something I'd really rather not be generated that way. If I decide a sim is trans (I mean, I even decide when they get to pee for crying out loud, they're sims not real people.), it should be up to me, not up to RNG.

Insightful 7Like Awesome

POSTS: 69

MEMBER

August 2016 in The Sims 4 Ideas Corner

I made a transgirl sim but the game still refers to her 'he', and it breaks the immersion a little bit. :( It would've been cool to have the option to choose gender pronouns in CAS in the gender restriction patch. Hopefully it's in the works. What do y'all think?

Insightful 5Like 3Awesome

POSTS: 32,491

MEMBER

January 2017

you do know there are gay men who sometimes wear high heels so it might not be a bug?

Insightful Like Awesome

POSTS: 1,643

MEMBER

January 2017

Yes, but high heels are tagged as "feminine" in CAS, as well as the female swimsuits. Therefore, in the game, it is a bug.

3Insightful 2Like 1Awesome

POSTS: 1,200

MEMBER

March 2018

Lol I once had a repairman that on first sight looked completely normal, but then I saw that he was wearing high heels... I think it's rather uncomfortable to wear heels while trying to repair a toilet...

Insightful Like 5Awesome

POSTS: 8,825

MEMBER

March 2018

He looks purty... I do really like it when this happens now and then. I got such a kick out of the cross-dressing hermit in Granite Falls for awhile, then they had to go and fix it!

Insightful 1Like 7Awesome

POSTS: 4,381

MEMBER

March 2017 in PC / Mac - Bugs & Gameplay Issues

Ever since that patch has rolled out, all voice tones have been made available to both of the sexes. Anyways, my MALE kid aged up and for some [sensored] REASON HE HAS THE SWEET VOICE TONE AND I CAN'T EDIT IT UNTIL I CHEAT AND IT IS JUST TOO FRUSTRATING!! THIS PATCH IS NOT FREAKING OPTIONAL....\*calms down\*

So much for optional....

Insightful 4Like Awesome

#### 4.3.1 Transrepresentaatio valmissimien kautta

POSTS: 1,148

MEMBER

July 2020

Copyasting my comment in the other thread:

I absolutely agree with the statement that there's a serious lack of gay male couples with kids. While it's fantastic that there's queer representation in TS4, it's very unevenly spread. I'm not sure it's done via maliciousness, at least - it's possibly an unconscious bias towards female characters, and, extending from that, female couples. It may also be an unconscious bias towards mothers instead of fathers for families? I checked family composition - of single-parent households, there are four single mothers, Katrina Caliente, Mila Munch, Geeta Rasoya, and Minerva Charm (and arguably Keala Hoapili), and only one single father, Jacques Villareal. Who, uh, is not exactly a shining paragon of fatherhood!

Still, while it's not likely to be done out of maliciousness, I do think they need to address the imbalance. Next pack absolutely needs more representation, and that includes more gay male couples with kids. And more beyond just the next pack, too! I'd like to see a long-term effort in adding more representation for all sorts of people and families.

(I'd personally like to see more Sims that are explicitly trans, like Morgyn! Lia is set as female in everything but body shape, Paka'a is set as male in everything but body shape too, so they're... a reach in terms of representation. So far, Morgyn is it. And I adore Morgyn - literally bounced on my bed in excitement when I saw their gender settings - initially entirely because, yes, they were trans and I had had no one like me until then. So yeah, representation is needed.)

For others in the thread: representation is important. Premade Sims exist for a reason - to flesh out the world. They're not just set dressing - they're playable characters, they're neighbours, friends,

family. When you don't have representation, it's hard to feel like it's a world that people like you can belong to.

They don't attach premades to SPs (since, well, no world!), but I'm hoping that for the next GP, we'll see more of a balance regarding representation. I'd love to see a gay couple with a big happy family! More older families! More multi-generational queer families! I'm not entirely sure Maxis would go for it, but I'd love to see poly families! Just family configurations of all sorts, you know?

@[nimimerkki poistettu] Blossom and Mary Greenberg are elders. Indeed, the household description points out their age, and also gives representation in Knox explicitly being adopted. Still, despite giving older families representation, they're still yet another lesbian couple with a child.

Insightful 4Like 3Awesome

### 3.2 Eräänlainen sukupuoliarvoitus

POSTS: 542

MEMBER

March 2017 edited March 2017

I just kept her as is. I figured she was trans/androgynous/or some form of non-binary. I believe it's to keep in the diversity theme of city living

I don't play that household but I made one of my sims, Ren, her girlfriend.

I was actually playing a different household and while my sims were at prom I suggested that Darling should hook up with Ren and they've been together ever since.

[kuva]

2Insightful 7Like 6Awesome

POSTS: 219

MEMBER

June 2017

When I first saw her in my game, her animation threw me off... I thought she was an actual dude.

As soon as I started making my teen tomboy sim befriend her along with the other teens, I realized that she was a chic. Also thought she was a generated random townie and not a pre-made sim.

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 3,793

MEMBER

May 2017 edited May 2017

I always thought he was a boy, so when I read somewhere that he's starting out as a female my first thought wasn't "tomboy" but "transgender". So now he's a guy named Darren in my game, just a regular kid in eleventh grade who likes sports and has no idea what to do with his life.

Kuva

Now in my current story he has it a lot harder, with needing to raise the funds for a sex change surgery and falling in with the Villarel mob for this reason. But in normal gameplay I'm not into such drama when the solution is just one mouseclick away.

Insightful 6Like 1Awesome

POSTS: 1,200

MEMBER

May 2017

Actually when I first saw her I immediately recognized her as a girl, don't know why everyone thought she was a guy I didn't makeover her, she's perfect like she is, and it would feel, i don't know, disrespectful to turn her into a girly

I never see her as a transgender or anything like that, though, I always see her as a tomboy, enjoying her life as a boy without actually want to be one. I also almost always wear clothes that are actually meant for boys/men, so I can relate to this completely Womens' clothes are just uncomfortable  
Insightful 4Like Awesome

POSTS: 4,323

MEMBER

August 2019 edited August 2019 in The Sims 4 Packs Discussion

My significant other and I watched the ROM trailer together. We discovered that one of us had no doubt that the ROM protagonist was female, while the other of us had no doubt the protagonist was male. What do you think?

Is the Realm of Magic Protagonist Male/Female/Other?303 votes

Male 67%

205 votes

Female 8%

25 votes

Both 7%

22 votes

Neither 8%

25 votes

Other 8%

26 votes

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 1,411

MEMBER

August 2019

Male

looks male to me. i don't think he was meant to be a sim that is outside the gender binary or anything, but they did add a trans sim in island living so who knows.

Insightful 5Like Awesome

POSTS: 294

MEMBER

August 2019

Female

Wow I 100% thought they were female until I saw this thread. It's like the blue and black vs. white and gold dress. Oh well, I guess their gender doesn't really matter anyways.

Insightful 1Like Awesome

POSTS: 5,572

MEMBER

August 2019

Other

Well, in the first teaser pics I thought female. But then the trailer came out and I thought they were a little bit slightly more masculine, so then I thought trans male. But then there's non-binary, etc... which leads to other possibilities and then I go down the rabbit hole wondering what their life was like, what their history is, who they are, how they evolved into the Sim they are today, what makes them drawn to the mystic arts, how did they get to Glimmerbrook, etc, etc.

So I've decided I'll just wait for them to let me know instead of making an assumption.

Insightful 3Like Awesome

POSTS: 4,775

MEMBER

September 2019

Male

I really want to call Morgyn by the correct pronouns (it would seem disrespectful not to) but I'm not sure which would be the correct pronouns to use.

At first I thought that because Morgyn can't get other sims pregnant that they were a ftm trans man so that the pronoun 'he' would be appropriate.

But then I discovered that Morgyn wears both male and female clothes which would suggest that they don't identify as either male or female (exclusively) so that the pronoun 'they' would be correct.

However Morgyn's gender is set to male in CAS which makes it seem as though they identify as male which brings me back to the pronoun 'he'.

Then again, maybe they are just set to male because every sim has to be set to either male or female in CAS.

Insightful Like 1Awesome

### 4.3.3 Hallinta tai hyväksyntä

POSTS: 22

MEMBER

September 2021 edited September 2021 in The Sims 4 Ideas Corner

One thing I LOVE about TS4 is the custom gender options. I've been working on a save file where I've "transitioned" most of the main sims 4 families (the Goths, Landgraabs, Calientes, Pancakes, etc) by changing their gender settings and outfit choices. I also love creating my own trans sims.

[kuva]

One thing I wish EA would include in the game is townies who are transgender (i.e., they have a different physical frame and pregnancy/using the toilet settings than their gender).

The closest sim to this in the game is Paka'a Uha in Island Living, who has a feminine frame. It would be nice if once in a while, some of the townies that get generated are transgender or gender non-conforming, since these options exist!

I'm also curious if there are any current mods out there that allow you to have sims transition without having to change settings in CAS. I'd love to see this someday be a part of gameplay (coming out, changing style, changing physical frame over time, etc.)

Has anyone else found creative ways to include trans sims in your games? Is there any interest in having more trans townies?

P.S., I'm trans, and don't intend to mock trans people in the game. I just appreciate seeing people that look like me in the game! And why not lots of them?

Insightful Like 2Awesome

POSTS: 75

MEMBER

May 2017

Darling was an annoying neighbor, so I killed her. My sim didn't like her.

Insightful Like 3Awesome

POSTS: 159

MEMBER

March 2017

I wanted to change her just a bit, and as always it went out of control, and now she is unrecognizable. well, I feel bad for her, especially when I saw this thread. but hey, new face, new life

Insightful 3Like Awesome

POSTS: 4,025

MEMBER

May 2017 edited May 2017

I went in and gave her a much more feminine look. I use to be a tomboy when I was little, but by the time I hit middle school, I had grown out of it. So she got a makeover along that line. I think I gave her one dress, just for formal wear. And I also have her some cute hairs by Ebonix, I think one set of braids, and the other short and curly. In my main hood I plan on playing with the family, and I already made a guy for her to marry.

Insightful Like 1Awesome

POSTS: 195

MEMBER

March 2017

I pretty much kept her the way she is, just gave her some new cool clothes that would match her lifestyle (she's an athlete) and she hit it off with another female so I moved them into an apartment they are happy together. They are both in the LGBT group I made.

Playing the Sims since 2001.

Insightful 6Like 1Awesome

POSTS: 186

MEMBER



September 2019 edited September 2019 in The Sims 4 General Discussion

Hey my sim married Morgyn Ember and theyre trying to have a baby but its not working. I checked him in CAS and he was male and their relationship is really high, all they can do is woohoo. Is this a bug?

Insightful Like Awesome

POSTS: 2,764

MEMBER

November 2019

Morgyn has supposedly undergone surgery and that's why he can't impregnate. He wants to be a woman.

I find it funny how female players can't seem to live with this and decide to make him full male. I did the opposite - gave him the ability to give birth and married him to a man

Insightful Like 11Awesome

POSTS: 250

MEMBER

September 2019

I made my practical nonbinary spellcaster and Morgyn work together to take down the evil Mischief spellcaster I made.

They're very much a tag-team duo and I headcanon that they truly understand each other and what it's like to be gender non-conforming while also saving the magical world from all the dangers. It's becoming more and more dark as more spellcasters are emerging around the world, so they'll have to stick together and fight to save all of simkind.

I also headcanon that they... kind of start to develop having feelings for each other. After all, so much time practicing magic together and saving the world... sparks might just fly!

Insightful 6Like Awesome