

Tampereen yliopisto

Hanna Hämäläinen

Sankarinaisia?

Naiskuva konsolipeleissä

Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma
Joulukuu 2005

HÄMÄLÄINEN, HANNA: Naissankareita? Naiskuva konsolipeleissä
Pro gradu –tutkielma, 84 s., 5 liites.
Kasvatustiede
Joulukuu 2005

Tutkin konsolipelien naissankareiden representaatioita. Aikaisemmin naiset ovat esiintyneet konsolipeleissä toiminnan kohteina, pelastettavina tai avustajina. Nyt he ovat saaneet aktiivisen roolin. Analysoin sisällönanalyysin avulla kolme seikkailupelien genreen kuuluvaa konsolipeliä: Tomb Raider 5: Chronicles, Dark Angel ja Beyond Good & Evil. Hain peleistä naissankaruuden representaatioita tutkimuskysymysten avulla, jotka liittyivät pelin perusasetelmaan, sankaruuteen ja naiseuteen.

Tutkimuksessani tarkastelin pelien naiskuvaa feministisestä näkökulmasta, jossa sukupuolisuuden nähdään rakentuvan sosiaalisesti. Toisena johtajatuksena oli Judith Butlerin teoria sukupuolesta toistoina ja esityksenä, jonka mukaan naiskuvan voidaan ajatella rakentuvan. Kun sukupuoli nähdään esityksenä, voidaan pelihahmojen käytöstä ja ulkonäköä tarkkailemalla tuoda esiin naissankaruuden tekijöitä. Avasin pelien representoimaa naiskuvaa huomioiden sankaruuden ja seikkailupelien genreen vaikutuksen. Genre ja sankaruuden erittelemisen helpottivat ymmärtämään sitä, mikä naissankaruudesta voidaan tulkita naiseudeksi ja mikä sankaruudeksi.

Tutkimuksen perusteella seikkailupelien luoma kuva naissankarista on ongelmallisen moniulotteinen. Naissankarit ovat monessa suhteessa toistensa kaltaisia, vaikka eroavaisuuksiakin löytyy. He ovat tehtävälleen omistautuneita ja toimivat sankarillisesti vaaroja uhmaten. Keskeisenä tekijänä aineistosta nousi naisten kyseenalaisuus sankarina. Heitä ei oteta tosissaan vaan sankareina naisten pitää todistaa muille ja itselleen, etteivät ole pelkästään kauniita kasvoja eikä naiseus tarkoita puutteita vaan tarjoaa sankarille laajemmat toimintamahdollisuudet. Tämän he tekevät vastaanpuhumisen avulla: parodioimalla mieshahmoja sekä kyseenalaistamalla heidän älyään ja huolehtimisen tarvettaan. Kaikissa kolmessa naissankarissa yhdistyy miehinen toiminnallisuus, voimakkuus ja aggressiivisuuskin naiselliseen ulkonäköön ja lämpöön. Naissankareille sallitaan läheisyydenkaipuu, tunteellisuus ja itsetutkiskelu. He ovat perhekeskeisiä ja analyttisiä. Nainen sankarina rikkoo sosiaalisuutensa ja tunteellisuutensa puolesta sankaruuden perinteistä kuvaa.

Mielenkiintoisena huomiona pidän sitä, että pelien miehet ovat muuttuneet samassa suhteessa kuin naissankaritkin. Naissankarit kuuluvat sekä sukupuolensa, että taustansa puolesta vähemmistöön, mikä laajentaa sankaruuden kuvaa. Tämän lisäksi peleissä on nähtävissä laajoja maskuliinisuuden representaatioita. Pelien huumori pohjautuu kuitenkin pitkälti stereotyyppisyydelle.

Asiasanat: videopelit, naiskuva, representaatio, sankaruus.

SISÄLLYS

JOHDATUS KONSOLIPELIEN NAISSANKARUUDEN TUTKIMISEEN.....	4
2 NAINEN SUKUPUOLISINA TOISTOINA	7
2.1 Sukupuoli ja representaatio	8
2.2 Sukupuolen performanssi	11
3 SANKARUUS JA NAISEUS PELIFANTASIANA	15
3.1 Seikkailupeligenre naissankaruuden määrittäjänä.....	15
3.2 Pelifantasia ja sankaruuden representaatio	17
3.3 Naissankarit ja naiseus mediakulttuurissa	21
4 TUTKIMUSONGELMA JA ANALYYSIMENETELMÄ.....	24
4.1 Tutkimusongelma	24
4.2 Sisällönanalyysillä näkymätön näkyväksi	25
4.3 Luotettavasta pelien lähestymisestä.....	27
5 KOLMEN KONSOLIPELIN NAISKUVIA	29
5.1 Naispuolinen ”Indiana Jones”	30
5.2 Naiskyborgi menneisyytensä jäljillä.....	42
5.3 Kapinallinen reportteri salaliiton paljastajana	52
5.4 Yhteenvetoa ja päätelmiä pelien naiskuvista.....	65
6 POHDINTAA NAISSANKARUUDESTA	75
Peligrafia.....	79
Lähteet	79
Liitteet.....	85

JOHDATUS KONSOLIPELIEN NAISSANKARUUDEN TUTKIMISEEN

Tämän tutkimuksen idea syntyi kuvasta nuoren pojan t-paidassa. Siinä Lara Croft, Tomb Raider –pelisarjan tähti, hyppäsi ulos paidan selkäpuolelta. Rintamuksessa luki isoin kirjaimin Tomb Raider. Minussa painokuva herätti paljon ajatuksia. Ihaileeko poika tätä naissankaria? Minkälainen naissankarin pitää olla, jotta nuori poika ihailee tätä. Mihin tekijöihin Laran uskottavuus pelisankarina perustuu? Minkälaisen kuvan sankari antaa naisista? Lara Croft on herättänyt paljon keskustelua uhkean rintavarustuksensa takia. Hän sai myös aikanaan julkisuutta edustamalla ensimmäisiä naissankareita konsolipeleissä. Sankaruus onkin perinteisesti liitetty maskuliinisuuteen. Siksi onkin mielenkiintoista tutkia, millä keinoilla Larasta ja muista naishahmoista luodaan uskottavia sankareita, jotka eivät pelkästään jäljittele perinteistä sankarin kuvaa. Minkälaisia uusia piirteitä ja ominaisuuksia naissankarilta voidaan löytää?

Olen seurannut pelimaailmojen kehittymistä useiden vuosien ajan ja näen niiden heijastavan yleisempiä yhteiskunnallisia arvoja ja kehitystrendejä. Pelien aiheet haetaan usein ajankohtaisista tapahtumista ja ihanteista, jotka houkuttelevat suurta yleisöä. Pelit asettuvat mediaan kulttuurituotteina, kuten kirjat ja elokuvat, tuoden esiin ajalleen tyypillistä maailmankuvaa. (Kantola, Moring & Väliverronen 1998, 7, Fornäs 1993, 13-16.) Määrittelen konsolipelit Huhtamon ja Kankaan mukaan synonyyminä sanalle videopeli, joilla molemmilla viitataan elektronisiin peleihin. Konsolipelillä tarkoitetaan ainoastaan monitoriin kytkettävän pelikonsolin avulla pelattavia pelejä, joista uusimmat ovat PlayStation 1 ja 2, Gamecube, X-Box ja Xbox 360. Käsite rajaa pois tietokonepelit, kolikkopelit ja elektroniikkapelit. (Huhtamo & Kangas 2002, 9.)

Median ja kulttuurin vaikutus lasten ja aikuisten maailmankuvan rakentumiseen on merkittävä. Puhuttaessa mediakulttuurista, nähdään median välittävän suuren osan päivittäisistä havainnoista. Tämä on yksi syy siihen, että konsolipelien vaikutuksista erityisesti nuoriin ollaan huolissaan. Pelit ja media antavat elämänmalleja ja luovat kuluttajille tarpeita ilman kasvatuksellista tarkoitusta. Katsojan ja median tiiviistä suhteesta ja sen vaikutuksesta yksilöiden identiteettiin ja maailmankuvaan on aikaisemmin oltu huolissaan (Hall 1977, 340). Tällöin medialla on nähty olevan yksisuuntainen valta muokata ihmisten todellisuutta ja yksilön kyvyt omakohtaisiin

tulkintoihin on nähty minimaalisina. Nykyään on vallalla käsitys, jossa katsojalla nähdään olevan oma tahto ja kyky lukea median tekstejä ja hän on tietoinen valinnoistaan ja tulkinnoistaan.

Suurella osalla katsojista ei kuitenkaan ole valmiuksia tai kykyjä käsitellä mediassa näkemäänsä. On selvää, ettei kaikki mitä televisiossa tai peleissä näkee, ole oppimisen arvoista. Siksi kasvattajien tulisi tietää, mille nuoret altistuvat medioiden välityksellä. Aikuiset eivät aina ole tietoisia pelikulttuureista tai siitä, minkälaisia pelejä lapset tai pelaajat yleensä pelaavat. Yleinen luulo on, että kaikki pelit sisältävät väkivaltaa ja antavat huonoja esimerkkejä pelaajille. Usein aikuiset eivät ole valmiita haastamaan käsityksiään ja lähestymään pelejä myös hyötynäkökulmasta. Pelien viesteistä pitäisi neuvotella ja tarkastella niitä kriittisesti, pohtien niiden merkityksiä. Mediakasvatus on kiinnostunut mediakulttuurista erityisesti medialukutaidon osalta. Tällöin opetuksessa ja tutkimuksessa pohditaan viestintävälineiden ja median merkitysten arvopohjaa. (Suoranta & Ylä-Kotola 2000, 11.)

Pelit ja pelaaminen ovat monimuotoisia ja moniulotteisia ilmiöitä, eikä alueen tutkimustieto ole kiteytettävissä yksittäiseen johtopäätökseen. Pelitutkimusta näyttäisi yleisesti johdattavan tutkijan oma kiinnostus ja kokeneisuus pelimaailmasta. Mitä enemmän tutkija aiheestaan tietää, sitä positiivisemmin hän pelaamiseen suhtautuu. Vaikka pelien, erityisesti opetuskäytössä olevien, hyödyllisiin ominaisuuksiin kiinnitetään yhä enemmän huomiota, käsittelee suurin osa tietokoneisiin tai konsolipeleihin liittyvistä tutkimuksista pelkoja ja riskejä sivuten peleistä käytävää julkista keskustelua. Yleisimmät teemat ovat: 1) pelit aiheuttavat riippuvuutta 2) väkivaltaiset pelit tuottavat väkivaltaisia pelaajia 3) pelaaminen heikentää pelaajien sosiaalisia valmiuksia ja 4) pelien ansiosta tietoyhteiskunnasta kehittyä epätasa-arvoinen. (Kasvi 2001, 2.)

Pidän konsolipelejä ja mediaa yleensä merkittävänä esitysten tuottajana ja välittäjänä. Siksi naiseuden esittämisen tapoja on tärkeää tutkia. Naisia on pitkään esitetty negatiivisten stereotyyppien kautta peleissä ja muissakin massamedian tuotteissa. Konsolipelitkin vaikuttavat siihen mitä ajattelemme eri sukupuolista. Stereotyyppinen, yksinkertaistettu naiskuva ei toimi hyvänä naiseuden erittämisen mallina. Kiinnostavaksi konsolipelien tutkimisen tekee se, että ne ovat yleisesti kaikkien

saatavilla ja niiden pelaajakunta on laaja. Pelaaminen on perinteisesti liitetty osaksi lasten ja nuorten kulttuuria, mutta lasten ja nuorten ohella pelejä pelaavat aktiivisesti myös monet aikuiset sekä naiset. ESA:n (Entertainment Software Association) tutkimuksen mukaan pelaajien keski-ikä on 30 vuotta ja pelaajista 43 prosenttia on naisia (ESA 2005). Pelaaminen ja pelit tavoittavat siis yhä laajenevat markkinat.

Koska nykyisessä yhteiskunnassa oppiminen tapahtuu mitä suurimmissa määrin perinteisten instituutioiden ulkopuolella, sosiaalisissa verkostoissa ja päivittäisissä toimintaympäristöissä, ovat tutkijat jo pitkään pitäneet näitä uusia oppimisympäristöjä merkityksellisinä tutkimuskohteina (Lave & Wenger 1991, 29-37). Vaikka konsolipelien ja naiskuvan tutkiminen koetaan tärkeiksi, on aikaisempi pelitutkimus keskittynyt negatiivisiin representaatioihin. Konsolipelien naiskuvaa on yleisesti syytetty seksistiseksi, naista halventavaksi ja väkivaltaiseksi. Luulen, että naisten seksuaalinen ja negatiivinen lukeminen jättää huomiotta pelimaailman tai siinä esiintyvien naisten kokonaisvaltaisen tutkimisen. Naiset ovat aikaisemmin esiintyneet pelastettavina uhreina, jolle ei ole annettu aktiivista toimintaroolia. Viime aikoina naissankareiden määrä on lisääntynyt ja nainen on saanut haastavampia rooleja. Haluan tutkia, millä keinoilla nainen pärjää uudessa ympäristössä ja miten naissankaruutta tuodaan esiin.

Tutkimukseni keskeisiä teemoja ovat naiseus, sukupuolen representaatio ja sankaruus. Tutkin naiskuvaa, joka pohjaa naiseuden representaatioon eli siihen, miten naiseutta esitetään konsolipeleissä. Feministinen sukupuoliteoria antaa hyvät avaimet tutkimieni teemojen käsittelyyn ja pelien analyysiin. Tarkastellakseni naiseutta seikkailupeleissä on minun otettava myös huomioon sankaruus ja pelin lajityyppi. Ne vaikuttavat siihen, mitä sankarilta odotetaan hänen sukupuolestaan riippumatta. Tutkimusaineistoni kerään pelaamalla läpi kolme seikkailupeliä, joiden sankarina on nainen. Olen erityisen kiinnostunut siitä, miten sukupuoli tulee esille toistojen ja performatiivisuuden kautta. Analysoin pelien tarinoita ja naissankareita sisällönanalyysillä erotellen naiseuden, sankaruuden ja pelin lajityypin omiksi alueikseen. Näin pääsen lähemmäksi sitä, mikä pelien hahmojen toiminnassa lopulta on naiseutta ja mikä naiseudesta riippumatonta sankaruutta. Tutkimuksen tarkoituksena ei ole etsiä syitä naiskuvan muutokselle eikä sille, miten yleisö ottaa sankarit vastaan. Tarkoituksena on tutkia, miten naissankaruutta representoidaan peleissä.

2 NAINEN SUKUPUOLISINA TOISTOINA

Feministinen tutkimus on jo pitkään yrittänyt tehdä näkymättömästä näkyvää painottaen seikkoja, joita ei tavallisesti huomata. Näkymättömällä tarkoitetaan sitä, että sukupuoli- ja käyttäytymistavat ovat normalisoituneet niin, että ne ovat miltei huomaamattomia. Näin ollen niiden rakentuminen ja kyseenalaistaminen on myös tutkijalle haasteellista. Esimerkiksi naiseuden ja miehisyyden tarkkaileminen on hankalaa, koska ne ovat osa jokapäiväistä elämää. Tavat, joilla naista kuvataan tai ei kuvata, eivät ole selkeästi havaittavissa. Siksi naiskuvan purkaminen vaatii systemaattista tarkkailua.

Konsolipelien naiskuvaa voidaan lähteä purkamaan representaation käsitteen avulla. Puhuttaessa representaatioista nähdään sukupuoli sosiaalisesti tai kulttuurisesti rakentuneena, jolloin ympäröivä maailma ja muut ihmiset vaikuttavat sukupuoli-identiteetin muotoutumiseen. Sukupuoli ei muodostu ainoastaan ihmisen biologisesta puolesta vaan ympäristö vaikuttaa sukupuolen kokemiseen. Nais- tai mieskuva muodostuu siitä, miten yksilö näkee itsensä ja muut. Tutkimuksessani tarkastelen naiseutta representaatioina, jotka pohjautuvat toistoihin ja esittämiseen. Judith Butlerin feministisen teorian mukaan sukupuolen voidaan nähdä muodostuvan performatiivisista toistoista, joita ihmiset osaksi tiedostamattomasti tuottavat puhellaan, liikkeillään ja käytöksellään. Ihmiset luovat ja ylläpitävät näitä käytäntöjä jokapäiväisessä elämässään, jolloin sukupuolen esittämisestä tulee normaalia, omalle sukupuolelle ominaista käyttäytymistä. Seuraavissa kappaleissa määrittelen tarkemmin sukupuolisuuden ja representaation käsitteitä, sekä esittelen Butlerin teoriaa sukupuolesta performanssina. Teorian avulla selkeytän sitä, miten naiseutta voidaan tulkita ja miten sen voi tehdä toistoja tarkkailemalla näkyväksi konsolipelissä.

2.1 Sukupuoli ja representaatio

Suuri osa feministisistä tutkijoista pitää sukupuolta kulttuurisena ja sosiaalisena rakennelmana. Yleisesti siis sukupuolisuudella viitataan siihen, mitä tietyssä kulttuurissa pidetään tietylle sukupuolelle sopivana käytöksenä. (Jokinen 2003, 10.) Suomen kielessä on käytössä vain sana sukupuoli kuvaamassa käsitettä, jolla kuitenkin on toisaalta biologinen ja toisaalta sosiaalinen merkityksensä. Englannin kielessä sukupuoleen voidaan viitata sanoilla *sex* ja *gender*. Ensimmäistä käytetään yleensä silloin, kun halutaan painottaa sukupuolten biologista tai fyysistä olemusta. Jälkimmäiseen viitataan taas, kun eri sukupuolia tarkastellaan kulttuurin muovaamina sosiaalisina ryhminä. (Matero 1996, 264.) Biologisia sukupuolia on poikkeuksia lukuun ottamatta kaksi – nainen ja mies. Sosiaalisen sukupuolen ulottuvuuksia ovat feminiinisyys, maskuliinisuus ja androgyynisyys. (Siivonen 1998, 72-73.) Motiivina sex/gender erottelulle on pyrkimys kyseenalaistaa arkiajattelussa vallitseva tapa nähdä sukupuolierot synnynnäisinä. Ajatuksena on, etteivät naiselliset tai miehiset ominaisuudet pohjautu täysin biologiaan, jolloin niihin voidaan vaikuttaa uudistamalla sosiaalisia käytäntöjä. Näin käsitykset sukupuolista muuttuvat kulttuuristen arvojen mukana.

Representaation käsitteelle ei ole suomenkielessä vakiintunutta sanaa, joten käytän englanninkielistä termiä. Representaatio esittää ja edustaa jotain, minkä ajatellaan olevan olemassa ja saavan merkityksensä vain representaation kautta. Lisäksi representaatiot määrittyvät aina suhteessa toisiin representaatioihin. Ne jäsentävät sitä mitä pidämme todellisuutena. (Koivunen 1996, 51-54.) Representaatiot auttavat reagoimaan uusiin tapahtumiin sovittamalla niitä tuttuihin kaavoihin. Representaatio on siis tietynlainen kuva esimerkiksi naiseudesta ja perustuu pitkälti stereotyyppioihin.

Juha Herkman (2001, 219) luonnehtii representaation olevan asian, ilmiön, ympäristön tai ihmisen esittämistä jonkinlaiseksi. Hän kuvaa representaation korostavan käsitteenä sitä, että kuva ei toista todellisuutta, vaan tarjoaa jonkin valikoidun näkökulman kuvaamaansa kohteeseen. Media ei ainoastaan esitä tai heijasta todellisuutta, vaan median kertomat tarinat myös osaltaan tuottavat todellisuutta. Herkman lähestyy representaatioita vallan kautta. Todellisuus, joka mediassa näyttäytyy, on täynnä valintoja näkökulmasta ja siitä mitä näytetään ja mitä ei. Viestinnällisessä

tutkimuksessa, representaatiolla tarkoitetaan jonkin asian tai ajatuksen esittämistä sanallisten, äänellisten ja visuaalisten merkkien ja symbolien avulla (Väliverronen 1998, 19). Tässä tutkimuksessa representaationa on naiskuva, joka rakentuu sen esittämisen tapoihin.

Mielestäni sukupuoli tulee esiin sosiaalisen sukupuolen kautta, mutta sillä on pohja biologisessa sukupuolella. Se miltä näytämme ulkoisesti, vaikuttaa siihen miten muut meihin suhtautuvat. Erkki Karvonen ottaa sukupuolen representaatioon radikaalimman kannan. Hänen mukaansa alkuperäistä miehisyyttä ja naiseutta ei ole olemassa vaan ihmiset, mediat ja instituutiot esittävät esikuvien ja mallien mukaista sukupuolisuutta. Medioiden välittämät ihannekuvat ja representaatiot vääristävät helposti odotuksia, joita ihmisiin kohdistetaan. Karvonen tähdentää, että odotukset korostuvat selkeämmin kulttuurin tuotteissa kuin todellisessa elämässä. Kulttuurituotteissa on mahdollista luoda mahdollisimman ihanteen kaltaisia miehiä ja naisia. Varsinkin fiktiivisten hahmojen kohdalla representaatiot voidaan luoda kärjistetyksi, koska harva lähtee kyseenalaistamaan satujen sankareita. (Karvonen 1992, 180-182.) Jos representaatioilla on näin suuri vaikutus ihmisten elämään, olisi niitä opittava käsittelemään jo pienestä pitäen. Mediakasvatuksen kautta voidaan oppia esimerkiksi keskustelemaan median naiskuvista.

Sukupuolen määritelmästä sekä sen merkityksestä ja suhteesta yksilöihin ja yhteiskuntaan on monia kilpailevia näkemyksiä. Kiistämätöntä on, että sukupuoli vaikuttaa usealla eri tavalla yksilöiden elämään tiettyssä kulttuurissa ja tietyssä aikana. Teresa de Lauretiksen (1987, 3) mukaan:

- 1) Sukupuoli on representaatio, jolla on konkreettista vaikutusta yksilöiden elämään.
- 2) Representaatio on sukupuolen rakentumista ja tässä mielessä kaikki kulttuuri on tämän muodostumisen historiaa.
- 3) Sukupuoli rakentuu samalla tavalla tänä päivänä kuin aikaisemmin historian eri vaiheissa. Sitä tapahtuu tiedotusvälineissä, kouluissa, oikeusistuimissa, perheessä, akateemisessa maailmassa, taiteissa ja feminismissä.
- 4) Sukupuolen konstruointiin vaikuttaa myös sen dekonstruktio. Myös feministinen diskurssi sukupuolista muuttaa sukupuolen rakentumista.

De Lauretiksen mukaan sukupuoli ei representoi yksilöä vaan hänen suhdettaan yhteiskuntaan. Sukupuoli antaa yksilölle merkityksen yhteiskunnassa esimerkiksi identiteetin, arvon, arvostuksen, yhteiskunnallisen aseman ja suvun kautta (De Lauretis 1987, 4-26). De Lauretis näkee sukupuolen rakentumiseen vaikuttavan myös sen dekonstruktion. Sukupuolen purkaminen auttaa samalla näkemään sen keinotekoisuuden. Näin se ohjaa kyseenalaistamaan ja muuttamaan sukupuolista representaatiota.

Samankaltaisia ajatuksia sukupuolen ja yhteiskunnan suhteesta on myös Judith Butlerilla, jonka teoriaan palaan alaluvussa 2.2. Kun sukupuolta tarkastellaan suhteessa yhteiskuntaan, voidaan ajatella, että pelisankarien sukupuolinen representaatio määrittyy osaksi muiden hahmojen sekä sankarin yhteiskunnallisen aseman kautta. Naissankarin tarkkaan analysoimiseen tarvitaan siis muiden hahmojen sekä sankarin taustan tuntemusta. Lisäksi on otettava huomioon, että myös naissankarit eroavat toisistaan. Kulttuurisesti rakennetun sukupuolen voi nähdä viittaavan siihen, etteivät sukupuolten biologiset erot riitä selittämään eroja yksilöiden välillä. Vaikka siis naiset ovat erilaisia kuin miehet, eroavat naiset myös toisistaan. Heitä on vaikeaa supistaa yhteen ryhmään.

Representaatioihin liittyy läheisesti feministinen oletus naisesta toisena sukupuolena. Tämä tarkoittaa sitä, että mies on absoluuttinen ihmistyyppi, johon naista verrataan. Nainen ei määrity itsenään vaan suhteessa mieheen. De Lauretis on kritisoinut yksinkertaisten binaarioppositioiden käyttöä, kuten nainen/mies ja luonto/kulttuuri. Hänen mukaansa naista tarkastellaan aina suhteessa mieheen. Nainen määrittyy silloin negaationa, ”ei miehenä” ja puutteena. Näin on mahdotonta tarkastella naista suhteessa toisiin naisiin, itseensä ja naisiin historian eri vaiheissa. Naiset supistetaan kulttuurisen naiseuden ideaalin mukaan äideiksi. (De Lauretis 1987, 20.) Myös konsolipeleissä nainen on totuttu näkemään sankarin roolissa vasta viime aikoina. Naissankaria verrataan mieheen, koska hän on uusi hahmo perinteisesti miehishällä alueella. Dekonstruktioilla ja uudelleen esittämällä nainen voidaan kuvata uudella tavalla, kunnes representaatio normalisoituu.

Teoriat osoittavat naiseuden ja sukupuolen olevan joustavia, usein sopimuksenvaraisia ja problemaattisia käsitteitä. Voisi ajatella naiskuvan rakentamisen ja purkamisen käyvän jatkuvaa vuoropuhelua katsojien ja mediantuottajien välillä. Representaatiot vaihtelevat sen mukaan puhutaanko ryhmän edustajista vai yksilöistä. Näin naiseuden ja miehisuuden representaatiot vaihtelevat. Toteaisin lisäksi, että sukupuoli määrittyä pitkälti myös saman sukupuolen edustajien kautta. Kaverisuhteita solmitaan useammin oman sukupuolen edustajien kanssa ja mediasta haetaan ihailun kohteeksi omaa sukupuolta edustava esikuva. Se miten naista esitetään, vaikuttaa epäsuorasti siihen, miten naiset kokevat tässä kulttuurissa itsensä ja toisensa.

Nikunen, Gordon, Kivimäki ja Pirinen (2001) ovat määritelleet feminiinisyttä kirjassaan *nainen/naiseus/naisellisuus*. He toteavat käsitteiden olevan representoituja fiktioita sekä tärkeitä sosiaalisia ja kulttuurisia kategorioita, joita ei koskaan voi täysin paeta. Kuitenkin käsitteiden tunnistaminen auttaa käsittelemään yhteiskunnassa vallitsevia tottumuksia. Niitä voidaan luonnollistaa, kyseenalaistaa, häivyttää ja yrittää ymmärtää. Ne voi mieltää voimavaroiksi tai rajoituksiksi. Naisellisuus voi olla esittämiseen leikkimielistä, mutta myös vaatimus, kahle ja laki. Naisellisuus vaihtelee opitun, opastetun ja opeteltavissa olevan rajoilla.

Media esittää naiskuvia monilla eri tavoilla. Jokaisella on lisäksi oma yksilöllinen naiskuvansa, joka muuttuu ajan myötä. Siksi ei ole tärkeää kysyä, ovatko representaatiot oikeita vai vääriä. Merkityksellisempää on tutkia, minkälaisia kuvia esiintyy ja miten ne vaikuttavat uusiin kuviin kulttuurin kehittyessä ja muuttuessa. Esimerkiksi Tomb Raiderin Lara Croft, joka ilmestymisaikanaan oli ensimmäisiä itsenäisiä naistoimintasankareita, on osaltaan vaikuttanut nykyisten sankarinaisten representoimiseen. Peliin fantasialuonne antaa myös mahdollisuuden kokeilla totutusta poikkeavia naiskuvia.

2.2 Sukupuolen performanssi

Judith Butlerin sukupuolen esittämisen teoria tarjoaa hyvän pohjan sukupuolen representoimisen tutkimiseen. Tutkimukseni kannalta Butlerin teoria on keskeinen, koska puran sen avulla naiseuden esittämistä konsolipeleissä. Hänen mukaansa sukupuoli tuotetaan tiettyinä kulttuurin hyväksyminä toistoina. Butler tarkoittaa sukupuolen

tuottamisen käsitteellä, että sukupuoli syntyy toistamalla tiettyjä kulttuurin määräämiä, olemisen tapoja, liikkumisen tyyleyjä ja tunteiden ilmauksia. (Butler 1990, 173-179.)

Tutkijat ovat selittäneet sukupuoliroolien omaksumista eri näkökulmista ja näkevät biologisen ja sosiaalisen sukupuolen vaikutuksen eri suhteissa. Yleinen feministinen tutkimus on keskittynyt kysymyksiin naiseuden kokemisesta, mutta Butler pitää naisena toimimista sukupuolen tutkimisen kiinnostavampana osana. Butlerin mukaan sukupuoleen ei synnytä, vaan sukupuoli tulee näkyväksi tekemisen kautta, jolloin se on ja siitä tulee mitä suurimmassa määrin sosiaalista ja opittua. Hän kysyy, miten sukupuolta tuotetaan, uudistetaan ja mitkä ovat sen rajat ja mahdollisuudet. Butler taistelee vastaan käsitystä sukupuolen essentialismista ajattelemalla että, miehisuus ja naisuus rakentuvat toistoista, jotka luovat vaikutelman sukupuolen luonnollisuudesta. Sukupuoli on näin ollen eleiden, tyylien, puhetapojen, mielipiteiden, harrastusten, ammatillisen suuntautumisen sekä kävely- seisomis- ja istumistekniikoiden toistoa ja tulosta, ei biologisiin eroihin pohjautuvaa. (Butler 1990, 33, 171-180.) Butlerin työ osoittaa, että sukupuoli voidaan ymmärtää erilaisten elementtien väliseksi kytköksiksi. Emme tunnista yksilön sukupuolta pelkästään fyysisen tai psyykkisen ominaisuuden perusteella vaan eleet, ilmeet ja asennot antavat vihjeitä tiettyyn suuntaan. Teemme tämän tunnistuksen tiedostamattomasti, mikä tulee esille siinä, että huomaamme odotetusta eroavat yksilöt. Jos esimerkiksi mieheltä vaikuttava yksilö paljastuukin naiseksi, tulee tiedostamaton päätelmä esiin.

Butler on kiinnostunut siitä, miten sukupuoli rakentuu diskursiivisesti, sellaisin teoin ja elein, jotka voidaan tulkita tietyn kulttuurin piirissä. Hän pohtii myös, miten sukupuoli tai ajatus sukupuolesta voi muuttua, kun ruumiillisia tekoja toistetaan toisin, normatiivisista tavoista poiketen. Sukupuolen tuottaminen on vakaasti kytköksissä heteroseksuaalisuuden tuottamiseen, koska sen pohjalta muotoutuvat tavat, joilla sukupuolisia toistoja määritellään. Butlerille sukupuoli on heteroseksuaalisen normin muovaama instituutio, joka pyrkii säätelemään sen rajoja koettelevia seksuaalisuuden ilmaisuja. Se, miten sukupuoli määritellään, vaikuttaa siihen, mikä ylipäänsä hyväksytään sukupuolelle ominaiseksi. (Butler 1997b, 403.) Koska sukupuolten ihanne saa voimansa toistosta, seuraa väärintoistamisesta rangaistus, johon muut ihmiset osallistuvat osoittamalla poikkeavuudet. (Butler 1993, 13.)

Butler päätyy sukupuoliteoriassaan siihen, että sukupuoli kaikissa muodoissaan tuotetaan. Performatiivisen sukupuoliteorian mukaan sukupuoli ei ole luonnostaan olemassa, vaan ne ovat tuotettuja. Esittämällä sukupuolta selvennetään sitä, mitä pidetään tietylle sukupuolelle tyypillisenä. Se tulee esille muun muassa puheessa, eleissä, asemassa sekä muissa sukupuolittamisen käytännöissä. (Butler 1997a, 17-18.) Sukupuolen parodinen esittäminen paljastaa illuusion, jonka mukaan sukupuoli olisi meissä itsessämme. Sukupuoli on avoin itseironialle ja liioittelulle, josta esimerkkinä Butler käyttää homokulttuuria ja siihen sisältyvää drag- pukeutumista. Drag viittaa tyyliin, jossa miehet pukeutuvat naisiksi ja käyttäytyvät ylikorostuneen naisellisesti. Drag-pukeutuminen tuo esiin naiseuden ja samalla myös miehisyyden performanssisuuden ja keinotekoisuuden. Samalla se tuo esiin sen, mitä yleisesti pidetään naisellisena ja miehisenä käytöksenä ja pukeutumisena. Tämä on innostanut tutkimaan perinteisten sukupuolien ulkopuolelle rajautuvia yksilöitä, joihin viitataan queer käsitteellä. Queer-teorian mukaan heteroseksuaalisuuden tuottamisen prosessi rajaa pois mahdollisuuden erilaisiin seksuaalisuuksiin. Butler on todennut, että olemme taipuvaisia rankaisemaan niitä, jotka eivät esitä sukupuolta oikein. Tämä viittaa siihen, ettei sukupuolen tuottaminen ole luonnollista vaan ihmisten kontrollin ohjaamaa. (Butler 1990, 178.)

Sukupuolten oletetusta vastakkaisuudesta seuraa se, että naiset ja miehet nähdään aina suhteessa toisiinsa. Butler käyttää esimerkkinä sitä, kuinka drag on feministisessä analyysissä tulkittu naisvihamieliseksi käytännöksi. Mikäli sukupuoli poikkeuksetta nähdään kahden sukupuolen välille rakentuvana valtataisteluna, miehen homoseksuaalisuuskin tulee tulkituksi suhteessa naiseen, eli osaksi naista halventavaa kulttuuria. Samalla heteroseksuaalisuuden valta vahvistuu. (Butler 1993, 126-127.) Butlerin mukaan ei ole perus sukupuolisuuutta, jonka voisi löytää kaiken sukupuolen tuottamisen pohjalta. Ei siis ole oikeaa tai väärää tapaa tuottaa sukupuolta, koska kaikkien tuottaminen on esittämistä. (Butler 1990, 174.) Butler ei väitä, että sukupuoli olisi helposti muutettavissa tai vaihdettavissa, pikemminkin päinvastoin. Kulttuurinen sukupuolen rakentuminen ei katoa, koska sukupuolten normeista ja performatiivisuudesta luopuminen johtaisi perinteisen naisen ja miehen katoamiseen.

Seuraako tästä kaikesta se, että sukupuolen voi vapaasti valita? Yleisesti ajatellaan, että biologinen sukupuoli on perusta, jolle kulttuurinen sukupuoli rakentuu. Butlerin mukaan

sukupuolta ei sellaisenaan ole olemassa, eikä sukupuoli ole yksilön itsensä valittavissa. Se on yhteiskunnan käytäntöjen ja vallan tulosta. Butler on myös arvostellut naiseuden määrittymistä valkoisen, keskiluokkaisen heteronaisen näkökulmasta, joka ei ota huomioon naisia eri luokista, etnisistä taustoista ja seksuaalisista vähemmistöistä. Naiseuden käsite ei siis huomioi eroja naisten välillä vaan niputtaa kaikki saman käsitteen alle. Yleisesti oletetaan, että biologinen ja kulttuurinen sukupuoli vastaavat toisiaan ja seksuaalinen halu kohdistuu vastakkaiseen sukupuoleen. Ulkopuolelle jäävät tällöin esimerkiksi homoseksuaalit sekä yksilöt, joiden biologinen ja kulttuurinen sukupuoli ovat keskenään ristiriitaisia. (Butler 1990, 5-9, 146-147.)

Kattavan esimerkin sukupuolten rakentumisesta on hahmotellut myös Arto Jokinen. Hän ottaa huomioon sukupuolen merkityksen median kannalta mielenkiintoisella tavalla. Jokinen puhuu siitä, miksi pidämme yllä tiettyjä kuvia naiseudesta ja miehisyydestä. Mitä lähempänä ihmiset ovat sukupuolensa ideaalia, sitä arvostetumpina he kokevat itsensä naisena tai miehenä. Tämä tekee toistoista haluttavia ja pysyviä. Jokinen korostaa sukupuolen rakentuvan suhteessa toiseen. Positioista käsin representaation esitys tulee mielekkääksi ja mahdolliseksi käyttää. (Jokinen 2003, 9-27.) Tällöin sukupuolisuus rakentuu lisäksi ihmisten representaatioiden vuoropuheluna, jota voidaan rikkoa vastaamalla odottamattomalla tavalla tiettyyn esittämiseen.

Yhteenvedonomaaisesti voisi todeta, että Butler ei näe sosiaalisen sukupuolen rakentuvan biologisen päälle luonnollisesti vaan yhteiskunnan normien mukaisesti. Sukupuolilla on tietyt käyttäytymistyyliä ja eleet, joita imitoimalla tuotetaan sukupuolta suhteessa toiseen. Tyylit ovat ajassa ja kulttuureissa vaihtelevia ja niitä pidetään yllä kontrollin avulla. Naisuus on Butlerille käsite, joka on alati muuttuva ja valmis uudelleen määriteltäväksi. (Butler 1990, 43, 181-190.) Butlerin mukaan naiseuden esittämistä pitää pyrkiä muuttamaan, jotta ihmiset eivät rajaa toimintaansa vain sosiaalisesti hyväksytyihin rutiineihin, vaan uskaltavat käyttää hyväkseen kaikkea potentiaaliaan. Lisäksi uudella esittämisellä voidaan taistella miehisyyden hegemoniaa vastaan. (Butler 1990, 44.) Tutkin Butlerin teorian avulla, miten naissankarit esittävät ja määrittelevät sukupuoltaan.

3 SANKARUUS JA NAISEUS PELIFANTASIANA

Purkaakseni naiskuvaa Butlerin performatiivisen sukupuoliteorian avulla minun on eroteltava sankaruuden ja naiseuden representaatiot toisistaan. Sankaruuteen ja fantasiaan liittyy läheisesti genre eli lajityyppi, joka kertoo siitä, minkälainen peli tai elokuva on kyseessä. Genren avulla saa ennakkokäsityksen juonesta ja hahmoista. Esimerkiksi komedia, draama ja kauhu ovat toisistaan täysin eroavia elokuvan lajityyppejä, joiden perusteella elokuvavalinnat usein tehdään. Pelityyppi ja sankarin rooli määrittävät pitkälti niitä naiseuden representaatioita, joita konsolipeleistä voi löytää. Genre ja sankaruus auttavat ymmärtämään sitä, mikä voidaan tulkita naiseudeksi ja mikä sankaruudeksi.

3.1 Seikkailupeligenre naissankaruuden määrittäjänä

Radio, elokuva, televisio, musiikki, sanoma- ja aikakauslehdet sekä sarjakuvat ovat kaupallista kulttuuria, jolla on vakiintuneet genret. Elokuvat ja televisio tarjoavat katsojalle passiivista viihdettä, mutta pelit antavat mahdollisuuden osallistumiseen. Interaktiivisuuden avulla pelaajat voivat itse osallistua seikkailuun ja tulla sankareiksi, tiettyjen valmiiksi seikkailulle rakennettujen puitteiden ehdoilla. (Weinbren 2002, 229.) Vaikka tarinan tapahtumat ovat ainutkertaisia, on niistä löydettävissä tietty juoni ja hahmot, jotka ovat lajityypille ominaisia.

Genrellä tarkoitetaan lajityyppiä. Yksittäisen genren rajat eivät ole yksiselitteisiä vaan ne ovat usein sekoittuneet toisiinsa. Populaarikulttuurin genrellä tarkoitetaan teosten ryhmää, jolla on sama perustava tematiikka, todellisuussuhde, tyyli, juonirakenne, henkilö- ja tähtityyppi, kuvamaailma, ääni- ja musiikkiratkaisut sekä tapahtumapaikka ja –aika määrittävät tekijät. Lajityypin voi siis ajatella olevan sopimus tekijän ja yleisön kesken. (Hietala 1994, 91-93, Sihvonen 1985, 49-50.) Konsolipelien maailmat ja kertomukset vaihtelevat suuresti. Yleisimpiä genrejä on 12, joihin kuuluvat: kortti- ja puzzle, tasohyppely-, urheilu-, simulaattori-, strategia-, taistelu- ja toiminta-, oppimis-, ajo-, seikkailu- ja roolipelit (Suoninen 2002, 115). Lisäksi peliliikkeet ovat eritelleet pelejä lapsille. Standardoimalla pyritään paremmin kontrolloimaan teosten vastaanottoa. Genrellä tavoitellaan kohderyhmää, ja pelin ikärajoilla kontrolloidaan väkivaltaa

sisältävien pelien myymistä alaikäisille. Tutkimani pelit kuuluvat seikkailupelin genreen, jolle on tyypillistä fantasianomaisuus, sankaruus ja juonellisuus. Pelaaja voi tutkia ympäristöjä vapaasti, mutta tarina etenee tietyssä järjestyksessä suoritettavien tehtävien kautta sisältäen runsaasti välianimaatioita.

Pelityypit heijastavat todellisuutta ja peli-ideoita haetaan jatkuvasti muun muassa elokuvista, urheilusta ja maailman tapahtumista. Peliteollisuus toimii usein yhteistyössä elokuvantekijöiden kanssa. Peleistä tehdään elokuvia ja elokuvista tai tv-sarjoista pelejä. Elokuvien sarjallistuminen on myös tullut osaksi peliteollisuutta. Tästä merkittävimpänä esimerkkinä seikkailupelien genressä on Tomb Raider –sarja, josta ilmestyy jo kahdeksas jatko-osa. (Saarikoski 1999, 137-138.)

Steve Neale (1990, 45-47) liittää genren tarkasteluun todennäköisyyden käsitteen. Hän viittaa sillä lajityypin sisäisiin sääntöihin, jotka määrittävät sitä, mikä genrelle on mahdollista, todennäköistä ja siten myös sopivaa. Todennäköistä ei siis ole, että seikkailupelissä sankarit alkaisivat yllättäen toimia genrelle vastaisella tavalla, esimerkiksi epä sankarilliseen tyyliin ihmisiä ampuen. Muuttuva yhteiskunta vaatii kuitenkin sankareilta ja peleiltä yhä enemmän heterogeenisyyttä, jolloin myös peligenret jakaantuvat alagenreihin ja genret liittyvät toisiinsa. Tällöin Nealen mainitseman genren todennäköisyyden voidaan ajatella joustavan.

Konsolipelien geneerinen luonne asettaa tiettyjä puitteita sille, millaisia fantasiahahmoja tiettyä lajityyppiä edustavassa pelissä voi olla. Seikkailupelin genre määrittää pitkälti sankarin ominaisuuksia. Kuitenkin genren rajat ovat häilyviä ja usein vaikeasti määriteltävissä. Kriitikot ja tutkijat eivät aina ole samaa mieltä siitä, mistä genrestä kulloinkin on kysymys. Erityisesti nykypäivänä uudet pelihahmot haastavat lajityyppiä muuntautumaan ja jakautumaan. Merkitseekö genrelle tyypillisten hahmojen korvautuminen yhden lajityypin katoamista? Vai pystyykö genre mukautumaan muutoksiin ja pysymään voimissaan tiettyjä vanhoja puitteita säilyttäen? Voiko seikkailupelin naissankari tuottaa uudenlaista sankaruutta muuttamatta genreä liikaa? Yleisesti puhutaan naissankaripeleistä, mutta on epäselvää, mitkä tekijät sukupuolen lisäksi määrittävät tätä uutta genreä.

3.2 Pelifantasia ja sankaruuden representaatio

Ermin, Heliön ja Mäyrän tutkimuksen mukaan ihmiset hakevat pelaamisesta erilaisia asioita. Eräs tutkimuksessa keskeisenä esiin noussut tekijä pelien viehätyksen taustalla ovat niiden tarjoamat fiktiiviset maailmat, joissa pelaaja saattaa toimia ja kokeilla uusia asioita vapaana reaali maailman rajoitteista. Pelit tarjoavat parhaimmillaan pelaajalle elämyksiä, iloa ja viihdettä. (Ermi, Heliö & Mäyrä 2004, 134.) Peleillä pyritään kuvaamaan arjen kääntöpuolta; ihmisten toiveita, fantasioita, päiväunia, pelkoja ja sankaruutta. Pelit tarjoavat keinon peilata jokapäiväisiä asioita turvallisesti. Ne voidaan myös nähdä merkityksiä sisältävinä taidemuotoina hahmojen, pelimaailmojen, musiikin, äänien ja dialogien kautta. (Mäyrä 2005, 337.) Lisäksi pelit antavat pelaajalle mahdollisuuden tulla sankariksi ja ohjata tämän seikkailua fantasiamaailmassa.

Mihin ihmiset tarvitsevat fantasiaa ja mitä sen sisällölliset vaihtelut eri aikoina kertovat yhteiskunnasta? Fantasian suhde yhteiskuntaan voidaan nähdä ainakin kahdella tavalla. Fantasiaa voi pitää vallankumouksellisena tuotteena, joka nousee salaisesta yhteiskunnan vastustushalusta. Toisen näkökulman mukaan fantasia on protesti länsimaisen kulttuurin liiallista järkikeskeisyyttä vastaan. (Miettinen 2004, 130.) Fantasiakirjallisuus perustuu mielikuvituksen mahtiin. Fantasia voi tarjota oivalluksia niihin kysymyksiin, jotka eivät aukea seuraamalla ympäröivää maailmaa. Mielikuvituksen avulla ihmiset voivat löytää ongelmiinsa luovia ratkaisuja. Kuten kirjat, tarjoavat pelit kuvitteellisia ympäristöjä, joissa sankari seikkailee. Taiteilijan luovaa mielikuvitusta rajoittaa vain genre, eli juonen ja tapahtumien on oltava fantasiamaailman tasolla johdonmukaisia. Fantasiassa yleisin juonikaavio palaa sankarimyytteihin, jotka rakentuvat eroon, lähtöön, vastoinkäymisiin, voittoon sekä sankarin yhteisöön paluuseen. (Bengtsson 2001, 333-334, Ihonen 2004, 78-79.)

Fantasiaa on määritelty usealla eri tavalla ja se jakautuu moniin alalajeihin. Kirjallisuuden ja elokuvien luokittelua mukaillen voidaan konsolipelien sankariseikkailut liittää fantasian merveilleux-sarjaan. Tälle fantasialajille on tyypillistä tapahtumien yliluonnollisuus pelaajalle, mutta niiden mahdollisuus fiktiivisessä maailmassa toimivalle sankarille. (Malherbe 2004, 234-235.)

Sankarit toimivat aikansa kuvastimina levittämällä uskomuksia ja asenteita sekä yksinkertaistamalla monimutkaisia asioita. Parhaimmillaan sankareilla on vahva positiivinen vaikutus heitä ihailevaan yleisöön. (Harmon 1983, 115.) Sankari on muuttunut yhteiskunnan muutosten mukana. Traditionaalisissa yhteisöissä sankarit kuuluivat suulliseen traditioon, folkloreen, legendoihin ja rituaaliseen draamaan. Nykyisessä yhteiskunnassa sankarit esiintyvät massamediassa ja edustavat yhteisön pyrkimyksien lisäksi yksilöiden haluja. (Klapp 1969, 238.) Nykyinen sankari on haasteiden edessä, koska katsojat vaativat yhä erilaisempia hahmoja. Sankareista on tullut globaaleja, lähes julkisuuden henkilöitä, joiden uutuudenviehätys vanhenee nopeasti. Tämän voi huomata myös siitä, että pelien genret moninaistuvat ja pelit suunnataan yhä pienemmille kohderyhmille.

Sankarilta vaaditaan paljon. Viihteessä voi nähdä monimutkaisempia ja pidemmälle vietyjä fantasioita kuin lasten supersankaruudessa. Pohjimmiltaan molemmissa on kuitenkin kyse itsensä suureksi ja vahvaksi kokemisesta ja vaikeuksista selviämisestä. Kaikkien sankaritarinoiden ytimessä on toimintaa, voimaa ja halu elämässä pärjäämisestä. Supersankarina toimiminen antaa pelaajalle mahdollisuuden voittaa pahat hahmot maailmassa, jossa ei itse ole tarpeeksi vanha tai voimakas. (Jones 2002, 67-76.) Tarinan ja sankaruuden kautta voi käsitellä syvällisiä aiheita kuten epäonnea, julmuutta, elämän tarkoitusta, kuolemaa, rakkautta ja onnellisuutta. Realismi tarinoissa saa yleisön eläytymään sadun maailmaan. Yleisö vaatiikin tarinoilta yhä enemmän uskottavuutta, loogisuutta sekä konventioista poikkeamista. (Hiltunen 1999, 223, 205, Ruoho 1996, 115-116.)

Entä minkälaisia sankarit voivat olla ja minkälainen tarina heidän ympärilleen kietoutuu? Ari Hiltunen esittää viiden kohdan listan piirteistä, joita hyvältä tarinalta vaaditaan. Ensinnäkin siinä on oltava sankari, josta riippumaton ulkoinen motiivi vie juonta eteenpäin. Toiseksi katsojan on kyettävä samaistumaan sankariin emotionaalisesti. Kolmanneksi tarinalla on oltava tavoite, jonka sankari toivoo saavuttavansa tarinan loppuun mennessä. Neljänneksi sankarin on kohdattava haasteita ja esteitä matkallaan. Viidenneksi sankarin on voitava osoittaa joko emotionaalista tai fyysistä rohkeutta haasteita kohdatessaan. Sankarin on oltava moraalisesti hyvä, muttei ominaisuuksiltaan liian hyveellinen tai täydellinen. Erehdykset tekevät hänestä helpomman samastumiskohteen. Sankaruuteen liittyy etäisyys, kaksoishenkilöllisyys ja

juurettomuus tai vanhemmattomuus. Paha henkilö ei sovi sankariksi, koska hänen kohtalonsa ei herätä sääliä. (Hiltunen 1999, 115-116, 49, 53.) Neumann lisää sankarin ominaisuuksiin muukalaisuuden. Sankari tietää omaavansa sankarillisia kykyjä, jotka nostavat hänet yhteisönsä yläpuolelle ja tekevät hänestä erilaisen (Neumann 1973, 136). Sari Näreen 1990-luvun alussa koululaisille tekemän tutkimuksen mukaan sankarilta vaaditaan rohkeutta, uhrautuvuutta, avuliaisuutta, rehellisyyttä ja luotettavuutta (Näre 1991, 48).

Pelien tarinat toistavat vuosisatoja vanhaa sankaritarinan tyyppiä, jossa hyvä sankari yrittää vaaroja uhaten selvittää hänelle asetetusta tehtävästä. Hänen tulee voittaa vihollinen ja pelastaa prinsessa tai maailmankaikkeus. Tarinassa on sankarin lisäksi muita muuttumattomia hahmoja. Valtavirtaelokuvalla tyypillisiä hahmoja ovat vankkumaton sankari, heikkoutensa voittava sankari, uskollinen/petollinen kumppani, häikäilemätön vastustaja, korruptoitunut poliisi, uhrautuva rakastettu ja kohtalokas nainen. Vakiotyypit saattavat olla karrikoituja, koska niiden tehtävänä on selventää tarinaa. (Bacon 2000, 75.) Kulttuuri tiivistää parhaiksi näkemänsä ominaisuudet sankarin hahmoon. Tämä kertoo mihin arvoihin kannatta pyrkiä, minkälaisia vastoinkäymisiä on edessä ja miten niistä voi selvitä. Sankari edustaa ihanteita, eikä siis ole tavallinen ihminen. (Miettinen 2004, 145-146.)

Sankarin tehtävä liittyy hyvän ja pahan väliseen kamppailuun. Rikollinen on tarinalle yhtä tärkeä kuin sankari, eikä tarina olisi kiinnostava ilman tätä vastakkainasettelua. (Matikainen 2000, 11.) Selkeä hyvät ja pahat mustavalkoasetelma, on tehokas draaman keino, mutta ei vastaa todellisuutta. Kooistran mukaan sankarikaan ei aina ole lainkuuliainen vaan saattaa rikkoa sääntöjä palvellessaan yhteisön etuja. Sankarin päämäärät ovat kuitenkin jalot. Hän saattaa esimerkiksi varastaa rikkailta ja antaa köyhille kuten Robin Hood ja vahingoittaa muita vain itsepuolustukseksi. (Kooistra 1989, 7-9.)

Sari Näre erottelee sankarityyppejä heidän lainkuuliaisuutensa mukaan Mertonin sosiaalisen järjestysmallia hyväksikäyttäen. Hän jakaa sankarit yhteiskuntaan ja lakeihin suhtautumisen perusteella neljään eri tyyppiin.

- 1) Konformistinen sankari on perinteinen sankari, joka pyrkii sopeutumaan yhteiskunnan arvoihin ja normeihin tavoitellessaan lakia ja järjestystä. Hän edustaa perinteistä sankaria.
- 2) Innovatiivinen sankari edustaa myös järjestystä, mutta haluaa edistää yhteiskunnan muutosta. Hän on valmis rikkomaan sääntöjä ja hyväksyy kulttuurin päämäärät, muttei välttämättä sen institutionaalisia keinoja. Hän on uudistava ja innovatiivinen sankari.
- 3) Kapinallinen sankari taistelee edellisen tavoin yhteiskunnan muutoksen puolesta, mutta symbolisen järjestyksen ulkopuolella. Kapinoinja ei hyväksy kulttuurin päämääriä eikä sen keinoja päämäärien saavuttamiseksi. Hän edustaa vastarintaa ja syntyy usein suurten yhteiskunnallisten murrosten yhteydessä.
- 4) Antisankari pyrkii ulos symbolisesta järjestyksestä, muttei tee sitä yhteiskunnan puolesta vaan siksi, ettei kykene omaksumaan sen reaaliperiaatteita. Hän vetäytyy vastuusta ja velvollisuuksista, mutta käyttää päämäärän saavuttaakseen kulttuurin tarjoamia keinoja. (Näre 1991, 44-45.)

Voisi ajatella, että peleissä pyritään syvälliseen hahmojen taustojen kuvaamiseen, koska pelikokemus halutaan luoda intensiiviseksi. Henkilöhahmoille pitää luoda menneisyys ja nykyisyys. Mario Erdheimin mukaan yksilön suhde sankariin on sitä tiedostamattomampi mitä emotionaalisempi se on. Sankarin hahmoon voidaan liittää siis torjuntaja ja projektioita. (Näre 1991, 113.) Sankarin merkitys kytkeytyy kuitenkin mitä suurimmissa määrin tapaan, jolla sitä koodataan ja luetaan. Sankaritulvasta ihmiset valitsevat mieleisensä ja tulkitsevat sankarien välisiä eroja ja merkityksiä itselleen osuvalla tavalla. Usein pelaaja tai katsoja ei kuitenkaan mieti, miksi pitää juuri tietystä sankarista, vaan suhde tähän on tiedostamaton.

3.3 Naissankarit ja naiseus mediakulttuurissa

Mediassa toistetaan kulttuurisesti tuttuja ritualisoituja sukupuolikäytäntöjä, jotka normalisoituvat toiston kautta (Butler 1997b, 402). Visuaalisen kulttuurin puolella naisellisuus on perinteisesti nähty joko elämän ja viattomuuden tai tuhon ja pahuuden lähteenä. Naisen esittäminen on seurannut pitkälti myyttejä naiseudesta. Tästä esimerkkinä naisen näkeminen joko Neitsyt Mariana tai vastakohtaisesti Pandorana ja Eevana. Satu Apon mukaan satujen ja tarinoiden kertojina ovat kautta aikojen toimineet sekä miehet että naiset, mutta koska sankaritarinoilla on kasvatettu ennen kaikkea poikia, ovat myös tarinoiden sankarit olleet miehiä. Naissankareita on ollut, mutta he ovat olleet miessankarin toiminnan kohteita, pelastettavia tai avustajia. Naisille ei siis ole annettu paikkaa itsenäisenä sankarina vaan heidät on eristetty kodin ulkopuolisesta maailmasta. Nykyisessä kulttuurissa voi kuitenkin nähdä pyrkimyksiä kuvata sukupuolia moniulotteisesti ja yksilöllisesti sovittamatta niitä täysin tiettyyn kaavaan. Sankarit saattavat olla peräisin eri kulttuuri- ja sosiaalitaustoista, jolloin tarinatkaan eivät sisällä valtakulttuurin perusarvoja. (Apo 2003, 10-11.)

Voimakkaista naishahmoista on runsaasti näyttöä elokuvien ja kirjojen puolella kautta aikojen. Mahtava Pohjolan Louhi, Peppi Pitkätossu ja Scarlett O'Hara elokuvasta Tuulen Viemää ovat varmasti hyviä esimerkkejä itsenäisistä naisista kulttuurin piirissä. Kuitenkin vasta viime aikoina naiset ovat saaneet perinteisiä supersankarillisia rooleja. Konsolipeleihin sankarinaiset ovat tulleet usein menestyneen televisiosarjan kautta, kuten Xena, Alias, Charlien Enkelit tai Catwoman. Nämä sarjat ovat tuttuja myös elokuvateollisuuden puolella. Yksi syy naisten tähdittämien toiminta ja seikkailuelokuvien yleistymiseen lienee miestoimintasankareiden muutos hypermaskuliinisesta feminiinisempään. Toimintasankarin muotti on muuttunut niin, että naisillakin on nyt mahdollisuus mahtua siihen.

Median roolin voi ajatella sekä uutta luovana että vanhoja tapoja ylläpitävänä. Median on luotava uutta pitääkseen yllä kiinnostusta, mutta annettava samalla jotain vanhaa, johon katsojat voivat ”tarttua”. Voisi ajatella median säilyttävän jotain vanhaa naisen esittämisessä. Naiskuva ei muutu nopeasti. Virtuaalihahmot voivat kuitenkin antaa mielenkiintoisia viitteitä sukupuoliroolien tämänhetkisestä tilasta. Du Preezin mukaan suurin osa peleistä esittää naiset stereotyyppisen kaavan mukaan uskaltamatta leikkiä

erilaisilla rooleilla (Du Preez 2000, 7). Petri Saarikoski on tutkinut naisia konsolipeleissä. Hänen mukaansa naiset ovat esiintyneet lähinnä sivurooleissa; nainen on ollut joko uhri, pelastettava tai sukupuoliobjekti. Jos nainen on päässyt pääosaan pelissä, on hän muistuttanut roolihahmoltaan miestä ulkoisesti ja toiminnallisesti. (Saarikoski 1999, 16.) Eugene Provenzon tutkimuksen mukaan naiset eivät ole peleissä aktiivisissa rooleissa, mistä pelaajat oppivat naisen olevan toiminnan ulkopuolella (Provenzo 1991, 100).

Naisen kuvaaminen joko avuttoman uhrin tai silmänruoan asemassa mukailee elokuvien näkemystä naisesta uhrina tai fetisoituna. Perinteinen Hollywood-elokuva on käyttänyt kahta eri keinoa naisen visuaalisessa manipuloinnissa: tutkimista ja rankaisua tai fetisointia. Ensimmäinen perustuu sille, että nainen alistetaan katseen avulla, häntä kontrolloidaan, rankaistaan tai hänet pelastetaan. Naisen fetisointi tapahtuu nostamalla naishahmo korokkeelle ja esittämällä hänet ruumiinosina: jalkoina, käsivarsina ja hiuksina. Katsojan sallitaan ihailevan naista katsojan asemastaan nauttien. (Mulvey 1989, 16-21.) Hollywoodin Film Noir-genreen kuuluu myös jyrkkä jako kahden naistyypin välillä. Hyvä nainen esiintyy päivänvalossa, paha nainen öisin ja on käyttäytymiseltään aggressiivinen, seksuaalinen ja vaarallinen. Film Noirin keskeinen naishahmo on avoimesti seksuaalisuuttaan hyväksikäyttävä nainen, femme fatale. (Kaplan 1984, 2.) Mary Ann Doanen tulkinta naisellisuuteen naamioitumisesta viittaa samaan hahmoon. Naamioituminen merkitsee Doanelle leikkiä, jossa nainen esittää naista. Tämä ei siis ole todellista naiseutta. (Doane 1991, 25-26, 33.)

Tyttöjen pelaamista käsittelevissä akateemisissa tutkimuksissa on arvosteltu tytöille suunnattujen pelien tarjoamia heikkoja samaistumismahdollisuuksia. Pelihahmojen sukupuolta rakennetaan toistamalla sukupuoliin liittyviä stereotyyppisiä ominaisuuksia. Naishahmot ovat perinteisesti olleet urheaa ritaria odottavia satuprinsessoja, jotka lopulta pelastetaan ja prinssi julistetaan sankariksi. Kuitenkin muutamia vahvoja naishahmoja on ilmestynyt viime vuosina. Avuttoman prinsessan vaihtuminen vähäpukaiseksi naishahmoksi on aiheuttanut paljon keskustelua pelien arvomaailmasta. Esimerkiksi Tomb Raider -pelin Lara Croft on tuonut peleihin uudenlaisen naisen mallin, jonka on oletettu vetoavan myös naisiin. Laran hahmossa yhdistyvät toimijuus ja voimakas persoona, minkä kaltaiset hahmot ovat yleistyneet populaarikulttuurissa laajemminkin. (Kangas 2002, 138-144.) Petri Saarikoski vertaa Laraa Indiana Jonesiin

ja näkee pelin tarjoavan uusia mahdollisuuksia kaupata Indiana Jones- mytologiaa (Saarikoski 2003, 12). Vanhat hahmot voidaan herättää henkiin uudistamalla tarinaa ja muuttamalla arvoja nykyaikaisemmiksi. Uuden hahmon mielenkiinto perustuukin erilaisuudelle, jota myös naissankarit edustavat.

Naisten esiintymistä sankarirooleissa voidaan tarkastella sekä nais- että mieskatsojan näkökulmasta. Naiskatsojien ajatellaan samaistuvan naistoimijoihin, kun taas mieskatsojille vastaavat representaatiot tarjoavat silmänruokaa hyvin muotoillussa, naisellisen seksikkäässä ruumiissa. (Kennedy 2002, 1-2.) Voidaan ajatella, ettei peliä ole olemassa ilman pelaajaa samalla tavalla kuin ajatellaan, että kuvaa ei ole ilman katsojaa. Kuva tai peli syntyy elämyksenä katsojan mielessä vasta hänen antaessaan sille merkityksiä. Keskeinen katseeseen liittyvä kysymys naissankaripelien puolella on ollut, tarjoaako peli visuaalista mielihyvää vain miespuoliselle katsojalle. Entä katsovatko miehet ja naiset kuvia samalla tavalla? Sankarikäsityksiä selvittäneen Näreän tutkimuksen mukaan tytöt liittyvät ja tuntevat samuutta sankariinsa enemmän kuin pojat ja valitsevatkin sankarihahmonsa paljon huolellisemmin tämän takia. Pojat ovat taipuvaisempia esittämään sankaria ja imitoimaan sankarin toimintaa. (Näre 1991, 119-120.)

Mulveyn mukaan naisen kuva on perinteisesti toiminut kahdella tasolla: elokuvan mieshahmojen sekä yleisön katseiden eroottisena objektina. Jännite vaihtelee näiden kahden välillä. Perinteisissä rooleissa nainen on miehen katseen määrittelemän fantasian mukaan tyylitelty ja passiivinen. (Mulvey 1985, 9). Tämä tarkoittaa sitä, että nainen alistuu objektina miehen patriarkaaliselle katsontatavalle. Mary Ann Doane esittää, että feminiinisyyttä liioittelemalla voidaan murtaa miehiset katselumallit ja tehdä tilaa uusille. Liioiteltu, naamioitunut representaatio nostaa esiin katseen mekanismit ja paljastaa kuvan rakennetun ja tuotetun luonteen. Tähän naamioituneeseen representaatioon liittyy olennaisesti parodia ja ironia (Doane 1991, 33-43.) Mielenkiintoista onkin selvittää, käytetäänkö konsolipeleissä parodiaa tai ovatko sukupuoliroolit liioiteltuja ja naiset sankareinakin vain miehelle katseelle luotuja fantasiahahmoja.

4 TUTKIMUSONGELMA JA ANALYYSIMENETELMÄ

Tutkimuksessani naissankaruudesta keskityn pelin maailmaan, jolloin suljen pois pelin ympärillä pyörivän tuotannon ja pelaajien tarkastelun. En tee vastaanottotutkimusta vaan tutkimuksen tarkoituksena on selvittää nykyisten konsolipelien tarjoamia malleja naiseudesta seikkailupelien naissankareiden kautta. Tutkin sitä, miten naiseus näkyy heidän toiminnassaan ja miten nainen ottaa sankarin paikan seikkailupeleissä. Aineistona käytän konsolipelejä, joille teen laadullista sisällönanalyysiä. Käytän hyväkseni teorioita etenkin Butlerin sukupuolen rakentumisesta ja toistoista.

4.1 Tutkimusongelma

Käsitteiden määrittelyn ja teorioiden pohjalta tutkimusongelma tarkentui kysymykseksi:

- Minkälaisia ovat naissankarin representaatiot konsolipeleissä?

Lähestyn ongelmaa tutkimalla, millaisia naishahmojen piirteet ja toiminta ovat eli minkälaisella esittämisellä tai toistoilla sankaruutta ja naiseutta on rakennettu. Lisäksi haluan tutkia, ovatko naishahmot omatoimisia sankareita. Pelien fantasia voidaan nähdä elokuvan tavoin taisteluna hyvän ja pahan välillä, jossa hyvä sankari yleensä voittaa ja konnat jäävät kiinni. Kysyn, onko naissankarille annettu todellinen sankaruus pelissä, vai jääkö naisen rooliksi seksiobjektin tai uhrin imitoiminen. Entä missä määrin pelin seikkailu-genre vaikuttaa naiseuden esittämiseen? Esitetäänkö naissankarit sankarille ja seikkailupelin genrelle tyypillisellä tavalla vai tuoko naiseus jotain uutta tai poistaako se jotain sankarin kuvasta?

Kehitin viitekehyksen pohjalta tutkimuskysymyksiä analyysin avuksi, joilla erittelen naiseuden ja sankaruuden esittämisen omiksi alueikseen. Kysymysten avulla voin erottaa pelin genren vaikutuksen naiseuden representaatioon. Tarkastelen, minkä konsolipelissä voi tulkita sankaruuden vaatimaksi ja minkä siitä riippumattomaksi naiseuden esittämiseksi. Haen erityisesti sukupuolen performansseja pohjaten Butlerin ajatukseen sukupuolen rakentumisesta totutuille toistoille. Tutkimusongelman tarkentamiseen käytin apuna kolmea tutkimuskysymystä, joihin sisältyy useita alakysymyksiä.

1) Minkälainen on pelin perusasetelma?

Minkälainen on pelin juoni ja sankarin tausta, esimerkiksi ammatti, ikä, perhetausta, ulkonäkö ja sosiaaliset suhteet? Onko juoni sankaritarinalle tyypillinen?

2) Miten sankaruutta representoidaan pelissä?

Toimiiko naissankari perinteisen sankarin tavoin ja mitä sankaruuden tekijöitä hänellä on? Onko sankarilla apuvälineitä tai yliluonnollisia kykyjä, joilla sankaruus on saavutettu? Pelastaako naissankari vai pelastetaanko hänet? Minkälaisia vastoinkäymisiä sankari kohtaa, vai kohtaako, ja miten niistä selviää? Mikä sankarityyppi on kyseessä?

3) Miten naiseutta representoidaan pelissä?

Miten naiseutta tuotetaan erityisesti toistojen, puheen, eleiden ja liikkeiden kautta? Rangaistaanko väärästä toistamisesta? Miten sankari puhuttelee muita ja miten häntä puhutellaan? Minkälaisia naisellisia tunnusmerkkejä sankarilla on? Minkälaiset ovat naissankarin ja mieshahmojen suhteet? Miten naisen seksuaalisuutta tuodaan esiin? Tuovatko muut hahmot sankarin sukupuolen esiin ja miten he suhtautuvat sankariin?

Vastaan jokaisen tutkimani pelin osalta näihin alakysymyksiin. Erottelen sankaruuden ja naiseuden omiksi alueikseen, jotta voin paremmin verrata myös niiden vaikutuksia toisiinsa. Luettelon avulla saan laajaan aineistooni systemaattisen tarkastelukehikon, jonka avulla käyn läpi sisältöä ja erittelen miesten ja naisten ominaisuudet ja puheen eri sarakkeisiin. Lisäksi erittelen peligenren, sankaruuden ja naiseuden eri sarakkeisiin. Lajittelen pelissä esiintyvien muidenkin hahmojen representaatiota ja heidän suhdettaan sankariin, koska representaatio rakentuu myös pitkälti suhteessa muihin ihmisiin.

4.2 Sisällönanalyysillä näkymätön näkyväksi

Tutkimuksen tavoitteena on hahmottaa kulttuurin luomia merkityksiä naiseudesta, joiden varassa ihmiset arvioivat sukupuolia. Nämä kulttuuriset mallit tulevat esiin elokuvissa, mainoksissa ja konsolipeleissä kiteytyneessä muodossa. Median tutkimus voidaan nähdä jatkuvassa muutoksessa olevien merkitysten tutkimisena. Niitä tuotetaan yhä uudelleen, eivätkä ne koskaan ole valmiita tosiasioita. Vaikka onkin kiinnostavaa ja

tärkeää tutkia, mitä merkityksiä kulttuurista löytyy, eivät merkitykset ole kiinteitä tai lopullisia. Samoista teksteistä tai kuvista voidaan tehdä erilaisia luentoja eri aikoina.

Kulttuurisina teksteinä pelejä voidaan tutkia sisällönanalyysillä, jolla kerätään dokumenttien sisällöstä havaintoja tieteellisiä pelisääntöjä noudattaen. Sisällönanalyysi on tekstianalyysia, jonka kohteena voi olla esimerkiksi kirjat, artikkelit, päiväkirjat, kirjeet, haastattelu, puhe, keskustelu, dialogi, raportit tai muu kirjalliseen muotoon saatettu aineisto. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 48, 105-110.) Tutkimuksessa teen analyysiä auki kirjoitetuille pelitapahtumille ja dialogeille. Helpotan materiaalin käsittelyä ja analyysin tekemistä videoimalla pelitilanteen. Näin tapahtumiin jää enemmän aikaa paneutua ja analyysi on kattavampi. Ongelmana on, että välianimaatioita, jotka ovat tutkimukseni kannalta kiinnostavia, ei voi pysäyttää kuten pelitilannetta. Animaatiot vievät tarinaa elokuvanomaisella pätkällä eteenpäin, jolloin pelaaja ei voi vaikuttaa tapahtumiin. Animaatioita ei voi myöskään katsoa uudelleen pelaamatta sitä edeltäviä tehtäviä toistamiseen. Videoimalla säästän aikaa ja saan samalla analyysistäni syvällisempää.

Teen videoidulle aineistolle sisällönanalyysiä, jolla pyritään kuvaamaan tutkittavaa ilmiötä ja luomaan siitä selkeä, tiivis kuvaus kadottamatta informaatiota. Teorialähtöinen sisällönanalyysi nojaa johonkin valittuun teoriaan, malliin tai auktoriteetin esittämään ajatteluun. Myös aineiston analyysia ohjaa valmis, aikaisemman tiedon pohjalta luotu kehys. Sisällön teemoittelu tai luokittelu pohjautuu teoreettiseen viitekehukseen ja siitä nouseviin päätekijöihin, jotka ovat naiseuden representaatio, sankaruus ja pelin genre. Aineistosta voidaan poimia myös analyysirungon ulkopuolelle jääviä asioita, joista muodostetaan uusia luokkia. Luokittelu tapahtuu kuitenkin tutkimuskysymyksillä selvitettävien avainkäsitteiden mukaan, jolloin aineistosta poimitaan systemaattisesti, niiden mukaisia ilmauksia tai tekijöitä. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 48, 99-117.)

Tuomen ja Sarajärven (2003, 111, 116) teorialähtöisen sisällönanalyysirungon mukaan kirjoitan auki hahmojen puheen. Tämän jälkeen luen puhetta ja tarkastelen kuva-aineistoa ja jaan aineiston kategorioihin. Poimin sekä analyysirungon, että sen ulkopuolelle jäävät tekijät. Kuvailen naissankaruutta yksityiskohtaisemmin dialogien,

kuvakerronnan, toiminnan ja juonen osalta, erityisesti keskittymällä naiseuden tulkitsemiseen.

4.3 Luotettavasta pelien lähestymisestä

Voisi ajatella, että median naiskuvaa tulkitaan suhteuttamalla se omaan kokemusmaailmaan. Mitä enemmän näkee tiettyjä kuvia sitä tutuimmaksi ja luonnollisemmiksi kuvat tulevat. Teoriani avulla yritän lähestyä naiskuvasta puolta, jossa näen tuttuuden taakse. Nykyaikana kuvat muuttuvat nopeammin kuin aikaisemmin ja uusia kuvia syntyy jatkuvasti. Pelejä tulkitessa on siis otettava huomioon tämänhetkinen naiseuden ja sankaruuden representaatio, joiden perusteella analyysini teen. Konsolipeleistä tehtävien tulkintojen määrä voi olla rajaton, mutta tietyn näkökulman ottaessani rajaan myös mahdollisten tulkintojen määrää. Lisään luotettavuutta systemaattisella analyysillä, joka tekee tulkinnasta tieteellistä ja rajoitettua. Kerron, miten aineisto analysoitiin ja miten tiettyihin tuloksiin ja johtopäätöksiin päädyttiin. Liitän hahmojen ulkonäön analyysiin kuvallista aineistoa liittein.

Tutkimuksen luotettavuus perustuu siihen, miten teoria ja tulokset puhuvat toistensa kanssa ja miten tutkija on perustellut tulkintansa. Tämä tarkoittaa sitä, että tutkija kertoo tarpeeksi johdonmukaisesti mihin hänen tulkintansa pohjautuu. John Fiskin mukaan tutkijan tulisi tiedostaa myös taustansa, joka tavalla tai toisella näkyy merkityksissä, joita tutkija tutkimuskohteelleen antaa. (Fiske 1994, 412.) Suomalainen arkitodellisuuteni poikkeaa huomasti amerikkalaisten pelien maailmasta, mutta olen kasvanut mediatulvassa, johon elokuvien ja sarjojen lisäksi kuuluvat myös konsolipelit. Vaikka pelit ovat minulle ennestään tuttuja, en näe tämän vaikuttavan naiseuden tulkintaan, koska pelaaminen ei ole pohjannut teoriaan eikä tapahtumien tarkkailu ole ollut systemaattista. Enemminkin tuntemukseni peleistä helpottaa keskittymistä ulkoisista ja teknisistä tekijöistä itse sisältöön.

Tulkintoja tehdessään ihmiset käyttävät niin sanottua hermeneuttista kehää. Siinä tehdään tulkintoja, jotka johtavat taas uusiin tulkintoihin. Lopulta tulkinnat muuttavat myös alkuoletuksia, mikä johtaa uusiin merkityksiin. Tulkinnat ja niiden syvällisyys siis tarkentuvat koko ajan. Kehää voidaan selventää yksinkertaisella esimerkillä: miten

yksittäinen sana muuttaa lauseen merkitystä tai päinvastoin, miten sama lause selventää sanan merkityksen. Voimme todeta, että hermeneuttinen kehä pyörii sanan ja lauseen välillä tai yleisemmin osan ja kokonaisuuden välillä. Osa selventää kokonaisuutta ja kokonaisuus selventää osia. (Danner 1995, 235-236.) Siksi on tärkeää, että luen aineiston moneen kertaan ja perehdyn teoriaan tarpeeksi kattavasti. Hermeneuttista kehää ajatellen myös tulkinnat vaihtelevat sen mukaan, kuinka paljon tutkittavasta kohteesta tiedetään etukäteen. Ymmärrys saattaa myös muuttua tutkimuksen kuluessa, mutta selvittämällä esioletukset ja niiden merkityksen pääsee pidemmälle hermeneuttisella kehällä ja tulkinnasta tulee syvällisempää.

Hempelin mukaan (Töttö, 2000, 142) kaikkea empiiristä tutkimusta voidaan sanoa ainutkertaiseksi siinä mielessä, että ilmiötä kuvaavia mahdollisia piirteitä on aina ääretön määrä. Johdonmukaisella viitekehyksellä sekä analysoinnilla voidaan rajata löytyvien piirteiden määrää. Tutkimuksen luotettavuus perustuu teorian ja analyysin johdonmukaisuuteen, aineiston systemaattiseen läpikäymiseen ja otteiden avaamiseen. Se toteutetaan tieteelliselle tutkimukselle asetettujen periaatteiden mukaisesti. (Tuomi & Sarajärvi 2003, 133-138.)

5 KOLMEN KONSOLIPELIN NAISKUVIA

Tarkastelen kolmea peliä, jotka valitsen nojaamalla kolmeen kriteeriin. Ensimmäisenä valintakriteeri on pelin sankarin sukupuoli, koska tutkin erityisesti naisia sankareina. Toiseksi pelin tulee kuulua seikkailupelien genreen. Päädyin tähän vaihtoehtoon, koska seikkailupelissä sankarin rooli ja käytös tulevat parhaiten esille selkeissä puheosuuksissa ja välianimaatioissa. Nämä osuudet ovat analyysini kannalta erityisen mielenkiintoisia, koska niistä paljastuu millainen sankari on luonteeltaan ja käyttäytymiseltään. Kolmas valintakriteeri on pelin ilmestymisajankohta. Valitsen lähempään tarkasteluun pelit, jotka ovat ilmestyneet eri vuosina, jotta pelit kattaisivat laajasti naissankaruuden esittämistä. Keräsin liitteeksi kaikki naissankaripelit, joita oli 41 kappaletta (liite 1). Näiden joukosta valitsin tutkittavat pelit. Kaikkiaan seikkailupelejä oli 84, joten naissankaripelejä näyttäisi olevan noin puolet tällä hetkellä myytävistä peleistä.

Tutkittavat pelit ovat:

- 1) Tomb Raider 5: Chronicles (Play Station 1)
- 2) Dark Angel by James Cameron (Play Station 2)
- 3) Beyond Good & Evil (Play Station 2).

Tomb Raiderin päättähti Lara Croft on yksi tunnetuimpia pelipersoonia, joka on saavuttanut ikonin maineen pelikulttuurissa. Tomb Raider pelejä on ilmestynyt yhteensä kuusi ja ne ovat kaikki olleet pelitilastojen kärjessä. Uusin peli ilmestyy ensi vuoden alussa. Tutkimuksessani mukana oleva Tomb Raider -peli ilmestyi vuonna 1997. Dark Angel -peli pohjautuu samannimiseen TV-sarjaan ja ilmestyi kauppoihin vuonna 2003. Peleistä uusin, Beyond Good & Evil, on ollut myynnissä vuoden 2004 alusta lähtien. Pelit ovat englanninkielisiä, mutta käänän tarvittavat tekstiviittaukset suomeksi.

Kuvailen kolmen seikkailupelin naiskuvia yksitellen ja lopuksi yhteenvedonomaaisesti eritellen niiden yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Avaan kuvaa naissankareista juonen, sankaruuden ja naiseuden näkökulmista. Kiinnostavaa on se, miten tietyn genren eli tässä tapauksessa seikkailupelien geneeriset konventiot määräävät juuri konsolipelien henkilöhahmoja, ja kuinka ne erityisesti rajaavat naiskuva. Representaatioiden

erittelemisen kertookin siitä, millaisia valintoja pelissä on tehty, mitä siihen sisältyy ja mitä on jätetty pois sekä mikä on tärkeää tai vähemmän tärkeää. Lopullinen päämäärä representaation analyysissä on saada kuvatuksi se mahdollisuuksien verkosto, jonka puitteissa valinnat tehdään. Vaikka representaation analysointi on analyysia siitä mitä kuvassa tai tekstissä lukee, on kiinnitettävä huomiota myös siihen mitä siitä puuttuu. (Fairclough 1997, 136-139.)

5.1 Naispuolinen ”Indiana Jones”

”Lara Croft on kadonnut Egyptissä - ilmeisesti kuollut. Hänen lähimmät ystävänsä kokoontuvat Croftin kartanoon muistotilaisuuteen. Sateen ropistessa ikkunaan he istuvat muistelemaan kadonneen ystävänsä aikaisempia sankaritekoja, joista osa on tähän asti säilynyt salassa. Samaan aikaan Egyptissä järjestetään suuretsinnät Laran löytymiseksi.”¹

Pelin Tomb Raider 5 (Chronicles) keskeisessä roolissa on Lara Croft, noin 20-vuotias englantilainen aristokraatti. Hän kiinnostui arkeologiasta nuorena tutkiessaan vanhoja temppeleitä vanhemman arkeologin opastuksella. Larasta kasvoi oppi-isänsä avustuksella taitava arkeologi (haudanryöstäjä = tomb raider), jonka erityiskiinnostuksena ovat kadonneet muinaisesineet ja kulta. Pelisarjassa Lara seikkailee eri puolilla maailmaa etsien vanhoja arvoesineitä, joita havittelevat vaaralliset rikollisliigat. Arkeologina Lara on tehnyt tutkimusmatkoja eri maihin ympäri maailmaa, tuonut kotiin mittaamattoman arvokkaita esineitä ja selvinnyt useista vastoinkäymisistä. Hän ei kuitenkaan palannut viimeiseltä matkaltaan Egyptin Gizaan. Hänen katoamisestaan uutisoidaan ympäri maailmaa. (Eidos Interactive 2002.) Viidennen Tomb Raider pelin juoni koostuu neljästä Laran seikkailusta, joita hänen läheisimmät ystävänsä kertovat toisilleen muistotilaisuudessa.

Lara kuvataan korkeasti koulutetuksi ja rikkaaksi, minkä voi päätellä sekä hänen mahtavasta kartanomaisesta talostaan että hänen virheettömästä yleiskielestään. Puhetapa erottuu selvästi muiden hahmojen murteenomaisesta puheesta. Laran vanhemmat ovat kuolleet ja hän asuu kartanossaan hovimestarinsa Winstonin kanssa.

¹ Mainosteksti pelin takakannessa vapaasti suomennettuna.

Hovimestaria voisi kuvailla jopa jonkinlaiseksi isä-hahmoksi, joka on pitänyt Larasta huolta jo vuosien ajan. Lara välittää myös Winstonista eikä kerro tälle kaikista matkoistaan. Erityisesti jos hän tietää läheistensä turvallisuuden olevan vaarassa omien toimiensa vuoksi. Toiset Laran hautajaisiin saapuvat läheiset ihmiset ovat Jean-Yves ja Isä Patric Dunstan. Jean Yves, ranskalainen arkeologi, on Laran ystävä, jonka kanssa Lara on tehnyt paljon töitä. Isä Dunstanin Lara on tuntenut jo pienestä pitäen.

Pelissä esiintyy myös Laran palkkaama hakkeri Zip, joka auttaa Laraa tietoteknisillä taidoillaan yhden tehtävän suorittamisessa. Zip ja Lara eivät ole läheisiä, eikä Zip ole läsnä Laran muistotilaisuudessa. Mainitsemiä mieshahmojen lisäksi kaikki pelissä esiintyvät sotilaat ja vartijat ovat miehiä. Pelissä on myös rikollisia mieshahmoja, Larsson ja Pierre, jotka sankari on tavannut aikaisemmilla retkillään. Naishahmot puuttuvat täysin, mikä on mielestäni yllättävää. Laralla ei ole naispuolisia ystäviä tai sukulaisia. Tomb Raider -peli representoi naista pelkästään sankarin näkökulmasta. Tämä luo naiseuden esittämiselle suuren haasteen.

Laran liikkeet ja ulkonäkö ovat erittäin naisellisia. Hän juoksee tukka hulmuten ja poninhäntä heiluu liikkeiden mukana. Tämä kertoo naisellisuuden lisäksi toiminnasta. Naisellisten ominaisuuksiensa ansiosta Laran voi ajatella olevan taitavampi työssään kuin useimpien miesten, joilta puuttuu notkeutta, ketteryyttä ja monipuoliset taistelutaidot. Pelin sankari osaa käyttää myös älyä monessa tilanteessa ja kääntää tapahtumat näin omaksi edukseen.

Tutkimani Tomb Raider pelin juoni etenee seikkailupelin genrelle tyypillisellä tavalla eksoottisessa ja fantasiamaisessa ympäristössä. Lara lähtee etsimään maagisia voimia sisältäviä esineitä edeten erilaisten pienten tehtävien kautta kohti aarretta. Hän kohtaa vaikeuksia ja lopulta onnistuu tehtävässään. Lara käyttää apunaan erilaisia välineitä kuten pyssyjä, pistoolia ja kivääriä, joihin hän kerää matkansa varrella panoksia. Pienessä selkäreppussa kulkee mukana myös soihtu, taskulamppu sorkkarauta, kiikarit ja lääkelaukku, jolla sankari saa palautettua menetettyä energiaa.

Pelimaailma on jaettu neljän muistelukertomuksen mukaan eri kenttiin. Ensimmäisessä muistelmassa Lara seikkailee Rooman oopperassa, kaduilla, kujilla, torilla sekä Colosseumissa löytääkseen Viisastenkiven ennen sitä havittelevia rosvoja. Toisessa

kertomuksessa pelaaja viedään venäläisen sukellusveneen mukana merenpohjaan, mistä Laran on etsittävä ”Kohtalon keihäs”. Samaa esinettä tavoittelee myös pahamaineinen mafioso, joka meinaa käyttää keihästä maailmanvalloitukseen. Myös Hitlerin keihääksi kutsuttu esine antaa omistajansa armeijalle voittamattomuuden ja siksi sitä tavoittelevat useat ihmiset. Sukellusveneessä Lara joutuu vangiksi, mutta onnistuu vapautumaan tyrmästä ja löytää aarteen ennen kuin sukellusvene lopussa uppoaa. Kolmannessa tarinassa palataan Laran nuoruuteen. Vasta 16-vuotias sankarinalku seuraa mielenkiinnosta Isä Dunstania Irlannin Black Isle –nimiselle saarelle, jonne tämä lähtee karkottamaan demoneja. Lara kohtaa vaikeuksia, mutta pelastaa lopulta Isän ja itsensä saarta terrorisoivan demonin kynsistä. Viimeisessä tarinassa sankari yrittää vältellä vartijoita tietokonehackeri Zip apunaan. Hän murtautuu pahimman vihollisensa päämajaan ja varasta Iris-esineen. Pelin lopussa nähdään Laran etsintöjen jatkuvan Egyptissä. Laran kuuluisa reppu löytyy vahingoittumattomana ja sankarinkin löytymiselle annetaan mahdollisuus. Tämä selviää jatko-osissa.

Tarina on omalle genrelleen tyypillinen sankaritarina. Lara lähtee noutamaan aarretta ja voittaa vaikeuksia erilaisten nopeutta ja ketteryyttä vaativien tehtävien sekä vihollisten muodossa. Lopulta sankari kuitenkin palaa voittajana kotiin. Lara kohtaa seikkailuissaan monia fyysistä voimaa vaativia vaaroja ja esteitä ja joutuu taistelemaan muun muassa koiria, valtavia ritareita, gladiaattoreita, leijonia, lohikäärmeitä, tarkka-ampujia, demoneja, mafiosoja ja vartijoita vastaan. Pelin fantasialuonteesta kertovat muutamat mahdottomat vastustajat, jotka ovat henkiin herääviä patsaita. Muuten pelimaailma eroaa normaalista siinä suhteessa, että pelimaailmasta puuttuvat kokonaan tavalliset ihmiset. Siinä esiintyy vain sankari ja viholliset. Muuten kadut ja kujat ovat täysin tyhjiä.

Näkisin Laran kapinallisena sankarina, joka taistelee yhteiskunnan muutoksen puolesta, mutta symbolisen järjestyksen ulkopuolella. Hän ei luota muiden apuun tehtäviä suorittaessaan ja vaikuttaa siltä, että viranomaiset ovat täysin tietämättömiä tapahtumista, jotka voisivat pahimmassa tapauksessa vaikuttaa kaikkien ihmisten elämään. Lara edustaa vastarintaa ja hän taistelee valtaa tavoittelevien ihmisten pahuutta vastaan.

Lara miehisen katseen objektina

Laran ulkonäkö on herättänyt keskustelua suurimmaksi osaksi sen takia, että hänen on ajateltu olevan miehelle katseelle suunniteltu. Laura Mulveyn teorian mukaan naisvartalo toimii erotisoituna objektina. Se tarjoaa mieskatsojille mielihyvää, yhdistäen sekä miehistä aktiivisuutta että naiseuden speaktaakkelia (Mulvey 1989, 5). Tutkimassani pelissä Lara on pukeutunut erilaisiin asuihin, jotka ovat seikkailutyylisiin melko niukkoja (liitteet 2, 3 ja 4). Lاراa voisi kuvailla nuoreksi atleetiksi naiseksi, jolta löytyy kaikki miehisen fantasian tekijät: iso rintavarustus yhdistettynä kapeaan vyötäröön, pitkä tukka ja isot huulet. Lara eroaa kuitenkin stereotyyppisestä naisesta usealla tavalla. Hän on oppinut taitoja, joita pidetään yleensä miehisinä. Hän osaa muun muassa käyttää tietokoneita, ampua ritsalla ja erilaisilla pyssyillä, lentää riippuliitimellä, ajaa mopoa sekä laskeutua ja kiivetä köyttä sekä tankoa pitkin vaivatta (Liite 5). Pelin naissankari ei pelkää rottia tai teknisiä laitteita eikä hätääny tukalissa tilanteissa vaan luottaa taisteluissa omiin taitoihinsa.

Lara tavoittelee voimaa ja aktiivisuutta pukeutumalla nahka-asuun ja aurinkolaseihin (liite 5). Dominaksi naamioituminen on Taskerin mukaan yksi keino saavuttaa populaarikulttuurissa yleisesti tiedostettavaa valtaa (Tasker 1993, 19). Lara on pukeutunut jokaisessa tarinassa erilaisiin vaatteisiin, jotka ovat muodot selvästi paljastavia niukkoja shortseja ja hihattomia paitoja. Jopa Venäjän kylmyydessä seikkaillessaan hän on pukeutunut tiukkaan armeijakuvioiseen talviasuun, joka myötäilee vartalon kurveja. Yhteistä kaikkien tarinoiden eroavalle pukeutumiselle ovat mustat hansikkaat ja tavaramerkiksi muodostuneet vaelluskengät, joiden avulla luodaan sankarista aktiivinen ja käytännönläheinen kuva.

Sankari vai miesten avustettava?

Laran tarkoituksena ei varsinaisesti ole pelastaa muita hahmoja vaan etsiä kadonneita esineitä. Kuitenkin pelin edetessä Lara pelastaa useasti ja tulee itse pelastetuksi kerran. Lara pelastaa yhden läheisimmistä ihmisistään, Isä Patric Dunstanin. Ollessaan Dunstanin kanssa karkottamassa demoneja joutuu kokematon, nuori Lara pulaan ja Isä pelastaa täpärästi hänen henkensä. Seikkailun lopussa Lara puolestaan auttaa Isän pulasta. Toisaalta sankarin avuntarve voi johtua nuoruuden kokemattomuudesta, sillä

vanhempana sankari tekee selväksi suojeleville miehille ympärillään, ettei tarvitse apua vaan selviää yksin. Itsenäisestä asenteesta ja taitavuudesta huolimatta miehet yrittävät pitää hänestä huolta. Lara kuitenkin hylkää auttamistarjoukset, eikä odota erityiskohtelua miehiltä. Auttamishalun hän kokee jopa vastenmieliseksi ja haluaa mieluummin näyttää omat taitonsa. Lähtiessään etsimään kohtalon keihästä sankari käy keskustelun kollegansa kanssa.

Lara: Tämäkö pieni joukko on ainoastaan lähetetty keihään etsintöjä varten? Oletko jättänyt jotain kertomatta? Olen jo iso tyttö, kerro huonot uutiset.

Jean Yves: Hyvä on, myönnän että minulla on huonoja uutisia. Satamassa on myös ydinsukellusvene, joka on lähdössä hakemaan keihästä.

Lara: Kiitoksia. Ydinsukellusvene, kuulostaa mukavalta, täydelliseltä lomalta.

Jean Yves: Lara odota, ota tämä jäljitin.

Lara: Mitä, ethän ole huolissasi minusta?

Jean Yves: Kyllä, jonkun pitää olla.

Lara: Koskettavaa, mutta älä jää odottamaan.

Lara ei kunnioita saamansa apua yhtä paljon, kun auttajat toivoisivat. Hän vakuuttaa auttajilleen, että selviytyy tehtävästä yksin ja on halukas kohtaamaan vaikeuksia ja vihollisia.

Zip: Ilman minun apuani perässäsi roikkuisi aseistettuja miehiä, joiden luoteja joutuisit väistelemään!

Lara: Kuulostaa hyvältä!

Pelin rikolliset ovat tietoisia Laran kyvyistä ja odottavat, että Lara etsii vaikeissa paikoissa sijaitsevat esineet. Tämän jälkeen he ajattelevat nappaavansa ne Laralta. Rikollisille käy kuitenkin huonosti, koska he eivät ole tietoisia esineiden sisältämistä voimista. Usein he kuolevat käyttäessään esineitä väärin. Lara tietää arkeologiaa ja muinaisia esineitä tutkineena, miten taikaesineitä tulee käsitellä ja minkälaisia vaaroja ne pitävät sisällään. Esimerkiksi Kohtalon keihään -tarinassa hän yrittää varoittaa mafiapomoa keihään vaarallisuudesta tietämättömissä käsissä. Pomo ei usko Laran varoituksiin, saa sähköiskun ja kuolee. Lisäksi iskun voimasta sukellusvene alkaa

vuotaa ja vie kaikki sen sisällä olevat meren pohjaan. Miehisestä vallantavoittelusta saavat kärsiä kaikki.

Sankari yrittää pelastaa läheisten ihmisten lisäksi myös pahimmat vihollisensa. Määrätietoisesta ja pelottomasta tehtävistä suoriutumisen lisäksi sankaruus tulee esille pyyteettömänä auttamisena. Lara ei halua viholliselleenkaan pahaa vaan yrittää useaan otteeseen neuvoa tietämättömiä miehiä. Hän pelastaa viholliset tuholta useampaan kertaan. Rosvot eivät useimmiten usko hänen sanaansa ja kuolevat omaan tyhmyyteensä. Lara yrittää vakuuttaa Larssonille kesken heidän kaksintaistelunsa, että tämä on vaarassa. Seinässä Larssonin takana olevat lohikäärme-patsaat alkavat liikkua ja Lara yrittää varoittaa häntä.

Lara: Larsson, takanasi!

Larsson: Olen ehkä tyhmä, mutta tuohon en lankea.

Lara: Oikeasti, takanasi!

Larsson: Takanasi takanasi. (matkien Laran ääntä)

(Larsson ei usko Laraa ja kuolee lohikäärmeeseen kynsiin)

Tomb Raiderin naissankari on nopeaälyinen ja käyttää psykologisia keinoja vihollisia vastaan voiman tai taistelemisen sijaan. Eräässä kohtauksessa Lara tippuu rotkoon ja jää roikkumaan kallionkielekkeeltä. Pierre tulee kielekkeen reunalle ja alkaa vaatia Laran löytämään Viisasten kiveä itselleen.

Pierre: Onpa ikävä tilanne.

Lara: Olen ollut pahemmissakin.

Pierre: Totta toki. Mutta voisit keventää pudotusta antamalla minulle aarteen.

Lara: Toivoinkin, että otat asian puheeksi. Auta minut reunalle niin kivi on sinun.

Pierre: Ja me kaikki elämme onnellisina elämämme loppuun asti. Ei käy. Lupaa minulle, että kun nostan sinut ylös, et koske minuun.

Lara: Saat sanani.

(Pierre nostaa Laran reunalle turvaan)

Pierre: Nyt, kivi!

(Lara lähestyy uhkaavasti ja jää seisomaan parin sentin päähän Pierrestä katsoen tätä tiukasti silmiin)

Pierre: Älähän nyt neiti Croft, annoit sanasi.

Pierre: Lara, sinä lupasit.

Lara: Pööö!

(Larsson tippuu kielekkeeltä ja jää roikkumaan avuttomana)

Pierre: Voisitko olla niin jalomielinen, että auttaisit minut ylös. Minä tipun.

Lara: Pierre, tiedät, että tekisin sen oikein mielelläni, mutta teimme sopimuksen.

Lupasin olla koskematta sinuun, hupsu. Sitä paitsi olen kiireinen tyttö, minun pitää mennä.

(Pierre tippuu)

Vaikka Lara ei selvästikään pidä vihollisistaan, haluaa hän heidän parastaan. Sankari haluaa voittaa viholliset reilusti omien taitojensa ansiosta, olivatpa ne sitten fyysisiä tai henkisiä. Vaikka pelin miehillä on pahat vallantavoitteluaikeet, ovat he herrasmiehiä. He eivät kohtele tai puhuttele sankaria alentuvasti. Pelin miehet uskovat sankarin kykyihin ja kunnioittavat tämän taitoja, jopa niin paljon, että pelkäävät naissankaria. Lara on saavuttanut kunnioituksen ahkeran uurastuksen kautta, eikä hänellä ole sankarille tavanomaisia yliluonnollisia kykyjä.

Lara ei aina tapa vaan tainnuttaa vartijoita, jotta he säästyvät hengissä (Liite 4). Hän raahaa tainnutetut vartijat piiloon välttyäkseen kiinnijäämiseltä. Väkivallan ja ampumisen tarkoituksena on ennemminkin puolustautuminen, mikä on sankarillista toimintaa. Lara ei milloinkaan ilmaise nauttivansa vartijoiden tappamisesta vaan tekee sen vain vaadittaessa, mikä on sankaruuden yksi tekijä. Kuitenkin Laran empaattisuus menee kohdittain pidemmälle kuin normaalissa sankariseikkailussa. Hän ystäväystyy erään vihollisiin kuuluvan amiraalin kanssa ja lupaa amiraalin kuollessa kertoa maailmalle tämän kunniakkaasta palvelusta sukellusveneessä. Aluksen upotessa he käyvät keskustelun pelastumisesta.

Amiraali: Sergein takia kuolemme nyt kaikki.

Lara: Meillä on vielä mahdollisuus, pelastautumiskanava. Tule, minä autan sinua.

Pidetään kiirettä!

Amiraali: Löydät happitankkeja työhuoneestani. Laivani kuolee. Sinun pitää mennä nyt, laiva uppoaa, hapella sinä voit pelastua.

Lara: En lähde ilman sinua.

(Lara lähtee hakemaan lisähappea ja palaa pian pullojen kanssa)

Amiraali: Minä olen amiraali....Venäjän laivastosta ja aion kuolla aluksen kanssa, jota olen oppinut rakastamaan.

Lara: Ei käy.

Amiraali: Sen on käytävä. Pelastautumiskanava on kaukana aluksen toisella laidalla ja luukun avaamiseen tarvitaan toinen ihminen. Tämä on lahjani sinulle, lapseni.

Vapautan sinut tästä kuolevasta aluksesta.

Lara: Entä minut lahjani sinulle?

Amiraali: Kerro minun tarinani. Kerro, kuinka ylpeästi venäläiset taistelivat ja antoivat henkensä maansa puolesta. Näin Venäjä voi jälleen olla ylpeä itsestään.

Lara: Minä lupaan.

Amiraali: Teen sinulle kunniaa. Nyt ilmakeenavaan niin päästän sinut vapaaksi.

Lara: Hyvästi amiraali!

(Lara pelastautuu luukusta ja amiraali kuolee vihollisen ohjuksen osuessa sukellusveneeseen)

Nainen itsenäisenä sankarina?

Tomb Raider on ensimmäisiä naissankareita, minkä voi nähdä heijastuvan tavoista, joilla Laraa puhutellaan ja kohdellaan. Naisen epätavallisuus sankariksi käy ilmi Laran murtautuessa sukellusveneeseen, josta hänen pitää löytää etsimänsä aarre. Kun sukellusveneen kapteenille ja rikollisliigan johtajalle ilmoitetaan löytyneestä vakoojasta eli Larasta, ihmettelee tämä ääneen, miten vakooja on päässyt alukseen sisälle. Erityisesti siksi, että kameroiden kuvan perusteella kyseessä on nainen.

Kapteeni: Tehtävä olisi liian vaikea minulle, mutta hänelle (=for him) se näytti olevan helppoa.

Vartija: Hän ei ole mies- vaan naisvakooja. (= It's a she, not a he)

Lara määritellään selvästi oppositiona miehisyydelle biologisen sukupuolensa takia. Lara on viettelevän näköinen, mutta hän ei käytä ulkonäköään hyväksi suorittaakseen tehtäviä. Häntä ei siis tässä mielessä voi verrata femme fataleen, joka käyttää seksuaalisuuttaan päämäärät saavuttaakseen. Laran sankaruus perustuu toimintaan ja taitoihin, jotka on saavutettu kovalla treenauksella. Jokaisen pelin alussa sankarin

fyysisiä taitoja voi harjoitella radalla, joka on rakennettu hänen omaan kartanoonsa. Tämän jälkeen Lara lähtee suorittamaan tehtäviä käyttäen oppimiaan taitoja. Naissankareiden onkin huomattu ottavan haltuun perinteisesti miehille kuuluvan ympäristön, tuomatta esiin seksuaalisuutta toiminnassaan. (Kennedy 2002, 3.) Pelaajalle Lara on selvästi seksuaalinen pukeutumisensa ja pelin kuvakulmien ansiosta (liite 5). Kuitenkin seksuaalisuus on ongelmallista, koska sankari itse ei tuo sitä toiminnallaan tai puheellaan esiin eikä Laralla ole romanttisia suhteita vastakkaiseen sukupuoleen.

Suoraa puhetta suoraan toimintaan

Laran omistautuminen suoritukselle ja suora kielenkäyttö tulevat esille useassa tilanteessa. Pelin miehille naisen kaunistelematon, totuudenmukainen puhe näyttää olevan liikaa. Se ei ole miehien mukaan odotettavaa edes itsenäiseltä naissankarilta. He yrittävät jatkuvasti sakottaa sankaria vääränlaisesta naiseuden esittämisestä. Eräässä kohtauksessa Lara tekee miesrosvolle selväksi, ettei suvaitse huonoa kohtelua. Mies yrittää lähennellä sankaria heidän tehdessään aarrekauppoja. Lara antaa heti palautetta miehen toiminnasta ja päättää perua kaupan.

Lara: Minä en tee bisneksiä apinan kanssa!

Rosvo: Eihän tuollainen kielenkäyttö sovi kauniille neidille.

Tämän voi tulkita vastaanpuhumisena, jossa on kyse roolien purkamisesta. Valtaa voidaan hakea vähättelemällä naisellisia tai miehisiä mieltymyksiä. Miehistä valtaa pelissä rikotaan sankarin älyllä, taistelutaidoilla ja puhetavalla, jotka asettavat miehen alisteiseen asemaan. Takaisin puhumisella selitetään naisten pyrkimystä tasa-arvoiseen oman mielipiteen julkituovaan puheeseen, jolla nainen uskaltaa vastustaa niin sanottua ”sopivaa naisen puhetta”. Tämä takaisin puhuminen on valtaistavaa. (hooks 1989, 20-30.) Miehet yrittävät purkaa naiselle sopivaa roolia ja naisen sankaruutta vähättelemällä tämän taitoja. Pelin sankarin suoraa puhetta vastustetaan ja miehet näyttävät olevan yllättyneitä Laran puheesta.

Lara: Lopeta jo puhuminen, ilmoita jos näet jotain! (ärtyisästi)

Zip: Onpas työllä huono asenne. (loukkaantuen)

Laran omistautuminen tehtävään ja sen tärkeys sekä vaarallisuus tulee esiin hänen rautaisissa hermoissaan sekä keskittymisessä, jota edes avustaja ei saa häiritä turhalla jutustelulla. Zip toimii pelin kuluessa Laran silminä ja korvina murtautuen tietokoneella talojen turvajärjestelmiin, mutta ei luota aluksi Laran taitoihin. Zipin stereotyyppiset ajatukset Larasta purkautuvat pelin kuluessa, mutta Lara saa kunnioitusta pelin loppua kohti.

Lara: Pitäisikö minun edetä tuosta?

Zip: Tiesin ettet ole pelkkä kaunis kasvo, kokeile lasereiden läpi tyttö.

Älä hikoile tyttö, anna miehen ohjata sinua

Lara sulautuu perinteiseen sankarimuottiin pysytellessään itsenäisenä ja ulkona romansseista. Miesten kiinnostus Laraa kohtaan tulee selvästi esille vihjailuina, jotka sankari torjuu kohteliaisuuden rajoja hipoen. Erityisesti Laran avustaja Zip haluaisi tutustua Laraan paremmin, kuitenkin saamatta haluamaansa vastakaikua.

Zip: Hei tyttö, suoriuduit hyvin, ohjaa nyt luinen takapuolesi pois sieltä ja pidetään yhteyttä. Ehkä voisimme vaikka ruveta kirjekavereiksi ja pitää yhteyttä?

Lara: LUINEN TAKAPUOLI? En usko kirjoittavani, mutta pidän yhteyttä.

Antamiensa ohjeiden lomassa Zip yrittää vietellä Laraa ja ohjailla tätä haluamaansa suuntaan.

Lara: Onko sinulla antaa minulle vinkkejä? Miten voin harhauttaa häntä?

Zip: Minulla on ehdotus. Etsi toinen tie ulos, et halua tietää mitä tapahtuu jos sotkeudut tuohon.

Lara: Annat huonoja tietoja, kuten yleensä.

Zip: Olet aikamoinen hard core lady!

Lara: Miksi oikein olen palkannut sinut?

Zip: Tietoteknisten taitojeni ja laajojen turvallisuustietojeni takia ja tietysti mahtavan persoonallisuuteni takia, baby! (vietellen)

Lara: Aivan, miksi edes kysyin. (välinpitämättömästi)

Zip: Älä hikoile tyttö, anna miehen ohjata sinua.

Lara: Sen haluaisinkin nähdä tapahtuvan.

Myöskään pelin muut miehet eivät pidä Lاراa mitenkään vastenmielisenä vaan pikemminkin haluttavana naisena. Erityisesti Larsson on innoissaan päästessään tutkimaan lähemmin, mihin Lara on piilottanut löytämänsä aarteen. Larssonin käydessä liian tuttavalliseksi Lara potkaisee tätä nivusiin.

Lara naamioituneena Femme Fatalena

Mielestäni Tomb Raiderin naisellisuuteen naamioitumiseen liittyy läheisesti parodiaa ja liioittelua. Laran seksuaalisuuteen ja ylinaisellista ulkonäköä voidaan tarkastella feminiinisyyteen naamioitumisena. Mary Ann Doanin mukaan naisen on otettava tilaa kuvan ja itsensä välille, jotta kuvaa voidaan fetisoida. Tämä hän voi tehdä ottamalla feminiinisyyteen naamioitumisen näkökulman. Naiseus nähdään siis naamiona, tietynlaisena valepukuna. Tämä tarkoittaa piirteiden liioittelua, naisellisuudella flirttailua, jota käytetään päämäärän saavuttamiseen. Naiseuden naamiota voi käyttää tai sen voi riisua. Sen avulla varastetaan valtaa miehiltä ja pidetään etäisyyttä kulttuurisesti määrättyyn naisen kuvaan. Doane mainitsee yhtenä esimerkkinä naamioitumisesta femme fatale -hahmon. (Doane 1991, 25, 33.) Myös Tomb Raiderin Laran voidaan ajatella olevan femme fatale siinä mielessä, että hän hurmaa haluamattaan työtoverinsa. Hän ei kuitenkaan käytä ulkonäköään omaksi eduksi femme fatalen tapaan. Toisaalta Laran naisellinen ulkonäkö tekee hänestä arvaamattoman vastustajan. Kuka uskoisi, että kaunis ja hento Lara onkin vakooja tai haudanryöstäjä? Tätä voi pitää femme fatalelle tyypillisenä naamiona, jota sankari ei tietoisesti ole saavutellut. En kuitenkaan näe Laran naamioituvan naisellisuuteen, koska hän ei ole ylikorostetun naisellinen toiminnassaan.

Feministit ovat arvioineet Lاراa suhteessa uuteen naiskuvaan ja toisaalta miehisen katseen kohteena. Onko Lara feministinen ikoni vai miehinen fantasia? Lara edustaa uudenlaista rohkeaa, päättäväistä ja pelotonta naista, joka on positiivinen roolimalli. Toiset näkevät Laran barbimaisen vartalon ja ääntelyt seksistisinä ja miehille katseelle suunnattuina. (Mikula 2004, 64.) Kuitenkin siinä missä barbie käyttää vartalooaan miellyttääkseen katsojaa (meikit, shoppailu ja deittailu), käyttää Lara vartalooaan vain seikkailuun ja taistelemiseen. Puhuttaessa naissankarin ulkonäöstä voi sitä tarkastella

vertaamalla sitä kuvaan, joka on jo pitkään toiminut miehisen täydellisyyden esikuvana. Miksi naissankari ei voisi olla ulkomuodoltaan tuon miehisen sankarin mukaelma? Olisiko nainen uskottava sankari jos hän olisi 50-vuotias, ruma ja raihnainen? Lara edustaa kaikkea sitä, mitä kapitalistisessa yhteiskunnassa pidetään tavoiteltavana: laatua, vaurautta, täydellistä ulkonäköä, voimakasta tahtoa, itsenäisyyttä ja älykkyyttä. Lara on itsevarma, itsenäinen ja mikä tärkeintä yksin.

Laran rooli ja toiminta on moninaista. Onko hän arkeologi, vakoilija vai seikkailija? Entä kenelle hän työskentelee ja minne arvoesineet lopulta päätyvät? Vaikka pelissä Laran hahmo on hyvien puolella, jää useissa kohdissa arvailujen varaan, kuka pelissä lopulta ajaa kenenkin parasta. Jää epäselväksi, kuka Laralle antaa ohjeita ja käskyjä siitä, minne tämän pitää minäkin aikana mennä ja keitä hän matkallaan tulee kohtaamaan. Vai tekeekö hän tämän itse? Laran toimijuus jää siis hieman epäselväksi. Onko hän omatoiminen? Vai onko hän jonkun muun tahon käskyjä ja toiveita toteuttamassa?

Tomb Raiderin sankarin Laran seikkailua näyttäisivät johdattelun jatkuva miespuolisten hahmojen puolelta tuleva sankaruuden koettelu, huolehtiminen sekä suorat iskurytykset. Lara vastaa puheeseen purkamalla sanottua ja vastustaa suoraan miesten puhe- ja toimintatapoja. Lara ei tarvitse muiden apua vaan selviää koitoksista sankarina yksin. Tähän hän näyttää uskovan itsekin eikä anna huolestuneiden miehien horjuttaa uskoaan. Voisi ajatella naisten ja miesten roolien olevan käännettyjä suojelemishalun suhteen. Miehet pelkäävät naissankarin hengen puolesta, mutta voivat vain toivoa, että sankari palaa ehjänä kotiin. Vaikka he luottavat Laran taitoihin, tietävät he, että seikkailussa on aina riskinsä. Vaarojen uhmaaminen kertoo myös siitä, että sankari on valmis uhraamaan henkensä tavoitteidensa puolesta. Naissankarina Laran kykyihin luotetaan loppujen lopuksi ja hänen sankaritarinoistaan kerrotaan ylpeinä. Onhan hän selvinnyt jo niin monesta mahdottomastakin tilanteesta.

5.2 Naiskyborgi menneisyytensä jäljillä

*”Kosta hänen menneisyytensä. Selvitä hänen tulevaisuutensa. Dark Angel on tarina Maxista, geneettisesti muokatusta naissotilaasta, joka yrittää selvittää menneisyytensä ja vältellä vihollisia apokalyptisessa Seattlessa. Katuelämän muovaamat aistit ja pelottomat taistelutaidot ovat ratkaisevia hänen selviytymiselleen. Luotettu miestoimittaja Logan Cale tukee Maxin matkaa, jonka tarkoituksena on kukistaa salainen organisaatio, joka on myös Maxin geenimanipuloinnin takana. Peli perustuu Academy Awardsin voittaneen James Cameronin ja Charles H. Egleen suosittuun sarjaan.”*²

James Cameronin Dark Angel -pelin naistähti on Max Quevara, nuori noin 20-vuotias tummaverinen nainen (liite 7). Pelin juoni mukailee saman nimistä Tv-sarjaa. Siinä Mandatum organisaatio on luonut Maxin sekä muita lapsia laboratoriossaan. Muokkaamalla lasten geenejä, organisaatio on luonut heistä voittamattomia taistelijoita. Lapset kasvavat Mandatumin suojissa yhdeksän vuotta ennen kuin ymmärtävät olevansa vain arvottomia koekaniineja ja suunnittelevat karkumatkan. Kahdentoista kohtalotoverin kanssa Max pakenee salaisesta geenilaboratoriosta. Heidän tiensä eroavat pakomatalla, joten Max ei tiedä, kuinka moni lopulta selviää paosta hengissä. Peli jatkaa tarinaa vuosien kuluttua pakenemisesta, jolloin uusi yritys I-Corp jatkaa Mandatumin jalanjäljillä geenimanipulaatiota. Max on löytänyt Seattlesta asunnon, jonka jakaa parhaan kaverinsa, Original Cindyn kanssa. Hän työskentelee pyörälähetinä Jam Pony nimisessä yrityksessä. Maxin toive löytää muut, manipuloidut sisaruksensa, on antanut hänelle vuosien varrella voimaa jatkaa eteenpäin. Maxin toiveesta ja menneisyydestä tietävät vain kaksi hänen läheisintä ystäväänsä.

Pelissä esiintyy päähahmon lisäksi viisi muuta keskeistä hahmoa. Näistä Maxille läheisimmät ovat Original Cindy ja tietokonenero Logan Cale. Cindyn kanssa Max on tekemisissä päivittäin, koska he jakavat soluasunnon. Cindy on erittäin feminiininen nainen sekä ulkonäöltään että käytökseltään. Hän on musta, afrotukkainen, muodokas, räväkkä nainen, joka pukeutuu avokaulaiseen paitaan ja tiukkoihin housuihin ja liikkuu lanteet keinuen. Cindyn rooli pelissä jää pelastettavaksi ja hän näyttäisi edustavan

² Mainosteksti pelin takakannessa vapaasti suomennettuna

perinteisempää ja stereotyyppisempää naiskuvaa kuin Max. Cindy siivoaa heidän yhteistä asuntoaan sillä aikaa, kun Max suorittaa tehtävänsä.

Loganin tietoteknisistä taidoista on merkittävä apu Maxin etenemiselle. Logan on tietokoneisiin perehtynyt, nuori, ja komea avustaja, joka neuvoo Maxia pelin edetessä uudenaikaisen seuranta- ja kommunikaatiosysteemin avulla (liite 8). Hän toimii Maxin silminä ja korvina hakeroituen vihollisten tietokone ja valvontakamerajärjestelmiin. He tapaavat yllättävässä tilanteessa. Rahoittaakseen salaiset operaationsa Max ryöstää asuntoja ja murtautuu eräänä iltana Loganin asuntoon. Aluksi he pelästyvät, mutta juteltuaan huomaavat, että voisivat käyttää hyväksi toistensa taitoja; Logan taistelussaan korruptoitunutta yhteiskuntaa vastaan ja Max löytääkseen sisaruksensa. Molemmat haluavat estää I-Corpiä jatkamasta geenikokeilujaan. Baconin (2000, 106) mukaan sankarin esittäminen pelkästään satunnaisten apurien varassa, ilman järjestäytyneitä lainvalvontakoneistoa lisää sankarin karismaa ja saa hänet vaikuttamaan lähes yliluonnolliset kyvyt ja henkisen lujouden omaavalta hahmolta.

Läheisten ihmisten lisäksi Maxillä on identtinen sisko Beka sekä kolmas vasta noin kymmenvuotias sisko. Bekan kääntyminen pahojen puolelle luo kuvan, että sankarinkin kääntyminen väärälle puolelle on mahdollista, ja jopa hyvin pienten valintojen tulosta. Siskonsa lisäksi Max löytää yhden manipuloitun. Sylan, joka pakeni Mandatumista samaan aikaan kuin Max, tulee sankarin pelastetuksi.

Pelin miehet toimivat korruptoituneen poliisilaitoksen hyväksi tai ovat geenimanipuloituja sotilaita. Vain muutama nainen on vihollisen puolella, mutta heidän lukumääränsä lisääntyy selvästi loppua kohti. Samalla manipuloitujen vastustajien määrä kasvaa. Naiset näyttäisivät olevan uskottavia taistelijoita vain geenimanipuloituina. Lisäksi naisia esiintyy jonkin verran laboratoriotyöläisten rooleissa. Heidät erottaa mieslaboranteista korkean huutonsa puolesta. Ulkomuodoltaan he eivät eroa suuresti muista. Miehet saavat tyytyä rooliinsa vihollisten puolella. Yleistystä rikkoo ainoastaan miesjournalisti Logan, joka taistelee Maxin kanssa korruptoitunutta ja ihmisiä sortavaa yhteiskuntaa vastaan. Sen lisäksi, että Max ja Logan näyttävät olevan ainoat taistelijat geenimanipulaatiota vastaan, ovat lainvalvojatkin pahan puolella. Pitäisin sankaria kapinallisena, koska hän on kaiken symbolisen

järjestyksen ulkopuolella. Hän yrittää saada muutoksen aikaan kapinoimalla yhteiskunnan päämääriä vastaan.

Pelin juoni mukaillee useiden käännteiden lomassa tyypillistä sankaritarinaa, jossa sankari lähtee suorittamaan tehtävää, kohtaa haasteita ja lopulta voittaa ne. Tarina käynnistyy Seattlen kadulta, jossa Logan antaa näköpuhelimella tehtävän Maxin suoritettavaksi. I-Corpin sotilaat yrittävät löytää viimeisiä geenimanipuloituja sotilaita ja ovat järjestäneet vartioasemia ympäri kaupunkia. Maxin on löydettävä tiensä Länsi-Seattleen puuvarastolle. Matkalla Max kuulee parhaan kaverinsa olevan poliisien vankina ja käy pelastamassa tämän. Logan on tällä välillä jäljittänyt Sylanin, Maxin kohtalotoverin, olinpaikan laivan ruumassa sijaitsevaan vankilaan. Max kiirehtii alukselle. Pian kuitenkin selviää, että pelastettava nainen on huijari, jota vastaan Maxin pitää taistella vapauttaakseen aidon toverinsa. Pelin lopussa Max pelastaa sisarensa Bekan, joka paljastuu koko manipulaation takana toimivaksi pomoksi. Paha sisko on luonut kolmannen Maxin ja itsensä kaltaisen taistelijan, jolle hän haaveilee jättävänsä työn kuoltuaan. Tarkoituksena on luoda voittamaton geeniarmeija. Sisko pyytää Maxia liittymään hänen toimintaansa, mutta sankari kieltäytyy ja tuhoaa Bekan. Kolmas sisko pakenee Maxin ja Bekan taistelun aikana. Pelin lopussa Max miettii tehtävänsä ja reflektoi sen vaikutuksia ajatuksiinsa sisaruksistaan ja itsestään. Vaikka hän alussa halusi löytää siskonsa, olisi lopulta ollut parempi, ettei totuus siskon luonteesta olisi tullut ilmi. Hän olisi voinut ajatella, ettei ole yksin. Lisäksi hän joutuu seikkailun takia selvittämään uuden ongelman. Hänen pitää seurata mitä kolmannelle, nuoremmalle siskolle tapahtuu ja millaisen tulevaisuuden hän valitsee. Max miettii myös rooliaan naisena ja sotilaana ja sitä, kumpi puoli hänet lopulta sai liikkeelle. Sankari kasvaa ihmisenä tarinan aikana ja löytää uusia puolia itsestään.

Latinokaunotar

Maxin ulkonäkö jäljittelee pitkälti median kaunotarkuvaa. Pitkä tumma tukka, isot huulet, isot silmät ja pitkät tuuheat ripset tekevät ulkonäöstä feminiinisen. Lisäksi hän eroaa selvästi miesvastustajista pituutensa ja solakkuutensa sekä pitkien jalkojen ja kapean vyötärön avulla. Vaikka Max onkin selvästi nainen, ei hän ole ylikorostetun naisellinen. Maxin vaatetus on toimintaan valmiina. Maastohousut, lippalakki ja lenkkarit eivät kuitenkaan tee ulkomuodosta miesmäistä vaan pikemminkin uskottavan

taistelijan. Max pukeutuu myöhemmin myös seksikkääseen navan paljastavaan nahkapukuun (liite 7), joka muistuttaa femme fatale hahmosta.

Max on omien sanojensa mukaan rehellinen, näsäviisas, röyhkeä, koulutettu taistelija. Hän puhuu itsevarmasti käydessään taisteluun vihollisia vastaan. Hän kuvailee itseään hyväksi taistelijaksi, joka rakastaa pelkoa. Sankarillisuus rakentuu siis pelottomuudelle kohdata vaaroja ja uskomukseen omasta paremmuudesta vastustajiin nähden. Max erottuu vastustajista keinuvien lanteiden ja kissamaisen notkeuden puolesta. Hänen jalkansa ovat selvästi pidemmät ja hoikemmat kuin muilla. Monesti näyttää jopa siltä kuin hän kävelisi tai juoksisi korkokengillä. Kun Max odottaa toimintaa, hän jää nojaamaan toiseen lonkkaansa ja alkaa puhdistaa taistelun pölyjä harteiltaan tai raaputtaa leukaa.

Maxin vaatetus vaihtuu yllättäen viisi kertaa. Käytyään kotona pelastamassa Cindyn ja vierailtuaan Loganin luona, palaa hän kadulle erilaisessa asussa. Vaateiden vaihdolle ei anneta mitään selitystä. Ehkä sankari on lopulta naisellinen nainen, jolle on tärkeää pukeutua puhtaisiin vaatteisiin ja näyttää hyvältä taistellessaan. Maxillä on myös aikaa laittaa tukkaansa eri tavoilla. Tällä ei ole mitään tekemistä pelin juonen kanssa eikä se kaikissa kohdissa tunnu edes luonnolliselta. Ensinnäkin pelissä seikkaillaan yhden vuorokauden aikana. Toiseksi vaatteet vaihtuvat kesken tehtävän, Maxin ollessa kaukana kotoa. Voisi ajatella, että sankaruudesta huolimatta, Max on yhteydessä naiselliseen, turhamaiseen puoleensa.

Max kuvaa omalla puheellaan naisellisuutta halukkuudella lahjoihin, pitkillä kynsillä, puhtaudella, kaveruudella ja keskustelemisella. Hän käyttää naisellisuuteen naamioitumista parodisesti kohdatessaan miesvastustajia.

Max: Pysähtytään ja mietitään asiaa.

Max: Eikö voitaisi olla vaan kavereita?

Max: Olisi kiva jäädä juttelemaan, mutta minun on mentävä.

Max: Tuo minulle kukkia seuraavalla kerralla.

Kommentit kuvaavat tapoja, joilla nainen haluaa toimia ja minkälaista kohtelua hän haluaa. Samalla ne paljastavat sankarin toimivan täysin eri tavalla ja olevan perinteisen

naisen vastainen. Max ei ole vartijoiden kaveri, eikä odota pääsevänsä luomaan yhteyttä heidän kanssaan puhumalla. Tämä olisi sankarillisen käyttäytymisen vastaista ja hidastaisi etenemistä. Kuitenkaan ei käy ilmi minkälainen Max on vapaa-ajalla. Käyttäytyykö hän naisellisesti silloin, kun ei ole sotilaan roolissa?

Perhe on pahin

Kuten elokuvissa, paljastuu pelissäkin usein ystävän, apurin tai esimiehen petollisuus, mikä lisää jännitystä ja sankarin karismaa (Hiltunen 1999, 49). Max kokee kaksi vastoinkäymistä. Hänen kaverinsa, joka on I-corpin vankina, paljastuu kaksoisolennoksi, jonka tarkoitus on vangita Max. Naamioitunut nainen sanoo suoraan käyttävänsä mieluummin luottamusta kuin voimaa päihittääkseen Maxin. Hän tietää Maxin tulevan pelastamaan kaveriaan ja käyttää tätä ansana saadakseen Maxin käsiinsä. Toinen vastoinkäyminen liittyy myös hänelle läheiseen henkilöön. Maxin on kohdattava siskonsa Beka, joka on kääntynyt vihollisen puolelle ja kannattaa geenimanipulaatiota. Max käyttäytyy sankarillisesti ja puolustaa hyvyyttä viimeiseen asti taistelussa omaa siskoaan vastaan. Tilanne on varmasti ristiriitaisia tunteita herättävä. Max on saavuttanut tavoitteensa ja löytänyt perheen, joka häneltä on aina puuttunut. Nyt hän joutuu tuhoamaan toteutuneen haaveensa tappaessaan Bekan. Max toimii sankarillisesti kieltäessään siskonsa tavoitteet ja asettaessaan yhteisön edut oman etunsa edelle.

Max: Etkö ole sotilas?

Beka: Ei rakas sisko, olen ravintoketjun toisessa päässä. I-corp on minun, voin hallita kaikkea.

Max: Beka, miksi olet mukana tässä touhussa? Sehän tekee sinusta heidän kaltaisensa!

Beka: Et näe koko kuvaa Max. Ihmisen evoluutio on väistämätön tulevaisuus. ME voimme joko olla osa sitä tai tuhoutua sen takia.

Max: Tai voimme taistella sitä vastaan!

Beka: Ei taistella vaan kontrolloida. Tule mukaani Max, yhdessä voimme muokata ihmiskunnan tulevaisuutta. Voimme täyttää maailman kaltaisillamme ihmisillä.

Max: En koskaan!

Beka: Hyvä on. Oletko tavannut kolmannen sisaresi? Hänet luotiin samoista geneistä kuin meidät. Hän ottaa vallan meidän jälkeemme.

Max: Ei koskaan, otan hänet mukaani!

Beka: Katsotaan kumpi voittaa!

(Taistelu alkaa ja Max voittaa)

Kun Max miettii tapahtumia tehtävän suoritettuaan, hän suree siskonsa löytymisestä. Toisaalta hän on iloinen, että hänellä on vielä mahdollisuus vaikuttaa kolmannen siskonsa valintoihin. Max erottaa itsestään piirteitä naisena, sisarena ja sotilaana. Tulkitsisin Maxin tasapainottelevan hyvän ja pahan välillä. Hän on hyvä sotilas, mutta hänen allaan on pahuutta, joka saattaa ottaa vallan ja alkaa kapinoida. Sankarina hän on valmis tappamaan jopa oman sisarensa, jotta hyvä voittaa. Hän ei tee sitä sisarena tai naisena vaan sotilaana. Hänen on sotilaana mahdollisuus peittää tunteellisuus, jota hän olisi mahdollisesti kokenut naisena tai sisarena. Sankarina Max toimii arvojensa mukaan, eikä ole tunteiden harhauttavissa.

Maxin loppupuhe: Halusin niin kovasti löytää sisareni ja tuntea hänet, tuntea yhteyttä. Jos nyt saisin päättää, eläisin mieluummin ajatuksen kanssa, että en ole yksin, kuin tietäisin totuuden. Voin vain todeta, että Beka oli oikeassa. Hän ehkä epäonnistui omassa tehtävässään, mutta tapahtumat todistivat, että minussa kapinoi sotilas, ei nainen tai sisar. Ja nyt minun pitää vapauttaa nuorempi siskoni. Olen huolissani valinnoista, joita hän tekee ja mikä hänestä tulee isona. Muistoni Bekasta muistuttaa minua ikuisesti sotilaasta, joka odottaa lupaa tulla esiin.

Max onnistuu olemaan todellinen sankari unohtamalla tunteensa ja keskittymällä tehtävään. Sankaritarinoissa sankari joutuu usein valitsemaan oman hyvän ja muiden hyvän välillä, esimerkiksi kieltäytymällä läheisistä suhteista vastakkaiseen sukupuoleen tai tässä tapauksessa kieltämällä ja tuhoamalla itselle rakkaita asioita. Max osoittautuu tunteelliseksi pelkästään naiseutensa takia, mutta sankarillisiin ominaisuuksiin kohdistuvassa tarkastelussa hän vaikuttaa kaukaiselta, saavuttamattomalta oman tiensä kulkijalta. Hän näyttäisi pystyvän erottamaan naisellisen ja sankarillisen puolen toisistaan. Naisellisen puolen voisi siis ajatella häiritsevän sankarina toimimista.

Dark Angel pelastaa kaksi naista. Hän tekee tämän vaarantamalla toisen tehtävän onnistumisen. Logan viestittää kesken tehtävän, että sotilaat ovat saartaneet Maxin asunnon ja pitävät Cindyä vankina. Max siirtää toista tehtävää eteenpäin ja kiittää

asunnolle pelastamaan kaverinsa. Hän sanoo tekevänsä aina kaikkensa ystävänsä eteen. Voitettuaan sotilaat hän sanoo olevansa aina Cindyn apuna.

Cindy: Hyvää työtä!

Max: Heidän olisi pitänyt tietää, ettei kannata sekaantua Orginal Cindyn.

Cindy: Niin kuin aina!

Cindyn lisäksi Max pelastaa Sylanin, yhden kahdestatoista kohtalotoveristaan. Tämä osoittautuu kuitenkin myöhemmin petturiksi. Pelastaessaan naishahmoja Max joutuu kohtaamaan naishahmojen kierouden ja vallanhimoisuuden. Pelin naishahmot edustavat naiseuden ääripäitä perinteisen uhrautuvan ja voimakastahtoisien naisjohtajan hahmoissa.

Minussa kapinot sotilas!

Maxilla on useita yliverkaisia kykyjä, jotka ovat syntyneet DNA-manipulaation seurauksena. Teleskooppinen yönäkö, parannettu kestävyys, voima ja notkeus sekä äärimmilleen viritetyt aistit tekevät hänestä voittamattoman vastustajan. Pelin hahmoista ainoastaan Maxin DNA:ta on muokattu, mikä rajaa pelin muiden hahmojen mahdollisuuksia taistelussa. Taidot tekevät Maxista sankarillisen ja ylivoimaisen. Sankarilla kuuluu olla joitain yliluonnollisia kykyjä.

Dark Angel haluaa toimia johdonmukaisesti saavuttaakseen päämääränsä. Hän ei ole miestenvihaaja eikä sotke tunteita peliin. Hän kohtelee kaikkia, sukupuolesta riippumatta samalla tavalla. Hän kehottaa vastustajia ottamasta taistelua henkilökohtaisesti. Hänellä ei siis ole mitään miehisyttä vastaan, vaan sitä mitä sotilaat edustavat.

Max: Potkin kaikkien takapuolta. Älkää ottako sitä liian henkilökohtaisesti.

Jos vihollisia on liian paljon, Max turvautuu piileskelyyn tai vartijan houkuttelemiseen kauemmas muista. Tässä tulee esiin sankarin inhimillisyys ja haluttomuus tappaa, jos se on mahdollista. Tarkoituksena ei ole päätön vihollisten ampuminen vaan turvautuminen aseeseen viimeisenä vaihtoehtona. Max hiipii vartijoiden ohi mieluummin kuin kohtaa

heidät taistelussa. Taistelemattomuuden syynä ei ole taitojen puute vaan pyrkimys edetä nopeammin määränpäähän (liite 10). Sankari harhauttaa sotilaita radiopuhelimen avulla, jotta voi pujahtaa heidän ohitseen ilman taistelua.

Näytät mieheltä, mutta lyöt kuin tyttö!

Naisen äänestä vastaanpuhumisen avulla on kirjoittanut bell hooks. Vastaanpuhumisella tarkoitetaan naisen uskallusta vastustaa auktoriteettihahmoa. Takaisin puhuminen on välttämätöntä kulttuureissa, joissa naisilta odotetaan verbaalista hygieniaa. (hooks 1989, 20-33.) Max puhuttelee vartijoita ja vihollisia sanoilla: baby, poika, mammanpoika, kulta, tyhmä, mäntti, macho ja söpö. Sankari purkaa puheellaan maskuliinista valtaa viittaamalla vartijoiden ulkonäköön, tyhmyyteen tai käyttämällä heistä hellitteleviä sanoja. Maxia puhutellaan useasti pelkällä etunimellä. Jotkut pahimmista vihollisista käyttävät hänestä hellittelynimiä, kuten Maxie. Sankarin puhuttelemisen etunimellä, liitetään tyypillisesti feminiinisyyteen (Siivonen 1994, 38). Maxin miehisyyttä alistava asenne näkyy tavoissa, joilla hän puhuttelee vihollisia. Kommentit voi tulkita vartijoiden aliarvioimisena, koska sankari koettelee odottamattomilla kommentteilla vartijoiden taitoja toimia niin kuin pitää. Hämäävät kommentit eivät kuitenkaan näy vaikuttavan mitenkään vastustajaan. Max tekee vähättelyä aina vartijoita kohdatessaan, mikä vaikuttaa lähinnä psykologiselta pelottelukeinolta. Sankarin vastaanpuhumisen voi tulkita myös sankarin taitavuudeksi. Max kokee niin voimakasta paremmuutta taistelussa, että vartijat ovat pikemminkin matkan hidasteita kuin vakavasti otettavia vihollisia.

(Nähdessään lähestyvät viholliset)

Max: On vähän kiire, voitaisiinko hoitaa tämä äkkiä?

Max: Voi ei, nyt voi tulla hiki!

Max: Jos katkaisen kynnen, olette pulassa!

Max: Näytät mieheltä, mutta lyöt kuin tyttö!

Max: Nyt on viimeinen mahdollisuutesi juosta pakoon! Hyvä on, tehdään tämä sinun tavallasi.

Max: Tule lähemmäksi, haluan kuiskata jotain korvaasi!

Max: Kuka haluaa tulla tytön hakatuksi?

Kynsistä ja hiestä puhumisella sankari näyttää tuovan ilmi perinteistä naisellista suhtautumista taisteluun. Siinä ei saisi tulla haavereita. Toisaalta kommentteilla voidaan viitata myös miessotilaiden antamaan huonoon vastukseen taistelussa, jossa ei tule hiki tai edes pitkät kynnet eivät katkea. Vartijoiden vertaaminen dorkiin, poikabändiin tai naisiin toimii vallan välineenä ja miehisen maskuliinisuuden purkamisena. Max yrittää puheella kertoa, kuinka turhia vartijoiden taisteluyritykset ovat, koska hän tietää jo etukäteen voittavansa. Vartijat ovat helposti kukistettavia hidasteita matkalla voittoon.

Kommentit voisi tulkita puoliototuksina; toisaalta sankari haluaisi toimia rauhanomaisin keinoin, mutta tietää vartijoiden toimivan annettujen määräysten mukaan. Tällöin taistelu on välttämätöntä etenemiselle. Max luo siten kuvan naissankarin rauhanomaisesta suhtautumisesta uhkaaviin tilanteisiin, vaikka usein joutuukin turvautumaan taisteluun. Hän kertoo kommenttiensa avulla, miten toimisi naisena jos taistelua ei tarvittaisi. Maxin puhetta voi lukea myös sarkastisesti.

Onko minussa liikaa naista teille pojat?

Naissankarina Dark Angel on paha suustaan. Välillä puhe menee sarkasmin ja näsäviisastelun puolelle. Koska miehet eivät vastaa kommentteihin, on puhe epäuskottavaa. Pahan puolella olevat miehet saavat jatkuvasti kuulla kommentteja kohdatessaan ja hävittyään Maxille taistelussa. He eivät kuitenkaan kommentoi tapahtumia mitenkään vaan puhe on yksipuolista. Maxin kuva itsestään on todella itsevarma. Itsensä vähättelyyn hän ei sorru kertaakaan miehisyyden kustannuksella.

Max: Onko minussa liikaa naista teille pojat?

Max: Joko lopetit? Aloin juuri päästä vauhtiin.

Max: Hei kulta, sinun todellakin pitäisi käydä salilla useammin!

Vaikka Max kohtelee vihollismiehiä huonosti, arvostaa hän ystäviään. Loganin ja Maxin suhde ei ole täysin selvä, koska heidän välillään voi tuntea jännitteen. Heidän läheisistä väleistään kertoo se, että Logan puhuttelee Maxia etunimellä. Loganin tehtävänä on neuvoa ja ohjata Maxia pääsemään tavoiteltuun kohteeseen (liite 9). Loganin kiintymys ja huoli Maxin turvallisuudesta tulee esiin hänen lähettämien viestien lomassa.

Logan: Ole varovainen Max!

Logan: Mene varovasti Max, se on ainoa tie ulos!

Logan: Onnea matkaan Max! Tiedän, että pystyt siihen!

Logan: Hyvää työtä!

Logan: Minulla on paha aavistus tästä Max, ole varovainen.

Logan: Alan hermostua Max, ole siis varovainen.

Logan: Ihanaa kuulla äänesi Max, toivottavasti olet kunnossa.

Logan: Onnea matkaan Max, toivottavasti löydät sen mitä etsit. Jutellaan myöhemmin.

Ja Max, tule takaisin turvallisesti.

Heidän suhteensa ei kuitenkaan lähde käyntiin eikä heidän molemminpuolista kiinnostustaan voi lukea kuin rivien välistä. Dark Angel siis pidättyy mahdollisista seksuaalisista suhteista, mutta epäselväksi jää tekeekö hän tämän sankaruutensa vai jonkin muun seikan takia.

Dark Angel on sankarina itsenäinen, mutta samalla yksinäinen. Hän toivoisi löytävänsä kohtalotoverinsa ja sisaruksensa ja haluaa löytää syyn sille, miksi juuri hänestä tehtiin kyborgi. Hän käy pelin aikana läpi kasvuprosessin ja oppii samalla itsestään paljon. Vaikka Dark Angel puhuttelee mievihollisia huonosti, eivät nämä vastaa hänen kommentteihinsa. Vartijoiden ja sotilaiden paljous kertoo siitä, että Max otetaan tosissaan ja hänen kykyihinsä luotetaan. Maxille läheisimmät ihmiset luottavat saavansa häneltä apua tiukassa tilanteessa, mutta ovat samalla huolissaan sankarin turvallisuudesta. Max on seikkailussaan määrätietoinen ja uskoo itsekin omiin taitoihinsa selviytyä voittajana.

5.3 Kapinallinen reportteri salaliiton paljastajana

”Paljasta salaliitto ja selvitä totuus. Kapinallisena reportterina sinun pitää päästä sisälle johtajiesi valheiden verkostoon ja paljastaa heidän synkät salaisuutensa. Paha on rikkonut planeettasi harmonian. Sinun tehtävänäsi on taistella paha vastaan ystäviesi avustuksella. Apuna käytät ainoata tarpeeksi tehokasta asetta – totuutta. ”³

Beyond Good and Evil sekoittaa useita eri pelilajeja, vaikka se yleisesti luokitellaankin seikkailupelien genreen. Pelaaja ohjaa kaunista, naispuolista Jade - nimistä toimittajaa. Hiiviskelyä sekä suoraa toimintaa hyväksi käyttävässä pelissä, Jade taistelee Hillys-planeettaa valloittavia vihollisia vastaan. Pelissä kerrotaan melko tarkkaan kaikkien hahmojen taustaa ja nykyisyyttä, mikä auttaa pelaajaa samaistumaan paremmin henkilöihämoihin. Jade on 20-vuotias ammattireportteri - valokuvaaja (liite 11), joka omistaa Jade Reporting & Co -yrityksen. Jade ansaitsee rahaa myös pelaamalla uhkapelejä kapakassa tai ajamalla ajokilpailuja. Rahaa hän puolestaan tarvitsee ostaakseen tarvikkeita ja energiaa. Hän maksaa myös uutistiedotteiden lukemisesta, jotka auttavat pitämään sankarin tapahtumien tasalla. Jade orpoutui pienenä eikä tunne vanhempiaan. Ainoa muisto heistä on kamera, jota Jade nyt käyttää työskennellessään. Pey’J oli Jaden vanhempien läheinen ystävä 20 vuotta sitten. Jaden vanhemmat jättivät Jaden Pey’J:n huostaan ajaututtuaan ongelmiin vallanpitäjien kanssa. He kuuluivat vastarintajärjestykseen, jonka toiminta paljastui viranomaisille. He luopuivat Jadesta pelastaakseen tämän hengen ja itse hävisivät. Jade ja Pey’J tai eno, joksi Jade häntä kutsuu, kotiutuivat yhdessä Hillysiin, minkä jälkeen eno on adoptoinut lisää vanhempansa menettäneitä lapsia. He asuvat isossa majakassa, jossa on tilaa kaikille lapsille.

Beyond Good & Evilin pelihahmot ovat monipuolisempia kuin useimmissa seikkailupeleissä ja yhteiskunta on näyttävästi esillä. Pelimaailma on pullollaan isoja TV-ruutuja, joilta kuulee viimeisimmät uutiset. Pelin paha käyttääkin tehokkaasti hyväksi ihmisten saavutettavuutta propagandaa levittäessään. Erilaiset rodut ja kansallisuudet ovat pelissä laajasti edustettuina ja he elävät yhdessä ongelmitta. Jadella on useita erimaalaisia ystäviä, jotka hän tuntee läheisesti. Jaden naapuri on jamaikalainen korjaamonpitäjä ja hänen italialainen avustajansa. He kyselevät

³ Mainosteksti pelin takakannesta vapaasti suomennettuna

ystävälliseen tapaan Jaden työtilannetta ja muiden lasten kuulumisia aina kohdatessaan. Jadella on myös espanjalainen ystävä Secundo, joka antaa Jadelle työtehtäviä.

Jadelle merkittävimmät ihmiset ovat hänen enonsa Pey’J ja muut adoptoidut lapset. Pey’J on lihava, huonosti pukeutunut possu (liite 12), joka tykkää puuhaillla koneiden ja työkalujen parissa. Hän on ammatiltaan keksijä ja on koonnut ja suunnitellut suurimman osan pelissä esiintyvistä laitteista. Hän edustaa selkeästi perinteistä miestä karrikoidulla ulkonäöllään, mutta rikkoo kuvaa lämpimällä asenteellaan ja tunteellisuudellaan.

Toinen pelissä esiintyvä hahmo on Double H (HH). Hän on entinen upseeri ja agentti, joka jäi vihollisen vangiksi suorittaessaan tehtävää. Hän ei selviytynyt haasteesta, vaikka on opetellut upseerien toimintakäsikirjan ulkoa ja on pukeutunut lasereita ja sähköä pitävään haarniskaan. Tämä todistaa, että HH ei ole pelin sankari eikä sankaruus muodostu opeteltavissa olevista tekijöistä. Ulkonäöltään HH on Jaden vastakohta isoine hartioineen ja paksuine niskoineen (liite 13). Hän voisi hyvin edustaa perinteistä miessankaria, mutta hänellä ei ole yliluonnollisia kykyjä, jotka tekisivät hänestä voittamattoman. HH tarvitseekin Jaden apua useasti.

Hillysin kaupungin kuvernööri on musta nainen, mutta muuten naiset esiintyvät naisille perinteisillä aloilla muun muassa torimyyjinä. Naisten ja miesten ammatit ja alueet on eroteltu melko selkeästi toisistaan. Esimerkiksi baarissa ei esiinny yhtään naista edes asiakkaana ja kaikki poliisit ovat Alpha Sectionin leveäharteisia miehiä. Miehet erottaa kolmiomaisen ylävartalon ja ison koon ansiosta. Myös kaikki vihollisjohtajat ovat miehiä, mikä antaa negatiivisen kuvan miehisyydestä. Tätä kuvaa rikkovat Pey’J ja HH.

Pelin juoni on mukaansatempaava ja etenee perinteisen sankaritarinan juonikaavan mukaan. Jade saa hänestä riippumattomalta lähteeltä tehtävän suorittaakseen ja vastoinikäymisten kautta voittaa vihollisen. Peli lähtee käyntiin vihollisen hyökätessä yllättäen Hillysin kaupunkiin ja sen asukkaita otetaan vangiksi. Pahojen pomo rakentaa salaa taisteluarmeijaa ottaakseen vallan kaupungissa ja käyttääkseen hyväkseen kaupungin asukkaita. Suurin osa asukkaista ei ole tietoinen armeijan pahoista tarkoituksista vaan luottaa armeijan ajavan heidän asioitaan. Iris -niminen vastarintajärjestö ottaa yhteyttä Jadeen, jotta tämä paljastaisi salaliiton ja propagandan kaikille. Ennen todellista tehtävää Jade joutuu todistamaan taitonsa ja rohkeutensa

toisen tehtävän avulla. Pelin kuluessa Jade saa salanimen Shauni, jolla hän raportoi Irikselle. Jaden tehtävänä on ottaa kuvia ja todistaa Hillysin asukkaiden kuolemat. Eno lähtee mukaan tehtävää suorittamaan ja pian mukaan liittyy myös HH, joka on aikaisemmin tehtävää suorittamaan lähetetty agentti. Kukaan heistä ei kykene etenemään yksin vaan he ovat toisilleen korvaamattomia erilaisten taitojen ja vahvuuksiensa ansiosta. Jaden eno ja adoptiolapset joutuvat vihollisen vangiksi ja heidät viedään kuussa sijaitsevaan tukikohtaan. Pelin lopussa sankari ja HH lähtevät kuuhun tappamaan kaiken takana olevaa pomoa ja samalla pelastamaan lapset ja Pey’J:n. Tällä matkalla Jadelle selviää oma taustansa ja se, että hän on vain puoliksi ihminen. Toinen puoli hänestä on henkistä voimaa. Jade tappaa pahan pomon ja pelastaa läheisensä, minkä jälkeen hän lähettää kaikki ottamansa korruptiosta kertovat kuvat Hillysiin. Siellä ne raportoidaan ja näytetään kaikille sen asukkaille. Hillysin asukkaat näkevät salaliiton taakse ja ylistävät heidät pelastanutta sankaria.

Beyond Good & Evil sotkee seikkailupelin genreen aineksia muista peliteemoista, mutta pelin fantasialuonteen voi nähdä tarkkailemalla ympäristöä ja ihmisiä. Hillys maan asukkaat ovat joko ihmisiä tai ihmiseläimiä. Lisäksi maailmassa on lentäviä autoja ja läheisillä planeetoilla on elämää. Pelimaailmassa voi liikkua sekä lentäen, kävellen että vesialuksella (liite 14).

Sankarilla on musta, lyhyt tukka

Vakuuttavien taistelutaitojensa lisäksi Jade on taitava rallikuski ja hän kerääkin rahaa muun muassa ajokisoja voittamalla (liite 15). Ulkoiselta olemukseltaan hän on selvästi nainen ja liikehtii naisellisesti nojaamalla lonkkaan ja nostamalla toisen käden vyötärölle jos pelaaja jättää hänet seisomaan paikalleen pitkäksi aikaa. Toimettomana sankari alkaa tarkistaa laukkuaan tai venyttelemään selkäänsä. Jade on eläväinen, vahva, nokkela ja rohkea nainen ja taitaa erilaisia taistelulajeja käyttäen Dai-Jo keppiä apunaan (liite 16). Hänellä on yllään muodikkaat vaatteet: farkut, vihreä takki ja valkoinen paita, lenkkarit, vihreä hiuspanta ja laukku. Sankarilla on musta lyhyt tukka, josta osa roikkuu huolettomasti otsalla. Vaikka Jade käy kiivaita taisteluita, ovat hiukset ja vihreä huulipuna moitteettomassa kunnossa. Tästä saa kuvan, että naiselliseen huoliteltuun ulkonäköön ei tarvitse nähdä vaivaa vaan se on luonnollista. Jade on ikäisekseen ja jo ammatin omaavaksi toimittajaksi nuoren näköinen. Tätä päätelmää tukee myös hänelle

kohdistettu puhe ja se, että hän asuu edelleen kotona enonsa kanssa. Vaikka Jade onkin selvästi naisellinen pitkien jalkojen ja meikin osalta, rikkoo lyhyt tukka perinteistä kuvaa täydellisestä naisesta. Tämä kertoo, että se mitä pidetään täydellisen naisen kuvana muuttuu ja kehittyy. Tällä voidaan hakea voimaa ja uskottavuutta, jota ei perinteiseltä kaunottarelta voida odottaa.

Pelissä tulee esille valkoinen, keskiluokan heteronainen -näkökulma. Sankari toistaa hegemonista naiskuvaa, jota toisten hahmojen ulkonäkö kuitenkin haastaa. Mitä kertoo se, että Pey’j -eno on possu? Onko roolilla haettu keski-ikäisen, keskivartaloliuhan miehen stereotypiaa. Miehistä roolia luodaan ulkonäön lisäksi enon kiinnostuksella mekaanisiin laitteisiin ja hänen halullaan rakentaa. Toisaalta hahmon stereotyypisellä ulkonäöllä haviteltu mieskuva ei sovi yhteen hahmon muun toiminnan kanssa. Possu on adoptoinut lapsia ja on huolehtivainen vanhempi. Ehkä pyrkimyksenä on purkaa miesten stereotyypistä representaatiota ja muuttaa kuvaa hoivaavaksi, rakastavaksi ja älykkääksi asettaen ulkonäkö vastakkain muun toiminnan kanssa. Syntyy epäselvyys sukupuolelle ominaisista toistoista, jolloin sukupuolien rajoja yritetään rikkoa. Sukupuolten performanssiin käytäntöihin voidaan vaikuttaa myös esittämällä vastakkaista sukupuolta eri tavalla. Sukupuolen tyyppillisiä toimintatapoja voidaan korostaa parodian avulla. Erityisesti Pey’Jn ja HH:n ulkonäkö ja tavat tuovat parodian kautta esiin stereotyypisiä käytäntöjä. Ylilyönnillä varmistetaan niiden näkyvyys katsojalle. Samalla tavalla käsitellään sukupuolisuutta ja stereotypioita esimerkiksi Viivi & Wagner -sarjakuvassa, jossa nainen asuu possun kanssa. Possun käytöksen parodisuuden ymmärtää vasta, kun hän on possu eikä häntä vain kutsuta siksi.

Yes Sir!

Jade on itsenäinen aikuinen, mutta useiden hahmojen silmissä vielä lapsi. Hänelle läheisimmät ihmiset ovat huolissaan Jaden turvallisuudesta ja useasti häntä kutsutaan tytöksi. Pidän tätä paradoksaalisena, koska nyky-yhteiskunnassa ollaan huolissaan lasten aikuistumisen varhaistumisesta. Silti Jade nähdään vielä 20-vuotiaanakin lapsena, joka kehittyy ja kasvaa ihmisenä. Tehtävän suorittaminen on suuri kasvuprosessi Jadelle. Hän saa työtehtäviä ja löytää todellisen minänsä. Sankarin suhde hänelle tärkeisiin ihmisiin lähenee entisestään ja hän saa paljon tunnettuutta ja arvostusta

kaupungin johtajilta. Kuvernööri kiittää Jadea erityisesti raporteista, jotka lopulta pelastavat kaikki.

Pelin hahmot kohtelevat toisiaan arvokkaasti ja kohteliaasti. He kiittävät ja puhuttelevat toisiaan useasti arvonimillä (neiti, rouva, sir). Sankarille läheisimmät ihmiset, eno ja muut lapset, kutsuvat häntä etunimellä useimmissa tilanteissa. Kukaan läheisistä ihmistä tai asukkaista ei käytä Jadesta hänen sankarinimeään Shaunia. Pey’J puhuttelee Jadea arvokkaasti Miss Jadena, kapteenina, rouvana, kultana, leidinä, pikku neitinä ja tyttönä. HH kutsuu Jadea sotilaalliseen tapaan sir, Jade ja neiti. Secundo kutsuu Jadea Mia bellaksi tai kaveriksi. Sankarin työttöly ja neidittely purkavat sankaruuden uskottavuutta, eivätkä niitä käyttävät hahmot ole selvästikään luottavaisia sankarin taitoihin. Kukaan ei varsinaisesti ole tietoinen Jaden sankarillisista kyvyistä, joten he pitävät häntä vielä pienenä tyttönä. Eräs minut yllättänyt seikka olikin se, että Jadella näyttäisi olevan seksuaaliton rooli. Pelissä ei viitata mitenkään Jaden sukupuolisuhteisiin tai edes hänen kiinnostukseensa romanttisista suhteista. Miehet eivät tee iskuyrityksiä vaan näkevät Jaden joko lapsena tai kaverina.

Tarvitsetko apua?

Jade saa edetessään jatkuvasti ohjeita joko enoltaan tai upseerilta. He kertovat mitä Jaden kannattaa tehdä seuraavaksi. Lisäksi he muistuttavat Jadea pelin tavoitteesta jos tämä etenee liian hitaasti tai lähtee etenemään väärään suuntaan. Taistelutilanteissa he neuvovat mikä on tehokkain tapa tuhota tietty vihollinen.

Pey’J: Tähtää silmään Jade, siinä on heikko kohta.

Pey’J: Käytä super hyökkäystäsi Jade!

Pey’J: Se alkaa heikentyä Jade, koita kestä vielä hetki.

Pey’J: Ne alkavat hehkua, kun saat ne vihaisiksi, ole varovainen Jade.

Pey’J: Crochax....niitä on lisää lähistöllä Jade. Ne yleensä hyökkäävät kahden tai kolmen ryhmässä.

Vaikka muut neuvovat sankaria, tulee Jaden sankaruus selvästi esille. Toiset eivät halua viedä Jadelta sankaruutta, joten hänellä on viimeinen päätösvalta siitä, miten toimitaan

ja milloin. Tapellessaan vihollisia vastaan apurit kysyvät Jadelta luvan iskun suorittamiseen.

Pey’J: Sano vaan koska olet valmis!

Pey’J: Odotan, että sanot sanat Jade!

HH: Odotan käskyäsi Jade-neiti!

Vaikuttaisi siltä, että loppujen lopuksi Jade saa vakuutettua muut hahmot omasta sankaruudestaan ja kyvyistään pelastaa kaupungin ihmiset. Vaikka muut testaavat aluksi sankarin kykyjä, he kehuvat myös hänen taitojaan jatkuvasti.

Pey’J: Ensimmäinen voittoni Jade! Jätit toiset tomuusi.

Pey’J: Hyvää työtä Jade!

Pey’J: Hienosti toimittu Jade!

Baarimikko: Pieni tyttö tässä tehtävässä? Luotamme sinuun.

Jaden määrätietoisuuteen ja toimintaan sankarina luotetaan jopa siinä määrin, että Pey J on valmis suorittamaan Jaden hänelle määräämän tehtävän, vaikkei itse olekaan varma sen toimivuudesta. Jaden sankaruus tulee esiin myös johtajuutena suhteessa enonsa ja upseeriin. Nämä seuraavat Jadea ja odottavat toimintakäskyä. Juonenkäänteinä ja vastaiskuna Jade joutuu tekemään työtä luulemaansa enemmän. Kuvat, joita Jade ottaa korruptiosta, kumotaan aluksi väärennöksinä. Lopulta Jaden ottamat kuvat sekä taistelutaidot ja päättäväisyys, pelastavat yhteiskunnan pahan mahdilta.

Jade tarvitsee muiden apua erityisesti voimaa vaativissa tehtävissä, kuten laatikoiden ja vaunujen siirtämisessä. Pey’J käyttää jakoavainta leikatakseen etenemistä estäviä verkkoaitoja. Jade löytää suuren jakoavaimen ja antaa sen enolleen.

Jade: Tässä, annan tämän ekspertin käsiin.

Pey’J: Vau, Barronco D53, varustettu leikkaavalla vasaralla...tämä on minulle!

Jaden naisellisuus perustuu siis pitkälle siihen, että sankarinakaan nainen ei osaa kunnolla käyttää miehisiä välineitä tai hänellä ei ole tarpeeksi fyysistä voimaa. Toisaalta Pey’J osaa käyttää välinettä paremmin, koska hän on rakennusvälineisiin perehtynyt.

Jaden apuna koko pelin ajan on Dai-Jo -keppi, jonka avulla hän voittaa viholliset nopeammin. Ilman tätä keppiä Jade näyttäisi olevan voimaton, minkä voi huomata hänen kohdatessaan ensimmäisen hirviön. Pey’J heittää Jadelle kepin, jonka saatuaan sankari alkaa taistelun. Jadella on käytössään myös Gyrodisk launcher, bumerangin tapainen heittokiekko, jolla hän ulottuu kaukana oleviin vihollisiin. Tämä on myös erittäin hyödyllinen laite taistelussa ja ilman tätä Jade ei selviäisi kaikista tehtävistä. Sankarin taidot ovat riippuvaisia välineistä ja hänen etenemisensä muiden hahmojen taidoista.

Jaden tehtävänä kaveriensa suojelemisen lisäksi on huolehtia siitä, että heillä on tarpeeksi energiaa. He pyytävät sankarilta energiaa jos ovat uupuneita. Jade pelastaa useita kertoja kaverinsa ja läheisensä, mutta hänkin tulee enonsa ja HH:n pelastetuksi. Eno heittää tiukassa paikassa Jaden avuksi Dai-Jo –kepin. Toisella kerralla Jaden pelastaa HH. Juostessaan karkuun sotilaita Jade tippuu katolta, mutta HH saa hänet kiinni viime hetkellä heittäytymällä apuun. Jade puolestaan pelastaa apurinsa kolme kertaa ja lapset päävihollisen luolasta.

Ansaitset kunnioitukseni. Hyvää tiimityötä!

Jade taistelee aluksi symbolisen järjestyksen puolella, mutta saadessaan tietää korruptiosta hän voi vapaasti valita puolensa. Hän päättää liittyä vastarintajärjestykseen ja paljastaa totuuden Hillysin tapahtumista. Perinteisen sankarin roolista hän siirtyy rikkomaan yleisiä lakeja ja sääntöjä tavoitellessaan totuutta. Hän muun muassa hajottaa vartiotorneja. Jade on kapinallinen sankari, joka luottaa omaan totuuteensa uskomatta yleisiin uskomuksiin tai johtajien päämääriin.

Onko Jade lopulta sankari vai vain yksi toimija? Hän täyttää sankarin ominaisuudet vanhemattomuuden ja rohkeuden puolesta, mutta lopulta Jade tarvitsee muita suorittaakseen tehtävän.

Double H: Älä hajota tiimiä! Carlson and Peeters, Sivu 823.

Pey’J: Näyttää siltä, että olemme aikamoinen tiimi.

Jade: Emme yhtään hassumpia, kulta.

Double H: Saat kunnioitukseni. Hyvää tiimityötä!

Olisiko kyseessä yhteisöllisyyden tavoittelemisen ja jonkinlainen sankarin inhimillistäminen, jolloin sankareista tehdään yhä enemmän samaistuttavia ja mahdollisia. Pelissä on eettinen sanoma - jokainen voi olla sankari käyttämällä omia taitojaan ja toimien muiden kanssa. Yksin ei tarvitse selvitä eikä kaikkea tarvitse osata. Jokaisella ihmisellä on omat vahvuudet ja kaikkia tarvitaan, jotta elämä voi jatkua eteenpäin. Sankari on se, joka uskaltaa viedä oman henkensä uhalla taistelun loppuun asti luovuttamatta. Sankaruus on siis enemmänkin rohkeutta kuin yliluonnollisia kykyjä ja yli-ihmisyyttä.

Beyond Good & Evil lisää sankaruuteen yhteistyön. Näin se muuttaa käsityksen, jonka mukaan naissankari toimisivat täysin perinteisen sankarin tavoin. Kuitenkin näen yhteistyön kumpuavan kaikkien pelin hahmojen toiminnasta ja puheesta ei ainoastaan naissankarin tavoittelemana toimintatapana. Näin ollen en voi sanoa, että sankari olisi naisena taipuvaisempi turvautumaan muiden apuun tiukoissa tilanteissa. Jade on sankaruudestaan huolimatta ymmärtänyt yhteistyön tärkeyden, mikä viittaa siihen, että naissankarilta voidaan tällainen muutos totuttuun sallia.

Emotionaalinen sankari

Irma Kaarina Halosen (1999, 127) mukaan tunneilmauksiin merkityksellistyy aina naisellisina pidettyjä piirteitä riippumatta subjektin sukupuolesta. Tällaiset piirteet määrittävät myös miehen paikkaa sosiaalisessa maskuliinisessa hierarkiassa. Miehen on lupa itkeä vasta kun päämäärä on saavutettu, mutta silloinkin anteeksipyydellen. Beyond Good & Evil -pelin sankari on huolissaan muista adoptoiduista lapsista ja tuntee vastuuta heidän kasvattamisestaan. Tämä saattaa johtua siitä, että hän on lapsista vanhin, eikä enolla ole vaimoa. Jade toimii siis jonkinlaisena äitihahmona lapsille ja käyttäytyy tunteellisesti. Hän antaa neuvoja lapsille ja yrittää suojella heitä loppuun asti vihollisen hyökätessä.

Jade: Pysykää piilossa lapset!

Jade: Menkää sisälle lapset, juoskaa suojaan!

Kip: He saavat meidät, kuolemme kaikki.

Jade: Älä huoli, olette turvassa majakassa.

Jade: Ole sisukas. Meidän pitää olla vahvoja.

Alussa tapahtuvan hyökkäyksen jälkeen Jade ja muu perhe jää ilman ajoneuvoa. Jade joutuukin kulkuneuvon korjaamiseksi tienamaan rahaa ottamalla valokuvia. Arto Jokisen mukaan mies on ollut perinteisesti sukupuolista se, joka menestyy yhteiskunnallisesti ja taloudellisesti. Hän kykenee elättämään perheensä ja hänellä on poliittista ja sosiaalista valtaa. (Jokinen 2002, 210.) Jade toimii tienaaajan roolinsa lisäksi perheen hyvän hengen ylläpitäjänä. Jade yrittää pitää talon asukkaat ja uudet sinne asettuvat lapset tyytyväisinä pitämällä huolen talon ilmapiiristä ja siitä, että kaikkia kohdellaan kunnioituksella ja ystävällisesti.

Jade: Oletteko pitäneet huolta viimeksi saapuneesta lapsesta?

Kip: Älä huoli, emme jätä häntä yksin, mutta luulen hänen haluavan olla yksin vähän aikaa.

Jade: Olet ihana, kiitos Kip!

Jokinen kuvaa miestä luonteeltaan vakaana ja järkkymättömänä, mikä ilmenee päättäväisyytenä, kriisitilanteiden hallintana ja rationaalisuutena. (Jokinen 2002, 210.) Vaikka Beyond Good & Evilin päähahmo on sankarillinen ja päättäväinen, kokee hän myös epävarmoja hetkiä. Jade on erittäin tunteellinen ja näyttää pettymyksensä suoraan. Hän meinaa menettää uskonsa kykyihinsä monessa otteessa. Hän kohtaa vastoinkäymisiä ja vihollisia käyden samalla henkistä taistelua luovuttamista vastaan. Hän ei pysty erottamaan sankarillisesta puolesta emotionaalista puolta, vaan ne käyvät rinta rinnan koko pelin ajan. Perhe on Jadelle kaikki kaikessa. Tämä taistelee perinteistä käsitystä vastaan, jossa sankari on yksinäinen ja tunteeton eikä halua saada yhteyttä toisiin ihmisiin. Palatessaan majakalle HH ja Jade huomaavat, että majakkaa on pommitettu ja lapset ovat poissa. He löytävät vain perheen koiran huudellessaan lasten nimiä majakan raunioissa. Jade alkaa puhua koiralle ajatuksistaan ja koira painaa päänsä hänen syliinsä.

Jade: Woof-raukka...Tiedän millainen olet...yritit auttaa heitä...Lupasit heille ettet anna mitään tapahtua heille...että suojelet heitä. Tiedän, poika! Mutta lapset ovat poissa. Ja sinä, sinä et voinut tehdä mitään...olet täällä hyvässä kunnossa. Kuka luulet olevasi? Luulitko, että voit jotenkin vaikuttaa asioihin? Woof, olit väärässä...täysin väärässä. Ei ole mitään tehtävissä. Kukaan ei voi auttaa.

Double H: Meidän pitää nyt mennä, Neiti Jade.

Jade: Kaikki on ohi Double H, Loppu!

Double H: He ovat vielä elossa neiti Jade. Pey'J ja lapset....he ovat kaikki vielä elossa.

Jade ei näe elämällään merkitystä ilman perhettään ja Double H saa luotua toivoa heidän löytymisestään. Toimimalla tunteellisesti Jade määrittää samalla HH:n paikan. Tämän on yritettävä luoda toivoa ja ajatella asioita järkevästi, vaikka hän itsekin on epävarma. HH ei halua luovuttaa ennen kuin on nähnyt tapahtumat loppuun asti. Hän saa Jaden taistelemaan läheistensä puolesta. Kadottaessaan enonsa Jade juttelee HH:n kanssa.

HH: Oliko Pey'J osa Iris verkostoa?

Jade: En tiedä. Tiedän vain kuinka paljon hän merkitsi minulle. He ovat vieneet Pey'Jn! Pelastan hänet hinnalla millä hyvänsä. Yritä jaksaa!

Jade on sankaruudestaan ja erityisyydestään jollakin tasolla tietoinen jo heti pelin alussa. Kuitenkaan hän ei tiedä, millä tavalla hän on erityinen. Ensimmäinen kosketus päävihollisen kanssa jättää Janelle oudon tunteen, että he ovat tavanneet aikaisemminkin. Kuitenkaan sankari ei luota taitoihinsa ja omiin vaistoihinsa vaan tarvitsee muiden kehotuksia ja tukea. Muut yrittävät luoda Jadelle taistelutahtoa, kun hän alussa meinaa luovuttaa kohdatessaan vastoinkäymisiä. Double H valaa toivoa Jadeen, että tämä jaksaisi suorittaa tehtävän.

Double H: Voimme vielä pelastaa muut. Älä jää kiinni. Meidän pitää saada loput todisteet ensin kokoon.

Vaikka Jade selvästi välittääkin läheisistään, peittää hän tunteellisuutensa sanailun alle tehtävän niin vaatiessa. Pelastaessaan enonsa hengen useasti hän ohittaa tilanteet turvautumalla huumoriin.

Pey'J: Tarvitsen apua Jade!

(Jade auttaa enoaan)

Pey'J: Kiitos Jade, Olisin päätynyt hopealautaselle omena suussa ilman sinua.

Jade: Ole hiljaa, teet minut nälkäiseksi. Alan katua pelastamistasi.

Pey’J: Hienosti toimittu kulta...ilman sinua olisin savustettua kinkkua.

Pey’J: Ha ha haa! Ei hassummin pieneltä tytöltä ja vanhalta kinkulta.

(Halaavat)

Jade: Me teimme sen Pey’J!

Jade: He he he...ei hassummin vanhalta pierulta!

Älä yritä olla sankari Jade!

Jade saa usein neuvoja siitä, miten kuuluu käyttäytyä. Lisäksi muut hahmot huolehtivat hänestä enemmän kuin hän itse toivoisi. Jaden nuori ulkonäkö on yksi tekijä, joka vaikuttaa muiden hahmojen häneen suhtautumiseen. Vaikka pelin tähti toistaa nuoruuden vaatimaa sankaruuden representaatiota, tulkitaan tämä pelissä usein häntä itseään vastaan. Vaikka sankari onkin itsenäinen ja valmis aikuisuuteen, haluavat muut antaa hänelle neuvoja ja suojella häntä vaaroilta.

Pey’J: Huh, jättäydyn suosiolla tämän ulkopuolelle.

Pey’J: Hei Jade, pysytään yhdessä.

Jade: Älä ole huolissasi. Olen täällä ylhäällä. Mitään ei voi tapahtua sinulle. (ärtyen)

Pey’J: Katsohan vähän miten puhut! Kunnioita vanhempiasi!

Alussa Jaden valokuvaajan ja sankarin taitoja testataan tehtävällä, jonka jälkeen hän saa oikean tehtävän. Muut hahmot tietävät Jadella olevan taitoja, joita muilla ei ole, mutta he haluavat testata miten hän selviytyy vaaratilanteista. Ainoastaan eno näyttää olevan tietoinen kasvattinsa erityisyydestä, mutta haluaa suojella tätä niin paljon kuin mahdollista.

Jade: Pey’J, tunnetko tämän Mr. de Castellac tyyppin?

Pey’J: et voi mennä sinne Jade...ööö, kuulostaa ansalta. Se on liian vaarallista.

Jade: Älä ole huolissasi Pey’J, kaikki menee hyvin. Jos haluat, menen yksin.

Pey’J: Ei ei, se on vaan....Okei, me menemme yhdessä. Mutta minä olen sinussa kiinni kuin mehiläinen hunajassa, tykkäsitpä siitä tai et.

Pey'J: Et voi mennä sinne yksin. (kauhistuneena)

Jade: Jos haluat tulla mukaan niin tule.

Pey'J: Hyvä on, ryhdytään hommiin.

Pey'J: Älä yritä olla sankari Jade, ammu kaikkea mikä liikkuu!

Pey'J: Ja minä kun luulin sinua vain kauniiksi kasvoksi.

Pey'J: Jade...en usko tämän olevan hyvä ajatus. Tämä on todella vaarallista.

Jade: En ymmärrä sinua...meidän on saatava selville totuus. Mitä on todella tekeillä, eikö vain?

Eno myöntää lopulta Jaden olevan todellinen sankari ja kertoo tällä olevan voimia, jotka tekevät hänestä erityisen. Pelin lopussa Jade pelastaa enonsa ja juoksee enonsa kaulaan huutaen tämän nimeä.

Jade: Pey'J, mutta sinä olit....

Pey'J: Kuollut, tiedän...mutta sinä pelastit minut. Sinä toit minut takaisin elämään. Et ole se kuka luulet olevasi Jade. Sinussa on aina ollut piilossa yliluonnollista energiaa. Nyt se alkaa tulla esille ja alat ymmärtää sitä.

Jaden sankaruudesta ovat olleet tietoisia ainoastaan hänen enonsa sekä vihollisten pomo, joka yrittää saada Jaden henkisen puolen itselleen saadakseen voimansa takaisin. Jaden yliluonnolliset kyvyt paljastuvat muille sekä hänelle itselleen vasta pelin lopussa. Hänen sankaruutensa on jatkuvien vastoinkäymisten ja epäilyjen alla aina viimeiseen kenttään asti.

Pääpomo: ...Et ole kuka luulet olevasi. Sika on pitänyt menneisyytesi salassa.

Pey'J: Jade, ei, älä kuuntele häntä!

Pääpomo: Sinä olet valtani lähde. Voimieni väline. He ottivat sinut pois toivoen, että se tuhoaa minut. Mutta minä selvisin. He syöttivät minua vain huonoimmilla uhreilla. He tekivät sinusta ihmisen, mutta et ole heidän kaltaisensa. Olet minun Shauni. Ja minä tapan ihmispuolen sinusta.

Tyttö vai sankari?

Pelin nimi, Beyond Good & Evil, viittaa jo puolestaan pelin perusajatukseen – mikä lopulta on hyvää ja mikä paha. Tarina korostaa toveruutta ja sankaruutta sekä yhteisöllisyyttä. Selvänä teemana nousee esiin Jaden nuoruus ja sen vaikutus muiden hahmojen häneen suhtautumiseen. Jaden nuoruus näkyy oman itsensä ja omien rajojensa etsimisellä, epävarmuutena sekä itsenäiseen toimintaan pyrkimisellä. Pelissä sankaruus on kaikesta huolimatta selvää, koska Jade lopulta on kaiken toiminnan ydin. Voiko sankari olla rohkea, jos hän ei pelkää? Jade tuo käytöksellään esiin epäilynsä tehtävän onnistumisesta, mutta voittamalla vaikeudet hän osoittaa rohkeutta ja päättäväisyyttä. Hänen pelkonsa osoittaa, että sankari voi näyttää tunteensa ja epäilyksen omista kyvyistään. Suorittamalla tehtävän loppuun hän osoittaa päättäväisyyttä paljastaa vääräys ja korruptio. Sankari tarvitsee muiden apua saavuttaakseen päämääränsä. Vaikka Jade yrittää aluksi väheksyä avun tarvettaan, huomaa hän pelin kuluessa, kuinka tärkeitä hänen apurinsa ovat.

Beyond Good & Evil tarjoaa hieman totutusta poikkeavaa sankaruutta, jolla kuitenkin on juurensa alkuperäisessä sankarimytologiassa. Peli yhdistää toimintaan ja sankaruuteen tunteellisuuden, päättäväisyyden ja yhteistyön merkityksen. Seikkailun päätähdenä Jade on onnistunut yhdistelmä naisellisuutta, nuoruutta ja miehisyyttä, jotka kaikki toimivat toisiaan tukien.

5.4 Yhteenvetoa ja päätelmiä pelien naiskuvista

”Olen nainen ja sankari, joka yrittää löytää itsensä ja selvittää kuinka jouduin mukaan tähän kaikkeen ”(Max Quevara, Dark Angel).

Kaikissa tarkastelemissani peleissä on nainen näkyvällä ja keskeisellä paikalla. Mutta palatakseni esittämäni tutkimusongelmaan: minkälaisia ovat naissankarin representaatiot konsolipeleissä? Miten sankaruutta ja naiseutta on yhdistetty? Ovatko naishahmot varteenotettavia sankareita? Tarkastelen näitä kysymyksiä yhdistämällä sankaruuden ja naiseuden teemoja kaikkien tutkimieni pelien pohjalta ja tuon esiin niissä esiintyviä eroja ja yhtäläisyyksiä.

Naissankari on monessa suhteessa perinteisen sankarin mukainen. Hän on miesten kasvattama, vanhemmaton, yleisen kauneusihanteen mukainen sekä arvoiltaan ja toimintatavoiltaan sankarillinen. Hän pyrkii toimimaan väkivallattomasti, hän on rohkea ja päättäväinen. Tarina, joka sankarin ympärille on kirjoitettu, mukaillee myös perinteistä seikkailutarinaa. Sankaritarinan tavoitteena on epäoikeudenmukaisen kärsimyksen poistaminen. Mitä suuremmasta kärsimyksestä on kyse, sitä voimakkaammin pelaaja samaistuu sankariin ja tämän pyrkimyksiin. (Hiltunen 1999, 99.) Kaikissa tarkastelemissani tarinoissa paha yrittää vallata maailman ja sankarin tehtävänä on pelastaa viattomien ihmisten elämä. Tarkastelemani naissankarit toimivat normaaleissa ammateissa, mutta eivät ole tavallisia ihmisiä. Heillä on sankarimaisia kykyjä ja piirteitä, jotka tekevät heistä sankarillisia ja ylivoimaisia taistelijoita. Ainoastaan tästä poikkeaa Lara, joka on itse saavuttanut taistelutaitonsa. Jaden ja Maxin taidot perustuvat heidän epäihmismäiseen puoleensa.

Näreen sankarijaotteluun pohjaten on kaikkien tutkimieni hahmojen sankarirooli kapinallinen (Näre 1991, 45). He edustavat perinteistä sankaria olemalla urhoollisia ja ajamalla yhteiskunnan etuja, mutta haluavat myös edistää yhteiskunnan muutosta. Naissankarit ovat valmiita rikkomaan sääntöjä ja vastustamaan miehien asenteita. He myös uhmaavat lakeja seikkailemalla paikoissa, joihin heillä ei ole lupa mennä. Tämä tuo peliin jännitystä, jota seikkailun genrekin vaatii. Sankarit toimivat yleisen järjestyksen ulkopuolella, eivätkä hyväksy yhteiskunnan tai pahojen pomojen

vallantavoittelupyrkimyksiä. He ovat osa vastarintajärjestöä ja taistelevat muutaman yhteistyökumppanin kanssa pahuutta vastaan.

Pelit mukailevat seikkailugenren ja sankaruuden narratiivia myös siinä, että väkivalta ei koskaan ole seikkailun tarkoitus vaan pelkästään itsepuolustuskeino. Butlerin (1990, 43-44) mukaan gender rakentuu luonnollisista toimintatavoista. Tällä voidaan viitata siihen, että väkivaltainen käytös ei ole naiselle luonnollista. Butlerin mukaan väkivaltaisella käytöksellä naiset ennemminkin esittävät sukupuolta, kuin tuovat ilmi sisäisiä halujaan. Peliin naiset siis esittävät väkivaltaisia sankareita, mutta yrittävät toimia väkivallattomasti useassa tilanteessa. Pelit sisältävät vaihtoehtoisia tapoja harhauttaa vihollisia, kuten nukutusnuolet, kolkkaaminen ja piileksiminen. Sankarille on eduksi säästellä voimia viimeisiä, vahvempia vastustajia vastaan. En kuitenkaan näe eroa perinteisen sankarin ja naissankarin toiminnassa. On siis erittäin vaikea erottaa naiseutta ja sankaruutta erityisesti väkivaltaisuuden kautta, koska sankarille väkivalta ei koskaan synny sisäisestä halusta vaan tilanteen vaatimana itsepuolustuskeinona. Naissankarit eivät ole poikkeuksellisen väkivaltaisia. He toimivat sankarillisten vaatimusten mukaan.

Nainen uskottavana sankarina

Naissankari ei ole täysin luotettava ja tunnustettu sankari, mikä tulee ilmi sankaruuden todistelussa. Tätä naissankari tekee sekä itselleen että vastustajille ja läheisilleen. Huoli heidän pärjäämisestään tuodaan suoraan esiin ja heitä kutsutaan sankaruuden arvoa vähentävillä nimillä kuten tyttö. Sankarittaret vastustavat ja kyseenalaistavat työttölyä puhumalla vastaan. Tämän he tekevät muun muassa parodioimalla mieshahmoja, kyseenalaistamalla heidän älyään ja huolehtimisen tarvettaan. Naissankaria ei koskaan puhutella hänen sankarinimellään vaan joko nimellä (Lara, neiti Croft, Max, Jade, Jade-neiti) sankaruutta purkavilla nimillä (tyttö, pikku tyttö, kulta) tai sitä korostavilla (kapteeni, sir) nimillä. Sankarinrooli ei siis ole täysin varma vaan fantasiaa ja sankarin ylivoimaisuutta pyritään purkamaan arkisin puhuttelutavoin.

Naissankari hakee uskottavuutta miehisten varusteiden, kuten pyssyjen ja taistelukeppien avulla. Hänen toimintaympäristönsä on laaja. Sandra Lee Partkyn (1997, 134) mukaan on huomattavia eroja siinä, miten naiset ja miehet liikkuvat ja toimivat. Naiset eivät ota samalla tavalla tilaa kuin miehet liikkeillään ja asennoillaan. Tässä

mielessä pelien sankarit toimivat miehisellä tavalla. Ulkonäön on oltava naisellinen, jotta rajanylitys miehelle alueelle ei ole niin huomattava. Naishahmojen olemus ei kuitenkaan sorru ylilyönteihin. Mielenkiintoista on se, että pelien mieshahmot ovat monessa suhteessa karnevalisoidumpia kuin naiset. Esimerkiksi Jaden enon esittäminen sikana, joka rakastaa työkaluja ja rakentamista, hipoo jo miehisen esittämisen täydellistä stereotypiaa. Enon hahmoon on kuitenkin tuotu naisellisuutta kuvaamalla hänet tunteelliseksi ja perhekeskeiseksi. Näin rikotaan myös miehisyyden kuvaa.

Naisellisuuteen naamioitumisen käsite on peräisin 1920-luvulta. Se tarkoittaa naisellisen ulkonäön ja toiminnan korostamista mieskeskeisillä aloilla työskentelevien naisten keskuudessa. Kyse voi olla esimerkiksi täydellisen naisen tai äidin roolin korostamisesta. Naiset naamioituvat rooliin, koska se helpottaa ahdistusta, jonka sukupuoliroolien ylitys tuottaa heille. (Doane 1991, 33-39.) Pelien hahmojen naisellinen ulkonäkö on siis yksi tapa palauttaa naisellisuutta, koska muutoin naissankarit olisivat liikaa miesten kaltaisia. Mieshahmojen miehisyyttä palautetaan ulkonäön lisäksi tietoteknisten taitojen osaamisella.

Toimivatko naiset sukupuolensa vastaisesti peleissä? Tasker (1998, 68) mainitsee erääksi toimintaelokuvien naishahmotyypiksi poikatyttö ('tomboy'), joka ei aluksi välttämättä näytä perinteisen naiselliselta, mutta useimmiten päätyy hylkäämään poikamaisen ulkomuotonsa Tuhkimomaisessa muuttumisleikissä. Sankarin poikamaisuus näyttäytyy itsenäisen toiminnan ja miehisen tilan ottamisen kautta, ei niinkään muuttumisleikkinä, koska sankarit ovat ulkonäöltään naisellisia. Kuitenkin heidän toimintansa on poikamaista.

Tasker (1998, 81-84) mainitsee kuinka poikatyttö-hahmo on usein miesten kasvattama. Tarkastelemieni pelien, Tomb Raiderin ja Beyond Good & Evilin hahmot ovat miesten kasvattamia ja Dark Angel taas pahan miesjohtajan luomus. Lara ja Dark Angel seikkailevat selvästi perinteisesti miehisessä ympäristössä ja vain miesten keskellä, mutta heiltä löytyy kuitenkin naisellisia piirteitä. En näkisi minkään pelin hahmoja pelkästään naiseuteen naamioituneina, femme fatalen ruumiillistumina tai naiseutta ylikorostavina. Naiselliset piirteet näyttävät olevan yhtä luonnollinen osa sankaria kuin miehetkin. Voisi ajatella, että Tomb Raider, joka on peleistä vanhin (1997), päätyi aikoinaan korostamaan naisellisia ominaisuuksia, jotta Laran naiseus selvästi erottuu.

Miehet ovat samalla tavalla sankareina täydellisiä miehisyyden ilmentymiä, mutta tätä myyttiä ei ole pyritty rikkomaan yhtä kiihkeästi kuin myyttiä naisesta joko äitinä tai femme fataleina.

Hiltusen (1999, 53) mukaan sankari ei saa olla liian paha, muttei liian hyväkään, koska silloin hän ei ole uskottava ja samaistuttavissa. Voisi ajatella, ettei sankari saa olla muiltakaan osilta liian täydellinen. Usein sankarilla on heikkoja kohtia. He voivat menettää voimansa, jonkin tietyn aineen vaikutuksesta tai ovat rakkaudenhuumassaan toiminnassa uhkarohkeita. Naissankareilla ei ole tämän tapaisia heikkoja kohtia, vaikka läheiset ihmiset ovatkin heille tärkeitä. Sankarit ovat monin puolin täydellisiä, hyvän näköisiä ja fyysisiltä kyvyiltään vaikuttavia. He olisivatkin liian täydellisiä ilman taipumusta sääliin ja inhimillisyyteen, joita voidaan pitää hyvällä tavalla heikkoutena. Max ja Jade myöntävät tarinan lopussa olevansa riippuvaisia läheisistä ihmisistä ja tarvitsevansa heitä jaksakseen eteenpäin. Pelien naissankarit eivät ole yli-inhimillisiä superihmisiä, heille sallitaan myös heikkoja kohtia, mitkä tekevät sankarista helpommin lähestyttävän ja inhimillisen.

Mitä uutta naiset tuovat sankaruuteen?

Kaikissa kolmessa naissankarissa yhdistyy miehinen toiminnallisuus, voimakkuus ja aggressiivisuuskin naiselliseen ulkonäköön ja lämpöön. Tomb Raiderin, Dark Angelin ja Beyond Good & Evilin tähdet osoittautuvat sankarillisiksi naisiksi toimimalla omaaloitteisesti ja rohkeasti. He ratkaisevat ongelmat nokkelasti eivätkä ole miesten ohjailtavissa. Naissankarille sallitaan läheisyydenkaipuu, tunteellisuus ja itsetutkiskelu. Heineckenin mukaan sankarit ovat aina olleet eristäytyneitä ja yksinäisiä uurastajia. Tämä on karsinut heistä naisellisenä pidettyä sosiaalisuutta ja tunteellisuutta, joilla viitataan äidillisyyteen. (Heinecken 2003, 31.) Naissankari toimii täysin Heineckenin sankarin kuvaa vastaan. Naissankari hakee yhteyttä ja haluaa liittyä toisiin ihmisiin. Nainen sankarina rikkoo sosiaalisuutensa ja tunteellisuutensa puolesta sankaruuden perinteistä esittämistä. Ehkäpä tämän takia naista ei uskota todelliseksi sankariksi vaan hänen on jatkuvasti todistettava olevansa varteenotettava vastustaja.

Hallin mukaan marginaaliryhmien, kuten naisten, on ylitettävä erilaisia kulttuurisia ja yhteiskunnallisia rajoja ja kyettävä esittämään itsensä asemasta, joka poikkeaa

vallitsevasta tavasta. Tämä haastaa hegemonisia esitystapoja. (Hall 1999, 310.) Pelien naiset tulevat erilaisista etnisistä ja sosiaalisista taustoista. Esimerkiksi Lara kuuluu korkeimpaan eliittiin ja Max etniseen vähemmistöön latinomaisen ulkonäkönsä takia. Heidän seksuaalisesta suuntauksestaan ei ole tietoa. Naissankarin kuvaamisessa voidaan käyttää helposti hyväksi marginaalisuutta, jota voidaan tutkia myös miessankaruudesta. Kuitenkaan perinteiseen sankaruuteen ei ole liitetty valkoisesta, keskiluokkaisesta miehestä poikkeavia tekijöitä. Voidaankin kysyä, onko tämä tyypillistä vain naissankarille.

Sankari kuvataan Taskerin mukaan yhteisöstä erillisenä hahmona, jolla on vaikeuksia sopeutua joko taustansa tai halujensa takia. (Tasker 1993, 148.) Satu Apon tutkimuksen mukaan sankarit ovat yleensä nuoria, köyhiä ja perheestään irrallaan olevia miehiä. (Apo 1986, 195-205.) Tämä pätee myös naissankareihin, jotka kaikki ovat irrallaan oikeista vanhemmistaan, eivätkä ole koskaan heitä tavanneet. He tietävät olevansa erilaisia ja omaavansa erityisiä kykyjä, jotka mahdollistavat sankarillisen toiminnan. Naissankarit esitetään perheettömänä, jolloin heidät on pakko määritellä irrallaan sosiaalisista suhteista ja näin he ovat yksilöllisempiä. Naissankarit näyttävät kuitenkin kärsivän tästä juurettomuudesta. Lara ei ota perhettään puheeksi eikä vaikuta haluavansa kuulua mihinkään. Max ja Jade puolestaan haluavat selvittää mistä tulevat, mitä heille on tapahtunut menneisyydessä. He haluavat löytää perheensä tunteakseen kuuluvansa johonkin.

Naissankareita on syytetty miehisestä esittämisestä. Heidän toimintansa ja liikkumisensa on nähty negatiivisena, naiseudelle vastaisena. On sanottu naissankareiden olevan miehiä naisen vartalossa. Löysin naissankareilta useita naisellisia toimintatapoja, jotka osoittavat ettei naissankaruutta luoda täysin samalla tavalla kuin perinteistä sankaruutta. Naissankarit eivät ole pelkästään muodokkaita miehiä. Tyypillisiä feminiinisiä toimintatapoja naissankareille on yhteistyöhalukkuus, konfliktien välttäminen sekä tunteellisuus ja empatia. Kaikille muille sankareille, paitsi Tomb Raiderille, seikkailu on henkinen kasvutarina. Dark Angel ja Shauni kehittyvät selvästi matkan aikana ja löytävät itsestään uusia puolia, joita eivät osaa odottaa. Tämä viittaa sankarin nuoruuteen ja identiteetin etsimiseen. Tarinan aikana he vasta aikuistuvat ja kypsyvät.

Vain kauniita kasvoja?

Sankareita voi pitää seksisymboleina, koska he edustavat ulkomuodollisesti ihannenaista. Tarinan aikana he joutuvatkin todistamaan, että naisellinen ulkonäkö ei sulje pois sankaruutta ja toiminnallisuutta. Pelin aikana pelaaja näkee naishahmon kuitenkin kokonaisvaltaisena, moniulotteisena ja toimintavalmiina sankarina, joka ei käytä ulkonäköään hyväkseen seikkailussa edetessään. Sankari käyttää henkistä vahvuutta ja rohkeutta tavoittaakseen päämääränsä.

Nais- ja miesvartaloiden ihanteet ovat erilaisia. Naisten odotetaan olevan kauneuskuningattaria, meikattuja, kammattuja ja treenattuja, vaikka tämä ei suoraan paljastuisi ulkonäöstä. Kauneutta pidetään naiselle luonnollisena tilana. Miehisyyden luonnollisuudelle kuuluu lihaksikkuus ja voima. (Dyer, 2002, 111-112.) Sankarit ovat kauniita. Mutta voimakkuus perustuu enemmänkin ketteryyteen ja yliluonnollisiin kykyihin kuin maskuliiniseen lihaksikkuuteen. Naissankarien hoikat vartalot eivät paljasta yhteisölle heidän olevan sankareita. Erityisen tärkeää tämä on Maxille, joka pyrkii toimimaan salassa. Taskerin (1993, 139) mukaan lihakset ovat vallan ja miehisyyden merkki, joka paljastaisi sankareiden kyvyt suorittaa jotain sukupuolelleen odottamatonta. Lisäksi lihakset tekisivät muutenkin miehisillä tavoilla toimivista naisista liian miehisiä ja näin myös heidän sukupuolestaan liian häilyvän. Naiset tuovat sankarin kuvaan epätodennäköisyyden, mikä tekee heidän sankaruudestaan mielenkiintoista, mutta samalla kavalaa.

Jos naiseus on esittämistä, niin pelien sankarittaret suoriutuvat siitä ilman minkäänlaisia ongelmia ja konflikteja. He eivät tuo esiin, miten he ovat sukupuoltaan ulkoisesti rakentaneet tai miten he pitävät huoliteltua ulkonäköään yllä. Tämän voi tulkita myös ajatuksena kauneudesta luonnollisena tilana, jonka eteen ei tarvitse nähdä vaivaa. Sankarien hiukset, meikit ja vaatteet ovat aina huoliteltuja, vaikka takana olisi pitkä ja hikinen taistelu. Heidän saamansa iskut eivät myöskään näy ruhjeina. Naiset eivät kannu huolta ulkonäöstään, eivätkä he kohenna ulkonäköään tehtävän aikana. Huoliteltu ulkonäkö on enemmänkin itsestäänselvyys kuin keinotekoisesti tuotettu. Viitteitä ehostuksesta löytyy Dark Angel -pelistä. Maxin vaatetus ja hiustyylit vaihtuvat useaan kertaan odottamattomissakin paikoissa. Dark Angel on siis turhamainen nainen, mutta tätä ei tuoda esille näyttämällä ehostamista tai edes viittaamalla siihen tarinan kuluessa.

Meikki, vaatetus ja hiukset näyttävät olevan naisellisuuden merkittäviä määrittäjiä, jotka eivät kuitenkaan vaikuta sankarin toimintaan.

Pelien naissankarit luovat kuvaa, että kauniiden naisten ei tarvitse tyytyä objektin osaan. He ovat samaan aikaan kauniita, älykkäitä ja aktiivisia sankareita pelkkien seksisymbolien sijaan. Naissankari ei saa olla liian maskuliininen tai naisellinen, jotta hän saa yleisön hyväksynnän. Tämän hetken naisihanne on pienirintainen ja kapealanteinen. Haluttava nainen muistuttaa enemmän teini-ikäistä poikaa kuin aikuista naista. (Partky 1997, 132.) Lارا lukuun ottamatta tutkimani naissankarit ovat tuon ihanteen mukaisia. Laran ulkonäköä voidaan tulkita monella eri tavalla. Joko se on feminiinisyyteen naamioitumista, jolla yritetään häivyttää sitä, että Lara on tunkeutunut miehelle alueelle. Naamioitumista voidaan myös käyttää femme fatalen tapaan tiettyjen päämäärien saavuttamiseen. Lisäksi ulkonäköä voidaan tulkita pelkkänä silmänruokana pelaajalle. Vaikka naissankarit ovat ihanteellisen hyvän näköisiä, tuovat he sankaruuteen naisellisuutta muillakin kuin pelkillä ulkoisilla tekijöillä. He eivät käytä ulkonäköään hyväksi tehtävässä suoriutumiseen. Feminiininen toiminta on enemmänkin luonnollista eikä naissankari naamioitu naisellisuuteen erottuakseen mieshahmoista ja miehisestä ympäristöstä. Tutkimissani peleissä naisten ”toiseus” ja erilaisuus suhteessa miehiin kuitenkin korostuu. Kaikki naissankarit toimivat suurten ja rotevien miesten ympäröiminä. Lara ja Max erottuvat selvästi miehisestä ympäristöstä, mutta Jaden ympärillä on myös naishahmoja. Tämä erottautuminen johtaa siihen, että sankarit joutuvat taistelemaan uskottavuuden puolesta tai torjumaan miesten tahoilta tulevia ei-toivottuja lähestymisyhteyksiä.

Mieshahmot puhuttelevat sankaria useilla tavoilla. Miehet ja naiset erotetaan puheen avulla eri kategorioihin, jotka ovat toisistaan poikkeavia. Molemmat sukupuolet kommentoivat toisiaan, joko kielikuvilla tai suoraan. Miehiä kutsutaan negatiivisissa ilmauksissa machoiksi, pojiksi ja junteiksi. Naissankareita kutsutaan muun muassa etunimellä, kultana, tyttönä, neitinä tai pikku-neitinä. Butler (1997a, 40-41) on analysoinut halventavaa puhetta ja sen seurauksia heteroseksististen ilmaisujen näkökulmasta. Toisinaan halventaminen on mieluisampi vaihtoehto kuin hiljaisuus, joka seuraa siitä, ettei subjekti kuulu kulttuurisen tunnistettavuuden piiriin. Tytöttelyä, jota esiintyy kaikissa peleissä, ymmärretään ilmeisesti kulttuurissamme jonkinlaisena kokemattomuutena ja seksuaalisointina. Tulkitsisin, että tytöttely liittyy seksuaalisesti

aktiivisen ja nuoren tytön imagoon. Taustalla on ajatus, että nainen on tyttö ennen kuin hänellä on perhe, jolloin hänestä tulee vaimo ja nainen. Sankareina naiset nähdään tyttöinä ja samalla heitä on helppo tarkastella seksuaalisesta näkökulmasta. Itse sankarit eivät ilmaise seksuaalisuttaan toiminnallaan tai puheellaan. Tosin he eivät tätä puolta näytä kaipaavankaan. He ovat kiinnostuneempia tehtävästä, omasta menneisyydestään ja suhteistaan läheisimpiin ihmisiin.

Naisen pitää todistaa pärjäävänsä mieheltä sitä odotetaan!

Teresa de Lauretis (1987, 3) kirjoitti sukupuolen rakentumiseen vaikuttavan myös sen dekonstruktio. Naiseutta pitää purkaa, jotta sitä voidaan määrittää uudelleen. Tutkimissani konsolipeleissä naiseudelle haetaan rajoja vastaanpuhumisen kautta. Rajoja sankarit rikkovat toimimalla naiselle epätyypillisillä alueilla. Lisäksi sankareiden taidot ovat laajat. Muut hahmot ovat yllättyneitä naisten roolista. Kykyjen kyseenalaistamisesta voi päätellä, että naissankari määrittyy aina suhteessa vastakkaiseen sukupuoleen. Kuitenkin peleistä voi nähdä roolien joustavan ja sukupuolille sallittavan laajan kirjon piirteitä sekä maskuliiniselta että feministiseltä puolelta. Naissankareiden miehisiä taitoja vastapainottamaan on luotu muutamia naisellisia mieshahmoja. Logan ja Zip korostavat sankarin toiminnan miehisyyttä. Kaikissa peleissä naisen on kuitenkin todistettava pärjäävänsä. Miehet ovat huolissaan tai vähättelevät heidän toimintaansa. Sankarit vastaavat kommentteihin vastaanpuhumalla. He käyttävät sarkasmia ja kommentoivat miesten älyä, ulkonäköä ja toimintaa. Näin tulee esiin stereotyyppisiä näkemyksiä puolin ja toisin.

Sankarit eivät ole perinteisiä naisia, mutteivät ole kaikki pelien mieshahmotkaan. He ovat herkkiä ja haavoittuvia, vaikka toimivat perinteisillä miesten aloilla. He keskittyvät joko tietokoneisiin, tekniikkaan, rakentamiseen tai uraansa. Huomattavaa on myös se, että pahat hahmot ovat suurilta osin miehiä. Ainoastaan Dark Angelissä rikollisuuden takana on nainen. Mielenkiintoisena huomiona pidän sitä, että pelien miehet ovat muuttuneet samassa suhteessa kuin naissankaritkin. Molemmat ovat omaksuneet uusia piirteitä, mutta heidät voi silti luokitella selvästi oman sukupuolensa edustajiksi.

Laralle, Maxille ja Jadelle on yhteistä lujatahtoisuus ja päättäväisyys. He myös liikkuvat samalla tavalla ja ovat ulkonäöllisesti toistensa kaltaisia. Vaikka pelien sankarit ovat

monella tavalla samanlaisia, löytyy heistä myös eroja. He puhuvat vastustajilleen erilaisilla tavoilla, kaipaavat läheisiä ihmissuhteita eri määriin ja tuovat esiin tunteitaan eri suhteissa. Lisäksi eroja on siinä, kuinka seksuaalisesti muut hahmot heihin suhtautuvat ja miten yleensä puhuttelevat heitä. Naissankarit ovat selvästi erilaisia persoonia, mikä tekee heistä yksilöllisiä. Jade on epävarma, Max itsereflektioiva ja Lara älykäs. Laraa lukuun ottamatta naissankarit ovat kiinnostuneita menneisyydestään ja tulevaisuudestaan. He näyttävät tunteensa, ovat sosiaalisia, yhteistyöhaluisia ja perhekeskeisiä. (Taulukko 1.)

	Lara Croft Tomb Raider	Max Dark Angel	Jade/ Shauni Beyond Good&Evil
Sankarin keskeinen piirre	älykkyys ja nokkeluus	itsetutkiskelu	perhekeskeisyys tunteellisuus epävarmuus
Miten sankaruus saavutettu	koulutus ja harjoittelu apuvälineet	kyborgi apuvälineet	puoli-ihminen rohkeus apuvälineet
Miten todistaa omaa sankaruuttaan	puheella ja taidoilla halventaa miesälyä ja huolehtimista	itsekehulla ja miesvastustajia parodioimalla	puheella ja taidoilla halventaa miesten ikää ja huolehtimista itse epävarma
Kenet sankari pelastaa	koko maailman ja vihollisensa	koko maailman, parhaan kaverinsa Cindyn ja yhden kohtalotoverinsa	koko Hillys – maailman enonsa perheenjäsenensä ja agenttiparinsa
Miten sankaruutta puretaan	tytöttely naissankaruuden ihmettely huolentaminen	tytöttely huolehtiminen	tytöttely ja hellittelynimet sankaruuden testaaminen huolehtiminen
Miten sankarin seksuaalisuus tulee esiin	miesten iskuryityksistä	miehet tuovat esiin kiinnostuksen	ei mitenkään

Taulukko 1

Pelien hahmot ovat yllättävän monipuolisia ja pyrkivät selvästi rikkomaan perinteisiä representaatioita, vaikka niitäkin esiintyy. Yleisesti ottaen roolit ovat myllerryksessä, koska miehet ja naiset toimivat monilla eri tavoilla. Sankarinaisissa yhdistyy miehisyyttä

ja naisellisuus onnistuneella tavalla - toinen toistaan tukien. Hyvät mieshahmot ovat myös toiminnassaan monipuolisia. McCloughryn (1993, 97-98) mukaan on syntynyt uusi mies reaktiona feminismille. Mies voi itkeä, ilmaista tunteita ja kyetä parempaan vuorovaikutukseen. Uudenlaisia mieshahmoja voi nähdä erityisesti Beyond Good & Evil pelissä, jossa miehet ilmaisevat tunteitaan ja tarpeitaan suoraan. Myös Dark Angelin tietokonenörtti avustaja oli uudenlainen, herkkä mies. Naissankarin rooli vaatii mieshahmoilta tiettyjä uudistuksia. Tästä voisi päätellä, että sukupuolirollit ovat sekoittumassa, mutta edelleen niiden ajatellaan olevan toisensa poissulkevia. Naissankarin vallatessa uusia alueita myös mieshahmoilta vaaditaan tietynlaista muuttumista. Sukupuolet muuttuvat siis suhteessa toisiinsa, jolloin naiskuvan muuttuessa myös mieskuvan oletetaan muuttuvan. Naissankaruus määrittyy pitkälti suhteessa toiseen sukupuoleen. Nähtäväksi jää, muuttuvatko sukupuolet yhä enemmän toistensa kaltaisiksi vai määritelläänkö ne tulevaisuudessakin vastakkaisuuksien avulla.

6 POHDINTAA NAISSANKARUUDESTA

Tutkimukseni tarkoitus oli tutkia, minkälaisia naissankarikuvia konsolipelit antavat. Pohjasin teoriani sankaruuteen, naiseuteen ja sen representaatioon. Butlerin ajatus sukupuolesta performanssina sekä teoriat sankaruudesta antoivat avaimet tutkimukseni analyysille. Hain vastauksia siihen, miten naiseutta ja sankaruutta on tuotettu toistoilla ja seikkailupelin genrelle tyypillisellä tavalla.

Pelien tutkimisen koin haastavana, antoisana ja uusia näkökulmia avaavana. Analyysini toimi odotusten mukaisesti ja sain mielestäni peleistä irti sen, mitä oli tarkoituskin. Analyysin kannalta työlääksi osoittautui tutkimusaineiston laajuus. Koska pelien tarinat olivat pitkiä ja puhetta ja tapahtumia oli paljon, oli havainnoiminen hidasta. Analysoitavaa aineistoa oli paljon, mikä vaikeutti pelien kokonaisvaltaista tarkastelua. Pelitunteja kertyi yhteensä noin 35, minkä lisäksi katsoin videoituja pelejä useaan kertaan analysoidessani kuvamateriaalia. Erityisesti toimintaa ja puhetta yhdistävät kohtaukset oli katseltava useampaan kertaan. Videointi helpotti analyysin kirjoittamista selvästi. Toisena ongelmana oli pelien rakenteen erilaisuus. Pelien yhteisestä genrestä huolimatta ne olivat sisällöltään ja sankarin toimintatavoilta erilaisia. Tomb Raider ja Beyond Good & Evil –pelit sisälsivät paljon vuoropuhelukohtauksia. Dark Angel -pelin kommunikaatio perustui pitkälti sankarin yksittäisiin kommentteihin tai toteamuksiin, ei siis varsinaiseen keskusteluun. Tämä vaikeutti systemaattisen analyysin tekemistä.

Tutkimissani peleissä sukupuolirepresentaatiot pulpahtavat esiin tavalla tai toisella ongelmallisina. Pelit osoittavat mielestäni selkeästi sukupuolen esityksistä ainakin sen, että ne ovat etsimässä omia paikkojaan. Sankarinaisten ja muiden hahmojen toiminnassa voi nähdä sekä miehisiä että naisellisia piirteitä, nais- ja mieskuvat rakentuvat osaksi uudenlaiselle sukupuolen toistamiselle. Seikkailupelien sankarit yhdistävät naiselliseen ulkonäköön ja empaattisuuteen rohkeutta, voimaa ja päättäväisyyttä. Tutkimuksessa esiinnoussut, myös minut yllättänyt seikka oli se, että pelien mieshahmotkin ovat muuttuneet – joskaan eivät niin ratkaisevasti kuin naishahmot. Miehet voivat olla haavoittuvia tai tunteellisia yhtä hyvin kuin naiset ovat aikaisemmin olleet.

Peleistä on mahdotonta rakentaa yhtä feminististä tulkintaa. Sankarinaiset laajentavat kuitenkin repertuaaria, jolla sankaruutta voidaan seikkailupelien genressä esittää. He

eroavat perinteisestä sankarista tuomalla toimintaan myös naisellisina pidettyjä piirteitä, kuten tunteellisuutta ja yhteistyötaitoja. Vaikka peleissä naiset lopulta nähdään uskottavina sankareina, todistavat pelit myös, että nainen ei ole löytänyt täysin tilaansa sankarina vaan hänen on vielä todistettava olevansa varteenotettava vastustaja. Tämä tapahtuu sekä sankareiden että muiden hahmojen puheen kautta. Naissankarin pitää todistaa henkinen ja fyysinen vahvuutensa saavuttaakseen aidon vakuuttavuuden sankarina. Sankari vastustaa takaisinpuhumisen avulla hänen taitojaan arvioivaa puhetta. Vertailun vuoksi voisi tutkia miessankarien puhetta ja sitä, miten he todistavat sankaruuttaan - vai pitääkö miehen sitä edes tehdä. Tuntuu vielä olevan matkaa siihen, että naisen ei tarvitse osoittaa sankaruuttaan vaan hän voi olla uskottava kauniista ulkonäöstään ja feminiinisistä piirteistään huolimatta.

Vaikka naissankarit ovat monessa suhteessa samanlaisia, ovat he myös erilaisia persoonia. He eroavat toiminnassaan ja suhtautumisessaan muihin ihmisiin. Laran toiminta näyttäisi eroavan muista sankareista useassa suhteessa. Hän ei ole yhtä tunteellinen ja perhekeskeinen kuin muut eikä hänellä näyttäisi olevan naispuolisia ystäviä tai läheisiä. Voisiko ajatella, että Laran naiseutta korostetaan ulkomuodollisilla seikoilla? Miehisen ja naisellisen esittämisen välillä on selvää tasapainottelua. Jos jokin naisellinen piirre on erityisen korostunut, on sen vastapainona jotain miehistä. En siis näkisi pelien suoraan haastavan perinteisiä esitystapoja, vaikka niissä pyritään pois perinteisistä feminiinisyyden normeista. Nykyisten konsolipelien luoma kuva naisesta on kaukana siitä naiskuvasta, joka on pelkistetyn passiivinen. Vaikka naissankarille sallitaan tiettyjä rajojen ylityksiä, voi sankarinaisen rinnalla nähdä myös heikot feminiiniset, tuhoutuvat uhrinaiset. Naissankarit toimivat useilla naisille epätavallisilla tavoilla, mitä kevennetään korostamalla hahmon ulkonäön naisellisuutta ja ihanteellisuutta.

Pelit esittelevät sankarille uusia toimintamahdollisuuksia ja laajentavat sankaruuden käsitystä. Toisaalta voidaan ajatella, että uudenlaisten naistyyppien tarkoituksena on myydä tuttua tarinaa uudenlaisella päätähdellä? Television ja lehtien puolella puhutaan empatiaväsymyksestä, jolla tarkoitetaan ihmisten turtumista uutisille, jotka kertovat sodista, nälänhädästä ja kuolemasta. Mitä enemmän tiettyjä kuvia näkee, sitä turtuneemmaksi reaktiot sitä kohtaan käyvät. (Kts. Moeller 1999.) Tästä seurauksena uutistoimistot ovat pakotettuja jopa ylidramatisointiin saadakseen katsojia. Voisiko

ajatella, että sama ilmiö on menossa myös viihdeteollisuuden puolella? Mitä erikoisempi sarja sitä enemmän katsojia se saavuttaa. Mitä erikoisempi tähti pelissä sitä paremmin se myy. Ainakin Tomb Raider saavutti tullessaan kohua juuri ylilyöntiensä ansiosta. Tässä mielessä mietin, miten paljon pelien sankareissa näkyy tämä erilaisuuksien hakeminen. Miesten ja naisten asettamisella vastakkaisiin rooleihin haetaan kiinnostavuutta pelimyynnin kasvua.

Konsolipelit ovat osa informaalaisia oppimisympäristöjä, joiden maailmoista kasvattajien tulee olla tietoisia. Ne tuovat esille kulttuurisia merkityksiä ja ajan ilmiöitä, joiden tulkitseminen auttaa suuntaamaan mediaopetusta ajankohtaisiin aiheisiin. Pelaajien ollessa suurimmaksi osaksi aikuisia ei pidä myöskään unohtaa heidän valmiuksiaan käsitellä median arvomaailmaa. Olisikin mielenkiintoista tutkia, mitä pelaajat ajattelevat naissankareista ja miten he sankarin toimintaa arvioivat. Tai mitä eroja naisten ja miesten arvioissa on?

Peleistä ja naiseudesta puhutaan paljon julkisuudessa. Mielestäni on todennäköistä, että tulevaisuudessa viihteellä tulee olemaan yhä näkyvämpi osuus kaikissa viestintätilanteissa, mikä samalla tarkoittaa myös pelien ja pelikokemuksen merkityksen kasvamista. Voidaan kysyä, miten erilaiset median hahmot kertovat yhteiskunnassa yleisesti vallitsevista ihanteista. Ainakin sankarinaisen nuori ikä kertoo paljon siitä, mikä ihanneikä on ajallemme tyypillinen. Ihanneikä on menossa aina vain nuorempaan, jolloin olisi tärkeää pohtia, miten tämä vaikuttaa nuorten ja lasten kehittymiseen. Myös se, että naissankarit muistuttavat ulkonäöltään enemmänkin nuoria poikia kuin aikuisia ja työssä käyviä naisia, herättää paljon kysymyksiä. Saman nuoruuden ja poikamaisen ihanneulkonäön voi tunnistaa laajemminkin median hahmoista, kuten Bratz-nukeista. Heidän viestimiään arvoja voisi tutkia tarkemminkin. Eroavatko ne esimerkiksi naissankarin kannattamista arvoista?

Palatakseni vielä Laraa esittävään t-paitaan, josta koko tutkimukseni sai ajatuksensa. Jäin pohtimaan sitä, miksi poika oli valinnut naissankarin idolikseen. Voisin tutkimuksen perusteella ajatella naissankarin olevan pojalle varteenotettavampi esikuva kuin miessankarin. Naisen on pitänyt todistaa olevansa sankari ja hän on taidoiltaan sekä yksilönä moniulotteinen. Lisäksi naissankaripelit tarjoavat pelaajalle kasvatuksellisesti mielenkiintoisia asioita, kuten tarinoita toveruudesta ja arvoista.

Saattaa olla, että Lara on pojalle ihailun kohde seksikkään ulkonäkönsä takia. Uskon kuitenkin, ettei naissankari saavuttaisi pelkkänä vartalona yhtä paljon ihailua kuin itsenäisenä seikkailusankarina.

Peligrafia

1. Tomb Raider- Chronicles. 1997. EIDOS interactive. 11+. Toimintaseikkailu. Pääosassa Lara Croft.
2. Dark Angel. 2002. Sierra. 11+. Toimintaseikkailu. Pääosassa Max Quevara.
3. Beyond Good & Evil. 2004. Ubisoft. 7+. Seikkailu. Pääosassa Jade.

Lähteet

- Apo, S. 2003. Mitä miehen tulee olla? Sankarit eivät ole pelkkää viihdettä. *Peili* (23)2, 10-11.
- Apo, S. 1986. Ihmesadun rakenne. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 446. Mikkeli: Länsi-Savo.
- Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Suomalaisen Kirjallisuuden seuran toimituksia 792. Tampere: Tammer-Paino.
- Bengtsson, N. 2001. Käsissä maailman kohtalo. Fantasiakirjallisuuden lajeja ja historiaa. Teoksessa T. Korolainen (toim.) Kirjaseikkailu. Lasten- ja nuortenkirjallisuuden opas. Hämeenlinna: Karisto Kirjapaino Oy, 333-351.
- Butler, J. 1997a. *Excitable Speech: a Politics of the Performative*. New York: Routledge.
- Butler, J. 1997b. *Performatic Acts and Gender Construction: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory*. Teoksessa K. Gonboy, N. Medina & S. Stanbury (ed.) *Writing on the body. Female Embodiment and Feminist Theory*. New York: Colombia University Press, 401-419.
- Butler, J. 1993. *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of "sex"*. New York: Routledge.
- Butler, J. 1990. *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York & London: Routledge.
- Danner, H. 1995. *Hermeneutics in Educational Discourse: Foundations*. Teoksessa P Higgs (ed.) *Metatheories in Philosophy of Education*. Johannesburg: Heinemann.
- De Lauretis, T. 1987. *Technologies of Gender. Essays on Theory, Film and Fiction*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Doane, M. A. 1991. *Femmes Fatales. Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*. New York: Routledge.

- Du Preez, A. 2000. "Virtual Babes: Gender, Archetypes and Computer Games". *Communicatio* (South African Journal for Communication Theory and Research) 26 (2). Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.fi).
<<http://www.informatik.umu.se/nlrg/nlr/virtualbabes.pdf>>. Luettu 1.12.2004.
- Dyer, R. 2002. "Stereotyyppien rooli". Teoksessa M. Lahti (toim.) *Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa*. Tampere: Vastapaino, 45-56.
- Eidos Interactive 2002. Lara Croft, The Angel of Darkness. Official Webcite.
<<http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/trangel/home.html>>. Luettu 14.3.2005.
- Ermi L., Heliö S. & Mäyrä F. 2004. Pelien voima ja pelaamisen hallinta. Lapset ja nuoret pelikulttuurien toimijoina. Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 6. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.fi).
<<http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5939-3.pdf>>. Luettu 7.2.2005.
- ESA. 2005. Entertainment Software Association. Essential Facts About the computer and Video Game industry. *www-dokumentti*. <<http://www.thesa.com/>>. Luettu: 1.12.2005.
- Fiske, J. 1994. Ethnosemiotics: Some Personal and Theoretical Reflections. Teoksessa H. Newcomb (ed.) *Television: The Critical View*. 5th Edition. New York and Oxford: Oxford University Press, 411-425.
- Fornäs, J. 1993. Sfärernas disharmonie. Teoksessa J. Fornäs, U. Boethius & B. Reimer (ed.) *Ungdomar i skilda sfärer*. Stockholm: Symposion, 13-101.
- Hall, S. 1999. *Identiteetti*. Tampere: Vastapaino.
- Hall, S. 1977. Culture, Media and the "Ideological Effect". Teoksessa J. Curran, M. Gurevitch & J. Woollacott (ed.) *Mass Communication and Society*. London: Edward Arnold, 315-480.
- Halonen, I. K. 1999. *Matka journalismin sukupuolittumisen strategisille alueille*. Tampere: Tampereen yliopiston paino.
- Harmon, G. L. 1983. Tarzan and Columbo, Heroic Mediators. Teoksessa R. Brown & M. Fishwick (ed.) *The Hero in Transition*. Ohio: Bowling Green University Popular Press, 115-130.
- Heinecken, D. 2003. *The Warrior Women of Television: A Feminist Cultural Analysis of the New Female Body in Popular Media*. New York: Peter Lang.
- Herkman, J. 2001. *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Hietala, V. 1994. *Tunteesta teesiin. Johdatus klassiseen ja uuteen elokuvateoriaan*. Jyväskylä: Gummerus.

- Hiltunen, A. 1999. Aristoteles Hollywoodissa. Menestystarinan anatomia. Tampere: Tammerpaino.
- hooks, b. 1995. Mustat katsojat ja vastakatse. Teoksessa L. Rossi (toim.). Kuvat ja vastakuvat. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtamo, E. & Kangas, S. Vaarallisia leluja. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino Oy, 9-18.
- Ihonen, M. 2004. Lasten ja nuorten fantasian kerronnalliset keinot. Teoksessa K. Blomberg, I. Hirsjärvi & U. Kovala (toim.) Fantasian monet maailmat. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy, 76- 98.
- Jokinen, A. 2003. Yhdestä puusta. Maskuliinisuuksien rakentuminen populaarikulttuureissa. Tampere: Tampere University Press.
- Jones, G. 2002. Killing Monsters. Why Children Need Fantasy, Super Heroes and Make-Believe Violence. New York: Basic Books.
- Kangas, S. 2002. ”Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa?” Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino Oy, 131-152.
- Kantola A., Moring, I. & Väliaverronen, E. (toim.) 1998. Media analyysi. Tekstistä tulkintaan. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Kaplan, E. A. 1984. Women in Film Noir. London: British Film Institute.
- Karvonen, E. 1992. Odotuksen struktuurit ja populaari representaatio. Fenomenologinen tutkielma sosiaalisista odotuksista ja niiden suhteesta populaarikulttuuriseen esittämiseen. Tampereen yliopisto. Tiedotusopin laitos. Julkaisusarja A 80.
- Kasvi, J. J. J. 2001. Lasten tietokonepelit. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.) Lasten tietoyhteiskunta. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy, 106-123.
- Kennedy, H. W. 2002. Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? GameStudies. On the limits of Textual Analysis. The international Journal of computer game research. 2 (2). Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa).
< <http://gamestudies.org/0202/kennedy> > Luettu 1.12.2004.
- Klapp, O. E. 1969. Collective Search for Identity. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Koivunen, A. 1996. Sorto. Teoksessa A. Koivunen & M. Liljeström (toim.) Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino, 35-76.

- Kooistra, P. 1989. *Criminals as Heroes. Structure, Power and Identity*. Ohio: Bowling Green State University Popular Press.
- Lave, J. & Wenger, E. 1991. *Situated learning: Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Malherbe, J. Y. 2004. Ranskankielinen fantasiakirjallisuus. Teoksessa K. Blomberg, I. Hirsjärvi & U. Kovala. (toim.) *Fantasian monet maailmat*. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy, 231-248.
- Matero, J. 1996. Tieto. Teoksessa A. Koivunen & M. Liljeström (toim.) *Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 253-277.
- Matikainen, O. 2000. *Rikos historiassa*. Jyväskylä: Kopiojyvä.
- McCloughry, R. 1993. *Millainen mies? Keskustelua miehisyydestä, vallasta ja rakkaudesta*. Helsinki: Karas-Sana.
- Miettinen, E. 2004. *Velhot, örkit, sankarit. Johdatus fantasian maailmaan*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Mikula, M. 2004. Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy. Teoksessa R. Schubart & A. Gjelsvik (toim.) *Femme Fatalities. Representations of Strong Women in the Media*. Göteborg: Nordicom, 57-70.
- Moeller, S. 1999. *Compassion fatigue. How the Media Sell Disease, Famine, War and Death*. New York: Routledge.
- Mulvey, L. 1989. *Visual and other pleasures*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Mulvey, L. 1985. Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva. *Synteesi* (4)1-2.
- Mäyrä, F. 2005. Pelien ja elämysten tietoyhteiskunta? Tietoyhteiskuntakäsitteen arkipäivästä. Teoksessa A. Kasvio, T. Inkinen & H. Liikala (toim.) *Tietoyhteiskunta. Myytit ja todellisuus*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy, 327-346.
- Neale, S. 1990. *Popular Film and Television Comedy*. London: Routledge.
- Neumann, E. 1973. *The Origins and History of Consciousness*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- Nikunen M., Gordon, T., Kivimäki S., Pirinen R. (toim.) 2001. *Nainen/ naiseus/ naisellisuus*. Tampere: Tampere university Press. Saatavilla [www.muodossa. <http://www.uta.fi/kirjasto/pdf/suoj/NikunenNainen.pdf>](http://www.uta.fi/kirjasto/pdf/suoj/NikunenNainen.pdf). Luettu 1.2.2005.

- Näre, S. 1991. Tyttöjen ja poikien sankarikäsityksiä. Kansalaiskasvatuksen Keskus ry. Tutkimuksia ja selvityksiä 1. Helsinki: Offsetpiste.
- Partky, S. L. 1997. Foucault, Femininity, and the Modernization of Patriarchal Power. Teoksessa K. Conboy, N. Medina & S. Stanbury (ed.) *Writing on the Body. Female Embodiment and Feminist Theory*. New York: Columbia University Press, 128-154.
- Provenzo, G. F. Jr. 1991. *Video Kids. Making Sense of Nintendo*. London: Harvard University Press.
- Ruoho, I. 1996. Mies- Tosimies- Fitz. Teoksessa M. Laiho & I. Ruoho (toim.) *Naisen naamio Miehen maski. Katse ja sukupuoli mediakuvassa*. Tampere: Tammer-Paino, 111-128.
- Saarikoski, P. 2003. Sankariarkeologin monet kasvot. *Peili* 23 (1), 12.
- Saarikoski, P. 1999. Tytötkin pelaavat nykyään tietokonepelejä. *Naismuukalaiset miesten valtakunnassa*. *Peili* 23 (1), 16-17.
- Sihvonen, J. 1985. Johdatus elokuvatutkimuksen genreteoriaan. *Synteesi* 1-2, 46-53.
- Siivonen, J. 1994. *Nytänkare, finstämnda lyriker och kvinnor. Språklig asymetri. En studie i det journalistiska språket ur könsperspektiv*. Helsingfors: Universitetstryckeriet.
- Siivonen, K.- M. 1998. Sosiaalinen sukupuoli nuoruuden kynnyksellä. Teoksessa S. Keskinen & K. Lehtonen (toim.) *Tytöt ja pojat – samanlaisia ja erilaisia*. Turku: Painosalama Oy, 72-99.
- Suoninen, A. 2002. Lasten pelikulttuuri. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Tampere: Tammer-paino Oy, 95-130.
- Suoranta, J. 2000. Mediakulttuurista, -kasvatuksesta ja -kriitistä. *Tiedepolitiikka* 25 (4), 29-42.
- Suoranta, J. & Ylä-Kotola, M. 2000. *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*. Vantaa: Tummavuoren kirjapaino.
- Tasker, Y. 1998. *Working Girls : Gender and Sexuality in Popular Cinema*. London: Routledge.
- Tasker, Y. 1993. *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. London: Routledge.
- Tuomi, J. & Sarajarvi, A. 2003. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

- Töttö, P. 2000. Pirullisen positivismin paluu. Laadullisen ja määrällisen tarkastelua. Jyväskylä: Vastapaino.
- Väliverronen, E. 1998. Mediatekstistä tulkintaan. Teoksessa A. Kantola, I. Moring & E. Väliverronen (toim.) Media analyysi. Tekstistä tulkintaan. Tampere: Tammer-Paino Oy, 13-39.
- Weinbren, G. 2002. Sonic - c'est moi! Pelihahmoon samaistuminen ja virtuaalitalan pakkomieltteen hallinta. Teoksessa E. Huhtamo & S. Kangas (toim.) Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri. Tampere: Tammer-paino Oy, 218-237.

Liitteet

Liite 1

1. Alias
2. Beyond Good & Evil
3. Bloodrayne
4. Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
5. Catwoman
6. Charlies Angels
7. Cy Girls
8. Dark Angel
9. Death By Degrees
10. Haunting Ground
11. Kaena
12. KYA: Dark Lineage
13. Legend of Zelda: Four Swords Adventures
14. Malice
15. Metroid Prime 1
16. Metroid Prime 2
17. Nightshade
18. No One Lives Forever
19. Oni
20. Phantom Brave
21. Pirates: The Legend of Black Cat
22. Project Zero 1
23. Project Zero 2: Crimson Butterfly
24. Primal
25. Resident Evil: Code Veronica X
26. Rogue Ops
27. Shadow Hearts
28. Shadow Hearts: Covenant
29. Silent Hill 3
30. Still Life
31. Stolen
32. Syberia 1
33. Syberia 2
34. Tomb Raider 1
35. Tomb Raider 2
36. Tomb Raider 3
37. Tomb Raider: Last Revelation
38. Tomb Raider: Cronicles
39. Tomb Raider: Angel Of Darkness
40. Tomb Raider 7 (tulossa)
41. Zelda: The Wind Waker

(www.tilt.fi, www.playerone.fi)



Liite 2



Liite 3



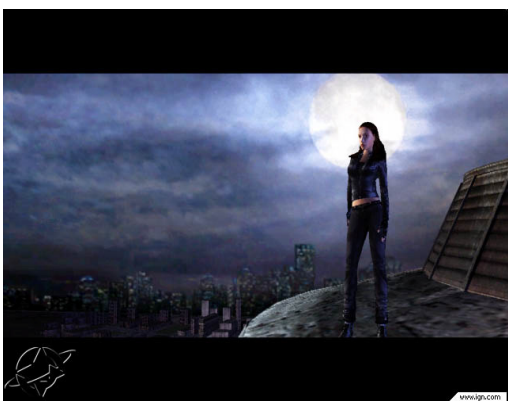
Liite 4



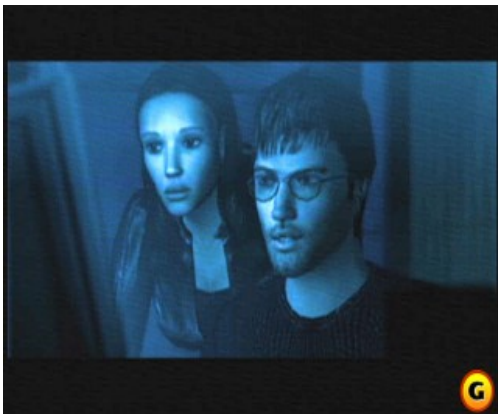
Liite 5



Liite 6



Liite 7



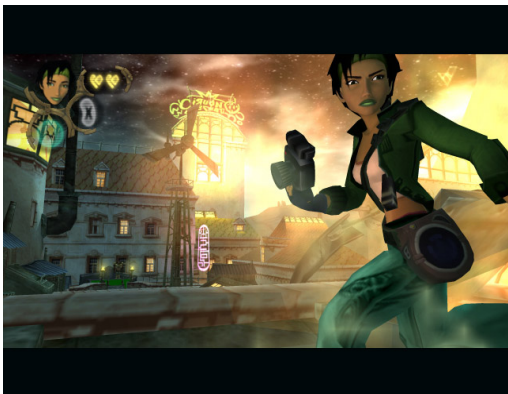
Liite 8



Liite 9



Liite 10



Liite 11



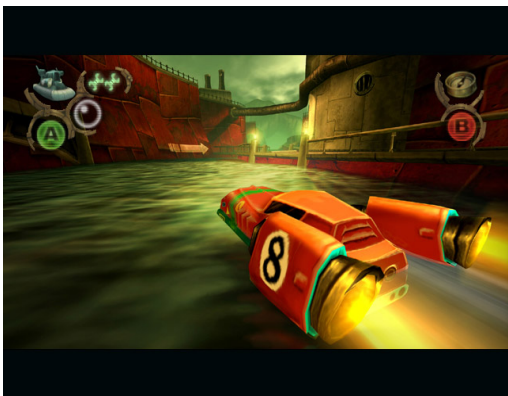
Liite 12



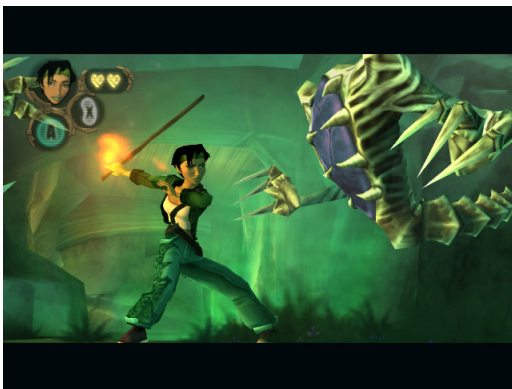
Liite 13



Liite 14



Liite 15



Liite 16