



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Vilhelmiina Raiski

Pelit yhteiskunnan peilinä?

Pelihahmot erilaisten identiteettien ilmentäjinä

Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö
Digitaalisen median pro gradu -tutkielma
Viestinnän monialainen maisteriohjelma

Vaasa 2025

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Vilhelmiina Raiski		
Tutkielman nimi:	Pelit yhteiskunnan peilinä?		
Tutkinto:	Filosofian maisteri		
Oppiaine:	Viestintätieteiden monialainen maisteriohjelma		
Työn ohjaaja:	Tanja Sihvonen		
Valmistumisvuosi:	2025	Sivumäärä:	96

TIIVISTELMÄ:

Digitaalisten pelien suosio kasvaa jatkuvasti, minkä vuoksi niissä esiintyviä representaatioita on tarpeellista tutkia. Tämä tutkimus analysoi pelihahmojen identiteettejä intersektionaalisesta näkökulmasta sekä tarkastelee, kuinka nämä hahmojen identiteetit suhtautuvat yhteiskunnan normeihin. Tutkimuksessa keskitytään siihen, miten eri identiteettitekijät, kuten sukupuoli, seksuaalisuus, etnisyyt ja luokka, esitetään. Tutkimus tarkastelee myös, miten hahmojen identiteetit risteävät ja muodostavat moniulotteisia hahmoja sekä narratiiveja. Tutkimus analysoi yhteensä neljää hahmoa eri peleistä. Aineisto tutkimukselle koostuu pelien läpipelun nauhoitteista. Tämä läpipelun prosessi oli perusteellinen, ja siitä voidaan käyttää termiä lähipeluu. Aineiston keruun jälkeen analyysin apuna käytettiin teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä, joka mahdollisti aineiston ja teoreettisen viitekehyksen joustavan yhdistämisen analyysissä. Analyysiä ohjasi olemassa oleva teoreettinen ymmärrys eri käsitteistä, kuten representaatiosta ja intersektionaalisuudesta, jotka sidottiin analyysissä myöhemmin eri tutkimuksiin ja teoreettisiin näkökulmiin.

Analyysi paljasti päällekkäisyyksiä hahmojen eri identiteettien representaatioissa, minkä vuoksi menetelmä mukautui teemoitteluksi. Tutkimuksen analyysissä esille tulleet keskeiset havainnot osoittivat, että pelihahmojen identiteettien representaatiot sekä heijastavat että haastavat kyseisiä identiteettejä koskevia stereotyyppioita. Queer-hahmojen narratiivit perustuivat trauman käsittelyyn sekä oman identiteetin kyseenalaistamiseen. Maskuliinisuus etnisissä vähemmistöissä esitettiin melko stereotyyppisesti. Tummaihoisen hahmon kohdalla tämä representaatio oli hypermaskuliinista ja aasialaisen hahmon kohdalla taas älyllistä. Näistä stereotyyppioista huolimatta tarkastellut representaatiot kuvaavat hyvin eri vähemmistöidentiteettien haasteita yhteiskunnassa, joka näkee heidät erilaisina. Hahmojen marginalisoidut identiteetit vaikeuttavat heidän auktoriteettiasemaansa, ja he joutuvatkin kokemaan jatkuvaa kyseenalaistamista, mikä rajoittaa heidän valtaansa ja toimijuuttaansa.

Tulosten perusteella voidaan päätellä, että intersektionaalisuus on keskeinen tekijä pelihahmojen representaation ymmärtämisessä. Erilaisten identiteettien risteävyys vaikuttaa siihen, miten hahmot ymmärretään pelimaailmassa ja millaisia tarinoita heille rakennetaan. Pelisuunnittelussa on siis tärkeää huomioida intersektionaalisuus, jotta pelien hahmot voivat olla monimuotoisempia ja realistisempia.

AVAINSANAT: digitaaliset pelit, representaatio, identiteetti, intersektionaalisuus, stereotyyppiat, valtdynamiikat, narratiivi

Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tavoite	6
1.2	Aineisto	8
1.3	Menetelmä	13
2	Teoriaa ja viitekehyksiä	17
2.1	Intersektionaalisuus ja identiteettien leikkauspisteet	17
2.2	Eri identiteettitekijöiden käsitteet	20
2.2.1	Sukupuoli	21
2.2.2	Seksuaalisuus	23
2.2.3	Etnisyys	25
2.2.4	Luokka	26
2.3	Stereotypiat ja valtdynamiikat	28
2.4	Media ja representaatio	32
3	Näkökulmia digitaalisiin peleihin ja roolipeleihin	35
3.1	Roolipelien merkitys pelimaailmassa	36
3.2	Digitaalisten pelien narratiivit ja sivuhahmojen suunnittelu	38
3.3	Identiteettien representaatiot digitaalisissa peleissä kautta historian	40
3.4	Voimaantumisen ja marginalisaatio pelihahmojen kautta	42
3.5	Aiempi tutkimus pelihahmojen representaatiosta	45
4	Eri identiteettien risteymiä pelihahmojen representaatioissa	47
4.1	Queer-identiteetin haasteet ja ilmentymät	49
4.2	Rodullistettu maskuliinisuus ja sen stereotypiat	57
4.3	Työväenluokka vallan varjossa ja vastustajana	66
4.4	Marginalisoitu auktoriteetin ja vallan asemassa	73
4.5	Yhteenveto ja pohdinta	79
5	Päätäntö	83
	Lähteet	85

Kuvat

- Kuva 1. Barret Wallace (vas.) ja pelaajan hahmo Cloud Strife (oik.) pelistä *Final Fantasy VII* 10
- Kuva 2. Dorian Pavus (vas.) ja toinen itse tekemistäni pelaajahahmoista (oik.) pelistä *Dragon Age: Inquisition* 11
- Kuva 3. Parvati Holcomb (vas.) ja itse tekemäni pelaajahahmo (oik.) pelistä *The Outer Worlds* 12
- Kuva 4. Kim Kitsuragi (vas.) ja pelaajan hahmo Harry Du Bois (oik.) pelistä *Disco Elysium* 13
- Kuva 5. Parvati kertoo pelaajalle, että hänen entisissä suhteissaan hänen seksuaalisuutensa on ollut ongelma. 51
- Kuva 6. Dorian kertoo hahmolleni, että hän olisi joutunut menemään naimisiin naisen kanssa, jos hän olisi jäänyt Tevinteriin. 53
- Kuva 7. Kim kertoo Harrylle, ettei ole koskaan nähnyt isovanhempiaan eikä osaa puhua seoliten kieltä. 60
- Kuva 8. Barret muistelee, kuinka Shinran hyväksikäytön takia hän menetti vaimonsa ja ystävänsä. 63
- Kuva 9. Barret selittää, kuinka hän haluaisi olla Marlenen kanssa, mutta hänen on taisteltava paremman tulevaisuuden puolesta, myös Marlenelle. 68
- Kuva 10. Parvati puhuu kaupunkinsa pormestarista pelin alkupuolella, tunnistaen, että hän kohtelee ihmisiä vain rattaina systeemissä. 71
- Kuva 11. Inkvisition jäsen, Äiti Giselle, epäilee, että Dorianilla olisi huono vaikutus hahmoonni hänen Tevinter-taustansa takia. 75
- Kuva 12. Kim keskustelee Rasistisen Rekkakuskin kanssa haastaen tämän rasistisia näkemyksiä ja osoittamalla auktoriteettiaan sanomalla olevansa poliisi. 78

1 Johdanto

Digitaalisten pelien ala kasvaa nopeasti (Arora, 2023), mikä on lisännyt tarvetta sekä kysyntää monipuoliselle representaatiolle peleissä. Eri representaatiot, eli eri tavat esittää ja kuvata asioita, ovat herättäneet paljon keskustelua niin pelaajien kuin tutkijoidenkin keskuudessa. Erityisesti pelien hahmojen seksuaalisuuden ja sukupuolen esittämistavat ovat olleet tutkimuksen kohteena, mutta alan nopean kehityksen vuoksi representaatiot muuttuvat jatkuvasti. Näiden eri esitystapojen kriittinen tarkastelu on tarpeen näin vaikutusvaltaisella alalla. Seksuaalisuuden ja sukupuolen lisäksi esimerkiksi etninen tausta, yhteiskuntaluokka sekä henkinen ja fyysinen kyvykkyys (engl. *mental and physical ability*) ovat identiteettitekijöitä, joiden representaatiota tulisi tutkia, erityisesti silloin, kun nämä eri representaatiot risteävät keskenään.

Digitaalisten pelien suosion kasvaessa on tärkeää ymmärtää, kuinka suuresti representaatiot vaikuttavat yhteiskunnan arvoihin ja ihmisten asenteisiin (Nadal, 2021). Tutkimukset osoittavat, että erityisesti vanhemmissa peleissä esiintyvien representaatioiden olevan stereotyyppistä, esimerkiksi naisten ja tummaihoisten hahmojen kohdalla (Burgess ja muut, 2011; Tompkins ja muut, 2020). Representaatioiden tutkimus auttaa ymmärtämään vallitsevia valtasuhteita ja stereotyyppioita, sekä niiden vaikutusta pelaajiin. Se voi myös edistää monipuolisten representaatioiden kehittämistä nostamalla esiin pelejä ja hahmoja, joiden suunnittelussa on painotettu inklusiivisuutta.

Nyky-yhteiskunnassa keskustelu pelien representaatioista on tärkeää, sillä negatiivinen reagointi erityisesti naishahmoihin on yhä yleistä (Coles, 2020; Greenbaum, 2022). Tätä keskustelua ilmentävät tapaukset, joissa hahmoa on kritisoitu vain hänen identiteettinsä perusteella. Esimerkiksi *Overwatch*-pelistä esiintyvän Tracer-hahmon saamassa kritiikissä näkyi tämä ilmiö, kun hahmo joutui arvostelun kohteeksi sen jälkeen, kun paljastui, että hän kuuluu seksuaalivähemmistöön (Feldman, 2016). Samoin pelit, joissa pelin päähenkilö kuuluu johonkin vähemmistöön, voivat joutua niin sanotun ”*review-*

bombing”-ilmiön kohteeksi. Siinä pelille annetaan perusteettomia negatiivisia arviota esimerkiksi Metacritic-sivustolla pelin arvosanan laskemiseksi (Greenbaum, 2022). Pelihahmojen kautta välittyvät representaatiot voivat vahvistaa olemassa olevia valtdynamiikkoja tai haastaa niitä tarjoamalla uudenlaisia ja moninaisempia näkökulmia. Näiden representaatioiden tarkastelu muodostaa tämän tutkimuksen keskeisen lähtökohdan.

1.1 Tavoite

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisia eri identiteettitekijöiden representaatioita digitaalisten pelien hahmoissa esiintyy. Aihe on ajankohtainen ja merkityksellinen, sillä representaatiot vaikuttavat ihmisiin monella tavalla, muun muassa muovaamalla heidän identiteettejään (Nadal, 2021). Identiteetillä tarkoitetaan yksilön käsitystä itsestään ja siitä, kuka hän on. Tämä voi tarkoittaa kuulumista erilaisiin ryhmiin, yksilöllisiä ominaisuuksia sekä arvoja ja uskomuksia (Woodward, 2004, luku 1). Digitaalisessa mediassa esiintyvät representaatiot voivat lisätä ymmärrystä vähemmistöjä kohtaan, joten niiden kriittinen tarkastelu on perusteltua.

Päädyin aiheeseen erityisesti sen ajankohtaisuuden vuoksi, mutta myös siksi, että monesti digitaalisten pelien tutkimuksissa tutkitaan representaation kysymyksiä kapea-alaisesti, esimerkiksi keskittymällä vain naishahmoihin tai seksuaalivähemmistöihin. On tärkeää tarkastella, miten eri identiteettitekijöitä esitetään digitaalisissa peleissä ja kuinka nämä identiteettitekijät risteävät keskenään, erityisesti, kun otetaan huomioon pelien nykyinen vaikutusvalta median muotona (Cerezo-Pizarro ja muut, 2023).

On siis aiheellista tutkia, miten eri digitaalisissa peleissä esitetään hahmoja, joilla on yksi tai useampi marginalisoitu identiteetti, ja miten nämä identiteetit vaikuttavat toisiinsa sekä hahmon kokemuksiin pelin narratiivissa. Onko digitaalisilla pelihahmoilla potentiaalia haastaa yhteiskunnan vallitsevia valtdynamiikkoja ja stereotyyppioita? Kuten aiemmin mainitsin, monien tutkimuksien mukaan pelien representaatiot vaikuttavat

ihmisten käsityksiin eri ihmisryhmistä. Stereotyyppiset representaatiot eri identiteeteistä, jotka myötäilevät olemassa olevia valtdynamiikkoja, kuten eriarvoistavia hegemonioita ja syrjiviä rakenteita, voivat siis vahingoittaa tasa-arvon toteutumista (Santoniccolo ja muut, 2023).

Tutkimuksen tavoitteen saavuttamiseksi käytän apuna kolmea tutkimuskysymystä.

1. Millaisia erilaisia identiteettien ilmentymiä voidaan hahmoista löytää?
2. Miten näitä identiteettejä voidaan tulkita intersektionaalisesti?
3. Miten hahmojen identiteetit ovat sidoksissa yhteiskunnallisten normien ja valtasuhteiden kanssa?

Ensimmäinen kysymys auttaa tunnistamaan ja havainnollistamaan eri identiteetit, joita analysoitavilla hahmoilla esiintyy, sekä niiden vaikutusta hahmoihin eri tilanteissa. Kun saan tunnistettua eri identiteettien ilmentymät, saan ymmärrystä hahmoista pelin kontekstissa. Tämä muodostaa analyysin ensimmäisen vaiheen ja pohjustaa syvällisempää tarkastelua. Toinen tutkimuskysymys käsittelee hahmojen identiteettien risteävyyttä eli intersektionaalisuutta, ja sitä, kuinka ne luovat ainutlaatuisia etuoikeuden ja marginalisaation kokemuksia. Intersektionaalisuudella tarkoitetaan sitä, että yksilön asemaan yhteiskunnassa vaikuttavat useat identiteettitekijät yhdessä, kuten sukupuoli, seksuaalisuus ja etninen tausta, jolloin vain yhtä näistä ei tulisi tarkastella irrallaan toisista (THL, 2023). Kolmas tutkimuskysymys mahdollistaa representaatioiden kriittisen tarkastelun yhteiskunnallisesta näkökulmasta. Tutkin, ovatko pelihahmojen representaatiot stereotyyppisiä ja valtdynamiikkoja tukevia vai haastavatko ne näitä olemalla niistä poikkeavia tai edistysmielisempiä.

Tutkimuksen tuloksien kannalta minulla on yksi ennako-oletus. Uskon, että hahmoissa esiintyy jossain määrin monipuolista representaatioita, mutta myös stereotyyppisiä piirteitä. Tämä oletus pohjautuu teorian pohjalta tehtyihin havaintoihin. Oletan siis, että tarkastelemani identiteetit eri hahmoilla ovat kytköksissä yhteiskunnan asettamiin

normeihin ja valtaan, välillä luoden marginalisaation kokemuksia ja välillä taas etuoikeuden kokemuksia.

1.2 Aineisto

Tutkimuksen aineistona toimii neljästä digitaalisen pelin hahmosta koostuva kokonaisuus. Pelejä valitessa päätin keskittyä yhteen peligenreen, joka on roolipelit eli RPG-pelit (engl. *role playing game*). Roolipeleissä pelaaja ohjaa omaa hahmoaan ja kulkee pelin maailman ja tarinan läpi suorittaen erilaisia tehtäviä ja tehden valintoja sekä kohdaten erilaisia haasteita, joiden kautta pelaajan hahmo kehittyy, esimerkiksi parantamalla omia taitojaan (Hosch, 2024). Roolipeleille on tyypillistä monipuolinen ja mukaansatempaava tarinankerronta, erityisesti hahmojen osalta, sekä laaja pelimaailma, joka on pelaajan tutkittavissa.

Päätin tarkastella yksinpelattavia roolipelejä, sillä niissä on usein syvällisempi tarina, kuin moninpeliin perustuvissa roolipeleissä, joissa pelaajien välinen vuorovaikutus on keskeisemmässä roolissa. Rajasin analyysin koskemaan ainostaan sivuhahmoja (engl. *non-playable character, NPC*) eli hahmoja, joita pelaaja ei itse ohjaa. Tämä rajaus perustuu siihen, että sivuhahmot ovat staattisempia hahmoja siinä mielessä, että heillä on usein valmiiksi tehty tarina, identiteetit ja ulkonäkö. Roolipeleissä on kuitenkin tavallista, että pelaaja voi vaikuttaa päätöksillään siihen, miten sivuhahmon tarina päättyy. Tästä syystä pelasin pelit läpi useaan kertaan, jotta sain kokea kaikki nämä mahdolliset loput. Analysoimani hahmot ovat sivuhahmojen lisäksi myös niin sanottuja kumppanihakmoja (engl. *companion characters*), joita pelaaja voi ottaa mukaansa seikkailulle. Pelaaja voi myös kehittää näiden hahmojen kanssa läheisemmän suhteen sekä mahdollisesti ryhtyä romanttiseen suhteeseen heidän kanssaan.

Pelien valintaan vaikutti myös niiden suosio, sillä tutkimuksen kannalta oli mielekkäämpää analysoida hahmoja peleistä, joita oli pelannut suuri yleisö, sillä näin

representaatioilla on ollut potentiaalisesti suurempi vaikutus. Suurempi pelaajamäärä tarkoittaa laajempaa kulttuurista näkyvyyttä ja vaikutusta pelaajien käsityksiin.

Alla olevaan taulukkoon on koottu tietoja valituista peleistä, mukaan lukien julkaisuvuosi, kehittäjä, julkaisija, myyntimäärät ja alustat. Peleistä kolme on kehitetty englanninkielisissä maissa ja yksi Japanissa. Tämä konteksti on analyysissä huomionarvoinen, sillä pelintekijöiden omat maakohtaiset kulttuuriset taustat voivat vaikuttaa hahmojen representaatioihin.

Taulukko 1. Tietoa pelien julkaisusta sekä myynnistä (Square Enix, 2023, Games Industry Ecosystem, 2024, Saed, 2021, VG Insights, 2024).

Pelin nimi	Kehittäjä	Julkaisija	Julkaisuvuosi	Julkaisumaa	Myynti	Alustat
Final fantasy VII	Square	Sony Computer Entertainment	1997	Japani	14.4 miljoonaa kappaletta (2023)	PlayStation (myöhemmin muita alustoja)
Dragon Age: Inquisition	BioWare	Electronic Arts	2014	USA	Yli 12 miljoonaa kappaletta (2024)	PlayStation 3 ja 4, PC, Xbox 360 ja One
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	Private Division	2019	USA	Yli 4 miljoonaa kappaletta (2021)	PlayStation 4, Xbox One, PC (myöhemmin muita alustoja)
Disco Elysium	ZA/UM	ZA/UM	2019	UK	3.8 miljoonaa kappaletta PC:llä (2024)	PC (myöhemmin muita alustoja)

Ensimmäiseksi hahmoksi valitsin Barret Wallacen pelistä *Final Fantasy VII*, joka on japanilainen roolipeli (JRPG). Peli on julkaisunsa jälkeen saanut paljon suosiota sekä palkintoja ja moni pitääkin sitä yhtenä aikamme parhaista roolipeleistä. Pelin tarina keskittyy dystopiseen maailmaan nimeltä Gaia, jonka elinvoimaa Shinra-niminen organisaatio tyhjentää hälyttävää vauhtia. Pelin päähahmo, Cloud Strife, on osa kapinallisjoukkoja Shinraa vastaan. Tarinan edetessä Cloud ja hänen ystävänsä paljastavat aivan uusia uhkia heidän planeetalleen. Barret Wallace on tärkeä hahmo

pelissä, sillä hän on kapinallisjoukkojen johtaja ja omistautunut aatteelleen ympäristön suojelijana. Ulkonäöllisesti Barret on parrakas ja lihaksikas tummaihoisen mies, jolla on mekaaninen ase toisen kyynärvartensa tilalla. Hänen ulkonäkönsä korostaa hänen voimakasta ja toimintaan suuntautunutta persoonaansa.



Kuva 1. Barret Wallace (vas.) ja pelaajan hahmo Cloud Strife (oik.) pelistä *Final Fantasy VII*

Toinen analysoimani hahmo on Dorian Pavus roolipelistä *Dragon Age: Inquisition*, joka on kolmas osa suosittua *Dragon Age*-pelisarjaa, sekä myös yksi viime vuosikymmenen suosituimpia roolipelejä. *Dragon Age: Inquisition* on fantasiamaailma Thedakseen perustuva tarina, jossa pelaajan kontrolloima hahmo selviää räjähdyksestä, joka loi repeämiä fyysisen maailman ja niin sanotun unimaailman (*The Fade*) välille, jotka mahdollistivat demonien hyökkäykset. Pelaajahahmolla on kyky sulkea näitä repeytymiä ja hänen ympärilleen perustetaan inkvisitio, jonka tarkoitus on suojella maata demoneilta ja jopa suuremmilta uhkilta. Dorian on kotoisin korruptoituneesta Tevinteristä ja hän kuuluu siellä erittäin vaikutusvaltaiseen sukuun. Hänen homoseksuaalisuutensa kuitenkin aiheutti riitaa hänen ja hänen isänsä välille, jonka takia hän lähti Tevinteristä ja päätyi auttamaan inkvisitiota. Pelaaja voi halutessaan ryhtyä Dorianin kanssa romanttiseen suhteeseen, jos itse pelaa mieshahmolla. Hänen ulkonäkönsä tärkeimmät piirteet ovat hänen huolitellut viiksensä ja siisti, tumma

tukkansa. Hänen pukeutumistyyliinsä on maageille ominaiset viitat ja kaavut, mutta hän silti usein erottuu visuaalisesti muista hahmoista pukeutumalla näyttävästi.



Kuva 2. Dorian Pavus (vas.) ja toinen itse tekemistäni pelaajahahmoista (oik.) pelistä *Dragon Age: Inquisition*

Kolmas valitsemani hahmo on Parvati Holcomb roolipelistä *The Outer Worlds*. Peli sai julkaisunsa jälkeen erittäin hyviä arvosteluja ja vuoteen 2021 mennessä peliä oltiin myyty yli neljä miljoonaa kappaletta, mikä teki siitä Private Divisionin menestyneimmän pelin (Saed, 2021). Peli sijoittuu vaihtoehtoiseen tulevaisuuteen, jossa useat yhtiöt kolonisoivat kaukaisia planeettoja. Pelaajan hahmo herää pelin alussa cryo-unesta ja joutuu keskelle yhtiöiden taistelua vallasta ja resursseista. Pelin ytimessä on musta huumori, monimutkaiset hahmot ja erilaiset moraaliset valinnat, jotka vaikuttavat pelin kulkuun sekä siihen, millaisen lopun peli ja sen hahmot saavat. Parvati Holcomb on yksi pelin ensimmäisistä kumppanihakmoista. Hän on hyväntahtoinen, mutta ajoittain sosiaalisesti kömpelö insinööri ja on kotoisin Edgewater -nimisestä kaupungista. Hän

kamppailee jatkuvasti yhtiöiden harjoittamaa sortoa vastaan ja samalla yrittää selviytyä maailmasta aseksuaalisuutensa kanssa. Parvati on nuori nainen, jolla on pehmeät kasvopiirteet, tummat silmät ja kiharat, ylös nostetut hiukset. Hän pukeutuu työhaalareihin, mikä viestii hänen asemastaa mekaanikkona ja työväenluokkaisena.



Kuva 3. Parvati Holcomb (vas.) ja itse tekemäni pelaajahahmo (oik.) pelistä *The Outer Worlds*

Viimeinen analysoimani hahmo on Kim Kitsuragi roolipelistä *Disco Elysium*. Peli on tunnettu erityisesti sen uniikista öljymaalauksiin perustuvasta visuaalisesta tyylistä. Pelin syvälinen tarina ja ainutlaatuinen taitosysteemi ovat myös saaneet paljon kehuja roolipelien fanien keskuudessa. Peli on useasti päässyt myös suosituimpien roolipelien listojen huipulle (Brown, 2021). Peli sijoittuu surrealistiseen, postkoloniaaliseen ja kuvitteelliseen kaupunkiin nimeltä Revachol, missä pelaajan hahmo, etsivä Harry Du Bois, joutuu selvittämään murhan samalla kamppaillen muistinmenetyksen ja riippuvuuden kanssa. Kim Kitsuragi on Harryn vakaa ja ammattitaitoinen työpari. Hänen sukujuurensa tulevat kuvitteellisesta Seolin osavaltiosta, joka vastaa Itä-Aasiaa. Vastakohtana kaoottiselle Harrylle, Kim on rauhallinen ja tukee Harrya tarvittaessa. Kimillä on vahvat moraalit sekä kuiva huumorintaju. Pelin edetessä Harryn ja Kimin on mahdollista ystävästyä ja heidän suhteensa kehitys onkin yksi pelin tärkeimmistä

teemoista. Kimillä on lyhyet mustat hiukset, silmälasit ja vakaa, ilmeetön katse. Hän pukeutuu siistiin takkiin ja käyttää työvaatteita, jotka viestivät järjestelmällisyydestä ja ammattimaisuudesta.



Kuva 4. Kim Kitsuragi (vas.) ja pelaajan hahmo Harry Du Bois (oik.) pelistä *Disco Elysium*

Valitut hahmot tarjoavat monipuolisia ja moniulotteisia representaatioita eri identiteeteistä. Niiden kautta voidaan tarkastella sukupuolen, seksuaalisuuden, etnisyyden ja yhteiskuntaluokan intersektionaalisuutta. Jokainen hahmo edustaa omalla tavallaan vähemmistön kokemuksia ja ovat samalla keskeinen osa pelin tarinaa. Tämä tekee heistä kiinnostavia tutkimuksen kannalta, jossa keskitytään representaation ja pelin narratiivin yhteiskunnalliseen merkitykseen.

1.3 Menetelmä

Itse aineiston kerääminen tapahtui pelaamalla valitut pelit läpi kahteen kertaan eri tavoin. Läpipelulla tarkoitan pelin tarinan pelaamista alusta loppuun. Pelatessani kirjasin muistiin erilaisia identiteetin ilmentymiä. Käytännössä tämä tarkoitti sitä, että merkitsin muistiin, jos hahmo sanoi, koki tai teki jotain. Laitoin muistiin myös, jos pelissä tapahtui jotain muuta hahmoon liittyvää, joka oli seurausta yhdestä tai useammasta

hänen identiteettitekijästään tai vaikutti niihin. Analysoin myös hahmojen ulkoisia piirteitä, kuten heidän ulkonäköänsä, sekä kehollista ilmaisua.

Tallensin koko pelikokemukseni ja merkitsin havaintojeni ajankohdat Excel-taulukkoon. Taulukossa ilmeni nauhoituksen ajankohta sekä lyhyt kuvaus havainnosta, esimerkiksi liittyikö se hahmon taustaan, visuaaliseen ilmeeseen, narratiiviseen tapahtumaan tai maailmanrakennukseen. Pidin tallenteet korkeintaan kahden tunnin pituisina ja merkitsin ne pelin ja päivän mukaisesti. Jos päivässä nauhoitin useamman kerran, merkitsin ne myös numeron mukaan, jotta oikea video olisi helposti löydettävissä ja verrattavissa Excelistä löytyviin havaintoihin. Nauhoitusten jälkeen palasin havaintoihini, katsoin ne uudestaan ja kirjoitin niistä yksityiskohtaisemman kuvauksen sekä alustavaa pohdintaa. Merkitsin samalla, mihin identiteettitekijään havainto liittyi, esimerkiksi seksuaalisuus tai etnisuus. Kaikki havainnot jaoteltiin selkeisiin kategorioihin. Tätä vaihetta voi kutsua aineiston koodaukseksi, joka on menetelmänä sopiva silloin, kun halutaan tunnistaa ja analysoida aineistosta esiin nousevia elementtejä (Vuori, 2024).

Aineiston keruu oli pitkä ja perusteellinen prosessi, jonka takia tutkimusmenetelmää voi kutsua ”lähipeluuksi” (Hallikainen ja muut, 2015). Lähipeluu on lähilukuun perustuva, digitaalisiin peleihin sovellettu tutkimustapa, jossa tutkija syventyy peliin useiden pelikertojen avulla, pyrkien löytämään myös sellaisia piirteitä, jotka eivät ole heti näkyvillä. Tämä menetelmä soveltuu hyvin tähän tutkimukseen, sillä sen avulla voidaan tarkastella yksityiskohtaisesti pelihahmojen identiteettien representaatioita sekä analysoida, kuinka pelin narratiivi, vuorovaikutus ja visuaaliset elementit rakentavat hahmojen asemaa suhteessa valtaan, normeihin ja marginalisaatioon.

Aineiston keruun ja kategorisoinnin jälkeen tarkastelin hahmojen identiteettejä kokonaisuutena tarkemmin ja tunnistin keskeisiä teemoja hahmojen kokemuksista pelissä. Tässä vaiheessa kiinnitin huomiota myös intersektionaalisiin näkökulmiin eli tilanteisiin, joissa jokin havainto liittyi useampaan identiteettitekijään samanaikaisesti.

Esimerkiksi Dorianin korkea luokkastatus ja homoseksuaalisuus vaikuttavat hänen kokemuksiinsa välillä ristiriitaisesti.

Analyysivaiheessa hyödynsin teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä. Tämä menetelmä yhdistää aineistopohjaisen analyysin ja teoreettisen viitekehyksen (Leinonen, 2018). Yksi tapa toteuttaa teoriaohjaavaa sisällönanalyysiä on lähestyä aineistoa valmiiden käsitteiden ja teoreettisen viitekehyksen kautta siten, että analyysi etenee aineiston ja teorian vuoropuheluna. Tämä kuvaa myös omaa lähestymistapaani, sillä analyysiä ohjasi alusta alkaen teoreettinen ymmärrys representaatiosta, identiteetistä ja intersektionaalisuudesta, vaikka en käyttänyt ennalta määritettyjä analyysikategorioita. Toisin sanoen tarkastelin pelihahmoja ja heidän identiteettitekijöidensä ilmentymiä aineistossa hyödyntäen aiempaa teoreettista tietoa representaatiosta ja identiteetistä. Vasta analyysin edetessä aloin tarkemmin liittää havaintoja yksittäisiin teoreettisiin näkökulmiin ja tutkimuksiin. Näin aineistolähtöinen tarkastelu ja teoreettinen viitekehys yhdistyivät joustavasti, mikä on ominaista teoriaohjaavalle analyysille.

Huomasin analyysiprosessin alkuvaiheessa, että jokaisella hahmolla korostui erityisesti muutama identiteettitekijä. Esimerkiksi Kim Kitsuragilla kohdalla esiin nousivat hänen ammatti-identiteettinsä ja etninen taustansa, kun taas Parvatilla kohdalla korostuivat seksuaalisuus sekä yhteiskuntaluokka. Hahmojen representaatiot ja narratiivit sisälsivät myös selkeitä yhtäläisyyksiä, mikä johti siihen, että jaottelin havainnot temaattisesti. Tietyt hahmot sopivat selkeästi tiettyjen teemojen alle, mikä mahdollisti rinnakkaisen tarkastelun saman teeman sisällä.

Temaattinen analyysi, joka on sisällönanalyysin yksi muoto, soveltui tähän tutkimukseen, sillä sen avulla pystyin tunnistamaan keskeisiä teemoja ja merkityksiä pelihahmojen representaatiosta. Menetelmä on joustava ja mahdollistaa erilaisten teoreettisten viitekehyksen hyödyntämisen analyysissä, jolloin voidaan tarkastella sekä näkyviä että piileviä merkityksiä (Majumdar, 2019).

Käytännössä analyysi eteni siten, että kun havainnot oli jaoteltu selkeästi kategorioihin, tarkastelin yksityiskohtaisemmin, kuinka tietyt identiteettitekijät vaikuttivat hahmojen kokemuksiin. Esimerkiksi Dorianin korkea luokkataso loi hänelle etuoikeuksia, kun taas Barretin identiteetti tummaihoisena miehenä liittyi marginalisaation kokemuksiin. Seuraavaksi analysoin, millainen merkitys hahmojen identiteeteillä oli heidän representaationsa kannalta. Haastavatko ne stereotyyppioita vai vahvistavatko ne niitä? Tässä vaiheessa käytin apunani eri teoreettisia viitekehyksiä, jotka esitellään tarkemmin seuraavassa luvussa.

Huomattavaa on, että tässä tutkimuksessa käytetään käsitteitä ”etnisyys” ja ”etninen tausta” niin, että pitävät sisällään englannin kielen termit ”race” ja ”ethnicity”. Nämä termit eroavat hieman toisistaan, mutta niillä on kuitenkin paljon päällekkäisyyksiä, minkä takia syntyi päätös käyttää niitä yhden termin alla. Sanan ”race” suora suomenkielinen käännös, ”rotu”, ei myöskään ollut sopivaa käyttää suomen kulttuurin kontekstissa, kun kuvataan yksilöä ja hänen identiteettiä. Rodullistamisen käsitettä kuitenkin käytän, sillä se ei ole niinkään kuvaus yksilöstä vaan enemmänkin kuvaus prosessista, jota etniset vähemmistöt ja niihin kuuluvat kokevat.

Tämän tutkimuksen prosessin aikana käytin tekoälyä (ChatGPT-4o) alustavana ideoinnin tukena sekä tekstin oikeinkirjoituksen ja selkeyden tarkistamisessa. Tekoälyn rooli oli siis olla apuna erityisesti tekstin viimeistelyssä. Tutkimuksen sisältö, analyysi ja johtopäätökset perustuvat kuitenkin täysin omaan pohdintaan ja tulkintaan.

2 Teoriaa ja viitekehyksiä

Media, mukaan lukien digitaaliset pelit, ei ole pelkkää viihdettä, vaan se myös heijastaa ja rakentaa yhteiskunnallisia käsityksiä identiteetistä ja vallasta sekä siitä mikä on normaalia. Sukupuoli, seksuaalisuus, etnisuus ja luokka eivät ole satunnaisia piirteitä, vaan ne muodostuvat kulttuurin ja historian vaikutuksesta, esimerkiksi sukupuoliroolit ovat muuttuneet ajan myötä ja ovat myös vaihtelevia eri kulttuureissa. Tässä luvussa tarkastellaan identiteetin käsitettä sekä niitä teoreettisia näkökulmia, joiden kautta voidaan analysoida, miten eri identiteettitekijät kytkeytyvät eri valtdynamiikkoihin ja representaatioihin mediassa. Tämä luku muodostaa myös pohjan analyysille, jossa tarkastellaan yksittäisten pelihahmojen kautta, miten identiteetit, normit ja valta kietoutuvat yhteen pelien narrativeissa.

2.1 Intersektionaalisuus ja identiteettien leikkauspisteet

Identiteetti on dynaaminen, jatkuvasti muuttuva ja diskursiivisesti rakentuva ilmiö eli se muotoutuu kielen, vuorovaikutuksen ja kulttuuristen merkitysten kautta (Hall, 1999, s.246-252). Se ei myöskään ole mikään pysyvä ominaisuus. Identiteetti ei siis ole valmiiksi ennalta määritetty, vaan se muotoutuu jatkuvasti erilaisten historiallisten, yhteiskunnallisten ja poliittisten tekijöiden vaikutuksesta. Identiteettiä ei myöskään voida ymmärtää irrallaan niistä valtasuhteista ja eroista, joiden kautta se muodostuu (Hall, 1999, s. 251).

Hallin mukaan identiteetti on myös sidoksissa toiseuteen (1999, s. 251-252). Toisin sanoen se rakentuu aina suhteessa johonkin, mitä se ei ole. Se ei voi olla olemassa ilman eroja ja rajoituksia, jotka määrittävät, kuka kuuluu johonkin ryhmään ja kuka jää sen ulkopuolelle. Hall (1999, s. 247-249) erottaa myös identiteetin ja identifikaation käsitteet toisistaan. Identifikaatio tarkoittaa prosessia, jossa yksilö tai ryhmä samaistuu johonkin tiettyyn kategoriaan tai yhteisöön. Se voi perustua esimerkiksi yhteiseen historiaan, kulttuuriin tai kokemuksiin. Hall (1999, s. 248) kuitenkin painottaa, että identifikaatio ei

ole koskaan täysin valmis tai lopullinen prosessi, vaan se on jatkuva neuvottelun ja muutoksen kohde.

Psykoanalyttisesta näkökulmasta Hall viittaa Sigmund Freudin ajatuksiin identifikaatiosta (Hall, 1999, s. 248-249). Freud näki, että samaistuminen voi olla tapa hakea yhteenkuuluvuutta, mutta siihen voi myös liittyä ristiriitaisia tunteita. Identifikaatio ei siis ole vain tiedostettu valinta, vaan siihen usein liittyy myös tiedostamattomia haluja ja fantasioita.

Hallin (1999, s. 251) mukaan identiteetti liittyy myös tiiviisti vallankäyttöön ja erontekoihin. Se ei ole vain yksilön oma kokemus itsestään, vaan se muotoutuu yhteiskunnallisissa prosesseissa, joissa tietyt ryhmät saavat etusijan toisiin nähden. Hallin (1999, s. 250) mukaan identiteetti ei ole minuuden ydin, joka säilyy muuttumattomana, vaan se on seurausta siitä, miten meidät on esitetty ja miten me esittäydymme.

Identiteetti ei siis ole vain ”kuka olen” tai ”mistä tulen”, vaan ennen kaikkea ”mitä voin olla” ja ”miten minua esitetään”. Identiteetti on sidoksissa representaatioon eli siihen, miten ihmiset ja ryhmät esittävät itsensä ja miten heidät esitetään mediassa, kulttuurissa ja yhteiskunnallisissa keskusteluissa.

Intersektionaalisuus on Kimberlé Crenshawin (1989) luoma käsite, jonka tarkoitus on tunnistaa, kuinka eri identiteetit, kuten sukupuoli, seksuaalisuus ja etninen tausta, risteävät ja vaikuttavat toisiinsa. Nämä risteävät identiteetit, eli intersektionaaliset identiteetit ovat kaikki erilaisen kohtelun kohteena. Intersektionaalisuus käsittää myös sen, että syrjintää tapahtuu samanaikaisesti monesta eri syystä (CIJ, 2024). Crenshaw (1989) esittelikin ajatuksen intersektionaalisuudesta tarkoituksenaan korostaa, että perinteiset tavat tarkastella syrjintää, kuten rasismia tai misogyniaa, eivät ole tarpeeksi selittämään marginalisoitujen ryhmien kokemia monimutkaisia kokemuksia.

Crenshaw (1989) painotti erityisesti afroamerikkalaisten naisten kokemuksia havainnoidakseen sitä, kuinka heidän kohtaama syrjintä liittyy heidän etnisyytensä lisäksi heidän sukupuoleensa ja näitä kahta ulottuvuutta on tarkasteltava risteävinä. Hän käytti esimerkkinä vuoden 1976 oikeustapausta, jossa afroamerikkalaiset naiset eivät saaneet oikeutta, sillä heidän kokemuksensa syrjinnästä ei sopinut vakiintuneeseen käsitykseen sukupuolen tai etnisyyden syrjinnästä (Crenshaw, 1989, s. 143-146).

Intersektionaalisuuden tarkoituksena onkin tarjota työkaluja tarkastella valtdynamiikkojen ja identiteettien monimutkaista vuorovaikutusta. Se antaa keinoja ymmärtää, kuinka eri syrjinnän muodot vahvistavat toisiaan ja tätä kautta antaa myös keinoja edistää oikeudenmukaisuutta ja yhdenvertaisuutta (Southbank Centre, 2016). Intersektionaalisuuden avulla voidaankin paljastaa valtdynamiikkoja, jotka jäisivät piiloon tarkasteltaessa vain yksittäisiä syrjinnän muotoja erillään. Perinteisesti syrjintää on tarkasteltu yksittäisten identiteettitekijöiden kautta, mutta intersektionaalinen näkökulma osoittaa niiden yhdistelmän luovan uudenlaisen kokemuksen, jota ei voi ymmärtää pelkästään yhden identiteetin kokeman syrjinnän kautta. Tämä näkökulma tekee näkyviksi myös ne ryhmät ja kokemukset, jotka ovat aiemmin jääneet marginaaliin. Esimerkiksi feminismissä on pitkään korostettu valkoisten keskiluokkaisten naisten kokemuksia, jolloin esimerkiksi tummaihoisten, alkuperäiskansojen tai vammaisten naisten erityiset haasteet ovat saattaneet jäädä varjoon (Torrey, 1979, s. 281). Lisäksi intersektionaalisuus paljastaa, miten tietyt ryhmät kohtaavat ristiriitaisia odotuksia ja kaksoisstandardeja.

Intersektionaalisuus ei kuitenkaan käsittele vain syrjintää, vaan myös etuoikeuksien moninaisuutta. Esimerkiksi valkoinen työväenluokkainen mies ja voi kohdata taloudellista eriarvoisuutta, mutta hänellä on silti etninen ja sukupuolinen etuoikeus verrattuna esimerkiksi tummaihoisiin naisiin. Tämä auttaa ymmärtämään, miten valta ja etuoikeus toimivat samanaikaisesti eri tasoilla. Monissa yhteiskunnallisissa rakenteissa, kuten politiikassa ja lainsäädännössä, päätökset on usein tehty oletuksella yhdestä yhtenäisestä kansalaisesta, joka vastaa valkoista keskiluokkaista heteroseksuaalista

miestä (Crenshaw, 1991). Tämä voi johtaa siihen, että marginalisoituihin ryhmiin kuuluvat ihmiset eivät hyödy politiikasta samalla tavalla tai jäävät jopa kokonaan huomiotta.

Intersektionaalisuus on siis tärkeä työkalu oikeudenmukaisemman yhteiskunnan rakentamisessa, koska se auttaa tunnistamaan, miten eri ihmisryhmät voivat kohdata ainutlaatuisia esteitä ja miten jotkut ihmisryhmät jäävät huomiotta esimerkiksi politiikassa. Intersektionaalisuuden avulla voidaan kehittää parempia ratkaisuja politiikassa, työelämässä ja sosiaalisissa liikkeissä, jotta kaikilla olisi tasavertaiset mahdollisuudet menestyä.

Tutkimuksessa käytän Crenshawn käsitettä intersektionaalisuudesta yhtenä viitekehyksenäni. Se toimii apuna tarkasteltaessa, kuinka useat identiteetit muovaavat hahmojen suhdetta valtaan ja kuinka hahmot kokevat marginalisaation kokemuksia. Identiteettien erillisen tarkastelun sijasta intersektionaalisuus viitekehyksenä mahdollistaa monipuolisemman analyysin siitä, miten nämä identiteetit toimivat vuorovaikutuksessa pelin narratiivien ja yhteiskunnallisten rakenteiden kanssa. Intersektionaalisuus viitekehyksenä on erityisen hyödyllinen analysoitaessa, kuinka digitaaliset pelit vahvistavat tai haastavat stereotyyppioita. Se auttaa arvioimaan esitetäänkö marginalisoidut hahmot monimuotoisesti vai pelkistetäänkö ne vain stereotyyppioiksi. Lisäksi intersektionaalisuus mahdollistaa vertailevan lähestymistavan. Sen avulla voidaan tutkia, miksi kaksi hahmoa, joilla on yhteinen identiteetti esimerkiksi seksuaalisuus, voivat kokea vallan ja marginalisaation eri tavalla riippuen heidän muista identiteettitekijöistä.

2.2 Eri identiteettitekijöiden käsitteet

Median- ja kulttuurintutkimuksessa identiteettien osatekijät, kuten etnisuus, sukupuoli, seksuaalisuus ja luokka, ovat keskeisiä lähtökohtia yksilöiden kokemusten ymmärtämisessä, erityisesti tarkasteltaessa kokemuksia vallan ja marginalisaation

näkökulmasta. Kuten edellisessä aluvuossa kävi ilmi, nämä identiteetit eivät ole irrallisia toisistaan, vaan ne risteävät muodostaen monimutkaisia ja ainutlaatuisia etuoikeuden ja sorron järjestelmiä. Nämä järjestelmät vaikuttavat siihen, miten yksilöt kokevat yhteiskunnan rakenteita. Tässä tutkimuksessa muodostan viitekehyksen hyödyntäen osittain feminististä mediatutkimusta, queer-teoriaa, CRT:tä (engl. *critical race theory*) sekä luokkateoriaa tutkiakseni, miten näitä identiteettejä kuvataan ja miten ne vaikuttavat hahmojen vallan kokemuksiin.

2.2.1 Sukupuoli

Sukupuolena voidaan pitää sitä sosiaalista ja kulttuurista kehystä, jonka kautta ihmiset kategorisoidaan maskuliinisenä, feminiinisenä tai näiden binaarien ulkopuolelle jäävänä (Butler, 1999). Feministinen mediatutkimus (engl. *feminist theory and media studies*) soveltaa feminististä teoriaa tutkien mediassa esiintyviä representaatioita sekä erilaisia mediaprosesseja, kuten elokuvan tekemistä (Mäkelä ja muut, 2006, s. 16). Sen yksi tarkoitus on myös kritisoida median usein vahvistamia stereotyyppisiä representaatioita sukupuolista sekä patriarkaalisia normeja, eli järjestelmää, jossa valta on perinteisesti keskittynyt miehille ja jossa sukupuolten väliset hierarkiat normalisoidaan.

Judith Butler (1999) määrittelee sukupuolen performatiiviseksi eli se ei ole kiinteä, eikä biologinen fakta, vaan sosiaalisten ja kulttuuristen käytäntöjen kautta rakentuva identiteetti. Butler (1999, s.15 ja 24-26) argumentoi sukupuolen rakentuvan toistuvien eleiden, tekojen ja normien kautta, joita yhteiskunta ylläpitää, eikä sukupuoli siis ole olemassa ennen sen ilmentymistä. Sukupuolen ilmentyminen on jatkuvasti neuvoteltava ja uudelleen tuotettava prosessi. Tämä näkökulma haastaa käsityksen sukupuolesta binaarisena ja muuttumattomana kategoriana.

Feministinen mediatutkimus näkee sukupuolen sosiaalisesti rakentuvana identiteettinä, joka jakaa yksilöt hierarkkisiin rooleihin ja vaikuttaa merkittävästi valtaan ja toimijuuteen (Butler, 1999; Mulvey, 1975). Media on keskeisessä roolissa näiden normien

rakentamisessa sekä kyseenalaistamisessa ja sillä onkin mahdollisuus muokata yhteiskunnan suhtautumista sukupuolittuneisiin stereotyyppioihin. Butlerin teoria sukupuolen performatiivisuudesta on ollut keskeinen väline feministisessä mediakritiikissä, sillä sen kautta voidaan tarkastella, kuinka media ylläpitää ja mahdollisesti myös horjuttaa sukupuolen käsitteen rajoja.

Laura Mulveyn (1975) edelleen ajankohtainen artikkeli *Visual Pleasure and Narrative Cinema* osoittaa myös kuinka perinteinen media, erityisesti elokuvat, tukevat sukupuolittunutta vallanjakoa. Mulvey hyödyntää psykoanalyysiä osoittaakseen, kuinka elokuvat rakentuvat miehisen katseen (engl. *male gaze*) varaan, jossa nainen on visuaalinen objekti, jota miehet tarkastelevat ja määrittelevät (Mulvey, 1975, s. 364). Perinteinen media esittää sukupuolia usein myös eri arkkityyppien kautta kuten vaikkapa miesten kuvaaminen voimakkaina ja määrätietoisina, kun taas naiset kuvataan hoivaavina ja alistuvina (Gove & Watt, 2004, luku 2). Tällaiset representaatiot rajoittavat naisten toimijuutta mediassa sekä vahvistavat patriarkaalista työn ja vallan jakautumista, jossa miehet asetetaan hallitsevaan asemaan ja naiset taas tukijoiden rooliin. Feministinen mediateoria tarkastelee, kuinka media normalisoi patriarkaalisia normeja sekä analysoi myös mediaa, joka vastustaa niitä (Mäkelä ja muut, 2006, s. 16-17). Esimerkiksi kertomukset, joissa naiset esitetään johtavassa asemassa tai joissa kyseenalaistetaan binaarinen sukupuolikäsitys, haastavat yhteiskunnan oletuksia. Tämä liittyy myös Butlerin ajatukseen siitä, että sukupuoli rakentuu ja vahvistuu esitysten kautta eli jos media jatkuvasti esittää sukupuolen tietyllä tavalla, se vahvistaa käsitystä siitä, että nämä representaatiot ovat ”luonnollisia”.

Feministisessä mediatutkimuksessa feministiset periaatteet, kuten tasa-arvo, ovat läsnä analyysia tehdessä. Feministinen mediatutkimus käsittelee myös valtdynamiikkoja ja se myös tunnustaa sukupuolen roolin identiteettien muodostumisessa. Alun perin naisten asemaa tutkinut teoria tutkiikin entistä enemmän myös miesten haitallisia representaatioita, intersektionaalisia identiteettejä ja marginalisoitujen ihmisryhmien kohtelua (Steiner, 2014).

2.2.2 Seksuaalisuus

Seksuaalisuus on monisyinen ja historiallisesti muotoutunut ilmiö, joka ei ole vain yksilöllinen kokemus, vaan myös yhteiskunnallisten ja kulttuuristen valtasuhteiden tuote (Foucault, 1978). Perinteisesti seksuaalisuutta on tarkasteltu biologisena ja luonnollisena ominaisuutena, mutta queer-tutkimus (engl. *queer theory*) kyseenalaistaa tämän oletuksen ja osoittaa kuinka seksuaalisuus on sosiaalisesti rakentunut ja muovautuu jatkuvasti kulttuuristen normien vaikutuksesta (Butler, 1993, s. 1-6).

Seksuaalisuudella viitataan siihen, kuinka yksilö kokee kiintymyksen, läheisyyden sekä parisuhteet. Yhteiskunnallinen oletus siitä, että heteroseksuaalisuus on niin sanottu oletus tai ideaali, johtaa muiden seksuaalisuuksien syrjintään (Sedgwick, 1990, s. 68-69). Queer-tutkimuksen tavoitteena on haastaa yhteiskunnan normeja seksuaalisuuden ja sukupuolen suhteen ja myös rohkaista ajattelemaan eri identiteettien, kuten hetero- ja homoseksuaalisuuden määritelmiä (Valocchi, 2005, s.754). Queer-tutkimus kehottaa kyseenalaistamaan mikä on ”normaalia” ja tarjoaa uudenlaisia näkökulmia identiteettien analyysiin.

Michel Foucault (1978) tarjoaa queer-teoreettisen näkökulman siihen, miten seksuaalisuus ei ole vain yksityinen tai biologinen ilmiö vaan osa laajempia valtarakenteita. Foucaultin mukaan länsimainen yhteiskunta ei ole tukahduttanut seksuaalisuutta, kuten usein väitetään, vaan päinvastoin se on tuottanut siitä valtavan määrän tietoa ja diskursseja, joiden avulla seksuaalisuutta on kontrolloitu ja säädelty. Foucaultin (1978, s.72-73) mukaan seksuaalisuuden hallinta ei siis tapahdu pelkästään rajoitusten ja kieltojen kautta vaan myös tiedon ja diskurssin tuottamisen avulla. Esimerkiksi heteroseksuaalisutta pidetään itsestään selvänä ja näkymättömänä normina, kun taas muut seksuaalisuuden muodot joutuvat jatkuvasti oikeuttamaan olemassaolonsa. Tämä asetelma ylläpitää valtasuhteita, joissa tietyt seksuaalisuuden muodot ovat hyväksyttäviä ja toiset patologisoituja tai marginalisoituja.

Toinen tärkeä tutkija queer-tutkimuksessa, Judith Butler, näkee, että seksuaalisuus ja sukupuoli eivät ole yksiselitteisiä tai luonnollisia vaan ne rakentavat jatkuvasti uudelleen sosiaalisten normien ja diskurssien kautta. Butler (1993) pohtii teoksessaan *Bodies That Matter* sukupuolen ja seksuaalisuuden performatiivisuuden käsitettä, jonka mukaan nämä ilmiöt syntyvät ja niitä ylläpidetään. Hänen mukaansa heteronormatiivinen yhteiskunta tuottaa jatkuvasti sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyviä normeja, joita yksilöt omaksuvat ja pitävät yllä performatiivisesti (Butler, 1993). Esimerkiksi maskuliinisuus ja feminiinisyys eivät ole synnynnäisiä ominaisuuksia, vaan ne muodostuvat sosiaalisten odotusten ja käytäntöjen kautta. Samalla tavalla heteroseksuaalisuus esitetään itsestään selvänä, vaikka sekin on historiallisesti ja kulttuurisesti rakennettu normi.

Butler (1993, s.223-233) kritisoi seksuaalisten identiteettien kiinnittymistä sukupuoleen. Hän osoittaa, kuinka heteroseksuaalisuus edellyttää tiettyjen sukupuoliroolien vakiintumista ja miten esimerkiksi homoseksuaalisuus tai biseksuaalisuus voivat horjuttaa tätä binaarista asetelmaa. Butler (1993, s. 21-51) myös käsittelee, miten tietyt kehot ja seksuaalisuudet tulevat ”materiaalisiksi” ja hyväksytyiksi osana yhteiskunnallisia normeja, kun taas toiset jäävät marginaaliin ja tehdään näkymättömiksi.

Queer-tutkimuksen yksi näkökulma osoittaa, kuinka länsimainen kulttuuri on rakentunut heteroseksuaalisuuden ja homoseksuaalisuuden vastakkainasettelulle (Sedgwick, 1990). Tämä binaarinen jako ei ainoastaan kuvaa seksuaalisuutta, vaan myös tuottaa ja rajoittaa sitä. Sedgwickin (1990, s.67-73) mukaan seksuaalisuus ei ole yksiselitteisesti määriteltävissä vaan se vaihtelee kulttuurin, historian ja yksilöllisten kokemusten mukaan. Hän argumentoi että hetero- ja homoseksuaalisuuden välinen ero on historiallisesti ja kulttuurillisesti rakentunut, eikä se perustu mihinkään luonnolliseen tai muuttumattomaan perustaan. Lisäksi Sedgwick (1990, s.67-69) nostaa esiin ”kaapin” (engl. *the closet*) käsitteen eli ajatuksen siitä, että länsimainen kulttuuri on rakentunut oletukselle, että homoseksuaalisuus on jotain, joka täytyy joko paljastaa tai piilottaa.

Tämä asetelma aiheuttaa jatkuvasti jännitettä homoseksuaalisuuden ja heteroseksuaalisuuden välille.

2.2.3 Etnisyys

Etnisyys on sosiaalisesti rakentunut käsite, joka vaikuttaa merkittävästi yhteiskunnallisiin valtasuhteisiin ja yksilöiden kokemuksiin ja jonka kautta ihmisiä on kautta historian luokiteltu ja eriarvoistettu (Hall, 1999, s. 141-146). CRT (engl. *critical race theory*) tarjoaa välineitä ymmärtää, kuinka narratiivit ja mediat, kuten digitaaliset pelit, muokkaavat näitä käsityksiä. CRT tarkastelee etnisyyden käsitettä erityisesti valtasuhteiden ja rakenteellisen epätasa-arvon kautta. CRT:n mukaan etnisyys ei ole biologinen tosiasia, vaan sosiaalinen rakennelma, joka on luotu ja jonka tarkoituksena on oikeuttaa eriarvoisuutta yhteiskunnassa (Zamudio ja muut, 2010, s.12-14).

CRT:n keskeinen lähtökohta siis on, että etnisyys ei ole luonnollinen tai geneettinen ominaisuus, vaan historiallisesti ja sosiaalisesti muotoutunut kategoria. Stuart Hall (1999, s.139-144) kuvaa kuinka niin sanottu etninen "toiseus" rakennetaan diskursiivisesti kulttuurisissa representaatiokäytännöissä. Hänen mukaansa etniset hierarkiat eivät synny sattumalta, vaan ne ovat seurausta historiallisista prosesseista, joissa tiettyihin ryhmiin liitetyt merkitykset ovat toistuneet ja juurtuneet osaksi kollektiivista ajattelua.

CRT korostaa myös, että etnisyyden käsite ei ole samanlainen kaikille ryhmille (Zamudio ja muut, 2010, s. 16). Eri etniset ryhmät nähdään usein selvästi määriteltynä ja stereotyyppisinä, kun taas valkoisuus esitetään normina tai neutraalina, jolloin sen valtaan liittyvät etuoikeudet jäävät huomaamatta. Käsite "whiteness as property" viittaakin siihen, kuinka valkoisuus on hiljalleen muotoutunut etuoikeudeksi, joka tarjoaa materiaalisia ja symbolisia hyötyjä niille, jotka siihen kuuluvat (Zamudio ja muut, 2010, s. 16-17). Tämä ilmiö selittää, miksi rodulliset hierarkiat ovat niin sitkeitä ja miksi rasismi jatkuu myös instituutionaalisella tasolla.

Aiemmin mainitsemani intersektionaalisuuden käsite (Crenshaw, 1989 ja 1991) myös auttaa ymmärtämään miten eri etnisyydet kietoutuvat yhteen muiden eriarvoisuuksien, kuten sukupuolen ja luokan kanssa. Esimerkiksi etnisiin vähemmistöihin kuuluvat naiset joutuvat samanaikaisesti kohtaamaan rodullista ja sukupuoleen liittyvää syrjintää, sekä etnisiä stereotyyppioita (Crenshaw, 1991, s. 1243-1247).

Representaatiolla on ollut merkittävä rooli etnisyyden käsitteen mielikuvien ylläpitämisessä. Hall (1999, s.151-153) kuvaa, kuinka populaarikulttuuri tuottaa ja ylläpitää etnisiä erotteluja, usein stereotyyppien kautta. Nämä representaatiot vaikuttavat siihen, miten eri ryhmät näkevät itsensä ja miten heidän identiteettinsä muodostuvat. CRT:n mukaan median ja koulutuksen tehtävä ei ole vain kuvata maailmaa sellaisenaan, vaan myös haastaa ja muuttaa rakenteellisia epätasa-arvoja (Zamudio ja muut, 2010, s. 14).

2.2.4 Luokka

Luokan käsite on keskeinen sosiaalisen eriarvoisuuden ja valtasuhteiden ymmärtämisessä yhteiskunnallisessa teoriassa. Marxilaisen luokkateorian mukaan yhteiskunnalliset suhteet ja yksilön asema määräytyvät ensisijaisesti taloudellisten rakenteiden kautta (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Karl Marxin ja Friedrich Engelsin mukaan kapitalistinen yhteiskunta jakautuu kahteen pääluokkaan. Ensimmäinen on porvaristo, joka omistaa tuotantovälineet ja toinen on proletariaatti, joka on pakotettu myymään omaa työvoimaansa elääkseen (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Tämä taloudellinen asema taas vaikuttaa siihen, millaisia sosiaalisia suhteita yksilöllä on, kuinka paljon valtaa hänellä on ja millaisia mahdollisuuksia hänellä on vaikuttaa elämäänsä ja yhteiskuntaan.

Marxilaisessa ajattelussa luokkaidentiteetti on sidoksissa työntekijöiden tietoisuuteen omasta asemastaan tuotannossa (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Marxin mukaan työläiset voivat saavuttaa luokkatietoisuuden ja organisoitua kollektiiviseen toimintaan

vain kokemuksen ja yhteisen kamppailun kautta. Luokkatietoisuus syntyy, kun yksilöt tunnistavat yhteiset intressinsä ja ymmärtävät oman asemansa kapitalistisessa tuotantojärjestelmässä (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Luokkaidentiteetti vaikuttaa myös ihmisten kokemuksiin vallasta ja marginaalisuudesta. Ne, jotka kuuluvat taloudellisesti etuoikeutettuun luokkaan kokevat usein vallan itsestään selvänä ja heillä on pääsy resurssien jakamiseen ja poliittiseen vaikuttamiseen. Toisaalta työläisluokka ja muut taloudellisesti marginalisoidut ryhmät voivat kokea syrjäytymistä ja rakenteellista estettä osallistumiselleen poliittiseen ja taloudelliseen elämään (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3).

Vaikka marxilainen teoria tarjoaa edelleen tärkeän pohjan luokan tarkastelulle, se ei yksin riitä selittämään luokkaan liittyviä kokemuksia nyky-yhteiskunnassa. Pierre Bourdieun kehittämä luokkanäkemyksensä täydentää taloudellista näkökulmaa tuomalla tarkasteluun mukaan kulttuuriset, sosiaaliset ja symboliset ulottuvuudet. Bourdieu ei nähnyt luokkaa vain taloudellisena ilmiönä, vaan kokonaisvaltaisena sosiaalisena asemointina, joka muodostuu pääomien erilaisista yhdistelmistä (Brubaker, 2004).

Kulttuurinen pääoma viittaa tiedollisiin, taidollisiin ja esteettisiin valmiuksiin, joita yksilö omaksuu erityisesti kasvatuksen ja koulutuksen kautta (Brubaker, 2004, s. 41). Esimerkiksi korkeakulttuurin tuntemus tai tietynlainen puhetapa voivat toimia luokkamerkkeinä. Sosiaalinen pääoma taas tarkoittaa sosiaalisia suhteita, verkostoja ja yhteyksiä, joista yksilö voi hyötyä (Brubaker, 2004, s. 40-42). Symbolinen pääoma liittyy yksilön nauttimaan arvostukseen, maineeseen ja statukseen, jonka avulla voi vaikuttaa muihin (Brubaker, 2004, s. 40-42). Bourdieun mukaan nämä pääomat eivät jakaudu yhteiskunnassa tasaisesti, vaan luokka-asema rakentuu niiden eriarvoisesta jakautumisesta.

Bourdieun käsite habituksesta on myös oleellinen luokkakeskustelussa. Habituksella tarkoitetaan yksilön kehollistuneita taipumuksia, asenteita ja toimintatapoja, jotka syntyvät hänen kasvuympäristössään ja asemassaan yhteiskunnassa (Brubaker, 2004, s.

42-44). Habitus ohjaa yksilön käytöstä usein tiedostamattomalla tasolla, ja se myös heijastuu hänen kulutustottumuksissaan, esteettisissä mieltymyksissään ja elämänvalinnoissaan (Brubaker, 2004, s. 42-44).

Myöhemmät kriittiset teoriat ovat tarkastelleet myös luokan yhteyksiä muihin sosiaalisiin identiteetteihin. Henderson ja Tickamyer (2009, s. 50) tarkastelevat miten luokkaidentiteetti risteää etnisyyden ja sukupuolen kanssa, vaikuttaen erityisesti vähemmistöryhmien asemaan yhteiskunnassa. Marginalisoitujen ryhmien kokemukset yhteiskunnasta muotoutuvat taloudellisen asemansa kautta, sekä myös kulttuuristen ja poliittisten rakenteiden kautta. Erityisesti tämä käy ilmi tarkasteltaessa tummaihoisten ja valkoisten työläisten kokemuksia Yhdysvalloissa. Tämän lähestymistavan mukaan luokka ei siis ole yksinäinen määrittävä tekijä, vaan osa lukuisia valtasuhteita.

2.3 Stereotypiat ja valtdynamiikat

Stereotypiat ovat pelkistettyjä ja yleistäviä käsityksiä ja oletuksia erilaisista ihmisistä sekä heidän ominaisuuksistaan, sekä myös laajemmin jaettuina ja yhteiskuntaan vakiintuneina ajatuksina ihmisistä ja asioista (Jacobson, 2005, s.18). Stereotypiat voidaan ymmärtää kahtena rinnakkaisena ilmiönä, jotka ovat todellisiin eroihin pohjautuvia yleistyksiä ja kulttuurisesti tuotettuja, itsestään vahvistuvia rakenteita. Stereotypiat eivät ole staattisia, vaan ne muotoutuvat jatkuvasti yhteiskunnallisissa vuorovaikutuksissa, joissa sekä yksilöt että instituutiot vaikuttavat niiden muodostumiseen ja ylläpitämiseen (Jacobson, 2005).

Stereotyyppien ylläpitäminen liittyy vahvasti muistiprosesseihin ja ennakkokäsitysten vahvistamiseen (Hilton & von Hippel, 1996). Tutkimukset osoittavat, että ihmiset muistavat paremmin stereotyyppien kanssa ristiriidassa olevan tiedon, mutta usein tämä informaatio muokataan sopimaan vallitseviin odotuksiin (Hilton & von Hippel, 1996, s. 253). Lisäksi stereotypiat vahvistuvat sosiaalisten ja kognitiivisten prosessien kautta, kuten harhaanjohtavien korrelaatioiden ja itsensä toteuttavien ennusteiden

vaikutuksesta (Hilton & von Hippel, 1996, s.244-247). Tämä tarkoittaa, että vaikka yksilö saisi tietoa, joka kyseenalaistaa hänen aiemmat käsityksensä, hänellä on taipumus suodattaa tämä informaatio niin, että se tukee hänen olemassa olevia uskomuksiaan. Tämä mekanismi tekee stereotyyppioista erityisen kestäviä yhteiskunnallisissa rakenteissa.

Stereotyyppiat voivat myös vahvistua institutionaalisten käytäntöjen kautta. Esimerkiksi koulutusjärjestelmä, media ja työmarkkinat voivat joko aktiivisesti tai passiivisesti vahvistaa tiettyjä sukupuoliin, etnisyyteen tai sosiaaliluokkaan liittyviä käsityksiä. Näin ollen stereotyyppiat eivät ole pelkästään yksilöllisiä ajattelumalleja, vaan ne ovat juurtuneet syväälle yhteiskunnallisiin järjestelmiin, joissa ne voivat ohjata käyttäytymistä ja päätöksentekoa laajemmin (Hilton & von Hippel, 1996, s. 258-262).

Usein stereotyyppiat ovat tiedostamattomia, mutta esimerkiksi medialla on valtaa purkaa tai vahvistaa stereotyyppioita. Media toimii kuitenkin myös merkittävänä stereotyyppioiden ylläpitäjänä. Tutkimusten mukaan media ei pelkästään heijasta olemassa olevia stereotyyppioita vaan se myös aktiivisesti ylläpitää ja muokkaa niitä (Jacobson, 2005, s. 18). Sukupuolittuneet viestit mediassa vahvistavat perinteisiä sukupuolirooleja ja -odotuksia, mikä näkyy esimerkiksi siinä, miten naishahmot esitetään objekteina ja miesten maskuliinisuus liitetään usein aggressioon.

Stereotyyppioiden muotoutuminen ja ylläpitäminen ei tapahdu irrallaan kansallisesta ja kulttuurisesta kontekstista (Jacobson, 2005, s. 30). Esimerkiksi suomalaisessa mediakulttuurissa sukupuoliroolit voivat ilmentää tasa-arvoon pyrkiviä ihanteita, mutta samalla ne voivat toistaa länsimaisia valtakursseja. Suomalaisessa yhteiskunnassa vallitseva ajatus sukupuolten tasa-arvosta voi luoda tilanteen, jossa sukupuolistereotyyppiat eivät ole yhtä ilmeisiä, kuin joissakin muissa kulttuureissa, mutta ne voivat silti ilmetä hienovaraisina odotuksina ja käytäntöinä.

Tässä tutkimuksessa analysoitavien pelien julkaisumaa on myös otettava osittain huomioon, sillä julkaisumaan vaikutus näkyy siinä, miten kyseisen maan kulttuuriset

arvot ja stereotypiat heijastuvat pelien sisältöön. Esimerkiksi joissakin maissa maskuliinisuus voidaan esittää aggressiivisuuden ja kilpailuhalun kautta, kun taas toisissa korostetaan älyllisiä kykyjä ja yhteistyötä. Tämä johtuu osittain historiallisista ja todellisista tekijöistä, jotka ovat vaikuttaneet kulttuuristen ihanteiden kehittymiseen eri alueilla (Jacobson, 2005, s. 12- 13 ja 30-36). Lisäksi, kun globaalit mediat ja peliteollisuus ovat levinneet maailmanlaajuisesti, nämä alueelliset erot voivat joko hävitä tai saada uusia muotoja. Esimerkiksi länsimaisten brändien levittämät mainoskuvastot voivat vahvistaa sukupuolittuneita stereotypioita eri kulttuureissa, mutta paikalliset perinteet ja arvot voivat myös muokata niiden vastaanottoa. Mainonta on siis tehokas väline, jolla sukupuolirooleja voidaan sekä vahvistaa että haastaa.

Stereotypiat ovat tiiviisti yhteydessä valtdynamiikkoihin. Stereotypiat eivät ole vain yksittäisten ihmisten ajattelumalleja, vaan ne ovat myös vallan välineitä, joiden kautta tietyt ryhmät voivat vahvistaa asemaansa ja hallita muita ryhmiä (Jacobson, 2005). Vallan näkökulmasta stereotypiat toimivat oikeuttavina rakenteina, jotka normalisoivat epätasa-arvoisia käytäntöjä ja sosiaalisia hierarkioita (Hilton ja von Hippel, 1996, s. 238). Ne voivat rajoittaa yksilöiden mahdollisuuksia ja vaikuttaa esimerkiksi uranvalintoihin, poliittiseen osallistumiseen ja taloudelliseen asemaan.

Valtdynamiikoilla tarkoitetaan siis yksilöiden tai ryhmien välillä olevia valtasuhteita, kuten vaikutusta, etuoikeutta ja kontrollia (Hecker & Kalpokas, 2024). Se ei tarkoita vain valtuuksien luomaa valtaa, vaan sisältää myös valtaa kommunikaatioissa, resurssienhallinnassa, sekä erilaisissa oikeuksissa. Yhteiskunnalliset valtdynamiikat ovat usein rakenteellisia ja perustuvat vallitseviin hegemonioihin, eli hallitseviin ideologioihin (Hecker & Kalpokas, 2024).

Valta toimii yhteiskunnassa monin eri tavoin, mutta erityisesti normien ja instituutioiden kautta se saa pysyvyyttä ja legitimitettä (Daldal, 2014, s. 150). Michel Foucaultin mukaan valta ei ole vain repressiivinen voima, vaan se myös tuottaa normeja ja toimintatapoja, jotka vaikuttavat yksilöihin huomaamattomasti (Daldal, 2014, s. 161).

Foucaultin mukaan valta toimii erityisesti diskurssien kautta, jolloin esimerkiksi sukupuoliroolit ja etniset stereotypit institutionalisoituvat osaksi yhteiskunnallista järjestystä.

Foucaultin näkökulmasta valta ei ole pelkästään ylhäältä alas tuleva voima, vaan se toimii monilla tasoilla samanaikaisesti (Daldal, 2014, s.164-165). Tämä tarkoittaa, että ihmiset eivät ainoastaan ole vallan kohteita, vaan he voivat myös itse ylläpitää ja muokata vallan rakenteita jokapäiväisessä toiminnassaan. Esimerkiksi arkipäiväiset valinnat, kuten millaisia pelejä pelataan tai millaisia elokuvia katsotaan, voivat joko ylläpitää tai haastaa vallitsevia normeja ja valtasuhteita.

Antonio Gramscin hegemonia teorian mukaan valta toimii sekä pakottamisen, että suostuttelun kautta (Daldal, 2014, s. 157). Hegemonia tarkoittaa tilannetta, jossa tietyt ajattelumallit ja arvot omaksutaan yhteiskunnassa normaaleina ja itsestään selvinä, vaikka ne palvelevat vallassa olevia ryhmiä. Tämä näkyy esimerkiksi siinä, miten sukupuoliroolit tai kansalliset stereotypit normalisoidaan mediassa ja koulutusjärjestelmässä, jolloin ne saavat institutionaalista tukea ja säilyttävät vaikutuksensa.

Gramscin teoriassa korostuu se, että hegemonia ei ole pysyvä tila, vaan sitä voidaan haastaa ja muuttaa (Daldal, 2014, s. 153–157). Tämä tarkoittaa, että vaikka tietyt stereotypit ja valtdynamiikat voivat olla vahvoja, ne eivät ole muuttumattomia. Esimerkiksi sosiaaliset liikkeet, aktivismi ja kulttuurituotanto voivat haastaa vallitsevia rakenteita ja luoda uusia tapoja ymmärtää eri identiteettejä ja valtaa.

Valtdynamiikat ovat siis vahvasti sidoksissa normeihin ja instituutioihin. Median ja peliteollisuuden kaltaiset kulttuurituotannon alueet toimivat stereotyyppioita ja valtdynamiikkoja ylläpitävinä mekanismeina. Samalla ne voivat myös tarjota mahdollisuuksia haastaa vallitsevia normeja ja luoda uusia tapoja representoida eri

identiteettejä. Näin ollen valta ei ole yksisuuntaista, vaan dynaaminen prosessi, joissa eri toimijat voivat vaikuttaa yhteiskunnallisiin käsityksiin ja käytäntöihin.

2.4 Media ja representaatio

Representaatio viittaa tapaan, jolla merkityksiä tuotetaan ja välitetään kulttuurissa. Se ei vain pelkästään kuvaa maailmaa sellaisena, kuin se on, vaan se myös vaikuttaa siihen, miten ymmärrämme ja tulkitsemme asioita (Hall, 1997, s. 28-29). Stuart Hall (1997) erottaa kolme representaation teoriaa: reflektiivisen, intentionaalisen ja konstruktionistisen. Reflektiivinen teoria olettaa, että kieli vain heijastaa maailmaa sellaisenaan (Hall, 1997, s. 24) eli esimerkiksi lause ”ulkona sataa” yksinkertaisesti kertoo, mitä todellisuudessa tapahtuu, eikä se tulkitse asiaa mitenkään. Intentionaalinen teoria korostaa viestin lähettäjän merkityksiä eli merkitykset määräytyvät sen perustella, mitä puhuja haluaa sanoa (Hall, 1997, s. 25). Konstruktionistinen teoria on vallitseva lähestymistapa representaation kulttuurintutkimuksessa. Sen näkemys on, että merkitykset eivät ole valmiina maailmassa, vaan ne rakentuvat kielen ja kulttuuristen konventioiden kautta, eli ihmiset yhdessä luovat ja muokkaavat merkityksiä (Hall, 1997, s. 25-26).

Representaation prosessi on jatkuva ja monivaiheinen, ja se voi muuttua ajan myötä. Erilaiset historialliset, kulttuuriset ja poliittiset tekijät vaikuttavat siihen, miten ja millaisia representaatioita tuetaan (Fürsich, 2010, s. 115-116). Esimerkiksi tiettyyn aikaan ja paikkaan sidotut kulttuuriset normit ja arvot voivat määrittää, millaiset representaatioiden muodot ovat hyväksyttäviä ja mitkä taas kiistanalaisia. Tämä tekee representaatiosta dynaamisen ilmiön, joka ei ole koskaan täysin staattinen.

Stuart Hallin toinen tärkeä näkökulma representaatioihin on hänen sisään- ja uloskoodauksen malli, joka kuvaa sitä, miten media tuottaa ja vastaanottaa merkityksiä (Hall, 1985). Sisäänkoodaus tapahtuu, kun median tuottajat, kuten vaikka pelisuunnittelijat, rakentavat viestinsä niin, että ne sopivat tietyn kulttuurin arvoihin ja

tapoihin, jotta yleisö ymmärtäisi ne helposti. Uloskoodaus taas tapahtuu, kun yleisö tulkitsee tämän. Näitä viestien tulkintatapoja on Hallin (1985) mukaan kolme eri päätyyppiä. Ensimmäisenä on hallitseva eli hegemoninen tulkinta, joka tarkoittaa sitä, että yleisö hyväksyy viestin tarkoitetulla tavalla (Hall, 1985, s. 24-25). Seuraava on neuvotteleva tulkinta, joka taas tarkoittaa sitä, että yleisö hyväksyy osan viestistä, mutta muokkaa sitä omien arvojensa mukaisesti (Hall, 1985, s. 26-27). Viimeisenä on vastustava tulkinta, joka tarkoittaa, että yleisö torjuu viestin ja lukee sen kriittisesti eri tavalla kuin lähettäjä tarkoitti (Hall, 1985, s. 26-27). Tämä sisään- ja uloskoodauksen prosessi osoittaa, ettei media välitä viestejä passiivisesti, vaan ne ovat alttiita uusille tulkinnoille riippuen vastaanottajien kokemuksista ja ideologioista.

Sisään- ja uloskoodauksen mallin merkitys korostuu erityisesti nykypäivän digitaalisessa mediaympäristössä, jossa yleisöt voivat aktiivisesti osallistua merkitysten tuottamiseen ja haastaa perinteisiä tulkintoja. Sosiaalinen media, verkkokeskustelut ja fanikulttuurit ovat esimerkkejä siitä, miten yleisöt voivat omaksua, muokata ja jopa uudelleen tulkita mediarepresentaatioita tavoilla, joita alkuperäinen tuottaja ei ole välttämättä tarkoittanut. Tämä tekee Hallin mallista erityisen ajankohtaisen myös digitaalisten pelien kontekstissa, joissa pelaajilla on usein mahdollisuus vaikuttaa narratiiviin ja hahmoihin.

Representaatioilla on erityisen suuri merkitys mediassa, koska ne rakentavat ja pitävät yllä yhteiskunnallisia käsityksiä (Fürsich, 2010 s. 113). Media toimii eräänlaisena merkitysten tuottajana, jossa tietyt narratiivit ja kulttuuriset arvot korostuvat. Tämä pätee myös digitaalisiin peleihin, jotka eivät ole pelkästään viihdettä, vaan kulttuurituotteita, jotka välittävät arvoja ja käsityksiä eri identiteeteistä ja yhteiskunnallisesta vallasta. Digitaalisissa peleissä representaatioiden merkitys on suuri, sillä pelaaja ei ole pelkästään katsoja vaan myös aktiivinen toimija, joka voi vaikuttaa narratiiviin (Domsch, 2013).

Media ei siis ainoastaan heijasta yhteiskunnallisia normeja, vaan myös vahvistaa ja muokkaa niitä. Media voi normalisoida tiettyjä maailman kuvia ja samalla marginalisoida

toisia (Fürsich, 2010, s. 116). Media ja joukkoviestintä siis toimivat tilana, jossa sosiaaliset kategoriat ja "toiseuden" käsite rakentuvat ja jäsentävät yleisön ymmärrystä erilaisista ryhmistä ja identiteeteistä (Fürsich, 2010 s. 113-116). Tässä mielessä media voi joko ylläpitää hegemonisia rakenteita tai tarjota tilaa normatiivisen käsitysten haastamiselle. Digitaalisissa peleissä tämä näkyy esimerkiksi siinä, miten sukupuoliroolit esitetään tai kuinka rodullistetut hahmot kuvataan joko stereotyyppisesti tai monimuotoisesti.

Hallin eri teoriat osoittavat, että merkitykset eivät ole yksiselitteisiä, vaan ne syntyvät tuotannon ja vastaanoton vuorovaikutuksessa. Fürsichin tutkimus puolestaan tuo esiin, miten media voi sekä vahvistaa että purkaa sosiaalisia normeja. Tulevaisuudessa median representaatiot kehittyvät entistä monipuolisemmiksi ja monimuotoisemmiksi, kun eri yhteisöt saavat enemmän ääntä tuotantoprosessissa. Tämä kehitys voi johtaa inklusiivisempaan ja moniäänisempään mediaympäristöön, jossa on tilaa erilaisille tarinoille ja identiteeteille.

3 Näkökulmia digitaalisiin peleihin ja roolipeleihin

Digitaalisissa peleissä, sekä erityisesti roolipeleissä, keskeisiä elementtejä ovat mukaansatempaava maailma sekä tarinankerronta, joihin pelaajan on helppo uppoutua (Williams ja muut, 2009). Näihin molempiin vaikuttavat pelin sivuhahmot eli NPC:t. Tämä luku käsittelee pelien suunnittelua ja historiaa sekä sivuhahmojen kehitystä. Luvussa käydään läpi roolipelien tarkoitus, pelien narratiivinen rakenne sekä se, miten sivuhahmoja suunnitellaan. Luvussa tarkastellaan myös miten eri pelit kuvaavat eri identiteettejä ja miten nämä esitystävät vaikuttavat voimaantumisen ja syrjinnän kokemuksiin.

Sivuhahmoilla on erilaisia rooleja pelien kulussa ja narratiivissa. Joskus sivuhahmot ovat vain niin sanottuja tätehahmoja eli vain taustalla tuomassa maailmaan eloa, kun taas moni sivuhahmo on oleellinen osa peliä, niin toiminnallisesti kuin tarinallisesti. Tähän tutkimukseen valitut hahmot ovat juuri näitä tarinan kannalta tärkeitä sivuhahmoja. Tarkemmin sanottuna näitä hahmoja voisi kutsua kumppanihakmoiksi, sillä ne ovat sivuhahmoja, jotka kulkevat pelaajan rinnalla tarinan aikana ja tarjoavat sekä toiminnallista että narratiivista tukea. Kumppanihakmot tarjoavat pelaajalle myös jonkun, jonka kanssa keskustella ja joka jopa haastaa pelaajaa tarjoten tälle erilaisia moraalisia valintoja.

Sivuhahmojen vaikutus peliin voi siis olla tärkeä pelin kulun kannalta, esimerkiksi tarjoten strategisia etuja taistelussa, kuten Barret Wallace. He voivat myös tuoda esiin moraalisia ja emotionaalisia teemoja, kuten Parvati Holcomb, kun hän omalla tarinallaan tuo peliin autenttisuuden tuntua tai he voivat olla osana tekemässä pelin narratiivista merkityksellisempää, luoden emotionaalisen suhteen pelaajan hahmon kanssa ja mahdollisesti jopa romanttisen suhteen, kuten Dorian Pavus.

Vielä tarkemmin tarkasteltuna tutkimukseen valitut hahmot edustavat sivuhahmoja, jotka ovat persoonaltaan mielenkiintoisia, tarjoten monipuolisia representaatioita. Dorian Pavus tarjoaa näkökulmia seksuaalisuuteen ja perhesuhteisiin, sekä

yhteiskunnallisiin normeihin fantasiamaailmassa, Kim Kitsuragi toimii moraalisen oppaana sekä niin sanottuna järjen äänenä pelaajan hahmolle, Barret Wallace tuo esiin pelin ympäristöteemoja sekä avaa maailmaa työväenluokan silmin ja Parvati Holcomb edustaa empaattisempaa tarinankerrontaa, jossa marginaalisen ryhmien kokemukset tuodaan näkyviksi.

3.1 Roolipelien merkitys pelimaailmassa

Roolipelit eli RPG:t ovat monimuotoinen ja jatkuvasti kehittyvä peligenre, jossa pelaajat omaksuvat kuvitteellisten hahmojen rooleja mielikuvitusmaailmassa (Zagal ja Detering, 2018). Näissä peleissä pelaaja rakentaa tarinoita hahmojensa tekojen kautta, usein ennaltamääritellyn sääntöjärjestelmän puitteissa. Vaikka roolipelit ovat laajalle levinneitä ja kulttuurisesti merkittäviä, niitä on vaikea määritellä yksiselitteisesti niiden valtavan tyyli- ja muotovaihtelun vuoksi. Kuten Zagal ja Detering (2018, s.19-20) huomauttavat, roolipelit ovat eräänlainen ”rajatapaus” perinteisessä peliluokittelussa, sillä ne kyseenalaistavat tiukat pelimääritelmät painottamalla tarinallista, tilanteesta nousevaa pelattavuutta mitattavien lopputulosten sijaan.

Roolipelien syntyyn on vaikuttanut monet historialliset ja kulttuuriset tapahtumat, kuten yhteisöllinen tarinankerronta ja improvisaatioteatteri (Zagal & Detering, 2018, s. 21). Vuonna 1974 julkaistu *Dungeons & Dragons* (D&D) merkitsi käännekohtaa, sillä se vakiinnutti pöytäroolipelien muodon ja toi roolipelimaailmaan uusia käytäntöjä, kuten hahmotaulukot ja kokemuspisteet. D&D:n seurauksena syntyi monia eri roolipelikulttuureja, kuten live-roolipelaaminen (LARP) eli larppaus ja indie-pöytäpelit, jotka korostavat kukin eri asioita, kuten eläytymistä ja eri tarinoiden kokemista (Zagal & Detering, 2018, s. 19-20).

Digitaalisten roolipelien kehitys alkoi 1970-luvulla tekstipohjaisista seikkailupeleistä ja pöytäroolipelien tietokoneversioista. Kun tietokoneiden teho kasvoi, digitaalisista roolipeleistä tuli monimutkaisempia ja uskottavampia. Pelit kuten *Ultima* (1980), *Final*

Fantasy (1987) ja *The Elder Scrolls* (1994) osoittivat kuinka mielenkiintoiset maailmat, haarautuvat tarinat ja syvälinen hahmonkehitys voivat parantaa digitaalista pelikokemusta. Monipelipohjaisissa roolipeleissä, kuten *World of Warcraft* -pelissä, oli painotuksena myös sosiaalinen vuorovaikutus ja yhteisöllinen tarinankerronta.

Vaikka roolipeleillä on monia muotoja, niissä on kuitenkin yhteisiä ominaisuuksia. Ensinnäkin ne perustuvat johonkin pelimaailmaan, eli rakennettuun kuvitteelliseen ympäristöön, joka eroaa arkielämästä. Pelimaailmaan omat säännöt määrittävät sen millaisia asioita maailmassa on olemassa sekä sen, miten hahmot voivat saada ja ymmärtää tietoa (Hitchens & Drachen, 2008). Ne myös sisältävät pelihahmoja, kuten pelaajan omaksumia hahmoja tai rooleja, joihin he eläytyvät eri tavoin (Montola, 2008). Roolipeleissä käytetään myös sääntöjärjestelmiä, jotka ohjaavat vuorovaikutusta. Ne yhdistävät numeerisia systeemejä, kuten kokemuspisteitä, ja kuvailevia elementtejä, kuten hahmon luonteenpiirteitä, joiden kautta ne säätelevät tarinan etenemistä sekä hahmojen kykyjen kehitystä (Schick, 1991).

Digitaaliset roolipelit soveltavat näitä elementtejä digitaalisessa muodossa. Ne erottuvat muista roolipelien muodoista digitaalisuutensa lisäksi myös olemalla audiovisuaalisesti näyttäviä sekä tarjoamalla pelaajalle toimijuutta tarinan rakenteessa. Tämä tarinan ja pelimekaniikkojen yhdistelmä mahdollistaa tarinan kulussa monenlaiset, usein toisensa poissulkevat jatkumot (Domsch, 2013, s. 1-3). Toisin kuin passiivisessa mediassa, jossa tapahtumien järjestys on ennalta määrätty, roolipelit kutsuvat pelaajat luomaan tarinoita vuorovaikutuksen kautta.

Roolipelien eri muotojen eroista huolimatta niitä yhdistää yksi keskeinen tekijä, sillä ne perustuvat pelaajan kykyyn astua kuvitteelliseen maailmaan ja vaikuttaa siihen. Ne eivät ole pelkästään järjestelmiä, joita hallitaan, vaan kokemuksia, joiden kautta pelaajat luovat merkityksiä, identiteettiä ja tarinaa.

3.2 Digitaalisten pelien narratiivit ja sivuhahmojen suunnittelu

Digitaalisten pelien narratiivit eroavat perinteisistä tarinankerrontamuodoista, kuten kirjallisuudesta ja elokuvista, sillä ne tarjoavat pelaajalle niin sanotun toimijuuden (engl. *agency*) tunteen. Sebastian Domsch (2013) esittelee käsitteen *storyplaying*, jossa pelin narratiivi on pelaajan ja pelin yhteinen tuotos. Edellisessä luvussa kävi ilmi, että tällainen rakenne on yleinen roolipeleissä ja toteutuu niin, että pelin tarinassa on useita hetkiä, jolloin pelaaja voi päätöksillään vaikuttaa tarinan kulkuun.

Domschin (2013, s.140) mukaan pelit kuitenkin rakentuvat usein ”toimijuuden illuusion” (engl. *illusion of agency*) varaan, jossa pelaajalle annetaan tunne kontrollista, vaikka tarinan suurimmat linjat ovat ennalta määrättyjä. Tällaisen rakenteen ansiosta pelaaja voi kokea olevansa osa tarinaa, vaikka todellisuudessa mahdollisuudet vaikuttaa ovat rajalliset. Tällaisen illuusion rakentaminen tarjoaa kuitenkin pelaajalle syvempiä tarinallisia merkityksiä, jotka syntyvät pelaajan ja pelin vuorovaikutuksesta. Tällainen rakenne mahdollistaa myös monimuotoisten tarinoiden kertomisen lisäksi monipuolisempien representaatioiden esittämisen (Domsch, 2013).

Pelin narratiivin sekä hahmojen suunnitteluprosessiin osallistuu useita eri tahoja, kuten esimerkiksi käsikirjoittajat ja taiteilijat. Shaw (2011, s. 33) korostaa että valinnat siitä, minkälaisia hahmoja ja tarinoita peleihin sisällytetään, ovat usein suora heijastus oletetusta kohdeyleisöstä. Esimerkiksi suurten pelistudioiden kehittämät pelit voivat nojata pääasiassa kaupallisiin tavoitteisiin ja pyrkiä vetoamaan mahdollisimman laajan yleisöön. Indie-pelit, eli pienempien pelistudioiden tekemät pelit, tarjoavat usein toisenlaisen lähestymistavan, jossa pelin kehittäjillä on suurempi vapaus kokeilla uusia teemoja ja narratiivisia rakenteita (Shaw, 2017). Monet indie-pelit käsittelevät queer identiteettejä sekä mielenterveyttä tavoilla, joka eroaa suurempien studioiden niin sanotusta valtavirrasta. Pelin suunnittelun aikana tehdyt valinnat ovat usein yhteydessä siihen, miten laajasti yleisön oletetaan samaistuvan tiettyihin identiteetteihin ja kokemuksiin, mutta esimerkiksi LGBTQ-teemojen sisällyttäminen voi olla kaupallinen riski pelintekijöille (Shaw, 2011).

Sivuhahmojen suunnittelussa otetaan huomioon myös pelaaja ja hänen tekemät päätökset (Domsch, 2013). Yleisimmin tämä tulee ilmi siten, että hahmon tarina ja motiivi voi paljastua vain, jos pelaaja itse aktiivisesti keskustelee hahmon kanssa ja tutkii hänen taustaansa esimerkiksi sivutehtävien (engl. *side quest*) kautta. Kim Kitsuragi on tästä hyvä esimerkki, sillä hän ei paljasta omaa seksuaalista suuntautumistaan pelaajalle, jollei pelaaja päättä keskustella siitä hänen kanssaan. Pelaajan toiminta muokkaa siis sivuhahmojen merkitystä tavoilla, joka ei ole mahdollista perinteisessä mediassa ja tämä otetaankin suunnitteluprosessissa huomioon.

Sivuhahmojen kehitys on seurannut peliteknologian ja -kulttuurin muutoksia. Sivuhahmojen merkitys on pelien maailmassa vaihdellut passiivisista taustahahmoista monimutkaisiin yksilöihin, joilla on vaikutusta pelin kulkuun ja tarinaan (Ochs ja muut, 2021). Sivuhahmojen rooli on siis kehittynyt teknisesti ja narratiivisesti, mutta myös representaatioiden kannalta.

Sivuhahmojen rooli peleissä oli ennen pääasiassa olla taustaelementti, jonka tehtävänä oli antaa pelaajalle tietoa tai ohjeita (Williams ja muut, 2009). Sivuhahmoilla ei ollut paljon muuta vuorovaikutusta pelaajan hahmon kanssa ja heidän vuorosanansa olivat staattisia. Moni peli käytti sivuhahmoja myös tarjoamaan mahdollisuuksia kaupankäyntiin. Sivuhahmot kuitenkin kehittivät nopeasti syvällisemmiksi ja dynaamisemmiksi hahmoiksi. Esimerkiksi *The Elder Scrolls* -sarjassa, jonka kolmas osa, *Morrowind*, julkaistiin vuonna 2002, sivuhahmoilla oli omat aikataulut ja käyttäytymismallit, eivätkä he enää seisoneet paikoillaan odottaen pelaajaa. Tämä teki sivuhahmoista realistisempia ja maailmasta todellisemman tuntuisen. Viime vuosina sivuhahmojen suunnittelu on edennyt huomattavasti. Heillä on omia tunteita ja muistoja, jotka ovat riippuvaisia pelaajan toimista, esimerkiksi he voivat tervehtiä pelaajaa ystävällisesti, jos pelaaja kohtelee heitä hyvin (Ochs ja muut, 2021).

Sivuhahmot ovat vuosien varrella kehittyneet merkittävästi staattisista hahmoista kohti dynaamisempia toimijoita pelimaailmassa. Peliteollisuus on alkanut ottaa enemmän huomioon monimuotoisuuden ja inklusiivisuuden. Tästä huolimatta sivuhahmojen eri identiteettien representaatio on melko epätasaista ja monissa peleissä marginalisoidut ryhmät ovat edelleen sivurooleissa ja stereotyyppisiä (Cassese ja muut, 2023).

3.3 Identiteettien representaatiot digitaalisissa peleissä kautta historian

Digitaaliset pelit ovat jo pitkään tarjonneet monipuolisen katsauksen yhteiskunnan asenteisiin ja normeihin eri identiteettien representaatioista (Shaw, 2015; 2017). Ne ovat heijastaneet yhteiskunnan muuttuvia käsityksiä sukupuolesta, etnisyydestä ja seksuaalisuudesta. Näiden identiteettien representaatiot ovat kuitenkin muuttuneet huomattavasti viime vuosikymmenten aikana. Varhaisemmissa peleissä identiteettien representaatiot olivat usein stereotyyppisiä. Esimerkkinä suosittu *Super Mario Bros* -pelit, joissa naishahmot olivat usein sivuhahmoja, jotka olivat passiivisia ”palkintoja”, kuten peleissä esiintyvä Prinsessa Peach, joka kidnapataan ja odottaa, että pelaaja tulee hänet pelastamaan. Naishahmojen passiivisuus ja objektifointi oli vastakohtana maskuliinisille mieshahmoille, jotka edustivat voimaa, toimintakykyä ja sankarillisuutta (Lynch ja muut, 2016). Tämä varhaisten pelien ongelmallinen representaatio on vakiinnuttanut pelien narratiiveihin sukupuolistereotypioita (Lynch ja muut, 2016, s. 567), joita tänäkin päivänä yritetään murtaa.

Naisten stereotyyppisten representaatioiden lisäksi myös LGBTQ-representaatio oli lähes olematonta. Kuitenkin yksiä ensimmäisiä queer-teemoja käsitteleviä pelejä oli vuonna 1989 julkaistu murhamysteeripeli *Caper in the Castro*. Pelin julkaisu osoitti, että vaikka aihepiiri oli tuolloin harvinainen, ei se kuitenkaan ollut täysin poissuljettu näin varhaisessa vaiheessa pelien historiaa. Tästä huolimatta LGBTQ-teemojen esiintymistä peleissä ei paljoa nähty, kunnes vasta 2000-luvulla, jolloin muidenkin marginaaliryhmien representaatiot nousivat enemmän esille (Shaw, 2017).

Etniset ja kulttuuriset representaatiot olivat taas varhaisissa peleissä usein karikatyyrisiä ja stereotyyppisiä (Williams ja muut, 2009, s. 830). Hahmojen ulkonäkö sekä kyvyt perustuivat usein kliseisiin, kuten vuonna 1991 julkaistussa *Street Fighter 2* -pelissä, jossa oli hahmoina muun muassa Dhalsim, laiha intialainen, jolla oli pienistä pääkalloista tehty koru ja hänen taistelutyylinsä perustui joogaan.

1990-luku oli myös merkittävä naishahmojen representaatiolle, kun vuonna 1996 julkaistiin *Tomb Raider*, jonka päähahmo Lara Croft oli vastakohta hädässä kärsiville prinsessoille. Hän oli rohkea ja kyvykäs arkeologi, joka toi uuden näkökulman naishahmoihin peleissä. Laran hahmoa on kuitenkin kritisoitu siitä, että hahmon ulkonäkö perustuu pitkälti seksuaaliseen viehätukseen, sillä hän on pukeutunut usein tilanteeseen sopimattomaan pieneen toppiin ja lyhyisiin shortseihin. Laran suunnittelussa oli siis keskitytty identifikaation sijasta objektifikaatioon (Shaw, 2015, s. 58).

Vaikka 2000-luvulla näiden vähemmistöjen esiintyvyys digitaalisissa peleissä nousi pelien suosion myötä, se ei kuitenkaan välttämättä ollut joka tapauksessa positiivista. Esimerkkinä tästä suosittu *Grand Theft Auto* –sarja, johon julkaistiin 2000-luvulla useampi peli. Pelisarjaa on kritisoitu muun muassa sen stereotyyppisestä afroamerikkalaisten representaatioista jengiläisinä (Williams ja muut, 2009, s.830). 2000-luvun lopussa etniset representaatiot alkoivat kuitenkin monipuolistua. Erityisesti *Assassin's Creed*- pelisarja oli tässä suhteessa yksiä edelläkävijöistä, sillä se sisälsi positiivista representaatiota Lähi-Idän kulttuurista. Myöhemmät sarjan pelit laajensivat näitä representaatiota, kuten *Assassins Creed III*, jonka päähenkilö oli osittain Amerikan alkuperäiskansojen edustaja.

2000-luku oli siis myös edistyksen aikaa. Eri roolipelit kuten *Mass Effect* (2007) ja *Dragon Age* (2009) tarjosivat pelaajille mahdollisuuden luoda omat pelaajahahmonsansa päättäen vapaasti heidän sukupuolensa ja seksuaalisuutensa. Nämä pelit tarjosivat myös pelaajalle vapauden valita useasta eri romanssivaihtoehdosta. Tämä oli askel

inklusiivisempaan suuntaan, vaikka osa pelaajayhteisöstä suhtautuikin tähän kriittisesti (Alderman, 2011).

Erityisesti 2010-luvulla ja sen jälkeen eri identiteettien representaatiot peleissä ovat kehittyneet huomattavasti monipuolisempaan suuntaan (Shaw, 2017). Modernit pelit pyrkivät usein kuvaamaan hahmoja moniulotteisina yksilöinä pikemminkin kuin yksinkertaisten stereotyyppien kautta. Tähän on vaikuttanut muun muassa pelinkehittäjien panostus monimuotoisuuteen, pelaajayhteisöjen monipuolistuminen sekä laajempi yhteiskunnallinen keskustelu representaation merkityksessä mediassa (Shaw & Friesem, 2016, s. 2–4). Esimerkiksi vuonna 2020 julkaistu *The Last of Us Part II* nosti esiin LGBTQ+-teemoja tarjoten samalla syvällisen tarinan, jossa hahmojen seksuaalisuus oli luonnollinen osa heidän persoonaansa. Etnisyyden puolesta peleissä on alettu kuvata eri kulttuureja kunnioittavammin ja autenttisemmin. Vuonna 2020 julkaistu *Ghost of Tsushima* heijastaa historiallista Japania erittäin yksityiskohtaisesti ja pelin kehittäjät tekivät yhteistyötä japanilaisten asiantuntijoiden kanssa saavuttaakseen autenttisen tunteen pelin maailmaan (Tapsell, 2020). Sukupuolen representaation kanssa on myös päästy pitkälle ja monet naishahmot eivät enää nojaa kliseisiin tai stereotyyppioihin. Esimerkkinä tästä on vuonna 2017 julkaistu *Horizon Zero Dawn*, jonka päähahmo Aloy on itsenäinen naishahmo, jonka kehityksessä keskitytään empatiaan, älykkyyteen ja yhteiskunnallisiin kysymyksiin.

3.4 Voimaantuminen ja marginalisaatio pelihahmojen kautta

Pelihahmojen kautta voidaan luoda sekä voimaantumisen että syrjinnän kokemuksia (Shaw, 2011). Tämä voi tapahtua eri pelimekaniikkojen sekä narratiivien avulla. Voimaantumisella tarkoitetaan pelaajalle esiintyvää tunnetta hallinnasta, kyvykkyydestä ja arvostuksesta, jota hän saa peliä pelatessaan (Kauraoja, 2024). Tämä voi syntyä monin eri tavoin, esimerkiksi pelaajan mahdollisuudesta tehdä valintoja, hahmon kehityksestä ja eri hahmojen representaatioista.

Eri pelimekaniikat ovat tapa luoda voimaantumisen kokemuksia. Yksi näistä pelimekaniikoista on valinnanvapaudet hahmon muokkauksessa. Pelit, kuten *The Sims* -sarja, ovat antaneet pelaajille mahdollisuuden luoda monimuotoisia hahmoja, mukaan lukien LGBTQ+-hahmoja. Tämä valinnanvapaus voi tarjota voimaantumisen tunteen pelaajille, jotka eivät ole aiemmin nähneet itseään edustettuina peleissä (Shaw, 2011; 2017). Uudemmat pelit ovat pyrkineetkin monipuolistamaan ulkonäkövalintoja, esimerkiksi vuonna 2020 julkaistu *Cyberpunk 2077* tarjoaa mahdollisuuden muokata hahmon sukupuolta ilman perinteisiä binaarisia sukupuolikategorioita, mikä antaa pelaajille mahdollisuuden rakentaa omaa identiteettiään laajemmin.

Myös tietynlainen toimintakeskeisyys voi luoda positiivisia tunteita pelaajalle. Tämä tarkoittaa siis esimerkiksi sitä, että marginalisoituun ryhmään kuuluvalla hahmolle annetaan aktiivinen rooli ja narratiivi, eikä vain rooli sivuhahmona tai passiivisena hahmona. Narratiivi on siis myös yksi tapa luoda voimaantumisen tunteita. Pelit, jotka käsittelevät identiteettiä ja syrjintää suoraan voivat luoda syvemmän voimaantumisen kokemuksen (Shaw, 2017). Esimerkiksi indie-peli *Celeste* sisältää transsukupuolisen päähenkilön, jonka tarina henkisestä kasvusta ja itsensä hyväksymisestä on voimaannuttava monille pelaajille. Myös pelit, jotka mahdollistavat samaa sukupuolta olevien hahmojen suhteet ilman, että niitä käsitellään poikkeavina tai erityisinä antavat pelaajille mahdollisuuden kokea pelimaailmassa itseensä luonnollisena osana ympäristöä.

Toisaalta monet pelimekaniikat ja narratiiviset ratkaisut voivat myös luoda syrjinnän tunteen pelaajille, erityisesti silloin, kun heidän edustuksensa on stereotyyppistä, rajoittunutta tai negatiivista (Shaw, 2011). Monissa vanhemmissa peleissä eri etnisyyksiin kuuluvat hahmot esitettiin yksinkertaistettuna karikatyyreinä, jotka vahvistivat haitallisia stereotyyppioita. Esimerkiksi jo aiemmin mainitsemani pelisarja *Grand Theft Auto* on saanut kritiikkiä siitä, että se esittää afroamerikkalaiset hahmot usein aggressiivisena tai rikollisina, mikä voi luoda syrjinnän kokemuksia pelaajille, jotka eivät tunnista itseään tästä kuvauksesta. Myös eri tutkimuksissa todettu digitaalisten

pelien naishahmojen yliseksualisointi ja objektifointi (Lynch ja muut, 2016), voi luoda negatiivisia kokemuksia naispelaajille, jotka kokevat, että pelimaailma ei arvosta heitä aktiivisina toimijoina.

Negatiivisten representaatioiden lisäksi syrjinnän tunteita voi herättää eri identiteettien näkymättömyys peleissä. Transsukupuolisia henkilöitä on digitaalisissa peleissä representoituna verrattain todella vähän (Thach, 2021), mikä saattaa antaa transsukupuolisille pelaajille tunteen siitä, että heidän identiteettiänsä ei arvosteta tai haluta näyttää mediassa.

Pelihahmon taidot ja niiden kehittäminen vaikuttavat voimakkaasti siihen, millainen kuva hahmosta ja pelaajan roolista pelimaailmassa syntyy. Taidot voivat vahvistaa identiteettiä, mutta ne voivat myös rajoittaa sitä erityisesti silloin, kun tietyt hahmot saavat vain tietynlaisia kykyjä (Lynch ja muut, 2016). Monissa peleissä esimerkiksi taidot jakautuvat sukupuolen mukaan stereotyyppisesti eli mieshahmot saavat usein fyysisiä ja aggressiivisia kykyjä, kun taas naishahmojen kyvyt liittyvät tukeen, hoivaan tai magiaan (Dailey, 2019). Voimaantumista ja oman identiteetin positiivista rakentamista tapahtuu peleissä, joissa pelaaja voi vapaasti kehittää hahmoaan ilman rajoittavia stereotyyppioita. Moni moderni roolipeli toimii nykyään niin, että se mahdollistaa minkä tahansa etnisyyden tai sukupuolen yhdistämisen mihin tahansa taitokokonaisuuteen, mikä tarjoaa vapauden identiteetin luomiseen.

Hahmojen ulkonäöllä on myös merkittävä rooli pelaajan samaistumiseen ja siihen, millaisena identiteetti pelissä rakentuu. Ulkonäkö voi olla joko muokattavissa tai ennalta määrätty ja sillä on suuri vaikutus siihen, miten pelaajat kokevat hahmonsensa osana pelimaailmaa. Lynchin ja muiden (2016) tutkimuksen mukaan naishahmot esitettiin erityisesti vanhemmissa peleissä yliseksualisoituna ja paljastavasti pukeutuneena, mikä voi antaa pelaajille viestin siitä, että naishahmon arvo perustuu ulkonäköön, eikä taitoihin.

Taitojen ja ulkonäön lisäksi myös pelin pelaajalle antamat dialogivalinnat ja vuorovaikutus muiden hahmojen kanssa voivat vaikuttaa siihen, miten pelaaja hahmottaa oman ja muiden hahmojen identiteetin (Cassese ja muut, 2023, s. 3-4). Monissa roolipeleissä pelaajalla on mahdollisuus valita niin sanottu moraalinen suuntautuminen. Pelaaja voi myös usein tehdä valintoja, jotka vaikuttavat hahmon identiteettiin ja siihen, miten muut hahmot reagoivat pelaajaan. Tästä hyvä esimerkki on *Mass Effect* ja *Dragon Age* -pelisarjat, joissa pelaajan valinnanvapaus dialogissa on erittäin monipuolista. Tästä huolimatta monissa peleissä, erityisesti vanhemmissa peleissä, kuitenkin naishahmoilla ja LGBTQ+-hahmoilla on dialogi usein rajoittuneempaa, kuin mieshahmojen. Heillä on vähemmän vuorosanamahdollisuuksia, eivätkä he usein ole aktiivisia toimijoita tarinassa (Ivory, 2006).

3.5 Aiempi tutkimus pelihahmojen representaatiosta

Digitaalisissa peleissä esiintyvien eri identiteettitekijöiden representaatioiden tutkiminen on nostanut suosiotaan pelimarkkinoiden kasvaessa. Tutkimusta digitaalisten pelien representaatioista on myös tehty kasvavassa määrin, erityisesti sukupuolen ja seksuaalisuuden representaatioista. Viime vuosikymmenen aikana myös erilaisten etnisten taustojen representaatioiden analyysi on lisääntynyt. Erityisesti Lynchin ja muiden (2016) tutkimus naishahmojen representaatioista 31 vuoden varrelta antoi aiheesta kattavaa analyysia. Myös tutkijat, kuten esimerkiksi Burgess ja muut (2011), ovat tutkineet etnisyyden ongelmallisia representaatioita.

Monen muun representaation kuten toimintarajoitteisuuden (engl. *disability*), luokan ja kehotyypin representaatioita on tutkittu verrattaen vähemmän. Tämä voi johtua siitä, että peleissä ei näiden representaatioita oikeastaan laajasti ole. Myös oletus siitä, että toimintarajoitteisuus on vain fyysistä, on yksi syy sen tutkimisen vähyyteen. Masennusta ja muita mielenterveyden ongelmia voidaan pitää toimintarajoitteina, jos ne haittaavat ihmisen kykyä toimia normaalisti (Wolstenholm, 2021). Vaikka esimerkiksi Diane Carr on tutkinut fyysisen toimintarajoittuneisuuden ilmentymiä peleissä, ei mielenterveyden

representaatioita ole vielä paljoa tutkittu. Tätä aihetta on vasta hiljattain ryhdytty tutkimaan, esimerkkinä Sarah Stangin ja muiden (2025) kokoama teos eri "hirviöistä" pelimaailmassa ja miten ne kuvaavat esimerkiksi mielenterveyden ongelmia. Mielenterveyden representaatioiden tutkimusta kuitenkin hankaloittaa se, että nämä representaatiot eivät ole ilmiselviä. Esimerkkinä vaikkapa erilaiset traumat ja kuinka ne näkyvät hahmojen käyttäytymisessä.

4 Eri identiteettien risteymiä pelihahmojen representaatioissa

Tämän analyysin tavoitteena oli selvittää, millaisia eri identiteettitekijöiden representaatioita digitaalisten pelien hahmoissa esiintyy. Vastausta tähän kysymykseen lähdin tavoittelemaan tutkimuskysymysten kautta, jotka liittyivät eri identiteettitekijöiden ilmentymien tunnistamiseen, intersektionaalisen tulkinnan pohtimiseen sekä hahmojen identiteettien sekä yhteiskunnallisten normien suhteen analysointiin.

Tässä luvussa esittelen ensin tuloksia aineistonkeruusta matriisiin muodossa, jonka jälkeen analysoin aineistoa tunnistamalla hahmojen identiteettitekijöistä esille tulleita teemoja. Aineistonkeruun pohjalta tehty matriisi perustuu peleissä ilmi käyneisiin, hahmojen keskeisiin identiteettitekijöihin. Sarakkeet on jaettu viiteen eri identiteettitekijään, jotka ovat sukupuoli, seksuaalisuus, luokka, etnisyys ja ammatti/auktoriteetti. Avaan näiden eri identiteettitekijöiden tärkeyden tässä lyhyesti.

Etnisyys on herkkä aihe sosiaalitieteissä, erityisesti sen takia, että sen määritelmä on epäselvä ja muuttuu helposti (Lewis & Phoenix, 2004, luku 4). Tämän tutkimuksen ja pelitutkimuksen kannalta etnisyyden tarkastelu on kuitenkin oleellista, kun tutkitaan identiteettitekijöitä sekä niiden representaatioita. Tässä tutkimuksessa etnisyyden merkitys on siis tärkeä pelien kontekstissa. Esimerkiksi Barretin identiteetti tummaihoisena miehenä sekä kapinan johtajana tuovat hahmolle uusia ulottuvuuksia.

Sosiaalinen sukupuoli (engl. *gender*) oli kaikilla hahmoilla binaarinen ja selkeästi havaittavissa. Tämän tutkimuksen kannalta se on oleellinen erityisesti sukupuoliroolien tarkastelun kannalta ja kuinka ne risteävät muiden identiteettien kanssa, esimerkiksi kun tarkastellaan Kimin identiteettiä miehenä ja poliisina.

Hahmojen seksuaalinen suuntautuminen oli tutkimuksen kannalta merkittävä, sillä kahdella hahmolla heidän seksuaalisuutensa oli tärkeä osa heidän tarinaansa ja kehitystä. Parvati ja Dorian kumpikin kamppailevat niin sanotusti normista poikkeavan

seksuaalisuutensa kanssa sekä sen kanssa, kuinka heidän seksuaalisuutensa vaikuttaa heidän ihmissuhteisiinsa. Kim oli tässä tapauksessa kirjoitettu eri tavalla, sillä pelatessani *Disco Elysiumin* kahteen kertaan, toisella kerralla Kim paljasti olevansa ”*part of the homosexual underground*” eli homoseksuaali, mutta toisella kerralla taas ei. Tähän vaikutti hänen suhteensa pelaajan hahmoon, Harryyn.

Luokka oli myös yksi identiteettitekijä, joka oli paljon esillä monen hahmon tarinassa. Erityisesti intersektionaalisuuden kannalta hahmojen luokka oli merkittävää analysoida, sillä se toi hahmoille aivan uusia ulottuvuuksia. Barretin analyysi oli tässä tapauksessa antoisaa, sillä hänen etnisyytensä ja alhainen luokkastahtuksensa yhdistettynä hänen asemaansa kapinan johtajana teki hahmosta erittäin monipuolisen.

Viimeisenä pidin oleellisena analysoida hahmojen ammatti-identiteettiä, joka oli useasti sidottuna heidän auktoriteettiinsa. Esimerkiksi Kimin asema poliisina tuo hänelle auktoriteettia, mutta hänen etnisyytensä taas on hänelle haitaksi, sillä hän kokee pelin aikana useaan otteeseen rasismia.

Taulukko 2. Matriisi eri hahmojen eri identiteettitekijöistä.

Hahmo/peli	Etnisyys	Sukupuoli	Seksuaalisuus	Luokka	Ammatti
Parvati – The Outer Worlds	Ei selkeä	Nainen	Aseksuaali	Työväenluokka	Mekaanikko
Dorian – Dragon Age: Inquisition	Ei selkeä	Mies	Homoseksuaali	Yläluokka/aatelinen	Maagi
Barret – Final Fantasy VII	Tummaihoisen	Mies	Heteroseksuaali	Työväenluokka	Ex-kaivostyöläinen, nykyään ekokapinan johtaja
Kim – Disco Elysium	Itä-Aasialainen (Seoililainen)	Mies	Epäselvä/homoseksuaali	Keskiluokka	Poliisi/luutnantti

Disco Elysiumissa pelasin ensin Harryn hahmolla niin, että pelin loppuksi olimme Kimin kanssa ystäviä. Tein siis päätöksiä, joista Kim piti, eli autoin muita, pidin heikompien puolta ja tein työni perusteellisesti. Toisella kertaa taas pelasin kaoottisemmin ja

aggressiivisemmin. Valitsin Harryn hahmolla dialogivaihtoehtoja, jotka olivat ahdasmielisiä ja ilkeitä ja tein Harrystä huumeiden aktiivisen käyttäjän. Tämä johti siihen, että Kimiä ammuttiin pelin loppupuolella, sillä hän ei luottanut Harryn auttavan häntä. Loppujen lopuksi pelistä kerääntyi noin 50 tuntia aineistoa.

Dragon Age: Inquisitionin pelasin ensin naishahmolla, joka oli myös maagi. Hahmoni ja Dorianin välille syntyi syvä ystävyys ja luotto ja puolustin hahmollani Doriania aina, kun vain pystyin. Toisella kertaa tein mieshahmon, joka ryhtyi romanttiseen suhteeseen Dorianin kanssa. Vaikka molemmilla pelikerroilla olin Dorianin suosiossa, sain silti niistä erilaista materiaalia analysoitavaksi. Olisin voinut vielä pelata pelin läpi kolmannenkin kerran niin, että olisin ollut ennakkoluuloinen Doriania kohtaan ja suhtautunut häneen negatiivisesti, mutta sille ei loppujen lopuksi jäänyt aikaa, sillä näiden kahden pelikerran jälkeen minulla oli melkein 100 tuntia aineistoa.

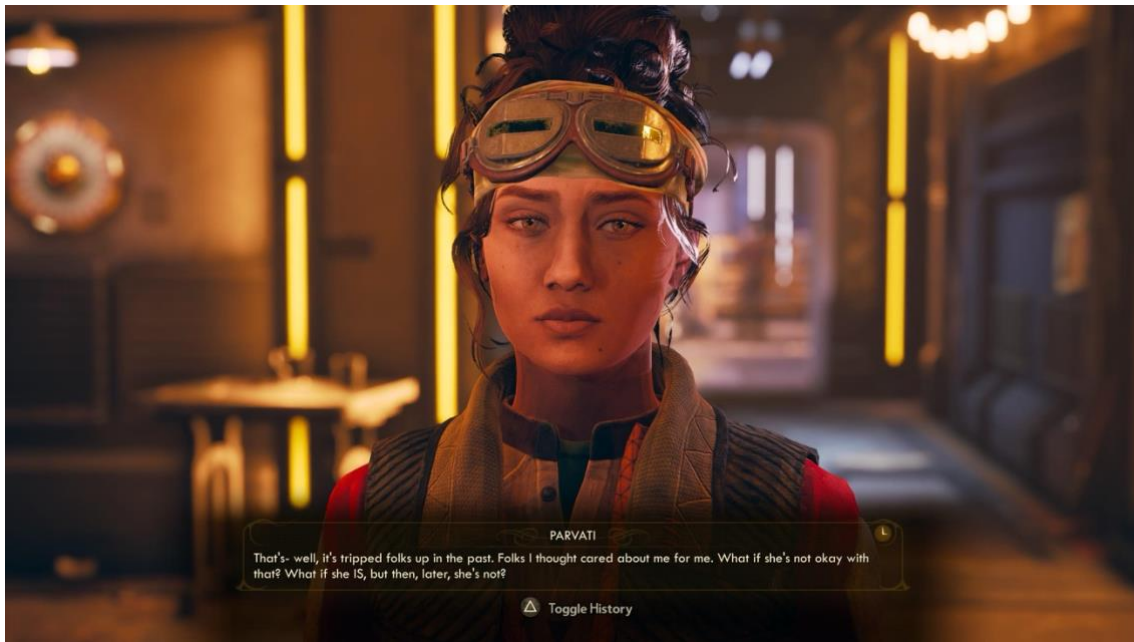
*The Outer Worlds*in pelasin myös kaksi kertaa, mutta huomasin toisen kerran jälkeen, että toista pelikertaa ei olisi välttämättä tarvittu. Pelasin ensimmäisen kerran niin, että kannustin Parvatia hyväksymään itsensä ja olemaan rohkea romanttisten suhteiden kanssa. Hahmoni ja Parvati olivat tällä pelikerralla hyviä ystäviä. Toisella pelikerralla valitsin hahmollani dialogivaihtoehtoja, jotka vähättelivät ja epäilivät Parvatin kokemuksia. Tämä johti siihen, että Parvati ei oikeastaan enää aloittanut keskusteluja hahmoni kanssa, enkä oikein saanut hänen hahmostaan mitään uutta irti. Aineistoa keräsin pelistä noin 40 tunnin verran.

Final Fantasy VII:n pelasin vain kerran, sillä huomasin sitä pelatessa, että tekemäni dialogivalinnat Cloudina eivät vaikuttaneet Barretiin tai hänen narratiiviinsa oikeastaan millään tavalla. Päätin siis pelata pelin vain kerran, mutta se tuntui riittävän kyllä hyvin, sillä sain paljon materiaalia noin 40 tunnin pelaamisen aikana.

4.1 Queer-identiteetin haasteet ja ilmentymät

Digitaalisissa peleissä, joissa romanttiset juonenkäänteet ja seksuaalinen vetovoima ovat keskeisiä hahmojen kehitykselle, esiintyy välillä hahmoja, joiden seksuaalisuus poikkeaa valtavirran normeista (Shaw & Friesem, 2016). Tämä toimii vastarinnan välineenä heteronormatiivisia kehyksiä vastaan, jotka yhä edelleen ovat nähtävissä digitaalisten pelien maailmassa (Shaw & Friesem, 2016, s. 3878). Tässä luvussa analysoin *The Outer Worlds* -pelin Parvati Holcombia ja *Dragon Age: Inquisitionin* Dorian Pavusta heidän seksuaalisuutensa kautta. Nämä hahmot ovatkin hyviä esimerkkejä mainitsemastani vastarinnasta, sillä he käsittelevät seksuaalisia identiteettejään tavoilla, jotka kyseenalaistavat heidän yhteiskuntiansa odotukset. Queer-teorian näkökulmasta voidaan tutkia, kuinka nämä hahmot rikkovat perinteisiä käsityksiä seksuaalisuudesta ja seksuaalisista haluista samalla, kun he yrittävät sovittaa yhteen muita identiteettiensä osatekijöitä, kuten luokkataustaa.

Parvati Holcomb on harvinaisen moniulotteinen aseksuaali hahmo digitaalisten pelien maailmassa, sillä hänen queer-identiteettinsä on narratiivisesti merkityksellinen, ja se tuodaan esiin ilman fetisointia tai stereotyyppiä. Parvatin aseksuaalisuus on erityisen merkillepantavaa pelimaailmassa, jossa ihmissuhteet määritellään usein seksuaalisen läheisyyden ja romantiikan kautta (Parker & Ntelia, 2024). Pelissä häntä ei määritellä niinkään hänen seksuaalisuutensa, vaan enemmänkin hänen syvempien tunteidensa ja taitojensa kautta. Parvatin tarinan yksi tärkeä osa ovat hänen romanttiset tunteensa Junleita kohtaan, joka on paikallisen vartioaseman johtaja ja insinööri. Nämä tunteet ovat kuitenkin selkeästi vain romanttisia ja Parvati uskoutuu pelaajalle, kuinka paljon häntä jännittää, että hänen ja Junlein suhde kaatuisi juuri sen takia, niin kuin hänen edellisetkin suhteensa (kuva 5).



Kuva 5. Parvati kertoo pelaajalle, että hänen entisissä suhteissaan hänen seksuaalisuutensa on ollut ongelma.

Parvatilla onkin usein epämukavia tunteita fyysistä intiimisyttä kohtaan. Parvatilla ja pelaajan hahmolla voi olla useita keskusteluita aseksuaalisuudesta ja itse pelatessani valitsin keskustelussa vaihtoehdon, jossa myönsin olevani myös kiinnostunut vain romanttisista suhteista. Parvatin reaktio tähän oli iloinen, mutta myös helpottunut ja hän myönsikin olleensa yksinäinen näiden tunteiden kanssa. Nämä keskustelut ovat pelin ja Parvatin narratiiville tärkeitä, sillä niistä käy ilmi, että peli tunnustaa ja kunnioittaa Parvatin seksuaalisuutta. Tämä on harvinaista pelimaailmassa, jossa aseksuaalisuus on erittäin aliedustettua (Stebelton, 2021).

Queer-teorian näkökulmasta Parvatin seksuaalisuutta voidaan pitää vastarintana pelikulttuuria vastaan, joka on seksuaalisesti normitettu ja joka pitää usein romanttisia ja seksuaalisia suhteita hahmonkehityksen tärkeimpinä mittareina (Ruberg & Phillips, 2018). Queer-teorian mukaan on siis tärkeä tunnistaa ja haastaa yhteiskunnan asettamia normeja seksuaalisuudelle (Valocchi, 2005, s.752-753) ja tässä kontekstissa Parvatin aseksuaalisuus haastaa yhteiskunnallisen idean siitä, että parisuhde ei voi olla aito ilman fyysistä intiimisyttä ja tarjoaa vaihtoehdon mallin, jossa emotionaalinen läheisyys asetetaan seksuaalisten halujen edelle. Parvatin toive suhteesta, jossa ei ole fyysistä

elementtiä, haastaa monissa roolipeleissä olevaa lähes pakotettua seksuaalisuuden elementtiä, eli oletusta siitä, että pelien romanttisissa tarinoissa suhteiden huipentuma on usein seksuaalinen läheisyys (Shaw & Friesem, 2016; Parker & Ntelia, 2024).

Tämän lisäksi Parvatin aseksuaalisuutta ei kehystetä ongelmana, joka pitäisi ratkaista, tai puutteena, joka vaatisi korjaamista. Sen sijaan peli antaa hänen tutkia tunteitaan Junleita kohtaan omilla ehdoillaan, ilman paineita mukautua yhteiskunnallisiin odotuksiin siitä, mitä romanttisen suhteen pitäisi olla. Tämä representaatio on merkittävä, sillä mediassa aseksuaalisuus usein jätetään huomiotta tai ymmärretään väärin (Stebelton, 2021). Parvati saa ilmaista epämukavuutensa fyysistä läheisyyttä kohtaan ja määritellä suhteensa Junleihin molemminpuolisen kunnioituksen ja emotionaalisen yhteyden pohjalta. Tämän puolesta *The Outer Worlds* tarjoaa siis edistyksellisen ja inklusiivisen kuvauksen aseksuaalisuudesta, joka haastaa heteronormatiiviset oletukset, jotka ovat läsnä suuressa osassa mediaa.

Parvatin aseksuaalisuus ei myöskään pelissä aiheuta suoranaista syrjintää tai kyseenalaistamista, eivätkä muut hahmot tee siitä suurempaa numeroa. Ainoa hahmo, joka on avoimesti epävarma ja hämmästynyt Parvatin seksuaalisuudesta on Parvati itse. Tämä näkyy pelaajan hahmon ja Parvatin välisissä keskusteluissa, joissa Parvati epäilee, että hän on jollain tapaa ”rikki” tai vähemmän haluttava kumppanina. Nämä itsereflektiot ovat merkittäviä, sillä ne tuovat esiin aseksuaalisuuden kokemuksia siitä, miten yhteiskunnalliset odotukset vaikuttavat heidän ymmärrykseensä omasta identiteetistään ja ihmissuhteistaan (Parker & Ntelia, 2024).

Parvatin sisäisiin ristiriitoihin vaikuttaa myös hänen työväenluokkainen taustansa. Hänen kuulumisensa Spacer’s Choice -yhtiön alaisuuteen vaikuttaa siihen, miten hän hahmottaa itsensä ja paikkansa yhteiskunnassa. Hän on kasvanut yhtiön hallitsemassa maailmassa, jossa ihmisten arvo mitataan tuottavuuden kautta. Tämä institutionalisoitu arvojen hierarkia tekee Parvatista entistä haavoittuvamman identiteettiä koskeville sisäisille ristiriidoille. Hän on joutunut jo nuorena sisäistämään ajatuksen siitä, että

hänen tunteensa ja toiveensa ovat vähemmän tärkeitä kuin ”suurempi hyvä” eli yhtiön tehokkuus. Hänen ujoutensa ja vaikeutensa puhua itsensä puolesta voidaan tulkita osana tätä suurempaa narratiivia, jossa hänen yksilöllisyytensä on jatkuvasti uhattuna.

Dorian Pavus tarjoaa erilaisen, mutta yhtä vaikuttavan esimerkin vastarinnasta, jota queer-identiteetillä voidaan saada aikaan. Dorianin kokemukset ovat luonteeltaan avoimempia ja uhmakkaampia, erityisesti hänelle asetettuja odotuksia kohtaan. Hän on avoimesti homoseksuaalinen mies yhteiskunnassa, joka asettaa etusijalle verenperinnön ja heteronormatiivisuuden (Makuch, 2014). Tevinterin valtakunnasta kotoisin oleva Dorian on sekä aatelinen, että voimakas maagi. Hänen tarinansa keskiössä on hänen homoseksuaalisuutensa ja miten se luo jännitteitä hänen perhettään vastaan, joka toivoisi Dorianin noudattavan Tevinterin perinteitä heteroseksuaalisesta avioliitosta ja sukuun jatkamisesta (kuva 6).



Kuva 6. Dorian kertoo hahmolle, että hän olisi joutunut menemään naimisiin naisen kanssa, jos hän olisi jäänyt Tevinteriin.

Dorianin queer-identiteetti on selkeästi esillä pelissä sekä hänen henkilökohtaisena ominaisuutenansa että poliittisena vastarintana. Toisin kuin monet LGBTQ+ -hahmot, joiden identiteetti jää hienovaraisen koodauksen varaan tai pelaajan tulkittavaksi, Dorianin homoseksuaalisuus on yksiselitteisesti määritelty (Pelurson, 2018). Hän on romanttinen vaihtoehto vain miespuoliselle inkvisiittorille, eli pelaajan hahmolle, ja hänen romanssinsa narratiivi sisältää suoria keskusteluja seksuaalisuudesta ja sen vaikutuksista Tevinterin yhteiskunnassa.

Hänen queer-identiteettinsä ei ole vain satunnainen piirre, vaan se on keskeinen sekä sisäisissä että ulkoisissa konflikteissa. Peli kuvaa Dorianin kamppailuja erityisesti kohtauksissa, joissa hän puhuu isästään sekä Dorianin kohdatessa isänsä. Pelatessani peliä Dorian uskoutui hahmolleni ja kertoi, että hänen isänsä yritti ”korjata” hänen seksuaalisuutensa veritaikuuden avulla, jota pidetään Thedaksessa voimakkaana, mutta erittäin vaarallisena taikuutena (Pelurson, 2018). Tämä kokemus korostaa Dorianin kokemia paineita homoseksuaalina kulttuurissa, jossa suvun ja heidän perintöjen säilyminen on etusijalla. Se toimii myös narratiivisena keinona, joka heijastaa reaalimaailman eheytyshoitojen ja perheen hylkäämisen teemoja. Tämän juonikuvion kautta peli tuo esille, miten queer-identiteetit nähdään usein siltä kannalta, että ne on parannettava tai salattava sen sijaan, että ne hyväksyttäisiin (Sedgwick, 1990, s. 71-73).

Kun Dorian kohtaa isänsä pelissä, hänen reaktio isänsä odotuksiin on ensin viha, joka hetken keskustelun jälkeen muuttuu siihen, että hän tuntee itsensä loukkaantuneeksi ja lopulta päättyy siihen, että hän päättäväisesti haluaa pysyä omana itsenään. Tämä vahvistaa hänen vastarintaansa hänen seksuaalisuuttaan sortavia normeja vastaan (Butler, 1993). Hänen vuorovaikutuksensa muiden hahmojen kanssa vahvistavat edelleen hänen asemaansa ulkopuolisena sekä Tevinterin yhteiskunnassa että muualla Thedaksessa. Hän tekee usein sarkastista ja itseään halveksivaa pilaa asemastaan ei-toivottuna poikana ja epäonnistuneena perijänä. Tällä tavalla hän näyttää, miten sisäistetty sorto ja hylkäämisen kokemukset ovat muokanneet hänen identiteettiään. Samalla hänen kykynsä säilyttää nokkeluus ja karisma osoittaa sitkeyttä, joka on yleinen

teema queer-narratiiveissa, jossa huumori toimii sekä selviytymiskeinona että vastarinnan muotona (Warner, 1999, s. 33-37).

Dorianin haluttomuus mukautua Tevinterin odotuksiin on olennainen osa hänen hahmonsa tarinaa. Aatelisperheen jäsenenä Dorianin odotettiin menevän naimisiin ja jatkavan sukulinjaansa. Tämä vaatimus on ristiriidassa hänen seksuaalisuutensa kanssa. Hänen kieltäytymisensä mukautua johti vieraantumiseen hänen perheestään ja laajempaan hylkäämiseen Tevinterin yhteiskunnassa. Hän kritisoi aktiivisesti imperiumin korruptoituneita valtarakenteita ja tapaa, jolla se ylläpitää hierarkkisia normeja. Hänen valintansa liittyä inkvisitioon sen sijaan, että hän pyrki vaikutusvaltaiseen asemaan Tevinterissä, korostaa entisestään hänen vastarintaansa. Dorianin kamppailussa on siis samankaltaisuuksia muiden queer-hahmojen kanssa, sillä se ei koske pelkästään hänen seksuaalisuuttaan, vaan se kytkeytyy laajempiin teemoihin, kuten yhteiskunnalliseen hyväksyntään, marginalisaatioon ja vastakkainasetteluun yhteiskunnan normien kanssa (Shaw & Friesem, 2016).

Queer-teorian näkökulmasta Dorianin homoseksuaalisuus voidaan tulkita olevan suora vastarinta hallitsevia patriarkaalisia ja heteronormatiivisia odotuksia vastaan (Butler, 1999, s.154-156). Kuten Parvati, myös Dorian haastaa käsityksen siitä, että romanttisten suhteiden on noudatettava tiettyjä normeja. Dorianin tapauksessa tämä tarkoittaa odotuksia siitä, että aatelmiehet avioituvat ja hankkivat perillisiä. Dorian kieltäytyi alistumasta näihin odotuksiin ja samalla torjui heteronormatiiviset rakenteet, jotka pyrkivät säätelemään hänen seksuaalisuuttaan ja määrittelemään hänen paikkaansa yhteiskunnassa.

Pelaajalla on myös mahdollisuus vaikuttaa Dorianin hahmon kehitykseen ja suhteeseen hänen kanssaan. Dialogivalintojen kautta inkvisiittori voi esimerkiksi vahvistaa Dorianin identiteettiä ja rohkaista häntä sovintoon isänsä kanssa tai pelaaja voi myös päättää olla puuttumatta Dorianin henkilökohtaisiin ongelmiin. Miespuolinen inkvisiittori, joka päättää ryhtyä romanttiseen suhteeseen Dorianin kanssa, antaa hänelle harvinaisen

tilaisuuden solmia suhde, joka perustuu keskinäiseen kiintymykseen eikä poliittisiin odotuksiin. Tämä on merkittävää, sillä kun keskustelin omalla hahmollani Dorianin kanssa, hän kertoi, ettei ole ennen ollut romanttisessa suhteessa. Tämä vahvistaa ajatusta siitä, että hänen homoseksuaalisuutensa on ollut pitkään tukahdutettu. Pelaajan valinta seurustella hänen kanssaan ei ainoastaan muuta pelin narratiivia, vaan tarjoaa Dorianille tilan kohdata oman emotionaalisen haavoittuvuutensa. Tämä prosessi edellyttää pelaajalta kykyä kohdata intiimejä ja yllättäviä tilanteita, jotka rikkovat pelin odotettuja rajoja (Sihvonen & Stenros, 2019, s. 2).

Dorianin romanssi miespuolisen inkvisiittorin kanssa rakentuu ennen kaikkea pelin kerronnallisten elementtien varaan. Tanja Sihvosen ja Jaakko Stenrosin (2019) mukaan pelin kerronnalliset elementit eli niin sanottu *fluff* kattaa pelimaailman ilmapiirin, hahmokuvaukset ja kulttuuriset yksityiskohdat, jotka eivät suoraan vaikuta pelimekaniikkaan, mutta luovat tilaa merkitykselliselle pelaamiselle. Dorianin homoseksuaalisuus ilmenee tällaisen kerronnallisen sisällön kautta, sillä hänen identiteettinsä, perhekonfliktinsa ja yhteiskuntakritiikkinsä muodostavat emotionaalisen taustan, joka mahdollistaa queer-romanssin kokemisen pelissä. Vaikka pelaaja voi osallistua tähän tarinaan, Dorianin seksuaalisuus ei ole osa pelimekaanista pakkoa vaan valinnainen ja tarinallisesti motivoitu osa pelimaailmaa. Tämä tekee hänen hahmostaan esimerkin siitä, kuinka queer-edustus voidaan rakentaa osaksi pelin *fluffia* niin, että se ei suoraan vaikuttaa pelin sääntöihin ja tavoitteisiin (Sihvonen & Stenros, 2019).

Dorianin kamppailuja ei voi kuitenkaan tarkastella pelkästään seksuaalisuuden näkökulmasta, vaan ne on ymmärrettävä myös hänen luokkastatuksensa ja perhehistoriansa kautta. Tevinteristä tulevana maagina hänellä on sekä etuoikeutettu että epävarma asema. Tevinter arvostaa maageja ja myöntää heille merkittävää poliittista valtaa, mutta tähän etuoikeuteen liittyy tiukat velvollisuudet esimerkiksi suvun jatkamisesta. Hänen vastahakoisuutensa täyttää nämä odotukset asettavat hänet asemaan, jossa hän on yhtä aikaa etuoikeutettu maagina ja aatelisena, mutta marginalisoitu homoseksuaalisuutensa vuoksi (Pelurson, 2018).

Molemmat hahmot ovat kiinnostavia representaatioita eri seksuaalisuuksista ja niiden kanssa käydyistä kamppailuista. Parvatin kamppailut ovat enimmäkseen sisäisiä, mutta silti tärkeitä maailmassa, jossa aseksuaalisuus on harvoin esillä. Dorianin tarinassa hänen suurimmat kamppailunsa ovat ulkoisia ja niitä käydään yhteiskunnan oletusten kanssa. Molempien tarina kuvastaa tietynlaista vastarintaa yhteiskunnan normeja vastaan, ja ne ovatkin siinä mielessä arvokkaita mediassa, jossa yhä edelleen painotetaan heteronormatiivisuutta.

4.2 Rodullistettu maskuliinisuus ja sen stereotyyptit

Etnisyyden ja maskuliinisuuden välinen yhteys mediassa ilmenee usein stereotyyppisten representaatioiden kautta, jotka voivat joko vahvistaa vallitsevia valtdynamiikkoja tai haastaa niitä (Burgess ja muut, 2011). Digitaalisissa peleissä rodullistetut mieshahmot esitetään usein voimakkuuden, aggression tai auktoriteetin kautta, erityisesti kun representoidaan tummaihoisten maskuliinisuutta (Burgess ja muut, 2011, s. 291-292). Tässä luvussa tarkastellaan, miten Barret Wallace *Final Fantasy VII* -pelistä ja Kim Kitsuragi *Disco Elysiumista* ilmentävät ja uudelleen määrittävät rodullistettua maskuliinisuutta. Analyysi pohjautuu erityisesti CRT:hen, jonka avulla voidaan tarkastella, miten heidän identiteettinsä vaikuttavat heidän rooleihinsa, miten muut hahmot suhtautuvat heihin ja millaisia merkityksiä heidän maskuliinisuutensa saa suhteessa valkoisuuteen.

Disco Elysiumissa tärkeimpänä sivuhahmona toimiva Kim Kitsuragi on pidättyväinen, mutta erittäin pätevä Revacholin kansalaisyliupseeri (RCM) luutnantti. Hän on pelaajan hahmon, Harry Du Boisin, pari ja tukee häntä hänen muistinmenetyksensä aikana. Kim ja Harry ovat kuitenkin todella erilaiset, sillä Harrystä poiketen Kim on hallittu sekä järjestelmällinen. Nämä ovat piirteitä, jotka tekevät hänestä hyvän etsivän, mutta myös etäännyttävät hänet tietyistä kulttuurisista maskuliinisuuden ja etnisen identiteetin odotuksista, kuten tietynlaisesta karskiudesta (Lawson, 2013).

Kimin hillitty maskuliinisuus toimii vastakohtana hänen työparinsa kaoottiselle ja impulsiiviselle luonteelle. Tietyllä tavalla pelattuna Harry edustaa toksisen maskuliinisuuden muotoa, ja hän sortuu usein liiallisuuksiin, kuten tunnepurkauksiin ja holtittomaan käytökseen. Kimin hahmo taas edustaa itsehillintää ja kurinalaisuutta. Hän harvoin ilmaisee tunteitaan vahvasti ja hän myös säilyttää oman ammatillisen olemuksen, olemalla joskus jopa etäinen. Tämä hallittu maskuliinisuus vastaa stereotyyppioita aasialaisesta miehestä älykkäänä ja pätevänä, mutta tunteellisesti sulkeutuneena (Bablak ja muut, 2016, s. 1-3).

CRT:n kautta voidaan tarkastella, kuinka eri etnisyyteen kuuluvia miehiä esitetään usein tietyissä maskuliinisuuden kehyksissä, mikä heijastaa laajempia rotuun ja sukupuoleen liittyviä valtarakenteita (Hall, 1999). Esimerkiksi valkoinen maskuliinisuus sallii kapinallisuuden ja voimakkaiden tunteiden ilmaisun, kun taas aasialainen maskuliinisuus kuvataan usein rauhallisena ja älyllisenä (Huynh & Woo, 2014, s. 365-372). Kim osittain mukautuu tähän stereotypiaan, mutta hänen pidättyväisyytensä ei ole pelkästään rodullistettu piirre, vaan se on tietoinen selviytymisstrategia yhteiskunnassa, joka jatkuvasti asettaa hänet ulkopuoliseksi. Se ei ole myöskään heikkouden merkki, vaan keino navigoida maailmassa, joka on häntä kohtaan ennakkoluuloinen.

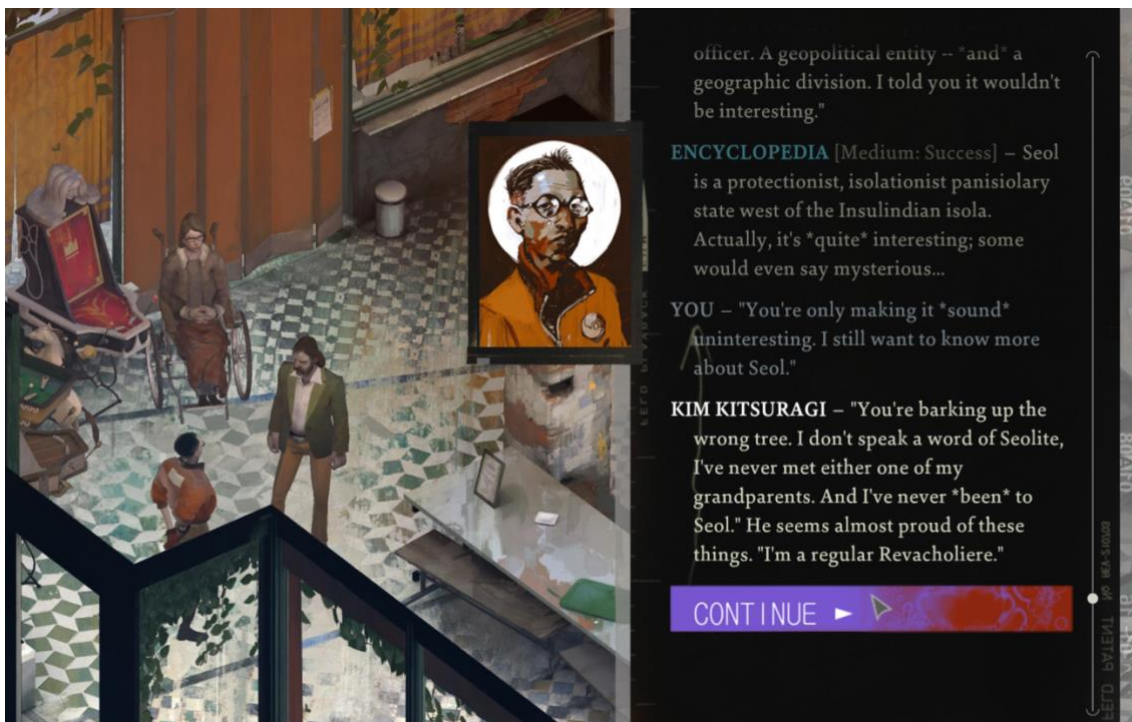
Kimin hillitty persoona koskee myös hänen ammatillista elämäänsä. Luutnanttina hän on äärimmäisen pätevä, ja hänen ansionsa Revacholin kansalaisylijoissa ovat moitteettomat. Vaikka ammattimaisuuden standardit voivat olla rasistisesti latautuneita, monet vähemmistöihin kuuluvat, niin kuin Kim, kokevat, että näiden standardien noudattaminen voi toimia suojana rasismia ja ennakkoluuloja vastaan (Goodridge, 2022). Kim on pedantti protokollan noudattamisessa ja harvoin sallii itsensä lipsua epäammattimaisesti käytökseen, vaikka kohtaisikin avointa vihamielisyyttä. Tämä tarve korostetulle ammattimaisuudelle on yleinen ongelma vähemmistöille työympäristössä (Gray, 2019). Kim ei voi tehdä samoja virheitä kuin hänen valkoiset kollegansa. Hänen on oltava pätevämpi saadakseen saman tason kunnioitusta. Se, että hän on saavuttanut

arvostetun aseman näistä esteistä huolimatta, kertoo hänen periksiantamattomuudestaan, mutta myös korostaa hänelle asetettuja rajoitteita. Harry voi käyttäytyä holtittomasti ja itsetuhoisesti ja silti saada uuden mahdollisuuden, kun taas Kimillä ei ole varaa tällaisiin ylellisyyksiin. Tämä voi olla yksi syy siihen, miksi hän on alussa skeptinen Harrya kohtaan. Kimin ajatus Harrysta voi siis johtua sekä käytännöllisistä syistä että laajemmasta ymmärryksestä siihen, miten yhteiskunta kohtelee heidän kaltaisiaan miehiä eri tavoin. Silti Kim ei suhtaudu Harryyn alentuvasti, ja hän säilyttää ammattimaisuutensa sekä toimii usein tasapainottavana voimana Harrylle, mikä vahvistaa heidän maskuliinisuksiensa vastakkainasettelua.

Marginalisoidut miehet joutuvat usein navigoimaan maskuliinisuuden odotuksia eri tavalla kuin valkoiset miehet (Roberts & Elliot, 2020). Kimille maskuliinisuus ei tarkoita dominanssia tai aggressiota, vaan hallintaa ja pätevyyttä. Tämä kontrollin tarve voi kuitenkin olla myös ahdistuksen lähde, sillä mikä tahansa epäonnistuminen saattaisi vahvistaa stereotyyppioita aasialaisista miehistä heikkoina. Tämä sisäinen ja ulkoinen itsekuuvan välinen ristiriita lisää hänen hahmoonsa syvyyttä.

Kim on osittain stereotyyppinen representaatio aasialaisesta miehestä. Pinnan alla hänen älykkyytensä, rauhallinen olemuksensa ja tehokkuutensa sopivat yhteen niin sanotun ”mallivähemmistön” (engl. *model minority*) kanssa, eli käsityksen, jonka mukaan aasialaiset ovat luonnostaan kurinalaisempia ja pätevämpiä mutta myös sosiaalisesti etäisiä (Bablak ja muut, 2016, s. 2-3). Kimin ulkonäkö voidaan myös nähdä melko stereotyyppisenä, ”aasialaiseen nörttiin” sopivana (Huynh & Woo, 2014), sillä Kim on melko lyhyt ja laiha, erityisesti Harryyn verrattuna. Hänen ”nörttiyttään” lisää myös hänen käyttämänsä silmälasit, joita ilman hän ei omien sanojensa mukaan pärjää. Kim kuitenkin tietyllä tasolla haastaa stereotyyppioita aasialaisista miehistä. Vaikka hänen persoonallisuutensa ja ulkonäkönsä saattaa heijastella ”älykkään aasialaisen” arkkityyppiä, hänen roolinsa johtajana ja etsivänä haastaa käsityksen aasialaisista miehistä passiivisina tai alistuvina (Huynh & Woo, 2014, s. 364). Hän ei unohdu taustalle vaan on auktoriteettihahmo, joka vaatii ja ansaitsee kunnioitusta.

Kimillä on hankaluuksia hyväksyä oma etninen identiteettinsä. Hänen vanhempansa olivat puoliksi seolilaisia, joka on pelin maailman vastine Itä-Aasialle. Hän ei kuitenkaan pidä siitä, että hänet määritellään ensisijaisesti hänen vanhempien syntyperän kautta. Hän ei myöskään puhu seoliten kieltä, mistä hän tuntuu olevan jopa hieman tyytyväinen (kuva 7). Kim haluaa, että hänet nähdään revacholilaisena, eikä hän tunne mitään halua tutustua omiin kulttuurisiin taustoihinsa. Tämän heijastaa sitä, kuinka monietniset ihmiset joskus haluavat niin sanotusti irrottaa itsensä omasta kulttuuristaan, jotta he voisivat sopia valtavirtaan (Cheng & Lee, 2009).



Kuva 7. Kim kertoo Harrylle, ettei ole koskaan nähnyt isovanhempiaan eikä osaa puhua seoliten kieltä.

Vaikka Kim on itsevarma ammatillisissa taidoissaan, hän on silti epävarma niistä identiteettinsä osa-alueista, jotka saattavat tehdä hänestä vähemmän maskuliinisen. Hänen näköongelmansa ovat esimerkiksi aiemmin johtaneet siihen, että hänen entinen työparinsa antoi hänelle ikävän lempinimen juuri sen takia, että Kim joutui tukeutumaan pariinsa yksityiskohtien havaitsemisessa. Hän ei myöskään halua puhua tunteistaan eikä

menneisyydestään, sillä hän pelkää sen saavan hänet näyttämään heikolta. Hänen tiukka tunnekontrollinsa on sekä vahvuus että itsesuojelun keino maailmassa, jossa haavoittuvuuden osoittaminen on heikkous ja sitä voidaan käyttää häntä vastaan (Zagorac, 2017, s. 157-160).

Kimin seksuaalisuus ei ole pelin keskiössä, mutta se kuitenkin lisää hänen identiteettinsä uuden näkökulman ja vaikuttaa hänen kokemukseensa maskuliinisuudesta. Homoseksuaalisena miehenä hän elää kahden marginalisaation leikkauspisteessä, jossa sekä hänen etninen että seksuaalinen identiteettinsä vaikuttavat siihen, miten hän näkee itsensä ja miten muut mahdollisesti näkevät hänet. Kimin seksuaalisuus on siis luultavasti yksi syy, miksi hän on varautunut. Hän on todennäköisesti joutunut navigoimaan maailmassa, jossa avoin homoseksuaalisuus voisi altistaa hänet vielä suuremmalle syrjinnälle tai asettaa hänet vaaraan. Kimin vastahakoisuus henkilökohtaisten asioiden jakamiseen, pelko näyttää heikolta tai joutua naurunaiheeksi, sekä tarve kontrolliin viittaavat kokemuksiin siitä, että hän joutuu suojautumaan yhteiskunnallisilta ennakkoluuloilta ja pitämään haavoittuvuutensa piilossa.

Barret Wallace tarjoaa hieman erilaisen näkökulman maskuliinisuuteen. Barret on tärkeä hahmo *Final Fantasy VII*-pelissä, vaikka hän onkin sivuhahmo. Hän on monimutkainen hahmo, joka alussa vaikuttaa myötäilevän perinteisiä stereotyyppisiä tummaihoisten maskuliinisuudesta, sillä hän sopii ensinäkemältä niin sanottuun "*tough black man*" arkkityyppiin (James, 2024). Hän on paljon pidempi ja lihaksikkaampi, kuin kukaan muu hahmo, hänellä on ajoittain aggressiivinen käytös ja hänen toinen kätensä on korvattu aseella, joka tekee hänestä välillä uhkaavan näköisen. Kun peliä kuitenkin pelaa pidemmälle, Barret haastaa nämä alkuperäiset oletukset ja hänestä paljastuu uusi puoli, joka on tunteellinen ja välittävä. Barretin hahmo sijaitsee siis jossain stereotyyppien ja niiden kumoamisen risteyksessä.

Kun Barret ensimmäisen kerran esitellään pelissä, hänet nähdään röyhkeänä ekoterroristiryhmä Avalanchen johtajana. Hän on äänekäs ja välillä jopa räjähtävä

persoona ja tämä yhdistettynä hänen fyysiseen ulkonäköönsä vahvistaa stereotyyppioita tummaihoisten hypermaskuliinisuudesta ja myötäilee stereotyyppioita tummaihoisista miehistä väkivaltaisina ja aggressiivisina (James, 2024, s. 247). Barretilla on myös muista hahmoista poikkeava puhetyyli ja hän käyttää muun muassa ajoittain liioiteltua slangia ja puhekieltä. Tämä asettaa hänet entistä stereotyyppisempään asemaan, jossa tummaihoiset hahmot kuvataan sivistymättöminä ja kouluttamattomina, erityisesti vanhemmassa mediassa (Adams-Bass ja muut, 2014, s. 368). Tämä rajoittaa hahmojen monimuotoisuutta, jota taas valkoisille hahmoille usein tarjotaan.

Pelin edetessä Barretiin tutustuu enemmän ja hänen syvempi tunteellinen puolensa käy yhä selvemmäksi. Hän kokee valtavaa syyllisyyttä menneisyydestään, erityisesti kotikaupunkinsa tuhoutumisesta ja hänen vaimonsa sekä hänen parhaan ystävänsä Dynen menetyksestä (kuva 8). Peliä pelatessa hänen tuskansa kosketti myös itseäni pelin pelaajana. Tämä osoittaa, että hänen vihansa ei ole vain päämäärätöntä aggressiota, vaan se on enemmänkin syvään juurtuneen trauman ja surun tuotosta. Hänen ajoittain esille tuleva raivo on reaktio systeemiseen sortoon ja hyväksikäyttöön, sekä henkilökohtaisiin menetyksiin. Tämä käy yhteen CRT:n kanssa, jonka mukaan syrjäytyneiden ryhmien kokemukset ja reaktiot eivät usein tule ymmärretyiksi omassa yhteiskunnallisessa kontekstissaan, vaan ne nähdään liioiteltuina ja järjenvastaisina, mikä vahvistaa heidän marginalisaatiota (Crenshaw, 1991, s. 1243-1247).



Kuva 8. Barret muistelee, kuinka Shinran hyväksikäytön takia hän menetti vaimonsa ja ystävänsä.

Peli tarjoaa pelaajalle tunteellisia hetkiä, joissa Barretin haavoittuvuus on pelaajan nähtävissä. Nämä hetket käsittelevät usein hänen suruaan hänen menneisyydestään tai hänen epätoivoaan yrittäessään suojella hänen läheisiään. Tällaiset hetket haastavat narratiiveja, jotka esittävät tummaihoiset miehet pelkästään vihansa määrittäminä (Hoskin, 2022).

CRT:n mukaan hallitsevia, rasistisia kertomuksia voidaan haastaa vastakertomuksilla, jotka nostavat esiin rodullistettujen ryhmien omia kokemuksia (Zamudio ja muut, 2010, s. 12-17). Barret on tästä erinomainen esimerkki, sillä hänen tunteellinen haavoittuvuutensa on ristiriidassa hänen kovan ulkokuorensa kanssa. Tässä mielessä *Final Fantasy VII* siis käsittelee ajatusta siitä, että tummaihoisen maskuliinisuus voi sisältää sekä voimaa että syvää emotionaalista ulottuvuutta, vaikkakin peli silti syyllistyy Barretin stereotypointiin.

Ehkä merkittävin vastapaino Barretin stereotyyppiselle kuvaukselle on hänen roolinsa pienen tytön, Marlenen, isänä. Tummaihoisten miesten isyyttä kuvataan mediassa harvoin tai se esitetään negatiivisten stereotyyppien kautta (Moody-Ramirez ja muut, 2024, s. 184). Barret kuitenkin murtaa nämä ennakkoluulot täysin, sillä hän on yksi pelin rakastetuimmista ja omistautuneimmista vanhemmista. Hän ei ole pelkästään isä, vaan myös yksinhuoltaja ja adoptiovanhempi. Tämä asema ei ainoastaan haasta tummaihoisten miesten stereotyyppiä poissaolevana isänä, vaan myös syventää hänen hahmoaan. Barretin motiivit eivät rajoitu pelkästään poliittiseen kapinaan, vaan hänen taistelunsa on myös henkilökohtaista ja se pohjautuu rakkauteen sekä suojelunhaluun.

Hänen vuorovaikutuksensa Marlenen kanssa tuo esiin hänen pehmeämmän ja hoivaavan puolensa. Hän peittelee tytön hellästi nukkumaan, ilmaisee halunsa suojella häntä ja kantaa jatkuvasti huolta hänen turvallisuudestaan. Hänen hellyytensä ja valmiutensa asettaa Marlenen hyvinvointi kaiken muun edelle haastavat suora stereotyyppi, jonka mukaan tummaihoiset miehet ovat isänä emotionaalisesti etäisiä (Moody-Ramirez ja muut, 2024, s. 187). Tällaisten haitallisten käsitysten purkaminen on tärkeää ja Barret onkin hyvä esimerkki siitä, kuinka tummaihoisen maskuliinisuus on monipuolista ja voi olla erittäin haavoittuvaista.

Lisäksi Barretin rooli nimenomaan adoptiovanhempana lisää hänen hahmoonsa uuden ulottuvuuden. Hän ottaa vastuulleen Marlenen kasvatuksen ilman biologista velvollisuutta, mikä on ristiriidassa median kuvauksien kanssa siitä, kuinka tummaihoiset isät eivät ota vastuuta (Moody-Ramirez ja muut, 2024, s. 187). Hänen horjumaton omistautumisensa tyttärelleen haastaa yhteiskunnalliset narratiivit, jotka usein kieltävät tummaihoisilta miehiltä tilan tulla nähdyiksi hoivaavina ja perhekeskeisiä yksilöinä. Tämä ei ainoastaan inhimillistä Barretia, vaan liittyy laajempiin keskusteluihin siitä, miten positiivinen tummaihoisen isyys on usein mediassa pyyhitty pois tai aliedustettu (Moody-Ramirez ja muut, 2024).

Huolimatta hänen johtajuudestaan ja tunteellisesta syvyydestään, Barretia kohdellaan usein eri tavalla kuin muita hahmoja, mikä tuo esiin piileviä rasistisia ennakkoluuloja. Pelin päähenkilö Cloud suhtautuu häneen usein epäluuloisesti tai ärtyneesti, erityisesti pelin alkupuolella. Myös muut Avalanchen jäsenet turhautuvat toisinaan hänen kiihkeisiin tunnepurkauksiinsa, vaikka ovatkin hänelle uskollisia. Tämä saa hänet vaikuttamaan välillä liian kaottiselta ja harkitsemattomalta. Nämä ovat piirteitä, joita usein liitetään tummaihoisiin hahmoihin valkoisten hallitsemisissa narratiiveissa (Burgess ja muut, 2011). Nämä niin sanotut mikroaggressiot (James, 2024, s. 249) muistuttavat siitä, kuinka rodullistetut henkilöt joutuvat usein tekemään enemmän töitä tullakseen vakavasti otetuiksi. Lisäksi Barret esitetään ajoittain humoristisena hahmona, jolla on liioitellut maneerit. Tämä korostaa hänen ”toiseuttaan” verrattuna perinteisiin sankarillisiin hahmoihin, kuten Cloudiin. Erityisesti pelin alussa hänen puhetyyliinsä muistuttaa enemmän karikatyyriä kuin aitoa henkilöä.

Kun tarkastellaan Barretia CRT: näkökulmasta, on myös otettava huomioon, että *Final Fantasy VII* kehitettiin Japanissa. Tämä sijoittaa hänen hahmonsa ei-länsimaiseen kulttuurikontekstiin, jossa näkemys etnisyydestä eroaa länsimaisen median näkemyksistä. Japanilla on monimutkainen historia tummaihoisten representaation kanssa ja siinä on usein vaikutteita länsimaisesta mediasta (Russel, 2017). Barretin tietyt piirteet, kuten hänen puhetyyliinsä, fyysinen ulkonäkönsä ja aggressiivisuutensa saattavat heijastaa japanilaisia tulkintoja tummaihoisten maskuliinisuudesta, jotka perustuvat länsimaisen median stereotyyppioihin eikä suoriin kokemuksiin tummaihoisista.

Vaikka Kim ja Barret ovat hahmoina erilaisia, käyvät he silti samoja kamppailuja. Molemmat kokevat haasteita ennakkoluulojen kanssa ja miten muut näkevät ja suhtautuvat heidän etniseen identiteettiinsä. Kim yrittää haastaa tätä olemalla ammattimainen, kun taas Barret paikoittain sortuu myötäilemään näitä ennakkoluuloja. Barretin tarina toimii sekä kritiikkinä että kehityksenä pelialan representaatioissa, erityisesti sen puolesta, että *Final Fantasy VII* on jo melko vanha peli. Molemmat hahmot

ovat kuitenkin todella moniulotteisia, ja heidän kokemuksensa heijastavat kamppailuja, joita etnisyytensä takia marginalisoidut joutuvat kohtaamaan.

4.3 Työväenluokka vallan varjossa ja vastustajana

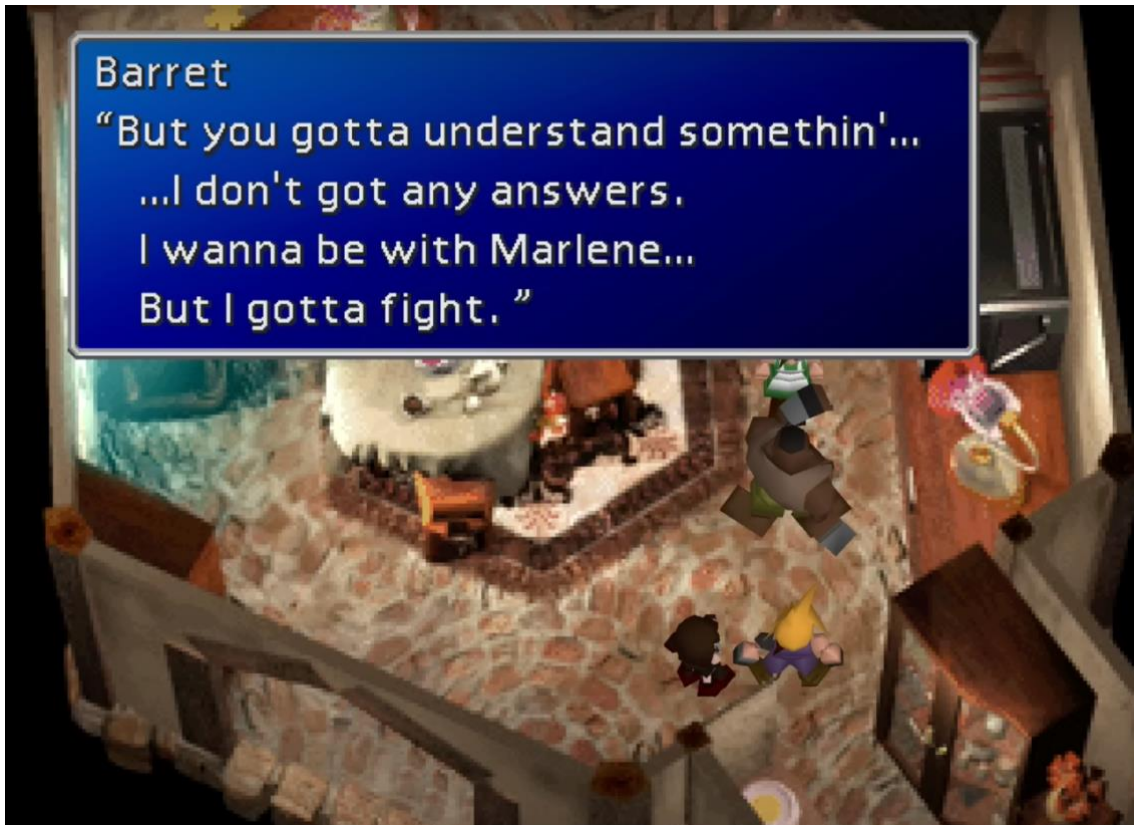
Luokkarakenteet digitaalisissa peleissä, niin kuin muussakin mediassa, heijastavat usein reaali maailman hierarkioita, joissa taloudellinen ja sosiaalinen asema määrittävät hahmon vallan, turvallisuuden ja toimijuuden mahdollisuuksia. Työväenluokkaiset hahmot esitetään usein samalla tavalla, kuin työväenluokka reaali maailmassa, eli joko empaattisessa valossa, mutta voimattomina tai sitten uhkana vallitsevalle järjestykselle (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3), kun taas eliittiin kuuluvat hahmot voivat hyötyä institutionaalisesta asemastaan, mutta kohdata paineita perinteiden ja odotusten suunnalta. Tässä luvussa analysoidaan luokan vaikutusta Barret Wallacen ja Parvati Holcombin hahmoihin. Luokkateorian, CRT:n ja feministisen mediateorian, avulla voidaan tarkastella, miten heidän työväenluokkaisen taustansa vaikuttaa heidän vastarintaansa korporaatioden ja poliittisen järjestelmien valtaa vastaan ja millä tavoin heidän luokka-asemansa määrittä heidän toimijuuttaan pelimaailmassa.

Barret Wallace edustaa risteyskohtaa etnisyyden ja luokan välillä yhteiskunnassa, joka syrjii työväenluokkaa ja kohtelee etnisiä vähemmistöjä eri tavalla. Hänen matkansa tavallisesta työläisestä vallankumousjohtajaksi kuvastaa työväenluokan kamppailua sekä myös systeemisen sarron vastustamisen vaaroja (Feagin, 2006, s. 46-49). Tarkastelemalla Barretin hahmoa luokkateorian ja CRT:n kautta voidaan ymmärtää, miten hänen identiteettinsä työväenluokkaisena tummaihoisena miehenä vaikuttaa hänen motiiveihinsa ja siihen, miten muut suhtautuvat häneen pelin maailmassa.

Barretin tausta on syvästi juurtunut työväenluokkaan. Ennen kuin hänestä tuli Avalanche-järjestön johtaja, hän oli tavallinen kaivostyöläinen Corelissa, kaupungissa, joka oli täysin Shinra -yhtiön taloudellisen vallan alaisuudessa. Hänen alkuperäinen luottamuksensa Shinraan kuvastaa monien työväenluokkaisten ihmisten todellisuutta,

missä he ovat riippuvaisia suurista instituutioista elantonsa turvaamiseksi (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Kun Shinra kuitenkin pettää Corelin tuhoamalla kaupungin ja jättäen Barretin sekä fyysisesti että henkisesti arpeutuneeksi, Barret joutuu kyseenalaistamaan suhteensa valtaan. Luokkateorian mukaan työväenluokkaa pidetään usein valheellisen tietoisuuden tilassa, jossa he uskovat järjestelmään, joka todellisuudessa riistää heiltä (DiMaggio, 2015). Barretin muutos passiivisesta työläisestä aktiiviseksi kapinalliseksi edustaa hänen heräämistään luokkataistelun todellisuuteen (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Hän haastaa Shinran hegemonisen vallan ja omaksuu ajatuksen luokkatietoisuudesta, jossa sorretut tunnistavat riistonsa ja nousevat sitä vastaan. Tämä siirtymä ei ole kuitenkaan helppo ja Barret tuntee syyllisyyttä siitä, että hän aiemmin luotti Shinraan. Hän usein epäilee itseään ja kamppailee kapinansa seurauksien kanssa, erityisesti silloin, kun siviilit joutuvat sen kohteeksi. Tämä ristiriita tekee hänestä moniulotteisen hahmon ja estää hänen vallankumouksellista rooliaan muuttumasta liian romantisoiduksi.

Vaikka Barretin kapina on poliittisesti merkittävä, se on myös syvästi henkilökohtainen. Hänen isyyden roolinsa Marlenen vanhempana tuo hänen vastarinnalleen inhimillisen ulottuvuuden, jossa ei ole kyse vain vallankumouksen ihanteesta, vaan myös konkreettisesta vastuusta ja välittämisestä. Luokan näkökulmasta hänen isyytensä lisää hänen taistelulleen sukupolvien välisen merkityksen (Tapia & Turner, 2018). Hän ei taistele vain oman vapautensa puolesta, vaan myös Marlenen tulevaisuuden vuoksi, varmistaakseen, ettei hän joudu kasvamaan saman sorron alla (kuva 9). Tämä heijastaa historiallisia työväenliikkeitä, joissa johtajat ovat usein korostaneet taistelunsa olevan parempien tulevaisuuden mahdollisuuksien turvaamista seuraaville sukupolville (Tapia & Turner, 2018).



Kuva 9. Barret selittää, kuinka hän haluaisi olla Marlenen kanssa, mutta hänen on taisteltava paremman tulevaisuuden puolesta, myös Marlenelle.

Barretin johtajuus Avalanchessa tekee hänestä inspiroivan hahmon pelin tarinassa. Hän osoittaa, että sorretut eivät ole voimattomia ja että vastarinta on mahdollista. Samalla Shinra näkee hänen roolinsa kuitenkin uhkana. Historiallisesti työväenluokan kapinallisia onkin demonisoitu hallitsevan eliitin toimesta (Scambler ja Scambler, 2011). Barretin tilanne heijastelee tätä asetelmaa. Shinra käyttää propagandaa esittääkseen Avalanchen vastuuttomana ja tuhoisana ryhmänä, vaikka yhtiö itse on vastuussa paljon suuremmasta väkivallasta. Julkisen mielipiteen manipulointi onkin yleinen keino pitää vähemmistöjä hajautettuna ja estää heitä liittoutumasta (Bradshaw ja muut, 2021).

Barret joutuu myös kohtaamaan vallankumouksellisen toiminnan eettiset ongelmat. Avalanchen varhaiset iskut aiheuttavat siviiliuhreja pakottaen hänet pohtimaan vastarinnan moraalisia ulottuvuuksia. Hän ei ole yksiselitteinen sankari, vaan hahmo, joka kuvastaa todellisia vallankumousliikkeiden haasteita. Näiden haasteiden takia

sorretut joutuvat usein käyttämään väkivaltaa, koska järjestelmä ei jätä heille muita keinoja puolustautua (Konrad, 2024).

Vaikka Barretin luokka-asema on hänen hahmonsa keskiössä, hänen etnistä identiteettiään ei voida sivuuttaa. Tummaihoisena miehenä pääosin valkoisessa maailmassa hänen kapinansa saa uusia merkityksiä. Luokkataistelu yksinään ei selitä hänen marginalisaatiota, sillä hänen etnisyyteensä pahentaa sitä entisestään. Barretin asema tummaihoisena sekä vallankumousjohtajana tekee hänestä erityisen radikaalin hahmon. Historiallisesti vallankumouksellisia tummaihoisia on pidetty erityisen vaarallisina eliitille, sillä he haastavat luokkarakenteiden lisäksi myös etnisiä hierarkioita (Katz-Fishman & Scott, 2018). Barretin johtajuus uhkaa sekä taloudellista riistoa että etnistä marginalisaatiota, mikä tekee hänen vastarinnastaan kaksinkertaisesti vallankumouksellisen.

Barret Wallacen tarina on siis enemmän kuin kertomus kostosta tai kapinasta. Se on syvälinen tarina luokkataistelusta, syrjinnästä ja vallankumouksellisen toiminnan monimutkaisuudesta. Analysoimalla Barretin hahmoa luokkateorian ja CRT:n näkökulmasta voidaan ymmärtää paremmin hänen tarinansa yhteiskunnallisia merkityksiä. Hän ei taistele vain Shinraa vastaan, vaan hän taistelee koko järjestelmää vastaan, joka aliarvioi hänen luokkansa lisäksi hänen etnisyytensä. Hänen hahmonsa rikkoo stereotyyppioita, herättää kriittisiä kysymyksiä vallasta ja vastarinnasta, ja toimii vahvana symbolina työväenluokan ja etnisen sarron vastaiselle taistelulle.

Parvatin luokkarepresentaatio eroaa Barretista hieman, sillä Barretin narratiivi oli enemmän painottunut vastarintaan ja luokkataisteluun, kun taas Parvatin on enemmän painottunut siihen, miten kapitalismi ja siitä hyötyvät yhtiöt hyväksikäyttävät ja manipuloivat työntekijöitään lupauksilla vaikkapa yhteisestä hyvästä.

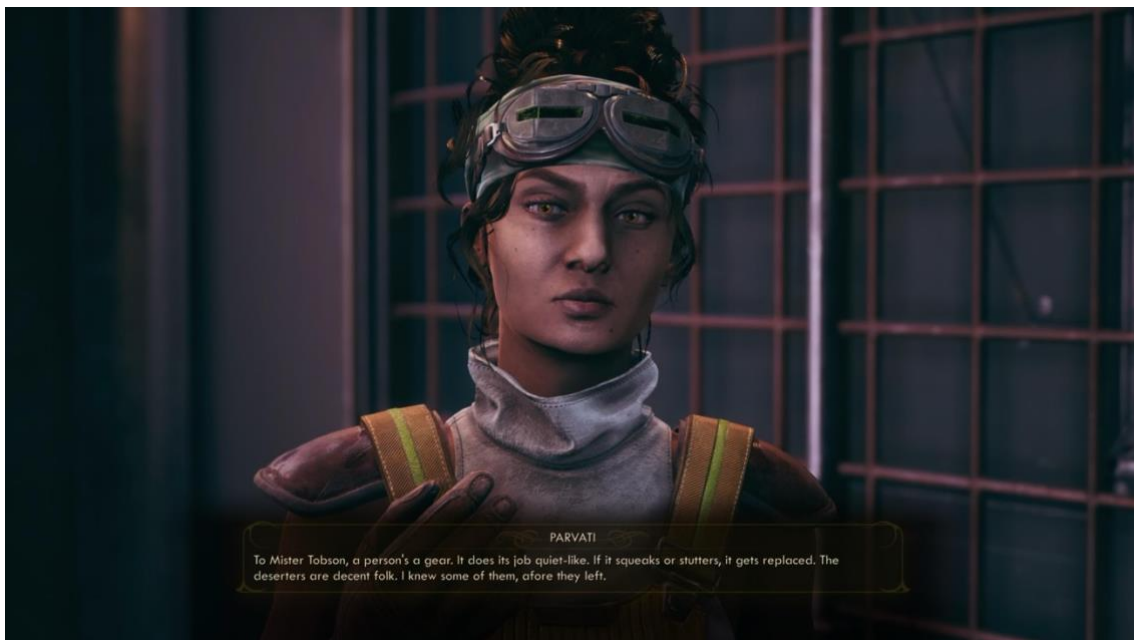
Parvati on *The Outer Worlds* -pelin yksi merkittävimmistä työväenluokkaisista hahmoista, ja hänen tarinansa kuvastaa kapitalistisen vallan vaikutuksia yksilöihin. Hänen asemansa

mekaanikkona Edgewaterin teollisuuskaupungissa ja myöhemmin matkustajana *The Unreliable* -aluksella kuvaavat hyvin hänen suhdettaan valtaan ja kapitalismiin, sekä työväenluokan haavoittuvaan asemaan. Hänen tarinansa heijastaa reaalimaailmaa, kuvastaen miten kapitalistinen järjestelmä hyödyntää työntekijöitä ja miten yksilön henkilökohtainen tausta ja identiteetti vaikuttavat hänen asemaansa järjestelmän sisällä (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3).

Parvati toimii Edgewaterissa mekaanikkona, minkä vuoksi hän on elintärkeä osa kaupungin infrastruktuuria. Hänen tehtävänsä on ylläpitää Saltuna Cannery -tehtaan koneistoa, joka tuottaa ruuat koko kaupungille. Edgewaterissa valtaa pitävän Spacer's Choice -yhtiön kapitalistinen visio kaupungille on johtanut siihen, että asukkaiden arvo määräytyy tuotannon ja tehokkuuden kautta. Tässä systeemissä Parvati on korvaamaton, mutta samalla haavoittuvainen, sillä hänen arvonsa mitataan hänen työpanoksensa perusteella, eikä yksilöllisenä toimijana. Hänen työpanoksensa merkitys nousee esiin tilanteissa, joissa hänen asiantuntijuutensa pelastaa kaupungin tekniset järjestelmät, mutta siitä huolimatta häntä ei palkita henkilökohtaisella arvostuksella.

Parvati on luonteeltaan erittäin empaattinen, myös koneita kohtaan. Hän antaa korjaamilleen koneille lempinimiä ja hän personoi niitä. Tämä heijastaa hänen inhimillistä suhtautumistaan työhön, jonka hän omien sanojensa mukaan oppi isältään. Parvatin tapa kohdella koneita kuin ihmisiä voidaan kuitenkin nähdä eräänlaisena vastarinnan muotona, sillä Parvati ei lähesty työtään pelkästään tehokkuuden ja tuottavuuden näkökulmasta, kuten kapitalistinen järjestelmä edellyttäisi. Parvati ei siis suostu täysin alistumaan järjestelmälle, joka näkee työntekijät ja heidän tekemänsä työn vain resurssina. Hänen suhtautumisensa omaan työhönsä rikkoo persoonatonta työtikkää ja tuo siihen inhimillisiä arvoja. Tämä ei ole pelkästään yksilöllinen piirre, vaan se kytkeytyy laajempaan keskusteluun työväenluokan ihmisyydestä ja työn merkityksestä yksilölle eli onko työ vain hyötyä tuottava velvollisuus vai voiko se olla myös inhimillinen ja merkityksellinen osa elämää (Martela & Pessi, 2018).

Vaikka Parvati on asiantuntija mekaanisissa järjestelmissä, hän on silti sidottuna kapitalistisiin työn normeihin. Hänen asemansa ei anna hänelle itsenäisyyttä, vaan sitoo hänet jatkuviin vaatimuksiin olla tuottava ja tehokas. Hänen asemaansa voidaan myös tarkastella Karl Marxin vieraantumisteorian kautta (Guy-Evans, 2024). Hän on vieraantunut työnsä lopputuloksesta, sillä koneiden korjaaminen ei ole itsessään palkitsevaa, vaan se palvelee kapitalistisia tavoitteita, jotka eivät välitä hänen hyvinvoinnistaan. Parvatin isä kuoli liiallisen työn ja huonojen työolojen seurauksena, mikä vielä korostaa pelissä työn tekemisen epäinhimillisyyttä, vaikka Parvati ei tätä ensin ymmärrä. Parvatin isän kohtalo on kuitenkin kuvaus siitä, miten historiallisesti työväenluokka on uhrannut terveytensä kapitalismin takia (Das, 2022). Vaikka Parvati tunnistaa, että hänen kotikaupunkinsa pormestari näkee ihmiset vain niin sanotusti ”rattaina koneessa” (kuva 10), vasta pelin edetessä ja eri ihmisiä tavatessa Parvati kuitenkin ymmärtää sen, että Spacer’s Choice:n ainoa tavoite on raha. Parvati on tästä aluksi hämillään, mutta loppujen lopuksi kuitenkin valmis uhmaamaan vallitsevaa systeemiä.



Kuva 10. Parvati puhuu kaupunkinsa pormestarista pelin alkupuolella, tunnistaen, että hän kohtelee ihmisiä vain rattaina systeemissä.

Pelimekaniikan tasolla Parvatin taidot ovat arvokkaita, sillä hän voi korjata aluksia, parantaa aseita ja optimoida teknologiasta saatavaa hyötyä. Tämä konkretisoi sen, miten pelit usein vakiinnuttavat tietynlaisen arvomallin, missä hahmojen arvo perustuu siihen kuinka hyödyllisiä he ovat pelaajalle (Shaw & Friesem, 2016). Parvati ei ole välttämättä merkittävä siksi, että hän on kokonaisvaltainen henkilö, vaan koska hän tarjoaa pelaajalle selkeitä pelillisiä etuja. Tämä voidaan tulkita osana laajempaa keskustelua, jossa pelihahmot eivät ole vain kertomuksen osia vaan myös pelimekaniikan toimijoita (Shaw & Friesem, 2016). Toisin sanoen siis pelihahmot eivät ole pelkästään tarinallisia hahmoja, joilla on persoonallisuus ja taustatarina, vaan heidän kykynsä ja toimintaansa ovat myös osa pelin sääntöjä ja pelaajan kokemusta. Tämä näkökulma voidaan yhdistää feministisen mediakritiikkiin, joka analysoi, miten naishahmot asetetaan peleissä usein toissijaiseen rooliin (Lynch ja muut, 2016). Vaikka Parvati on teknisesti kyvykäs, hän on silti narratiivisesti riippuvainen pelaajan tuesta ja johtajuudesta. Hän ei itse johda vallankumousta tai vastarintaa, vaan hänen potentiaalinsa toteutuu vain pelaajan hahmon kautta. Tämä tuo esiin peliteollisuuden haasteet representaatioiden suhteen eli vaikka hahmot voivat olla vahvoja ja itsenäisiä, heidän toimijuutensa on usein riippuvainen pelaajan päätöksistä (Shaw & Friesem, 2016).

Parvati on työläisen lisäksi myös nuori nainen ja aseksuaali, mikä vaikuttaa hänen saamaansa kohteluun. Hän on mekaanikkona miesvaltaisella alalla, mutta hänen ujoutensa ja varautuneisuutensa saavat hänet erottumaan maskuliinisesta työkuulttuurista. Hänen empaattinen suhtautumisensa koneisiin ja ihmisiin on ristiriidassa muiden samalla alalla olevien kanssa ja asettaa hänet työelämässä marginalisoituun asemaan sekä sukupuolensa että persoonallisuutensa vuoksi.

Barret ja Parvati edustavat erilaista työväenluokan narratiivia. Vaikka molemmat olivat aluksi niin sanotusti sokeita kapitalismin haitoille, on Barret kuitenkin paljon aktiivisempi vastarinnassaan. Parvatilla kestää kauan tajuta, miten systeemi hyväksikäyttää häntä, eikä hän tajua sitä omin avuin, toisin kuin Barret. Tämä on toisaalta myös

pelimekaniikkojen syytä, sillä Parvati on paljon riippuvaisempi pelaajahahmosta, kuin Barret.

4.4 Marginalisoitu auktoriteetin ja vallan asemassa

Auktoriteetti esitetään usein valtaa ilmentävänä tekijänä, mutta marginalisoituihin ryhmiin kuuluville hahmoille auktoriteetti ei aina takaa kunnioitusta tai turvaa. Tässä luvussa tarkastellaan, miten Kim Kitsuragi ja Dorian Pavus käyttävät auktoriteettia samalla, kun heidän etnisyytensä, seksuaalisuutensa ja kulttuurinen taustansa vaikuttavat heidän valta-asemaansa. Luokkateorian ja CRT:n avulla voidaan analysoida, miten Kimin seolilainen (aasialainen) tausta vaikuttaa hänen asemaansa hänen kotikaupungissaan Revacholissa, jonka kolonialistinen perintö yhä edelleen muokkaa yhteiskunnan valtarakenteita. Luokkateorian ja CRT:n lisäksi myös queer-teoria on apuna, kun analysoidaan miten Dorianin asema aatelisena antaa hänelle valtaa, mutta hänen homoseksuaalisuutensa eristää häntä tästä vallasta. Tämä luku käsittelee, miten marginalisoidut hahmot joutuvat jatkuvasti neuvottelemaan auktoriteettinsa ja legitimitteettinsä kanssa yhteiskunnallisissa rakenteissa, jotka kyseenalaistavat heidän asemansa (Burgess ja muut, 2011).

Dorianin auktoriteetti perustuu hänen asemaansa maagina ja Tevinterin aateliston jäsenenä. Toisin kuin muualla Thedaksessa, missä taikuutta kontrolloidaan ja pelätään, Tevinterissä maagit ovat korkeimmassa asemassa ja heillä on huomattavasti enemmän valtaa verrattuna niihin, joilla ei ole maagin kykyjä (Pelurson, 2018). Dorianin asema vahvasti hierarkkisessa Tevinterissä on erittäin vaikutusvaltainen ja hänet kasvatettiin sen ajatuksen kanssa, että hänestä tulisi merkittävä hahmo Tevinterin hallitsevassa luokassa. Hänen aatelistaustansa myös avasi hänelle mahdollisuuksia saada parempi koulutus ja vaikutusvaltaa Magisteriumissa, eli Tevinterin hallitsijoiden joukossa.

Hänen auktoriteettinsa kuitenkin muovautuu ja kokee rajoituksia hänen queer-identiteettinsä takia, joka on ristiriidassa Tevinterin kulttuuristen normien kanssa

(Pelurson, 2018). Nämä normit asettavat etusijalle heteronormatiiviset perherakenteet ja rajoittavat näin Dorianin itsemääräämisoikeutta. Dorianilla on sekä magian taito että arvostetut sukujuuret, jotka mahdollistaisivat hänen poliittisen nousunsa. Hänen queer-identiteettinsä ja haluttomuutensa mukautua tekevät hänestä kuitenkin ulkopuolisen kotimaassaan. Hänen päätöksensä hylätä järjestetty avioliitto ja hänen isänsä yritys muuttaa hänen seksuaalisuutensa, osoittavat kuinka Tevinterin valtajärjestelmät rankaisevat normista poikkeamista. Lopulta Dorianin päätös lähteä Tevinteristä ei ole pelkästään kapinallinen teko, vaan keino selviytyä. Dorianin seksuaalisuus siis luo jännitteen hänen etuoikeutetun asemansa ja hänen kohtaamansa marginalisaation välille, sillä hän on homoseksuaali yhteiskunnassa, joka näkee hänen identiteettinsä uhkana sen arvoille.

Hänen vastarinnallaan on kuitenkin seurauksia, sillä luopumalla Tevinterin perinteistä, hän menettää myös omaan aatelistasemansa liittyvät edut, kuten turvallisuuden, vaikutusvallan ja perheen tuen. Tämä vastarinta vahvistaa hänen itsemääräämisoikeuttaan, sillä hän valitsee maanpaon mieluummin, kuin Tevinterin arvoihin mukautumisen. Tämä myös korostaa hänen henkilökohtaista toimijuuttaan. Hänen valtansa määrittyy siis myös sen kautta, minkälaiseksi hän kieltäytyy tulemasta.

Dorianin liittyessä inkvisitioon, hänen asemansa muuttuu radikaalisti. Tevinterissä aatelistarvo ja maagiset kyvyt toivat kunnioitusta, kun taas muualla sekä hänen syntyperänsä että taitonsa herättävät epäluuloja. Ajatus siitä, että Tevinterin maagit ovat luonnostaan vaarallisia, pakottaa Dorianin työskentelemään kovemmin todistaakseen arvonsa. Myös inkvisitiosta suuri osa suhtautuu epäilevästi Tevinterin magistereihin (kuva 11), sillä Tevinteriä pidetään kaupunkina, jossa orjuus, korruptio ja verimagia ovat normalisoituja. Tästä syystä Dorianin asema on horjuva. Hän on samalla taitava velho ja arvokas liittolainen, mutta samalla ulkopuolinen, jonka maine on valmiiksi hatara. Hänen aatelistautustallaan ei juuri ole merkitystä inkvisition sisällä, ja toisin kuin Tevinterissä, hänen on ansaittava asemansa eikä vain perittävä sitä. Muut inkvisitiossa näkevät

Dorianin ”toisena” ja tämä mielletty ”toiseus” usein hankaloittaaakin vähemmistöjen elämää (Hall, 1999, s.140-144).



Kuva 11. Inkvisition jäsen, Äiti Giselle, epäilee, että Dorianilla olisi huono vaikutus hahmoon hänen Tevinter-taustansa takia.

Kaikista haasteista huolimatta Dorian vahvistaa asemaansa älykkyydellään ja karismallaan, joka on vähemmistöille tyypillinen keino selviytyä (Warner, 1999, s. 33-37). Inkvisitiossa hänestä tulee neuvonantaja, joka tarjoaa asiantuntemusta eri magian uhkista, Tevinterin politiikasta ja historiasta. Hänen roolinsa Tevinterin maagina tuo hänelle siis tässä mielessä vaikutusvaltaa, joskin inkvisition epäluulon rajoissa. Hänen älykkyytensä ja horjumaton itsevarmuutensa kuitenkin auttavat häntä navigoimaan tilanteita, joissa häntä kyseenalaistetaan ja hän käyttääkin omaa karsimaansa sekä puolustuskeinona että suostuttelun välineenä.

Dorianin homoseksuaalisuus ei suoraan poista hänen auktoriteettiaan, mutta Tevinterissä se vaikeuttaa hänen mahdollisuuksiaan käyttää valtaa tehokkaasti, sillä se tekee hänestä ulkopuolisen. Inkvisitiossa taas hänen seksuaalisuutensa ei ole ongelma, eikä sitä kukaan kyseenalaista. Dorian uskoutui omalle hahmolleni useaan kertaan siitä, kuinka yllättynyt hän oli siitä, että kaksi miestä voivat olla suhteessa niin, ettei sitä

kyseenalaistettu. Tämä asenteiden muutos tuo Dorianille tietyllä tavalla valtaa, sillä monille queer-ihmisille omana itsenä oleminen on eräänlaista valtaa, kun saa itse määritellä itsensä, tehdä omia valintojaan ja elää rehellisesti omien arvojensa mukaisesti (Butler, 1993, s. 223-230).

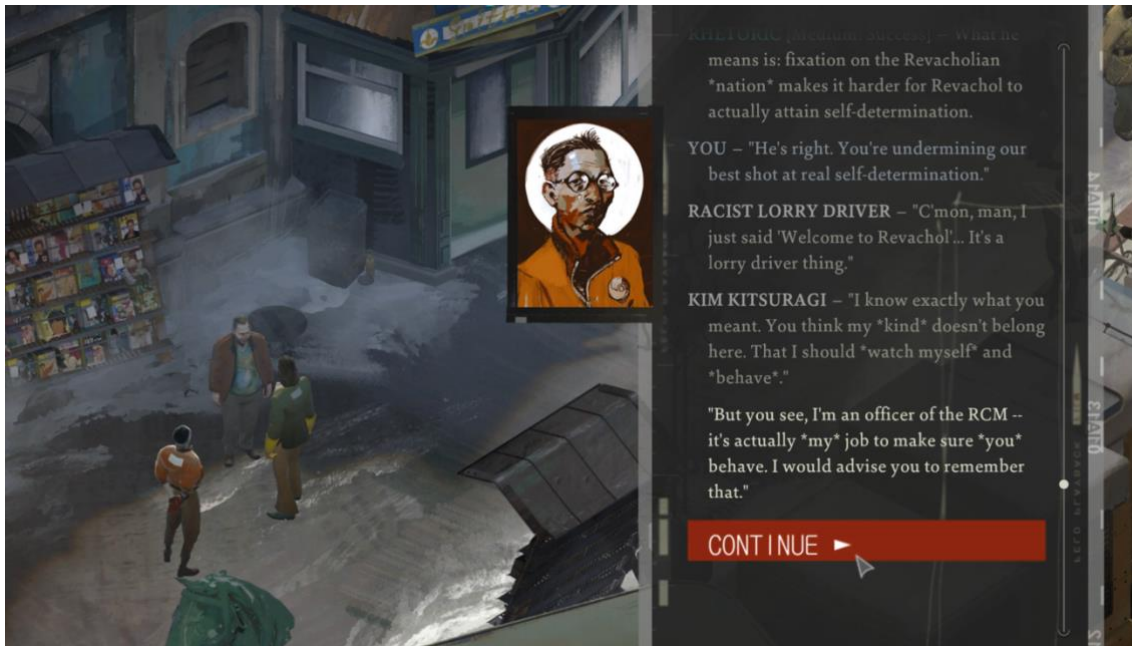
Dorianin kokemukset inkvisitiossa tuovat esiin, kuinka hänen auktoriteettinsa on erilaista ympäristön ollessa inklusiivisempi. Toisin kuin Tevinterissä, jossa hänen queer-identiteettinsä haastaa hänen auktoriteettiaan, inkvisitio tarjoaa Dorianille tilan, jossa hänen taitojensa sekä identiteettiänsä arvostetaan. Inkvisitiossa hänen arvonsa ei perustu hänen aatelisuuteensa, vaan hänen antamiin neuvoihin sekä apuun, jota hän pystyy maagina tarjoamaan. Tämä muutos mahdollistaa Dorianille vallankäytön tavalla, joka on sovussa hänen arvojensa kanssa. Tämä myös näyttää, kuinka ympäristöt, joissa monimuotoisuutta korostetaan voivat toimia voimaannuttavana ympäristönä marginalisoiduille (Vedres & Vászrhelyi, 2023).

Niin kuin Dorian, myös Kim Kitsuragi joutuu kohtaamaan tilanteita, joissa hänen auktoriteettiaan haastetaan. Kimin asema RCM:n luutnanttina antaa hänelle aseman, joka vaatii kunnioitusta, mutta hänen etninen taustansa monimutkaistaa sitä, missä määrin tämä auktoriteetti tunnustetaan. Seolilaista syntyperää oleva, monietninen Kim toimii yhteiskunnassa, joka on syvästi juurtunut etnisyyteen perustuviin sekä luokkaeroihin perustuviin hierarkioihin (Nicholls, 2025, s. 191). Hänen on navigoitava ympäristössä, jossa hänen ammattiasemansa sekä suojaa häntä että altistaa hänet syrjinnälle. Kim käyttää myös omaa pidättyväisyyttään sekä ammatillisena strategiana että selviytymiskeinona ennakkoluuloisessa yhteiskunnassa.

Kimillä on luutnanttina Revacholissa verrattain korkea asema, sillä kaupunkia vaivaavat korruptio ja laittomuudet, joiden selvittämisestä RCM on vastuussa. Hänen asemansa edellyttää tietynasteista kunnioitusta niin siviileiltä kuin alemman arvoasteikon poliiseilta. Hänen univormunsa ja arvonimensä toimivat tunnusmerkkeinä hänen auktoriteetilleen, antaen hänelle etuoikeuksia, joita häneltä evättäisiin, jos hän ei olisi

poliisi. Tämä asemaan perustuva auktoriteetti antaa hänelle varmuutta toimia, antaa käskyjä ja ylläpitää järjestystä myös kaoottisissa tilanteissa. Kimin saama kunnioitus on kuitenkin ehdollista. Vaikka hänen asemansa antaa hänelle valtaa ammatillisessa ympäristössä, se ei poista niitä ennakkoluuloja hänen etnisyydestään, jotka ovat syvään juurtuneet Revacholin yhteiskunnalliseen rakenteeseen (Nicholls, 2025). Pelin aikana hän joutuu kohtaamaan sekä suoria että hienovaraisempia loukkauksia ja mikroaggressioita. Tämä heijastaa CRT:n ajatusta siitä, että instituutiot ja valta-asetat eivät ole olemassa irrallaan yhteiskunnallisista valtdynamiikoista, vaan ne toimivat ympäristössä, jossa etuoikeudet ja syrjintä risteävät (Crenshaw, 1991).

Kimin seolilainen tausta haastaa hänen auktoriteettiaan erityisesti silloin, kun hän joutuu tekemisiin ihmisten kanssa, jotka eivät näe häntä täysin revacholilaisena (kuva 12). Vaikka hän on syntynyt kaupungissa, monet pitävät häntä silti ulkopuolisena ja hänen oikeutensa käyttää valtaa kohtaa myös usein vastustusta. Kim kutsuu pelin aikana itseään ”tavalliseksi revacholilaiseksi”, jonka kautta hän yrittää vahvistaa omaa kuulumistaan kaupunkiin. Tämä väite kuitenkin kyseenalaistetaan useasti niiden toimesta, jotka pitävät etnistä identiteettiä muuttamattomana ja ulossulkevana. Tätä näkemystä vähemmistö joutuukin usein kohtaamaan (Eisenberg, 2013). Näissä tilanteissa Kim harvoin reagoi avoimella vihalla tai aggressiolla. Sen sijaan hän turvautuu hillittyyn ja harkittuun vastaukseen, joka on tapa, joka on Kimille välttämätön, jos hän haluaa säilyttää ammattimaisuutensa. Se toimii hänelle, niin kuin vähemmistölle yleensäkin, myös henkilökohtaisena puolustusmekanismina (Green ja muut, 2024).



Kuva 12. Kim keskustelee Rasistisen Rekkakuskin kanssa haastaen tämän rasistisia näkemyksiä ja osoittamalla auktoriteettiaan sanomalla olevansa poliisi.

Kimin pidättyväisyys on strategista, sillä mikä tahansa vihan ja turhautumisen osoitus voisi vain vahvistaa niitä stereotyyppioita, jotka kuvaavat eri etnisyyteen kuuluvia arvaamattomina tai epäammattimaisina (Ozturk & Berber, 2020). Tässä suhteessa Kimin kokemukset heijastavat Dorianin omia, sillä hänen on marginalisoituun ryhmään kuuluvana tehtävä kaksin verroin töitä, jotta hänet otettaisiin vakavasti. Kimin kyky pysyä tyyneenä myös syrjinnän edessä on osoitus siitä selviytymisstrategiasta, jonka monet vähemmistöryhmiin kuuluvat joutuvat omaksumaan tullakseen hyväksytyksi (Hassan, 2023). Hän ei sorru suoriin yhteenottoihin, vaan purkaa jännitteitä laskelmoidulla etäisyydellä. Näin hän säilyttää samalla uskottavuutensa ja suojelee itseään tilanteiden kärjistymiseltä.

Tällä strategialla on kuitenkin rajansa. Kimin haluttomuus osallistua tunteellisesti keskusteluihin saattaa saada hänet vaikuttamaan kylmältä tai liiallisesti sääntöjä noudattavalta. Hänen pidättäytymisensä haavoittuvuuden ilmaisemisesta on sekä hänen persoonallisuutensa piirre että reaktio niihin odotuksiin ja rajoituksiin, jotka hänen identiteettinsä hänelle asettavat.

Kimin tapa työskennellä on järjestelmällinen ja tarkka, joka on myös oleellinen osa hänen ammatillista identiteettiään. Hän on omistautunut järjestykselle ja kurinalaisuudelle, joka kuvastaa hänen uskoaan RCM:n ihanteisiin, vaikka RCM itse onkin osittain epäonnistunut toteuttamaan niitä (Bernick, 2021). Hänen pedanttiutensa muistiinpanojen tekemisessä, tiukka protokollan noudattaminen ja ehdoton kieltäytyminen lahjonnasta kertovat hänen pyrkimyksensä säilyttää rehellisyys järjestelmässä, joka usein toimii ilman sitä.

Luokkateoria tuo Kimin dynamiikkaan uuden näkökulman. RCM:n luutnanttina Kim kuuluu instituutioon, jonka tehtävä on ylläpitää järjestystä hajanaisessa kaupungissa. Hänen asemansa vaatii häntä ylläpitämään ja vahvistamaan lakeja, jotka vaikuttavat epätasa-arvoisesti Revacholin köyhiin ja syrjäytettyihin kansalaisiin, joista monet tuntevat katkeruutta RCM:ää kohtaan (White, 2024). Vaikka Kimin ammatti antaa hänelle valtaa, hän ei silti itse kuulu eliittiin. Hänen taustansa sijoittaa hänet siis epämääräiseen sosiaaliseen asemaan. Hän ei ole täysin osa vallan rakenteita, mutta ei myöskään täysin samassa asemassa niiden kanssa, joita nämä rakenteet sortavat. Hänen kokemuksensa ilmentää sitä, kuinka haastavaa on, kun etnisyys ja luokka risteävät ja rajoittavat yksilön toimijuutta (Crenshaw, 1991).

Dorian ja Kim joutuvat molemmat tasapainoilemaan heidän auktoriteettinsa ja heihin kohdistuvien ennakkoluulojen välillä. Molempien tarina kuvastaakin sitä, kuinka marginalisoidut ryhmät navigoivat järjestelmissä, jotka sekä tukevat että rajoittavat heitä. He kompensoivat oman auktoriteettinsa haastamista eri tavoin, Kim hillityllä tavalla ja Dorian taas omalla charmillaan. Molemmat joutuvat kuitenkin kompensoimaan omia marginalisoituja identiteettejään saadakseen kunnioitusta.

4.5 Yhteenveto ja pohdinta

Analyysissä tarkasteltiin pelihahmojen identiteettejä eri näkökulmista, ja analyysi osoittaaakin, että digitaaliset pelit toimivat merkittävänä mediana, jossa erilaiset identiteettitekijät kuten sukupuoli, seksuaalisuus, etnisyys ja luokka tulevat esiin monimutkaisissa ja välillä stereotyyppisissä muodoissa.

Ensimmäisessä aluvussa analysoitiin queer-identiteettien representaatiota. Parvati Holcomb (*The Outer Worlds*) ja Dorian Pavus (*Dragon Age: Inquisition*) rikkovat pelimaailmassa toistuvia heteronormatiivista rakenteita ja tarjoavat vaihtoehtoisia näkökulmia seksuaalisuuden kuvaukseen. Parvati kyseenalaistaa oletuksen, että romanttinen suhde edellyttäisi seksuaalista läheisyyttä, kun taas Dorianin hahmo kapinoi yhteiskunnan ja perheen hänelle osoittamia odotuksia vastaan. Molemmat hahmot asettuvat vastakkain vallitsevien valtdynamiikkojen kanssa, joissa heteronormatiivisuus toimii lähtökohtana. Heidän seksuaalisuutensa toimivat vastarinnan muotoina ja ne haastavat perinteisiä tapoja kuvata ihmissuhteita. Näiden hahmojen kautta pelit siis osallistuvat queer-identiteettien monipuolisempaan representaatioon pelikulttuurissa, joka on perinteisesti suosinut heteroseksuaalisia ja sukupuolinormatiivisia narratiiveja (Cole ja muut, 2017, s. 1).

Toisessa aluvussa analysoitiin maskuliinisuutta etnisissä vähemmistöissä. Kim Kitsuragi (*Disco Elysium*) ja Barret Wallace (*Final Fantasy VII*) molemmat liikkuvat stereotyyppisten ja normatiivisten maskuliinisuuden representaatioiden välimaastossa. Kim edustaa hillittyä ja älyllistä maskuliinisuutta, joka mukautuu aasialaisten miesten stereotyyppioihin, mutta samalla hänen asemansa auktoriteettina haastaa käsityksen aasialaista miehistä passiivisina. Barret puolestaan aluksi myötäilee ”tough black man” stereotypiaa, mutta pelin edetessä hänen roolinsa rakastavana isänä ja tunteellisena hahmona monipuolistaa kuvaa tummaihoisten maskuliinisuudesta. Analyysi paljastaa, kuinka näiden hahmojen käyttäytyminen ja kohtelu heijastelee laajempia yhteiskunnallisia valtdynamiikkoja esimerkiksi siitä, kuinka etniseen vähemmistöön kuuluvat miehet joutuvat navigoimaan maskuliinisuuden odotuksia eri tavalla kuin muut (Huynh & Woo,

2014; Moody-Ramirez ja muut, 2024). Vaikka molemmat hahmot haastavat stereotyyppioita tietyiltä osin, he eivät täysin pääse niistä irti.

Kolmannessa alaluvussa analysoitiin työväenluokan representaatioita digitaalisissa peleissä. Barret Wallace (*Final Fantasy VII*) ja Parvati Holcomb (*The Outer Worlds*) tuovat esiin erilaisia tapoja, joilla työväen narratiivit rakentuvat valtdynamiikkojen ja stereotyyppien kautta. Barretin tarina heijastaa työväenluokan ja etnisen vähemmistön systemaattisesta sorrosta nousevaa vastarintaa. Hänen matkansa passiivisesta työläisestä aktiiviseksi vallankumouksen johtajaksi ilmentää luokkatietoisuuden kehittymistä (Macintosh & Mooney, 2004, luku 3). Parvati taas edustaa hienovaraisempaa työväenluokan narratiivia, jossa kapitalistisen järjestelmän hyväksikäyttö ei ilmene yhtä räikeästi, mutta kuitenkin yhtä lailla rajoittavasti. Parvatin empatia ja suhtautuminen työhönsä asettavat hänet vastakkain tuotannon ja tehokkuuden logiikan kanssa. Barretin hahmo osoittaa, kuinka työväenluokan ja etnisten vähemmistöjen poliittinen toiminta voidaan kehystää uhkana, kun taas Parvatin tarina heijastaa kapitalistisen järjestelmän kykyä ylläpitää riistoa ilman suoraa väkivaltaa. Molemmat hahmot osoittavat, ettei työväenluokan toimijuus ole passiivista.

Neljännessä luvussa analysoitiin marginalisoitujen hahmojen asemaa auktoriteetteina sekä vallanpitäjinä. Dorian Pavus (*Dragon Age: Inquisition*) ja Kim Kitsuragi (*Disco Elysium*) joutuvat auktoriteetin asemassaan kohtaamaan erilaista kyseenalaistamista. Dorianin auktoriteetti perustuu hänen asemaansa maagina ja aatelisena, mutta hänen homoseksuaalisuutensa heikentää hänen vaikutusvaltaansa erityisesti Tevinterissä. Hänen asemansa kuitenkin muuttuu, kun hän liittyy inkvisitioon, jossa häneen suhtaudutaan ensin epäilevästi hänen Tevinter-taustansa takia, mutta hän saa kuitenkin mahdollisuuden rakentaa oman auktoriteettinsa uudelleen. Tämä osoittaa sen, kuinka ympäristö vaikuttaa vahvasti siihen, miten identiteetti ja auktoriteetti voidaan tuoda esille. Kimin auktoriteetti taas perustuu hänen asemaansa poliisina. Hän kohtaa jatkuvasti haasteita etnisen taustansa takia, kun häntä pidetään ulkopuolisena. Molemmat hahmot edustavat eri tapoja kohdata marginalisoitu asema auktoriteetin

kontekstissa. Molemmat myös kohtaavat haasteita, joissa auktoriteetti ei automaattisesti johda kunnioitukseen, vaan vaatii jatkuvaa todistelua ja mukautumista.

Kaikki hahmot jollain tapaa siis haastoivat sekä myötäilivät heidän identiteeteistään tai niihin liittyvistä narratiiveista esiintyviä stereotyyppioita. Dorian ja Parvati haastavat seksuaalisuudellaan yhteiskunnan heteronormatiivisia oletuksia ja Dorian erityisesti ilmentää jopa uhmakasta vastarintaa näitä oletuksia vastaan. Voidaan kuitenkin väittää, että Dorianin ja Parvatin hahmojen narratiivi ja kehitys olivat tietyllä tapaa stereotyyppisiä, sillä queer-hahmojen narratiiveissa korostuu usein trauma ja identiteetin kanssa kamppailu (Caprioglio, 2021, s. s. 453-455). Barret ja Kim taas erityisesti ulkonäöltään ja luonteeltaan ensinäkemältä myötäilivät stereotyyppioita tummaihoisista ja aasialaisista miehistä, vaikkakin pelin edetessä molemmat paljastuivat olevan erittäin monitahoisia hahmoja, joilla oli ainutlaatuiset kamppailut heidän eri identiteettiensä, kuten etnisyyden ja luokan kanssa.

Intersektionaalisuus näkyi myös jollain tavalla jokaisen hahmon representaatioissa. Monien hahmojen kokemat haasteet ja mahdollisuudet olivat suoraan yhteydessä siihen, kuinka heidän identiteettinsä yhdistyivät sosiaalisiin normeihin ja odotuksiin. Kaikilla hahmoilla oli erilaisia kokemuksia, vaikka heillä olikin päällekkäisiä identiteettitekijöitä. Näin ollen intersektionaalisuuden huomioiminen pelisuunnittelussa on tärkeää, jotta hahmot voivat kuvastaa todellisen maailman monimuotoisuutta ja tarjota pelaajille samaistuttavia sekä moniulotteisia kokemuksia.

5 Päätäntö

Tutkimukseni tavoitteena oli selvittää millaisia eri identiteettitekijöiden representaatioita pelien hahmoissa esiintyy. Lähdin selvittämään tätä neljän pelihahmon kautta, jotka olivat nimenomaan sivuhahmoja ja näin siis heidän ulkonäkönsä ja taustansa sekä hahmon persoona olivat pääosin muuttumattomia. Hahmojen analyysissä keskityin erityisesti siihen, miten eri hahmojen identiteettitekijät, kuten sukupuoli, seksuaalisuus, etnisyys ja luokka, kietoutuvat toisiinsa ja miten näiden eri identiteettien representaatiot käsittelevät vallitsevia stereotyyppioita ja miten ne heijastelevat eri valtdynamiikkoja.

Tutkimuksessani käytin tukena kolmea tutkimuskysymystä. Ensimmäinen kysymys pohti sitä, millaisia erilaisia identiteettien ilmentymiä analysoitavista hahmoista voidaan löytää. Lähdin tarkastelemaan tätä pelaamalla pelit läpi perusteellisesti ja merkitsemällä ylös havaintoja hahmojen eri identiteettitekijöistä. Kullakin hahmolla oli useampi identiteettitekijä, joista keskityin heidän kannaltansa oleellisimpiin. Nämä olivat siis jo edellä mainitut sukupuoli, seksuaalisuus, etnisyys ja luokka, ja lisäksi analysoin kahden hahmon auktoriteettia ja vallankäyttöä. Toinen kysymys auttoi analysoimaan hahmojen eri identiteettien intersektionaalisuutta. Jokaisella hahmolla oli useampi identiteetti, jotka ristesivät luoden ainutlaatuisia kokemuksia. Hyödynsin Crenshaw'n (1989, 1991) teoksia ymmärtääkseni, kuinka hahmoja voidaan analysoida useamman identiteettitekijän kautta. Intersektionaalinen analyysi tarjosi siis tutkimukselle moniulotteisemmän analyysin hahmojen identiteeteistä. Kolmas kysymys pohti hahmojen suhdetta valtdynamiikkojen ja normien kanssa ja tutkimuksessa kävikin ilmi, että kaikilla hahmoilla tätä vuorovaikutusta esiintyi monin eri tavoin. Kaikki hahmot haastoivat vallitsevia stereotyyppioita jossain määrin ja jotkut myötäilivät niitä enemmän, kuin toiset. Tästä esimerkkinä on Barret, joka pelin alkupuolella vaikutti erittäin stereotyyppiseltä kuvaukselta tummaihoisesta miehestä. Kaikkiin kolmeen kysymykseen vastasin käyttämällä teorianohjaavaa sisällönanalyysiä.

Tutkimuksen analyysi toi esiin sen, kuinka pelihahmojen eri identiteetit vaikuttavat toisiinsa, eikä identiteettejä voi analysoida irrallaan muista. Sisällönanalyysi mahdollisti hahmojen identiteettien syvemmän analyysin ja piilotettujen merkitysten tarkastelun, kuten hienovaraiset stereotyyppit tai normeihin mukautumiset. Nämä piilotetut merkitykset eivät ole siis heti ilmeisiä ja Hallin (1985) sisään- ja uloskoodauksen teorian avulla voidaan pohtia, kuinka hahmojen representaatioiden tulkinta voi olla jopa subjektiivista. Omat kokemukseni eri identiteettien edustajana voivat siis vaikuttaa tulkintaani hahmoista. Minun oli pidettävä huoli, että käsitellessäni identiteettejä, jotka eivät itseen päde, olen kunnioittava ja vältän käyttämästä omia kulttuurisia näkökulmia. Eri identiteettien, kuten etnisen taustan kirjoittamisessa on oltava tarkka, ettei anna väärää kuvaa tai oletuksia. Oletuksia täytyy myös välttää, kun kirjoitan identiteeteistä, jotka pätevät itseeni. Haasteena tutkimuksessa oli myös erityisesti stereotyyppien tulkinta, sillä kun tutkii stereotyyppien ilmentymiä, on huolehdittava, ettei analyysissä kohdella mitään ihmisryhmää epäreilusti. Vaikka stereotyyppit ja valtdynamiikat ovat yhteiskunnallisesti yleistettäviä, on kuitenkin varottava liiallista yleistystä.

Tutkimuksen rajoitteena oli subjektiivisuuden riskin lisäksi valittujen pelien rajallinen otanta. Tämä vaikuttaa siihen, kuinka yleistettäviä havainnot ovat. Jatkossa voisi tutkia intersektionaalisia identiteettien ilmentymiä peleissä laajemmin analysoimalla erilaisia hahmoja ja peligenrejä. Lisäksi useamman identiteettitekijän ja erilaisten representaatioiden, kuten mielenterveyden ja fyysisen kyvykkyyden, analyysi voisi olla mielenkiintoinen. Positiivinen representatio näistä olisi tärkeää juuri siksi, että medially on mahdollisuus vaikuttaa siihen, miten eri identiteetit nähdään ja minkälaisia asenteita niitä kohtaan syntyy (Nadal, 2021).

Tutkimus osoitti, että ainakin roolipelien kohdalla on päästy melko pitkälle niistä representaatioista, missä melkein kaikki naiset esitettiin yliseksualisoituina ja tummaihoiset karikatyyreinä (Williams ja muut, 2009; Tompkins ja muut, 2020). Nämä tulokset myös tarjoavat pohjan laajemmalle analyysille sekä keskustelulle siitä, miten peliteollisuus voi jatkossakin kehittää monipuolisempia ja aidompia hahmoja.

Lähteet

- Adams-Bass, V. N., Stevenson, H. C., & Kotzin, D. S. (2014). Measuring the Meaning of Black Media Stereotypes and Their Relationship to the Racial Identity, Black History Knowledge, and Racial Socialization of African American Youth. *Journal of black studies*, 45(5), 367-395. <https://doi.org/10.1177/0021934714530396>
- Alderman, N. (2011, 4. huhtikuuta). *Videogames embrace gay characters - Game manufacturer BioWare responds to a 'straight male gamer' who complained about the gay flirting in Dragon Age II*. The Guardian. Noudettu 13.4.2025 osoitteesta <https://www.theguardian.com/technology/2011/apr/04/videogames-gay-characters>
- Arora, K. (2023, 17. marraskuuta). *The Gaming Industry: A Behemoth With Unprecedented Global Reach*. Forbes. Noudettu 28.2.2024 osoitteesta <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2023/11/17/the-gaming-industry-a-behemoth-with-unprecedented-global-reach/>
- Bablak, L., Raby, R., & Pomerantz, S. (2016). 'I don't want to stereotype... but it's true': Maintaining whiteness at the centre through the 'smart Asian' stereotype in high school. *Whiteness and Education*, 1(1), 54–68. <https://doi.org/10.1080/13613324.2015.1122661>
- Bernick, E. D. (2021). Do Hobocops Dream of the Rule of Law? *Northern Illinois University – College of Law*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3927213>
- Brown, F. (2021, 13. syyskuuta). *No other game comes close to Disco Elysium*. PC Gamer. Noudettu 16.11.2024 osoitteesta <https://www.pcgamer.com/no-other-game-comes-close-to-disco-elysium/>
- Bradshaw S., Bailey, H., & Howard, P. N. (2021, 13. tammikuuta). *Industrialized Disinformation: 2020 Global Inventory of Organized Social Media Manipulation*. Oxford, UK: Programme on Democracy & Technology. Noudettu 15.4. osoitteesta <https://demtech.oii.ox.ac.uk/research/posts/industrialized-disinformation/>

- Brubaker, R. (2004). Rethinking classical theory: The sociological vision of Pierre Bourdieu. Teoksessa D. L. Swartz & V. L. Zolberg (Toim.), *After Bourdieu* (s. 25-64). Springer.
- Burgess, M. R., Dill, K., Stermer, S. P., Burgess, S., & Brown, B. (2011). Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology*, 14(3), 289-311. DOI: 10.1080/15213269.2011.596467
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter – On the Discursive Limits of “Sex”*. Routledge
- Butler, J. (1999). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity* (10th anniversary ed.). Routledge.
- Caprioglio, T. (2021). Does 'Queer Narrative' Mean 'Trauma Narrative' on TV? Exploring Television's Traumatized Queer Identity. *Journal of trauma & dissociation*, 22(4), 452-464. <https://doi.org/10.1080/15299732.2021.1925865>
- Cassese, E., Conroy, M., Duckert, L., Espinoza, C., Meyer, M., Reay, E., Shackelford, K., & Urban, D. (2023). Changing the Narrative: Why Representation in Video Games Matters. *The Geena Davis Institute on Gender in Media*. Noudettu 13.4.2025 osoitteesta <https://geenadavisinstitute.org/research/changing-the-narrative-why-representation-in-video-games-matters/>
- Center for Intersectional Justice, CIJ. (2024). *What is intersectionality*. Noudettu 3.3.2024 osoitteesta <https://www.intersectionaljustice.org/what-is-intersectionality>
- Cerezo-Pizarro, M., Revuelta-Domínguez F., Guerra-Antequera, J., & Melo-Sánchez, J. (2023). The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences* 13(11). <https://doi.org/10.3390/educsci13111116>
- Cheng, C., & Lee, F. (2009). Multiracial Identity Integration: Perceptions of Conflict and Distance among Multiracial Individuals. *Journal of Social Issues*, 65(1), 51-68. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.2008.01587.x>
- Cole, A., Shaw, A., & Zammit, J. (2017). Representations of Queer Identity in Games from 2013–2015. *Proceedings of DiGRA 2017 International Conference*, 1–5. https://www.academia.edu/33799193/Representations_of_Queer_Identity_in_Games_from_2013_2015_EXTENDED_ABSTRACT

- Coles, A. (2020, 9. heinäkuuta). *The rampant body-shaming of Abby in The Last of Us Part II shows gamers still can't accept a realistic female lead*. Independent. Noudettu 1.3.2024 osoitteesta <https://www.independent.co.uk/voices/last-of-us-2-abby-gaming-naughty-dog-a9609616.html>
- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics. *University of Chicago Legal Forum*. 1989(1). Noudettu 28.2.2024 <https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf>
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241–1299. <https://doi.org/10.2307/1229039>
- Dailey, K. (2019, 14. lokakuuta). *Healers, Rogues, and Fighters: Gender Divisions In RPG Roles*. The Gamer. Noudettu 16.2.2025 osoitteesta <https://www.thegamer.com/healers-rogues-fighters-gender-divisions-rpg-classes/>
- Daldal, A. (2014). Power and Ideology in Michel Foucault and Antonio Gramsci: A Comparative Analysis. *Review of History and Political Science*, 2(2), 149-167. <https://rhps.thebrpi.org/journals/rhps/Vol 2 No 2 June 2014/8.pdf>
- Das, R. J. (2022). Capital, Capitalism and Health. *Critical Sociology*, 49(3), 395-414. <https://doi.org/10.1177/08969205221083503>
- DiMaggio, A. R. (2015). Class Sub-Conscious: Hegemony, False Consciousness, and the Development of Political and Economic Policy Attitudes. *Critical sociology*, 41(3), 493-516. <https://doi.org/10.1177/0896920514540185>
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. De Gruyter. DOI: 10.1515/9783110272451
- Eisenberg, A. (2013). Identity Politics and the Risks of Essentialism. Teoksessa P. Balint & S. G. Latour, *Liberal Multiculturalism and the Fair Terms of Integration* (s. 159-176). Palgrave Macmillan, London. https://doi.org/10.1057/9781137320407_10

- Feagin, J. (2006). *Systemic Racism: A Theory of Oppression* (1st ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315880938>
- Feldman, B. (2016, 23. joulukuuta). *Overwatch Has a Gay Character and Horny Gamers Are Melting Down*. New York Magazine. Noudettu 1.3.2024 osoitteesta
<https://nymag.com/intelligencer/2016/12/horny-gamers-are-melting-down-over-overwatches-gay-character.html>
- Foucault, M. (1978). *The History of Sexuality – Volume 1: An Introduction*. Pantheon Books.
- Fürsich, E. (2010). Media and the representation of Others. *International Social Science Journal*, 62(199), 113-130. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2451.2010.01751.x>
- Games Industry Ecosystem. (2024, 18. syyskuuta). *Dragon Age: Inquisition sold over 12 million copies: how it compares to other BioWare games*. Games Industry Ecosystem. Noudettu 29.12.2024 osoitteesta
<https://wnhub.io/news/investment/item-45517>
- Goodridge, L. (2022, 29. maaliskuuta). *Professionalism as a Racial Construct*. UCLA Law Review. Noudettu 15.4.2025 osoitteesta
<https://www.uclalawreview.org/professionalism-as-a-racial-construct/>
- Gove, J. & Watt, S. (2004) Identity and gender. Teoksessa K. Woodward, *Questioning identity: Gender, class, ethnicity* (2. ed.) (luku 2). Routledge
- Gray, A. (2019, 4. kesäkuuta). *The Bias of 'Professionalism' Standards*. Stanford Social Innovation Review. Noudettu 14.3.2025 osoitteesta
https://ssir.org/articles/entry/the_bias_of_professionalism_standards
- Green, D. J., Barnes, T. A., & Klein, N. D. (2024). Emotion regulation in response to discrimination: Exploring the role of self-control and impression management emotion-regulation goals. *Scientific reports*, 14(1), 26632.
<https://doi.org/10.1038/s41598-024-76934-5>
- Greenbaum, A. (2022, 23. helmikuuta). *Horizon Forbidden West: The Strange Reasons Why The Sequel Is Being Review Bombed*. Den of Geek. Noudettu 1.3.2024 osoitteesta
<https://www.denofgeek.com/games/horizon-forbidden-west-controversies-sequel-review-bomb-user-scores/>

- Guy-Evans, O. (2024, 13. helmikuuta). *Marx's Theory Of Alienation In Sociology*. SimplyPsychology. Noudettu 17.3.2025 osoitteesta <https://www.simplypsychology.org/marx-alienation.html>
- Hall, S. (1985). Sisäänkoodaus/uloskoodaus. *Media & viestintä*, 8(1). Noudettu osoitteesta <https://journal.fi/mediaviestinta/article/view/73635>
- Hall, S. (1997). *RERPRESENTATION - Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications.
- Hall, S. (1999). *Identiteetti*. Vastapaino.
- Hallikainen, M., Karkinen, J., Pesonen, K., Piittinen, S., & Pystynen, M. (2015). *Lähipeluu : luentoja digitaalisista peleistä*. Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-6364-4>
- Hassan, M. (2023). The Psychological Impact of Discrimination on Minority Groups: Implications for Policy and Practice. (2023). *Journal Of Psychology, Health And Social Challenges*, 1(02), 132-148. <https://jphasc.com/index.php/Journal/article/view/27>
- Hecker, J., & Kalpokas, N. (2024). *Power dynamics in research* [oppimateriaali]. Atlas.ti. Noudettu 3.3.2024 osoitteesta <https://atlasti.com/guides/qualitative-research-guide-part-1/power-dynamics>
- Henderson, D., & Tickamyer, A. (2009). The Intersection of Poverty Discourses: Race, Class, Culture, and Gender. Teoksessa B. Dill & R. Zambrana, *Emerging Intersections: Race, Class, and Gender in Theory, Policy, and Practice* (s. 50-72). Rutgers University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt5hj8r5.7>
- Hilton, J. & von Hippel, W. (1996). Stereotypes. *Annual Review of Psychology*, 47, 237-271. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.47.1.237>
- Hitchens, M., & Drachen, A. (2008). The Many Faces of Role-Playing Games. *International Journal of Role-Playing*, (1), 3–21. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.185>
- Hosch, W. L. (2024, 4. lokakuuta). "role-playing video game". *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/topic/role-playing-video-game>
- Hoskin, M. N. (2022, 31. maaliskuuta). *Black Masculinity And Mental Health: What Black Men Should Consider About Their Emotional And Mental Wellness*. Forbes.

- Noudettu 15.4.2025 osoitteesta
<https://www.forbes.com/sites/maiahoskin/2022/03/31/black-masculinity-and-mental-health-what-black-men-should-consider-about-their-emotional-and-mental-wellness/>
- Huynh, K., & Woo, B. (2014). 'Asian fail': Chinese Canadian men talk about race, masculinity, and the nerd stereotype. *Social Identities*, 20(4–5), 363–378.
<https://doi.org/10.1080/13504630.2014.1003205>
- Ivory, J. D. (2006). Still a Man's Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. *Mass Communication & Society*, 9(1), 103-114.
https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0901_6
- Jacobson, M. (2005). Young people and gendered media messages. *Nordicom, University of Gothenburg*. Noudettu 25.11.2024 osoitteesta
<https://www.nordicom.gu.se/en/publications/young-people-and-gendered-media-messages>
- James, D. (2024). Reintroducing the “Tough Black Man” and Its Socio-Demographic, Race-Related, and Psychological Correlates. *Men and Masculinities*, 27(3), 244-267. <https://doi.org/10.1177/1097184X241246224>
- Katz-Fishman, W., & Scott, J. (2018) Race, Class, and Revolution in the Twenty-First Century: Lessons from the League of Revolutionary Black Workers. Teoksessa M. Vidal, T. Smith, T. Rotta & P. Prew (toim.) *The Oxford Handbook of Karl Marx*, (s. 441-462). Oxford Handbooks.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190695545.013.21>
- Kauraoja, V. (2024, 11. kesäkuuta). *Valtteri Kauraoja: Identifying Empowerment within Game Design*. Centre of Excellence in Game Culture Studies. Noudettu 12.2.2025 osoitteesta <https://coe-gamecult.org/2024/06/11/valtteri-kauraoja-identifying-empowerment-within-game-design/>
- Konrad, E. (2024, 21. maaliskuuta). *Who was Frantz Fanon, the freedom fighter Palestine supporters love to quote?*. The Guardian. Noudettu 15.4.2025 osoitteesta
<https://www.theguardian.com/world/2024/mar/21/frantz-fanon-book-adam-shatz>

- Lawson, R. (2013). The construction of 'tough' masculinity. *Gender and Language*. 7(3). 369-395. <https://doi.org/10.1558/genl.v7i3.369>
- Leinonen, R. (2018, 12. joulukuuta). *Sisällönanalyysi*. Spoken. Noudettu 28.2.2024 osoitteesta <https://spoken.fi/sisallonanalyysi/>
- Lewis, G. & Phoenix, A. (2004) 'Race', 'ethnicity' and identity. Teoksessa K. Woodward, *Questioning identity: Gender, class, ethnicity* (2. ed.) (luku 4). Routledge
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Macintosh, M. & Mooney, G. (2004) Identity, inequality and social class. Teoksessa K. Woodward, *Questioning identity: Gender, class, ethnicity* (2. ed.) (luku 3). Routledge
- Majumdar, A. (2019). Thematic Analysis in Qualitative Research. Teoksessa M. Gupta, M. Shaheen & K. P. Reddy, *Qualitative Techniques for Workplace Data Analysis* (s. 197-220). IGI Global. DOI: 10.4018/978-1-5225-5366-3.ch009
- Makuch, E. (2014, 1. heinäkuuta). *Dragon Age Inquisition's Dorian character is "legitimately gay," BioWare says*. Gamespot. Noudettu 14.4.2025 osoitteesta <https://www.gamespot.com/articles/dragon-age-inquisition-s-dorian-character-is-legitimately-gay-bioware-says/1100-6420844/>
- Martela, F., & Pessi, A. B. (2018). Significant Work Is About Self-Realization and Broader Purpose: Defining the Key Dimensions of Meaningful Work. *Frontiers in psychology*, 9, 363. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00363>
- Masterclass. (2022, 24. Lokakuuta). *Queer Theory : Definition, History, and Impact*. Noudettu 3.3.2024 <https://www.masterclass.com/articles/queer-theory>
- Montola, M. (2008). The Invisible Rules of Role-Playing The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing*, (1), 22–36. <https://doi.org/10.33063/ijrp.vi1.184>
- Moody-Ramirez, M., Lemmons, B. P., & Boddie, S. C. (2024). Black Fathers Matter: Messages of Hope in Black Father-Themed Instagram Memes. *Journal of black studies*, 55(2), 183-209. <https://doi.org/10.1177/00219347231214567>

- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. Teoksessa S. MacKenzie, *Film manifestos and global cinema cultures : A critical anthology*. (2014) (s. 359-370). University of California Press.
- Mäkelä, A., Puustinen, L., & Ruoho, I. (toim.). (2006). *Sukupuolishow: Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Gaudeamus.
- Nadal, K. L. Y. (2021, 27. joulukuuta). *Why Representation Matters and Why It's Still Not Enough*. Psychology Today. Noudettu 1.3.2024
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/psychology-the-people/202112/why-representation-matters-and-why-it-s-still-not-enough>
- Nicholls, F. S. (2025). Welcome to Revachol: Disco Elysium as virtual dark tourism. Teoksessa N. Sharma, A. Martini & D. Timothy (toim.), *Critical Theories in Dark Tourism: Issues, Complexities and Future Directions* (s. 181-200). De Gruyter.
<https://doi.org/10.1515/9783110792072-011>
- Ochs, M., Sabouret, N., & Corruble, V. (2021). Modeling the Dynamics of Non-Player Characters' Social Relations in Video Game. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 4(1), 90-95.
<https://doi.org/10.1609/aiide.v4i1.18678>
- Ozturk, M. B., & Berber, A. (2020). Racialised professionals' experiences of selective incivility in organisations: A multi-level analysis of subtle racism. *Human Relations*, 75(2), 213-239. <https://doi.org/10.1177/0018726720957727>
- Parker, T., & Ntelia, R. (2024). I'd Rather Have Cake: Asexual Representation and Queer Designing of Games. *International Journal of Games and Social Impact*, 2(2).
<https://doi.org/10.60543/ijgsi.v2.n2.03>
- Pelurson, G. (2018). Mustaches, Blood Magic and Interspecies Sex: Navigating the Non-Heterosexuality of Dorian Pavus. *Game Studies - The International Journal Of Computer Game Research*, 18(1).
https://gamestudies.org/1801/articles/gaspard_pelurson
- Roberts, S., & Elliott, K. (2020). Challenging Dominant Representations of Marginalized Boys and Men in Critical Studies on Men and Masculinities. *Boyhood Studies*, 13(2), 87-104. <https://doi.org/10.3167/bhs.2020.130207>

- Ruberg, B., & Phillips, A. (2018). Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games (Introduction). *The International Journal of Computer Game Research*, 18(3), https://gamestudies.org/1803/articles/phillips_ruberg
- Russell, J. G. (2017). Replicating the White Self and Other: Skin Color, Racelessness, Gynoids, and the Construction of Whiteness in Japan. *Japanese studies*, 37(1), 23-48. <https://doi.org/10.1080/10371397.2017.1297183>
- Santonico, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., & Rollè, L. (2023). Gender and Media Representations: A Review of the Literature on Gender Stereotypes, Objectification and Sexualization. *International journal of environmental research and public health*, 20(10), 5770. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105770>
- Saed, S. (2021, 3. elokuuta). *The Outer Worlds has sold over 4 million copies*. VG247. Noudettu 15.11.2024 osoitteesta <https://www.vg247.com/the-outer-worlds-4-million-copies>
- Scambler, G., & Scambler, A. (2011). Underlying the Riots: The Invisible Politics of Class. *Sociological Research Online*, 16(4), 227-230. <https://doi.org/10.5153/sro.2556>
- Schick, L. (1991). *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. Prometheus.
- Sedgwick, E. (1990). *Epistemology of the Closet*. University of California Press.
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28-44, <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2017). What's next?: the LGBTQ video game archive. *Critical Studies in Media Communication*, 34(1), 88-94, <https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1266683>
- Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games. *International Journal of Communication*, 10, 3877-3889. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449>

- Sihvonen, T., & Stenros, J. (2019). On the Importance of Queer Romances – Role-play as Exploration and Performance of Sexuality. *WiderScreen 2019*, (1–2), 1–26. <http://widerscreen.fi/numerot/2019-1-2/on-the-importance-of-queer-romances-role-play-as-exploration-and-performance-of-sexuality/>
- Southbank Centre. (2016, 14. maaliskuuta). *Kimberlé Crenshaw: Intersectionality and Gender Equality* (video). YouTube. Noudettu 17.11.2024 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=-DW4HLgYPIA>
- Square Enix. (2023). *2023 Annual Report*. Noudettu 29.12.2024 osoitteesta https://www.hd.square-enix.com/eng/ir/library/pdf/ar_2023en.pdf
- Stang, S., Meriläinen, M., Blom, J., & Hassan, L. (toim.). (2025). *Monstrosity in Games and Play: A Multidisciplinary Examination of the Monstrous in Contemporary Cultures*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/jj.23212029>
- Stebelton, J. (2021, 26. heinäkuuta). *Asexual Representation on TV: the Good, the Bad and the Ugly*. Medium. Noudettu 13.3.2025 osoitteesta <https://medium.com/a-sign-on-the-door/asexual-representation-on-tv-the-good-the-bad-and-the-ugly-85c647878c8a>
- Steiner, L. (2014). Feminist Media Theory. *The Handbook of Media and Mass Communication Theory*, 20. <https://doi.org/10.1002/9781118591178.ch20>
- Tapia, M., & Turner, L. (2018). Renewed Activism for the Labor Movement: The Urgency of Young Worker Engagement. *Work and occupations*, 45(4), 391-419. <https://doi.org/10.1177/0730888418785657>
- Tapsell, C. (2020, 21. heinäkuuta). *Sucker Punch talks Ghost of Tsushima's inspirations, cultural authenticity, and the studio's growing identity*. Eurogamer. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://www.eurogamer.net/ghost-of-tsushima-interview>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2023, 8. joulukuuta). *Intersektionaalisuus ja sukupuoli*. THL. Noudettu 11.3.2024 osoitteesta <https://thl.fi/aiheet/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli/intersektionaalisuus-ja-sukupuoli>
- Thach, H. (2021). A Cross-Game Look at Transgender Representation in Video Games. *Press Start*, 2021, 7(1), 19-44.

[https://www.academia.edu/88258083/A Cross Game Look at Transgender Representation in Video Games](https://www.academia.edu/88258083/A_Cross_Game_Look_at_Transgender_Representation_in_Video_Games)

- Tompkins, J. E., Lynch, T., Van Driel, I. I., & Fritz, N. (2020). Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 64(2), 236-254. DOI: 10.1080/08838151.2020.1718960
- Torrey, J.W. (1979), Racism and Feminism: Is Women's Liberation for Whites Only?. *Psychology of Women Quarterly*, 4, 281-293. <https://doi.org.proxy.uwasa.fi/10.1111/j.1471-6402.1979.tb00716.x>
- Valocchi, S. (2005). Not Yet Queer Enough: The Lessons of Queer Theory for the Sociology of Gender and Sexuality. *Gender & society*, 19(6), 750-770. <https://doi.org/10.1177/0891243205280294>
- Vedres, B., & Vásárhelyi, O. (2023) *Inclusion unlocks the creative potential of gender diversity in teams*. Scientific Reports 13, 13757. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-39922-9>
- VG Insights (2024, 29. joulukuuta). *Disco Elysium – Steam Stats*. Video Game Insights. Noudettu 29.12.2024 osoitteesta <https://vginsights.com/game/disco-elysium>
- Vuori, J. (2024). *Laadullinen sisällönanalyysi*. Tietoarkisto. Noudettu 28.2.2024 osoitteesta <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>
- Warner, M. (1999). *The Trouble with Normal : Sex, Politics, and the Ethics of Queer Life*. Harvard University Press.
- White, C. (2024, 4. elokuuta). *Reading Disco Elysium – Shivers*. Post45. Noudettu 14.4.2025 osoitteesta <https://post45.org/2024/04/shivers/>
- Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*. *New Media & Society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

- Wolstenholm, J. (2021, 21, maaliskuuta). *Is mental illness technically considered a disability?*. breeze. Noudettu 12.3.2024 osoitteesta <https://www.meetbreeze.com/blog/is-mental-illness-a-disability/>
- Woodward, K. (2004). *Questioning identity: Gender, class, ethnicity* (2. ed.). Routledge
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of Role-Playing Games. Teoksessa S. Deterding & J. Zaga (toim.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (s. 19-52). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>
- Zagorac, I. (2017). *What Vulnerability? Whose Vulnerability? Conflict of Understandings in the Debate on Vulnerability*. FACTA UNIVERSITATIS - Law and Politics, 15(2), 157-169. DOI: 10.22190/FULP1701157Z
- Zamudio, M., Russel, C., Rios, F., & L. Bridgeman, J. (2010) *Critical Race Theory Matters : Education and Ideology*, Taylor & Francis Group. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral-proquest-com.proxy.uwasa.fi/lib/tritonia-ebooks/detail.action?docID=592906>.