



Vaasan yliopisto  
UNIVERSITY OF VAASA

Wiktorja Ripatti

## **Fantasiaroolipelin hahmojen representaatio**

Seksuaalisuuden ja sukupuolen rooli Baldur's Gate 3 -videopelin seuralaishahmoissa

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

Vaasa 2025

## Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tavoite	7
1.2	Aineisto	8
1.3	Menetelmä	10
2	Vähemmistöt, representaatio ja videopelit	13
2.1	Fantasia- ja roolipelit genrenä	14
2.2	Representaation valta mediassa	16
2.3	Vähemmistöt mediassa	18
3	Vampyyreja ja haltijoita: fantasiahahmojen representaatio	22
3.1	Kehon moninaisuus avatarin luomisessa	23
3.2	Säälimätön soturi Lae'zel	24
3.2.1	Aggressiivisen naissotilaan representaatio	26
3.2.2	Pelko ja opitut toimintamallit ohjaamassa käytöstä	30
3.3	Salaperäinen ja seksikäs Shadowheart	33
3.3.1	Uskonnollinen kultti ja itsenäisyyden rakentaminen	35
3.3.2	Naisellinen representaatio ja toimijuus	40
3.4	Astarion: pakotettu viettelemään	42
3.4.1	Huumori ja esitetty itsevarmuus selviytymiskeinona	44
3.4.2	Saalistavan vampyyrin ja uhrina olemisen yhdistäminen	49
3.5	Vallanhimoinen ja viisas Gale	51
3.5.1	Hyväntahtoisen ja älykkään velhon representaatio	52
3.5.2	Epävarmuus ja avun tarvitseminen lahjakkuudesta huolimatta	56
3.6	Tekopyhä Wyll isäongelmineen	58
3.6.1	Ristiriitaisuus urhoollisen identiteetin ja demonisopimuksen välillä	58
3.6.2	Stereotyyppinen sankari, jolla on synkkä salaisuus	63
3.7	Lyhytpinnainen ja positiivinen pehmo-Karlach	65
3.7.1	Ilopillerin luonne yhdistettynä valtaviin hauksiin	66
3.7.2	Kuoleman odottaminen ja positiivisuus representaatiossa	70

4	Tulokset	73
4.1	Yhteisiä teemoja hahmojen representaatiossa	73
4.2	Seksuaalisuuden rooli hahmojen representaatiossa	74
4.3	Sukupuolen merkitys hahmojen representaatiossa	79
5	Päätäntö	83
	Lähteet	87

---

**VAASAN YLIOPISTO****Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

<b>Tekijä:</b>	Wiktorija Ripatti		
<b>Tutkielman nimi:</b>	Fantasiaroolipelin hahmojen representaatio: Seksuaalisuuden ja sukupuolen rooli Baldur's Gate 3 -videopelin seuralaishahmoissa		
<b>Tutkinto:</b>	Filosofian maisteri		
<b>Oppiaine:</b>	Viestinnän monialainen maisteriohjelma		
<b>Työn ohjaaja:</b>	Ella Lillqvist		
<b>Valmistumisvuosi:</b>	2025	<b>Sivumäärä:</b>	93

---

**TIIVISTELMÄ:**

Representaatio on aktiivinen prosessi, jonka avulla ihmiset ymmärtävät toisiaan ja ympäristöään. Representaatiot muokkaavat ajatusmalleja ja käsityksiä eri asioista ja ihmisistä. Representaatio mediassa luo merkityksiä median kuluttajille: mikäli representaatio on yksipuolista, vääristynyttä tai virheellistä, se voi luoda tiedostettuja tai tiedostamattomia negatiivisia mielikuvia.

Tutkielman tavoitteena on selvittää, mikä on sukupuolen ja seksuaalisuuden rooli Baldur's Gate 3 -videopelin seuralaishahmojen representaatiossa. Baldur's Gate 3 on digitaalinen roolipeli, jossa pelaaja voi itse luoda pelattavan hahmonsa eli avatarinsa tai valita yhden valmiista seuralaishahmoista. Seuralaishahmoilla voi pelata ja heillä on oma tarinansa pelissä. Pelissä pelaajan valinnoilla on merkitystä pelin juonen etenemisen, pelin tapahtumien sekä seuralaishahmojen luonteen kehittymisen kannalta. Tutkielmassa tarkastellaan hahmojen representaatiota sekä sukupuolen ja seksuaalisuuden roolia siinä.

Aineistona tutkimuksessa on Baldur's Gate 3 -videopeli, joka voitti julkaisuvuonnaan useita nimikkaita palkintoja ja sai erittäin positiivisen vastaanoton peliyhteisöissä. Tutkimusmenetelmänä toimii multimodaalinen kriittinen diskurssianalyysi. Tutkimuksessa hyödynnetään kyseisen metodin mallia, jossa tekstiä analysoidaan genren, sisällön, latenssien, rakenteen ja kriittisen analyysin avulla.

Tutkimuksen tulosten perusteella havaittiin, että seuralaishahmojen seksuaalisuuden representaatiossa merkittäviä teemoja ovat panseksuaalisuus, ulkoinen seksikkyyttä, romanttisuus sekä seksin näyttäminen pelissä ja suhtautuminen seksiin. Hahmojen sukupuolen representaatiossa merkittävää on perinteisten sukupuoliroolien puuttuminen ja sukupuolen merkityksettömyys romantisoinnissa.

Johtopäätökset ovat, että seksuaalisuudella ja sukupuolella on merkittävä rooli hahmojen representaatiossa. Seksuaalisuus ja romantisointi tuo syvyyttä hahmojen representaatioon, sillä hahmot kertovat itsestään enemmän pelissä, kun pelaaja romantsoi hahmoa. Seksikohtausten luonne ja näyttäminen ovat liitoksissa hahmojen luonteeseen ja taustaan. Sukupuolella ei tueta perinteisiä sukupuolirooleja tai -stereotyyppioita hahmoissa. Seksuaalisuus ja sukupuoli toimivat pelissä tarinankerronnallisena elementtinä ja hahmojen representaatiossa keinona rakentaa identiteettiä ja ainutkertaisuutta.

---

**AVAINSANAT:** videopelit, roolipelit, representaatio, vähemmistöt, seksuaalisuus, sukupuoli, diskurssianalyysi.

## 1 Johdanto

”Seksi myy”: näin sanotaan median tuotteista, esimerkiksi videopeleistä, joiden suosio kuitataan seksin tai seksikkyyden piikkiin. Lukuisat 2000-luvun suosituimmat videopelit, kuten League of Legends ja Grand Theft Auto V, ovatkin täynnä yliseksualisoituja ja stereotyyppisiä hahmoja. Naiset ovat yliseksualisoituja (Breuer ja muut, 2015; Burgess ja muut, 2007; Dietz, 1998) ja alirepresentoituja (Beasley & Standley, 2002; Burgess ja muut, 2007; Dietz, 1998; Miller & Summers, 2007) mediassa miehiin verrattuna. Myös vähemmistöt ovat aliedustettuja mediassa (Lewis, 2020; McInroy & Craig, 2016; Shaw & Friesem, 2016). Naisten ja vähemmistöjen representaatio mediassa ja videopeleissä ei siis vastaa todellisuutta. Representaatiota määritellään niin, että se luo merkityksiä (Paasonen, 2010) ja representaation prosessi luo yhteyksiä, ihmissuhteita sekä identiteettejä (Webb, 2009, s. 10). Representaatio on siis tapahtuma, jossa esimerkiksi videopelihahmoihin, niitä ympäröivään maailmaan sekä näiden sosiaalisiin suhteisiin liitetään merkityksiä (Paasonen, 2010).

Representaatiolla on vaikutuksia ja seurauksia yksilön asenteisiin ja käytökseen. Mikäli vähemmistöjä representoidaan asenteellisesti, yksipuolisesti tai epäasiallisesti mediassa, se saattaa luoda tarkoituksella tai tahattomasti virheellisiä mielikuvia ja stereotyyppioita median kuluttajalle. Esimerkiksi Millerin ja Summersin (2007, s. 740) mukaan yksilö saattaa omaksua negatiivisia asenteita naisia kohtaan, mikäli hän altistuu stereotyyppiselle esitykselle, jossa nainen on avuton ja seksuaalinen objekti. Sama pätee myös vähemmistöihin: mikäli vammaisen keho representoidaan aina heikkona, se voi johtaa siihen, että vammaaton omaksuu tällaisia asenteita vammaisia kohtaan. Tasa-arvoinen ja realistinen representaatio ehkäisee vääristyneiden asenteiden ja negatiivisten stereotyyppien muodostumista.

Laajemmin tarkasteltuna vähemmistöjen representaatio mediassa tällä hetkellä linkittyy vahvasti poliittiseen keskusteluun. Vähemmistö on valtaväestöstä uskonnollisesti, etnisesti, kulttuurisesti tai kielellisesti eroava ihmisryhmä (Ihmisoikeudet.net, 2025). Poliitti-

nen ilmapiiri ja ihmisten mielipiteet ovat jakautuneet radikaalisti vähemmistöihin liittyvissä kysymyksissä. Viime vuosina naisten ja vähemmistöjen oikeuksiin liittyviä kriisejä ja kohuja on ollut lukemattomia. Esimerkiksi Iranissa naisten oikeuksia rajoitetaan jatkuvasti; satoja naisten oikeuksien puolesta mieltään osoittavia on vangittu, kidutettu ja jopa tapettu (OFTHC: United Nations, 2024). Kaksitoista osavaltiota USA:ssa on kieltänyt abortin täysin (KFF, 2024). Suomessa kolmessa viimeaikaisessa puukotuksessa motiiviksi on paljastunut rasismi (Yle, 2024) ja EU:n tutkimuksen mukaan Suomi koetaan yhdeksi rasistisimmaksi maaksi Euroopassa (Helsingin Sanomat, 2023). Toisen EU:n tutkimuksessa sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöistä kolmannes Suomen vastaajista oli kokenut häirintää edellisen vuoden aikana (THL, 2023). Vaikka Suomessa hyväksyttiin translaki vuonna 2023, 69 kansanedustajaa eli yli kolmasosa eduskunnasta äänesti lakia vastaan (Helsingin Sanomat, 2023). Samaa sukupuolta olevat ovat voineet mennä naimisiin Suomessa vasta vuodesta 2017 lähtien (Seta, 2025b). Nämä ovat vain muutamia esimerkkejä 2000-luvun tapahtumista, jotka vaikuttavat naisten ja vähemmistöjen jokapäiväiseen elämään, ja joiden kautta näitä ihmisryhmiä representoidaan mediassa.

Ihmiset tulkitsevat näkemäänsä ja kohtaamaansa representaatiota oman kulttuurisen kontekstin ja henkilökohtaisten kokemustensa pohjalta (Hall, 1997; Paasonen, 2010; Webb, 2009). Mediassa representaatio ei siis vain esitä vähemmistöjä uudelleen vaan muokkaa aktiivisesti yksilöiden ajatusmalleja kyseisistä ihmisryhmistä. Yhteiskunnallisen keskustelun ja mediahuomion tarjoama representaatio vähemmistöistä muokkaa yksilön tapaa nähdä ja ymmärtää maailmaa, mikä heijastuu takaisin mediassa nähtyyn sisältöön (Paasonen, 2010). Representaatio siis vaikuttaa yksilöön ja yksilö representaatioon. Täten todellisen maailman tapahtumilla ja mediarepresentaatiolla onkin suuri vaikutus esimerkiksi vähemmistöihin liittyvien stereotyyppien vahvistamisessa tai rikkomisessa. Ajatus siitä, että ”seksi myy” ei siis ole vain mainoslause tai kulttuurinen klisee. Lausahdus on esimerkki tietyn tyyllisen kehon ja sukupuoliroolien representaation vallitsevuudesta mediassa ja videopeleissä. Nämä toistuvat esitykset heijastavat ja muovaavat sekä yhteiskuntaa että yksilön ajatusmalleja siitä, millaiset esitykset ihmisistä ovat hyväksyttäviä, normaaleja ja tärkeitä.

Peliteollisuudessa muutoksen voi huomata siinä, että naisia ja vähemmistöjä on ollut viime aikoina entistä enemmän mukana tekemässä videopelejä (Shaw, 2015), mikä tuo peleihin uusia näkökulmia. Uudet näkökulmat ja monimuotoisuus pelien kehittäjissä voi tuoda peleihin moniäänisyyttä esimerkiksi eri kulttuureista ja sukupuolista. Baldur's Gate 3-videopelin lopputeksteissä on useita naisoletettuja ja etnisille vähemmistöille tyypillisiä nimiä, mistä voi olettaa, että Baldur's Gate 3:a on ollut tekemässä kirjava joukko erilaisia ihmisiä. Vähemmistöjen oleminen esillä poliittisessa keskustelussa ja vähemmistöjen roolin korostuminen videopeleissä tekee tutkimusaiheesta yhteiskunnallisesti ajankohtaisen ja mielenkiintoisen.

## 1.1 Tavoite

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, mikä on sukupuolen ja seksuaalisuuden rooli Baldur's Gate 3 -videopelin (myöhemmin BG3) seuralaishahmojen representaatioissa. Tutkimuskysymyksiksi muodostuivat seuraavat:

1. Minkälaisia merkityksiä esitykset BG3:n seuralaishahmojen ulkonäöstä, pukeutumisesta, persoonallisuudesta, käytöksestä ja muista ominaisuuksista luovat?
2. Millainen rooli seksuaalisuudella ja sukupuolella on seuralaishahmojen representaatioissa?

Selvitän seuralaishahmojen representaatiota hahmojen ominaisuuksien perusteella. Tutkin 1. tutkimuskysymyksessä mainittujen ominaisuuksien perusteella muodostunutta representaatiota ja sen luomia merkityksiä. Selvitän, mikä rooli seksuaalisuudella ja sukupuolella on hahmojen representaatioissa, sekä miten sukupuoli ja seksuaalisuus kiehtoutuvat toisiinsa hahmojen representaatioissa.

Baldur's Gate 3 on vuonna 2023 julkaistu suuren suosion saanut roolipeli (RPG). Julkaisuvuonnaan BG3 voitti videopelien yhdessä suurimmista palkintogaaloista The Game Awardseissa tittelit Vuoden peli, Vuoden roolipeli, Vuoden moninpeli ja Pelaajien valinta

(The Game Awards, 2025). Lisäksi se voitti Vuoden pelin -tittelin monessa pienemmässä gaalassa (Chandler, 2024; Ivan, 2024; Makuch, 2023; Steam, 2023). Laadultaan BG3 on siis julkaisuvuotenaan ollut huippuluokkaa sekä pelien tekijöiden (Ivan, 2024) että pelaajien (Makuch, 2023; Steam, 2023; The Game Awards, 2025) mielestä. Peliyhteisöissä erityisen positiivisesti reagoitiin BG3:n hahmoihin. Esimerkiksi X:ssä nimimerkki @Iaceroettes kertoo räjähtävänsä rakkaudesta ja kiittää siitä, että Karlachin ääninäyttelijä Samantha Béatr on ei-binäärinen ja täten Karlach on näytelty ei-binääriseksi (X, 2023). Lisäksi 97% pelaajista suositteli peliä Steamiin julkaistuissa arvosteluissa (Yafie, 2023).

## 1.2 Aineisto

Aineistona tässä tutkimuksessa on Baldur's Gate 3 -videopeli, joka on julkaistu elokuussa 2023 (Larian Studios, 2024). Peli on multimodaalinen kokonaisuus ääntä, puhetta, tekstiä ja liikkuvaa kuvaa. BG3 on vuoroperusteinen RPG-peli, joka perustuu Dungeons and Dragonsin (myöhemmin DND) maailmaan ja sääntöihin (baldursgate3.game, 2024). Olen pelannut videopelejä sekä roolipelejä vuosia, minkä takia erilaiset videopelit ja peliyhteisöt ovat minulle tuttuja. Olen pelannut BG3:sta yhteensä yli 625 tuntia, joten tunnen pelin ja hahmot todella hyvin. Pelikokemukseni ansiosta tunnen pelaajan valinnoista johtuvat muutokset tarinan kulussa ja hahmoissa.

Aineistoa kerätessä pelasin pelin läpi uudelleen. Pelatessa otin kuvankaappauksia hahmojen ulkonäöstä sekä kirjasin heidän sanomisiaan ja tekemisiään. Aineistonkeruun päättöksiä kuvankaappausten ja muistiinpanojen suhteen tein sen perusteella, mikä on relevanttia analyysin ja tutkimuskysymyksiin vastaamisen kannalta. Keskityin hahmojen kehoon ja ulkonäköön, käytökseen, liikkeeseen sekä puheeseen. Aineistoa kerätessä kiinnitin erityistä huomiota sukupuolen ja seksuaalisuuden representaatioon.

Aineisto kerättiin syyskuun 2024 ja maaliskuun 2025 välillä. Aineiston keräämiseen kului 63 tuntia ja 57 minuuttia. Pelatessa keräsin yhteensä 93 kuvankaappausta. Hahmojen sanomisista ja tekemisistä kertyi yhteensä 15 sivua muistiinpanoja. Muistiinpanoihin on

kerätty huomioita asioista, jotka ovat merkityksellisiä hahmon persoonallisuuteen, tekoihin tai representaatioon liittyen. Huomioita on muun muassa vuorosanoista ja niiden sanomisen tavasta, ulkonäön muutoksista, hahmojen reagoinnista pelaajan tekemiin valintoihin sekä hahmon taustaan liittyvistä asioista. Kuvankaappaukset havainnollistavat ulkonäköä tai vaateetusta, taltioivat tarkan sanamuodon vuorosanoista tai havainnollistavat jonkin ilmeen, asennon tai asetelman hahmoihin liittyen. Kuvankaappauksia käyttäessäni tässä työssä noudatan Larian Studiosin sääntöjä fanisisällön tekemisestä (Larian Studios, 2025).

BG3 on pitkä ja tarinallinen videopeli, jossa pelaaja itse voi valinnoillaan pidentää tai lyhentää pelin kestoa. Esimerkiksi pelkästään elokuvallista videomateriaalia BG3:ssa on yhteensä 174 tuntia (Larian Studios, 2023). Pelissä seurataan tarinaa, johon pelaaja voi itse teoillaan ja sanomisillaan vaikuttaa. DND:n tavoin BG3:ssa isossa roolissa on noppien heittäminen. Pelaaja heittää noppaa muun muassa keskusteluissa yrittäessään vaikkapa suostutella jotakuta tekemään haluamallaan tavalla. BG3:ssa on avoin maailma ja NPC:iden (non-playable character eli ei-pelattava hahmo) kanssa voi olla vuorovaikutuksessa. Esimerkiksi kenet tahansa voi heittää alas kalliolta – mikäli vain oma hahmo on tarpeeksi vahva tehdäksensä sen.

Käytän taustatietoja varten Larian Studiosin julkaisemaa virallista tietoa seuralaishahmoista, jotka olen kerännyt pelistä ja pelin viralliselta nettisivuilta. Seuralaiset ovat hahmoja, joita on pelin edetessä mahdollista rekrytoida omaan leiriin ja pelattavaksi. Seuralaisia on yhteensä kymmenen, joista käsittelen kuutta (Lae'zel, Shadowheart, Astarion, Gale, Wyll ja Karlach). Rajasin aineiston näihin kuuteen hahmoon, sillä heidät on mahdollista saada pelin alusta lähtien sekä heidät voi valita pelattavaksi hahmoksi. Tällöin heidän alkuperätarinansa (eng. origin story) on enemmän esillä pelissä ja pelaaja ei tee omaa avataria. Näillä kuudella seuralaishahmolla on lisäksi myös henkilökohtainen tehtävä, joka jatkuu lähes koko pelin ajan sekä muovaa hahmojen käytöstä ja ulkonäköä riip-

puen tehdyistä valinnoista. Henkilökohtainen tehtävä käynnistyy heti heidät rekrytoidessa ja käsittelee jokaisen hahmon kohdalla jollain tapaa heidän omia motiivejansa ja taustaansa.

BG3:ssa aluksi siis luodaan oma hahmo eli avatar tai valitaan yksi seuralaisista pelattavaksi hahmoksi. Pelattava hahmo eroaa avatarista, joka on pelaajan itse rakentama hahmo ulkonäöllisesti, siten että pelattavilla hahmoilla on identiteetti ja taustatarina (Shaw, 2015; Shaw ja Friesem, 2016). Pelaaja voi alussa valita avatarin lisäksi kuudesta pelattavasta seuralaisesta tai kustomoitavasta ”Dark Urge” -nimisestä hahmosta, joka seuraa vaihtoehtoista tarinaa. Myöhemmin pelissä on mahdollista rekrytoida vielä neljä seuralaista lisää eli pelissä on yhteensä kymmenen seuralaishahmoa. Valitulle avatarille valitaan ulkonäön lisäksi sukupuoli, laji, luokka, tausta ja ominaisuuspisteet, joista kerrotaan lisää kohdassa 4. Origin-tarinan hahmoille eli seuralaishahmoille nämä on valittu valmiiksi.

### **1.3 Menetelmä**

Selvittääkseni hahmojen representaatiota käytän multimodaalisen aineiston kriittistä diskurssianalyysiä. Kriittinen diskurssianalyysi (myöhemmin CDA) on kiinnostunut sosiaalisten ja kulttuuristen prosessien ja rakenteiden kielellisestä luonteesta (Machin & Mayr, 2012, s. 4.) Multimodaalinen kriittinen diskurssianalyysi pohjautuu CDA:han, mutta siinä käsitetään teksti multimodaalisena elementtinä. Multimodaalisuus viittaa siihen, että diskurssi ei ole pelkästään kirjallista tekstiä, vaan myös esimerkiksi liikkuvaa kuvaa, puhetta, eleitä ja 3D-objekteja (Jancsary ja muut, 2016, s. 3). Näitä elementtejä kutsutaan modaliteeteiksi. Kriittisyys viittaa asioiden esitystavan kyseenalaistamiseen (Jancsary ja muut, 2016, s. 5). Kolmas keskeinen asia heidän mukaansa (myös multimodaalisessa) CDA:ssa on kiinnostus sitä kohtaan, miten valta ja intressit ovat sosiaalisen todellisuuden tiettyjen rakenteiden taustalla. Täten analyysi keskittyy diskurssin rooliin hallitsevien ”totuuksien” (uudelleen) tuottamisessa ja niiden kyseenalaistamisessa (Jancsary ja muut, 2016, s. 5).

Multimodaalisessa CDA:ssa on keskeistä näkemys siitä, että diskurssi muovaa yhteiskuntaa ja yhteiskunta muovaa diskurssia (Jancsary ja muut, 2016, s. 5). Heidän mukaansa yksi tärkeä aspekti onkin se, että kirjoittaja tekee aina tiedostettuja ja tiedostamattomia valintoja, jotka reflektivat sekä kirjoittajan omaa intressiä ja näkökulmaa että tämän sosiaalista ja kulttuurista sijoittumista yhteiskunnassa (Jancsary ja muut, 2016, s. 5). Jancsary ja muut (2016, s. 5–7) toteavat, että visuaaliset elementit pystyvät usein naimioimaan valtarakenteita ja hegemoniaa objektiiviseksi representaatioksi. Artikkelissaan (2016, s.7) he kertovat, että multimodaalinen representaation analyysi linkittyy valtaan yhteiskunnassa kysymällä ”kenellä on valta puhua” ja ”kenelle on annettu ääni”. CDA olettaa valtarakenteiden olevan diskursiivisia, joten valtaa voi käyttää diskurssien kautta (Machin & Mayr, 2012, s. 4).

Menetelmän avulla tutkin hahmojen ulkonäköä, käytöstä, liikettä, persoonallisuutta ja vuorosanoja selvittääkseni, miten hahmoja representoidaan. Tutkin hahmojen puhetta ja siinä esiintyviä diskursseja ja teemoja sekä suhtautumista toisiin hahmoihin. Huomioin myös äänensävyjä ja puhetyyliä. Hahmojen ulkonäöstä tutkin kehonkieltä, vaatetusta ja ulkoisia piirteitä sekä niiden merkitystä sukupuoleen ja seksuaalisuuteen. Multimodaalinen CDA valikoitui menetelmäksi, sillä sen avulla voin tutkia, miten eri modaliteetit, kuten dialogi, hahmojen ulkonäkö ja muut representaation osat, luovat merkityksiä yhdessä. Menetelmä huomioi videopelin tarinan sekä visuaalisten ja interaktiivisten elementtien roolin hahmojen representaatiossa.

Hyödynnän Jancsaryn ja muiden (2016) mallia, jossa multimodaalisia tekstejä käsitellään viiden vaiheen kautta: genre, sisältö, latenssi, rakenne ja kriittinen arviointi. Tutkimuksen luontevuuden ja kohtien päällekkäisyyksien takia en etene tässä järjestyksessä käsitellessäni hahmoja, mutta nämä viisi vaihetta ovat analyysin taustalla. Jokaisen hahmosta kertovan kappaleen lopussa käsittelen hahmojen representaatiota kuitenkin mallin mukaan. Hahmojen representaatiota tutkiessa huomioin BG3:n kuuluvan fantasiapeliin ja roolipeliin genreen, mikä vaikuttaa esimerkiksi hahmojen esittämiseen ja pelaajan teke-

mien valintojen vaikutukseen pelissä. Sisältö-kohdassa tutkin hahmojen ulkonäköä, dialogeja ja romantisoinnin mahdollisuuksia. Latenssit tarkoittavat pelistä löytyviä ideologioita viestejä, joita ei ole esitetty tai sanottu suoraan. BG3:ssa on esimerkiksi lukuisia sukupuoliin ja seksuaalisuuteen liittyviä latensseja. Rakenne viittaa mallissa modaliteettien välisiin suhteisiin. Tutkimuksessani huomioin esimerkiksi sitä, miten eri modaliteetit yhdessä luovat sukupuolta ja seksuaalisuutta. Kriittinen arviointi kokoaa aiempien kohtien huomioita ja vertaa niitä suurempaan kontekstiin. Tässä kohdassa arvioin sukupuolen ja seksuaalisuuden roolia hahmojen representaatiossa ja näihin liittyviä stereotyyppisiä.

## 2 Vähemmistöt, representaatio ja videopelit

Tässä kappaleessa aloitan määrittelemällä sukupuolen ja seksuaalisuuden käsitteet. Luvussa 2.1 käsittelen fantasia- ja roolipelejä genrenä sekä genren vaikutuksia hahmojen representaatiolle. Seuraavassa kappaleessa määrittelen representaation käsitteenä sekä representaation merkitystä mediassa ja videopeleissä. Kuvailen myös hyvän ja huonon representaation eroja sekä niiden vaikutuksia median kuluttajille. Lopuksi käsittelen vähemmistöjen, erityisesti sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen representaatiota.

Sukupuoli on joukko geneettisiä, kehityksellisiä, hormonaalisia, fysiologisia, psykologisia, sosiaalisia ja kulttuurisia ominaisuuksia (Seta, 2025), joista muodostuu käsitys yksilön identiteetistä. Yksilön fyysinen tai kehollinen esitys ei siis välttämättä vastaa tämän sukupuoli-identiteettiä. Identiteetti tarkoittaa yksilön tai yhteisön käsitystä itsestään omassa sosiaalisessa ja kulttuurisessa ympäristössä (Terveyskirjasto, 2024). Sukupuoli nähdään nykyään monimuotoisena ja ei-binäärisenä ilmiönä (Seta, 2025b; Terveyskirjasto, 2024; THL, 2024). Sukupuolia ei siis ole vain kaksi, mies ja nainen, vaan sukupuolia ja sukupuoli-identiteettejä on useita. Ihminen voi identifioitua esimerkiksi sukupuolettomaksi tai muunsukupuoliseksi.

Seksuaalisuus käsittää muun muassa seksuaalisen suuntautumisen, intiimit suhteet, sukupuolen ja lisääntymisen (THL, 2023). Seksuaalinen suuntautuminen viittaa siihen, kehen ihminen tuntee emotionaalista tai eroottista kiinnostusta (Seta, 2025b). Seksuaalisuuden moninaisuus käsittää kaikkea seksuaalisten suuntautumisten kirjoa, mitä ihmisillä on (Seta, 2025b). Huomioitavaa on kuitenkin myös se, että seksuaali-identiteetti ei välttämättä ole yhtenevä seksikäyttäytymisen kanssa (Seta, 2025b). Heteroksi identifioitu voi siis harrastaa seksiä tai omata aiempia kokemuksia saman sukupuolen edustajan kanssa ja tästä huolimatta identifioitua heteroksi. Sukupuoli- ja seksuaali-identiteetti ovatkin yksilön itse määriteltävissä (Seta, 2025b; Terveyskirjasto, 2024).

Setan sateenkaarisanasto (2025a) määrittelee sukupuolivähemmistön olevan ”kattokäsite, jolla viitataan henkilöihin, jotka eivät koe syntymässä määriteltyä sukupuolta omakseen tai joiden sukupuoli, sen ilmaisu ja kokemus eivät kaikin tai jollain tavoin vastaa normatiivisia käsityksiä sukupuolesta ja jotka itse määrittelevät kuuluvansa johonkin sukupuolivähemmistöön.” Sukupuolivähemmistöllä tarkoitetaan siis esimerkiksi transihmisiä ja intersukupuolisia (Seta, 2025a; Terveyskirjasto, 2024; THL, 2023). Seksuaalivähemmistö puolestaan tarkoittaa seksuaaliselta suuntautumiseltaan muita kuin heteroja (Seta, 2025a; THL, 2023).

## **2.1 Fantasia- ja roolipelit genrenä**

Videopeli on elektroninen peli, jota pelataan esimerkiksi konsolin, tietokoneen tai mobiililaitteen avulla (YSO, 2024). Roolipelit (role-playing games eli RPG) käsitteenä viittaa moniin erilaisiin pelin muotoihin ja tyyleihin, jotka liittyvät ennalta määritettyihin sääntöihin perustuvaan hahmojen luomiseen ja esittämiseen kuvitteellisessa maailmassa (Deterding & Zagal, 2018) joko kasvokkain tai virtuaalisesti. Roolipelien genre on yksi videopelien suosituimpia kaikissa ikäluokissa (Clement, 2024; Prasdorf, 2024; Uke, 2024), mikä kertoo virtuaalisen roolipelaamisen olevan mielekästä iästä ja elämänvaiheesta riippumatta.

Roolipelaaminen antaa mahdollisuuden ilmaista ja tutkia omaa itseään (Nielsen, 2015; Suomen Roolipeliseura, 2019) sekä kasvotusten että virtuaalisesti. Roolipeleissä pelaaja voi usein itse keksiä tai kustomoida hahmonsa (Suomen Roolipeliseura, 2019), joten pelaaja voi olla kuka ja minkälainen tahansa ilman todellisen maailman rajoituksia. Pelattavan hahmon ei tarvitse olla edes ihminen, sillä pelit voivat sijoittua fantasia- tai kauhu-maailmoihin (Suomen Roolipeliseura, 2019). Roolipelissä pelaaja voikin immersion ja vuorovaikutuksen kautta tuntea olevansa toisessa maailmassa (Bostan, 2009). Pelaaja voi ilmaista itseään ja identiteettiään vaikuttamalla pelin tapahtumiin pelattavan hahmon kautta (Nielsen, 2015; Suomen Roolipeliseura, 2019). Roolipelaaminen voi tarjota tavan opetella esimerkiksi sosiaalisia ja romanttisia taitoja sekä kehittää luovuutta, mielikuvitusta ja ongelmanratkaisua (Suomen Roolipeliseura, 2019). Roolipelaaminen on siis

viihdettä ja tarjoaa mahdollisuuden paeta todellista maailmaa ympäristöön, jossa usein vain mielikuvitus on rajana. Roolipelin luomassa sosiaalisessa ja vuorovaikutteisessa maailmassa pelaaja voi kokea ja tuntea todellisen maailman kokemuksia (Bostan, 2009; Nielsen, 2015).

Itsensä ilmaisulle virtuaalisissa roolipeleissä on kuitenkin rajoja. Pelin säännöt, mekaniikan ja vaihtoehdot saattavat rajoittaa mahdollisuuksia luoda esimerkiksi itsensä näköinen avatar. Monimuotoiset vaihtoehdot sukupuolen, identiteetin ja kehon valitsemiselle tuovat peleihin realistisuutta ja inklusiivisuutta. Inklusiivisuus tarkoittaa yhdenvertaista ja syrjimätöntä toimintatapaa (TTL, 2025). Tällainen monimuotoisten vaihtoehtojen kautta tarjottu representaatio antaa yksilölle tunteen, että ympäristössä tunnustetaan ja hyväksytään oman identiteetin sekä kokemusten olemassaolo (McInroy & Craig, 2016; Shaw, 2017). Ihminen saattaa siis tuntea oman identiteettinsä todelliseksi ja sosiaalisesti hyväksytyksi, mikäli tämä kohtaa mediassa oman ulkonäkönsä, seksuaalisuutensa tai sukupuolensa representaatiota.

Median kuluttajat soveltavat tietoaan todellisista ihmisistä ja todellisesta maailmasta, kun he tulkitsevat mediassa esiintyviä fiktiivisiä hahmoja (Eder ja muut, 2010; Hoorn ja Konijn, 2003; Ryan, 2004; Zunshine, 2006). Tietoja todellisen maailman vähemmistöistä siis sovelletaan myös fiktiivisiin hahmoihin ja päinvastoin. Ederin ja muiden (2010) mukaan fiktiivisten hahmojen ja todellisten ihmisten välinen ero tulee esille pohdittaessa tapoja puhua ja ymmärtää sekä fiktiivisiä hahmoja että todellisia ihmisiä. Median kuluttajat, tässä kontekstissa pelaajat, rakentavat mielessään prosesseja, joiden avulla he voivat ymmärtää hahmojen fyysistä, psyykkistä ja sosiaalista olemusta ja niiden luomia merkityksiä suhteessa esimerkiksi hahmon luojaan ja tekstuaaliseen rakenteeseen (Eder ja muut, 2010). Tämä hahmojen luomien merkitysten reflektoinnin prosessi erottaa fiktiiviset hahmot todellisista ihmisistä (Eder ja muut, 2010). Todellisia ihmisiä havainnoidessa samanlaisia suhteita ei pohdita, ja ne voivat olla tietyissä tapauksissa järjettömiä (Eder

ja muut, 2010). Hahmot eivät siis ole itsenäisiä toimijoita, vaan alati muuttuvia konsepteja, joita pelaajat tulkitsevat omassa ajallisessa, kulttuurisessa ja sosiaalisessa kontekstissaan (Eder ja muut, 2010; Ryan, 2004; Zunshine, 2006).

Lisäksi pelaaja saattaa identifioitua videopelin hahmoon tai osiin hahmosta (Iskender, 2023; Klimmt ja muut, 2010). Klimmt ja muut (2010) kertovat, että pelaaja voi omaksu hetkellisesti pelaamansa hahmon ominaisuuksia osaksi omaa identiteettiä ja itsetuntoa. Pelaaja saattaa kokea itsensä esimerkiksi rohkeammaksi, stressaantuneemmaksi tai kyvykkäämmäksi sillä hetkellä, kun hän ”on” videopelin hahmo (Klimmt ja muut, 2010). Roolivideopeleissä pelattavaan hahmoon identifioitumista voi edesauttaa genren lisäksi myös hahmon kustomoiminen ja avatarin luominen.

## **2.2 Representaation valta mediassa**

Representaatio luo merkityksiä (Paasonen, 2010) ja representaation prosessi luo yhteyksiä, ihmissuhteita ja identiteettejä (Webb, 2009, s. 10). Representaatiot eivät ainoastaan heijasta todellisuutta, vaan ne aktiivisesti muovaavat tapaamme hahmottaa toisiamme ja ympäristöä (Hall, 1997; Paasonen, 2010; Webb, 2009) sekä käsityksiämme esimerkiksi sukupuolesta (Paasonen, 2010). Representaatio ei ole vain esitys tai objekti, vaan se on aktiivinen prosessi esityksen ja vastaanottajan välillä (Webb, 2009, s. 10).

Yksinkertaisesti sanottuna representaatio tarkoittaa esitystä tai uudelleen esittämistä (Paasonen, 2010). Hall (1997, s. 19) kuitenkin määrittelee representaatiota kahden systeemin kautta: ensimmäinen antaa mahdollisuuden antaa merkitys maailmalle rakentamalla setti vastaavuuksia asioiden ja omien mielen konseptien välille. Toinen systeemi on riippuvainen siitä, että teemme linkkejä näiden mielen konseptien ja kielellisten viestien välille (Hall, 1997, s. 19). Ihminen näkee kaiken omien sosiaalisten ja kulttuuristen tapojen ja kontekstien värittämien linssien läpi (Webb, 2009). Representaatio yhdistää merkityksen ja kielen kulttuuriin (Hall, 1997, s. 15), joten molemmat sekä representaatio että kulttuuri vaikuttavat toisiinsa. Tapamme suhtautua johonkin siis määrittelee sitä, miten jotakin representoidaan ja päinvastoin (Hall, 1997; Paasonen, 2010; Webb, 2009).

Shaw (2017) mukaan representaation tärkeydelle on kaksi argumenttia: haluamme nähdä itsemme reflektoituna mediassa ja media vaikuttaa näkemykseemme ihmisistä, jotka eivät ole meidän kaltaisiamme. Kuitenkin Shaw'n (2017) tulosten mukaan monelle itsensä näköiset representaatiot eivät olleet ensisijainen tekijä kulutetun median valitsemisessa, vaikka suurin osa pitää representaatiota yleisesti tärkeänä. Täten siis itsensä näköinen representaatio mediassa ei ole ehto kyseisen median kuluttamiselle tai sen mielekkääksi tai hyväksi kokemiselle.

Hyvää representaatiota kuvaillaan autenttiseksi, realistiseksi tai hyvin ryhmää kuvaavaksi, kun taas huonoa representaatiota kuvataan vääränä, epärealistisena ja stereotyyppisenä (Shaw, 2017). Stereotyyppisille, esineellistävälle tai seksualisoiville representaatioille altistuminen vaikuttaa negatiivisesti sekä fyysiseen ja psyykkiseen terveyteen (Santonnicolo ja muut, 2023) että sukupuolirooleihin ja asenteisiin (Miller & Summers, 2007). Shaw (2017) huomauttaa, että mikään mediassa oleva representaatio ei voi täysin representoida vähemmistöryhmän jokaista jäsentä, sillä jokaisella yksilöllä on luontaisesti omat inhimilliset kokemukset. Vähemmistöryhmän sisälläkin yksilöt voivat siis kokea vähemmistöidentiteettinsä täysin eri tavalla. Lisäksi yksilön muut ominaisuudet ja aiemmat kokemukset vaikuttavat tapaan kokea ja toteuttaa omaa identiteettiä. Stereotyyppit itsessään eivät kuitenkaan ole hyviä tai pahoja (Shaw, 2015; Shaw, 2017). Stereotyyppien kieltäminen tai huonoksi leimaaminen antaa ymmärtää, että vähemmistön edustajaa, joka käyttäytyy, pukeutuu tai muuten on stereotyyppisesti, ei olisi olemassa tai että hän olisi paha (Shaw, 2017).

Pelkästään ja jatkuvasti stereotyyppisesti tai yksipuolisesti jonkin ryhmän edustajien esittäminen ja representoiminen on kuitenkin huono asia. Lewisin (2020, s. 22) mukaan oletukset muita kulttuureita tai ihmisryhmiä kohtaan kumpuavat usein kyseisten ryhmien representaatioista mediassa. Media vaikuttaa yksilön tapaan nähdä eri ryhmiin kuuluvat ihmiset erityisesti silloin, mikäli hänellä ei ole laajaa tietoa kyseisestä vähemmistöstä ja

media on ainut yhteys tähän vähemmistöön (Shaw, 2017). Representaatiolla onkin mediassa paljon valtaa (Lewis, 2020, s. 22), sillä medialla on vaikutus yksilön käsitykseen todellisesta maailmasta representoimalla sitä, millainen jonkin ihmisen tai maailman tulisi olla (Kondrat, 2015, s. 176). Mikäli joku tai jokin representoidaan aina samalla tavalla, yksilölle muodostuu hyvin kapea näkemys siitä, millaisia nuo asiat tai ihmiset ovat (Shaw, 2017).

Videopeleissä representaation avulla voidaan esittää myös suurempia teemoja tai ideoita osana hahmojen representaatiota. Monia asioita, kuten ihmisyyden ominaisuuksia, abstrakteja ideoita tai tapahtumia sekä sosiaalisia rakenteita, voidaan representoida fiktiivisten hahmojen avulla (Eder ja muut, 2010; Ryan, 2001). Ederin ja muiden (2010) mielestä tämä fiktiivisten hahmojen ja todellisen maailman välinen yhteys pystyy muuttamaan näitä abstrakteja ja monimutkaisia representoituja konteksteja konkreettisiksi asioiksi sekä esittää epäsuorasti vaikeasti ilmaistavia asioita, kuten tabuja tai kuolemaa. Videopelit ja niissä esiintyvä representaatio voivatkin herättää pelaajassa todellisia tunteita (Eder ja muut, 2010; Hoorn & Konijn, 2003; Woung & Whitty, 2011).

Representaatio on siis tapahtuma, jossa esimerkiksi videopelihahmoin, niitä ympäröivään maailmaan sekä näiden sosiaaliin suhteisiin liitetään merkityksiä (Hall, 1997; Paasonen, 2010, Webb, 2009). Videopeleissä hahmojen representaatio sisältää kaikki ne ominaisuudet, jotka luovat jonkinlaisia merkityksiä hahmosta tai sen ympäristöstä. Hahmojen representaatio on siis kuva todellisen maailman ihmisistä ja sen hetkisen sosio-kulttuurin asenteista näitä ihmisiä kohtaan. Mikäli ajatusmallit ja asenteet muuttuvat, muuttuu myös hahmojen representaatio ja päinvastoin. Muutos ei ole lineaarinen eikä välitön eikä representaatio ole ainut tekijä ajatusmallien tai asenteiden muuttumiselle.

### **2.3 Vähemmistöt mediassa**

Tänä päivänä lähes puolet pelaajista on naisia (Clement, 2023; The Geena Davis Institute, 2023; Le Ngoc, 2022), noin 13–16 % kuuluu HLBT-yhteisöön (homo, lesbo, biseksuaali ja trans yhteisö; eng. LGBTQ+) ja kolmasosalla on jokin vamma tai rajoite (Le Ngoc, 2022).

Shawn (2017) mukaan naiset ovat aina olleet osa pelimaailmaa sekä niiden tuotannossa ja pelaajina. Tästä huolimatta naishahmot ovat alirepresentoituja (Beasley & Standley, 2002; Burgess ja muut, 2007; Dietz, 1998; Miller & Summers, 2007) ja seksualisoituja mieshahmoihin verrattuna (Breuer ja muut, 2015; Burgess ja muut, 2007; Dietz, 1998;). Beasley ja Standleyn (2002, s. 279) mukaan suurin osa naishahmoista paljastaa enemmän ihoa kuin mieshahmot. Perinteisesti ja stereotyyppisesti naishahmoihin liitetään ehdollisia ja keskustelevia (eng. communion) ominaisuuksia, kuten empaattisuus ja muiden hahmojen tukeminen, kun taas miehiin liitetään enemmän tekijyyden (eng. agency) ja kyvykkyyden ominaisuuksia, kuten päämäärätietoisuus, älykkyys ja jämäkkyys (Santonnicolo ja muut, 2023).

Myös vähemmistöt ovat aliedustettuja erityyppisissä medioissa (Lewis, 2020; McInroy & Craig, 2016; Shaw & Friesem, 2016), vaikkakin vähemmistöjen representaatio on parantunut ja lisääntynyt viime vuosina (Lewis, 2020, s.22; Shaw & Friesem, 2016). Kun vähemmistöjä sitten representoidaan, he joutuvat monesti joutuvat olemaan vahvasti stereotyyppisissä tai pienissä rooleissa (Lewis, 2020, s. 24), eivätkä nämä esitykset tee heille oikeutta – päinvastoin ne voivat vahvistaa jo olemassa olevia tai luoda uusia negatiivisia mielikuvia kyseisestä ihmisryhmästä (Lewis, 2020, s. 22). Vähemmistöjen sisälläkin toiset ryhmät ovat paremmin edustettuja ja enemmän representoituja kuin toiset. Esimerkiksi representaatiota transsukupuolisista, ei-binäärisistä, sukupuolettomista, queer-sukupuolisista ja intersukupuolisista hahmoista on merkittävästi vähemmän kuin homo- ja biseksuaaleista hahmoista (Shaw & Friesem, 2016). Toinen esimerkki on se, että seksuaalivähemmistöjen hahmot kuvataan yksilotteisesti ja stereotyyppisesti (McInroy & Craig, 2016, s. 39; Shaw, 2015), mikä voi luoda mielikuvia siitä, että kaikki seksuaalivähemmistöt ovat samanlaisia. Mediassa on erittäin vähän representaatiota mustista, vammaista tai eri sosiaaliseen luokkaan kuuluvista seksuaalivähemmistöistä (McInroy & Craig, 2016, s. 40), mikä viittaa siihen, että seksuaalivähemmistöt olisivat homogeeninen ihmisryhmä. Ihminen voi kuulua seksuaalivähemmistöön riippumatta etnisyydestä, ihonväristä tai vammaisuudesta ja voi kuulua moneen vähemmistöön yhtä aikaa.

Representaation avulla voidaan auttaa normalisoimaan esimerkiksi seksuaalivähemmistöä sellaiselle henkilölle, joka ei kohtaa kyseistä vähemmistöä missään (Lewis, 2020, s. 31) ja representaatio vammaisuudesta voi vähentää stereotyyppioita sosiaalisen oppimisen kautta (Mallipeddi ja muut, 2024). Puolestaan stereotyyppisesti naishahmoja representoivia videopelejä pelaavat tytöt ja pojat kehittävät todennäköisemmin samankaltaisia käsityksiä siitä, miltä naisen kehon tulisi näyttää (Kondrat, 2015, s. 172–173). Sukupuolen representaatiolla videopeleissä on vaikutuksia pelaajan itsetuntoon ja näkemykseen omasta itsestä (The Geena Davis Institute, 2023). Millerin ja Summersin (2007, s. 740) mukaan videopelit ja niiden sisältö voi vaikuttaa erityisesti nuorten käytökseen ja asenteisiin: miesten representoiminen vahvoina ja lihaksikkaina sekä naisten viehättävinä ja avuttomina vaikuttaa sekä naisten että miesten itsetuntoon ja kehonkuvaan. Representaatiolla onkin merkittävä rooli sosiokulttuuristen paineiden aiheutumisessa (Santoniccolo ja muut, 2023; Chadwick & Pan, 2020).

Videopelien kontekstissa on hyvä huomata, että genrejen välillä on eroja: Lynch ja muut (2016) toteavat, että perinteisesti miehille suunnatut pelit, kuten tappelupelit, sisältävät enemmän seksualisoituja hahmoja kuin esimerkiksi roolipelit, jotka ovat naisten keskuudessa suosituimpia. Esimerkiksi fantasiateemaisissa peleissä on puolestaan huomioitava pelin vertautuminen todelliseen maailmaan. Fantasiapeleissä saattaa olla rotuja, luokkia ja kehoja, joita ei todellisessa maailmassa ole lainkaan. Jokin fantasiarotu saattaa kohdata samanlaista käytöstä tai jopa syrjintää kuin jokin todellisen maailman etninen vähemmistö. Fantasiamaailman tai -pelin sisällä olevaa rasismia tai syrjintää ei siis voi sivuuttaa vain genrellä ja fantasian elementeillä. Huomioitavaa onkin, että videopelit tai niiden hahmot eivät synny sosiokulttuurista irrallisessa tyhjiössä vaan ne kehitetään todellisten ihmisten eli pelin tekijöiden toimesta (Rodrigues & Sicevic, 2021). Pelien kehittäjät luovat ja valitsevat pelin hahmot sekä kaikki heidän tekonsa (Brock, 2011, s. 434). Pelien hahmoissa ei ole satunnaista tai vahingossa tehtyä sisältöä: hahmojen vuorosanat, ulkonäkö ja koko representaatio on luotu pelin kehittäjien toimesta (Brock, 2011, s. 448–449). Brock toteaa (2011), että kaikki hahmon teot, vuorosanat ja ulkonäkö ovat liitok-

sisä hahmon rotuun, etniseen taustaan ja sukupuoleen. Täten siis myös videopelin hahmon representaatiota tutkittaessa on huomioitava todellisen maailman asenteet ja stereotyyppit, sillä ne vaikuttavat hahmojen luojiin eli pelin tekijöihin.

### 3 Vampyyreja ja haltijoita: fantasiahahmojen representaatio

BG3 on fantasiapeli, joten siinä esiintyy ihmisten lisäksi useita muita lajeja. Jotkin lajit muistuttavat ihmisiä ulkonäöllisesti, mutta ovat kotoisin esimerkiksi eri maailmasta tai omaavat eri mekaanisia ja kosmeettisia ominaisuuksia. Toiset lajit puolestaan muistuttavat ihmistä vain etäisesti. Fyysisistä, funktionaalisista ja kulttuurisista eroista huolimatta vertaan tässä tutkimuksessa kaikkia humanoidien lajeja sekä toisiinsa että todellisen maailman ihmisiin.

Vaikka tutkin tässä tutkimuksessa seuralaishahmojen representaatiota, aloitan kertomalla avatarin luomisesta ja siinä olevista vaihtoehdoista. Tämä on relevanttia seuralaishahmojen representaatiolle, sillä hahmon luomisessa esiintyvät esimerkiksi kaikki mahdolliset kehotyypit. Myös seuralaisten mekaanisiin ominaisuuksiin, ulkonäköön ja esittelyyn voi tutustua jo tässä vaiheessa. Hahmon luomisen kohdalla pelaajalle voi valita joko luoda oman avatarinsa tai valita pelattavaksi hahmoksi joku kuudesta seuralaisesta (Lae'zel, Shadowheart, Astarion, Gale, Wyll ja Karlach). Ensimmäisessä kappaleessa kerroin myös kehon ja ulkonäön monimuotoisuuden vaihtoehdoista. Seuraavissa kappaleissa käsitelen seuralaishahmoja edellä mainitussa järjestyksessä. Hahmot esitellään pelissä samaisessa järjestyksessä pelaajalle sekä pelin edetessä että valintaruudussa hahmon luomisen kohdassa.

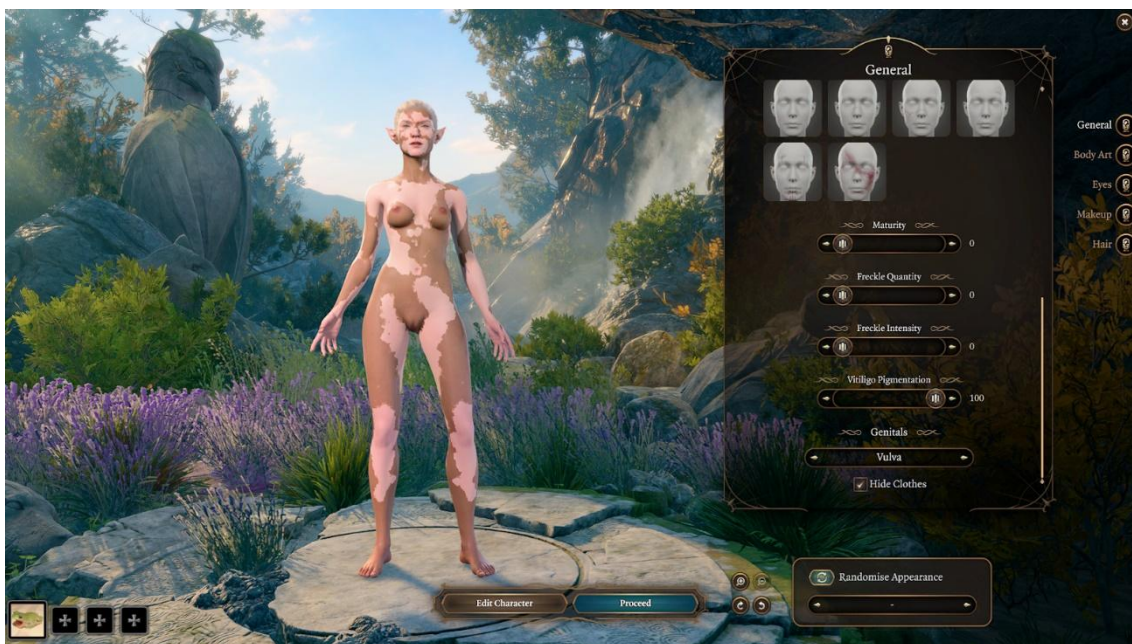
Seuralaishahmojen kappaleissa käsitelen hahmoja ensin ulkonäöllisesti ja mekaanisesti, minkä jälkeen siirryn persoonallisuuteen ja tarinaan. Jokaisella hahmolla on omalle representaatiolleen merkittäviä asioita, joita nostan esille relevanttiuden perusteella. Lopuksi kokoan hahmoja Jancsaryn ja muiden (2016) multimodaalisen kriittisen diskurssi-analyysin mallin mukaan kertoen representaatiosta genren, sisällön, latenssien, rakenteen ja kriittisen arvioinnin kautta. Monet ominaisuudet ovat osittain päällekkäisiä.

### 3.1 Kehon moninaisuus avatarin luomisessa

BG3:ssa on yksitoista lajia ja kaksitoista luokkaa (eng. class). Lajeja ovat ihminen, haltija, puolihaltija, mustahaltija (eng. drow), hornahinen (eng. tiefling), tonttu/maahinen (eng. gnome), kääpiö, githyanki, lohikäärmesyntyinen (eng. dragonborn), puolituinen (eng. halfling) ja puoli-örkki. Näistä monella on vielä alalajeja, jotka vaikuttavat kykyihin ja ulkonäköön. Laji voi vaikuttaa esimerkiksi siihen, miten NPC:t suhtautuvat kyseiseen hahmoon. Luokkia ovat barbaari, bard, cleric eli pappi, druidi, taistelija, munkki, paladin eli tempeliritari, ranger eli eränkävijä, roisto eli rogue, loitsija eli sorcerer, manaaja eli warlock ja velho eli wizard. Sorcerer saa voimansa perimän mukana, warlock on saanut voimansa tekemällä sopimuksen jonkin korkeamman tahon kanssa, kuten jumalalta tai demonilta, ja wizard on saanut taikavoimia opiskelemalla. Luokka määrittelee hahmon aseet, taistelutyylin, taidot sekä aloitusvaatteet. Luokan ja lajin valitsemisen jälkeen on valittava hahmon tausta, osaamispisteet ja pätevyudet.

Lajin mukaan valittavissa on kaksi tai neljä kehon tyyppiä. Lyhyillä lajeilla eli maahisella, puolituksella ja kääpiöillä sekä githyankeilla esimerkiksi on vain kaksi kehon tyyppiä valittavana. Toinen on naisellinen ja toinen miehekäs. Muun muassa ihmisillä ja haltijoilla on vaihtoehtoina kevytrakenteinen naisellinen ja miehekäs keho sekä pidempi ja lihaksikkaampi naisellinen ja miehekäs keho. Kevytrakenteinen mies on silti lihaksikas ja erityisesti vatsalihakset ovat todella selkeät. Ruumiinrakenteen valinta vaikuttaa siihen, millaisia kasvoja on mahdollista valita. Naisellisen ruumiinrakenteen valinta antaa kapeampia ja naisellisten piirteiden omaavia kasvoja, kun taas miehekkään ruumiinrakenteen valinta antaa kulmikkaita ja voimakaspiirteisiä kasvoja. Pelaaja voi valita sukupuoleksi miehen, naisen tai ei-binäärisen (eng. non-binary) riippumatta valitusta kehotyypistä. Avatarille voi valita kolmesta erilaisesta vulvasta (ks. kuva 1), joissa on eri määrä karvoitusta, tai neljästä erilaisesta peniksestä, joissa on erilaista karvoitusta ja yksi on ympärileikattu. Lisäksi valittavana on kahdeksan eri ääntä, joista neljä on niin ikään naisellisia ja neljä miehekkäitä. Yksi naisellinen ääni on kuitenkin erittäin matala ja yksi miehekäs ääni on korkea ja heleä. Ruumiinrakenteella, genitaaleilla tai kasvoilla ei ole vaikutusta sukupuolen tai äänen valintaan tai vaihtoehtoihin.

Avatarin iäkkyyttä, pisamien määrää ja intensiteettiä sekä vitiligon määrää voi muuttaa asteikolla 0–100. Lisäämällä iäkkyyttä hahmo saa ryppyjä ja ihon kimmoisuus vähenee. Vitiligon lisääminen tuo pigmenttihäiriöitä koko kehoon (ks. kuva 1). Avatarille voi valita arpia, tatuointeja sekä korvakoruja ja lävistyksiä, jotka ovat vain kasvojen ja kaulan alueella. Silmien väriksi voi valita minkä tahansa värin. Valittavissa on myös heterokromia, jolloin silmät ovat eri väriset. Hiuksissa vaihtoehtoja löytyy kaljusta pitkiin ja kihariin hiuksiin sekä rastoihin. Hiustyyliä on yhteensä 87. Valitusta lajista riippuen voi avatarille valita myös kasvojen karvoitusta, sarvet ja häntä. Esimerkiksi hornahiselle eli tieflingille on valittava sarvet ja häntä, mutta haltijoille tai mustahaltijoille ei voi valita partaa tai viiksiä. Hahmonluomisessa on siis useita kehon ja ulkonäön moninaisuutta sekä itsensä ilmaisemista lisääviä vaihtoehtoja.



Kuva 1. Hahmon luominen.

### 3.2 Säälimätön soturi Lae'zel

Lae'zel on githyanki ja 22-vuotias eli seuralaisista nuorin. Githyanki on muinainen ja kosminen laji, joka on kotoisin Aineettomasta Maailmasta (eng. Astral Plane). Lae'zelilla on

lajille tunnusomaisesti keltavihreä iho ja täplät poskipäillä, ohimoilla polvissa, kyynärpäissä sekä jaloissa (ks. kuva 2). Githyankeilla on todella pieni, ylöspäin taivuttava nenä sekä isot ja piikikkäät korvat. Lae'zelin hiukset on vedetty taakse ja kiinnitetty korujen avulla leteille ja takaraivolla on pieni nuttura. Hänen kasvoillaan kulkee nenästä leukaan arpi ja poskipäitä koristavat mustat sotamaalaukset. Lae'zelin ruumiinrakenne on lihaksikas ja suonikas sekä hänen äänensä on vahvan käheä, mutta se on silti naisellinen. Hän on taisteluluokaltaan soturi, mikä selittää hänen lihaksikkautensa. Aseenaan Lae'zel kantaakin selässään isoa miekkaa. Githyankit ovat luokiteltu humanoideiksi, mutta laji eroaa ihmisistä kuitenkin ulkonäöllisesti huomattavasti (ks. kuva 2). Yksi merkittävä fyysinen ero githyankien ja ihmisten välillä on lisääntyminen: githyankit munivat poikasia.



**Kuva 2.** Lae'zelin asut ja muotokuva pelin kannessa. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Lae%27zel>

Yllään Lae'zelilla on githyankien haarniska, joka suojaa lähinnä torson yläosaa ja hartioita, lantiota sekä sääriä. Haarniskan alla olevan hameen nahkaremmit ovat kapeita ja osa hänen pakaroistaan näkyy remmien välistä. Haarniska näyttää lähinnä koristeelliselta, eikä todellisessa taistelussa suojaisi esimerkiksi pehmeitä reisiä tai vatsaa ollenkaan.

Haarniskan alla hänen vaatteensa ovat vähäiset. Paitana Lae'zelilla on vain rinnat peittävä nahkainen remmeistä ja niiteistä muodostuva yläosa. Lae'zelin alusasu on monimutkainen mustista nahkaremmeistä koostuva vaatekappale. Rintoja ja genitaaleja peittää nahkainen palanen, joka hädin tuskin peittää kyseiset alueet. Asun ja alusasun voi katsoa olevan seksuaalinen ja raju erityisesti verrattuna muiden seuralaishahmojen asuihin. Asu paljastaa sekä lihakset että rintojen ja pakaroiden muodot. Paljastavan asun perusteella Lae'zelin voi uskoa olevan tyytyväinen ulkonäköönsä. Githyankien kulttuurissa alastomuus ei ole hävettäviä tai nolostuttavia asioita – ainakaan Lae'zelia se ei hävetä. Lae'zel on laiha, mutta lihaksikas, minkä takia on loogista, että hänen rintansa eivät ole isot. Tästä huolimatta haarniskan rintaosio on runsas. Realistisesti rintapanssarin alla on siis paljon tarpeetonta ja tyhjää tilaa. Lantion panssarilevyt ovat myös ulospäin suuntautuvat, mikä saa hänen lantionsa näyttämään leveämmältä kuin se todellisuudessa on. Naisellisia muotoja on siis pyritty keinotekoisesti lisäämään Lae'zelille vaatetuksen ja haarniskan avulla.

### **3.2.1 Aggressiivisen naissotilaan representaatio**

Lae'zelin persoonallisuuden kiteyttää erityisesti pelin alussa se, että hänellä on yksi tarkoitus elämässä: heiluttaa miekkaa kuningattarensa Vlaakithin puolesta. Hän on ennen kaikkea soturi ja githyanki. Lae'zelin puhe sisältää paljon githyankien kielen sanoja, hän ei tunne yleisiä sanontoja eikä hän osaa lausua kaikkia sanoja oikein. Lae'zel käyttää jokaisen mahdollisuuden hyväksi alleviivata githyankien ylivoimaisuutta verrattuna muihin lajeihin sekä myös omaa paremmuuttaan muihin verrattuna. Lae'zel kutsuu kaikkia muita kuin githyankeja sanalla "istik", mikä tarkoittaa ulkopuolista tai muukalaista. Muita githyankeja tavatessa käy ilmi, että heidän kaikkien puhetapa on suorasukainen ja töykeä. Githyankien tavat siis heijastuvat Lae'zelin kanssakäymiseen ja puheeseen. Lae'zel esimerkiksi toteaa Taville, että hänen suuri ja lihaisa nenänsä näyttää virheeltä. Mikäli pelaaja valitsee haukkua Lae'zelin nenää pieniksi ja lepakkomaiseksi, hän vain kommentoi sen olevan parempi ja käytännöllisempi. Hän ei siis ymmärrä tai ainakaan ota kritiikkiä vastaan eikä piittaa muiden tunteista. Hänen töykeytensä käy ilmi esimerkiksi Astarionin kertoessa vitsin, jolloin Lae'zel vastaa, että vitsi ei ollut hauska. Muutamassa tilanteessa

hänen kanssaan ei voi keskustella, ja tällöin hän sanoo, että ”Chk. En tarvitse ystäviä.” tai ”Bah – lopeta tuhlaamasta aikaani.” Lae’zel ei myöskään tunne yleisiä metaforia, minkä huomaa esimerkissä (1), jossa Shadowheart ja Lae’zel keskustelevat väleistään.

- (1) Shadowheart: So. Have we buried the hatchet, Lae'zel?  
 Lae'zel: No. Why would I bury a weapon? Is it broken?  
 Shadowheart: It's a metaphor.  
 Lae'zel: I do not know your metaphor. But if you need help digging, I will find a shovel.

Lae’zel on aggressiivinen ja ylpeä. Hän ei pyydä anteeksi edes silloin, kun hänet on pelastettu vangitsijoiltaan ja häneltä toivotaan sellaista. Hänen ylpeytensä voi ajatella tekävän Lae’zelistä myös luotettavan: hän ei halua pettää lupauksiaan tai tahrata mainettaan, sillä se ei ole sopivaa käytöstä soturille. Lae’zeliltä kysyttäessä luottamuksesta hän vastaa: ”I have not failed you yet and I have no intentions of it now.” Peiliin katsoessaan Lae’zel sanoo näkevänsä soturin, taistelijan ja: ”Omaksu ylpeyttä, hylkää turhamaisuus. Erityisesti silloin kun katsot omaa heijastustasi.” Hän ei piittaa ulkonäöstään tai pinnallisuuksista vaan arvostaa vahvuutta ja kyvykkyyttä. Erityisesti pelin alussa hän ei tunnu ymmärtävän armon tai alistumisen konseptia, sillä hän esimerkiksi kysyy, miksi pelaaja hyväksyy heikkoutta. Lae’zel paheksuukin pelaajan valintoja kohtaan, joissa osoitetaan empatiaa tai heikkoutta. Lae’zelin kehonkieli kuvastaa hänen ylpeyttään ja soturin koulutustaan: Lae’zel seisoo suorassa, hartiat takana ja jalat pienessä haara-asennossa. Tämä kaikki heijastuu myös esimerkiksi Lae’zelin reaktioon taistelun jäljiltä veriseen leiriin, sillä hän sanoo haltioituneena: ”Whatever did this, I hope it stayed near. I thirst for battle.” Lae’zel ei siis kavahta verta tai väkivaltaa, päinvastoin, se saa hänet innostumaan. Hänet on kasvatettu säälimättömäksi soturiksi ja hän suhtautuu veren vuodatukseen intohimoisesti.

Lae’zelin henkilökohtainen tehtävä liittyy hänen jumalattarensa Vlaakithin valheiden paljastumiseen. Lae’zelille selviää, että hänen koko lapsuutensa ja uskonsa opetukset jumalattaren voimasta ja teoista ovat olleet valhetta. Pelaajan valinnan mukaan Lae’zel voi

joko pysyä Vlaakithille uskollisena tai vastustaa jumalataria. Ensimmäinen johtaa Lae'zelin ylösnousemukseen, mikä paljastuu kuitenkin huijaukseksi. Jälkimmäinen vaihtoehto puolestaan tarjoaa ison kasvutarinan Lae'zelin luonteelle, sillä hän oppii kriittistä ajattelua ja kyseenalaistamista lähes ensimmäistä kertaa elämässään. Lae'zel on tottunut soilaalliseen tottelevaisuuteen ja kyselemättömään kuuliaisuuteen. Vlaakithin valheiden paljastuminen ajaa Lae'zelin identiteettikriisiin ja vihan valtaan. Identiteettikriisi ilmenee lähinnä hänen puheestaan ja vihamielisestä suhtautumisesta jumaliin tapahtuman jälkeen. Lae'zel käsittelee kokemaansa pettymystä ja uskonsa menettämistä vihan ja koston kautta, sillä se vaikuttaa olevan ainut hänen tuntemansa keino käsitellä tunteita. Lae'zel vannookin kosta Vlaakithille ja ryhtyy kapinallisiin toimiin muiden totuuden tuntevien githyankien kanssa kukistaakseen Vlaakithin. Loppukohtauksessa Lae'zel osoittaa omakseen inhimillisiä piirteitä: Lae'zel käyttää ihmisten metaforaa ja kertoo avoimesti ikävoineensa pelaajan hahmoa.

Lae'zelin voi romantisoida jo BG3:n ensimmäisessä osassa ja pelatessa millä tahansa sukupuolella. Suhde alkaa seksisuhteena, ja voi edetä hitaasti syvemmäksi. Ensimmäinen yö Lae'zelin kanssa alkaa heti seksillä. Lae'zel sanoo "I lead. You follow." ja on selvästi tottunut olemaan dominoiva osapuoli. Hänet voi kuitenkin yrittää taivutella eli noppia heittämällä saada alistumaan pelaajalle. Vaikka Lae'zel on yhtä aggressiivinen seksissä kuin kaikkialla muuallakin, hän toteaa pelaajalle: "Say the word 'no', and you will go untasted." Hän siis dominoivasta ja aggressiivisesta luonteestaan huolimatta antaa pelaajan hahmolle mahdollisuuden kieltäytyä ja määrätä tapahtumien kulku. Seksistä kieltäytyminen voi olla monelle todellisessakin maailmassa haastavaa ja asettaa usein kieltäytyvän osapuolen haavoittuaiseen asemaan. Tavallisesti aggressiivinen ja muiden tunteista piittaamaton Lae'zel on kuitenkin huomaavainen ja tarjoaa pelaajan hahmolle mahdollisuuden paeta tilanteesta ilman häpeää.

Kohtauksessa kameran kuvassa näkyvät Lae'zel ja pelaajan hahmo nauttimassa toistensa kehoista ja harrastamassa seksiä eli seksikohtaus siis näytetään myös pelaajalle. Kohtauksessa tunnelma on intensiivinen ja Lae'zel näytetään intohimoisena ja rajuna rakastajana.

Hetken kuluttua kohtaaminen kuitenkin siirtyy seuraavaan aamuun, jolloin Lae'zel ei suostu jäämään halailemaan tai viettämään aikaa pelaajan hahmon kanssa vaan jättää tämän yksin. Aiheesta keskusteltaessa myöhemmin Lae'zelin kanssa, hän sanoo huomanneensa pelaajan hahmon katselleen häntä sillä silmällä. Myöntävän vastauksen kuullessaan Lae'zel muistuttaa, ettei ole luvannut yhtä yhteistä yötä enempää, mutta sanoo kuitenkin "I did not say it was unwelcome". Tämän jälkeen pelissä on viittauksia toiseen yhteiseen yöhön, jota ei kuitenkaan näytetä pelaajalle. Lae'zel on rakastajana mustasukkainen ja omistava suhteen alusta alkaen, ja sanoo: "You are mine." Hän ei suostu seurustelemaan pelaajahahmon kanssa enää, mikäli tämä on viettänyt yön jonkun toisen hahmon kanssa. Lae'zelia ei myöskään voi romantisoida, mikäli on suhteessa jonkun toisen kanssa eli Lae'zel on monogaaminen.

Githyankien tapojen mukaisesti Lae'zel haastaa pelaajan taisteluun suhteen edetessä. Pelaajahahmon voittaessa taistelu Lae'zel sanoo rakastavansa taistelun aiheuttamia mustelmia. Lae'zelin voittaessa hän sanoo tajunneensa, ettei halua vahingoittaa pelaajahahmoa. Erityisesti jälkimmäinen on ristiriidassa Lae'zelin aggressiivisen luonteen ja githyankien tapojen kanssa. Hän kertoo muun muassa, että ei ole koskaan kuullut githyankien rakastuvan, sillä heidän suhteissaan on kyse vain kehollisesta nautinnosta. Joka tapauksessa taistelun jälkeen Lae'zelin ja pelaajahahmon suhde alkaa muuttua vakavammaksi. Vaikuttaa siltä, että Lae'zel alkaa nähdä pelattavan hahmon itsestä vertaisena ja muun muassa lopettaa kommentit itsensä paremmuudesta pelaajahahmoa kohtaan. Lae'zelia romantisoidessa pelin loppupuolella hän kertoo pelaajan hahmon näyttäneen hänelle maailman hyvyyden ja pyytää tätä jäämään luokseen myös sitten, kun taistelu Absolutea vastaan on päättynyt. Tämä on kaiken Lae'zelin kertoman mukaan ennenukulumatonta, sillä githyankit eivät rakastu edes toisiinsa. Lae'zel vaikuttaa kuitenkin tyytyväiseltä tilanteeseen eikä esimerkiksi kommentoi tilannetta mitenkään negatiivisesti. Lae'zelin suhtautuminen epägithyankimaisiin suhteisiin muuttuu siis positiiviseksi pelaajahahmoon rakastumisen takia.

### 3.2.2 Pelko ja opitut toimintamallit ohjaamassa käytöstä

Fantasian genre näkyy Lae'zelissä merkittävästi niin, että hän on githyanki ja kotoisin toisesta ulottuvuudesta. Lajin ominaisuudet ja toisessa maailmassa kehittynyt kulttuuri näkyy hänen ulkonäössään, käytöksessään ja puhettavassaan. Githyanki on virallinen laji myös DND:ssä, mihin laji BG3:ssa perustuu. Pelin tekijöillä ei siis ole ollut täysin vapaat kädet Lae'zelin ulkonäön tai muiden piirteiden kanssa, mutta he ovat kuitenkin valinneet tehdä Lae'zelista githyankin. DND:ssä githyankien kerrotaan olevan brutaaleja, ja että heidät koulutetaan sotilaiksi syntymästä lähtien. BG3 pitää kiinni tästä kuvauksesta. Lae'zelin koko persoonallisuus aggressiivisuutta ja taisteluntahtoa myöten voivat siis olla peräisin kasvuympäristöstä ja lajin luonnollisista ominaisuuksista. Pelissä on vain vähän kanssakäymisiä Lae'zelin ja muiden githyankien välillä, mutta Lae'zel ei vaikuta olevan erityinen lajinsa edustaja. Hän ei ole enemmän tai merkittävämmän aggressiivinen tai verenhimoinen verrattuna muihin githyankeihin. Lae'zelin ei myöskään kuvailla olevan esimerkiksi kauniimpi tai voimakkaampi kuin muut githyankit. Kaikki kanssakäymiset Lae'zelin ja githyankien välillä sisältävät solvauksia molemmin puolin ja vahvan väkivallan uhan. Lae'zelin aggressiivisuus on siis lähtöisin githyankien lajin kulttuurista eikä pelkäättään hänen omasta persoonallisuudestaan. Tästä huolimatta Lae'zel edustaa yhtä lailla githyankeja kuin itseään. Piirteiden alkuperä ei poista niitä Lae'zelin persoonallisuudesta.

Sisällöllisesti Lae'zelissä merkittävää on hänen puhetapansa ja githyankin ulkonäkö. Hänellä on keltainen ja suonikas iho täynnä täpliä, pieni ja ylöspäin kääntyvä nenä sekä terävät hampaat. Hän ei siis ole ihmisten perinteisten kauneusihanteiden mukaan viehättävä. Githyankien kauneusihanteista ei kerrota pelissä, mutta muiden githyankien reaktion perusteella Lae'zel ei ole lajin sisäisessä yhteiskunnassa erityisen viehättävä tai epäviehättävä. Esimerkiksi Shadowheart sanoo githyankeja rumaksi, mutta hänen mieliteeseensä vaikuttaa myös se, että hän ei pidä lajista muutenkaan. Githyankit eivät ole BG3:n maailmassa pidettyjä, sillä lajilla on väkivaltainen maine, joka ei ole kylläkään perätön. Ihmiset ja muut olennot BG3:ssa pelkäävät lajia ja suhtautuvat heihin varoen maineen ja sen luomien ennakkoluulojen takia.

Muiden olentojen negatiivinen suhtautuminen githyankeihin tuo pelin sisäiseen yhteiskuntaan rasmin latenssina. Rasismi on tahallista tai tahatonta, pelkoihin ja ennakkoluuloihin perustuvaa syrjivää tai eriarvoistavaa käytöstä (Yhdenvertaisuusvaltuutettu, 2025). Monilla olennoilla ei ole henkilökohtaisia kokemuksia githyankeista, sillä laji on harvainen Baldur's Gaten kaupungissa ja sen sijaitsemassa todellisuudessa (vrt. Aineeton Maa-ilma, josta githyankit ovat kotoisin). NPC:t kommentoivat negatiivisesti ja suhtautuvat epäluuloisesti myös pelaajan hahmoon, mikäli pelaaja valitsee avatarin lajiksi githyankin. Rasismi on latenssina esillä monessa githyankien ja muiden olentojen kohtaamisessa: esimerkiksi useat NPC:t kutsuvat githyankeja sanalla "gith", joka sanotaan usein halventavasti. Muutama tiefling puolestaan kirjaimellisesti lukitsee Lae'zelin häkkiin tämän ollessa tajuton, sillä he olettavat githyankin olevan vaarallinen. Rasismia ei mainita suoraan pelissä, mutta muiden lajien käytös githyankeja ja Lae'zelia kohtaan on todella ennakkoluuloista ja syrjivää eli rasistista.

Lae'zelin tarina käsittelee myös uskonnon teemoja. Hänen tarinassaan on Vlaakith-jumalattaren valehtelu ja petos on merkittävää. Tämän paljastuminen ja jumalattaren mahdollinen kyseenalaistaminen ja vastustaminen tuo BG3:een uskonnon hylkäämisen ja koston latensseja. Pelissä Lae'zel vannoo kosta ja jumalattaren kukistamista, koska hän kokee olonsa petetyksi ja huijatuksi. Lae'zelin mielestä kaikkien githyankien tulisi saada tietää jumalattaren petoksesta ja pyrkii hankkimaan todisteita vastarintaliikkeelle, jotta voisi vapauttaa kansansa petollisen jumalattaren otteesta. Todellisuudessa jumalan vastustaminen ei ole niin konkreettista ja suurieleistä kuin BG3:ssa Lae'zelin tapauksessa, mutta tämän voi ajatella representoivan johtohahmon vastustamista.

Väkivallan teema on vahvasti esillä Lae'zelin hahmossa ja taustassa. Se on läsnä hänen kaikilla elämänalueillaan. Lae'zelia romantisoidessa pelissä esiintyy myös parisuhdeväkivallan latensseja: Lae'zel kirjaimellisesti haastaa pelaajahahmon kaksintaisteluun. Tätä oikeutetaan githyankien tavoilla, mikä on mahdollista fantasian genressä. Taistelu kuitenkin johtaa Lae'zelin tapauksessa suhteen syvenemiseen ja kunnioitukseen pelaajan

hahmoa kohtaan. Todellisuudessa väkivalta parisuhteessa on traumaattista sekä haavoittaa suhdetta ja luottamusta kumppania kohtaan. BG3:ssa ja Lae'zelin hahmossa tämä on käännetty pääläelleen, sillä Lae'zelille väkivalta on ratkaisu ja kunnioitettavana asia.

Erityisesti pelin alussa on tulkittavissa, että Lae'zelia ohjaa pitkälti pelko. Hän on ensimmäistä kertaa tuntemattomassa, uudessa maailmassa ja kaiken lisäksi yksin. Lisäksi Lae'zel on vasta 22-vuotias eli todella nuori. Githyankien kulttuurin kerrotaan olevan hyvin sulkeutunut, joten voi olettaa, että Lae'zel ei ole tavannut montaa muiden seuralaisten tai NPC:iden lajeja aiemmin. Tätä oletusta tukevat myös Lae'zelin ennakkoluulot siitä, että muut lajit, seuralaiset ja pelaajan hahmo ovat kyvyttömiä ja hyödyttömiä taistelussa. Githyankien kulttuurissa suurin kunnia on olla vahva ja itsenäinen soturi, mutta joutessaan uuteen maailmaan, Lae'zel joutuu tekemään yhteistyötä hänelle kokonaan uusien olentojen kanssa. Tuntemattoman maailman ja mindflayeriksi muuttumisen lisäksi häntä pelottaa Vlaakithin raivo. Ulkopuolisten "istik":ien kanssa toimiminen on tuomittavaa kaikissa tilanteissa Vlaakithin mielestä ja githyankien keskuudessa. Jumalatar ei ole tunnettu armollisuudesta tai lempeydestä, joten Lae'zelin pelko on aiheellinen. Lae'zelin ihaileman jumalattaren tuomitsemisesta ja yhteisöstään eroon joutumisesta johtuva pelko yhdistettynä githyankien kulttuurissa opittuihin tapoihin ohjaa Lae'zelia väkivaltaisiin ja radikaaleihin ratkaisuihin kaikissa tilanteissa. Selvää on, että Lae'zel ei tunne muita tapoja ratkaista ongelmia tai esteitä. Tästä kaikesta huolimatta Lae'zel ei ole paha. Häntä ohjaavat pelko ja opitut tavat. Brutaali rehellisyys ja ylimielinen ylpeys on Baldur's Gate:ssa sosiaalisten normien mukaan ilkeää, mutta Lae'zelin kulttuurissa se on normaalia. Lae'zelia on kannustettu väkivaltaan ja armottomuuteen hänen koko elämänsä, ja siitä on tullut hänelle normaali tapa toimia.

On luonnollinen valinta pelin tekijöiltä tehdä aggressiivisesta ja ilkeästä hahmosta githyanki ja toisinpäin. Rauhaa rakastava tai mukava githyanki ei kävisi järkeen; pelissä kerrotaan githyankien tappavan heikot poikaset, jotta laji pysyisi vahvana. Suorasanaisen ja väkivaltaisen githyankin luominen naisena on kuitenkin kiinnostavaa. Lae'zelilla on hyvin vähän perinteisesti naisellisia piirteitä. Hänen kehonkielensä on avoin ja tilaa ottava:

hänen perusasennossansa jalat ovat leveästi haara-asennossa, selkä on suorana ja kävelytyyli on suora eikä naisellisen keinuva. Lae'zel ei ole kiinnostunut ulkonäöstään, puhuu rujosti ja on aggressiivinen. Hänessä on siis useita maskuliinisia ominaisuuksia. Lae'zelin väkivaltaisuus ja aggressiivisuus, naisellisuuden puute ja ulkoinen epäviehättävyys vaikuttaa siltä, että hänestä on haluttu tehdä tarkoituksella epämiellyttävä hahmo. Larian Studiosin julkaisemien tilastojen mukaan Lae'zel onkin vähiten pelattavaksi valittu hahmo (@larianstudios, 2023). Larian Studiosin keskustelupalstalla Lae'zelista sanotaan esimerkiksi, että hän on "the most unlikable character ever created in any video game" (BaldursGateway90, 2023). Tästä herää kysymys, olisiko Lae'zel niin vihattu ja epämiellyttäväksi koettu hahmo, mikäli hän olisi mies.

### **3.3 Salaperäinen ja seksikäs Shadowheart**

Shadowheart on puolihaltija ja cleric eli pappi. Nuorekkaasta ulkonäöstään huolimatta hän on noin 40–50 vuotta vanha. Haltijat ja puolihaltijat eivät ikäänny ihmisten tavoin. Puolihaltijoille ominaisesti hänen korvansa ovat hieman teräväkärkiset, mutta ne ovat pienemmät kuin täysverisillä haltijoilla. Muuten hän muistuttaa ulkoisesti ihmistä (ks. kuva 3). Shadowheartin kasvot ovat pyöreät ja nuorekkaat, mutta nenästä korvaan kasvoilla on syvä arpi. Shadowheartin pitkät mustat hiukset ovat otsahiuksia lukuun ottamatta letillä, ja niitä koristavat hopeiset ketjut ja iso metallinen hiuskoru. Otsahiukset laskeutuvat kasvojen ympärille korostaen pyöreyttä ja nuorekkuutta. Shadowheartilla on myös tumma silmämeikki. Hän on hoikka, mutta muodokas ruumiinrakenteeltaan.



**Kuva 3.** Shadowheartin asut ja muotokuva pelin kanssa. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Shadowheart>

Pelaajalle selviää alkuvaiheessa peliä, että Shadowheart palvoo Shar-nimistä jumalaa, joka on pimeyden ja menetyksen jumalatar. Päällään Shadowheartilla on haarniska ja asu, jotka ovat täynnä Sharin symboliikkaa (ks. kuva 3). Symboleita ovat musta ympyrä lilalla pohjalla, terävät ja kaarevat kuviot sekä kultainen aurinko mustalla taustalla. Hänellä on otsallaan Sharin merkillä koristeltu panta. Haarniska on käytännöllinen taistelun kannalta, sillä se suojaa sekä peittää koko kehon. Leiriasunaan Shadowheartilla on päällään tiukka, koristeellinen ja paljastava nahkasta tehty asu. Hihaton paita on hyvin syvään uurrettu ja kaula-aukko ylittää pitkälle rintojen alapuolelle paljastaen rintavaon. Rintojen muodot erottuvat selkeästi ja ovat sisäreunoista paljaat. Lisäksi kyljistä asu paljastaa kais-taleen ihoa paidan ja housujen välistä. Koko asu muotoilee hänen tiimalasin mallista kehoaan ja on naisellinen leikkaukselta. Verraten muihin hahmoihin, esimerkiksi Lae'zelin paita on pelkkä nahkapaloista koostuva vaatekappale, mutta se silti paljastaa vähemmän rintoja kuin Shadowheartin paita. Shadowheartin alusasukin paljastaa vähemmän rinta-vakoa kuin hänen leiriasunsa paita. Shadowheartin alusasu koostuu koristeellisista rinta-liiveistä ja korkeavyötäröisistä, v:n mallisista alushousuista. Hänen asentonsa on usein naisellinen, ja kävellessään hänen lettinsä heiluu puolelta toiselle.

### 3.3.1 Uskonnollinen kultti ja itsenäisyyden rakentaminen

Shadowheart vaikuttaa aluksi varautuneelta: hän ei luota uusiin tuttavuuksiin, eikä suostu kertomaan itsestään lähes mitään. Tutustuessaan pelaajan hahmon kanssa hän hitaasti jakaa palasia itsestään. Tietoja udellessa Shadowheartilta saa vastaukseksi vain kipakoita ja torjuvia lausahduksia. Osasyynä hänen haluttomuuteensa jakaa tietoja on kuitenkin muistinmenetys. Shadowheart ei muista menneisyyttään eikä edes suorittamansa tehtävän yksityiskohtia. Shadowheart kertoo, että on itse suostunut muistinsa pyyhkimiseen. Sharin temppeli on lähettänyt hänet hengenvaaralliselle tehtävälle, ja pitääkseen temppelin salaisuudet turvassa, hän on antanut muistikuvansa pois.

Pelin alussa Shadowheart puolustaa jumalatariaan intohimoisesti eikä suvaitse tämän kritisointia. Hänen koko elämänsä on pyhitetty jumalattaren palvomiselle ja hänet on kasvatettu Sharin temppelissä papittareksi. Hänellä ei ole ystäviä tai perhettä temppelin ulkopuolella – tai ainakaan hän ei muista heitä. Sharin ja tämän seuraajien menetelmät ovat julmia: he eivät kavahda kiduttamista, pakottamista tai tappamista saavuttaakseen tavoitteensa. Shadowheartin kaikki läheiset ihmiset ja muistot ovatkin siis väkivallan ja salaisuuksien värjäämiä. Shadowheartin tehtävänkin kuvaus sisältää maininnan, että tehtävä on suoritettava keinoja kaihtamatta. Temppeliin saavuttaessa seurue löytää sieltä koulutus- ja kidutushuoneet vierekkäin, mikä kertoo Sharin kannattajien menetelmien olevan raakoja. Alun alkaen temppeli muun muassa kidnappasi Shadowheartin tämän omilta vanhemmiltaan, vaikkakaan nainen ei sitä pelin alussa muista.

Shadowheart kuitenkin osoittaa paljon muitakin luonteenpiirteitä kuin raakuutta ja väkivaltaa, vaikka hänen kasvuympäristönsä ja taustansa ohjaa häntä vahvasti siihen suuntaan. Shadowheart ei ole aggressiivinen eikä hän lietso vihaa tai väkivaltaa. Hän mainitsee lempikukkansa olevan yön orkidea (eng. night orchid), hän on lempeä Scratch-koiraa kohtaan sekä pyrkii valitsemaan rauhanomaisen ja käytännöllisen ratkaisun väkivallan sijaan. Hyväksyntää häneltä saakin käytännöllisistä päätöksistä. Julmat valinnat saattavat olla hänen hyväksyntänsä arvoisia, mikäli sillä saa tuloksia tehokkaasti. Puolihaltija esi-

merkiksi antaa hyväksyntää, mikäli noitavihollisen kukistettua niin, että noidalta saa pelottelemalla sekä tämän vangin että taikavoimia. Tällöin noita jää henkiin, mutta Shadowheart ja seurue hyötyy ratkaisusta. Hän ei siis osoita erityisemmin innostusta eikä inhoa väkivaltaa kohtaan. Tästä voi päätellä, että väkivalta ja raakuus ovat Shadowheartille vain keino tai väline saada haluamiaan tuloksia.

Shadowheart tietää olevansa kaunis. Mikäli häntä kehuu sanomalla "You are beautiful.", hän vastaa "I know. But you're sweet to notice". Hänen voi siis olettaa pukeutuneen ihonmyötäiseen ja rintavaon paljastavaan asuun tiedostaen oman kehonsa muodot. Hän on myös tarkoituksella asettanut koristeita hiuksiinsa ja meikanneensa, jotta hän näyttäisi kauniilta ja ilmaistakseen itseään. Peiliin katsoessa Shadowheart kommentoi itseään sanomalla, että hän on näyttänyt pahemmalta, mutta ehdottomasti myös paremmalta. Hän ei myöskään kiistä, kun Lae'zel kommentoi hänen älystään "Your high regard for your own wits is no secret to anyone", mihin Shadowheart vastaa sarkastisesti "Perhaps wits are contagious". Tämä viittaa siihen, että Shadowheart tietää muiden huomanneen, että hän arvostaa omaa älykkyyttään, eikä se haittaa häntä. Vastauksissaan Shadowheart on usein sarkastinen, mikä näkyy usein hänen vitseissään ja puheessaan. Tässä tilanteessa sarkastisuus saattaa kuitenkin olla myös reaktio Lae'zeliin ja ylemmyyden tunteeseen, mitä Shadowheart näyttää tuntevan verratessaan itseään ja Lae'zeliä älykkyyden tasolla. Shadowheartin ominaisuuspisteissä luontainen älykkyys (eng. wisdom) onkin korkein. Toisissa tilanteissa sarkastisuus osoittaa hänen sosiaalista tilannetajuun ja huumorintajuun. Kun eräs Halsin valittelee luonnon olevan kuolemanhiljainen, Shadowheart tarjoutuu tekemään eläinten ääniä. Tilanteessa luonnon hiljaisuus selvästi harmittaa Halsinia, ja Shadowheart keventää tunnelmaa tokaisullaan. Mikäli hänelle tarjoaa yön orkideaa, hän tokaisee "Oh hells, you didn't pick that by hand, did you? They're deadly poisonous!... Joking!". Tilanne on romanttinen pelaajalta, mutta Shadowheart reagoi siihen vitsikkäästi tietäen pelaajan ymmärtävän tämän. Tämä kuvastaa Shadowheartin huumorintajua, mutta saattaa myös olla hänen keinonsa tietyllä tapaa paeta vakavaa tilannetta. Shadowheart vaikuttaa tuntevan olonsa tarpeeksi mukavaksi keksiäkseen vitsin kukasta, mutta ei tarpeeksi mukavaksi pystyäkseen vastaanottamaan lahjan suoraan.

Shadowheart inhoaa Lae'zelia ja kaikkia githyankeja. Hän on aggressiivinen häntä kohtaan alusta alkaen ja varoittaa pelaajan hahmoa sekä muita seuralaisia olemaan varuillaan Lae'zelin seurassa. Tunne on molemminpuolinen, ja Lae'zel vastaa aggressioon samalla mitalla. Shadowheart sanoo, ettei halua kääntää selkäänsä Lae'zelille ja Lae'zel uhkailee viiltävänsä Shadowheartin kurkun auki pimeässä. Shadowheartin viha juontaa juurensa hänen tehtävänsä: hänen missionsa on viedä githyankien taikaesine takaisin Sharin palvojille. Hänen muistojensa pyyhkimisen yhteydessä häntä on todennäköisesti varoitettu githyankien haluavan esine takaisin. Viha saattaa myös osittain juontaa juurensa Sharin temppelein väkivaltaan. Shadowheartin ja Lae'zelin riitely ja epäluottavaisuus kärjistyy siihen, että Shadowheart yrittää surmata Lae'zelin keskellä yötä leirissä (ks. kuva 4). Shadowheart onnistuu yllättämään ja alistamaan Lae'zelin, joka on harjoitellut ja toiminut sotilaana koko elämänsä. Tämä osoittaa Shadowheartin kykyjä ja taitoja taistelussa, mitä pelaaja ei ole aiemmin vielä nähnyt. Pelaaja voi valinnoillaan vaikuttaa taistelun lopputulokseen. Shadowheart kuitenkin murhaa Lae'zelin, mikäli pelaaja ei puutu tilanteeseen. Shadowheartin pystyy suostuttelemaan lopettamaan taistelu tai hänen kimppuunsa voi hyökätä. Tällöin hänet on tapettava tai hän tappaa pelaajan. Loppua kohden he kuitenkin alkavat vähitellen luottaa toisiinsa. Lae'zel pyytää Shadowheartia näyttämään taistelutekniikkaansa, jotta Lae'zel voisi oppia sitä. Shadowheart puolestaan hyväksyy githyankien piilopaikkaan ja pesään menemisen sekä antaa Lae'zelin hoitaa puhumisen siellä. Molemmat hahmot siis osoittavat pystyvänsä muuttamaan mielipidettään ennakkoluuloistaan huolimatta.



**Kuva 4.** Shadowheart yrittää surmata Lae'zelin.

Shadowheartin tausta Sharin palvojana ja hänen temppelissään on tukahduttanut Shadowheartin persoonallisuutta. Shadowheartin muisti on pyyhitty useita kertoja, minkä takia hänen persoonallisuutensa piirteet ja mielenkiinnon kohteensa ovat todennäköisesti pyyhkiytyneet pois vuosien varrella. Persoonallisuus tarkoittaa ihmisen psykologisia ominaisuuksia eli tapaa ajatella, tuntea ja käyttäytyä, jotka muodostuvat elämäkokemusten ja perimän yhteisvaikutuksesta (Nyyti ry, 2025). Muistin toistuva pyyhkiminen on varmasti vaikuttanut Shadowheartin persoonallisuuden muodostumiseen: hän on joutunut rakentamaan identiteettiään ja persoonallisuuttaan temppelin väen ja Sharin kertomien asioiden varaan. Vanhempiensa menettämisen jälkeen Shadowheart on asunut koko elämänsä Sharin temppelissä, jossa häneltä on vaadittu täydellistä kuuliaisuutta eikä kyseenalaistamiselle ole ollut tilaa. Vaikka Shadowheart olisi kyseenalaistanut temppelin metodeja tai Sharin oppeja, muistin pyyhkiminen on kitkenyt nämä ajatukset tehokkaasti. Pelin alussa Shadowheart nimittäin edelleen seuraa Sharia eikä siedä jumalattarensa kohdistuvaa kritiikkiä. Itsenäisyyden ja oman persoonallisuuden rakentaminen on ollut Shadowheartille haastavaa, sillä temppeli ja Shar ovat kertoneet hänelle koko elämänsä, mitä hänen pitää tehdä, ja millainen hänen kuuluu olla. Kasvu ympäristö ja muistin pyyhkiminen ovat siis relevantteja asioita Shadowheartin representaatioissa, sillä

ne selittävät hänen toimintaansa ja käytöstään. Hänen käytöksessään tapahtuukin muutoksia, kun Shadowheart ei enää altistu näille ympäristötekijöille: mitä pidempään Shadowheart on erossa Sharin temppelistä pelaajahahmon ja muiden seuralaisten kanssa, sitä enemmän hän tuntuu saavan itseään ja mielipiteitään takaisin, ja alkaa rakentamaan itsenäisyyttään. Hän alkaa ensimmäistä kertaa kyseenalaistamaan Sharin opetuksia ja metodeja, mikä käy ilmi myös keskusteluista. Shadowheart tarvitsee pelaajahahmon tukea, mikäli hän yrittää vastustaa Shariaa, mutta tekee loppujen lopuksi päätöksen itse.

Shadowheartin henkilökohtainen tehtävä on Lae'zelin tehtävän tapaan kaksijakoinen: Shadowheart voi seurata Shariaa ja nousta hänen seuraajakseen, Dark Justiciariksi, tai vapauttaa itsensä jumalattaren otteesta ja yrittää saada muistonsa takaisin. Jälkimmäinen paljastaa traumaattisen kokemuksen vanhempien menettämisestä ja kidnappauksesta, mikä horjuttaa Shadowheartin uskoa Shariin, ja lopulta johtaa Shadowheartin identiteettikriisiin. Tämä ilmenee sisäisen kamppailun ja siitä käydyn keskustelun lisäksi niin, että Shadowheart värjää mustat hiuksensa täysin valkoiseksi ja muuttaa otsahiustensa tyyliä. Hiustyylin muutos ilmentää hänen valintaansa hylätä Shar ja pimeys, mutta saattaa myös symboloida hänen unohtuneiden muistojensa valoon tulemistä. Hän kuitenkin kamppailee identiteettinsä kanssa läpi pelin jo ennen valintaan Shar-jumalattaren ja itsensä välillä. Shadowheart muun muassa kyseenalaistaa sitä, miten hänen tuntema rakkaus sopii yhteen Sharin vaatiman uhrautumisen kanssa, mutta on valmis luopumaan rakkaudesta jumalattaren puolesta. Shadowheartin tilanne eroaa Lae'zelin haasteista uskontonsa kanssa niin, että Shadowheart on tiennyt Sharin olevan julma ja salaileva koko ajan. Shadowheartin usko on hänen sanojensa mukaan perustunut siihen, että hän luottaa jumalattarensa paljastavan hänelle salaisuuksia ja omia muistojaan sitten, kun se on tarpeellista. Mikäli pelaaja valitsee, että Shadowheartista tulee Dark Justiciar, hän saa eri tavalla selville vanhempiensa olevan elossa. Hänen vanhempansa löytyvät pelin loppuvaiheessa Sharin temppelistä vangittuna. Jumalatar palauttaa Shadowheartin muistot vanhemmistaan hetkeä ennen kuin käskee Shadowheartia tappamaan heidät. Kaiken lisäksi Shadowheartin vanhemmat uskovat Sélune-jumalattareen, Sharin siskoon, jota Shar kannattajineen vihaa. Mikäli Shadowheart pysyy edelleen uskollisena jumalattarelleen ja tappaa

vanhempansa, Shar vie Shadowheartin muistot uudelleen, ja hän unohtaa jälleen ison osan menneisyyttään ja persoonallisuuttaan.

Shadowheartia romantisoidessa suhde alkaa hitaasti. Suhteen syvenemistä hidastaa Shadowheartin haluttomuus luottaa keneenkään. Ensimmäisillä treffeillä pelaaja pystyy tekemään aloitteen ja suutelemaan Shadowheartia. Hän ei kuitenkaan itse tee aloitetta. Illan jälkeen Shadowheart paljastaa tämän olevan hänen ensimmäinen romanttinen suhteensa koskaan. Shadowheart kuitenkin kertoo tyyppinsä olevan hiljaiset ja itsevarmat henkilöt. Shadowheart ei mainitse tyyppinsä sukupuolta, ja hänet voikin romantisoida millä tahansa sukupuolella. Mikäli Shadowheart valitsee seurata ja palvella Shar-jumalatariaan, hän päätyy lopettamaan suhteen. Mikäli kuitenkin hän päättää hylätä jumalattarensa, Shadowheart myöntää hidastaneensa tarkoituksella suhteen etenemistä Sharin takia. Samassa yhteydessä hän pyytää pelaajan hahmolta suhteen syventämistä ja toisia treffejä. Treffit sisältävät alastomuuden kuun alla, mikä on ristiriitaista, sillä hän sanoo aiemmin, että ei osaa uida. Tämä voi viestiä siitä, että Shadowheart luottaa pelaajahahmoon tässä kohtaan niin paljon, että uskaltaa olla vedessä uimataidottomuudestaan huolimatta. Shadowheart ja pelaajan hahmo päätyvät suutelemaan rannalla alasti, ja lopussa pelaajalle välittyy mielikuva, että pelaajan hahmo ja Shadowheart päätyvät harastamaan seksiä, mutta kuva häivytetään ennen minkään aktin alkamisen.

### **3.3.2 Naisellinen representaatio ja toimijuus**

Fantasiamaailman ja -genren näkökulmasta Shadowheart on vain vähän taianomainen hahmo. Puolihaltijan laji, Sharin pappina olemisen taikavoimat ja muistin pyyhkiminen ovat merkittävimpiä fantasian elementtejä hänessä. Uskonto ja temppeleissä kasvaminen ovat esimerkkejä, jotka voivat tapahtua myös todellisessa maailmassa. Shadowheart on opetettu olemaan kuuliainen Sharia ja tämän antamaa tehtävää kohtaan. Hänen koko lapsuutensa hänelle on kerrottu, että jumalatar on oikeassa ja Sharin uskontoa on levitettävä. Shadowheartia on ikään kuin suojeltu temppeleissä ja kasvatettu huolehtimaan itsestään, vaikka tosiasiallisesti häntä on kontrolloitu ja manipuloitu seuraamaan Shariaa.

Sharin temppelellisyys vaikuttaa laajalta ja vaaralliselta kultilta, jonka jäseniä hallitaan ja aivopestään muistojen pyyhkimisellä ja väkivallalla. Tällaisessa ympäristössä kasvaminen ja kehittyminen on tehnyt Shadowheartista sulkeutuneen ja salailevan, mikä selittää hänen käytöstään ja haluttomuuttaan luottaa pelaajan hahmoon. Kulttimainen uskonnollisuus tuo uskonnonvapauden ja jumaluuden latensseja Shadowheartin hahmoon. Tarina tuo uskonnon kyseenalaistamisen ja uskonnosta eroamisen teemoja esiin ja osoittaa, kuinka vaikeaa uskonnollisesta yhteisöstä eroaminen voi olla. Esille nousee myös oman identiteetin horjumisen uskonnon hylkäämisen jälkeen.

Sisällöllisesti ja rakenteellisesti merkittävää Shadowheartissa on ulkonäölliset ominaisuudet representaatioissa ja ulkonäön suhde hänen muihin ominaisuuksiinsa. Shadowheart on esitetty kaikista seuralaisista naisellisimpana. Hän on perinteisesti viehättävä, hänellä on pitkät hiukset ja meikkiä. Hänen kehonsa on naisellisen muodollinen, mitä korostetaan ihonmyötäisellä, nahkaisella ja paljastavalla asulla. Näiden ominaisuuksien perusteella Shadowheartin voi nähdä olevan representoitu seksikkäänä ja viehättävänä. Naisellisuudesta ja viehättävyydestä huolimatta hän ei ole erityisen flirttaileva eikä ole seksuaalisesti tai romanttisesti kokenut. Päinvastoin Shadowheart vastaa kipakasti pelaajahahmon flirttailuun, ettei ole kiinnostunut, mikäli pelaajalla ei ole tarpeeksi hyväksyntää Shadowheartin kanssa. Shadowheartin oman kauneutensa tiedostaminen kuitenkin viittaa siihen, että hän voisi käyttää seksuaalisuuttaan ja ulkonäköään päästäkseen tavoitteisiinsa. Hänet on opetettu ja ohjeistettu tekemään mitä tahansa saadakseen haluamansa – tai sen mitä temppelellisyys haluaa. Shadowheart on saattanut joutua käyttämään kehoaan tavalla tai toisella suorittaakseen tehtäviään, mutta ei vain muista sitä. Viehättävyydestään huolimatta Shadowheart on kyvykäs eikä kaipaa sankaria pelastamaan itseään.

Seksikkyyden ja viehättävyyden yhdistäminen kipakkaan ja torjuvaan luonteeseen vaikuttaa tarkoitukselliselta valinnalta. Ikään kuin Shadowheartista olisi haluttu tehdä haluttava hahmo, joka jättää pelaajan toivomaan lisää. Romanttinen ja seksuaalinen koke-

mattomuus ja seksikohtauksen näyttämättä jättäminen on ollut valinta, jolla Shadowheartin salaperäisyyttä ja viattomuutta on haluttu lisätä. Tästä huolimatta hänen leirisuunsa paljastaa rintavakoa enemmän kuin kukaan muu seuralaishahmo. Shadowheartin representaatioissa on tasapainoteltu haluttavan, seksikkään ja silmänruokana toimivan naishahmon ja vakavasti otettavan, kultista selvinneen ja viattoman naishahmon välillä. Tämä voi johtua siitä, että Shadowheartista on haluttu tehdä myös pidetty hahmo. Shadowheartin seksikkyys on tarinan kannalta epärelevanttia, sillä tarinassa ei viitata mitenkään hänen ulkonäkönsä tai sen takia tapahtuneisiin asioihin. Hän vain sattuu olemaan pukeutunut rintavaon paljastavaan, tiukkaan ja nahkaiseen asuun. Kukaan muu temppeleistä ei ole pukeutunut samalla tavalla, joten se ei ole edes tyyppillinen asu Sharin kannattajille tai temppeleissä asuvalle BG3:n fantasiamaailmassa. Shadowheart olisi täysin samanlainen persoonalta ja käytökseltään, vaikka hänellä ei olisi nahkaista, ihonmyötäistä ja paljastavaa asua.

### **3.4 Astarion: pakotettu viettelemään**

Astarion on satoja vuosia vanha ylhäinen haltija (eng. high elf) ja roisto eli rogue. Haltijan lajille ominaisesti Astarionin korvat ovat pitkät ja teräväkärkiset (ks. kuva 5). Hänen kasvonsa ovat kapeat ja piirteet ovat elegantit ja terävät. Hän on myös vampyyrin jälkeläinen (eng. vampire spawn), mikä tarkoittaa sitä, että hänen luojaansa Cazador on purrut häntä, mutta ei ole antanut Astarionin purra itseään. Astarion kertoo, että vampyyrin jälkeläiset ovat synnynnäisesti uskollisia ja kahlittuja luojaansa. He saavat vapaan tahtonsa takaisin vain, mikäli heidän luojaansa kuolee tai vapauttaa jälkeläisensä. Astarionilla ei ole vapaata tahtoa ja hän on tahtomattaan kahlittuna luojaansa. Vampyyrina olemisen takia hänen ihonsa ja kiharat hiuksensa ovat vitivalkoiset, osittain auringon valon välttelyn takia. Astarion kertoo, että on vampyyrina asunut varjoissa kaksi vuosisataa. Muiden vampyyrien tavoin Astarionin silmät ovat punaiset. Hänen kaulassaan on vampyyrin hampaiden puremajälki. Astarionilla on ensimmäinen, kevytrakenteinen kehotyyppi, joka on ruumiinrakenteelta hoikka ja keskipituinen, mutta siinä on selkeästi erottuvat vatsa-, rinta- ja käsilihakset. Cazador on kaivertanut Astarionin selkäänsä riimukirjoituksella uhrausloitsuksi paljastuvan arpitatuoinnin.



**Kuva 5.** Astarionin asut. Oikealla on supervampyyrin asu. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Astarion>

Hänen haarniskansa on koristeltu ja ylhäisön tyylinen (ks. kuva 6). Hihansuista paidan alta ja kaulasta pilkottaa aluspaita, jossa on valkoinen pitsireuna. Paita laskeutuu reisiin asti peittäen pakarat ja siinä on epätasainen sauma. Hänen asunsa sisältää röyhelöisen puuvillapaidan ja yksinkertaiset ruskeat housut, joiden päällä on mustat nahkachapsit. Housut ovat ihonmyötäiset, mutta hänen takapuolensa ei ole korostetusti esillä eikä etumus pullota. Paidan kaula-aukko ei ole syvään uurrettu ja röyhelöt koristavat koko rintaa. Astarionin alushousut ovat vaaleansiniset ja koristeelliset.



**Kuva 6.** Astarion pelin kansikuvassa. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Astarion>

### 3.4.1 Huumori ja esitetty itsevarmuus selviytymiskeinona

Astarion on ollut vampyyrin jälkeläinen kaksisataa vuotta. Hän kertoo surumielisesti ja masentuneella äänensävyllä, kuinka hänen kimppuunsa oli hyökätty ja Astarionin luoja Cazador pelasti hänet muuttamalla hänet jälkeläisekseen. Hän kertoo myöntyneensä vapaaehtoisesti vampyyriksi muuttumiseen ja toteaa sarkastisesti, että Cazador ei sattunut mainitsemaan orjaksi tuleamista sillä kertaa. Suhdetta luojaansa hän kuvailee sanomalla: "I became his spawn and he became my tormentor". Astarion kuvailee illallisella saaneensa joko saaneensa syödäkseen vain kuolleita rottia tai joutuneensa ruoskittavaksi. Astarion kertoo Cazadorin pakottaneen hänet viettelemään kauniita olentoja käyttäen omaa viehätysvoimaansa, kehoaan ja seksuaalisuuttaan hyväksi. Vieteltyään saaliinsa hän kidnappasi heidät, minkä jälkeen Cazador teki heistäkin jälkeläisiään. Astarionille uskoteltiin, että uhrit joutuivat Cazadorin syötäväksi ja kuolivat. Myöhemmin pe-

lissä kuitenkin selviää, että hän ja kaikki kidnapatut ovat Cazadorin suunnittelemaa uhrausrituaalia varten. Rituaali vaatii 7000 uhria ja sen avulla Cazadorista tulisi supervampyyri (eng. vampire ascendant). Tämän paljastuessa pelissä Astarion kohtaa viettelemiään henkilöitä ja on järkyttynyt. Hän on selvästi häpeissään tilanteessa, mistä kertoo hänen kehonkielensä muutos sulkeutuneeksi ja hänen takelteleva puheensa. Muutos on radikaali verrattuna Astarionin tavalliseen itsevarmaan ja eleganttiin käytökseen. Hän kuitenkin puolustaa itseään kertoen tehneensä kaiken sen selviytyäkseen.

Astarion ei pelin alussa tiedä, mitä hänen selkäänsä kaiverrettu loitsu tarkoittaa, mutta vähitellen hänelle selviää sen olevan kyseiseen uhraukseen liittyvä loitsun osa. Astarion saa tietää uhrauksen olleen syy hänen luomiselleen ja sen myötä kokemalleen kärsimykselle. Tämän tiedon saaminen symboloi myös tietyllä tapaa hänen saavan lisää valtaa itseensä ja kehoonsa: Astarion ei ole vain tietämätön uhrausrituaaliin luotu osanen vaan itsenäinen olento. Hän kipuilee ja pyrkii ymmärtämään traumaansa ja tekojaan. Vaikka hänen tekonsa ovat olleet pakotettuja ja häntä hävettää kohdata uhrinsa, siitä huolimatta Astarion sanoo, että ei kiellä nauttineensa viettelemisestä ja ihmisten saalistamisesta.

Astarion on dramaattinen ja hienosteleva. Hän nauttii luksuksesta ja vaikuttaa pinnalliselta. Hän muun muassa kysyy, haluaako pelaajahahmo tappaa erään orjuuttajan, ja kommentoi oman mielipiteensä: "I'm fine with either, naturally. The last thing I want to do is to ruin these nails digging through rock." Häntä siis huolettia enemmän omien kynsiensä pilaaminen kuin elävän olennon tappaminen. Erityisesti pelin alussa Astarion vaikuttaa olevan myös itsekäs, juonitteleva ja jopa ilkeä. Häneltä saakin hyväksyntää osoittaessa julmuutta tai valtaa muita kohtaan. Esimerkiksi pelaajan onnistuessa vakuuttamaan vihollinen tappamaan itsensä, Astarion riemuitsee: "That was incredible – I'm actually impressed! You have a wicked little mind!". Hän ei kavahda verta tai murhaa: "I'll happily murder my way to whatever powerful artefacts we can make use of. Point at the back and I'll stab." Astarion ei myöskään hyväksy heikkoutta ja pyynteetöntä ystävällisyyttä, sillä hänen mielestään palvelukset ovat turhaa ajanhukkaa, mikäli niistä ei saa

palkkiota. Häneltä saa muun muassa hyväksyntää, mikäli kieltäytyy auttamasta viattomia tieflingejä. Astarionin julmuuden taustalla on kuitenkin paljon pelkoa selviytymisestä ja halveksuntaa omaa itseä kohtaan. Hänen itsekkyytensä esimerkiksi voi johtaa juurensa siihen, että hän on joutunut selviytymään niin pitkään omillaan. Astarion on tottunut manipuloimaan ja valehtelemaan pysyäkseen hengissä. Juonittelu ja itsekkyyys yhdessä mahtailevan ja itsevarman ulkokuoren kanssa ovat olleet selviytymiskeinoja, jotka kirjaimellisesti pitäneet Astarionin hengissä luojansa ja orjuuttajansa luona kaksi vuosisataa. Ikäviä tapoja ei varmasti ole helppo unohtaa kanssakäymisissä, vaikka kohteena ei olisi-kaan orjuuttaja itse.

Astarion on todella sarkastinen ja vitsikäs. Häneltä saa hyväksyntää sarkastisista tai vitsikkäistä keskusteluvaihtoista. Astarionin sarkasmi on usein suorasukaista ja yliampuva. Monesti myös hänen äänensävyensä ja puheen tempo nousevat, kun hän reagoi sarkastisesti. Esimerkiksi leiriytyessä tiettyyn paikkaan Astarion kommentoi sitä: "Well, this seems like a lovely little spot. The sense of impending doom aside." Eräälle NPC:lle hän ilkkuu: "Ah, nothing says 'true love' like faking your own death to avoid someone." Mikäli häntä yrittää romantisoida liian aikaisin ja hänellä ei ole tarpeeksi hyväksyntää pelaajahahmoa kohtaan, hän vastaa treffikutsuun kieltävästi sanomalla "It's not you, you understand. It's me – I have standards." Hän siis vastaa vitsillä ja sarkasmilla sekä positiivisiin että negatiivisiin asioihin. Astarion käyttää huumoria usein puolustuksena etäännyttääkseen itsensä vaikeista asioista tai vähätelläkseen jonkin asian tärkeyttä. Merkityksellisten asioiden vitsiksi heittäminen voi kertoa siitä, että itsevarmasta olemuksesta huolimatta Astarionilla on huono itsetunto tai hän kokee olonsa epävarmaksi. Vitsillä vastamalla Astarion voi sivuuttaa esimerkiksi haastavan kysymyksen, ja tällöin hänen ei tarvitse asettua haavoittuvaan asemaan. Huumori ja sarkasmi ovat kuitenkin myös hänen tapansa kommunikoida sosiaalisissa kanssakäymisissä eikä pelkkä defensi. Hän itse kommentoi aihetta kerran sanomalla, että tämäkin tilanne tarvitsee huumoria.

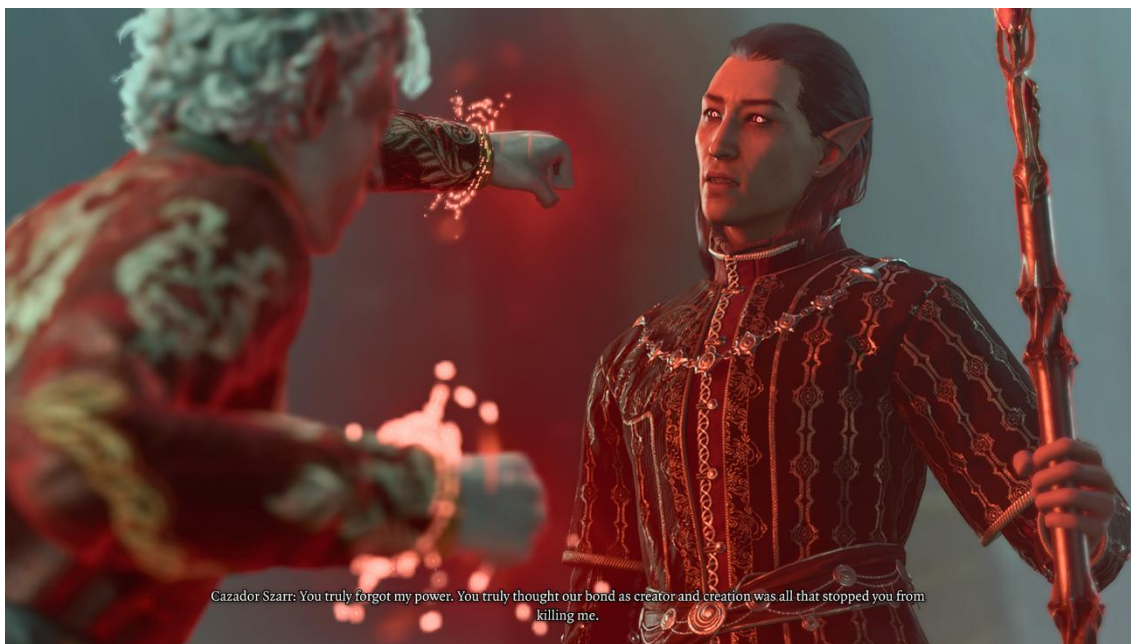
Astarion eroaa muista seuralaisista mielipiteessään kaikkien hahmojen aivoissa luikertelevasta mindflayerien madosta. Muut hahmot tuomitsevat sen pahaksi ja haluavat siitä

eroon hinnalla millä hyvänsä, kun taas Astarion on saanut ihmisyytensä ja vapauttaan takaisin sen avulla. Hän pystyy ensimmäistä kertaa kahteen sataan vuoteen kävelemään auringossa ja vastustamaan luojansa Cazadorin käskyjä tuon madon tarjoaman suojan takia. Hänellä on siis ainoana seuralaishahmona positiivisia tunteita tilanteesta ja eri näkökulma koko pelin asetelmaan, jossa mato ja sen myötä the Absolute on paha. Astarion kuitenkin kertoo tiedostavansa tilanteen olevan vain väliaikainen, sillä ennen pitkään mato kehittyy ja muuttaa hänet mindflayeriksi. Tällöin hänen orjuuttava herransa vaihtuu Cazadorista the Absoluteen, joten lopputulos Astarionin menetetyin vapauden suhteen on sama. Hän ei halua muuttua aivoja syöväksi mindflayeriksi, minkä takia myös Astarion on motivoitunut pääsemään eroon aivoissaan kiemurtelevasta madosta. Hän on kuitenkin saanut maistaa palan vapautta eikä ole valmis luopumaan siitä. Astarion haluaa päästä eroon Cazadorista keinolla millä hyvänsä.

Astarionin henkilökohtainen tehtävä huipentuu Cazadorin palatsiin ja taisteluun (ks. kuva 7). Jos Cazador kukistetaan taistelussa, pelaajalla on valinta edessä. Pelaaja voi antaa Astarionin suorittaa Cazadorin rituaali ja tappaa seitsemän tuhatta viatonta tai pelaaja voi suostutella Astarionin luopumaan ajatuksesta. Mikäli pelaaja valitsee antaa Astarionin toteuttaa rituaalin, Astarionista tulee supervampyyri (eng. vampire ascendant). Tällöin yksi hänen ensimmäistä kommentistaan on "I'm finally free!". Astarion kertoo, että vihdoinkin hänen ei tarvitse pelätä ketään ja koko maailman olevan saavutettavissa. Astarionin persoonallisuus vaikuttaa muuttuvan tuossa hetkessä. Hän muuttuu lähestulkoon seuraavaksi Cazadoriksi; hän kertoo haluavansa johtaa Baldur's Gaten kaupunkia varjoista ja luoda omia jälkeläisiään. Hän jopa pukeutuu ylelliseen ja koristeelliseen asuun (ks. kuva 5), joka muistuttaa Cazadorin asua (ks. kuva 7). Astarionin näkyvä muutos luojansa kaltaiseksi viittaa väkivallan ja heikompien hyväksikäytön kierteen jatkumiseen. Astarion on ainut, joka on aidosti iloinen supervampyyriksi muuttumisesta. Muut seuralaiset ovat huolissaan pelaajan hahmosta, mikäli pelaajahahmo on suhteessa supervampyyriksi muuttuneen Astarionin kanssa. Esimerkiksi Karlach kommentoi Astarionin olevan hieman pelottava ja vaatii Astarionia kohtelemaan pelaajan hahmoa hyvin. Astarion

tarjoaakin pelaajahahmolle mahdollisuutta muuttua vampyyriksi – tai oikeastaan omaksi jälkeläisekseen. Mikäli pelaaja kieltäytyy, heidän suhteensa päättyy.

Mikäli pelaaja ja Astarion puolestaan valitsevat säästää rituaaliin tarvittavat uhrit, Astarion tappaa Cazadorin raa’asti. Kohtauksessa Astarionin tunteet koetusta hyväksikäytöstä, alistamisesta ja väkivallasta purkautuvat ensin raivona, minkä jälkeen hän puhkeaa raastavaan huutoitkuun. Heti sen jälkeen Astarion kertoo tuntevansa olonsa turraksi. Hän vaikuttaa musertuneelta eikä helpottuneelta. Kaksi vuosisataa kestänyt orjuus ja kaltoin-kohtelu ovat selvästi jättäneet häneen henkisiä arpia, joita kosto ei parantanut. Mikäli Astarion ei toteuttanut rituaalia, hän kiittää pelaajahahmoa siitä, että tämä pelasti Astarionin. Myöhemmin Astarion kertoo, että hän on vihdoinkin tutustunut itseensä ja hyväksynyt itsensä sellaisena kuin hän on.



**Kuva 7.** Astarionin kohtaaminen Cazadorin kanssa.

Astarionin henkilökohtainen tehtävä ja kasvu liittyvät autonomian sekä vapauden tavoitteluun. Vapauden havittelu näkyy Astarionissa siinä, että häneltä saa hyväksyntää valinnoista, jotka edistävät hänen vapauttaan, ja paheksuntaa, mikäli hänen puolestaan päätetään jotain. Pelaajalla on muutamia valintoja, joissa Astarionin voi pakottaa tekemään

jotain, mitä hän ei halua. Tällöin Astarion haluaa keskustella pelaajahahmon kanssa ja kertoo tuntevansa olonsa hyväksikäytetyksi. Astarionin taustan tuntien tilanne varmasti toistaa hänen traumaansa siitä, että hänet pakotetaan tekemään vastoin tahtoaan. Mikäli pelaaja ei pyydä anteeksi, Astarionia ei voi enää romantisoida ja Astarionin hyväksyntä pelaajahahmoa kohtaan laskee.

Astarionin voi romantisoida sukupuolesta riippumatta. Hän kertoo aiemmin viettele-  
miensä henkilöiden olleen kaikkia sukupuolia ja lajeja, mutta karanneensa Cazadoria pa-  
koon kerran miehen kanssa. Astarion flirttailee paljon ja kutsuu pelaajahahmoa usein  
sanoilla "darling" ja "dear" jo ennen romantisointia. Astarionin kanssaan suhteessa  
isossa roolissa ovat manipulointi, luottamus ja vapaus. Hän muun muassa paljastaa aloit-  
taneensa romanttisen suhteen pelaajahahmon kanssa, jotta voisi hyötyä tästä esimer-  
kiksi suojautumaan tai taistelemaan Cazadoria vastaan. Hänelle seksuaalinen valta ja  
viettelys ovat ainoita tuttuja selviytymiskeinoja, mikä selittää sitä, minkä takia Astarion  
halusi aloittaa suhteen pelaajan hahmon kanssa eikä esimerkiksi vain kysynyt apua. As-  
tarion kuitenkin paljastaa tämän samalla, kun kertoo ihastuneensa pelaajahahmoon oi-  
keasti. Hän kertoo pelaajan hahmon olevan ensimmäinen ihminen tai muu kuin eläin,  
josta hän on juonut verta. Suhteen alkuvaiheessa Astarion kyseenalaistaa, onko pelaaja-  
hahmo tosissaan hänen suhteensa. Astarion piilottaa epävarmuutensa vitsiin, että viiden  
sekunnin jälkeen tässä suhteessa hän haluaa jo erota, koska tilanne on uusi hänelle.

### **3.4.2 Saalistavan vampyyrin ja uhrina olemisen yhdistäminen**

Fantasian genre näkyy Astarionissa selkeimmin siinä, että hän on haltija ja vampyyri. Hal-  
tijan lajin takia hänellä on tiettyjä ulkoisia ominaisuuksia kuten terävät korvat. Haltijoille  
ominainen eleganttius ja siroisuus näkyy Astarionin kehon liikkeessä. Esimerkiksi verraten  
Shadowheartiin, joka on puolihaltija, heillä on yhteistä elekieltä. Astarionin kehon liik-  
keet ovat kuitenkin solakampia ja elegantimpia. Vampyyrinä olemisen tulee pelaajalle  
esille vähemmän hienovaraisesti kuin haltijan laji: Astarion yrittää juoda pelaajahahmon  
verta. Mikäli pelaaja sallii tämän, myöhemmin käy ilmi, että pelaajan hahmo on ensim-  
mäinen humanoidi, josta Astarion on juonut verta. Astarion on ollut vampyyri yli 200

vuotta, mutta hän ei ole koskaan saanut juoda verta muusta olennosta kuin eläimistä. Tämä on vain yksi viittaus vuosisatoja kestäneestä väkivallasta ja hyväksikäytöstä, jota Astarion kohtasi luojaltaan Cazadorilta.

Cazador on onnistunut alistamaan Astarionin täydellisesti, ja pelin alussa Astarion kuvailleen vampyyrin jälkeläisenä olevansa vähemmän arvokas kuin orja. Väkivalta Astarionia kohtaan on ollut fyysistä, henkistä ja seksuaalista. Hän muun muassa kertoo joutuneensa rangaistuksena vuodeksi pimeään ja pölyiseen kellariin yksin ilman verta. Pahinta rangaistuksessa Astarionin mukaan oli yksinäisyys ja hiljaisuus eli rangaistuksen henkinen puoli. Hänen kehonsa on ollut väline, jota Cazador on käyttänyt haluamallaan tavalla. Astarionilla ei ole ollut kehollista autonomiaa moneen vuosisataan. Hän kertoo, että kahden vuosisadan ajan hänen tarkoituksensa oli ”vietellä kaikki, joilla on pulssi”. Ensimmäisissä flirttailevissa kanssakäymisissä sekä seksikohtauksessa pelaajan hahmon kanssa Astarion vaikuttaa käyttävän valmiiksi harjoiteltuja vuorosanoja. Vuorosanat ovat viimeistellyjä ja Astarion jopa käyttää samoja kehuja ja vietteleviä sanoja erään NPC:n kanssa. Jos eräessä kohdassa Astarionia ei pakota juomaan verta, hän kiittää pelaajaa useaan otteeseen. Astarion kertoo, että hänestä tuntuu siltä, että mielipiteellään sekä tunteillaan on merkitystä ensimmäistä kertaa kahteen vuosisataan. Astarion sanoo ”(I am) more than a thing to be used”. Hän siis tuntee autonomian tunnetta. Tämä johtaa siihen, että Astarion kieltäytyy seksistä pelaajahahmon kanssa, koska se on hänelle mahdollista kenties ensimmäistä kertaa koskaan. Tämä muuttaa Astarionin käytöstä itsevarmemmaksi ja hänen kunnioituksensa itseään kohtaan tuntuu kasvavan.

Astarionin kohtaama väkivalta tuo ihmiskaupan latensseja peliin. Astarion vietti humanoideja Cazadoria varten, ja käytännössä siis hankki ja kidnappasi uhreja ihmiskauppaan. Tässä ihmiskaupassa uhreja ei vain myyty eteenpäin, vaan heidän arvonsa oli toimia rituaalin uhreina. Lisäksi Astarionin menneisyys tuo esille faktan, että miehet voivat myös olla seksuaalisen hyväksikäytön ja ihmiskaupan uhreja. Väkivalta tai hyväksikäyttö ei koskaan ole riippuvaista väkivaltaa kohdanneen sukupuolesta.

Rakenteellisesti modaliteettien suhde Astarionin hahmossa tekee hänestä ei perinteisesti maskuliinisen. Vaikka hänellä on perinteisesti maskuliinisia ominaisuuksia, kuten lihaksikkuus ja väkivallan käyttäminen keinoja kaihtamatta, Astarionin haltijamaisen sirot piirteet ja kehonkieli, räiskyvän teatraalinen käytös ja hienostunut puhetapa tuovat feminiinisiä piirteitä hahmoon. Hän muun muassa sanoo, ettei halua liata kynsiään ja itseään, ja välittää ulkonäöstään, mitkä perinteisesti mielletään naisellisen pinnallisuuden piirteiksi. Nämä piirteet saavat Astarionin vaikuttamaan stereotyyppiseltä homolta: hän on naisellinen ja avoimesti seksuaalinen. Tämä yhdistettynä siihen, että hän on ollut seksuaalisen hyväksikäytön uhri, saa aikaan vaikutelman, että Astarion yhtä aikaa vahvistaa ja rikkoo stereotyyppejä. Hahmo on vahvistaa representaatiota stereotyyppisestä homomiehestä, joka on naisellinen, hyperseksuaalinen ja jolla on traaginen, väkivallan värittämä tausta. Toisaalta hän kuitenkin osoittaa, että mies voi myös olla seksuaalisen hyväksikäytön ja henkisen väkivallan uhri. Teatraalisen huumorin ja sarkasmin käyttäminen ei ole vain stereotyyppinen piirre vaan Astarionin tapa käsitellä ympäristöä. Traumastaan huolimatta Astarion ei ole avuton eikä pelkää itseään tai seksuaalisuuttaan, mikä voi olla voimaannuttavaa ja ihailtavaa pelaajalle, joka on kohdannut samankaltaisia traumoja.

### **3.5 Vallanhimoinen ja viisas Gale**

Gale on noin 40-vuotias ihmisvelho. Hänellä on tummanruskeat, lainehtivat ja taakse vedetyt hiukset. Galen piirteet, parta ja viikset ovat myös tummanruskeat ja trimmatut. Hänen siisti ulkonäkönsä sekä trimmatut viikset ja parta kertovat siitä, että hän pitää huolta itsestään. Galella on leveän maskuliiniset kasvot, suora nenä sekä terävät kulmakarvat. Gale on selvästi ikääntynyt ihmisen tavoin ja hänellä on sekä uurteita että hieman ryppyjä kasvoissaan. Hänellä on vasemmassa korvassaan hopeinen, roikkuva pyöreä korvakoru, jossa on keskellä tähti. Koru on Mystran, taikuuden jumalattaren, symboli. Galen rinnassa on musta, ympyränmallinen tatuointia muistuttava merkki, joka jatkuu hennosti hänen kasvoihinsa asti. Merkki on muistutus siitä, kun Gale yritti tulla voimakkaammaksi velhoksi muinaisen loitsukirjan avulla. Tämä ei kuitenkaan onnistunut, vaan jätti Galen rintaan tatuointimaisen merkin ja pallon (eng. orb) (ks. kuva 8), joka on räjähdysherkkä

ja vaatii taikaesineitä ollakseen tasapainossa. Hänen aseenaan on valtikka, jota hän kantaa mukanaan.



**Kuva 8.** Galen asut ja muotokuva pelin kannessa. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Gale>

Galella ei ole haarniskaa vaan kaapu päällään. Kaapu on violetti ja koristeellinen, mutta käytännöllinen, ja se peittää hänen kehonsa lähes kokonaan. Hänen leiriasunsa on myös violetti ja koristeellinen. Asussa on kultaisia koristeellisia yksityiskohtia ja materiaalit näyttävät hintavilta. Hänen kehonsa muotoja ei korosteta, vaikka hänen vyötäröllään on vyö kiristämässä vaatteita. Vaatteet ja kaapu ovat molemmat ilmavia ja ne istuvat löyhästi Galen päällä. Paita laskeutuu tunikamaisesti peittämään hänen pakaransa. Hänen bokserien malliset alushousunsa ovat myös lilat ja koristeelliset. Hänen kehonsa on kaikkien miesseuralaisten tavoin lihaksikas ja erityisesti vatsalihakset erottuvat selkeästi.

### 3.5.1 Hyväntahtoisen ja älykkään velhon representaatio

Gale on persoonaltaan käytännöllinen ja kirjaviisaan älykäs. Hänen puhetapansa on mahtaileva, viisasteleva ja rönsyilevä. Hänen lauseensa eivät ole yksinkertaisia tai suoria, vaan hän puhuu monesti kielikuvien ja metaforien avulla. Shadowheartia hän kuvailee

muun muassa ”Merely that if the eyes are the mirror to the soul, yours have dark curtains across the mirror.”, mistä käy ilmi hänen lauseidensa koristeellisuus. Gale on velho, mikä tarkoittaa sitä, että hänen on täytynyt opiskella kaikki osaamansa taikuus ja loitsut. Hän kertoo opiskelleensa lapsena Blackstaff-akatemiassa lahjakkaille velhoille. Tämä selittää hänen älykkyyttään sekä runollista puhetapaansa. Gale kertoo, että häntä on kuvailtu luonnonlahjakuudeksi velhoudessa ja taikuudessa. Tästä huolimatta hän on kaikkien muiden seuralaisten tavoin pelin alussa tasolla yksi.

Gale on hyväntahtoinen ja häneltä saa hyväksyntää viattomien auttamisesta sekä konfliktien rauhanomaisesta ratkaisemisesta. Hän on pohjimmiltaan hyväsydäminen ja pyrkii aina diplomaattisiin ratkaisuihin. Galelta saa hyväksyntää muun muassa siitä, että suojelee vangittua goblinia varmalta kuolemalta. Goblineja pidetään pelissä yleisesti pahoina ja ilkeinä olentoina, mutta Galen hyvyys johtaa haluun suojella kaikkea elävää. Hän myös kommentoi ”I was raised better than this” ja ”Ugh, I feel apologetic already”, mikäli pelaaja laittaa hänet varastamaan jotakin. Galelta saa paheksuntaa turhasta vihamielisyydestä ja väkivallasta sekä tiedon tuhoamisesta. Hän paheksuu muun muassa sitä, että pelaaja lukee erään taikakirjan itse eikä anna sitä hänelle. Velho on kuitenkin myös vallanhimoinen ja hän arvostaa sitä, että hänen kunnianhimoisuuttaan kannustetaan. Galen hyväsydämyys ja vallanhimo ovat monesti ristiriidassa: hän haluaa pelastaa ihmiset The Absolutelta, mutta hän on myös erittäin kiinnostunut saamaan sen vallan ja voimat itselleen. Gale yrittääkin pelin loppuvaiheessa vakuuttaa pelaajan tutkimaan The Absoluten käyttämää taikaesineitä, jotta voisi ottaa sen itse hallintaansa.

Gale kertoo olleensa taikuuden jumalattaren Mystran rakastaja. Hänen henkilökohtainen tehtävänsä liittyy kirouksesta eroon pääsemiseen ja Mystran anteeksiannon saamiseen. Hänen taustansa Mystran kanssa on monimutkainen ja varjostaa Galen persoonaa. Mystran valittuna ja rakastajana oleminen ei ole pikkujuttu: jumalat ja jumalattaret harvoin ovat suhteessa kuolevaisten kanssa. Heidän suhteensa dynamiikka jumalan ja ihmisen välillä on siis myös BG3:n maailmassa epäsopusuhtainen. Tavallaan Mystran voi ajatella vietelleen Gale epäeettisin keinoin. Mystra on erittäin voimakas taikuuden jumalatar ja

Gale on lahjakkuudesta huolimatta tavallinen ihminen. Heidän välillään on suuri epätasapaino esimerkiksi vaikutusvallan näkökulmasta. Lisäksi Galen kiinnostus taikuutta ja valtaa kohtaan ovat varmasti syitä, joita Mystra on voinut käyttää hyväkseen. Myöhemmin pelissä mainitaan, että Mystralla on ollut tapana vietellä nuoria miehiä seksuaalisesti ja hylätä heidät nopeasti. Gale ei siis ole Mystran ensimmäinen kuolevainen rakastaja, mutta aiempia suhteita Mystralla ei mainita olleen.

Galen ja Mystran suhde loppui siihen, että Gale yritti saada itselleen lisää voimaa, jotta Mystra näkisi hänet vertaisenaan. Galen mukaan Mystran mielenkiinto häntä kohtaan oli laantumassa, minkä takia Gale kenties oli tavallista innokkaampi tekemään itsestään voimakkaamman. Gale lopulta valitsi voiman ja vallan rakkauden sijaan, ja yritti saada lisää voimaa palasesta puhdasta taikuutta. Tämä ei kuitenkaan onnistunut vaan taikus asetui Galen rintaan asumaan ja kirosi hänet. Pallonmuotoinen palanen (eng. orb) Galen rinnassa vaatii häntä imemään taikaesineitä itseensä pysyäkseen hengissä. Gale sanoo katuvansa tekojaan ja on erityisen harmissaan valintansa seurauksista. On vaikea määrittellä, harmittaako Galea enemmän Mystran menettäminen vai kirotuksi tuleminen. Hän on kuitenkin valmis tekemään mitä tahansa saadakseen anteeksiannon jumalattarelta. Myöhemmin pelissä hän kohtaa Mystran nykyisen valitun velho Elminsterin, joka on Galen vanha opettaja, ja joka toimittaa Mystralta viestin Galelle. Elminster kertoo Mystran pyytävän Galea räjäyttämään rinnassaan olevan palasen ja tuhoamaan sen avulla The Absoluten. Tämä tarkoittaisi myös Galen kuolemaa, ja hän on valmis uhraamaan itsensä Mystran puolesta. Gale ei tee tätä oma-aloitteisesti vaan pelaajan on toteutettava tämä räjähdys itse. Pelaaja voi kuitenkin ylipuhua Galen etsimään muuta keinoa hankkiutumaan eroon sekä The Absolutesta että kirouksesta. Myöhemmin pelissä toisen keinon löydyttyä Gale kiittää pelaajahahmoa ja sanoo, ettei tiedä, olisiko pystynyt uhraukseen sanoistaan huolimatta.

Galen voi romantisoida pelaajahahmon sukupuolesta riippumatta. Gale on täysin monogaaminen eikä häntä voi romantisoida, mikäli on suhteessa toisen seuralaishahmon kanssa. Hän ei ole innokas hyppäämään suhteeseen pelaajahahmon kanssa, sillä hänellä

on edelleen tunteita Mystraa kohtaan. Gale on kuitenkin romanttinen ja sanoo kaipaavansa kumppania. Hän kertoo aiempien suhteidensa liittyneen vahvasti hänen kykyihinsä ja taikavoimiinsa eikä niinkään häneen itseensä ihmisenä. Hän myös kertoo, ettei hänellä ole paljoa kokemusta romanttisista – eikä erityisesti fyysisistä – suhteista ihmisten tai muidenkaan henkilöiden kanssa. Pelaajahahmon ja Galen syvempi suhde alkaa kohtauksella, jossa Gale on luonut taian avulla illuusiokuvan Mystrasta. Gale kertoo sydänsuruistaan ja kokemuksestaan jumalattaren rakastajana, ja tämä keskustelu rakentaa luottamusta heidän välilleen. Gale näyttää ja opettaa pelaajahahmolle, miten taikutta (eng. weave) käytetään. Tämän jälkeen Gale flirttailee kömpelösti kertoen nauttivansa heidän keskusteluistaan. Mikäli hänelle flirttailee takaisin, Gale punastuu ja hämentyy. Galen häkeltyminen ja nolostuminen on tavallista hänelle romanttisissa ja flirttailevissa keskusteluissa.

Seuraava etappi suhteelle on kohtaaminen, jossa Gale pyytää pelaajahahmoa viettämään iltaa hänen kanssaan. Näillä treffeillä Gale on taikonut tähtitaivaan sekä revontulia metsään. Tässä kohtaa peliä Gale kamppailee itsensä uhraamisen ja Mystran anteeksiannon kanssa: hän kertoo olevansa valmis räjäyttämään palasen, mutta ei haluaisi tehdä sitä. Mikäli pelaaja jää viettämään Galen kanssa aikaa metsään, hän lopulta paljastaa olevansa rakastunut pelaajahahmoon. Pelaaja voi valita vastata tunteisiin tai suudella häntä, minkä jälkeen Gale kertoo haluavansa rakastella ”niin kuin jumalat sen tekevät”. Mikäli pelaaja suostuu tähän, Gale ja pelaajahahmo siirtyvät astraaliseen todellisuuteen ja heidän kehojen kuvajaiset yhtenevät avaruudellisessa todellisuudessa. Mikäli pelaaja kieltäytyy tai sanoo haluavansa Galen ”todellisena miehenä illuusion sijaan”, hän luo sängyn ja siirtyy pelaajahahmon kanssa sen päälle suudellen. Kuva tummuu hahmojen suudelmiin ennen seksiä. Seksiä ei siis näytetä ihmiskehoissa, mutta astraalisessa todellisuudessa heidän sielujensa yhdistyminen näytetään. Tässä kohtauksessa hahmojen kehot eivät ole ihmismäisiä eikä sitä voi mieltää fyysiseksi seksiksi.

### 3.5.2 Epävarmuus ja avun tarvitseminen lahjakkuudesta huolimatta

Galen representaatiossa taikuus on merkittävässä osassa, mikä on mahdollista fantasian genren ansiosta. Galen koko identiteetti ja elämä pyörivät hänen taikavoimiensa ja kyvykkyytensä ympärillä. Hänen menneisyytensä sijoittuu taika-akatemiaan, hänen merkittävin ja viimeisin parisuhteensa oli taikuuden jumalattaren kanssa ja hänen suurin virheensä liittyy taikuuden havitteluun sekä kirotuksi joutumiseen. Galen tarinassa on fantasiassa klassikoksi muodostunut vallan tavoittelu ja sen takia kirotuksi joutumisen tapahtumaketju. Taikuus näkyy myös rakenteellisella tasolla, sillä esimerkiksi Galen romanisointi on vahvasti liitoksissa taikuuteen. Treffeillä Gale taikoo tähtitaivaan ja seksikohtaus voi tapahtua aineettomasti toisessa todellisuudessa. Rakenteellisesti Galen hahmossa merkittävä on kuitenkin hänen älykkyytensä: velholla on koristeellinen ja mahtaitaileva puhetapa sekä filosofisia ja syvällisiä puheenaiheita. Lisäksi tiedonjano ohjaa häntä hankkimaan ja jakamaan uutta tietoa, vaikka tiedon hankkiminen olisi vaarallista kuten esimerkiksi hänen ja Mystran tapauksessa. Älykkyys tuntuu olevan hänen dominoiva luonteenpiirteensä ja vaikuttaa kokonaisvaltaisesti hänen käytökseensä.

Galen ja Mystran suhde tuo peliin seksuaalisiin tekoihin ja suhteeseen houkuttelun valan avulla. Heidän tilanteensa voi ajatella olevan tietyllä tapaa groomausta (eng. grooming) eli lapsen houkuttelua seksuaalisiin tekoihin. Gale oli 8-vuotias, kun Mystra kiinnostui hänestä ja hänen taianomaisista kyvyistään ensimmäisen kerran. Galen ikä Mystran ja hänen suhteensa alkaessa ei ole tiedossa, mutta hän on siitä huolimatta ollut todella kokematon ja nuori verrattuna kuolemattomaan jumalattareen. Tämän voi olettaa olevan suuri trauma Galelle, vaikka hän ei itse pystyisi käsittämään tilanteen vakavuutta ja vaarallisuutta, tai näkemään Mystran toimintaa vääränä.

Gale on nörtti, joka puhuu mielellään ja intohimoisesti häntä itseään kiinnostavista aiheista. Hän kertoo asioista, kuten kirjoista ja taikuudesta, perinpohjaisesti ja asiantuntevasti, mistä välittyy alentava sävy. Gale ei vaikuta puhuvan tällä tavalla aiheuttaakseen pelaajan hahmolle tarkoituksella alemmuuden tunteen tai typerän olon vaan tekee sen

vahingossa. Päinvastoin Gale tuntuu olevan niin kiinnostunut näistä asioista itse, että haluaa aidosti jakaa tietoansa. Hän kertoo häntä kiinnostavista aiheista kelle tahansa, kuka vain kuuntelee häntä. Gale ei tunnu tajuavan, että kaikki eivät jaa hänen mielenkiinnon kohteitaan eivätkä halua keskustella tai kuulla hänen kertovan tällaisista aiheista. Tämä saa Galen vaikuttamaan sosiaalisesti kömpelöltä. Galen hahmossa on viitteitä ja latensseja autismin kirjosta. Gale on erittäin älykäs, mutta sosiaalisesti kömpelö ja eksentrisen mies, mikä on stereotyyppinen representaatio autismin kirjolla olevasta ihmisestä. Hänelle taikuus on erityinen mielenkiinnon kohde (eng. special interest), mikä on myös tyyppistä autismin kirjolla oleville ihmisille.

Galessa on paljon ärsyttäviä piirteitä. Hänestä on tehty kirjaviisas ja älykäs sekä tarinassa että osaamispisteiden osalta, mutta silti pelaaja kohtaa hänet ensimmäistä kertaa pelissä niin, että velho on jumissa omassa portaalissaan. Lisäksi hänen kirouksensa vaatii hänen imevän taikuutta itseensä taikaesineistä. Gale on kuitenkin täysin avuton taikaesineiden hankkimisen suhteen ja vaatii pelaajaa luovuttamaan löytämiään esineitä itselleen. Esineet ovat rahallisesti arvokkaita ja antamalla esineitä Galelle pelaaja siis menettää pelin sisäistä rahaa ja täten mahdollisuuden hankkia muita tarpeellisia asioita. Galen romanti-soinnin alussa hän on edelleen hyvin kiintynyt edelliseen rakastajaansa Mystraan, mikä voi olla joillekin pelaajille luotaantyöntävää. Gale on myös vallanhimoinen: kaikesta älystään huolimatta hän on valmis toistamaan virheensä. Vallan ja taikuuden tavoittelu kirosi Galen, ja hän sanoo katuvansa tekojaan syvästi, mutta siitä huolimatta hän haluaa saada The Absoluten voimat haltuunsa ja on valmis astumaan samaan ansaan uudestaan. Nämä ominaisuudet Galen representaatiossa yhdistettynä alentavaan ja itsekeskeiseen sävyyn hahmon puhettavassa tekevät hänestä ärsyttävän. Hän istuu myös stereotyyppiin ylimielisestä, lahjakkaasta ja fiksesta velhosta, joka puhuu mielellään itsestään.

Gale on kuitenkin pidetty BG3:n yhteisössä, sillä hän on pelin suosituin pelattavaksi valittu hahmo (Larian Studios, 2023). Velhossa on paljon mielenkiintoisia ja samaistuttavia piirteitä, mikä voi selittää suosiota. Hän on kirjaimellisesti jumalattaren entinen rakastaja

ja omien sanojensa mukaan yksi sukupolvensa lahjakkaimpia velhoja. Hän ei ole kirouksesta huolimatta katkera tai ilkeä vaan aidosti ystävällinen sekä hyväntahtoinen. Hän on valmis uhrautumaan yhteisen hyvän ja pahan kukistamisen puolesta, mutta haluaa elää. Hänen hyvyytensä ja valmius uhraamaan itseensä on jaloa ja voi olla puhuttelevaa ja miellyttävää monelle pelaajalle. Toisaalta Galen sosiaalinen kömpelyys ja introverttius voi olla samaistuttavaa.

### **3.6 Tekopyhä Wyll isäongelmineen**

Wyll on 24-vuotias ihminen ja manaaja eli warlock. Hän on ainut tummaihoisen seuralaishahmo ja hänellä on rastat. Hänellä on lyhyet ja siistiksi trimmatut viikset ja parta. Hän on perinteisesti ajateltuna viehättävä ja häntä kuvaillaan pelissä hurmaavaksi, vaikka hänellä on useita kosmeettisia virheitä ja arpia kasvoillaan. Myös hänen vatsansa, rintansa ja käsivartensa läpi kulkee villtomainen ja iso arpi. Wyllillä on maidonvalkea tekosilmä, joka paljastuu myöhemmin taikaesineeksi. Wyllin haarniska on käytännöllinen ja suojaa hänen kehoaan kauttaaltaan. Leiriasu on tiukka ja paljastaa Wyllin lihakset. Se on nahkainen sekä koristeltu, ja vatsalihakset erottuvat paidan läpi. Hihaton paita esittelee myös käsilihaksia. Aatelisen taustan voi tulkita näkyvän hahmon kehonkielessä, sillä Wyll on usein ylväs, ryhmiäkäs ja hänen selkensä on suorassa. Hän on myös lihaksikas. Wyll on käyttänyt paljon aikaa fyysiseen treenaamiseen miekkojen kanssa, minkä takia hänen lihaksikkuutensa käy järkeen ja on perusteltua juonellisestikin. Hän kutsuu itseään usein tittelillä "the Blade of the Frontier", mikä tarkoittaa vain hänen omaa haluaan taistella hirviöitä vastaan ja suojella kotikaupunkinsa asukkaita.

#### **3.6.1 Ristiriitaisuus urhoollisen identiteetin ja demonisopimuksen välillä**

Wyll sopi seitsemän vuotta sitten eli 17-vuotiaana demonisopimuksen Mizora-demonin kanssa (ks. kuva 10). Sopimus ja Mizora antavat Wyllille taikavoimia vastineeksi hänen lojaaliudestaan. Wyllin on pakko totella Mizoran käskyjä, ja hän ei muun muassa saa kertoa sopimuksesta kenellekään. Hänen ensimmäisenä tehtävänä on tappaa Karlach. Sopimus on juonitteleva, sillä sen mukaan Wyllin tehtävänä on tappaa vain pirusia,

sydämettömiä olentoja ja paholaisia. Karlach ei ole paholainen tai demoni vaan tiefling eli hornahainen, mutta hänellä on helvetillinen kone sydämen tilalla. Mikäli pelaaja valitsee säästää Karlachin hengen, Wyll rikkoo sopimustaan Mizoran kanssa. Tällöin demoni rankaisee Wylliä antamalla hänelle pirun sarvet (ks. kuva 9), Wyllin terve silmä muuttuu mustaksi ja hänen kasvoilleen ilmestyy uusia arpia. Wyll on tästä katkera ja sanoo näyttävänsä rumalta. Tilanteesta tekee vielä epämiellyttävämmän Wyllille se, että nyt hän muistuttaa ulkoisesti samoja pirusia ja paholaisia, joita hän itse metsästää.



**Kuva 9.** Wyllin asut ja oikealla versio Wyllistä pirun sarvien kanssa. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Wyll>



**Kuva 10.** Wyll ja Mizora. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Wyll>

Wyll on hyväsydäminen, jalo ja ystävällinen. Häneltä saa hyväksyntää heikompien ja viattomien puolustamisesta. Wyll arvostaa ritarillisuutta, ystävällisyyttä ja väkivallattomia ratkaisuja. Hän alun perin solmi demonisopimuksenkin suojellakseen Baldur's Gaten kaupunkia ja erityisesti sen asukkaita. Wyll sanookin, että hänen suurin tavoitteensa on suojella Baldur's Gaten kaupunkia. Hän on viettänyt koko aikuisikänsä taistellen demoneja ja pahuutta vastaan. Siitä huolimatta hänellä on myös leikkisä puoli ja hän usein vitsailee muiden seuralaisten ja pelaajan hahmon kanssa. Esimerkissä (2) Wyll kommentoi vitsaillen Shadowheartin ja Astarionin keskustelua. Shadowheart viittaa sanoilla "monster hunter" Wylliin ja hänen tehtävänsä metsästää hirviöitä ja demoneja.

- (2) Shadowheart: So. A vampire spawn and a monster hunter in the same group. We're not going to have trouble, are we?  
 Astarion: Excuse me? Since this tadpole, I'm barely a monster at all.  
 Astarion: I just want to survive, same as you.  
 Wyll: I don't see a problem, as long as mister fang there keeps his appetite in check.

Wyll on selvästi aatelininen. Hän kertoo sen avoimesti, kun hänen sukunimensä tulee puheeksi, mutta se näkyy myös muun muassa hänen puhetavassaan ja taidoissaan tanssia. Wyllin isä on suurherttua, minkä takia Wyll on ollut osallisena Baldur's Gaten poliittisissa ja sosiaalisissa piireissä. Wyllin isä on iso syy siihen, miksi Wyll tuntee niin suurta velvollisuudentuntoa ja rakkautta kotikaupunkinsa asukkaita kohtaan. Wyll sanoo myös tuntevansa olevansa isänsä varjossa. Wyllillä on haastava suhde isäänsä, sillä hänen isänsä karkotti Wyllin kaupungista saatuaan tietää demonisopimuksesta. Wyll ei pystynyt sopimuksensa ehtojen takia kertomaan isälleen, miksi hän suostui sopimukseen tai mitä sopimukseen edes kuuluu.

Wyllin isä on merkittävässä roolissa koko pelin tarinassa sekä Wyllin henkilökohtaisessa tehtävässä. Wyllin tehtävä pyörii nimittäin demonisopimuksen lisäksi Baldur's Gaten sekä isänsä pelastamisen ympärillä. Jo pelin alussa pelaajalle käy ilmi, että Wyllin isä on kidnapattu The Absoluten toimesta. Wyll on tästä kauhuissaan ja haluaa pelastaa isänsä, vaikka heillä on haastava suhde. Wyllin isä on saanut myös päähänsä The Absoluten maadon ja on nyt täysin kultin vallassa. Wyllin isä löytyy lopulta Baldur's Gaten kaupungista, jossa hän kruunaa Gortashin, yhden The Absoluten johtajista, uudeksi suurherttuaksi – toki vasten tahtoaan ja The Absoluten kontrolloimana. Gortash vangitsee Wyllin isän Rautavaltaistuimeen (eng. Iron Throne), joka on vedenalainen vankila. Nämä tapahtumat ovat merkittäviä myös koko pelin juonen kannalta.

Wyll saa Mizoralta tehtäväkseen pelastaa arkkidemoni Zarielin tiedonantajan The Absoluten kynsistä. Pelaajan on mahdollista neuvotella, että Wyll vapautuu demonisopimuksesta, mikäli tämä henkilö pelastetaan. Tämä tiedonantaja sattuu olemaan Mizora itse, minkä takia tehtävä on Mizoralle hänen henkensä arvoinen, ja Wyllillä sekä pelaajahahmolla on edes mahdollisuus neuvotteluun. Mizora kuitenkin esittelee pelaajalle uusia sääntöjä, joiden mukaan Wyll vapautuu vasta kuuden kuukauden päästä. Mizora tarjoaa uutta sopimusta, kun Wyll saa tietää, että hänen isänsä on vangittu. Mizora kertoo tietä-

vänsä, minne Wyllin isä on vangittu, ja miten hänet voi pelastaa. Hän jakaa tietonsa, mikäli Wyll suostuu jäämään alkuperäiseen sopimukseen. Toisena vaihtoehtona Mizora tarjoaa vapauttaa Wyllin sopimuksesta välittömästi, mutta Mizora ei kerro tämän isän olinpaikkaa, ja Wyll jättää isänsä oman onnensa nojaan.

Wyllin isä luulee Wyllin sopineen demonisopimuksen tullakseen voimakkaammaksi. Hänen isänsä kutsuu Wylliä hirviöksi nähdessään hänen pirunsarvensa. Pelaaja voi selittää hänelle tapahtumien todellisen kulun, ja kertoa, että Wyll sopi demonisopimuksen pelastaakseen Baldur's Gaten. Tällöin Wyllin isä ymmärtää virheensä ja pyytää anteeksi. Wyllin isä vaikuttaa häpeävän sanojaan ja ennakkoluulojaan, ja Wyll vaikuttaa aidosti helpottuneelta tilanteen muutoksesta. Wyllin isä jopa sanoo "May the city know the truth about my son. Pride of Ravengard". Wyll on tästä hämmentynyt, ja sanoo ettei aio aiheuttaa pettymystä isälleen enää koskaan. Pelaajan kysyessä Wyllin tuntemuksia kohtaamisesta isänsä kanssa, Wyll sanookin "It's complicated."

Wyllin tulevaisuus riippuu pelaajan valinnoista sopimuksen ja Wyllin isän suhteen. Jäädessään Mizoran palvelukseen ja pelastaessaan isänsä, Wyll päätyy helvettiin tappaamaan paholaisia Mizoran käskystä. Mikäli Wyll pelastaa isänsä, tämä yrittää suostutella Wyllistä seuraavaa Baldur's Gaten suurherttuaa. Mikäli Wyll suostuu pestiin, hänet näytetään korjaamassa kaupunkia sekä rakenteellisesti että poliittisesti.

Wyllin voi romantisoida pelaajan hahmon sukupuolesta riippumatta. Hänen kanssaan romantisointi alkaa sillä, että Wyll kertoo pelaajalle haluavansa tanssia pelaajan hahmon kanssa. Seuraavassa romantisointikohtauksessa Wyll ja pelaajan hahmo tanssivat romanttisesti lähekkäin ja lopulta suutelevat. Wyll kertoo pelaajalle haluavansa edetä hitaasti, mikäli pelaaja yrittää suudella häntä toistamiseen. Tämän kohtauksen jälkeen Wyll ja pelaajan hahmo ovat suhteessa. Seuraavilla treffeillä Wyll pyytää pelaajahahmoa menemään naimisiin kanssaan. Wyll siis kertoo ensin haluavansa edetä hitaasti ja sitten pian sen jälkeen haluaa mennä naimisiin, mikä on todella vanhanaikaista ja äärimmäistä. Naimisiin meneminen parin suudelman ja muutaman kuukauden tuntemisen jälkeen tuntuu

todella nopealta etenemiseltä. Mikäli pelaaja suostuu, he suutelevat ja ovat alkamassa harrastaa seksiä ulkona. Seksikohtausta ei kuitenkaan näytetä pelaajalle. Pelaaja voi kuitenkin valita seksin sijaan vain halailla Wyllin kanssa. Mikäli Wyll jää johtamaan Baldur's Gaten kaupunkia suurherttuana, pelaaja voi valita perustaa perheen Wyllin kanssa. Tällöin Wyll kertoo heidän adoptoineen tyttären. Wyll on täysin monogaaminen: toisen hahmon kanssa seksin harrastaminen johtaa Wyllin ja pelaajahahmon suhteen päättämiseen.

### **3.6.2 Stereotyyppinen sankari, jolla on synkkä salaisuus**

Vaikka Wyll on ihminen, fantasian genre näkyy hänen ulkonäössään. Wyllillä on taikasine silmän tilalla ja pelin edetessä hänelle saattaa rangaistuksena ilmestyä sarvet Mizoran toimesta. Ylipäättään ulkonäön muuttuminen radikaalisti, välittömästi ja peruuttamattomasti on fantasian ansiosta mahdollista. Mizoran demonisopimuksen tarjoamat taikavoimat tuovat myös fantasian elementtejä Wyllin hahmoon. Demonisopimus kehittää Wyllin Mizoraan. Kehon muokkaamisen lisäksi Mizora pystyy ilmestymään ja käskemään Wylliä tekemään mitä tahansa ja milloin tahansa. Hän uhkaa myös muuttavansa Wyllin apinaksi, mikäli hän rikkoo sopimusta kieltäytymällä toteuttamasta Mizoran käskyjä. Mizora manipuloi ja johdattelee Wylliä jatkuvasti haluamallaan tavalla. Hän yrittää manipuloida Wyllin uuteen sopimukseen, jossa vastineeksi isänsä pelastamisesta Wyll luovuttaa sielunsa Mizoralle. Wyll joutuu mahdottomalta tuntuvan valinnan eteen, jossa hänen on valittava itsensä tai isänsä pelastamisen väliltä. Mizora manipuloi Wyllin solmimaan ensimmäisenkin demonisopimuksen tarjoamalla hänelle taikavoimia ja kyvyn puolustaa kaupunkiaan, vaikka 17-vuotiaan Wyllin ei olisi alun perinkään pitänyt olla pelastamassa kaupunkia yksin.

Wyll kertoo useaan otteeseen vihaavansa ja haluavansa eroon Mizorasta ja demonisopimuksesta. Tästä huolimatta Wyllillä ei ole mielipidettä vapautensa ja isänsä välillä tehtävään valintaan, vaan pelaaja joutuu valitsemaan hänen puolestaan. Tästä tekee merkittävää se, että kaikilla muilla seuralaishahmoilla on mielipide omaan tehtäväänsä ja isoim-

piin valintoihin. Moraalisen dilemman lisäksi Wyll tuntuu olevan epävarma taikavoimiansa menettämisen suhteen, ja hän mainitsee kyvykkyytensä taistelussa osana epävarmuuttaan. Vaikka Wyll teki demonisopimuksen saadakseen lisää voimaa ja valtaa, Wyll ei ole vallanhimoinen. Hän käyttää voimiaan heikompien puolustamiseen ja demonien metsästämiseen. Vaikka Wyll sanoo monesti inhoavansa Mizoraa ja tekevänsä mitä tahansa päästäkseen eroon hänestä, vaikuttaa siltä, että Wyll epäröi osittain myös Mizoran menettämisen takia. Mizora on kuitenkin ollut ainut pysyvä asia Wyllin elämässä koko hänen aikuiselämänsä ajan. Wyllin ja Mizoran tilanteen voi tulkita toimivan metaforana myrkylliselle parisuhteelle, jossa toinen osapuoli kontrolloi toista. Mizora vuorotellen kehuu ja palkitsee sekä haukkuu ja rankaisee Wylliä. Mizora käskee Wylliä pysymään aisoissa rangaistuksen uhalla ja muistuttaa Wylliä jatkuvasti siitä, että hän omistaa tämän. Wyllin epäröinti päästä eroon sopimuksesta vastaa todellisen maailman tilanteita siitä, miten vaikeaa manipuloivasta ja alistavasta puolisoista on päästä eroon. Tämä tuo lähisuhdeväkivallan ja henkisen väkivallan latensseja Wyllin hahmoon ja tarinaan.

Toinen latenssi on haastava isä- ja perhesuhde. Wyllin tehtävä liittyy täysin hänen isänsä pelastamiseen, vaikka vanhempi Ravengard karkotti poikansa Baldur's Gatesta seitsemän vuotta sitten, eivätkä he ole olleet tekemisissä sen jälkeen. Wyll on koko elämänsä pyrkinyt elämään isänsä ja Ravengardin sukunimen asettamien odotusten ja paineiden arvoisesti. Hänellä on osittain sen ansiosta korkea oikeudentaju ja vahva moraalitaju. Tästä huolimatta Wyll valehtelee pelaajan hahmolle useaan otteeseen. Osa valheista liittyy Mizoraan ja demonisopimukseen, josta hän ei saa kertoa kenellekään, mutta eivät kaikki. Lisäksi koko demonisopimuksen tekeminen vastineeksi taikavoimista on vastoin hänen kaikkia moraalisia ohjeitaan. Vaikka sopimuksen tekemistä selittää manipulointi ja Wyllin nuori ikä, hän on todella tekopyhä. Hän sanoo useaan otteeseen, ettei arvosta ketään, kuka on tekemisissä helvetin paholaisten kanssa. Wyll kokee oikeudekseen tuomita ja arvostella niitä, jotka ovat tekemisissä demonien ja paholaisten kanssa, vaikka hän on itse Mizoran henkilökohtainen juoksupoika.

Sisällöllisesti ja rakenteellisesti Wyllissä huomioitavaa on hänen tumma ihonsa ja maskuliininen ulkonäkönsä. Hän on ainut tummaihoisen seuralaishahmo. Pelissä ei kerrota eikä pelaaja kohtaa tummaihoisten syrjintää tai esimerkiksi halventavia sanoja. Pelissä rasismia kohtaavat muut lajit kuten githyankit. Maskuliinisuus näkyy Wyllissä tämän käytöksessä ja tarinassa: hän käyttäytyy kuin sankarillinen pelastaja, maine on hänelle tärkeä ja hänen odotetaan seuraavan isänsä jalanjalkia johtoasemaan. Hän kutsuu itseään ”legendaariseksi hirviöiden metsästäjäksi” ja tittelillä ”the Blade of the Frontier”, mistä voi päätellä, miten tärkeitä titteleit ja arvonimet ovat Wyllille. Wyll on kuitenkin myös kiltti, kohtelias ja huomaavainen puhetapansa ja käytöksensä puolesta. Hurmaavasta olemuksestaan huolimatta hän on vanhanaikainen romantiikan ja flirttailun suhteen.

Wyll vaikuttaa olevan arkkityyppinen sankari, jolla on synkkä salaisuus. Hän on kunniallinen aatelinen, jonka elämäntehtävä on taistella pahuutta ja paholaisia vastaan, mutta joka on tehnyt väärän ja kohtalokkaan valinnan. Tästä huolimatta Wyll vaikuttaa olevan kaikista tavallisin kuudesta seuralaishahmosta. Hän on ihmismies, jolla on haastava isäsuhde eikä hänellä edes ole mielipidettä oman elämänsä yhteen suurimmista valinnoista. Demonisopimuksesta ja taikavoimista huolimatta Wyll on hahmona jopa tylsä. Hänellä on selkeästi vähiten sisältöä pelissä henkilökohtaisen tehtävän näkökulmasta, minkä takia Wyllin hahmo ja tarina vaikuttavat hieman keskeneräisiltä. Vaikutelma tulee esille erityisesti muutamassa kohdassa, jossa Wyll pysyy hiljaa, vaikka hänen voisi olettaa kommentoivan edes jotain. Esimerkiksi pelaajan harkitessa sopimusta Raphael-nimisen demonin kanssa Wyll ei sano mitään, vaikka hän vihaa omaa sopimustaan ja hänellä on omakohtaista kokemusta demonisopimusten vaaroista. Tämä on useassa kohdassa epälooginen ja kenties ajanpuutteen takia tehty valinta pelin tekijöiltä.

### **3.7 Lyhytpinnainen ja positiivinen pehmo-Karlach**

Karlach on barbaari hornahinen eli tiefling, joka on Avernus-helvetistä kotoisin ja demoneista kehittynyt laji. Tieflingeille ominaisesti hänellä on punainen iho, haltijamaiset kor-

vat, häntä, terävät hampaat ja sarvet. Karlachin toinen sarvi on kuitenkin katkennut taiselussa. Karlachin ruumiinrakenne on todella lihaksikas, mikä käy järkeen sekä tarinan että hänen kykyjensä puolesta: helvetissä taistelemisen ja barbaarin luokka vaativat voimaa ja lihaksia. Karlach on myös pitkä ja hänen käsivarttaan ja torsoa koristaa useampi tatuointi. Hänen sydämensä paikalla on helvetillinen moottori (eng. infernal engine), joka hohkaa ihon läpi kirkkaanpunaisena. Hänen olkapäissään ja rinnassaan on moottorista tulevia metallisia jäähdytysputkia.

Karlachin haarniskaa ei voi edes kutsua haarniskaksi, sillä se koostuu lähinnä nahkaisista, revityistä palasista. Haarniska näyttää siltä, että se on repeytynyt lukuisia kertoja ja Karlach on korjannut sitä parhaansa mukaan. Haarniskaa pitää kasassa valtava määrä remmejä, metallisia niittejä ja renkaita (ks. kuva 11). Tästä huolimatta haarniska on täynnä reikiä ja Karlachin punainen iho näkyy monesta kohtaa. Hänen olkapäänsä ja yläselkensä ovat kokonaan paljaat, kun taas torsosta ja reisistä näkyy kaistaleita. Lisäksi haarniskassa on remmeillä kiinni pieniä luita. Hänen leiriasunsa on rinnat täysin peittävä toppi, jossa on yksi olkain. Housut muistuttavat haarniskan housuja ilman koristeita ja saappaita. Asussa on reikiä samoissa kohdissa kuin haarniskassa. Karlachin vatsa, selkä ja kädet ovat täysin paljaat ja hänen tatuointinsa sekä arpensa näkyvät. Asu saattaa olla näin paljastava, koska Karlachin moottorisydän käy niin kuumana, ettei hän tarvitse vaatteita. Karlachin alusasu on yksinkertainen: hänellä on päällään mustat alushousut ja rintaliivit.

### **3.7.1 Ilopillerin luonne yhdistettynä valtaviin hauksiin**

Karlach oli kotikaupungissaan Baldur's Gatessa Gortashin palveluksessa henkivartijana, mutta Gortash petti ja myi hänet helvettiin Zariel-nimisen arkkidemonin palvelukseen. Zariel pakotti Karlachin taistelemaan Verisessä sodassa (eng. The Blood War) vuosikymmenen ajan. Tämän takia Karlachin keho on täynnä arpia ja polttojälkiä. Karlach pääsi pakenemaan Helvetistä ja vannoo nyt kostoa Gortashille. Karlach vihaa kaikkia helvettejä ja demoneita traumaattisen kokemuksensa vuoksi. Ennen kaikkea hän haluaa pitää kiinni vapaudestaan ja pysyä poissa helvetistä.



**Kuva 11.** Karlachin asut ja hänen muotokuvansa pelin kanssa. Kuvan lisenssi: [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).  
Noudettu 19.11.2024 osoitteesta <https://bg3.wiki/wiki/Karlach>

Karlachin henkilökohtainen tehtävä liittyy hänen helvetillisen moottorisydämensä korjaamiseen. Moottori nimittäin käy liian kuumana helvetin ulkopuolella ja ylikuumenee, mikäli sitä ei korjata pian. Tämän takia Karlach ei pysty koskettamaan ketään ilman, että hän polttaa toista olentoa. Hän mainitsee usein pelin alussa, että hän haluaisi vain hauluksen ja vihaa moottorisydäntään. Taustastaan helvetissä sotilasorjana ja ylikuumenevasta moottorisydäimestään huolimatta Karlachin persoona on elämäniloinen ja positiivinen: hän kertoo useaan otteeseen rakastavansa elämää.

Karlach on hyväsydäminen ja voimakastahtoinen. Hänellä on vahva moraalit ja häneltä saa hyväksyntää viattomien auttamisesta. Karlach asettuu aina heikompien puolelle ja auttaa apua tarvitsevia odottamatta palkkiota. Häneltä saa hyväksyntää, kun osoittaa rohkeutta ja rehellisyyttä. Karlach ei hyväksy turhaa väkivaltaa, valehtelua tai heikompien sortamista. Karlach käyttää paljon hellittelynimiä, kuten "baby" ja "good-looking" sekä pelaajan hahmosta että muuten vain lausahduksissaan. Lisäksi hän kutsuu pelaajan hahmoa usein sotilaaksi (eng. soldier), mikä todennäköisesti viittaa hänen taustaansa helve-

tissä sodassa. Hänellä on muitakin viittauksia sotaan diskurssissaan kuten esimerkiksi "tactical", "Jimmy on the go" ja "close ranks". Karlach on luonteeltaan myös ilkikurinen, sillä häneltä saa hyväksyntää harmittoman kaaoksen aiheuttamisesta ja vitsailusta. Karlachin puhetapa on erottuva, sillä hän kiroilee ja huutaa paljon. Karlach innostuu helposti, ja tällöin hänen äänensä nousee. Hänen puheensa on usein ajatuksenjuoksuista, ja Karlach sanookin, että ajatteleminen ennen puhumista ei ole hänen vahvuutensa. Positiivisuudestaan ja heikkojen puolustamisesta huolimatta, hän on aina valmis tappeluun, onhan hän kuitenkin barbaari ja tottunut ratkaisemaan ongelmia nyrkeillään.

Muista seuralaishahmoista eroten, Karlach tulee juttuun kaikkien seuralaishahmojen kanssa. Karlach kertoo olleensa helvetissä yksinäinen ja surullinen ja kaivanneensa ystäviä. Nyt pelaajahahmo ja muut seuralaiset ovatkin hänelle iso joukko uusia ystäviä. Hänellä on alussa kiistaa Wyllin kanssa, koska Wyll on lähetetty tappamaan hänet. Wyllin sopimuksessa sanotaan, että hänet voidaan lähettää murhaamaan sydämettömiä, ja Karlach sopii tähän kategoriaan – moottorisydän tekee hänestä kirjaimellisesti sydämettömän. Mikäli kiistan selvittää, heistäkin tulee ystäviä. Pelin lopussa Karlach jopa sanoo, että rakastaa Wylliä. Jopa Lae'zel pitää Karlachista huolimatta githyankin aggressiosta ja vihamielisyydestä kaikkia kohtaan. Lae'zel sanoo, että Karlachin vuodet helvetissä ovat tehneet hänestä "a fierce warrior", mikä on suuri kehu Lae'zeliilta. Karlach puolestaan kutsuu Lae'zelia kerran lempinimellä Lae. Karlach keksii mielellään kaikille lempinimiä. Hän kutsuu kerran Shadowheartia nimellä "squirrelheart" ja Astarionia nimellä "fangs" viitaten hänen vampyyrin hampaisiinsa. Hiiviskeltäessä hän sanoo "Shadowlach", mikä on yhdistelmä varjoa ja Karlachin nimeä. Tämän voi ajatella olevan yhteydessä varjoissa hiippailuun, mutta myös Shadowheartin nimeen.

Vaikka Karlach ja Gale ovat hyvin eri taustoista ja lähtökohdista kotoisin, he tulevat hyvin juttuun. Karlachin taidot kumpuavat barbaarin tavoin suoraan vihasta ja raivosta, kun taas Gale on opiskellut osaamansa taikuuden. Eroistaan huolimatta he vaikuttavan pitävän toisistaan. Gale esimerkiksi huomauttaa, että Karlach osaa aina nähdä asioiden positiivisen puolen. Karlach puolestaan kysyy neuvoa Galelta ja kuuntelee tämän tarinoita

mielellään. He kuitenkin myös vitsailevat keskenään: kun Karlach kysyy Galelta kirjasuosituksia, Gale ihmettelee ”You can read?!”.

Karlachin viha Gortashia kohtaan käy ilmi hänen puheestaan. Hän on todella katkera ja vihainen Gortashille, sillä tämä myi Karlachin helvettiin demonille orjasotilaaksi. Gortash on perimmäinen syy siihen, että Karlachilla on moottorisydän, ja että hän joutui sotaan kymmeneksi vuodeksi. Karlach sanoo useaan otteeseen vannovansa kostoa ja halua nähdä Gortashin saavan ansionsa mukaan. Mikäli pelin loppuvaiheessa Gortash kukistetaan, Karlach iloitsee ja ilkkuu hetken. Hän kuitenkin nopeasti huomaa, ettei tunne oloaan yhtään paremmaksi. Hänen moottorisydämensä on edelleen iso ongelma eikä vahingonilo kanna pitkälle. Karlach on hetken aikaa surullinen, vihainen ja pettynyt, ja lähtee leiristä päiväksi ollakseen yksin. Takaisin palatessaan hän sanoo kuitenkin päättäneensä keskittyä positiivisiin asioihin ja haluavansa pelastaa Baldur’s Gaten kaupungin. Pelin lopussa hänen moottorisydämensä alkaa ylikuumeta ja Karlachin loppu on lähellä. Mikäli pelaaja kunnioittaa Karlachin toivetta olla palaamatta helvettiin ja jää Karlachin seuraksi tämän viimeisillä hetkillä, Karlachin moottorisydän räjähtää, jolloin hänestä jää jälkeen vain tuhkaa. Pelaajahahmo pystyy kuitenkin suostuttelemaan Karlachin palaamaan helvettiin, mikäli pelaajan hahmo tai Wyll lähtee hänen mukaansa. Helvetissä he valmistautuvat kohtaamaan Zarielin joukot, jotka haluavat saada Karlachin takaisin Veriseen sotaan. Tällä kertaa Karlach ei kuitenkaan ole yksin ja sanoo olevansa valmis taistoon. Kuva loppuu siihen, että alempiarvoisista demoneista koostuva joukko lähestyy heitä.

Karlachin voi romantisoida sukupuolesta riippumatta. Karlachin moottorisydämen ylikuumenemisen takia pelin alkupuolella hän ei pysty koskettamaan toista olentoa, sillä hänen ihonsa on polttavan kuuma. Vaikka Karlach pääsi pois helvetistä, hänen yksinäisyytensä ja surullisuutensa ei kaikonnut täysin. Karlach sanookin olevansa läheisyydenkipeä ja kaipaavansa maailman eniten vain halausta. Mikäli hänen moottorisydäntään korjaa kaksi kertaa, Karlach pystyy taas koskettamaan toisia olentoja. Vihdoinkin Karlach

saa halauksen, jota hän on kaivannut kymmenen vuotta. Tämän jälkeen Karlach sanoo "This is the best day. The best day." ja kiittää monesti. Hän sanoo, ettei hänen tarvitse enää pelätä itseään tai satuttavansa muita. Baldur's Gatein kaupunkiin päästyään Karlach pyytää pelaajan hahmoa ensimmäisille treffeille. He menevät Karlachin lempiravintolaan ja kyselevät toisiltaan tutustumiskysymyksiä. Tämän jälkeen he voivat mennä Karlachin varaamaan huoneeseen, jossa pelaaja voi valita harrastavatko he seksiä vai ovatko he vain yhdessä siellä. Huoneessa Karlach ja pelaajahahmo näytetään makamassa sängyllä vaatteet päällä suutelemassa. Kamera kuitenkin kääntyy pois, eikä seksiä näytetä pelaajalle. Karlach ei ole monogaaminen, vaan jopa kannustaa pelaajahahmoa olemaan muiden kanssa. Hän sanoo pelaajahahmolle, että "you have fun with th others 'til then - I don't mind sharing, if I must." viitaten siihen, että he eivät pysty koskettamaan toisiaan.

### **3.7.2 Kuoleman odottaminen ja positiivisuus representaatiossa**

Fantasian genre näkyy ensimmäisenä Karlachissa hänen tiefling-lajinsa kautta. Hänen ihonsa on kirkkaanpunainen, hänellä on sarvet ja taikavoimia. Lisäksi hänen sydämensä on vaihdettu helvetilliseen moottoriin. Karlachin kehollista koskemattomuutta on rikottu, ja hän itse sanoo, että hänen sydämensä varastettiin häneltä. Moottorisydämen ja sen kuumenemisen takia Karlach ei pysty koskettamaan muita ilman polttamista, mikä toimii metaforana sille, että hänet petettiin ja nyt Karlachin on mahdoton olla fyysisesti lähellä muita olentoja. Petoksen takia hänen on henkisesti vaikea luottaa uusiin olentoihin, mikä esiintyy fyysisenä vaikeutena koskea muita, vaikka hän kovasti haluaisi luottaa ja koskettaa muita.

Karlachissa on yhdistetty hieman pelottava ja uhkaava ulkonäkö sekä aggressiivinen olemus pirteään ja elämäniloiseen persoonallisuuteen. Hän ei asetu tavallisen vahvan ja seksikkään naissoturin muottiin: hän ei ole pukeutunut erityisen paljastavasti, hän on usein hikinen sekä täynnä arpia. Hänessä yhdistyy positiivisuus ja pehmeys sekä vihainen ja vahva sotilas osoittaen, että ominaisuudet eivät kumoa toisiaan. Kärsimyksensä sodassa, kehonsa silpomisesta ja petetyksi tulemisesta huolimatta Karlach ei ole katkera tai

julma. Päinvastoin hän on elämäniloinen ja ajoittain jopa ylipositiivinen. Välillä tämä tuntuu olevan jopa Karlachin puolustusmekanismi. Hän keskittyy nykyhetkeen eikä murehdi tulevaisuutta lainkaan, mikä vaikuttaa siltä, että hän kieltää tulevaisuuden ja sen pahudet täysin.

Karlachilla on edessään mahdoton valinta: hän joko kuolee sydämen ylikuumenemisen takia tai hänen on palattava takaisin helvettiin, jossa hänen on kohdattava jälleen pahoinpitelijänsä ja sota. Moottorisydän ja kuoleman odottaminen tuo peliin ja Karlachin hahmoon pitkäaikaissairauden latensseja. Tilanne muistuttaa todellisen maailman tilannetta, jossa joku sairastaa vakavasti jotain sairautta, minkä tiedetään johtavan kuolemaan. Normaalista positiivisuudestaan poiketen Karlach sanoo kerran: "I wish for death every day", mikä osoittaa tilanteen epätoivoisuuden ja kamaluuden hänelle. Erona pitkäaikaissairauteen on se, että Karlachilla on mahdollisuus valita palata takaisin helvettiin, vaikka se on hänelle epämiellyttävää ja vaikeaa. Karlachin tarina tuo myös sodan ja sen vaikutuksen teemoja peliin. Karlachia kohdeltiin kertakäyttötavarana sekä Zarielin että Gortashin toimesta, kuten sotilaita sodissa usein käytetään. Hän kertoo olleensa arvokas resurssi, mikä vähentää hänen ihmisarvonsa pelkäksi resurssiksi. Latenssina Karlachin hahmossa ja tarinassa on myös ihmiskauppa, sillä Gortash myi Karlachin Zarielille kirjaimellisesti helvettiin, jotta moottorisydäntä voitaisiin kokeilla.

Karlachin ääninäyttelijä Samantha Géart on kertonut olevansa ei-binäärinen ja näytelleensä Karlachin ei-binäärisesti ja lesbon (eng. sapphic) näkökulmasta (Hart, 2023). Karlachin ääni onkin matala ja puhetapa räväkkä. Ääninäyttelyssä ei ole stereotyyppisiä nais-hahmon piirteitä, kuten esimerkiksi viettelevää äänensävyä, eikä ääni ole hiljainen. Tästä huolimatta Karlach käyttää itsestään lempinimeä "mama K" ja ainakin kerran naisellisia pronomineja. Karlachin esittelytekstissä hänestä käytetään feminiinisiä pronomineja *she* ja *her*. Merkkejä ei-binäärisyydestä pelissä ei konkreettisesti ole. Pelaaja voi tulkita naisellisuuden puutetta ja maskuliinisia piirteitä yhdessä, ja tulla johtopäätökseen ei-binäärisestä identiteetistä, mutta konkreettisesti ei-binäärisyyttä ei mainita missään kohtaa. Identiteetin representoiminen ei siis ole ollut pelintekijöiden vaan ääninäyttelijän valinta.

On kuitenkin mahdollista, että ei-binäärisyys on jätetty tarkoituksella epämääräiseksi sekä pelaajan itse tulkittavaksi, mutta tästäkään ei ole konkreettista näyttöä. Kuitenkin perinteisiä ja stereotyyppisiä esityksiä naiseudesta rikkovia ja ei-binäärisyyden tulkintaa edistäviä elementtejä on Karlachissa useita. Esimerkiksi seksikohtauksissa Karlach on dominoiva: hän nostaa pelaajahahmon syliinsä ja heittää tämän sängylle. Hän ei ole perinteisesti naisellisen siro, hiljainen eikä välitä ulkonäöstään. Karlachin olemus on myös maskuliininen. Karlachilla on suuret lihakset, matala ääni sekä raju ja kovaääninen puhe-tapa. Edellä mainittujen ominaisuuksien takia Karlachista olisi helposti voinut tehdä ei-binäärisen pelissä konkreettisestikin vaihtamalla feminiiniset pronominit sukupuolineutraaleihin vastineisiin (eng. they/them).

Karlachin ei-binäärinen ääninäyttely yhdistettynä konkretian puutteeseen itse pelissä nostaa esiin queerbaiting-ilmion. Queerbaiting tarkoittaa HLBT+ -yhteisöön tai sen representoimiseen (esimerkiksi ei-binääriseen identiteettiin tässä tapauksessa) epäsuoraa viittaamista tai vihjaamista mediassa ilman aikomusta tarjota todellista representaatiota (Brennan, 2016; Woods & Hardman, 2022). Queerbaitingia pidetään markkinointikeinona ja tapana houkutella (eng. bait) HLBT+ -yleisöä (Woods & Hardman, 2022). Esimerkiksi kaksi samaa sukupuolta olevien hahmojen kehittämä romanttinen kiinnostus ja suhde ilman konkreettista suhteen määrittelyä tai seksuaalisia tekoja on queerbaitingia (Woods & Hardman, 2022). Queerbaiting koetaan haitallisena ja HLBT+ -yhteisöä hyväksikäyttävänä ilmiönä (Brennan, 2016; Woods & Hardman, 2022), joka uhkaa HLBT+ -yhteisön representaation tärkeyttä (Woods & Hardman, 2022). BG3:n tapauksessa Karlachin ääninäyttelijä kertoo näytelleensä hahmon ei-binäärisesti ja lesbona, mutta itse pelissä ei ole konkreettisia viitteitä kummastakaan. Tämä voi olla usealle HLBT+ -yhteisön jäsenelle ja erityisesti ei-binääriselle pelaajalle turhauttavaa. Karlachin ei-binäärisen identiteetin esittäminen ääninäyttelijän toimesta on kuitenkin kerrottu vasta jälkikäteen. Ei-binäärisellä identiteetillä ei kuitenkaan ole pyritty esimerkiksi markkinoimaan peliä HLBT+ -yhteisössä. Tässäkin tapauksessa siis HLBT+ representaatiota on itse mediatuotteen eli BG3:n ympärillä, mutta ei konkreettisesti itse pelissä.

## 4 Tulokset

Pelissä seuralaishahmojen romantisointi on liitoksissa hahmojen seksuaalisuuteen, sillä kaikkien hahmojen kohdalla romantisointi etenee fyysiseen läheisyyteen. Romantisointi ja hahmojen seksuaalisuus tuo peliin lisää sisältöä ja kohtauksia. Lisäksi romantisointi syventää hahmojen tarinaa ja persoonaa, sillä treffeillä ja romantisoinnin keskusteluissa seuralaishahmot kertovat itsestään tietoja, joita pelaaja ei muuten saa tietoonsa. Seksuaalisuus toimii siis myös tarinankerronnallisena elementtinä BG3:ssa. Myös sukupuoli on isossa roolissa seuralaishahmojen representaatioissa. Esimerkiksi usean hahmon kohdalla, kuten Lae'zelin kohdalla maskuliinisuus on yhdistetty naisena olemiseen ja Astarionin kohdalla feminiinisyys miehenä olemiseen. Sukupuoli ja maskuliinisuus tai feminiinisyys on siis yhdistetty toisiinsa epästereotyyppisesti useassa hahmossa.

Kerron ensin yhteisiä teemoja, joita esiintyy kaikkien seuralaishahmojen representaatioissa. Toisessa kappaleessa käsittelen hahmojen romantisointia, seksuaalisuutta ja seksikohtauksia sekä niiden roolia hahmojen representaatioissa. Kerron myös hieman pelissä esiintyvistä muusta seksuaalisuudesta ja sen roolista käsittelemiini seuralaishahmoihin. Viimeisessä alaluvussa käsittelen sukupuolta ja sen roolia hahmojen representaatioissa.

### 4.1 Yhteisiä teemoja hahmojen representaatioissa

Kaikilla seuralaishahmoilla on jonkinlainen trauma ja siteitä kaltoinkohteluun. Trauma tarkoittaa ”olemassaolon jatkuvuutta tai ihmisen koskemattomuutta uhkaavaa tapahtumaa tai tapahtumien sarjaa, joka ylittää sieto- ja käsittelykyvyn” (Korhonen, 2021). Traumoilla on iso merkitys esimerkiksi identiteetin ja seksuaalisuuden kannalta. Seksuaalinen trauma saattaa vaikuttaa seksuaalisuuteen muun muassa niin, että seksi ja fyysinen läheisyys on haastavaa kyseiselle henkilölle. Trauman kokeminen vaikuttaa kokonaisvaltaisesti käytökseen, kiintymissuhteiden muodostumiseen ja tapaan käsitellä tunteita (Korhonen, 2021). Eri hahmoilla traumat ovat eri tyyliä: esimerkiksi Astarion on kohdannut jatkuvaa seksuaalista väkivaltaa, kun taas Karlachilla traumat johtuvat sodasta ja hänen kehollisen koskemattomuutensa rikkomisesta.

Jokaisella seuralaisella on henkisten arpien lisäksi fyysisiä arpia. Karlachilla arpia on selvästi eniten. Hänen arpensa ovat peräisin sodasta. Astarionilla puolestaan on vain yksi selkeästi erottuva arpi, joka on hänen kaulallaan näkyvä vampyyrin purema. Lähes kaikki arvet liittyvät selkeästi johonkin osaa hahmojen taustatarinaa. Niillä voidaan pyrkiä myös luomaan kovuutta ja persoonallisuutta hahmojen ulkonäköön. Arvet voivat myös olla yritystä tuoda hahmojen historiaa nykyhetkeen: arvet ovat muistutus menneestä. Shadowheartin kasvojen arvet ovat peräisin siitä, kun hänet kidnapattiin. Hän ei pelin alussa muista itse tapahtumia, mutta arvet ovat silti paikoillaan. Kun Shadowheart saa muistikuvansa tapahtumista, arvet saavat uuden merkityksen sekä hahmolle että pelaajalle.

Ulkonäön näkökulmasta kaikkia hahmoja yhdistää myös lihaksikkuus. Erityisesti mieshahmoilla lihakset erottuvat selkeästi, mutta kaikki kehotyypit pelissä ovat hoikkia ja lihaksikkaita. Esimerkiksi Gale kuitenkin ei taitoluokkansa puolesta tarvitsisi lihaksia eikä tarinan mukaan missään kohtaa paljasta olevansa urheilullinen. Päinvastoin Gale kertoo opiskelleensa taikuutta ahkerasti ja viettäneensä kaiken vapaa-aikansa kirjastossaan. Tästä huolimatta Gale omaa selkeästi erottuvat vatsa-, käsi- ja selkälihakset. Toiset hahmot, kuten Lae'zel ja Karlach, puolestaan kuuluvat fyysistä voimaa käyttäviin taitoluokkiin ja pelin edetessä kertovat urheilevansa paljon.

## **4.2 Seksuaalisuuden rooli hahmojen representaatiossa**

Pelin hahmojen seksuaalisuudessa teemoiksi nousevat panseksuaalisuus, ulkoinen seksikkyyys, romanttisuus sekä seksin näyttäminen ja suhtautuminen seksiin. Kaikki seurailahahmot voivat kiinnostua ja käydä treffeillä pelaajan hahmon kanssa riippumatta sukupuolesta. Osasyyn tähän on pelin mekaniikat. Romantisointi tuo peliin paljon lisää sisältöä sekä syventää hahmojen persoonallisuutta. Pelaajan hahmon sukupuolen valinnalla ei haluta rajoittaa mahdollisuutta tutkia ja nähdä tätä sisältöä, joten on päätetty, että kaikki hahmot voi romantisoida hahmon sukupuolesta riippumatta. Toisaalta valinta on myös aatteellinen, sillä kaikissa peleissä tämä ei ole mahdollista vaan monet pelit ovat

heteronormatiivisia. BG3:n tekijät ovat valinneet tehdä romantisoinnista mahdollista sukupuolesta riippumatta. Täten kaikki seuralaishahmot ovat panseksuaaleja eli heille sukupuolella ei ole väliä romanttisen tai seksuaalisen kiinnostumisen kannalta.

Ulkoinen seksikkyys näkyy vaatteiden kireytenä ja käytännöllisyytenä, ihon paljastamisena sekä viehättävyytenä. Shadowheart on perinteisesti ajateltuna viehättävä, muodokas ja naisellinen, ja hän on ainut stereotyyppinen nainen ulkoisesti. Shadowheartin kehotyyppi on hoikempi, kuin Lae'zelin ja Karlachin, joilla on lihaksikkaampi naishahmojen kehotyyppi. Lisäksi heidän ihonsa on eksoottisen värinen, mikä ei sovi perinteisiin kaukusihanteisiin. Mieshahmoista Wyll esitetään ulkoisesti stereotyyppisesti maskuliinisenä, sillä hän on lihaksikas, voimakas ja viehättävä. Astarion on viehättävä, mutta hänen kehonkielensä ja käytöksensä ei ole perinteisesti maskuliinisia. Galen vetovoima puolestaan on vahvasti liitoksissa hänen älykkyteensä. Kaikkien mieshahmojen kehontyyppi on sama.

Kolmas esiin nouseva teema oli romanttisuus, joka on iso osa erityisesti Wyllin romantiointia. Hän haluaa tanssia paritanssia pelaajan hahmon kanssa ensimmäisillä treffeillä ja hänen kanssaan voi vaihtaa vain yhden suudelman, mikä on enemmän romanttista kuin seksuaalista. Wyll ei halua edetä suhteessa nopeasti tai olla fyysisesti pelaajan hahmon kanssa ennen lupausta avioliitosta. Hän on kuitenkin valmis menemään naimisiin pelaajan hahmon kanssa muutaman kuukauden tuntemisen jälkeen. Nykyään naimisiin tai kihloihin mennään vain harvoin näin nopeasti, mikä tekee Wyllin romantisoinnista hyvin vanhanaikaista. Myös Shadowheartin ja Karlachin kohdalla vanhanaikainen romanttisuus on esillä. Pelaaja voi antaa Shadowheartille hänen lempikukkiaan ja Karlachin kanssa pelaaja voi mennä treffeille illalliselle ravintolaan ja kysellä tutustumiskysymyksiä. Romanttisuuden puute on puolestaan isossa roolissa Lae'zelin romantisoinnissa. Lae'zel ei suostu edes halailemaan pelaajan hahmon kanssa, ja hänelle seksi on vain fyysinen nautinto. Hän kertoo avoimesti vapaamielisestä suhtautumisestaan seksiin sekä aiemmista kokemuksistaan miesten ja naisten kanssa. Lae'zelin suhtautuminen seksiin voi olla myös hänen henkilökohtainen luonteenpiirteensä, mutta vaikuttaa todennäköisemmältä

sen johtuvan hänen kasvatuksestaan ja olevan ominaista githyankeille. Joka tapauksessa Lae'zelin käytöksestä ja seksikohtauksista puuttuu lämpö ja romanttinen elementti täysin.

Hahmojen romantisointi voi johtaa fyysiseen läheisyyteen ja seksiin. Seksikohtauksia pelissä käsittelemistäni seuralaisista on Lae'zelin ja Astarionin kanssa. Treffeillä voi käydä Shadowheartin, Galen, Wyllin ja Karlachin kanssa. Vähintään yksillä treffeillä jälkimmäisten hahmojen kanssa treffit loppuvat hahmojen intiimiin suuteluun, minkä jälkeen kuva häivytetään eikä seksin aktia näytetä pelaajalle. Viittauksia seksiin on jokaisen seuralaisen kohdalla, mutta se on päätetty näiden hahmojen kohdalla jättää näyttämättä. Seksikohtausten näyttäminen ja näyttämättä jättäminen on vahvasti liitoksissa hahmon luonteeseen ja tarinaan sekä seuralaisen omaan suhtautumiseen seksiä kohtaan. Esimerkiksi Wyllin kohtauksen näyttämättä jättäminen todennäköisesti johtuu hänen kohteliaasta ja kiltistä luonteestaan, kun taas Lae'zelin aggressiivisuus ja seksin merkitys githyankeille vain kehollisena nautintona on varmasti syy sille, että hänen kanssaan seksikohtaus näytetään. Shadowheartille ja Galelle henkinen yhteys on tärkeää ennen fyysistä läheisyyttä ja Karlach ei kirjaimellisesti pysty koskettamaan toista olentoa pelin alkupuoliskolla, kun taas Astarion on puolestaan ja valitettavasti tottunut harrastamaan seksiä tuntemattomien kanssa. Kaikkien hahmojen kohdalla seksikohtauksen näyttäminen on siis liitoksissa hahmon persoonaan, hahmon suhtautumiseen romantiikkaa ja seksiä kohtaan sekä hahmon lajin kulttuuriin. Seksikohtaukset heijastavat hahmojen muita ominaisuuksia ja toimivat tarinankerronnallisena elementtinä BG3:ssa.

BG3:n fantasian genressä seksuaalisuus menee yli ihmisyyden rajojen. Romantisointi ja seksi ei katso olentojen lajia, ja romanttiset suhteet ovat ihmisparia monimuotoisempia. Seksikohtaukset ovat BG3:ssa jokaisen seuralaishahmon kohdalla erilaisia, ja ne on rakennettu loogisesti suhteessa hahmojen traumoihin ja yksilöllisiin taustoihin. Lisäksi roolipelin genre tarjoaa mahdollisuuden valita romantisoinnin kohde ja pelissä vaihtoehtoja ei ole rajattu sukupuolen perusteella. Myös useamman hahmon romantisointi on mahdollista, joten monogamian haastaminen on seksuaalisuuteen liittyvä latenssi BG3:ssa.

Pelaaja voi harrastaa seksiä useamman henkilön kanssa yhtä aikaa tai olla suhteessa useamman hahmon kanssa, mikä tuo polyamorian representaatiota sekä haastaa monogamian ja heteronormatiivisuuden normeja. Valta ja suostumus osana romanttista ja sosiaalista suhdetta ovat myös esillä useamman hahmon kohdalla. Esimerkiksi Lae'zel tarjoaa pelaajalle vielä seksin alkamisen jälkeen mahdollisuuden peräännyä, kun taas Astarionilla ei ole aiemmin ollut mahdollisuutta kieltäytyä seksistä. Seksuaalinen hyväksikäyttö onkin suurimpia traumoja ja latensseja Astarionin hahmon representaatiossa, minkä kautta representoidaan seksiin liittyvän vallan ja suostumuksen puutteen teemoja.

Kaikki käsittelemäni seuralaishahmot voi romantisoida, mutta käsittelemättä jätetyistä hahmoista BG3:ssa Jaheiraa ja Minsciä ei voi romantisoida. Molemmat ovat tuttuja hahmoja pelisarjan aiemmista peleistä. Jaheira kertoo surevansa kuollutta aviomiestään, minkä takia kenties romantisointi ei ole mahdollista. Minsc puolestaan esitetään hieman älyllisesti yksinkertaisena hahmona, joka ei osoita kiinnostusta romantiikkaa kohtaan pelisarjan missään pelissä. Larian Studiosin pelintekijän mukaan kuitenkin heiltä yksinkertaisesti loppui aika ja tämän takia Jaheiraa ja Minsciä ei voi romantisoida (Bailey, 2023). He ovat pelin ainoat seuralaiset, joita ei voi romantisoida lainkaan. Mintharan ja Halsinin puolestaan voi romantisoida ja nämä seksikohtaukset näytetään pelaajalle.

Pelaajan hahmo voi harrastaa seksiä myös kuuden NPC:n kanssa. Wyllin demonisopimuksen Mizoran kanssa voi harrastaa seksiä, mistä esimerkiksi Wyll kuitenkin antaa paheksuntaa. Toinen esimerkki on Raphael-paholaisen luona asuva seksidemoni (eng. succubus) nimeltä Harleep. Harleep tarjoaa pelaajalle hyödyllisiä tietoja vastineeksi seksistä. Tämä saa esimerkiksi Astarionin kehonkielen muuttumaan sulkeutuneeksi reaktion seksin käyttämiseen työkaluna. Astarion puristaa kätensä nyrkkiin ja asettaa kätensä puuskaan. Hän myös moittii pelaajaa siitä, että demoniin ei voi luottaa. Seksikohtaus Harleepin kanssa näytetään kokonaisuudessaan pelaajalle. Harleep pystyy muuttamaan muotoaan esimerkiksi mies- ja naiskehon välillä ja pelaaja voi valita kumman kanssa harrastaa seksiä, mikä tuo seksuaalista monimuotoisuutta sekä bi- ja panseksuaalisuutta myös NPC:ihin.

Kolmas esimerkki ovat bordellissa palvelujaan tarjoavat mustahaltija kaksoset. Heidän kanssaan seksikohtausta ei näytetä pelaajalle, mutta kertoja kuvailee tapahtumia mustan ruudun kera. Kaksoset tarjoavat seksipalveluita yhdessä, mikä tuo myös inestin la- tensseja peliin. Kaksosilta asiasta kysyessä, he kertovat seksin heidän välillään olevan esi- tystä, ja että he yleensä keskittyvät asiakkaaseen seksissä. Pelaaja voi valita, haluaako hän harrastaa seksiä yksin toisen kaksosen kanssa vai romantisoivansa seuralaishahmon kanssa. Monogaamiset seuralaiset, kuten Wyll ja Lae'zel, eivät suostu osallistumaan koko tapahtumaan ja heiltä saa paheksuntaa, mikäli valitsee harrastaa seksiä kaksosten kanssa. Vaikka Karlach sanoo aiemmin hyväksyvänsä muiden kanssa seksin harrastamisen, hä- neltä saa silti paheksuntaa seksin harrastamisesta kaksosten kanssa. Shadowheart on ai- nut seuralaisista, joka on aidosti innostunut ideasta ja antaa pelaajan hahmolle jopa hy- väksyntää, mikäli he harrastavat seksiä yhdessä kaksosten kanssa. Galen ja Astarionin reaktiot tilanteeseen riippuvat pelaajan aiemmista valinnoista ja suostuttelun onnistu- misesta. Mikäli pelaaja harrastaa seksiä kaksosten kanssa yhdessä Astarionin kanssa, ker- toja kuvailee, että vaikuttavista tekniikoistaan huolimatta Astarion vaikuttaa poissaole- valta. Astarion osallistuu tilanteeseen omasta aloitteestaan, eikä häntä tarvitse suostu- tella noppaa heittämällä, mutta siitä huolimatta hän vaikuttaa tuntevansa olonsa epä- mukavaksi. Kertojan kuvailusta voi tulkita, että Astarion elää uudelleen traumaansa sek- suaalisesta hyväksikäytöstä. Kertoja kuvailee seksikohtauksessa Astarionin osoittavan huomiota kaikkia osapuolia kohtaan ja käyttää virheetöntä tekniikkaa vaistomaisesti. Hän ei siis vaikuta nauttivan olostaan aidosti vaan turvautuu opeteltuihin tekniikoihin ja vaistoihinsa tilanteessa.

Analyysin perusteella seksuaalisuudella on siis suuri rooli kaikkien hahmojen represen- taatiossa. Seksuaalisuus on sidoksissa hahmojen luonteeseen ja taustatarinaan perusta- vanlaatuisesti. Esimerkiksi Astarionin suurin trauma, joka vaikuttaa hänen käyttökseenä edelleen, on seksuaalinen hyväksikäyttö. Lae'zelin aggressiivisuus on suhteessa hänen seksuaalisuuteensa dominoinnin ja rajun seksikohtauksen kautta. Galella seksikohtauk- seen ja treffeihin liittyy hänen taustansa ja lahjakkuutensa taikuuden kanssa sekä hänen

älyllinen osaamisensa näkyy seksikohtauksen olevan mahdollinen aineettomassa todellisuudessa taikuuden avulla. Fantasiaroolipeligenren avulla panseksuaalisuus on merkittävästi esillä, mikä tekee BG3:sta edistyksellisen olemalla ei-heteronormatiivinen. Vaikka kaikki seuralaishahmot ovat panseksuaaleja, BG3 on silti seksuaalisesti monimuotoinen ja representoi useita seksuaalisuuksia. NPC:t edustavat hetero-, homo- ja lesbosuhteita sekä parisuhteiden että seksin kautta.

### **4.3 Sukupuolen merkitys hahmojen representaatiossa**

Kaikki BG3:n seuralaishahmot käyttävät sukupuolitettuja pronomineja. Käsittelemiäni seuralaishahmoja on kuusi, joista kolme on naisia ja kolme miehiä. Sukupuolen moninaisuus BG3:ssa näkyy pelaajalle jo hahmonluonnissa, kun kehotyypit on nimetty numeroin eikä sukupuolen mukaan. Lisäksi avatarille voi valita esimerkiksi sukupuolineutraalit pronominit, naisellisen tai maskuliinisen kehotyyppin, nais- tai miesgenitaalit ja minkä tahansa näköisen ulkonäön. Mekaanisesti vaatteet ja haarniskat ovat sukupuoleettomia, sillä ne voi pukea kaikille hahmoille sukupuolesta riippumatta.

Naisseuralaisten haarniskat sekä leiriasut kuitenkin paljastavat enemmän ihoa kuin miesten. Mieshahmojen haarniskat peittävät heidät kaulasta alaspäin täysin kämmeniä lukuun ottamatta. Naishahmoilla tilanne on täysin erilainen: Lae'zelin haarniskasta näkyvät hänen pakaransa ja Karlachin toinen sisäreisi on paljaana. Ainoastaan Shadowheart on yhtä suojattu kuin mieshahmot. Leiriasuissa on hieman enemmän vaihtelua, vaikka silti mieshahmoista Wyll on ainut, jonka asu paljastaa kyynärvarsia enemmän. Naishahmoista puolestaan kaikilla on käsivarret täysin paljaana. Lae'zel ja Karlach paljastavat vatsansa ja selkänsä rintoja peittäviä toppeja lukuun ottamatta. Lae'zelin ja Shadowheartin rintavako on näkyvillä. Kaikkien naishahmojen asut ovat tiukat, kun taas miehistä ainoastaan Wyllillä on tiukka leiriasu. Naishahmojen asut ovat siis ihonmyötäisempiä ja paljastavampia kuin miesseuralaishahmojen. Täten naishahmojen asut ovat seksikkäämpiä ja vahvistavat naishahmojen representaation stereotyyppistä esitystä.

Shadowheart on esitetty huomattavan stereotyyppisesti naisellisena ulkonäöltään. Seksikkään asun lisäksi hän on pelissä viehättävä, ja on käytökseltään sekä kehonkieleltään feminiininen. Hänellä on myös pitkät hiukset, meikkiä ja muodokas keho, jota tiukka asu korostaa. Shadowheart myös pitää kukista, mikä on stereotyyppisesti naisten ominaisuus. Muutkin seuralaiset saattavat pitää kukista, mutta sitä ei nosteta käytännön tasolla esille, kun taas Shadowheart puhuu lempikukistaan useaan kertaan. Kun pelaaja kohtaa Shadowheartin ensimmäistä kertaa, hänet pitää kirjaimellisesti vapauttaa ja pelastaa rakennelmasta, jossa hän on vankina. Shadowheart vahvistaa neito hädässä -stereotyyppiä sen osalta, vaikka myöhemmin osoittaa olevansa kyvykäs taistelussa ja selviytymisessä. Naisellisuudestaan huolimatta Shadowheart ei käytä seksuaalisuuttaan hyväksi missään kohtaa peliä sekä osoittaa jämäkkyyttä ja päämäärätietoisuutta. Vaikka Shadowheartissa on joitain perinteisesti maskuliinisuuteen liitettyjä ominaisuuksia, hän on silti hyvin stereotyyppisesti esitetty naishahmo.

Muiden naispuolisten seuralaisten representaatiossa on kuitenkin useita muita ominaisuuksia, jotka tekevät heistä ei-stereotyyppisesti esitettyjä naishahmoja pukeutumisesta huolimatta. Esimerkiksi vaikka Lae'zel on nainen, hän on todella maskuliininen. Hän on aggressiivinen, väkivaltainen ja määrätietoinen. Hän käyttää jokaisen tilaisuuden hyväkseen korostaa omaa kyvykkyyttään itsevarmasti. Lae'zel on lihaksikas ja hänen ottaa tilaa eikä jää muiden varjoon. Nämä ovat perinteisesti maskuliinisia piirteitä. Lae'zel olisi stereotyyppinen mieshahmo, mikäli hän ei olisi nainen. Karlach on myös lihaksikas ja voimakas, mutta hänen luonteensa on pehmeämpi. Hän on Lae'zelin tavoin vihainen ja aggressiivinen tarvittaessa, mutta Karlach on myös tunteellinen ja empaattinen. Hänessä kontrasti maskuliinisuuden ja naisena olemisen välillä on siis pienempi. Lisäksi hänet on ääninäytelty ei-binäärisenä, mikä häivyttää maskuliinisuuden ja feminiinisyyden piirteitä ääninäyttelyssä sekä puheessa.

Mieshahmoissa esiintyy samaa naiseuden ja maskuliinisuuden representaatioiden yhdistämistä, mutta päinvastoin mieheyden ja naisellisten ominaisuuksien yhdistämisen muo-

dossa. Mieshahmoista esimerkiksi Wyll on esitetty ulkoisesti stereotyyppisesti maskuliinisenä, sillä hän on lihaksikas ja taitava miekan kanssa. Hän on määrätietoinen, suojeleva ja hänet esitetään sankarina. Hänellä on kuitenkin myös herkkä, kiltti ja romanttinen puoli, mitkä eivät ole perinteisesti maskuliinisia ominaisuuksia. Galen maskuliinisuus puolestaan nojaa vahvasti älykkyyteen. Häntä ei representoida vahvana hänen lihaksikaasta kehotyypistänsä huolimatta. Hänessä korostuu älyllinen kyvykkyys ja lahjakkuus sekä vallanhimo. Ulkonäöllisesti hänellä on parta, viikset ja kulmikkaat kasvonpiirteet, mikä vahvistavat maskuliinista ulkonäköä yhdessä lihaksikkuuden kanssa. Gale on kuitenkin epävarma romanttisissa tilanteissa ja haikailee entisen rakastajansa perään. Velhoa ei kuvata pelastavana sankarina, kuten stereotyyppisesti videopeleissä mieshahmot usein kuvataan, vaan Galen tarinassaan korostuu epäonnistuminen kirouksen ja rakastajan menettämisen kautta.

Perinteisiä sukupuolirooleja rikotaan myös seuralaishahmojen taisteluluokkien avulla. Naishahmot ovat videopeleissä perinteisesti olleet muita hahmoja tukevissa rooleissa, kun taas mieshahmot ovat olleet sankareita (Lynch ja muut, 2016; Miller ja Summers, 2007), mutta BG3:ssa tämä on käännetty pääläelle. Molemmat fyysistä voimaa käyttävät luokat, taistelija ja barbaari, ovat naishahmojen eli Lae'zelin ja Karlachin edustamia. Taikavoimia käyttävät luokat eli velho ja manaaja puolestaan ovat mieshahmojen eli Galen ja Wyllin edustamia. Taikavoimia käyttävät luokat ovat usein heikkoja fyysisessä taistelussa ja keskittyvät joko tukemaan taistelua tai tekevät vahinkoa kaukaa. Huomioitavaa on kuitenkin se, että Shadowheart on pappi, mikä on muiden hahmojen tukemiseen ja parantamiseen keskittyvä luokka. Naishahmot pääasiassa taistelijoina ja mieshahmot taikavoimien käyttäjinä kuitenkin rikkovat perinteisiä sukupuolirooleja, joissa mieshahmot ovat vahvoja sankareita ja naishahmot tukijoukkoja.

Muita keinoja perinteisten sukupuoliroolien ja -stereotyyppien rikkomiseen BG3:ssa ovat ääninäyttely, seksikohtaukset ja valta-asetelmat. Ääninäyttelyssä ja keskusteluissa tämän huomaa erityisesti Astarionin ja Lae'zelin kohdalla: Astarion on mies, mutta hän

puhuu flirttailevasti ja hennosti, kun taas Lae'zel naisena puhuu kovaan ääneen, matalalta ja suorasanaisesti. Seksikohtaukset puolestaan ovat samanlaisia pelaajalle riippumatta pelaajan hahmon sukupuolesta. Esimerkiksi Lae'zel ja Karlach ovat aina dominoivia seksikohtauksissaan, kun taas Astarion on alistuva huomaavainen riippumatta pelaajan hahmon sukupuolesta. Kohtaukset rikkovat stereotyyppisiä sukupuolirooleja, joissa mies on dominoiva ja nainen alistuva osapuoli. Lisäksi valta-asetelmat sukupuolten välillä on käännetty BG3:ssa pääläelleen seuralaishahmoissa. Mieshahmot Astarion ja Wyll esimerkiksi ovat olleet alistettuina. Astarion on kokenut seksuaalista hyväksikäyttöä ja Wyll on täysin Mizora-demonin armoilla. Naishahmoilla, Shadowheartilla ja Lae'zelillä, alistuminen on ollut ainoastaan jumalattaren ja uskonnon edessä pääasiassa heidän omasta tahdostaan. Naishahmot eivät siis tässäkään asetu stereotyyppiseen naisen alistuvaan rooliin.

BG3:n hahmojen representaatioissa maskuliinisuus ja feminiinisyys ei siis ole liitetty suoraan hahmon sukupuoleen. Vaikuttaa siltä, että sukupuolen representaation ja muiden ominaisuuksien suhteen on tehty epästereotyyppisiä valintoja tarkoituksella, jotta hahmot olisivat kiinnostavampia ja moniulotteisempia. Stereotyyppisiä sukupuolirooleja on pyritty rikkomaan lisäämällä maskuliinisia piirteitä naishahmoihin ja päinvastoin. Toisaalta näillä valinnoilla hahmoista on tehty realistisia tuomalla esille sitä, että todellisissa ihmisissä on sekä feminiinisiä että maskuliinisia ominaisuuksia sukupuolesta riippumatta.

## 5 Päätäntö

Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, miten BG3:n seuralaishahmoja representoidaan, sekä millainen rooli sukupuoliella ja seksuaalisuudella on tässä representaatioissa. Tutkimuksessa havaitsin, että seuralaishahmojen representaatioissa yhteisiä teemoja olivat traumojen kokeminen, identiteetin etsiminen, itsenäisyys, valta sekä ulkonäöllisesti lihakkuus ja arvet. Tutkimuksessa havaitsin myös, että seuralaishahmoissa on eri modalityettien välillä useita epästereotyyppisiä valintoja, joiden avulla hahmoista on tehty moniulotteisia ja realistisia. Tällaisia valintoja oli muun muassa naiseuden ja maskuliinisten piirteiden yhdistäminen.

Fantasiamaailmasta huolimatta kaikki BG3:n seuralaishahmot kamppailevat loppujen lopuksi arkisten teemojen kanssa. Seuralaishahmojen tavoitteet voi jakaa karkeasti vapauden tavoitteluun ja uskonnon kanssa kamppailuun. Wyll, Karlach ja Astarion koettavat päästä irti kaikki omasta orjuuttajastaan. Shadowheart, Gale ja Lae'zel puolestaan kamppailevat uskontojensa ja jumaliensa kanssa. Demonisopimuksestaan huolimatta Wyll haluaa vain suojella hänelle tärkeitä ihmisiä ja saada hyväksyntää isältään. Astarion haluaa vapautta ja voi saavuttaa sen pääsemällä eroon vampyyriluojastaan. Karlach toivoo rauhaa ja vapautta helvetin Verisen sodan jälkeen. Demonit, vampyyrit ja helvetilliset sodat lukuun ottamatta nämä teemat ovat myös todellisten ihmisten haasteita. Lae'zel tajuaa eläneensä valheessa, Shadowheartin haasteena on väkivaltaisen uskonnon ja oman identiteetin yhteensovittaminen ja Gale kamppailee sydänsurujen sekä vallanhimonsa kanssa. Kaikki nämä ovat lopulta hyvin tavanomaisia asioita. Vaikeita asioita, kuten nimutkaista isäsuhdetta ja vapauden riistämistä, voi käsitellä helpommin, kun ne representoidaan jumalien, demonien ja vampyyrien muodossa konkreettisena asiana, jota vastaan voi vaikka taistella. Tämä on linjassa Ederin ja muiden (2010) tutkimuksen kanssa, jonka mukaan abstrakteja ja haastavia asioita voi käsitellä epäsuorasti ja ymmärrettävästi representaation avulla.

Tutkimuksessa havaittiin, että sukupuoli ja seksuaalisuudella on suuri rooli hahmojen representaatioissa. Seksuaalisuus ja sen representaatio seuralaishahmoissa toimii hahmojen henkilökohtaisen ominaisuuden lisäksi pelissä tarinankerronnallisena elementtinä. Seuralaishahmojen panseksuaalisella representaatiolla rikotaan heteronormatiivisuutta. Seksuaalisuudella ja seksikohtauksilla haastetaan perinteisiä sukupuolirooleja, sillä naishahmot, erityisesti Lae'zel ja Karlach, ovat dominoivia romantisoituneita ja seksikohtauksissa. Puolestaan mieshahmoista Wyll on romanttinen ja Astarion alistuva. Seksikohtaukset ovat samat riippumatta pelaajahahmon sukupuolesta, mikä osoittaa hahmojen seksuaalisuuden representaation pysyvän saman riippumatta vastapuolen sukupuolesta vahvistaen hahmojen olevan panseksuaalisia. Panseksuaalisuuden ja polyamorisuuden representaatiot tuovat kyseisiä identiteettejä näkyväksi. Näiden representaatioiden näkeminen BG3:ssa voi olla kyseiseen vähemmistöön kuuluvalla pelaajalla omaa identiteettiä vahvistava kokemus (McInroy & Craig, 2016; Shaw, 2017).

Sukupuoli on BG3:ssa merkittävä osa seuralaishahmojen representaatiota, sillä sen avulla hahmot ilmaisevat identiteettiään sekä rikkovat sukupuoleen liittyviä odotuksia. Pelissä perinteisiä sukupuolirooleja on pyritty rikkomaan esimerkiksi yhdistämällä perinteisiä maskuliinisia ominaisuuksia naishahmoihin. Naishahmoille on annettu mahdollisuus olla aggressiivinen ja päättäväinen pitäen emotionaalisen syvyyden mukana. Esimerkiksi Karlach sopii neito hädässä -stereotyyppiin sen perusteella, että hän kaipaa pelastamista ylikuumenevan moottorisydämensä takia. Hänet on kuitenkin representoitu lihaksikkaana, vihaisena ja vahvana hahmona, minkä perusteella hän ei sovi kyseiseen stereotyyppiin. Perinteisiä miehen sukupuolirooleja on rikottu antamalla mieshahmoille tilaa olla herkkiä, epävarmoja ja haavoittuvaisia. Sukupuoli ei määrittele seuralaishahmojen kyvykkyyttä tai tarvetta pelastamiselle, vaan kaikilla hahmoilla on mahdollisuus olla pelin sankari. Perinteisesti naishahmoille ominaisia muita hahmoja tukevien roolien (Santoniccolo ja muut, 2023) sijaan BG3:ssa naishahmoille annettu vahvoja, itsenäisiä sekä toimijuutta tukevia ominaisuuksia. Mieshahmoille puolestaan on annettu mahdollisuus empaattisuuteen ja herkkyyteen, mikä on stereotyyppisesti tyypillistä naishahmoille videopeleissä (Santoniccolo ja muut, 2023).

Tämä tutkimuksen rajoituksena on vain kuuden seuralaishahmon representaation tutkiminen. BG3:ssa on kuitenkin näiden seuralaishahmojen lisäksi satoja NPC:itä sekä tutkimuksen ulkopuolelle rajatut seuralaishahmot, jotka voi rekrytoida leiriin ja pelattavaksi myöhemmin pelissä. Tutkimus ei käsittele kaikkia pelin hahmoja eikä täten tarjoa täydellistä kuvaa jokaisesta pelissä esitetyistä representaatioista sukupuolesta ja seksuaalisuudesta. Seuralaishahmot ovat kuitenkin pelin päähenkilöitä ja eniten esillä kaikista BG3:n hahmoista. Heidän representaatioissaan käy erinomaisesti ilmi esimerkiksi fantasian ja roolipelien genren vaikutus hahmojen representaatioon. Muiden hahmojen tutkiminen olisi tuottanut samankaltaisia tuloksia: seksuaalisuus toimii BG3:ssa tarinankerronnallisena elementtinä ja sukupuoli on iso osa hahmojen representaatiota. Muiden kuin käsittelemieni seuralaishahmojen representaation tutkiminen voisi kuitenkin tarjota syvempää näkemystä esimerkiksi muiden vähemmistöjen representaatioon. Käsittelemättä jättämistäni seuralaishahmoista kahta ei voi romantisoida, ja näiden representaation tutkiminen voisi tuoda monipuolisuutta siihen, millainen rooli seksuaalisuudella – tai sen puutteella – on hahmoissa.

Rajoituksista huolimatta tavoitteen mukaisesti tutkimus tarjoaa mielenkiintoisia ulottuvuuksia käsiteltyjen seuralaishahmojen representaatiosta ja seksuaalisuuden sekä sukupuolen roolista siinä. BG3:ssa jokaisen seuralaishahmon representaatio on uniikkia ja moniulotteista tarjoten useita eri taustoja, ulkonäköjä, motiiveja ja luonteita. BG3:ssa sukupuolen ja seksuaalisuuden rooli on toimia tarinankerronnallisina elementteinä, joilla rakennetaan hahmojen persoonallisuutta ja identiteettiä. Hahmojen representaatioissa on useita piirteitä, joilla rikotaan perinteisiä ja stereotyyppisiä sukupuolirooleja ja haastetaan heteronormatiivisuutta.

Tästä edistyneisyydestä ja monimuotoisuudesta huolimatta BG3:ssa on myös stereotyyppisiä tukevia esityksiä, kuten esimerkiksi naishahmojen paljastava pukeutuminen. Beasley ja Standley (2002) selvittivät tutkimuksessaan jo yli kaksikymmentä vuotta sitten, että naishahmojen asut näyttävät enemmän paljasta pintaa, ja BG3 vahvistaa tätä tulosta.

Hahmoissa on myös yksittäisiä piirteitä, jotka osoittavat, että perinteiset stereotyypit ja sukupuoliroolit ovat edelleen käytössä videopeleissä. Shadowheartissa ulkoisen viehättävyyden korostaminen, paljastava pukeutuminen ja tarinallinen pelastamisen tarve ovat merkittäviä ominaisuuksia, jotka tukevat stereotyypistä naishahmon ja sukupuoliroolien representaatiota. Wylissä puolestaan hänen pakkomielteensä olla pelastava ja vahva miekkaansa heiluttava sankari tukee perinteisen mieshahmon representaatiota. Lisäksi esimerkiksi Galesta ainoastaan tulkittavissa olevat autismin kirjon piirteet ja Karlachin ääninäyttelemisen ei-binäärisenä ilman konkretiaa pelissä vihjaavat vähemmistöihin kuitenkin mainitsematta niitä suoraan. Karlachin kohdalla tämä viittaa queerbaiting-ilmiöön, ja Galen autististen piirteiden representaatio on myös stereotyypistä. Suoran ja nimetyn representaation puute tekee näistä vähemmistöistä vähemmän näkyviä. Suora ja nimetty representaatio olisi tärkeää, sillä vähemmistön edustajat haluavat nähdä omaa identiteettiään reflektoituna mediassa (Shaw, 2017) ja kokevat sen identiteettiä vahvistavana asiana (McInroy & Craig, 2016; Shaw, 2017). Autismin ja ei-binäärisyyden piirteiden nimeäminen ja yksitulkintainen representaatio voisi siis antaa monelle pelaajalle tunteen, että oma identiteetti hyväksytään. Nyt nämä identiteetit ja representaatiot jäävät pelaajan oman tulkinnan varaan. Lisäksi mediassa representaation kautta ihmisryhmiin liitetään merkityksiä (Hall, 1997; Paasonen, 2010; Webb, 2009), ja oletukset ja asenteet kumpuavat usein kyseisten ryhmien representaatiosta (Lewis, 2020). Vaikka BG3:ssa on stereotyypisiä sukupuolirooleja haastavia ja rikkovia representaatioita sekä hahmoja, kuitenkin esimerkiksi Shadowheartin representaatio vahvistaa olemassa olevia ja perinteisiä sukupuoliin sekä seksuaalisuuteen liittyviä stereotyyppisiä.

## Lähteet

- @lacerottes. (13.11.2023). *I watched an interview of Mx. Béart talking about being nonbinary and how they chose to portray Karlach as nonbinary through...* [Tviitti]. X. Noudettu 4.3.2024 osoitteesta <https://x.com/lacerottes/status/1724122915988246829?s=46&t=eAtYwTQTQdg-LbPFmIgn2w>
- @larianstudios. (5.12.2023). *Since our launch in August, over 1.3 million players have completed Baldur's Gate 3.* X. Noudettu 27.3.2025 osoitteesta <https://x.com/larianstudios/status/1732091568243229159>
- Bailey, K. (15.12.2023). *Baldur's Gate 3 Developers Explain Its Controversial Endings, Beloved Characters, and Making the Best RPG of 2023.* Nordic.ign. Noudettu 31.3.2025 osoitteesta <https://nordic.ign.com/duplicate-baldurs-gate-3/76747/news/baldurs-gate-3-developers-explain-its-controversial-endings-beloved-characters-and-making-the-best-r>
- BaldursGateway90. (25.11.2023). *Lae'zel is the most unlikable character ever created in any video game. Larian Studios forums.* Noudettu 27.3.2025 osoitteesta <https://forums.larian.com/ubbthreads.php?ubb=showflat&Main=116150&Number=937333>
- Beasley, B. & Standley, T. (2002). *Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games.* *Mass Communication & Society*, 5(3), s. 279–293. DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3
- Bostan, B. (2009). *Requirements Analysis of Presence: Insights from a RPG Game.* *Computers in Entertainment*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.1145/1486508.1486517>
- Brennan, J. (2018). *Queerbaiting: The 'playful' possibilities of homoeroticism.* *International journal of cultural studies*, 21(2), 189–206. <https://doi.org/10.1177/1367877916631050>
- Breuer, J., Kowert, R., Wendt, R., & Quandt, T. (2015). *Sexist Games=Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes.* *Cyberpsychology, behavior and social networking*. 18. 192–202. 10.1089/cyber.2014.0492.
- Brock, A. (2011). *"When Keeping it Real Goes Wrong": Resident Evil 5, Racial Representation, and Gamers.* *Games and Culture*, 6(5), s. 429–452. DOI: 10.1177/1555412011402676

- Burgess, M., Stermer, S., & Burgess, R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex roles*, 57(5–6), 419–433. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>
- Chadwick, S. & Pan, A. (2020). Non-Traditional Women in Video Games: Playing with Female Characters' Gender Presentation. *University of Michigan Undergraduate Research Journal*, 14, s. 33–41. <http://dx.doi.org/10.3998/umurj.16481002.0014.009>
- Chandler, S. (15.2.2024). *The D.I.C.E. Awards 2024 winners & finalists*. ShackNews. Noudettu 18.11.2024 osoitteesta <https://www.shacknews.com/article/138754/the-dice-awards-2024-winners-finalists>
- Clement, J. (11.11.2024). *Most popular video game genres worldwide Q2 2024, by age group*. Statista. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/>
- Clement, J. (6.11.2023). *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2023, by gender*. Statista. Noudettu 18.11.2024 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/>
- Deterding, S. & Zagal, J. (17.4.2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.
- Dietz, T. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles* 38, 425–442. <https://doi-org.proxy.uwasa.fi/10.1023/A:1018709905920>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Hart, A. (11.12.2023). *Samantha Béart on acting, being non-binary, and becoming Karlach in Baldur's Gate 3*. Gayming. Noudettu 29.3.2025 osoitteesta <https://gayming-mag.com/2023/12/samantha-beart-on-acting-being-non-binary-and-becoming-karlach-in-baldurs-gate-3/>
- Holopainen, H. & Kinnunen, V. (6.11.2024). *Oulun syyskuisella puukotuksella sittenkin vihamotiivi – kaupunginjohtaja: ”Tämä heittää ikävän varjon”*. Yle. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://yle.fi/a/74-20122695>
- Hoorn, J. & Konijn, E. (2003). Perceiving and experiencing fictional characters: An integrative account. *Japanese Psychological Research*. 45(4). 250–268. 10.1111/1468-5884.00225.
- Ihmisoikeudet.net. (2025). *Vähemmistöjen oikeudet*. Ihmisoikeudet.net. Noudettu 16.1.2025 osoitteesta <https://ihmisoikeudet.net/ihmisoikeudet/vahemmistojen-oikeudet/>

- İskender, Ö. (2023). Identification with Game Characters: Theoretical Explanations, Predictors, and Psychological Outcomes. *Psikiyatride Guncel Yaklasimlar - Current Approaches in Psychiatry*. 15. 203–219. 10.18863/pgy.1104693.
- Ivan, T. (21.3.2024). *Baldur's Gate 3 wins Game of the Year at the Game Developers Choice Awards*. VGC. Noudettu 18.11.2024 osoitteesta <https://www.videogameschronicle.com/news/baldurs-gate-3-wins-game-of-the-year-at-the-game-developers-choice-awards/>
- Jancsary, D., Höllerer, M. & Meyer, R. (2016). Critical analysis of visual and multimodal texts. *Methods of critical discourse studies*, 180–204. Sage Publications.
- Keski-Heikkilä, A. (25.10.2023). *EU-selvitys: Suomi koetaan yhdeksi rasistisimmista maista*. Helsingin Sanomat. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://www.hs.fi/politiikka/art-2000009943262.html>
- KFF. (20.12.2024). *Abortion in the United States Dashboard*. KFF. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://www.kff.org/womens-health-policy/dashboard/abortion-in-the-u-s-dashboard/>
- Klimmt, C., Hefner, D., Vorderer, P., Roth, C. & Blake, C. (2010). Identification With Video Game Characters as Automatic Shift of Self-Perceptions. *Media Psychology - MEDIA PSYCHOLOGY*. 13. DOI: 323–338. 10.1080/15213269.2010.524911
- Kondrat, X. (2015). Gender and Video Games: How is Female Gender Generally Represented in Various Genres of Video Games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*, 6(1), 171–193
- Korhonen, L. (26.11.2021). *Traumaattiset kokemukset ja traumaperäiset häiriöt*. Terveyskirjasto. Noudettu 15.3.2025 osoitteesta <https://www.terveyskirjasto.fi/pla00031>
- Larian Studios. (2024). *About game*. Baldur's Gate 3. Noudettu 4.3.2024 osoitteesta <https://baldursgate3.game/>
- Larian Studios. (2025). *Larian Studios' Fan Content Policy*. Larian Studios. Noudettu 25.3.2025 osoitteesta <https://larian.com/fan-content-policy>
- Larian Studios. (29.6.2023). *Community Update #20: A Dragonborn, a Half-Orc & a Monk Walk Into a Tavern*. Steam. Noudettu 27.1.2025 osoitteesta <https://store.steampowered.com/news/app/1086940?emclan=103582791464711919&emgid=3657534571513526776>

- Le Ngoc, M. (8.4.2022). *Diversity, Equity & Inclusion in Games: Gamers Want Less Toxicity in Games and Want Publishers to Take a Stance*. Newzoo. Noudettu 31.3.2025 osoitteesta <https://newzoo.com/resources/blog/newzoos-gamer-sentiment-diversity-inclusion-gender-ethnicity-sexual-identity-disability>
- Lewis, E. (2020). Media Representation of Minorities. *Critical Storytelling in 2020: Issues, Elections and Beyond* (s. 21–33). [https://doi.org/10.1163/9789004432758\\_002](https://doi.org/10.1163/9789004432758_002)
- Machin, D. & Mayr, A. (2012). *How to Do Critical Discourse Analysis. A Multimodal Introduction*. Sage Publications.
- Makuch, E. (7.12.2023). *All The Game Awards 2023 Winners Revealed*. Gamespot. Noudettu 18.11.2024 osoitteesta <https://www.gamespot.com/gallery/all-the-game-awards-2023-winners-revealed/2900-4977/>
- Mallipeddi, S., Dickter, C. & Burk, J. (2024). The Impact of an Autistic Character Media Portrayal on Autistic Stereotypes. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 1–7.
- McInroy, L. & Craig, S. (2016). Perspectives of LGBTQ emerging adults on the depiction and impact of LGBTQ media representation. *Journal of Youth Studies*, 20, 1–15. DOI: 10.1080/13676261.2016.1184243
- Miller, M. & Summers, A. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, s. 733–742. DOI: 10.1007/s11199-007-9307-0
- Nielsen, D. (2015). Identity Performance in Roleplaying Games. *Computers and Composition*, 38, s. 45-56. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2015.09.003>
- Nyyti ry. (2025). *Yleistä persoonallisuudesta*. Nyyti ry. Noudettu 26.3.2025 osoitteesta <https://www.nyyti.fi/yleista-persoonallisuudesta/>
- OFTHC: United Nations. (8.3.2024). Iran: Institutional discrimination against women and girls enabled human rights violations and crimes against humanity in the context of recent protests, UN Fact-Finding Mission says. OFTHC: United Nations. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://www.ohchr.org/en/press-releases/2024/03/iran-institutional-discrimination-against-women-and-girls-enabled-human>
- Paasonen, S. (2012). Sukupuoli ja representaatio. Teoksessa T. Juvonen, LM. Rossi ja T. Saresma (toim.), *Käsikirja sukupuoleen* (s. 39–49). Tampere: Vastapaino.
- Prasdorf, M. (8.7.2024). Popularity of the video game genre MMO in the U.S. 2019–2024. Statista. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://www.statista.com/forecasts/1466843/popularity-of-the-video-game-genre-mmo-in-the-us>

- Rodrigues, A. & Sicvic, N. (2021). Review of Character Representation and Diversity in Games Research. *We in Games Finland*. Noudettu 21.4.2025 osoitteesta <https://weingames.fi/research-review-character-representation-and-diversity-in-games/>
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. South Atlantic Review.
- 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>
- Seta. (2025a). *Sateenkaarisanasto*. Setä. Noudettu 22.1.2025 osoitteesta <https://seta.fi/sateenkaaritieto/sateenkaarisanasto/>
- Seta. (2025b). *Seksuaalinen suuntautuminen*. Setä. Noudettu 31.1.2025 osoitteesta <https://seta.fi/sateenkaaritieto/seksuaalinen-suuntautuminen/>
- 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[13]. Noudettu 16.10.2024 osoitteesta <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/5449/1743>
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Shaw, A. (2017). *Diversity without Defense: Reframing arguments for diversity in games*. *Journal of media studies and popular culture*. Noudettu 16.10.2024 osoitteesta <https://www.kinephanos.ca/2017/diversity-without-defense/>
- Steam. (2023). *2023 Steam-palkinnot*. Steam. Noudettu 18.11.2024 osoitteesta <https://store.steampowered.com/steamawards/2023>
- Suomen Roolipeliseura. (2019). *Roolipelikansio: Johdatus pöytäroolipelaamiseen*. Noudettu 24.4.2025 osoitteesta <https://suomenroolipeliseura.fi/aloita-roolipelaaminen/>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos THL. (2.12.2023). *Sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöt ja väkivalta*. Noudettu 22.1.2025 osoitteesta <https://thl.fi/aiheet/vakivalta/eri-ryhmat-ja-vakivalta/sukupuoli-ja-seksuaalivahemmistot-ja-vakivalta>
- Terveyskirjasto. (13.3.2024). *Sukupuoli-identiteetin ja seksuaalisen identiteetin muodostuminen*. Terveyskirjasto. Noudettu 31.1.2025 osoitteesta <https://www.terveyskirjasto.fi/dlk01304>

- The Game Awards. (2025). *2023. The Game Awards*. Noudettu 24.1.2024 <https://thegameawards.com/rewind/year-2023>
- The Geena Davis Institute. (2023). *Changing the Narrative: Why Representation in Video Games Matters*. Geena Davis Institute. Noudettu 21.4.2025 osoitteesta <https://geenadavisinstitute.org/research/changing-the-narrative-why-representation-in-video-games-matters/>
- THL. (7.12.2023). *Seksuaalisuuden ja sukupuolen sanasto*. Terveystieteiden tutkimuskeskus. Noudettu 25.1.2025 osoitteesta <https://thl.fi/aiheet/lapset-nuoret-ja-perheet/kehittyvat-kaytannot/seksuaalisuus-puheeksi/seksuaalisuuden-ja-sukupuolen-sanasto>
- THL. (9.9.2024). *Sukupuolen moninaisuus*. Tieteen ja hyvinvoinnin laitos. Noudettu 31.1.2025 osoitteesta <https://thl.fi/aiheet/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli/sukupuolen-moninaisuus>
- Työterveyslaitos. (2025). *Monimuotoisuus ja inklusiivisuus: mitä ja miksi*. TTL. Noudettu 31.1.2025 osoitteesta <https://www.ttl.fi/oppimateriaalit/monimuotoisuus-ja-inklusiivisuus-asiantuntijaorganisaatiossa/monimuotoisuus-ja-inklusiivisuus-mita-ja-miksi>
- Uke, J. (15.12.2024). *Industry Results: Game Demographics by Genre and Platforms (Age & Gender)*. Gametree. Noudettu 15.1.2025 osoitteesta <https://gametree.me/blog/global-gamer-insights-report/>
- Webb, J. (2009). *Understanding representation*. SAGE Publications.
- Woods, N., & Hardman, D. (3.7.2022). 'It's just absolutely everywhere': Understanding LGBTQ experiences of queerbaiting. *Psychology and sexuality*, 13(3), 583–594. <https://doi.org/10.1080/19419899.2021.1892808>
- Yafie, H. (2023). *Baldur's Gate 3 Steam Reviews*. Kaggle. <https://doi.org/10.34740/kaggle/ds/4174717>
- Yhdenvertaisuusvaltuutettu. (2025). *Rasismi*. Yhdenvertaisuusvaltuutettu. Noudettu 26.3.2025 osoitteesta <https://yhdenvertaisuusvaltuutettu.fi/rasismi>
- Young, G., & Whitty, M. (2011). *Should gamespace be a taboo-free zone? Moral and psychological implications for single-player video games*. *Theory & Psychology*, 21(6), 802–820. <https://doi.org/10.1177/0959354310378926>
- YSO. (7.11.2024). *Videopelit*. Finto: YSO. noudettu 31.3.2025 osoitteesta <https://finto.fi/yso/fi/page/p17281>

Zunshine, L. (2006). *Why We Read Fiction: Theory of Mind and the Novel*. Columbus: The Ohio State University Press. <https://muse.jhu.edu/book/28189>