



Vaasan yliopisto
UNIVERSITY OF VAASA

Ella Simola

”Et tiedä, kuinka pitkälle olen jo päässyt”

Sukupuolen representaatioiden rakentuminen ja hegemonisen maskuliinisuuden ilmentyminen naispelihahmossa

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

Vaasa 2022

VAASAN YLIOPISTO**Markkinoinnin ja viestinnän akateeminen yksikkö**

Tekijä:	Ella Simola
Tutkielman nimi:	”Et tiedä, kuinka pitkälle olen jo päässyt” : Sukupuolen representaatioiden rakentuminen ja hegemonisen maskuliinisuuden ilmentyminen naispelihahmossa
Tutkinto:	Filosofian maisteri
Oppiaine:	Viestinnän monialainen maisteriohjelma Digitaalisen median pro gradu -tutkielma
Työn ohjaaja:	Merja Koskela
Valmistumisvuosi:	2022
Sivumäärä:	72

TIIVISTELMÄ:

Pelien suosio kasvaa alati – jo 64 % suomalaisista pelaa aktiivisesti. Pelihahmoin samaistuminen vaikuttaa pelinautintoon, joten sukupuolten monipuolinen representaatio on tärkeää. Tästä huolimatta naispelihahmot ovat yhä harvassa. Koska pelit ovat kauan olleet miesten tekemiä miesyleisölle, pelihahmojen sukupuoliroolit ovat vakiintuneita myynnin varmistamiseksi. Tämä tarkoittaa sitä, että naishahmoja on vähemmän kuin mieshahmoja, ja naishahmot esitetään usein seksualisoituina. Yksi ensimmäisistä ja tunnetuimmista naispelihahmoista on Tomb Raider -pelien Lara Croft. Lara Croftia on ylistetty feministiseksi ikoniksi miehisessä tilassa, mutta samoin kritisoitu seksiobjektiksi. Pelit rakentavat representaatiota monitasoisesti, ja pelien interaktiivisuus tuo uusia ulottuvuuksia representaatioiden tarkasteluun. Näin ollen on tarpeellista tutkia pelimaailman yhtä suosituinta naispuolista sankaria muutenkin kuin kuvakerronnan kautta.

Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, minkälaisia sukupuolen representaatioita uusimpaan Tomb Raider -pelitrilogiaan sisältyvät diskurssit rakentavat pelien päähahmosta, Lara Croftista. Tämän tutkimuksen aineisto on peräisin uusimmasta Tomb Raider -pelitrilogiasta, jonka nimi on Survivor-trilogia. Survivor-trilogia koostuu kolmesta pelistä, jotka ovat Tomb Raider (2013), Rise of the Tomb Raider (2015) ja Shadow of the Tomb Raider (2018). Laadullisesti tarkastelen pelien cutscenejä eli tarinallisia kohtauksia, ja erityisesti niissä esiintyviä hahmojen välisiä keskusteluja. Tavoitetta lähestytään diskurssianalyysin avulla, käyttäen teoreettisena viitekehysenä Butlerin (1999) sukupuoliteoriaa, Connellin (1996) sekä Connellin ja Messerschmidtin (2005) hegemonisen maskuliinisuuden teoriaa sekä Mulveyn (1973) male gaze -teoriaa. Näiden teorioiden avulla tunnistan aineistosta, minkälaisia sukupuolen representaatioita keskusteluissa rakentuu. Lisäksi tarkastelen, miten hegemoninen maskuliinisuus ilmenee Lara Croftissa.

Tarinallisten kohtausten keskusteluista koostuvasta aineistosta havaitsin neljä Lara Croftin sukupuolen representaatiota. Nämä representaatiot ovat Lara seksuaalisena objektina, Lara isänsä tyttönä, Lara johtajana ja Lara sankarina. Hegemoninen maskuliinisuus tuli esiin näissä kaikissa representaatioissa. Valta oli suurin hegemonisen maskuliinisuuden teema, joka Larassa ilmeni. Hegemoninen maskuliinisuus ilmeni Larassa myös toiminnallisuutena, kilpailullisuutena, väkivallan käyttönä ja väkivaltaan viittaamisena, sekä suoriutumisenä. Nämä kaikki ovat piirteitä, jotka yhdistetään maskuliinisuuden ideaaliin länsimaissa. Tutkimustulokset osoittavat, että Lara Croftin hahmo kuvastaa samanaikaisesti kahta vastakkaista asiaa. Yhtäältä hän on korostetun feminiinisyden muotokuva, joka on muovautunut miesten halujen mukaiseksi. Toisaalta hän rikkoo sukupuoliin yhdistettävien piirteiden jakoa ja liikkuu vapaasti maskuliinisuus-feminiinisyys-jatkumolla.

AVAINSANAT: sukupuoli, maskuliinisuus, feminiinisyys, representaatio, pelit, Lara Croft

Sisällys

1	Johdanto	5
1.1	Tavoite	7
1.2	Aineisto	9
1.3	Menetelmä	11
2	Sukupuoli ja sukupuolittuneisuus	13
2.1	Sukupuolen performanssi	13
2.2	Hegemoninen maskuliinisuus	15
2.2.1	Maskuliinisuus–feminiinisyys-jatkumo	16
2.2.2	Valta ja maskuliinisuus	18
2.2.3	Hegemonisen maskuliinisuuden haasteet	20
2.3	Sukupuolittuneisuus peleissä ja niiden ulkopuolella	22
3	Sukupuolen representaatio peleissä	25
3.1	Representaatio peleissä	25
3.2	Male gaze	26
3.3	Pelihahmoihin samaistuminen	28
4	Sukupuolen rakentuminen Tomb Raider -pelien tarinallisissa kohtauksissa	30
4.1	Tomb Raider -pelit	30
4.1.1	Tomb Raider -pelien kehitys	30
4.1.2	Survivor-trilogian pelien kulku	31
4.2	Laran representaatiot	32
4.2.1	Lara seksuaalisena objektina	33
4.2.2	Lara isänsä tyttönä	37
4.2.3	Lara johtajana	42
4.2.4	Lara sankarina	46
4.3	Hegemonisen maskuliinisuuden ilmentyminen Lara Croftissa	52
4.3.1	Seksuaalisuus ja seksuaalisointi	52
4.3.2	Valta ja väkivalta	55

5	Päätäntö	58
	Lähteet	61
	Liitteet	67
	Liite 1. Alkuperäiset englanninkieliset esimerkit	67

1 Johdanto

Digitaalisissa peleissä pelaaja saa mahdollisuuden ottaa tauon omasta elämästään ja sukeltaa uusiin seikkailuihin istuessaan turvallisesti kotona. Monissa digitaalisissa peleissä tämä tapahtuu ohjattavan pelihahmon kautta, jolloin pelaaja kokee kaiken pelihahmon silmin. Pelaaja pääsee syventymään tarinaan ja samaistumaan päähahmoon aivan eri tasolla kuin TV:tä katsellen – TV:n katselu on suurimmilta osin passiivista, kun taas pelaaminen on interaktiivista toimintaa, jossa pelaaja pääsee itse vaikuttamaan pelin tapahtumiin (Egenfeldt-Nielsen ja muut 2013). Yeen ja Bailensonin (2007) mukaan pelaaja luo syvän siteen pelihahmoonsa, koska hän on pelihahmon kautta vuorovaikutuksessa peliympäristön kanssa.

Digitaalisiin peleihin kuuluvat erilaisilla laitteilla, kuten tietokoneella, konsolilla tai mobiililaitteilla pelattavat pelit. Tässä tutkielmassa viitataan tästä eteenpäin digitaaliseen peliin pelkällä peli-termillä yksinkertaisuuden tähden.

Nykyään pelit ovat monelle osa arkipäivää – pelaajabarometrin mukaan 64 % suomalaisista pelaa aktiivisesti (Kinnunen ja muut, 2020, s. 27–28). Pelien merkitys ja rooli mediatuotteina on kiistämätön. Kuluttamassamme mediassa esiintyvät representaatiot ovat tärkeitä, koska ne heijastavat sosiaalista todellisuuttamme, mutta samaan aikaan rakentavat sitä (Fairclough, 1997, s. 136). Tavallista kuitenkin yhä on, että peleissä seikkailuun pääsee vain mieshahmon kautta (Clement, 2021a). Peliteollisuudessa on kautta aikojen ollut selvä tyyli sukupuolten representaatioon: päähahmona on valkoinen mies ja naiset jäävät sivuhahmoiksi, usein seksualisoituihin rooleihin (Hällfors, 2022).

Tähän suurempana ilmiönä linkittyy myös koko pelialan sukupuolijakauma, koska ne, jotka suunnittelevat pelin ja se, mille yleisölle pelit suunnataan, vaikuttaa peleissä olevaan representaatioon. Peliteollisuus tuottaa, mitä kuluttajat kuluttavat. Hällforsin (2022) kirjoittamassa Helsingin Sanomien artikkelissa kerrotaan, että peliyhtiöt tuottavat keskenään samanlaista heteronormatiivista ja naishahmojen seksualisointia sisältävää sisältöä, koska pelaajayleisö nähdään yhä miesvaltaisena. Toisin kuitenkin on; pelimaailma

on käynyt vuosien saatossa läpi suurta muutosta, ja tytöt ja naiset muodostavat jo huomattavan osan pelaajista. Esimerkiksi Suomessa aktiivisia naispelaajia on 55 % (Kinnunen ja muut, 2020, s. 28). Jos kuitenkin suuren osan yleisöstä suututtaa erilaisilla hahmoilla, voi pelin suosio murskaantua – niinpä on riskialtista kehittää peliä, jossa sukupuolen representaatiot poikkeavat normista (Hällfors, 2022).

Pelitutkija Jukka Valho arvioi Pennasen (2019) artikkelissa, että naisten monipuolinen kiinnostus peleihin tulee muuttamaan koko pelikulttuuria tulevaisuudessa. Siinä missä miesten suuressa suosiossa ovat strategia- ja toimintapelit, naisia kiinnostaa näiden lisäksi tarinalliset pelit, joissa voi samaistua pelihahmoihin. Arvojen ja asenteiden muutos yhteiskunnassa heijastuu siis vähitellen myös peliteollisuuteen. Naiset haluavat nähdä pelin naishahmon silmin, joten pelattaville naishahmoille on kysyntää. Statistan (Clement, 2021a) tutkimuksen mukaan vuonna 2016 naispuolisia pääpelihahmoja oli vain 2 %, kun taas vuonna 2020 luku oli kasvanut 24 %:iin.

Yksi pelimaailman tunnetuimmista naispuolisista pelihahmoista on Lara Croft, johon kontekstista riippuen viitataan joko feministisenä ikonina tai seksisymbolina. Stewart (2022) kertoo, kuinka vuonna 1996 Sony Playstation ja Sega Saturn -konsoleille julkaistu toimintaseikkailupeligenreen sijoittuva Tomb Raider -peli esitteli Lara Croftin, yhden ensimmäisistä pelattavista naispelihahmoista. Tomb Raider on saavuttanut kulttimaineen, ja se tunnetaan yhtenä ensimmäisistä suurista pelisarjoista, joita tähdittää naishahmo. Tämä on ehkä yksi syy siihen, miksi Lara Croftin representaatio on niin kiistelty.

Lara Croftin luoja Toby Gard kertoi Howsonin (2006) kirjoittamassa Guardianin haastattelussa, että Larasta piti aluksi tulla mies. Hän päätyi naishahmoon, koska tarina ei lopulta tuntunut toimivan mieshahmolla. Tomb Raider menestyi Gardin mielestä niin hyvin sen takia, että Larassa oli vetovoimaa, kun taas muut pelit olivat täynnä keskenään samanlaisia rotevia miessankareita. Pelimaailma on kauan ollut miesten maailma, jolloin myös Lara Croftista on luotu miesten mallin mukainen: katsottava, seksualisoitu objekti (Kennedy, 2002).

Uudessa Tomb Raider -pelitrilogiassa klassikko on tuotteistettu uudelleen. Pelkästään ulkonäöllisesti Larassa nähdään suuri muutos entiseen feminiinisten piirteiden karrikointiin – hahmon vartalo on sopusuhtaisempi ja lihaksikkaampi, eikä hän esiinny enää yhtä paljastavissa vaatteissa (MacCallum-Stewart, 2014). Visuaalisuus ei ole kuitenkaan ainoa asia, joka rakentaa sukupuolta. Narratiivisessa pelissä juoni on keskiössä. Tomb Raider -peleissä juonta viedään eteenpäin suurimmaksi osaksi hahmojen välisellä keskustelulla, mikä mahdollistaa toisenlaisen ulottuvuuden, jossa sukupuoli voi rakentua – joko tukemaan visuaalista esitystä tai olemaan sen kanssa ristiriidassa.

1.1 Tavoite

Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, minkälaisia sukupuolen representaatioita uusimpaan Tomb Raider -pelitrilogiaan sisältyvät diskurssit rakentavat pelin päähahmosta, Lara Croftista. Lara Croftia on aiemmin tutkittu monipuolisesti feministisenä esikuvana, seksisymbolina ja popkulttuurin ilmiönä (ks. mm. MacCallum-Stewart, 2014; Mikula, 2004). Kiintoisaa on, kuinka Lara Croftin hahmo rakentuu maskuliinisuus–feminiinisyys-jatkumolla. Lara Croftin ulkomuotoa on tutkittu ja kritisoitu paljon aiemmissa tutkimuksissa (ks. mm. Kennedy, 2002), mutta sukupuolen representaatiota diskurssien kautta ei olla niinkään tarkasteltu. Tämän lisäksi tutkimukset keskittyvät suuremmaksi osaksi vielä vanhoihin peleihin, joissa Laran positio oli paljon selvemmin nähtävissä seksualisoituna eikä minään muuna.

Uusimpien pelien myötä Laran Croftin hahmoa on uudistettu realistisemmaksi, niin ulkomuodoltaan kuin persoonaltaan. Kulttimaineensa takia Lara on malli, jolla on suuri vaikutus naispelihahmojen tulevaisuuteen. Tämän takia on tärkeää selvittää, minkälaisia sukupuolen representaatiota Larasta rakentuu myös uusissa peleissä. Tämä tutkielma suuntaa huomion Laran ulkonäön sijaan pelissä tapahtuviin keskusteluihin ja keskittyy siihen, miten representaatiot rakentuvat kielen kautta.

Teoreettisena viitekehyksenä käytän Connellin (1996) kuvaamaa hegemonisen maskuliinisuuden teoriaa, Connellin ja Messerschmidtin (2005) myöhemmin paranneltua versiota teoriasta sekä Butlerin (1999) sukupuoliteoriaa. Käytän analyysissä apuna myös Mulveyn (1973) male gaze -teoriaa. Nämä teoriat antavat yhdessä monipuolisen kuvan sukupuolesta, maskuliinisuudesta ja feminiinisydestä. Näiden teorioiden avulla pystyn tarkastelemaan sukupuolen representaatiota monesta eri näkökulmasta.

Tutkimuskysymykset ovat seuraavat:

1. Minkälaisia sukupuolen representaatioita pelien tarinallisten kohtausten keskustelut rakentavat Lara Croftista?
2. Miten hegemoninen maskuliinisuus ilmenee Lara Croftissa?

Tarkastelemalla tarinallisten kohtausten keskusteluita saa kokonaisvaltaisen kuvan Laran sukupuolen representaatiosta, koska niissä niin Lara itse kuin muutkin pelissä olevat hahmot pääsevät keskustelemaan. Näin tulee esiin, miten Laran sukupuoli rakentuu vuorovaikutuksessa.

Tarkastelemalla sukupuolen representaatioita hegemonisen maskuliinisuuden näkökulmasta, voidaan selvittää, missä määrin Lara Croftin hahmo ilmentää mieheyden ihanetta, vaikka hän onkin naispuolinen. Jokisen (2003, s. 8) mukaan hegemoninen maskuliinisuus koostuu tavoiteltavista maskuliinisista piirteistä, jotka ovat arvostetuimpia länsimaisessa kulttuurissa, kuten toiminnallisuus ja fyysinen voima. Tämä mieheyden ideaali pitää yllä miesten yhteiskunnallista valta-asemaa (Connell, 1996, s. 184).

Pelihahmojen – ja erityisesti näin vaikutusvaltaisen pelihahmon kuin Lara Croftin – representaatioiden tutkiminen on tarpeellista, koska pelaajat sisäistävät jossain määrin pelihahmon identiteetin pelissä (Yee & Bailenson, 2007). Tutkimukset ovat osoittaneet, että pelaaminen on nautinnollisempaa, jos pelaaja pystyy samaistumaan pelihahmoonsa

(ks. mm. Järvinen, 2008; Van Reijmersdal ja muut, 2013). On siis tärkeää, että pelihahmo ei kuvasta vain tietynlaista sukupuolta.

1.2 Aineisto

Tämän tutkimuksen aineisto on peräisin uusimmasta Tomb Raider -pelitrilogiasta, jonka nimi on Survivor-trilogia. Survivor-trilogia koostuu kolmesta pelistä, jotka ovat Tomb Raider (2013), Rise of the Tomb Raider (2015) ja Shadow of the Tomb Raider (2018). Aineistoksi valitsin Tomb Raider -pelit, koska Lara Croft on noussut pelimaailman ikoniksi, ja hän on esikuvana naispelihahmoille. Tästä voi siis päätellä, että Lara Croft kuvastaa eräänlaista naispelihahmon ideaalia. Tutkimalla juuri Lara Croftia, voi tuloksia jossain määrin yleistää muihin naispelihahmoihin.

Aineisto koostuu peleissä esiintyvistä keskusteluista, jotka tapahtuvat *cutsceneissä*. Tässä tutkielmassa kutsun *cutscenejä* tarinallisiksi kohtauksiksi. Tarinalliset kohtaukset ovat peleissä elokuvamaisia kohtauksia, jolloin pelaaja ei voi ohjata pelihahmoa eikä vaikuttaa niiden kulkuun toiminnallaan. Joskus tarinalliset kohtaukset kuitenkin limittyvät ja sekoittuvat pelin kulkuun, ja pelaaja on yhä vuorovaikutuksessa pelin kanssa myös tarinallisten kohtausten aikana. Päätehtävä tarinallisissa kohtauksissa on kuitenkin viedä pelin juonta eteenpäin. Tarinalliset kohtaukset tuovat myös lisäarvoa peliin esimerkiksi syventämällä pelihahmojen välisiä suhteita tai kertomalla pelaajalle lisää pelihahmojen luonteesta ja menneisyydestä.

Aineistona toimivat kaikki Survivor-trilogian pelit. Laadullisesti tarkastelen lähemmin sellaisia sisällön perusteella valittuja kohtia keskusteluissa, joissa ilmenetään sukupuolta. Survivor-trilogian pelit ovat englanninkielisiä, eli aineisto on englanniksi. Yhteensä pelien tarinallisten kohtausten keskustelujen litteroinneista kertyi 21 784 sanaa. Alkuperäiset englanninkieliset esimerkit löytyvät liitteistä. Analyysin helpottamiseksi olen kääntänyt nämä esimerkit suomeksi.

Keskusteluissa mukana on melkein aina Lara itse, koska hän on pelin päähahmo, jota pelaaja ohjaa. Suuri osa keskusteluista on Laran ja Jonahin, Laran läheisimmän ystävän välillä. Keskusteluita on myös paljon muiden pelissä esiintyvien hahmojen, niin ystävien kuin vihollistenkin välillä. Joskus peleissä Lara salakuuntelee muita hahmoja, jolloin hän ei ole itse mukana keskustelussa. Tällaisia keskusteluita en ole valinnut esimerkeiksi, koska sukupuolten representaatio ei ollut niissä keskiössä.

Tarinallisten kohtausten keskusteluiden aihe vaihtelee paljon. Koska pelien teemana on erilaisten kadonneiden paikkojen ja esineiden löytäminen sekä vihollisten voittaminen, keskustelut usein koskevat näitä asioita. Keskusteluissa hahmot kertovat lisää itsestään ja menneisyydestään. Varsinkin Laran ja Jonahin välillä käydyt keskustelut ovat myös huumorin sävyttämiä, eivätkä aina koske pelin juonta. Ne ovat tuomassa lisäarvoa peliin ja luomassa realistista sävyä ihmissuhteista. Kaikkiin näihin keskusteluaiheisiin linkittyä jollain tavoin sukupuolen representaation rakentuminen – millä tavoin hahmot puhuvat, mitä sanavalintoja he käyttävät, minkälaisia ennako-oletuksia heillä on eri ihmisistä ja niin edelleen.

Valitsin aineistosta yhteensä 21 esimerkkiä, jotka parhaiten ilmentävät sukupuolen representaatioita Survivor-trilogiassa. Tarinallisten kohtausten ja näin ollen myös keskusteluiden pituus pelien aikana vaihtelee muutamasta sekunnista moneen minuuttiin. Esimerkeiksi valitsemani keskustelut eivät aina ole kyseinen tarinallinen kohtaus kokonaisuudessaan, vaan vain osa keskustelusta, jossa on parhaiten nähtävissä sukupuolen representaation rakentuminen. Keskityn tarinallisten kohtausten keskusteluihin, mutta otan myös jonkin verran huomioon niissä tapahtuvan kuvakerronnan. Fokuksena tässä tutkielmassa on kuitenkin se, miten representaatiot rakentuvat kielen kautta.

Analysoin nimenomaan kolmea peliä, koska ne muodostavat jatkumon pelien päähahmon, Laran, kehitykselle. Näin ollen keskusteluissa voi olla mahdollista nähdä representaatioiden muuttumista ja uudelleenrakentumista.

1.3 Menetelmä

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen, eli minkälaisia sukupuolen representaatioita pelien tarinallisten kohtausten keskustelut rakentavat Laran Croftista, vastaan analysoimalla Survivor-trilogian pelien tarinallisia kohtauksia. Litteroituani kolmen pelin tarinallisten kohtausten keskustelut analysoin niitä sukupuolen näkökulmasta. Valitsin esimerkiksi 21 keskustelua, jotka arvioni mukaan valottavat parhaiten erilaisia Laran sukupuolen representaatioita. Valitsin esimerkit myös niin, että niitä on jokaisesta kolmesta pelistä suunnilleen sama määrä. Tomb Raiderista (2013) esimerkkejä on 7, Rise of the Tomb Raiderista (2015) esimerkkejä on 5 ja Shadow of the Tomb Raiderista (2018) esimerkkejä on 9. Näin esimerkkien avulla saa mahdollisimman hyvän kuvan aineiston kokonaisuudesta. Valittujen esimerkkien avulla osoitan, miten sukupuolen representaatio nousee esiin ja millaisia nämä representaatiot tarkemmin ovat.

Toiseen tutkimuskysymykseen, eli miten hegemoninen maskuliinisuus ilmenee Lara Croftissa, vastaan vertaamalla Connellin (1996) ja Connellin ja Messerschmidtin (2005) hegemonisen maskuliinisuuden teorian kuvaamia piirteitä löytämiini sukupuolen representaatioihin. Tarkastelen sukupuolen representaatioita ja niiden löydöksiä hegemonisen maskuliinisuuden näkökulmasta.

Vastaan molempiin tutkimuskysymyksiin käyttäen menetelmänäni diskurssianalyysiä. Pietikäisen ja Mäntysen (2009, s. 11–13) mukaan diskurssitutkimuksen keskeinen ajatus on, että kielenkäyttö ei ole vain kielellistä toimintaa, vaan se on aina myös sosiaalista toimintaa, joka rakentaa maailmaamme. Pelien tarinallisten kohtausten keskustelujen tutkiminen diskurssianalyysin avulla on näin ollen luonnollinen lähestymistapa. Koska kielenkäytön kautta asioita – niinkuin myös niin laajaa ja monitasoista käsitettä kuin sukupuolta – esitetään, rakennetaan ja uudistetaan, on diskursseilla voima muuttaa koko sosiaalista todellisuuttamme (Pietikäinen & Mäntynen, 2009, s. 22). Yksi kielenkäytön funktioista on luoda sosiaalisia suhteita ja identiteettejä (Pietikäinen & Mäntynen, 2009, s. 12–13). Näin sillä on siis osansa sukupuoli-identiteetinkin rakentumisessa.

Pietikäisen ja Mäntysen (2009, s. 12–13) mukaan kieli on resurssi, jota käytetään eri tavoin eri tilanteissa tuottamaan merkityksiä eli merkityksellistämään. Mikään merkityksistä ei ole välttämättä oikein tai väärin, mutta merkitysten painoarvoilla on väliä. Jokin merkityksellistämisen tapa on yleensä vahvin, ja muut ovat marginaaleja ja heikompia. Tämä epätasapaino ja sen muutokset vaikuttavat suuresti siihen, miten ymmärrämme maailmaa. Pietikäinen ja Mäntynen (2009, s. 28) kuvaavat kaikkien ilmausten olevan aina myös kontekstisidonnaisia. Kielenkäyttö syntyy kielen järjestelmän ja kontekstin yhteisvaikutuksessa, minkä takia diskurssintutkimuksessa merkityksiä tulkitaan tietyssä kontekstissa. Jotta voin tässä tutkielmassa analysoida sukupuolen ilmentymistä diskursseissa, on ensin rajattava kielenkäytön konteksti. Pietikäisen ja Mäntysen (2009, s. 28–30) mukaan konteksteilla voidaan viitata esimerkiksi asiayhteyteen, ympäristöön tai vallitsevaan tilanteeseen. Diskurssintutkimuksessa kaikki merkityksen muodostumiseen ja rajaamiseen vaikuttavat tekijät muodostavat kontekstin.

Tässä tutkielmassa laajin konteksti on länsimainen populaarikulttuuri, jossa peleillä on tärkeä rooli. Konteksti muodostuu tarkalleen kolmesta uusimmasta Tomb Raider -pelistä ja niiden sisältämistä tarinallisten kohtausten keskustelukohtauksista. Pelit sijoittuvat suurempaan intertekstuaaliseen kontekstiin eli toimintaseikkailupelien genreen. Tulkintaan kuuluu myös nykyinen ymmärrys ja diskurssit sukupuolesta, joiden lävitseen havaintoja. Analyysin toteuttaminen tilanteellinen konteksti huomioon ottaen tarkoittaa sitä, että esittelen yleisesti pelien maailmassa vallitsevaa sukupuolen representaatiota. Syvennyn tähän luvussa 2.3. Suurena vaikuttavana tekijänä kontekstiin on myös näkökulma, eli tässä tapauksessa teoreettinen viitekehys, joka koostuu hegemonisen maskuliinisuuden, sukupuoliteorian ja male gazen yhdistelmästä, joista kerron lisää luvuissa 2 ja 3.

2 Sukupuoli ja sukupuolittuneisuus

Tässä luvussa esittelen sukupuolen keskeisiä käsitteitä, koska tarvitsen niitä sukupuolen representaation analysoimiseen. Etenen Butlerin (1999) sukupuoliteorian kautta Connellin (1996) sekä Connellin ja Messerschmidtin (2005) kehittämään miestutkimuksen käsitteeseen hegemoninen maskuliinisuus. Näiden teorioiden avulla pystyn kokonaisvaltaisesti tarkastelemaan sukupuolen representaatiota. Lopuksi esittelen pelihahmoihin samaistumista ja miten sukupuoli ja valta ovat siitä erottamattomia.

2.1 Sukupuolen performanssi

Butler (1999, s. 9–13) esittelee idean, että sukupuoli rakentuu kulttuurillisesti, joten se ei ole suora kausaalinen tulos biologisesta sukupuolesta. Yleinen käsite sukupuolesta on, että ihminen, jolla on biologisesti naisen keho, ottaa itselleen naisen sukupuolen identiteetin. Jos tämä rakenne haastetaan, sukupuolesta tulee vapaasti liikkuva elementti. Tällöin sukupuoli ei rajoitu siihen, että mies tarkoittaa maskuliinista ja nainen feminiinistä. Kun sukupuoli-identiteetti erotetaan biologisesta sukupuolesta, sukupuolesta tulee mitä tahansa kukakin sen haluaa olevan.

Sukupuoli rakennetaan Butlerin (1999, s. 33) mukaan teoilla. Kukaan ei siis synny naiseksi tai mieheksi, tai muuksi sukupuoleksi, vaan näiksi tullaan. Sukupuoli ei ole työ, jonka voi suorittaa loppuun. Se on rakentamisprosessi, joka kostuu toistuvista toiminnoista rajoitetun järjestelmän sisällä ja ulkopuolella ja on meneillään koko elämän. Tällä tavoin sukupuoli ei ole sisäistä, vaan se on ulkoinen performanssi.

Butlerin (2004, s. 42–43) sukupuoliteorian mukaan sukupuoli ei siis ole niinkään se, mitä jollain on tai mitä jokin on, vaan se, mitä joku tekee. Sukupuoli on aktiivinen elementti, eikä se sijoitu pelkästään mustavalkoiselle maskuliininen–feminiininen-akselille. Sen sijaan sukupuoli on jatkumo, missä sukupuolen rajoituksia neuvotellaan; mekanismi, joilla maskuliinisuuden ja feminiinisuuden määritelmiä tuotetaan ja puretaan. Näin ollen

sukupuolen määritelmä täytyisi pitää erillään maskuliinisuudesta ja feminiinisydestä. Maskuliinisuuden ja feminiinisuuden vastakkainasettelun diskurssi luo turhia rajoja sukupuolen käsitteelle, joka on näitä kahta paljon laajempi ja moniulotteisempi.

Butlerin (1999, s. 10) mukaan se, että jollain on naisen vartalo, ei suoraan johda siihen, että jollain on feminiinisiä piirteitä. Maskuliinisuuden ja feminiinisuuden määritelmät ovat muotoutuneet sosiaalisessa historiassa, ja niiden tarkoitus vaihtelee riippuen kulttuurillisesta, historiallisesta ja tilanteellisesta kontekstista. Sukupuolen termit eivät tule ikinä olemaan valmiit ja pysymään samoina, vaan niitä neuvotellaan koko ajan uudelleen.

Butler (2004, s. 33) argumentoi, että ihmisarvomme on linkittynyt haluumme olla nähtyjä ja ymmärrettyjä. Tämä halu pakottaa meidät toimimaan sosiaalisten normien muodostamassa tilassa, jossa kaikki valinnat eivät ole meille avoimia. Jotkin tavat sukupuolen ilmentämiseen koetaan autenttisiksi ja jotkin muut vääriksi. Tästä Butlerin (2004, s. 204–206) mukaan seuraa se, että on olemassa jonkinlainen yleinen järjestelmä, joka määrittää, mitä sukupuolen pitäisi olla. Tällainen tieto pitää sisällään valtaa ja osaltaan pitää yllä patriarkaattia – joku on joskus määritellyt, miltä naisena olo näyttää.

Butler (2004, s. 206) kuvailee ihmisten tarvitsevan normeja, jotta he kykenevät elämään hyvän elämän ja tietääkseen, mihin suuntaan muuttaa sosiaalista maailmaa tehdäkseen siitä paremman. Normit kuitenkin kääntyvät myös ihmisiä vastaan rajoittaen heidän elämänsä. Kulttuurilliset normit määrittävät, mikä on hyväksyttävää, ja mitä heiltä odotetaan yhteiskunnan jäsenenä. Kun haastaa normia, mikä määrittelee naisena tai miehenä olemisen, voi menettää ihmisarvonsa ja kohdata oman sukupuolensa kyseenalaistamista.

Pelaaminen voisi tässä tapauksessa olla hyödyllinen väline kokeilemaan ja tutkimaan omaa sukupuolta. Kun pelaaja pääsee kokemaan kuvitteellista elämää pelihahmon

kautta, joka on esimerkiksi eri sukupuolta kuin pelaaja, muodostuu peleistä turvallinen testikenttä sukupuoli-identiteetille.

Butlerin (1999, s. 6) mukaan sukupuolen määrittelyä vaikeuttaa se, että se limittyy luokan, rodun, seksuaalisuuden ja alueellisen identiteetin kanssa, ja näin sukupuolen kuvailusta erillisenä kokonaisuutena tulee mahdotonta. Sukupuoli on vahvasti poliittisen ja kulttuurisen kontekstin tuote. Connel (1996, s. 3) ehdottaa sukupuolten olevan niin vaikeita määritellä siksi, että sukupuolen luonne muuttuu alati ajan mukana ja että käsitteenä sukupuoli on poliittisesti ladattu.

2.2 Hegemoninen maskuliinisuus

Jokisen (2003, s. 7) mukaan maskuliinisuus käsitteenä on kokoelma piirteitä ja asioita, joita pidetään miehisinä. Connellin (1996, s. 184) mukaan hegemoninen maskuliinisuus taas on kokoelma tietynlaisia tavoiteltavia maskuliinisia piirteitä. Se on sosiaalinen valta-asema, joka on saavutettu ja sisällytetty kulttuurillisten prosesseihin kuten uskonnon oppeihin, massamedian sisältöön, palkkaukseen, hyvinvointipalveluihin ja moneen muuhun asiaan.

Jokinen (2003, s. 8) painottaa, että maskuliinisuus voi vaihdella kulttuurin mukaan. Länsimaissa maskuliinisuuteen yhdistetään usein toiminnallisuus, hallitsevuus, suoriutuminen, rationaalisuus, kilpailullisuus, fyysinen voima ja väkivalta. Suomessakin, maassa, jossa suuri osa hyväksyy sukupuolten tasa-arvon ainakin teoriassa, maskuliinista ylemmydentuntoa kasvatetaan miesten huumorissa, homososiaalisissa liittymissä kuten saunailloissa, ja kulttuurituotteissa kuten heteropornossa (Jokinen 2003, s. 17). Ilmiön voi nähdä myös miesvaltaisella pelialalla ja peliyhteisöissä, joissa naisiin kohdistuu syrjintää ja seksuaalista häirintää (ks. mm. MacDonald, 2020; Lepkowska, 2021; Suomi, 2020).

2.2.1 Maskuliinisuus–feminiinisyys-jatkumo

Jokisen (2003, s. 8) mukaan maskuliinisuus ja feminiinisyys nähdään toistensa vastakohtina, eli ne ovat jatkumon vastakkaisissa päissä. Maskuliinisuus ei tällöin ole enää vain tietty kokoelma maskuliinisia persoonanpiirteitä, vaan se on miehen tavoiteltava ideaali (Jokinen, 2003, s. 10).

Jokisen (2003, s. 244) mukaan valtaosa miehistä ei täytä hegemonisen maskuliinisuuden määreitä, mutta miesten asema on silti aina kyseenalaistamaton. Hegemoninen maskuliinisuus lupaa palan vallasta ja vähintään etusijaisen aseman naisiin verrattuna. Heteroseksuaalisuus on vahvana osana hegemonisen maskuliinisuuden kuvaa. Jokinen (2003, s.244) tutki miesvaltaisia alakulttuureita ja niiden näennäisiä marginaalisia maskuliinisuuksia. Missään näissä alakulttuureissa ei kuitenkaan kyseenalaistettu maskuliinisuuden valta-asemaa tai sukupuolten välisiä sopimuksia, ja suuri osa dominoivaa maskuliinisuutta vastaan toimimisesta on pelkkää performanssia.

Connellin (1996, s. 68) mukaan maskuliinisuuden ja feminiinisyden käsitteet ovat olemassa niissä kulttuureissa, joissa naisia ja miehiä kohdellaan kulttuurissa erillisinä ihmisyytyyppeinä, joilla on vastakohtaisia luonteenpiirteitä. Esimerkiksi 1700-luvulla naiset ei niinkään nähty erillisinä miehistä, vaan pikemminkin miehistä puutteellisempina versioina; naisilla oli vähemmän argumentaatiokykyä, voimaa ja niin edelleen. Näin ollen maskuliinisuuden käsite on suhteellisen uusi käsite.

Jokisen (2003, s. 7–8) mukaan maskuliinisuus rakentuu kulttuurisidonnaisesti sosiaalisena toimintana, eli toisin sanoen maskuliinisuus on, mitä sen sanotaan olevan. Maskuliinisuuden käsite syntyy ja elää jatkuvassa kanssakäynnissä sen näennäisen vastakohtan, feminiinisyden kanssa. Länsimaissa maskuliinisuuden piirteet, kuten kilpailullisuus ja rationaalisuus, ovat rajussa kontrastissa feminiinisyteen liitettävien piirteiden, kuten yhteisöllisyyden ja emotionaalisuuden, kanssa. Feminiiniset piirteet nähdään epämieluisina piirteinä miehille. Maskuliinisuuden ja feminiinisyden vahva vastakkainasettelu nähdään luonnollisena asiana, jota seuraa heteroseksuaalinen halu.

Butler (2004, s. 79) kuitenkin osoittaa, että vaikka voisimmekin olla samaa mieltä siitä, mitkä piirteet ovat feminiinisiä ja mitkä maskuliinisia, ei silti voida loogisesti päätyä joutopäätökseen, että feminiininen on viehätynyt maskuliinisuudesta ja toisinpäin. Butlerin (2004, s. 80) mukaan biseksuaalisuuttakaan ei voi supistaa tarkoittamaan kahta erillistä heteroseksuaalista halua. Jotta sukupuolen voi käsittää kokonaisuudessaan, on päästettävä irti heteronormatiivisesta diskurssista. Sukupuolisen identiteetin ja seksuaalisen suuntautumisen näennäisten rajojen sumentuminen ja sotkeminen on joillekin ihmisille kaikkein eroottisinta.

Connellin (1996, s. 183) mukaan hegemoninen maskuliinisuus rakentuu suhteessa maskuliinisuuden alatyyppeihin ja naisiin. Sukupuolissa on variantteja, mutta feminiinisydessä ei ole mitään tyyppiä, joka olisi samalla tavalla hegemoninen niin kuin dominoiva maskuliinisuuden muoto on hegemoninen miesten keskuudessa. Naiseuden määritelmä on siis jossain määrin paljon monipuolisempi kuin mieheyden. Miesten maailmanlaajuisen dominanssi naisiin verrattuna on kuitenkin hegemonisen maskuliinisuuden lähtökohta ja keskeinen sukupuolten väliselle suhteelle. Miesten valta-asema määrää pohjimmiltaan naisten ja miesten eron.

Connellin ja Messerschmidtin (2005, s. 832) mukaan 1980-luvulla hegemoninen maskuliinisuus ymmärrettiin toimintamallina, joka mahdollisti jatkumon miesten paremmuudelle ja vallalle naisiin verrattuna. Tilastollisesti hegemoninen maskuliinisuus ei ehkä ole suurin, mutta se silti nähdään normatiivisena maskuliinisuutena, parhaana tapana "olla mies", jota miesten kuuluisi tavoitella. Hegemoninen maskuliinisuus oli se malli, ja muut maskuliinisuudet olivat arvokkaita vain verrattavuudessaan hegemoniseen maskuliinisuuteen.

Jokinen (2003, s. 240–241) mainitsee, että miesten huumorissa yhdistyy alatyylisyys, erottuminen naisista ja homoseksuaaleista näitä herjaavilla vitseillä, sekä itsensä vähätely. Huumori kutoo erilaisia hierarkkisesti sijoittuvia maskuliinisuuksia yhteen ja

selkeyttää yksinkertaisinta valta-asemaa – lopulta kaikki maskuliinisuudet ovat kuitenkin samassa suhteessa feminiinisyyteen.

Connell ja Messerschmidtin (2005, s. 851) mukaan hegemoninen maskuliinisuus vaikuttaa ja linkittyy vahvasti miesten vartaloiden representaatioon ja toimintaan. Vartalollinen toiminta on maskuliinisen näytön väline. Heteroseksuaalisuus linkittyy maskuliinisuuteen seksin oppimisen kautta kuin eksoottisena tutkimusmatkana ja valloituksena. Vartaloon liitetään urheilun ja seksin lisäksi muut toiminnot, kuten syöminen – erityisesti lihan syöminen yhdistetään maskuliinisuuteen – ja riskien otto maskuliinisuuden todistelussa miesyhteisössä. Hegemonisessa maskuliinisuudessa ei siis niinkään ole ehkä aihetta keskittyä liialti vartalon ulkonäköön, vaan sen mahdollistamaan toimintaan.

Perkkiö (2003, s. 167) korostaa, että esimerkiksi paljasihoisuudesta ja tiukoista nahka-vaatteista tunnetuista miespuolisista hevimuusikoista ei seksuaalisesta alavireestä huolimatta rakenneta ensisijaisesti seksuaaliobjektia naisille taikka homomiehille, vaan päinvastoin he vahvistavat heteroseksuaalisuutta. Stereotyyppiseen hevimieheen yhdistetään pitkä tukka, vähärasvainen lihaksikas vartalo ja vauhti ja vaarallisuus. Tästä huolimatta heitä ei suoraan nähdä eroottisina hahmoina. Tämä johtuu Perkkiön (2003, s. 172) mukaan siitä, että seksuaalisuus koetaan monesti enemmän naisen ominaisuudeksi, ja seksuaalisuus miehissä yhdistetään homouteen.

2.2.2 Valta ja maskuliinisuus

Connellin (1996, s. 82) mukaan ydinasia maskuliinisuudessa on valta ja sen käyttö – miehet esimerkiksi ansaitsevat palkkaa globaalisti enemmän kuin naiset. Näin on myös Suomessa, jossa tasa-arvoa ajetaan näennäisen kovaa eteenpäin: Tilastokeskuksen (2021) tekemän tutkimuksen mukaan vuonna 2021 naisten palkka oli 16 prosenttia miesten palkkaa pienempi. Naisten palkka on pienempi jokaisella koulutustasolla siitä huolimatta, että naiset ovat koulutetumpia (THL, 2022).

Connellin (1996, s. 82–83) mukaan on paljon todennäköisempää, että johtoasemassa nähdään mies eikä nainen; niin toimistoissa kuin eduskunnassa. Miehet siis omistavat suuren osan sosiaalisia resursseja. Taloudellinen valta ja fyysinen voima kulkevat jossain määrin käsi kädessä. Miehet käyttävät väkivaltaa enemmän kuin naiset: he ovat useammin aseistettuja, ja valmiimpia turvautumaan tilanteissa väkivaltaan. Väkivalta näyttäytyy verbaalisina solvauksina naisia kohtaan, työpaikkahäirintänä, raiskauksina ja kotiväkivaltana. Väkivallasta voi muotoutua tapa suorittaa ja todistella omaa maskuliinisuutta.

Toisaalta Jokisen (2003, s. 179) mukaan väkivaltaa ei tarvitse harjoittaa, että todistaisi maskuliinisuutensa. Pelkässä viittauksessa väkivaltaan on suora konnotaatio maskuliinisuuteen. Jos maskuliinisuus ymmärretään tavoiteltavaksi ideaaliksi, miesten välillä muodostuu kilpailua, jolloin he todistelevat omaa maskuliinisuuttaan tuomalla sitä esiin maskuliinisuuden määräytyneillä tavoilla (Jokinen, 2003, s. 10–11).

Connellin (1996, s. 184) mukaan, vaikka hegemoninen maskuliinisuus ei olekaan yhtä kuin valta-aseman saavuttamista voiman kautta, se ei silti sulje pois väkivaltaa. Connell ja Messerschmidt (2005, s. 833) korostavat, että kriminologian tutkinta on itse asiassa osoittanut joidenkin aggressiomallien olevan yhteydessä hegemonian tavoitteluun. Patriarkaalinen väkivalta ei ole suoraan hegemonisen maskuliinisuuden tuotos, mutta niiden yhteyttä ei voi kieltääkään.

Connellin ja Messerschmidtin (2005, s. 838) mukaan kaikki kiinteät elementit hegemonisen maskuliinisuuden kuvasta tulisi pyrkiä poistamaan ja keskittyä sen sijaan hegemoniseen maskuliinisuuteen sosiaalisten määritelmien muuttamana ja alati historian muovaamana. Hegemonisen maskuliinisuuden käsite muokkautuu myös vastustuksessa: naisten patriarkaatin vastustus sekä niiden miesten vastustus, jotka sijoittuvat alternatiivisten maskuliinisuuksien jatkumolle. Connell (1996, s. 184) muistuttaa, että hegemoninen maskuliinisuus ei vastaa yleistä miehen roolia. Kulttuurillisten maskuliinisten ideaalien ei oikeastaan tarvitse vastata suurinta osaa miehistä, vaan hegemoninen maskuliinisuus enemmänkin sisältää ajatuksen täydellisten fantasioiden luomasta

maskuliinisuudesta. Tästä esimerkkinä ovat toimintaelokuvahahmot – tai nykyään myös toimintaseikkailupelien päähahmot.

Eli siitä huolimatta, että hegemoninen maskuliinisuus ei välttämättä heijastu reaali maailman miehissä, nämä mallit kertovat silti laajoista fantasioista ja haluista (Connell & Messerschmidt, 2005, s. 838). Kukaan ei ehkä ole täydellinen hegemonisen maskuliinisuuden perikuva, mutta konseptien tavoittamattomuus on tuskin koskaan vähentänyt kenenkään halua saavuttaa niitä – enemmänkin tämmöinen fantasia vain lisää sen tavoittelua.

Yhtenä hegemonisen maskuliinisuuden käsitteen kritiikkinä onkin kysymys, kuka oikeasti edustaa hegemonista maskuliinisuutta, koska monet valta-asemissa olevat miehet eivät usein ilmennä hegemonisen maskuliinisuuden ihannetta (Connell & Messerschmidt, 2005, s. 838). Esimerkiksi miesten, jotka kuuluvat maailman rikkaimpiin, kuten Jeff Bezosin tai Elon Muskin (Forbes, 2022), voisi argumentoida olevan suhteellisen kaukana tästä ideaalista. Maskuliinisuus ei kuitenkaan tarkoita pysyvää vartalon ja luonteenpiirteiden muodostamaa kokonaisuutta, vaan maskuliinisuus muotoutuu sosiaalisen toiminnan kautta, ja adaptoituu tiettyjen tilanteiden ja sukupuolten suhteiden mukaisesti (Connell & Messerschmidt, 2005, s. 836).

Connellin (1996, s. 81) mukaan sukupuoli on yhtä lailla historian tuotos, mutta samalla historian tuottaja. Tiedekin on maskuliinisuuden tuottamaa. Niinpä tieteen dominanssi heijastaa maskuliinisuuden positiota sukupuolten sosiaalisissa suhteissa.

2.2.3 Hegemonisen maskuliinisuuden haasteet

Brodin (1994, s. 83–85) mukaan yksi ongelma miestutkimuksessa on se, että maskuliinisuuksia on tutkittu tarkastellen miehiä ja miesten vuorovaikutusta pelkästään miesten keskuudessa aivan kuin tyhjiössä, jossa naisia ei ole olemassa. Hänen mukaansa apu tähän ongelmaan on lähestyä sukupuolta aina relaatiivisesti, maskuliinisuus kun määrittyy

aina vastakohtaisuudesta feminiinisuuden malliin. Connell ja Messerschmidt (2005, s. 840, 848) korostavat, että hegemoninen maskuliinisuus ei sisällä pelkästään negatiivisia piirteitä, kuten aggressiota ja väkivaltaa. Siihen voidaan myös sisällyttää positiiviseksi miellettyä käytöstä, kuten perheen elättäminen, isyys ja seksuaalisen suhteen ylläpito – asioita, jotka ovat myös naisten halujen mukaisia. Naiset ovat eri rooleissa suuri osa miesten elämää: äiteinä, vaimoina, siskoina, koulukavereina, tyttöystävinä, seksikumppaneina ja niin edelleen. Connell ja Messerschmidt (2005, s. 848) ehdottavat, että tulevaisuuden tutkimuksessa painotettaisiin naisten toimintaa ja feminiinisuuden historiallista muutosta ja vuorovaikutusta maskuliinisuuden historiassa. Niinpä tässä tutkielmassa on aiheellista tarkastella naispuolisen hahmon sukupuolen representaatiota hegemonisen maskuliinisuuden näkökulmasta.

Hegemonisen maskuliinisuuden käsitteen keskiössä on rakenne, jossa maskuliinisuuksia on monia, ja nämä asettuvat tietynlaiseen hierarkiaan, jossa jotkut maskuliinisuudet pitävät hallussaan enemmän sosiaalista auktoriteettia kuin toiset (Connell & Messerschmidt, 2005, s. 846). Tätä mallia on kuitenkin kritisoitu puutteelliseksi ja yksinkertaisetuksi, ja Connell & Messerschmidt (2005, s. 847) argumentoivatkin, että se pitäisi poistaa hegemonisen maskuliinisuuden mallista. He ehdottavat myös, että tutkimuksessa huomioitaisiin marginaalisten maskuliinisuuksien suuri vaikutus hegemoniseen maskuliinisuuteen. Connell ja Messerschmidt (2005, s. 852) muistuttavat, että hegemonista maskuliinisuutta ilmentävät miehet eivät valta-asemastaan huolimatta välttämättä elä miellyttävää elämää. Jokisen (2003, s. 10–11) mukaan maskuliinisen ideaalin tavoittelu aiheuttaa kilpailua miesten keskuudessa, jolloin maskuliinisuudesta on myös haittaa miehille.

Connellin ja Messerschmidtin (2005, s. 853) mukaan sukupuoliasia on aina jännittynyt rakenne. Niinpä hegemoninen maskuliinisuus pitää yllä hegemonisuuttaan tarjoamalla vastauksen tähän jännitykseen joko ylläpitämällä patriarkaattia tai laajentamalla sitä uusille alueille. Näin ollen maskuliinisuuden versio, joka tarjosi ratkaisun vanhoihin olosuhteisiin, mutta ei pysty mukautumaan uusiin, haastetaan muilla versioilla. Hegemoninen

maskuliinisuus siis muuttuu ajan saatossa. Connell ja Messerschmidt (2005, s. 853) ehdottavatkin, että avain muutokseen on uuden version muodostuminen maskuliinisuudesta. Tällaisen uuden version pitää olla avoin tasa-arvolle naisten kanssa. Butlerin (1999, s. 44) mukaan rajoittuneet mielikuvat siitä, mitä sukupuoli on, pitävät yllä hegemonista maskuliinisuutta ja heteronormatiivista valtaa. Murtamalla sukupuolen rajoja on mahdollista purkaa näitä valta-asemia.

2.3 Sukupuolittuneisuus peleissä ja niiden ulkopuolella

Pelihahmojen representaatioiden monimuotoisuus on niukkaa. Yleensä pelin pääosassa nähdään valkoinen mies, ja naisia sankareina näkyy harvoin. Tämän voi selittää jäänteinä siitä, että pelaaminen on ennen mielletty ”poikien jutuksi”, jolloin pelaajien sukupuoli heijastetaan myös pelihahmoon. Viime aikoina naisten pelaamisesta on kuitenkin tullut hyväksyttävämpää, ja se on kasvanut (Kinnunen ja muut, 2020, s. 27–28).

Syy naishahmojen puutteelliseen ja joskus kokonaan puuttuvaan representaatioon voi johtua myös miesvoittoisesta pelialasta. Statistan (Clement, 2021b) tutkimus paljasti, että vuonna 2019 pelikehittäjistä maailmanlaajuisesti 71 % oli miehiä, 24 % naisia ja 5 % muunsukupuolisia tai transsukupuolisia. Forbes (Wittenberg-Cox, 2020) tutki neljäätoista suurinta pelifirmaa, ja sai selville, että johtoasemissa oli 84 % miehiä ja 16 % naisia. Guardianin (Ramanan, 2017) raporttoiman tutkimuksen mukaan länsimaissa yleinen pelialalla työskentelevä henkilö on valkoinen heteromies. Statistan (Clement, 2021c) tutkimuksen mukaan 69 % pelikehittäjistä on valkoisia. Pelialan diversiteetin puutteen voi olettaa vaikuttavan sukupuolten representaatioon.

Yksinomaan naishahmolla pelattavia pelejä on kourallinen. Tappin (2017) kertoo, että yksi aikaisimmista naispuolisista pääpelihahmoista on vuonna 1986 julkaistun Metroid-pelisarjan ensimmäisessä pelissä esitelty Samus Aran. Peleissä Samus pitää suurimman osan ajasta yllään suurta haarniskaa ja kypärää, jolloin hahmon ulkomuoto on sukupuolineutraali. Ensimmäisen pelin lopussa Samus riisuu haarniskan, jolloin paljastuu, että

hän on nainen. Tämä oli aikanaan suuri yllätys, koska alkuoletuksena pelaajalla on, että toimintasankarin täytyy olla aina mies. Pelaajan on myös mahdollista nähdä Samus biki-neissä, jos hän suorittaa pelin tarpeeksi nopeasti. Vaikka pintapuolisesti Samuksen voi nähdä feministisenä ikonina, joka pystyy kantamaan toimintahahmon roolin, luotiin hahmo lopulta miesyleisön silmiä varten.

Cook (2012) kertoo, kuinka *The Last of Us* on vuonna 2013 julkaistu toimintaseikkailupeli, joka on monesti julistettu parhaimmaksi peliksi kautta aikojen niin kriitikoiden kuin pelaajienkin puolesta. *The Last of Us* on saanut erityistä kiitosta naisten laajasta representaatiosta. Toinen pelattavista hahmoista pelissä on tyttö Ellie, ja pelissä esiintyy paljon erilaisia naissivuhahmoja, joilla on oma merkityksensä tarinassa. VG247:n haastattelussa *The Last of Us*:in ohjaaja ja käsikirjoittaja Neil Druckman paljasti, että *Naughty Dog* painostettiin muuttamaan pelin kansitaidetta ja siirtämään Ellie piiloon. Druckman arvelee tämän johtuneen harhaluulosta, että jos nainen on pelin kannessa, peli myy vähemmän. *Naughty Dog* kuitenkin piti kiinni alkuperäisestä kannesta, jossa Ellie näkyy etualalla ja Joel taaempana. Tästä on nähtävillä, kuinka suuren paineen alla pelikehittäjät ovat pelin myynnin takia. Luultavasti juuri tämän takia sukupuolen representaatiot peleissä kehittyvät hitaasti.

Joissain peleissä pelaaja voi itse valita nais- ja miespuolisen päähahmon välillä. Grieve (2020) kertoo *Screenrantin* artikkelissa, kuinka tämä vaihtoehto lisättiin *Assassin's Creed Odyssey* -peliin vuonna 2018. *Assassin's Creed* on kulttimaineen saavuttanut pelisarja, ja kaikissa aikaisemmissa peleissä naishahmolla pelaaminen oli mahdollista vain osan pelistä. Muutkin pelit ovat lisänneet viime vuosina mahdollisuuden päähahmon sukupuolen valintaan, usein aiheuttaen kritiikkiä. Farokhmanesh (2018) kertoo, kuinka vuonna 2018 julkaistu toiseen maailmansotaan sijoittuva ammutapeli *Battle Field V* sai aikaan suuren kohun, koska pelissä pelihahmoksi pystyi valitsemaan naisen. Negatiiviset kommentit argumentoivat, ettei peli ole historiallisesti paikkansa pitävä, koska naisia ei palvelut taistelukentällä toisessa maailmansodassa.

Samoin vuonna 2018 julkaistu Far Cry V esitti ensimmäistä kertaa naishahmon valinnan. Monet kritisoivat Far Cry V -peliä siitä, ettei pelin sisäinen maailma tuntunut ottavan sukupuolta huomioon: muut pelihahmot silti viittasivat pelattavaan hahmoon miehiin liitettävillä englanninkielisellä nimityksillä, kuten "dude" ja "him", eivätkä pelihahmot myöskään käytöksellään osoittaneet millään tavoin, että olivat vuorovaikutuksessa naisen kanssa miehen sijaan (ks. mm. Stacks Gaming Squad, 2018). Far Cry -sarjan pelit ovat kaikki hegemonisen maskuliinisuuden muottiin asettuvia pelejä, joissa juoni nivoutuu väkivallan ja maskuliinisuuden dominanssin performanssin ympärille. On siis kiinnostavaa pohtia, halusivatko Far Cry V:n tekijät lisätä mahdollisuuden naishahmon valintaan vain näyttääkseen inklusiivisilta.

Counter-Strike: Global Offensive, maailman yksi suosituimmista online-ammuntapeleistä, lisäsi peliin vuonna 2019 mahdollisuuden valita naispelihahmon (Omerovic, 2019). Pelihahmolla ei ole vaikutusta pelin kuluun, mutta naishahmoilla on omat äänensä. Counter-Strikea pelataan kilpailullisesti ympäri maailmaa, ja ammattipelaajiin kuuluu myös paljon naisia – kuitenkin naisten Counter-Strike ei ole läheskään yhtä seurattu kuin miesten Counter-Strike, mikä on yleinen jakauma urheilussakin. Madsen (2020) kertoo vuonna 2020 julkaistun Call of Duty Cold War -pelin puolestaan esitelleen ensimmäisenä ammuntapelinä kolme vaihtoehtoa pelihahmon sukupuolelle: miespuolinen, naispuolinen tai muunsukupuolinen. Pelissä muunsukupuoliseen tosin viitataan englanninkielisellä sanalla "classified" eli salattu, esittäen muunsukupuolisuuden asiana, jota on syytä salailla.

Niin pelialan kuin sisäisen pelimaailman sukupuolittuneisuudella ja joskus jopa naisvihan johtavalla pelikulttuurilla voi olla omat vaikutuksensa siihen, minkälaisia sukupuolen representaatioita peleissä esiintyy (ks. mm. Clement, 2021b; MacDonald, 2020). Vaikka naisten ja muiden sukupuolten representaatioissa on nähtävissä liikettä parempaan suuntaan, on vielä pitkä matka siihen, että pelimaailma olisi inklusiivinen kaikille. Lara Croftin hahmolla on tunnettavuutensa takia suuri potentiaali muuttaa pelihahmojen representaatiota monipuolisempaan suuntaan.

3 Sukupuolen representaatio peleissä

Tässä luvussa käsittelemme representaatioon liittyviä käsitteitä pelien kontekstissa. Käyn läpi Faircloughin (1997) representaation käsitteen, koska se on keskeinen tämän tutkielman analyysissä. Seuraavaksi kuvaan Mulveyn (1973) kehittämän teorian male gazesta. Tätä käytän apunani analyysissä ja johtopäätösten tekemisessä sukupuolen representaatiosta. Lopuksi avaan pelihahmoihin samaistumista, ja miten se linkittyy representaatioon.

3.1 Representaatio peleissä

Faircloughin (1997, s. 136) mukaan representaatiot, suhteet ja identiteetit ovat aina läsnä tekstissä. Tekstit eivät mustavalkoisesti peilaa todellisuutta, vaan ne luovat omia todellisuuksiaan representaation voimin. Tekstin tuottamisen eri vaiheissa tehdään valintoja, jotka vaikuttavat representaation lopputulokseen. Nämä valinnat pohjautuvat tekstin tuottajan taustaan, kuten yhteiskunnalliseen asemaan, etuihin ja päämääriin. Representaation analyysissä otetaan huomioon kaikki asiat: representaatioon kuuluvat yhtä lailla siitä pois jätetyt asiat kuin myös siihen sisällytetyt asiat, mikä korostuu ja mikä ei, ja mikä on suorasti ilmaistu ja mikä on taas luettava rivien välistä.

Fairclough (1997, s. 140) esittää, että tekstin tuottaja olettaa tekstin tulkitsijan eli vastaanottajan olevan jossain määrin tuttu kyseessä olevan tekstilajin kanssa. Vastaanottajat siis jakavat alkuoletuksen, jotka asemoivat heidät tietyllä tavalla. Teksti on olemassa aina tietyssä kontekstissa, ja vastaanottajien odotetaan olevan tietoinen tästä intertekstuaalisuudesta. Esimerkiksi toimintaseikkailupelin pelaajan oletetaan tuntevan pelin kontekstin: pelin yleinen kulku ja tavoite, pelihahmon kehitys ja tämän vuorovaikutus muiden pelihahmojen kanssa. Alkuoletuksena myös on, että peliä ylipäättään kannattaa pelata; että pelihahmoa ohjatessa toimitaan kohti tiettyä tavoitetta. Ihmisten alkuoletukset siis vaikuttavat siihen, miten he tulkitsevat mediaa (Fairclough, 1997).

Egenfeldt-Nielsenin ja muiden (2013, s. 160) mukaan peleissä representaatiota ei voi tutkia vain ulkonäön kautta, vaan huomioon on otettava pelin dynaamisuus ja interaktiivinen luonne. Peleissä, joissa ohjataan pelihahmoa, pelaaja tekee eri valintoja ja suorittaa erilaisia toimintoja pelihahmon kautta. Kaikki nämä asiat rakentavat pelihahmon representaatiota. Egenfeldt-Nielsenin ja muiden (2013, s. 161) mukaan pelejä pitää tutkia pelinä, eli siirtää huomio pois siltä, miltä ne näyttävät, ja keskittyä siihen, mitä niissä tehdään ja miten peleissä toimiminen luo merkityksiä. Toiminnallisuus on kuitenkin pelien koko idea – se että pelaaja vaikuttaa peliin jotenkin. Juuri tästä syystä suuntaan tässä tutkielmassa huomion enemmän pelin tapahtumiin kuin siihen, miltä se näyttää.

3.2 Male gaze

Mulvey (1973) esittelee vallankumouksellisessa esseessään *Visual Pleasure and Narrative Cinema* käsitteen *male gaze* eli suomennettuna maskuliininen tai miehinen katse. Mulvey (1973, s. 67) kuvaa *male gazea* tapana esittää ja katsoa naisia tavalla, joka oikeuttaa miehet valta-asemaan ja samalla seksualisoi ja alentaa naisia. Nainen on tällöin passiivista raakamateriaalia, muovattavissa aktiivisen miestoimijan nautinnon kohteeksi.

Mulveyn (1973, s. 62–63) mukaan elokuvissa kameran liike, zoomaus ja kuvakulmat heijastavat miehen näkökulmaa tapahtumissa. Samalla katsojakin ohjataan elämäänsä tarina miehen silmin. Tämä aiheuttaa katsojan maskuliinisaation, huolimatta hänen sukupuolestaan (Mulvey, 1989, s. 29–30). Mulveyn (1973, s. 61–63) mukaan elokuva kumpuaa manipuloidusta visuaalisesta erotiikasta. Elokuvassa on mahdollista luoda niin intensiivinen kokemus, että katsoja uppoutuu siihen kokonaan ja hetkeksi unohtaa itsensä – näin ollen, egonsa – ja miten on tottunut katsomaan maailmaa. Samalla elokuva kuitenkin tapahtumillaan vahvistaa egoa. Tällä tavoin *male gaze* elokuvassa onkin niin voimakas. Katsoja hyväksyy tapahtumien tulkintatavan omakseen. Tämän ilmiön voi argumentoida olevan yhä vahvempi peleissä, koska pelaaja ei vain samaistu pelihahmoon, vaan myös ohjaa tämän toimintoja.

Mulveyn (1973, s. 61) nautinto nousee kahdesta eri syystä, ensinnäkin toisen ihmisen käyttämisestä seksuaalisena objektina, jota katsotaan. Toiseksi nautinto nousee samais-
tumisesta nähtyyn kuvaan. Kuvaa katsellessa katsoja etäännyttää itsestään ja luo identifiointiprosesseja nähtyyn kuvaan. Nämä kaksi toimintoa ovat käynnissä samanaikaisesti, kun katsoja katsoo elokuvaa – tai kun pelaaja pelaa peliä. Tällöin katsojalle muodostuu maailmasta mielikuva, joka ei vastaa todellisuutta. Naiset ovat niin tottuneita male gazen hallitsevuuteen, että alitajuisesti he ilmentävät tätä kuvaa itsestään täydellisinä kuvina, joita katsotaan (Mulvey, 1973, s. 62–63).

Mulveyn (1973, s. 62–63) mukaan heteroseksuaalinen jako naisen passiivisuuden ja miehen aktiivisuuden välillä tarkoittaa, että mieshahmoa ei ole mahdollista nähdä seksuaalisena objektina. Narratiivi tukee miespäähahmoa aktiivisena toimijana, joka kontrolloi kameran liikkeitä ja näin ohjaa, miten tapahtumat etenevät. Mulvey (1973, s. 63–64) argumentoi, että kun esimerkiksi naishahmo elokuvassa rakastuu miespäähahmoon, hänet nähdään vain miespäähenkilön silmin, ja hänestä tulee tämän omaisuutta. Male gaze mahdollistaa sen, että naishahmosta tulee samalla myös katsojan omaisuutta.

Mielenkiintoista on, miten tämän teorian voi katsoa soveltuvan peleihin, jonka pelattavana hahmona on nainen. Tällöin naishahmo on aktiivinen toimija. Carr (2002, s. 175–178) tutki Lara Croftin pelaamista male gaze -teorian kannalta. Hänen mukaansa pelin asetelma mahdollistaa Laran toimimisen samanaikaisesti subjektina ja objektina. Pelin maailmassa hän on toiminallinen subjekti, mutta pelaajan maailmassa hän on vain ohjattava objekti, jota pelaaja hallitsee. Lara on katsomisen kohde, vaikka hän onkin myös toimija. Carrin (2002, s. 171–172) mukaan, vaikka Lara onkin pelattava hahmo, pelaajalla on enemmän mahdollisuuksia nähdä hänet objektina kuin elokuvassa. Lara on passiivinen siinä mielessä, että hän tarvitsee ohjaajan ollakseen aktiivinen toimija. Pelaaja toimii Laran ohjaajana. Näin pelaaja kokee ”omistavansa” Laran pitäessään häntä vallassaan ohjaamalla häntä.

Carr (2002, s. 174–175) kuvailee Laralla pelaamisen tapahtuvan Laran tekijöiden varjossa. Vaikka pelaaminen on interaktiivista, pelin suunnittelijat loivat Laran tietyllä tapaa – yleisesti miehiä miellyttäväksi. Vaikka Laran hahmo on nainen, hänet luotiin miehille, ja tätä asetelmaa on mahdotonta paeta pelaajan sukupuolesta huolimatta.

Carrin (2002, s. 178) mukaan juuri pelihahmojen ohjattavuus omalla tavallaan vain korostaa siten Laran näkemistä seksuaalisena objektina. Hän myös argumentoi, että kun peli alkaa muistuttaa enemmän elokuvaa – eli kun peli sisältää enemmän tarinallisia kohtauksia, joissa Laran persoona tulee enemmän esiin – erityisesti naispelaajan mahdollisuus ajatella Laraa omana kuvanaan pienenee.

3.3 Pelihahmoihin samaistuminen

Pelihahmoihin samaistuminen vaikuttaa siihen, kuinka tärkeänä representaatiota pidetään. Hammerin ja Bakerin (2015) mukaan pelit ovat tiloja, joissa pelaaja saa tehdä valinnan; peli on lopulta sarja erilaisia valintoja. Näin pelit mahdollistavat pelaajille paikan, joissa he voivat päättää oman kohtalonsa sekä saada valtaa ja käyttää sitä. Pelissä voi heti nähdä valintojensa ja tekojensa vaikutuksen pelimaailmaan – tämä antaa vallan tunteen ja motivaation jatkaa pelaamista. Hammer ja Baker (2015) argumentoivat vallan tehdä jotakin olevan tärkeää ihmisille, sillä se antaa itseohjautuvuuden ja kompetenssin tunteen. Tämä on hyödyllistä, koska monet tutkimukset osoittavat, että pelissä opittuja asioita voi soveltaa myös pelin ulkopuolelle. Peleissä on potentiaalia antaa ja opettaa valtaa myös niille, jotka eivät sitä todellisuudessa saa.

Hammer ja Baker (2015) kuitenkin korostavat, että pelit usein heijastavat todellisuutemme valta-asemia. Tätä väitettä tukevat muun muassa luvussa 2.3. aiemmin mainitsemani kohut, jotka nousivat naispuolisten ja muunsukupuolisten pelihahmojen lisäämisestä peleihin. Hammerin ja Bakerin (2015) mukaan myös pelisuunnittelu ilmaisee valtaasetelmaa rajoittamalla pelaajan valintoja – tästä kertoo esimerkiksi se, kuinka harvoin tai rajoitetusti sukupuolen tai kansallisuuden voi peleissä valita valmiista pelihahmoista.

Vaikka naiset haluavaisivat nauttia vallantunteesta pelissä, he voivat usein kokea sen vain mieshahmon silmin (Hammer ja Baker, 2015). Jos vallan voi aina kokea vain tietynlaisen sukupuolen representaation kautta, voi olettaa, että tämä voi heijastua tietynlaisina käsitteinä myös siihen, minkälaisia ihmisiä arvostetaan johtoasemissa pelien ulkopuolella.

Yeen ja Bailensonin (2007, s. 285) mukaan pelaajat identifioivat itsensä peliprosessissa virtuaalisen representaationsa mukaisesti. Tutkimuksessa selvisi, että online-peleissä viehättävillä pelihahmoilla pelaavat henkilöt saivat pelissä enemmän huomiota kuin tavallisemmilta näyttävillä pelihahmoilla pelaavat; samoin pitkillä pelihahmoilla pelaavat käyttäytyivät pelimaailmassa itsevarmemmin kuin lyhyillä pelihahmoilla pelaavat. Van Reijmersdal ja muut (2013, s. 2646) tutkivat tyttöjen identifikaatioprosessia peleissä. Tutkimuksessa selvisi, että pelihahmoon samaistuminen syvenee, mitä pidempään ja useimmin pelaaja pelaa tiettyä peliä. Pelihahmoon samaistuminen vaikuttaa positiivisesti pelimotivaatioon – eli mitä enemmän pelaaja samaistuu pelihahmoonsa, sitä nautinnollisempaa pelaaminen on.

Järvinen (2008) tutkii väitöskirjassaan pelien suunnittelun vaikutusta pelaamiskokemukseen, ja hänen löytöjensä mukaan pelihahmoon samaistuminen on edellytys tarinaan uppoutumiselle. Pelaajalla on tapana hyväksyä pelin säännöt ja samaistua pelihahmonsensa lisäksi muihin pelielementteihin, kuten pelin tavoitteisiin, palkintoihin ja rangaistuksiin (Järvinen, 2008, s. 64). Green ja muut (2004, s. 188–190) korostavat, että tarinaan uppoutuminen voi vähentää stressiä ja olla nautinnollinen kokemus sen vuoksi, että huomio suuntautuu pois itsestä. Pelaaja etäännyy näin omasta elämäntilanteestaan, stressinaiheuttajista ja negatiivisista konnotaatioista ikään kuin lainatessaan pelihahmon identiteettiä pelaamisen ajaksi (Green ja muut, 2004, s. 188–190). Läheisyys pelihahmoihin on yksi edellytys pelistä nauttimiselle, ja narratiivisten elementtien luomat tunteet saattavat saada pelaajan välittämään pelihahmostaan (Järvinen, 2008, s. 284).

4 Sukupuolen rakentuminen Tomb Raider -pelien tarinallisissa kohtauksissa

Tässä luvussa analysoin Tomb Raider -pelien tarinallisissa kohtauksissa esiintyviä keskusteluita, ja miten niissä esiintyvät representaatiot rakentavat sukupuolta. Aluksi käyn läpi Tomb Raider -pelien yleisen kuvauksen, jotta esimerkit tarinallisista kohtauksista voi yhdistää kontekstiin. Seuraavaksi käyn läpi Survivor-trilogian pelien kulun ja Laran kehittymisen trilogian aikana. Tämän jälkeen analysoin tarkemmin tarinallisissa kohtauksista havaitsemiani representaatioita ja sitä, miten hegemoninen maskuliinisuus ilmenee niissä. Lopuksi kokoan yhteen päätelmäni ja linkitän ne teoriaan.

4.1 Tomb Raider -pelit

Jotta analyysin voi liittää laajempaan kontekstiin, esittelen tässä luvussa Tomb Raider -pelit. Tämän jälkeen kuvaan Survivor-trilogian pelien kulun ja tarkastelen Lara Croftin mahdollista muutosta trilogian aikana, jotta voin peilata tätä representaation kehitystä analyysiin.

4.1.1 Tomb Raider -pelien kehitys

Tomb Raider on yksi suosituimmista pelisarjoista – pelejä on myyty maailmalla yhteensä 88 miljoonaa (Browne, 2022). Vuonna 2022 Tomb Raider -sarjassa on julkaistu yhteensä 17 peliä eri konsoleille ja tietokonejärjestelmille sekä 7 mobiilipeliä (Stewart, 2022). Browne (2022) kuvailee pelien päähahmoa Lara Croftia nuoreksi arkeologiksi, joka seikkailee vaarallisissa ympäristöissä tutkien muinaisia hautoja, selvittäen erilaisia mysteereitä ja taistellen vihollisia vastaan. Tomb Raider sijoittuu toimintaseikkailu-peligenreen, eli se yhdistelee elementtejä seikkailupeleistä ja toimintapeleistä. Seikkailupeleille ominaista on pulmien ratkaisu ja pelimaailman tutkiminen, toimintapeleissä taas keskiössä on taistelu ja vihollisten voittaminen. Toiminnan ja seikkailun lisäksi Tomb Raider -

peleissä on fantasian elementtejä. Ensimmäisissä Tomb Raider -peleissä Laran ulkonäössä on korostettu feminiinisiä piirteitä: hihaton toppi ja minisorsit paljastavat Laran tiimalasin muotoisen vartalon (Kennedy, 2002).

Browne (2022) kertoo, että vuonna 2010 Chrystal Dynamics alkoi kehittämään sarjan reboottia. Survivor-trilogian ensimmäinen osa Tomb Raider ilmestyi vuonna 2013. Pelinkehittäjät halusivat luoda Laran alkuperätarinan ja näyttää, miten Larasta kehittyi aikaisemmissa peleissä tunnettu tutkimusretkeilijä ja selviytyjä. Uusista peleistä haluttiin tehdä edeltäjiään synkeämpiä ja realistisempia, sekä näyttää enemmän Laran inhimillisiä puolia. Tomb Raiderissa (2013 pelin kirjoittajista kaksi kolmesta on naisia, mikä on merkittävää pelimaailmassa (Clement, 2021b). Trilogian seuraavissa osissa Rise of the Tomb Raider (2015) ja Shadow of the Tomb Raider (2018) kaikki pelin kirjoittajista ovat miehiä.

4.1.2 Survivor-trilogian pelien kulku

Seuraavaksi kuvailen lyhyesti Survivor-trilogian pelien juonen ja käyn läpi Laran hahmokehityksen niiden aikana, jotta Laran representaatiot voi analyysissä liittää kontekstiin. Tomb Raider Wiki -sivuston (2022a) mukaan ensimmäisessä pelissä Tomb Raider (2013) Lara on ensimmäisellä tutkimusretkellään arkeologina. Laran isä oli kuuluisa arkeologi, joka teki itsemurhan jouduttuaan median pilkan kohteeksi epäonnistuneen tutkimusretken jälkeen Laran ollessa lapsi. Lara haluaa todistaa oman kyvykkyytensä ja puhdistaa isänsä maineen. Hän on osa seitsemän hengen tutkimusretkiryhmää, jonka tehtävänä on löytää kadonnut saari Yamatai ja tutkia Aurinkokuningatarta Himikoa. Joukon haaskirikkoutuessa Yamataille he tajuavat, että sitä asuttaa Solarii-kultti, joka palvoo Himikoa. Joukko joutuu taistelemaan kulttia vastaan yrittäessään päästä pois saarelta, ja monet heistä kuolevat. Lopulta Lara selvittää Himikon arvoituksen ja päättää, että haluaa selvittää muitakin maailmassa olevia yliluonnollisia mysteereitä.

Tomb Raider Wiki -sivuston (2022b) mukaan toisessa pelissä Rise of the Tomb Raider (2015) Lara lähtee isänsä muistiinpanojen avulla jäljittämään mystistä Pyhää Lähdettä,

ikuisen elämän antajaa. Laralla on nyt enemmän itsevarmuutta kuin ensimmäisen pelin aikana, ja Yamatain tapahtumat ovat muuttaneet hänet kylmäpäiseksi selviytyjäksi. Lara ja hänen ystävänsä Jonah päätyvät Siperiaan ja kohtaavat siellä Trinityn, väkivaltaisen järjestön, jonka tehtävä on selvittää ylliluonnollisia asioita. Lara taistelee Trinityä vastaan ja lopulta saa Pyhän Lähteen käsiinsä ennen, kun Trinity ehtii käyttää Pyhää Lähdeettä omiin pahoihin aikeisiinsa. Laralle selviää myös, että hänen isänsä ei tehnyt itsemurhaa. Oikeasti Trinity tappoi hänen isänsä, koska hän vastusti Trinityä.

Tomb Raider Wiki -sivuston (2022c) mukaan kolmannessa pelissä Shadow of the Tomb Raider (2018) Trinityn johtaja Dominguez haluaa saada itselleen mayalaisten legendojen Tikarin ja Hopeisen Lippaan saavuttaakseen niiden tarjoamat jumalalliset voimat, jolla hän aikoo luoda uudenlaisen maailman. Lara kantaa Trinitylle henkilökohtaista kaunaa isänsä murhan takia, ja Lara on todella motivoitunut taistelemaan Trinityä vastaan. Lara löytää Tikarin ennen Trinityä ja ottaa sen, mutta Tikarin poistaminen paikoiltaan aloittaa mayalaisten ennustaman Puhdistuksen ja maailmanlopun. Kun Lara ja Jonah yrittävät ehtiä löytämään Hopeisen Lippaan ennen Trinityä, he päätyvät legendaariseen kaupunkiin Paititiin, missä lopulta Lara estää maailmanlopun uhraamalla itsensä.

4.2 Laran representaatiot

Tässä luvussa esittelen tutkimustuloksiani siitä, minkälaisia sukupuolen representaatioita Tomb Raider -peleihin sisältyvät diskurssit rakentavat pelien päähahmosta, Lara Croftista. Tarkastelun kohteena ovat Survivor -trilogiaan kuuluvien pelien – Tomb Raider (2013), Rise of the Tomb Raider (2015) ja Shadow of the Tomb Raider (2018) – tarinallisten kohtausten keskustelut.

Pelit ovat englanninkielisiä, eli olen litteroinut tarinalliset kohtaukset ensin englanniksi. Peleinä Rise of the Tomb Raider (2015) ja Shadow of the Tomb Raider (2018) sisältävät ensimmäistä peliä huomattavasti enemmän juonen ulkopuolista ylimääräistä pelattavaa materiaalia. Litteroin juonta eteenpäin vievät tarinalliset kohtaukset, en näitä vapaa-

valintaisten tehtävien kohtauksia. Yhteensä kolmen pelin keskusteluista kertyi aineistoa 21 784 sanaa. Tämän jälkeen olen analyysin helpottamiseksi kääntänyt valitsemani keskustelukatkelmat suomeksi. Alkuperäiset englanninkieliset esimerkit löytyvät liitteistä.

Tarinallisten kohtausten keskusteluista koostuvasta aineistosta havaitsin neljä Lara Croftin sukupuolen representaatiota. Nämä representaatiot ovat Lara seksuaalisena objektina, Lara isänsä tyttönä, Lara johtajana ja Lara sankarina. Seuraavissa alaluvuissa erittelen sukupuolen representaatiot ja esimerkkien avulla osoitan, miten sukupuoli rakentuu tietyssä representaatioissa ja millainen tämä tietty representaatio tarkemmin on.

Valitut esimerkit valottavat analyysia ja antavat kokonaisvaltaisen kuvan aineistosta. Koska representaatiot ilmenivät eri painotuksin aineistossa, olen valinnut esimerkkien määrän kuvastamaan tätä. Vähiten aineistossa oli nähtävillä Lara seksuaalisena objektina -representaatiota, josta nostan kaksi esimerkkiä. Lara isänsä tyttönä -representaatiota oli aineistossa huomattavan paljon, ja tämän osoitan viidellä esimerkillä. Selkeästi eniten aineistossa näkyi Lara johtajana ja Lara sankarina -representaatiota. Näitä olen valottanut molempia seitsemällä esimerkillä. Valitsin siis esimerkit myös niin, että kaikista kolmesta pelistä niitä olisi suunnilleen sama määrä, jotta esimerkit valottavat sukupuolen representaatiota koko trilogian ajalta. Esimerkkejä on yhteensä 21: Tomb Raiderista (2013) esimerkkejä on 7, Rise of the Tomb Raiderista (2015) esimerkkejä on 5 ja Shadow of the Tomb Raiderista (2018) esimerkkejä on 9.

4.2.1 Lara seksuaalisena objektina

Lara seksuaalisena objektina -representaatioissa Lara näkyy haluttavana hahmona, mikä asettaa miehet valta-asemaan. Lara näyttäytyy Mulveyn (1973) male gaze -teorian mukaisesti; Lara on passiivinen, ja miehet voivat muokata hänet oman nautintonsa

kohteeksi. Lara asetetaan heteroseksuaalisen halun kohteeksi. Huolimatta pelaajan sukupuolesta, tai siitä, että Lara itse on nainen, nähdään tapahtumat miehen näkökulmasta. Tämä Mulveyn (1989, s. 29–30) mukaan johtuu katsojan – tässä tapauksessa, pelaajan – maskuliinisaatiosta.

Esimerkissä (1) Lara tutkimusretkiryhmineen on haaksirikkoutunut Yamataille, ja Solarii-kultti on vanginnut heidät. Yksi kultin jäsenistä, mies nimeltään Vladimir, taluttaa Laran muiden vankien luo.

- (1) Vladimir: [Muille kultin jäsenille] Jos he aiheuttavat ongelmia, tappakaa heidät.
 Lara: Älkää satuttako heitä, olkaa kilttejä!
 Vladimir: Sanoin: hiljaa, tyttö! (Puhuu venäjää, työntää Laran puuta vasten ja hivelee tämän poskea.)
 Alex: Päästä irti hänestä! (Alkaa taistelemaan miehiä vastaan.) Lara, pakene!
 Vladimir: Ottakaa heidät kiinni, ottakaa kiinni! (Lyö Laran maahan.) Älä liiku, saatana.
 (Lara pakenee. Vladimir löytää Laran ja osoittaa aseella.)
 Vladimir: Ulos sieltä. (Hivelee Laran kättä.) Löydän teidät aina...
 (Lara potkaisee Vladimiria ja yrittää paeta. Vladimir paistaa Laran seinää vasten ja työntää itsensä häntä vasten. Puhuu venäjää. Lara puree miestä kaulaan ja potkaisee hänet kumoon. Ottaa miehen aseensa ja ampuu hänet. Itkee.)
 Lara: Herranjumala. (Tomb Raider, 2013)

Kohtaaminen on osiltaan tarinallinen, mutta kohtauksen lopussa pelaaja itse vaikuttaa siihen, pääseekö Lara pakenemaan. Jos hän ei osu aseella mieheen, mies lopulta kuristaa Laran. Lisäksi pelifoorumin (@AshesBorn, 2013) mukaan miehen ahdistellessa Laraa hän sanoo venäjäksi ”Sinähän olet nätti, etkö vain? Muistutat siskoani...” ja ”Hänkin oli tuommoinen narttu!”, joka voidaan tulkita inestiksi tai muuten häiritseväksi kommentiksi kontekstissa.

Kyseisestä kohtauksesta tuli kohu jo ennen pelin julkaisua, koska osa siitä näytettiin pelin trailerissa (Nichols, 2012). Jotkut kritisoivat kohtausta, koska Lara näytettiin siinä avuttomana naisena miehen vallassa. Pelin kirjoittaja Rhianna Pratchett argumentoi

haastattelussa (Lejacq, 2013), että kohtauksessa haluttiin nimenomaan keskittyä Laran reaktioihin, koska Lara lopulta pelastaa itse itsensä tilanteesta. Pelistudio Chrystal Dynamics kiisti, että kohtauksessa Vladimir yrittää raiskata Laran (Dutton, 2012).

Kohtaus on merkittävä myös siksi, että se on ensimmäinen kerta pelissä, kun Lara tappaa. Se, että Laran ensimmäinen tappo tapahtui ahdistelutilanteessa, luo representaatiota Larasta seksuaalisena objektina. Tunteiden näyttäminen, järkyttyminen ja itkeminen osoittavat Laran emotionaalisuutta, joka usein liitetään naisiin (Jokinen, 2003, s. 7–8). Miespelihahmot eivät juurikaan näytä tällaisia tunteita peleissä. Prachettin (Lejacq, 2013) mukaan pelissä haluttiin luoda yhteys tarinallisten kohtausten ja pelattavien kohtausten välille. Vaikka Lara pelin kuluessa tappaakin paljon ihmisiä, haluttiin tunteiden näyttämällä ilmaista, että ainakin ensimmäinen tappo vaikutti Laran omatuntoon.

Muita huomioon otettavia asioita kohtauksessa on Laran tytöttely. Tätä tapahtuu jonkin verran pelien aikana. Tytöksi kutsuminen on usein oman dominanssin alleviivaamista ja naisen alentamista. Asetelma naisesta pulasta rakentuu myös, koska yksi tutkimusretkiryhmän jäsenistä, Alex, raivostuu nähdessään miehen ahdistelevan Laraa. Hän alkaa taistelemaan miehiä vastaan oman henkensä uhalla, jotta Lara pääsee pakenemaan.

Esimerkissä (2) Alex on lähtenyt etsimään työkaluja, jotta tutkimusretkiryhmä voi korjata laivan ja paeta saarelta. Hän on jäänyt räjähdyksessä pudonneen rakennelman alle.

- (2) Lara: Löysit työkalut!
 Alex: Vihdoin tein sinuun vaikutuksen!
 Lara: Lähdetään pois täältä. (Yrittää nostaa rakennelmaa ja epäonnistuu.)
 Anteeksi, anteeksi.
 Alex: No, näyttää siltä, että tanssiurani on ohi, haha.
 Viholliset: (Tulevat ovesta ampuen.) Löysimme hänet!
 (Alex ampuu polttoainetyynyä ja aiheuttaa räjähdysten.)
 Lara: Mitä oikein teet? Tapat meidät!
 Alex: En tule pääsemään pois täältä. Lara, ota työkalut.
 Lara: En ilman sinua!
 Alex: Milloin minunlaiseni jätkä pääsee olemaan sankari? Muut luottavat meihin. Mene! (Lara pudistaa päätään.) Nyt!

Lara: (Suutelee Alexin poskea ja pakenee.) (Tomb Raider, 2013)

Esimerkki on yksi harvoista, joissa Survivor-trilogian aikana Laran tarinaan luodaan romanttista vivahdetta. Alex viittaa siihen, että on yrittänyt tehdä vaikutuksen Laraan ("*Vihdoin* tein sinuun vaikutuksen!"). Kohtauksessa on myös sankariasetelma, jossa mies uhraa itsensä naisen pelastumiseksi. Lara ei halua jättää Alexia, mutta Alex määrää Laran lähtemään. Alex on tutkimusretken elektroniikkaspesialisti, ja hän kuvastaa perinteistä nörttipoikaa ("*Milloin minunlaiseni* jätkä pääsee olemaan sankari?") – Lara taas on kaunis nainen, jota hän tavoittelee. Kohtauksessa Lara jää passiiviseen rooliin, ja Alex miehenä edustaa toimijuutta; hän tekee päätökset ja toimii sankarina. Toisaalta kohtaus esittää Laran realistisena hahmona, joka ei aina pelasta päivää.

Yksi kaikkia kolmea uutta peliä yhdistävä teema ei koostu tarinallisten kohtausten keskusteluissa, mutta se on kuitenkin merkittävä osa Lara seksuaalisena objektina -representaatiota. Tämä teema on korostettu seksuaalisuus Laran kuolemien tarinallisissa kohtauksissa. Jos pelaaja epäonnistuu taisteluissa, tai esimerkiksi putoaa tai osuu ansaan, tulee pelaajan katsottavaksi tarinallinen kohtaus, jossa näytetään Laran brutaali kuolema. Näissä kohtauksissa Lara voi hii, ja hahmoa kuvataan erilaisista näkökulmista. Tällä tavoin kuolemakohtaukset esitetään Mulveyn (1973, s. 62–63) male gaze -teorian mukaan: kameran liikkeellä ja kuvakulmilla ohjataan katsojan katsetta, mikä mahdollistaa Laran vartalon seksuaalisen tarkastelun. Kuolemakohtaukset ovat saaneet osakseen kritiikkiä niiden tarpeettomasta väkivallasta, ja niitä ollaan kutsuttu inhorealistsuutensa vuoksi kidutuspornoksi (mm. Brown, 2018).

Kuolemakohtaukset luovat seksuaalisen objektin representaatiota, koska naiseen kohdistuvaa väkivaltaa esitetään niissä taiteellisena ja intiiminä. Peleissä kuolemakohtauksilla on rankaisun funktio – pelin idea tulee sen interaktiivisuudesta, eli pelaajan täytyy pystyä vaikuttamaan pelin kulkuun. Niinpä hyvin pelaamalla saa palkintoja, ja huonosti pelaamalla rangaistuksia. Laran kuolemakohtaukset ovat kuitenkin pitkiä ja todella yksityiskohtaisia. Toisaalta kohtaukset voidaan nähdä vain Laran nostamisena samalla tasolle kuin lukuiset miespuoliset pelihahmot. Kuitenkin on tärkeää tarkastella näitä brutaaleja

kuolemia sukupuolen kannalta – miespuoliset pelihahmot eivät juurikaan voihi peleissä kuollessaan.

Vaikka Lara seksuaalisena objektina -representaatiota on uusissa peleissä vähän, koin silti tarpeelliseksi nostaa sen yhdeksi käsittelemistäni representaatioista muutamasta syystä. Ensinnäkin on huomattavaa, kuinka loppujen lopuksi pieni osa seksuaalisuus on Laran hahmoa, ja kuinka vähän tarinallisten kohtausten keskusteluissa ylipäätään viitataan Laran naiseuteen. Pelihahmot siis pääosin kohtelevat Laraa ihmisenä, eivätkä naisena. Suurimmaksi osaksi Laran naiseuteen ei viitata pelihahmojen puheessa. Kun naiseus tulee esiin, se tapahtuu muun muassa taisteluissa, joiden aikana viholliset saattavat viitata Laraan naispuolisilla solvauksilla, kuten narttuna ("You bitch!"). Koska peli on englanninkielinen, sukupuoli ilmenee naispuolisesta hän-pronominista ("Kill her!"). Toiseksi Laraan ei kohdistu seksuaalista eikä romanttista mielenkiintoa kahta edellä käsiteltyä kohtausta lukuun ottamatta. Suurimmaksi osaksi Laran naiseuteen viitattavat kommentit johtuvat siitä, että pelihahmot ovat yllättyneitä, kuinka Larakin – naisena – kykenee siihen, mihin hän peleissä kykenee, kuten taistelemaan hyvin, tappaamaan ja selviytymään ("That was badass, Lara!" Tomb Raider, 2013). Muissa tapauksissa, kun Lara huomioidaan naisena, viitataan Laraan isänsä tyttönä, mitä käsittelem seuraavaksi.

4.2.2 Lara isänsä tyttönä

Lara isänsä tyttönä -representaatioissa Laraa peilataan hänen isäänsä ja hänet nähdään isänsä kanssa samanlaisena. Laran isäsuhteeseen viitataan sekä positiivisessa että negatiivisessa mielessä. Peleissä viitataan Laran isään usein, ja hän on keskeinen hahmo Laran identiteetin rakentumisessa. Laran isä oli kuuluisa arkeologi, joka oli paljon poissa kotoa ja lopulta näennäisesti teki itsemurhan jouduttuaan mediassa huonoon valoon pieleen menneen tutkimusretken takia. Lara oli tällöin vielä lapsi, eli tapahtuma on vaikuttanut hänen elämäänsä syvästi. Lara kokee samalla vastuuta siitä, että hänen pitää puhdistaa

isänsä maine ja saattaa hänen työnsä loppuun, sekä syyllisyyttä hänen itsemurhastaan ja paineita siitä, onko hän yhtä hyvä arkeologi kuin isänsä.

Esimerkissä (3) Lara ja kumppanit ovat tajunneet, että he eivät pääse saarelta pois ilman apua. Roth on ollut haavoittunut ja tajuton. Lara on sitonut Rothin haavan.

- (3) Lara: Roth!
 Roth: Ei paha. Miten sinunlaisesi nuori neiti oppi tekemään jotain tämmöistä?
 Lara: (Nauraa.) ---
 Roth: Hei, hyvin meni. Hyvää työtä.
 Lara: Eli oletan, että suunnitelmana on viedä tuo [viittaa lentokoneen radioon] radiotorniin?
 Roth: Se taitaa olla paras mahdollisuutemme lähettää signaali joka suuntaan. Hei, Lara. Meidän täytyy lähettää tämä SOS-viesti. Ja minä en pysty hetkeen kiipeämään.
 Lara: Joo, pelkäsinkin, että sanoit noin.
 Roth: Pystyt siihen, Lara. Olethan Croft.
 Lara: En usko, että olen semmoinen Croft.
 Roth: Totta kai olet. Et vain tiedä sitä vielä. (Tomb Raider, 2013)

Esimerkissä Roth vakuuttaa, että Lara pystyy suorittamaan vaarallisen ja vaativan tehtävän, koska hän on Croft. Näin hän ilmaisee luottavansa Laran taitoihin, koska hänen isänsäkin pystyi tekemään vaikeita tehtäviä. Lara siis nähdään kyvykkäänä, mutta se johtuu hänen isänsä taidoista. Toisaalta Roth on myös yllättynyt, kun ”nuori neiti” pystyy sitomaan haavan. Tämä on alentava ilmaus Laran naiseudesta.

Ensimmäisessä pelissä Roth toimii eräänlaisena mentorina ja isähahmona Laralle. Hän on lämmin ja rohkaiseva. Toisaalta miespuolinen mentori viittaa siihen, että Lara ei naisena selviä yksin, tai että hänen on vähintään opittava tarvittavat taidot ja tiedot mieheltä. Roth kuitenkin kuolee pelin puolivälissä, jolloin Larasta tulee selkeästi tutkimusretken johtajahahmo. Tämä teema jatkuu toiseen ja kolmanteen peliin, joissa Lara jatkaa itsenäisenä ilman miesmentorin ohjausta. Roth toimii siis tärkeänä askeleena Laran hahmon kehityksessä epävarmasta nuoresta naisesta johtajaksi ja selviytyjäksi.

Esimerkissä (4) Lara selittää ystävälleen Jonahille, että hän on löytänyt vihjeen Pyhän Lähteen olinpaikkaan.

- (4) Lara: Jos Pyhä Lähde on kätkeytynä raunioissa, minun täytyy mennä!
 Jonah: Siperiaan? Lasketko leikkiä?
 Lara: Ajattele! Jos tämä esine voisi oikeasti mahdollistaa kuolemattomuuden, se muuttaisi kaiken! ---
 Jonah: Kuunteletko itseäsi?
 Lara: Jonah, olemme kokeneet paljon yhdessä, tiedät, että maailmassa on ylliluonnollisia asioita! Tämä voi olla totta!
 Jonah: En välitä, onko se totta! Olen menettänyt liian monta ystävää, en halua menettää sinuakin!
 Lara: Isä ei ikinä tajunnut yhteyttä Kitezhiin! Hän luopui kaikesta tämän takia!
 Jonah: Mukaan lukien sinut. Lopeta itsesi syyttäminen asiasta. Hän teki tämän itselleen.
 Lara: En voi luovuttaa hänen kanssaan nyt, se on kaikki, mitä minulla on!
 Jonah: Eikä ole! Jos pysyisit aloillasi viisi minuuttia, niin ehkä näkisit sen!
 (Rise of the Tomb Raider, 2015)

Kohtauksessa Lara isänsä tyttönä -representaatio tulee esiin Laran sisäistämässä syyllisyydessä isänsä kohtalosta. Tämä representaation sävy jatkuu läpi Survivor-trilogian. Esimerkissä näkyy myös Laran pakkomielleisyys siitä, että hänen tulee puhdistaa isänsä maine. Hän on intohimoinen ja melkeinpä maaninen löytämästään vihjeestä, ja on valmiina lähtemään vaaraan siltä seisomalta. Jonah toimii varsinkin kahdessa viimeisessä pelissä järjen äänenä, ja hän yrittää saada Laraa ymmärtämään oman arvonsa. Hän yrittää myös saada Laran näkemään, että Laralla on tässä elämässä muutakin, kuin pakkomielle isäänsä – kuten hänen ystävänsä, Jonah mukaan lukien.

Laran ja Jonahin ystävyysuhde on vahva koko trilogian ajan, mutta se syvenee selvästi toisessa ja kolmannessa pelissä, koska Lara ja Jonah ovat suurimman osan seikkailusta kaksin. Merkittävää on, että pelien aikana heidän välilleen ei missään vaiheessa rakenneta romanttista suhdetta. Heidän dynamiikkansa on platoninen ystävyysuhde, joka rakentuu heidän vuorovaikutuksessaan. Lara myös sanoo selvästi, että Jonah on hänen ystävänsä, kuten esimerkiksi (5) näkyy:

- (5) Unuratu: [Jonahista] Tunnetko tämän miehen?
Lara: Hän on paras ystäväni. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Naishahmot mediassa ovat yleensä romanttisen kiinnostuksen kohteita, jolloin heidän arvonsa linkittyy mieshahmoon. Mulveyn (1973, s. 63–64) male gaze -teorian mukaan naishahmosta tulee katsojan – tässä yhteydessä, pelaajan – omaisuutta, kun naishahmo alkaa romanttiseen suhteeseen miehen kanssa, koska hänet esitetään mieshahmon silmin. Tässä mielessä Laran platoninen ystävyysuhde Jonahiin antaa arvoa Laralle naishahmona, joka on arvokas omana kokonaisuutenaan.

Esimerkissä (6) Trinityyn operaation johtaja Konstantin on saanut Laran kiinni. Lara saa tietää, että hänen äitipuolensa Ana on Konstantinin sisko, ja että tämä työskentelee oikeasti Trinitylle.

- (6) Lara: Mitä- Olet heidän puolellaan? En voi uskoa tätä! Senkin huoli-
(Konstantin läimäyttää Laraa.)
Ana: Et vain voinut antaa asian olla. Tiesin, että löydät tiesi tänne.
Lara: Mitä oikein odotit?
Ana: Tämän ei tarvitse mennä näin. Tavoittelemme samaa asiaa. Voisimme käyttää jotakuta sinun kaltaistasi. Haluat tarkoituksen elämäsi. Me voisimme tarjota sen sinulle.
Lara: Lasketko leikkiä? Olen nähnyt, kuinka Trinity toimii!
Ana: Onko tuo ”ei”?
Lara: Se on ”ei vitussa”! Kerropa, Ana, värvätkö sinut Trinityyn sitä ennen vai sen jälkeen, kun aloit viekoitella isääni?
Ana: Rakastin Richardia, mutta hän oli idealismin sokaisema ja se tuhosi hänet. Mitä sinä oikein tekisit artefaktilla? Näyttäisit sen maailmalle, puhdistaisit isäsi nimen? Olet yhä niin naiivi, vain pelokas pikkutyttö, joka yrittää kävellä isänsä kengissä. (Rise of the Tomb Raider, 2015)

Esimerkissä tulee esiin pari tärkeää asiaa. Ensinnäkin Lara isänsä tyttönä -representaatio näkyy negatiivisessa valossa, kun Ana käyttää sitä solvauksena. Ana syyttää Laraa siitä, että hän yrittää matkia isäänsä, ”kävellä isänsä kengissä”. On ylipäänsä kyseenalaista, miksi naisten isäsuhteen ongelmat laitetaan naisten syyksi. Huomio olisi syytä suunnata itse isään, joka on toiminnallaan aiheuttanut häiriintyneen isäsuhteen, esimerkiksi laiminlyömällä tyttärtään tai kokonaan hylkäämällä tämän.

Toiseksi esimerkissä näyttäytyy se, kuinka toinen naishahmo pettää Laran. Tämä rakentaa naisista kuvaa epäluotettavia ja pettureita. Toisaalta Survivor-trilogian jokaisessa pelissä pääantagonisti on mies: Tomb Raiderissa (2013) Solarii-kultti, joka koostuu pelkästään miehistä; Rise of the Tomb Raiderissa (2015) miehistä koostuva Trinity ja operaation johtaja Kontantin, ja Shadow of the Tomb Raiderissa (2018) jälleen Trinity ja heidän johtajansa Dominguez. Ana on siis ainoa antagonistina toimiva nainen. Hän on valta-asemassa ja hän pystyy manipuloimaan Trinityä, joten toisaalta Ana kuvastaa monipuolista naisen representaatiota.

Kolmanneksi esimerkissä näkyy väkivalta, joka kohdistuu yhtä lailla peleissä naisiin kuin miehiin. Lara tappaa koko pelitriologian aikana vihollisia enemmän tai vähemmän kylmäverisesti ja raa’asti. Esimerkissä Konstantin läimäyttää Laraa, kun tämä on haukkumassa Anaa. Konstantin ottaa tässä maskuliinisen puolustajan roolin, kun Anan kunniaa loukataan. Laraan kohdistuva väkivalta ei siis ole sen vähäisempää, vaikka hän on nainen.

Esimerkissä (7) Lara on käynyt viimeisen taistelun Konstantinin kanssa ja puukottanut tätä lopulta rintaan. Konstantin on yhä elossa, mutta vuotaa hitaasti kuiviin.

- (7) Konstantin: Tämä ei ole kohtaloni! Minut oli tarkoitettu suuruuteen!
 Lara: Se ei ikinä ollut kohtalosi, siskosi vain sai sinut uskomaan niin. (Lähtee kävelemään pois.)
 Konstantin: Tein tämän kaiken hänen takiaan! Älä sinä kävele pois luotani! Odota! Trinity tappoi isäsi!
 Lara: (Kääntyy.) Ei, valehtelet.
 Konstantin: Hän aneli elämänsä puolesta, ja kun se ei onnistunut, hän aneli sinun elämäsi puolesta.
 Lara: Olet väärässä! Pää kiinni, pää kiinni!
 Konstantin: Hän oli sääliittävä mies. Säälin häntä. Hänen viimeiset ajatukset olivat varmaankin sinusta, Lara. Kuinka hän oli ajanut sinut pois, kuinka hän oli hylännyt sinut.
 Lara: Pala helvetissä. (Rise of the Tomb Raider, 2015)

Esimerkissä (7) Konstantin vetoaa Laran tunnesiteeseen ja syyllisyyteen isästään. Hän tietää kuolevansa, ja yllyttää ja ärsyttää Lاراa viimeisinä hetkinään. Tarinallisessa kohtauksessa Konstantinin huutaessa Trinityn tappaneen Laran isän, pelaaja saa takaisin Laran ohjauksen. Tällöin hänelle aukeaa myös mahdollisuus tappaa Konstantin. Hän voi kuunnella dialogin loppuun, tai päättää keskeyttää sen joko tappamalla Konstantinin tai kävelemällä pois, jolloin Konstantin hautautuu palavan rakennuksen alle.

Tämä pelaajan valinta ei vaikuta pelin kulkuun jälkeenkään, ja Konstantin kuolee joka tapauksessa. On kuitenkin kiintoisaa, kuinka pelaajalle annetaan mahdollisuus kieltäytyä enemmästä väkivallasta juuri Lara isänsä tyttönä -representaation merkeissä. Pelaaja saa valita, millä tavalla haluaa kostaa Konstantinille. Tähän voi vaikuttaa se, kuinka syvä pelaajan immersio peliin on, ja näkeekö hän itsensä Lara isänsä tyttönä -representaatiossa, tai onko hän yleisesti samaistunut Laraan. Pelaaja voi siis nähdä Laran itsenään, tai hän voi kokea Laran olevan hänen omistuksessaan, jolloin hän kokee halua suojella Lاراa ja kostaa hänen puolestaan.

4.2.3 Lara johtajana

Lara johtajana -representaatio rakentaa Larasta kuvaa johtajana, jota kunnioitetaan. Representaatiossa Lara on itsevarma, määrätietoinen ja päättäväinen. Hän luottaa omiin tietoihinsa ja taitoihinsa, ja antaa neuvoja ja määräyksiä muille. Muut hahmot tukevat Lاراa ja ilmaisevat luottavansa häneen. Myös viholliset antavat tunnustusta Laralle, vaikka ovatkin eri puolella.

Esimerkissä (8) tutkimusretkiryhmä keskustelee, mihin heidän pitäisi suunnata laivalla, jotta löytäisivät kadonneen saaren, Yamatain.

- (8) Whitman: Miten voit vihjata, etten ole vakavissani tästä tutkimusretkestä, Lara? Samin perhe ei ole ainoa, joka rahoittaa meitä, minullakin on myös säästöt pelissä.
Reyes: Kaikilla on jotain vaakalaudalla. Rahoitus ei kestä loputtomiin, Whitman.

Lara: Juuri sen takia meidän pitäisi suunnata itään, ei länteen.

Whitman: Kukaan ei usko, että Yamatai olisi niin kaukana idässä. Kirjat vain eivät tue sitä!

Samantha: No, niiden kirjoittajat eivät ikinä löytäneet Yamataita.

Lara: Olen puhunut tästä Rothin kanssa. Ei ole mitään järkeä seurata muiden jalanjäljissä, Whitman.

Whitman: En suostu riskeeraamaan mainettani sinun aavistuksesi takia! Minä olen pääarkeologi täällä.

Lara: Jos menemme itään, päädymme suoraan Dragon's Triangleen. Sinne meidän täytyy mennä.

Jonah: Lara, pikkulintuni. Seuraisin sinua melkein minne vain, mutta tuosta paikasta tulee paha tunne.

Roth: [Laralle] Anna mennä, näytä meille suunnitelmasi. (Tomb Raider, 2013)

Keskustelussa nousee ylös monta tärkeää teemaa. Ensinnäkin Lara uskaltaa kyseenalaistaa Whitmanin – joka on pääarkeologi ja mies – mielipiteen. Kuten luvussa 2.2.2 mainitsin johtoasemassa nähdään luonnollisemmin mies eikä nainen (Connel 1995, s. 82–83). Kyseinen kohta on ensimmäisen pelin (Tomb Raider, 2013) alusta. Näin ollen Laran hahmo asetetaan heti alussa haastamaan sukupuolirooleja ja ottamaan itselleen hegemonisen maskuliinisuuden aineksia. Reyes ja Samantha, jotka ovat molemmat naishahmoja, tukevat Laran mielipidettä epäsuorasti. Toisaalta Lara tuo esiin Rothin tuen hänen suunnitelmalleen (“Olen puhunut tästä Rothin kanssa”), aivan kuin miehen sana olisi lopulta vakuuttavampi kuin aiemmin puhuneiden naisten.

Lara vielä lopuksi sanoittaa selvästi kantansa (“Sinne meidän täytyy mennä”). Jonahin vastauksen, jossa hän kutsuu Laraa “pikkulinnuksi”, voi nopeasti tulkita alentavaksi. Jonah ja Lara ovat kuitenkin hyviä ystäviä, ja pikkulintu näyttää olevan Jonahin lempinimi Laralle. Ensimmäisessä pelissä Jonah kutsuu Laraa pikkulinnuksi kolme kertaa, toisessa pelissä kerran ja kolmannessa pelissä kerran. Jonah käyttää tätä lempinimeä tunteellisissa tilanteissa, esimerkiksi kun he ovat lähdössä vaarallisiin tilanteisiin:

- (9) Jonah: Pikkulintuni, nämä eivät ole hyvästit. En aio hyvästellä sinua. (Tomb Raider, 2013)

- (10) Lara: Ole varovainen, Jonah.
Jonah: Niin sinäkin, pikkulintu. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Näin ollen lempinimen voi tulkita hellittynimeksi. Esimerkin (8) kontekstissa se toimii kuitenkin Laran johtajuutta vähättelevänä.

Esimerkissä (11) Trinity on vanginnut Laran ja laittanut hänet selliin. Viereisessä sellissä on vangittuna mies nimeltään Jacob, joka on alueen alkuperäiskansan johtaja.

- (11) Lara: Luulin, että olin yksin.
Jacob: Niin minäkin, mutta tässä sitä ollaan. Eli miksi minun pitäisi kutsua uutta tuttavaani?
Lara: Ei miksiäkään. En ole jäämässä tänne.
Jacob: Konstantinilla ei ole paljoa kärsivällisyyttä.
Lara: Ei minullakaan. (Ottaa hiuksistaan hiuspinnin ja tiirikoi käsirautojensa lukon.)
Jacob: Niinpä näkyy. Hieno temppu. Saatko meidät ulos täältä?
Lara: Ei ole olemassa ”meitä”. En edes tiedä, kuka olet ja miksi olet täällä. Anteeksi...en tunne oloani kauhean luottavaiseksi juuri nyt.
Jacob: Et pääse pitkälle ilman minua.
Lara: (Naurahtaa.) Et tiedä, kuinka pitkälle olen jo päässyt. (Rise of the Tomb Raider, 2015)

Kohtauksessa nousee esiin Laran itsevarmuus ja päättäväisyys. Hän kieltäytyy kertomasta nimensä, ja osoittaa kekseliäisyyttä ja taitoa tiirikoimalla käsirautojensa lukon. Hän kieltäytyy Jacobin ystävällisyydestä ja avusta, ja luottaa siihen, että selviää omien taitojensa avulla. Samalla on kuitenkin kiintoisaa, että kieltäytyessään Jacobin avusta, hän pahoittelee: ”Anteeksi...en tunne oloani kauhean luottavaiseksi juuri nyt.” Tämän voi argumentoida johtuvan siitä, että naiset ovat tottuneet olemaan kohteliaita ja kilttejä, ja olemaan loukkaamatta ketään. Tästä huolimatta hän pysyy itsevarmana – vaikka Jacob yrittää vakuuttaa, ettei Lara pääse pitkälle ilman häntä, Lara tyrmää tämän heti. Ajatus on hänelle peräti naurettava, koska hän tietää kokemuksesta, että selviää helposti yksin, varsinkin ilman tuntemattoman miehen apua. Tässä on nähtävissä Laran hahmon kehitys trilogian aikana.

Esimerkki (12) on *Shadow of the Tomb Raiderin* (2018) avauskohtaus, joten sillä on painoa ja symboliikkaa siihen, miten hahmot esitellään uuteen peliin. Lara ja Jonah ovat lentokoneessa, joka on putoamassa.

- (12) Jonah: Mitä oikein teet?
 Lara: Oikaisen koneen!
 Jonah: Täällä ei ole laskuvarjoja!
 Lara: Tiedän! Valmistaudu hyppäämään!
 Jonah: En helvetissä! Oletko hullu, Lara?
 Lara: Meillä ei ole muuta vaihtoehtoa! (*Shadow of the Tomb Rider*, 2018)

Kohtauksessa tulee esiin Laran rohkeus ja kekseliäisyys vaarallisissa tilanteissa. Laran ja Jonahin välinen dynamiikka on kiintoisa myös sukupuolien representaatioiden näkökulmasta. Siinä missä Lara on rohkea – usein uhkarohkea – ja tulinen persoona, Jonah on rauhallisempi, ja hän yleensä kyseenalaistaa Laran tempauksia. Nämä ovat päinvastaiset luonteenpiirteet, jotka yleisesti yhdistetään maskuliinisuuteen ja feminiinisyyteen, kuten luvussa 2.2.1 mainitsin (Jokinen, 2003, s. 7-8). Lara on älykäs arkeologi, joka johtaa kaksikkoa ja antaa määräykset, mihin mennään ja mitä tehdään seuraavaksi. Jonah on kokki, ja hän seuraa Laraa ja toimii tämän apurina. Näin sukupuoliroolit ovat ylösalaisin: yleensä nainen nähtäisiin avustavassa roolissa. Myös pelihahmoilla on tämä oletus pelissä, kuten esimerkissä (13) näkyy:

- (13) Abby: [Jonahille] Sinä et kyllä näytä tyypilliseltä arkeologilta.
 Jonah: (Viittaa Laraan.) Ah, hän on se arkeologi, minä olen vain kokki.
 (*Shadow of the Tomb Raider*, 2018)

Kohtauksessa Lara ja Jonah ovat kertoneet, että he ovat tulleet tutkimaan raunioita. Ensijaisena oletuksena siis hahmolla tässä on, että miehenä Jonahin on oltava tieteilijä.

Esimerkissä (14) Lara on saanut Yaxiilit, Paititin kaupungin suojelujumalat, puolelleen. Hän johtaa Yaxiilit pysäyttämään Dominguezin, kun tämä on suorittamassa rituaalin uudelleenrakentaakseen maailman.

- (14) Dominguez: He ovat sinun kanssasi? Minun on suoritettava tämä rituaali. He ovat valinneet väärin. Kaikki tässä on väärin.
 Lara: Ei! Se oli aina heidän. (Viittaa Yaxiliin.) Anna Lipas meille.
 Dominguez: Ei...ei. En ikinä. Minun täytyy suojella Paititia!
 Lara: "Me kaikki luomme kohtalon". Et vain sinä. Me kaikki. Yhdessä.
 Dominguez: Itsepäinen loppuun asti. [Sotilailleen] Hyökätkää! (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Kohtauksessa Yaxiilit ovat valinneet Laran johtajakseen. Tämä ilmaisee, että Lara on pätevä johtamaan jopa jumalia taisteluun pahuutta vastaan. Tämä osoittaa, että häntä kunnioitetaan ja arvostetaan. Lara on oikeudenmukainen, ja laittaa muut oman etunsa edelle. Hän poistaa itsensä yhtälöstä ja asettaa yhteisöllisyyden etusijalle. "Se oli aina heidän. Anna Lipas *meille*." Lara ei myöskään ota kunniaa itselleen, vaan rohkaisee kaikkia toimimaan yhdessä. "*Me kaikki. Yhdessä.*"

Lara on valmis haastamaan Trinityn johtajan ja hänen sotilaansa, mikä ilmaisee hänen itsevarmuuttaan. Dominguez tunnustaa Laran määrätietoisuuden, mutta muuttaa sen negatiivisen sävyiseksi ilmaukseksi: "*Itsepäinen loppuun asti*". Kiintoisaa tässä on, miten naisten määrätietoisuus yleensä käännetään juuri itsepäisyydeksi tai muuksi negatiiviseksi. Nainen johtoasemassa voidaan nähdä nalkuttavana, kun samassa asemassa, täysin samoin toimiva mies nähtäisiin vahvana.

4.2.4 Lara sankarina

Lara sankarina on representaatio, jossa sankarina oleminen nousee esille kahdella eri tavalla. Peleissä yleistä on, että pelattava hahmo on pelin sankari. Sankarius on yleensä pelin motiivi, koska juuri sen ajamana pelihahmo tekee monenlaisia tehtäviä, ja on aina valmis auttamaan muita pelihahmoja. Sankarius on yleisesti kunnioitettava piirre, ja pelaajan on helppoa ja miellyttävää samaistua siihen. Kun pelaaja identifioituu pelihahmon kanssa, hän jakaa pelihahmon saaman kiitoksen. Lara sankarina - representaatioissa Lاراa rakennetaan naisia voimaannuttavana, rohkeana naisena, joka

kykenee siihen, mihin miehetkin. Tässä mielessä naispuolinen sankari toimii tarvittavana representaationa.

Sankarina olemiseen liittyy myös negatiivinen puoli. Sankariudesta tulee haitallista, jos sankari tuntee olevansa vastuussa kaikista ja kaikista, ja että hänen harteillaan on korjata ja pelastaa kaikki. Survivor-trilogiassa Laran motiivi johdetaan hänen syyllisyydestään isänsä itsemurhasta, kuten esitin Lara isänsä tyttönä -representaatioissa. Lara sankarina -representaatio niinpä tuo esiin myös sen, että Lara ei tunnu pitävänsä itseään suuressa arvossa, vaan laittaa kaikki muut hänen edelleen.

Esimerkissä (15) tutkimusretkiryhmä on hajaantunut, ja Samantha on kateissa. Lara näkee Rothin kanssa, kun heitä pelastamaan tullut lentokone tekee pakkolaskun. Perämies pyytää radiossa apua.

- (15) Lara: Minun on mentävä hänen luokseen. Hänen savusignaalin saapuminen tulee tuolta.
 Roth: Meillä on oma porukkamme, josta huolehtia. Meidän täytyy kokoontua uudelleen heti, kun muut ovat löytäneet Samin.
 Lara: En voi vain jättää häntä yksin. Minun täytyy päästä hänen luokseen.
 Roth: Joskus sinun on tehtävä uhrauksia, Lara. Et voi pelastaa kaikkia.
 Lara: Tiedän uhrauksista.
 Roth: Ei, tiedät menetyksestä. Uhraus on valinta, jonka sinä teet. Menetyks on valinta, joka tehdään puolestasi.
 Lara: En voi antaa hänen kuolla, Roth. (Lähtee pelastamaan perämiestä.)
 (Tomb Raider, 2013)

Esimerkissä Laran ensimmäinen reaktio on heti lähteä perämiehen apuun. Vaikka Roth perustelee loogisesti, että heidän tulisi ensisijaisesti huolehtia omasta ryhmästään, Lara argumentoi, ettei voi jättää häntä yksin. Roth viittaa jälleen Laran isään: ”Tiedät menetyksestä.” Lara ei kuitenkaan suostu uskomaan tätä. Hän kokee vastuuta perämiehen pelastamisesta, vaikkei edes tunne tätä. Tällainen epäitsekkyys rakentaa Laran representaatiota sankarina.

Esimerkki (16) on ensimmäisen pelin lopusta, kun Lara on juuri tappanut viholliset ja pelastanut Samantha kultin kynsistä.

- (16) Lara: Oi Sam, luojan kiitos!
 Samantha: Äh, mitä...Lara, mitä tapahtuu?
 Lara: Shh, shh. Olen täällä, olet turvassa. Kaikki on hyvin.
 Samantha: Pelastit minut. Tiesin sen.
 Lara: Lupasin sen sinulle. Nyt viedään sinut kotiin.

 Jonah: Lara tulee! Hänellä on Sam, hän teki sen!
 (Lara kävelee heidän luokseen, kantaen Samantha sylissään.)
 Lara: Luulen, että hän on kunnossa.
 Jonah: Mitä siellä oikein tapahtui?
 Lara: Se on ohi. Voimme mennä nyt. (Tomb Raider, 2013)

Esimerkissä ja koko ensimmäisen pelin asettelussa huomiota herättää Samantha ja Laran suhde ja dynamiikka. He ovat selvästi läheisiä ystäviä ja arvostavat toisiaan. Pelissä kultti kidnappaa Samantha, ja Lara lupaa pelastavansa hänet.

Monet ovat keskustelleet Laran mahdollisesta bi-seksuaalisuudesta tai lesboudesta, ja faneilla on teorioita, että Lara ja Samantha ovat oikeasti romanttisessa suhteessa (Mikula, 2004, 64–65). Pelkästään se, että Laralle ei naishahmona pelien aikana kehity romanttista suhdetta mieshahmoon, ei välttämättä kuitenkaan kerro mitään hänen seksuaalisuudestaan. Myöskään läheinen ystävyysuhde toiseen naishahmoon ei ole tästä todiste. Mediassa naisten ystävyys esitetään usein olevan täynnä kilpailua ja kateutta. Tämä saattaa olla syy siihen, miksi naisten läheisessä ystävydessä nähdään heti jotain romanttista ja seksuaalista. Laran ja Samantha platoninen ystävyysuhde on erityinen siinä, että sitä ei ole tehty miehille. Kahden naisen ystävyys toimii irrallisena hegemonisesta maskuliinisuudesta ja male gazesta, mikä tekee siitä voimakkaan.

Toinen kiintoisa havainto tästä esimerkistä on se, millä tavoin Lara pelastaa Samantha. Samanthaalla on päällään valkoinen mekko, ja Lara kantaa hänet sylissään turvaan. Tämän esitystavan voi suoraan yhdistää perinteiseen tapaan, jolla miessankari pelastaa ”neidon pulasta”. Vaikka Lara siis pääsee vahvan sankarin rooliin, eivät sukupuolirollit siltikään

täysin sekoitu. Samantha on koko pelin aikana avuton, ja Lara juoksee hänen perässään vaarantaen itsensä urhoollisesti.

Esimerkissä (17) Ana on saanut Pyhän Lähteen käsiinsä, ja on valmis käyttämään sen tulakseen kuolemattomaksi.

(17) Ana: Ajattele miljoonia, jotka kärsivät ja kuolevat, voimme pelastaa heidät, voimme pelastaa maailman yhdessä!

Lara: Hinta on liian suuri. Ana, meitä ei ole tarkoitettu elämään ikuisesti, kuolema on osa elämää.

Ana: Helppo sinun on puhua, sinä et ole se, joka on kuolemaisillaan!

Lara: Mutta tässä ei ole kyse sinusta, on kyse koko ihmiskunnasta. Kyse siitä, mitä tarkoittaa olla ihminen.

Ana: Tämä on sinun mahdollisuutesi, Lara! Kaikki mitä olen tehnyt, kaikki mitä sinä olet tehnyt! Toisen Croftin ei tarvitse kuolla tämän vuoksi!

Lara: Mutta minä olen valmis siihen.

(Lara rikkoo Pyhän Lähteen) (Rise of the Tomb Raider, 2015)

Ana yrittää muuttaa Laran mieltä erilaisin argumentein, ja houkutellessa Laraa puolelleen, mutta Lara pysyy tiukkana. Hän toimii suuremman hyvän puolesta: ”On kyse koko ihmiskunnasta.” Tämä on klassinen esimerkki sankarin uhrautumisesta ihmiskunnan puolesta. Lara asettaa tapahtumat isompaan kontekstiin, ja näkee itsensä koko ihmisyyden suojelejana. Ana vetoaa myös jälleen Laran isän kuolemaan: ”Toisen Croftin ei tarvitse kuolla tämän vuoksi!” Lara on kuitenkin niin varma tehtävästään, ettei anna edes tämän hätkäyttää häntä. Lara on valmis kuolemaan, jotta väärät ihmiset eivät saa käsiinsä enemmän valtaa. Tämä rakentaa Larasta representaatiota vahvana, jalona ja epäitsekäänä sankarina.

Esimerkissä (18) Lara on ottanut Tikarin ja aiheuttanut maailmanlopun alun. Tsunami on tuhonnut kaupungin, jossa he ovat.

(18) Jonah: Olin niin huolissani!

Lara: Minä mokasin. Tai pahempaa.

Jonah: Mitä tarkoitat?

Lara: Dominguez sai Tikarin. Menetin sen. Kaiken sen jälkeen mitä isäni joutui kestäämään, annoin Trinitylle juuri sen, mitä he halusivat. Hän käyttää Lipasta ja Tikaria uudelleenrakentaakseen maailman!

Jonah: Uudelleenrakentaakseen sen miten?

Lara: En tiedä. Hän luulee, että voi vapauttaa maailman synnistä ja heikkoudesta. Hänenlaisena mies...meidän täytyy pysäyttää hänet! Tämä kaikki on minun syytäni.

Jonah: Okei, me keksimme kyllä jotain, lupaan sen.

Lara: Ei, ei, ei! Meidän täytyy päästä Kätkettyyn kaupunkiin ennen Trinityä! Meidän täytyy löytää Hopeinen Lipas!

Jonah: Okei, mutta ensin meidän pitää auttaa nämä ihmiset turvaan, ja sitten vasta lähteä Lippaan perään.

Lara: Ei, kukaan ei ole turvassa! Ei jo Dominguez löytää Lippaan ensin! Minun on pakko mennä! Olen ainoa, joka-

Jonah: Ainoa, joka mitä, Lara? Et tiedä, aiheutitko tämän oikeasti, Lara! Kaikki ei pyöri sinun ympärilläsi! (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Kohtauksessa Lara kokee syyllisyyttä epäonnistumisestaan. Hän yritti parhaansa estäessään Trinityä, mutta sen sijaan vain pahensi tilannetta. Tämä rakentaa Larasta realistisempaa kuvaa. Vaikka Lara on sankari, myös hän tekee virheitä. Hahmon inhimillisyys voi vain kasvattaa pelaajan mahdollisuutta samaistua Laraan.

Lara käyttää paljon ”pakkoon” liittyviä ilmauksia viitatessaan omaan rooliinsa sankarina: ”Meidän täytyy pysäyttää hänet”, ”Meidän täytyy päästä Kätkettyyn kaupunkiin ennen Trinityä” ja ”Minun on *pakko* mennä!”, aivan kuin hänellä ei olisi muuta vaihtoehtoa kuin olla sankari. Kohtauksessa nousee ylös Laran kiireellisyys tehtävän suorittamiseen. Hän myös viittaa siihen, että juuri hänen, yksin, on pakko pelastaa maailma: ”Olen *ainoa*, joka-”. Hän toisaalta edustaa itsenäistä toimijaa, mutta toisaalta ei suostu jakamaan vastuuta ja hyväksymään, ettei kaikki ole hänen syytään. Jonah toimii jälleen järjen äänenä Laralle. Hän yrittää ensin rauhallisesti lohduttaa Laraa, mutta lopussa joutuu rajummin herättelemään Laraa: ”Kaikki ei pyöri sinun ympärilläsi!”

Esimerkissä (18) Lara ja Jonah tehneet pakkolaskun viidaksoon, koska he lensivät myrskyyn.

(19) Jonah: Olemme puskeneet liikaa, ja tuohon myrskyyn lentäminen...

Lara: En tajunnut, että se olisi noin paha...

Jonah: Minun olisi pitänyt vaatia, että käännyimme takaisin. Tai siis, tajuan kyllä, kun keskityt ongelmaan, kaikki muu vain katoaa.

Lara: Jonah...

Jonah: Hei, pysyn kanssasi, se on minun valintani suurimman osan ajasta. Mutta jos me kuolemme, kuka pysäyttää kataklysmiä ja estää Trinityä tekemästä, mitä he haluavat?

Lara: Joskus minusta tuntuu, että minun on jatkettava, tai muuten petän kaikki...mutta ehkä muutaman tunnin vuoksi olisimme voineet kääntyä takaisin. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Kohtauksesta tulee taas esiin Laran kokema vastuu pelastaa kaikki. Vaikka Laran syyllisyys ja anteeksipyytelevä sävy ei välttämättä ole luettavissa sankarin ominaisuudeksi, Laran motiivi myrskyyn lentämiseen tuli alunperin hänen kiireellisestä halustaan lähteä suorittamaan tehtävää. Lara sankarina -representaatioissa nousee ylös myös kuva Larasta ongelmanratkaisijana, joka keskittyy täysin yhteen asiaan ja unohtaa kaiken muun. Tämä näkyy myös esimerkeissä (20) ja (21).

Esimerkissä (20) Lara ja Jonah ovat luolassa, jossa on historiallisia muraaleja.

(20) Jonah: [Katsoen Laran veristä jalkaa] Näin sen tunnelin, joka romahti päällesi. Haluatko, että katson tuota haavaa?

Lara: Ei, olen ihan ok.

(Lara astuu ansaan. Luola alkaa romahtaa.)

Jonah: Meidän täytyy päästä ulos! Lara! (Yrittää tarttua Laran käteen.)

Lara: Ei, minun täytyy ottaa tämä kuva!

Jonah: Tule jo! Liikettä, nopeasti! (Lara ja Jonah selviävät pois luolasta.)

Lara: Jos et olisi raahannut minua ulos, olisin vieläkin sisällä ottamassa kuvia.

Jonah: Olisit yhä sisällä. En tiedä tekisitkö paljoa. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Esimerkissä (21) Lara ja Jonah kävelevät markkinoilla.

(21) Lara: Kaikki tämä ruoka saa mahani murisemaan.

Jonah: Sinun olisi varmaan pitänyt syödä.

Lara: Olin liian innoissani!

Jonah: Niinkuin aina... (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

Näissä molemmissa esimerkeissä (20) ja (21) sankaruuden representaatio on enemmänkin pakkomielleisyyden puolella. Sen voi lukea niin suureksi omistautumiseksi ”suuremman hyvän” puolesta, että Lara on valmis vaarantamaan hensä parin todistusaineiston takia, tai että hän unohtaa syödä ollessaan liian keskittynyt meneillään olevaan tehtävään. Lara myöskään ei vaikuta hätkähtävän haavoista ja kivusta. Hän vähättelee saamiaan vammoja ja puskee eteenpäin. Nämä asiat rakentavat Larasta kuvaa pakkomielleisenä pelastajana ja sankarina.

4.3 Hegemonisen maskuliinisuuden ilmentyminen Lara Croftissa

Tässä luvussa käyn läpi, miten hegemoninen maskuliinisuus ilmenee aiemmin esittelemissäni sukupuolen representaatioissa. Vahvin hegemonisen maskuliinisuuden piirre, joka ilmenee Laran sukupuolen representaatioissa, on valta. Se näkyy eri tavoin jokaisessa representaatioissa, jota käsitteelin edellisessä luvussa. Lara johtajana ja Lara sankarina -representaatioissa se on ilmeisimmin esillä, mutta Lara seksuaalisena objektina ja Lara isänsä tyttönä -representaatioissa valta on käännetty Laraa vastaan.

4.3.1 Seksuaalisuus ja seksuaalisointi

Lara seksuaalisena objektina -representaatioissa valta näkyy käännettynä Laraa vastaan. Lara alennetaan objektin asemaan, jossa hän on passiivinen, ja toiminta kohdistuu häneen. Seksuaalisuuden voi nähdä myös voimavarana, jos se esitetään oikealla tavalla. Helsingin Sanomien artikkelissa (Hällfors, 2022) pelitutkimuksen professori Hanna Wirman perustelee, että seksuaalisuudella on paikkansa myös peleissä. Seksuaalisuus on suuri osa ihmisyyttä, ja pelit voivat auttaa sen käsittelemisessä ja siitä oppimisessa. Wirmanin mukaan ratkaiseva asia Larankin roolissa on se, että vaikka hän onkin suuresti seksuaalisoitu hahmo, on hän silti päähahmo.

Naispelihahmojen representaatiolla on kuitenkin väliä. Niin kuin muutkin representatiot mediassa, rakentavat nekin todellisuutta puskiessaan oikeaan maailmaan ideaa täydellisestä naisesta, joka on kaunis, älykäs, voimakas ja jolla on uskomaton vartalo. Tampereen yliopiston pelitutkimuksen huippuyksikön tutkijatohtori Thomas Apperley kertoo (Hällfors, 2022), että ongelma ei niinkään ole tiettyjen hahmojen seksuaalisoinnissa, vaan siinä, että seksuaalisointi on aina samanlaista. Seksuaalisuus koostuu monista asioista, mutta peleissä se on suurimmaksi osaksi ulkonäkökeskeistä. Pelien pitäisi hänen mukaansa olla piirtämättä liian tiukkoja rajoja seksuaalisuudelle ja tekemättä pelaajasta oletuksia. Parhaimmillaan pelit voisivat toimia positiivisina leikkikenttinä, joilla pelaajat voisivat kokeilla erilaisia itsensä toteutustapoja.

Naispelaajien samaistuminen Lara seksuaalisena objektiivina -representaatioon voi olla helppoa, vaikkei ehkä mieleistä. Miespelaajien samaistuminen näissä tilanteissa voi toimia epämiellyttävänä simulaationa naisten todellisuudesta. Toisaalta miespelaaja voi näissä kohtauksissa etäännyttää itsensä hahmosta, ja tarkastella Lارا male gaze:n kautta.

Kuten esimerkin (16) kuvaamisessa mainitsin, Laran seksuaalinen suuntautuminen on aiheuttanut keskustelua. Lara voisi toimia voimaannuttavana LGTB-yhteisön ikonina, jos peleissä tulisi ilmi, että hän on seksuaalivähemmistön edustaja. Tunnetun popkulttuurin hahmon julistaminen seksuaalivähemmistön edustajaksi antaisi näkyvyyttä LGTB-yhteisölle.

Laran seksuaalisuutta suuntautumista ei ole virallisesti julistettu peleissä, eikä Laran seksuaalisuus ole yksi pelien teemoista. Heteroseksuaalisuus on suuri osa hegemonisen maskuliinisuuden ideaalia (Jokinen, 2003, s. 244). Seksuaalisella suuntautumisellaan Lara ei siis ilmennä hegemonista maskuliinisuutta. Tämä ei estä Laran hahmon seksuaalisointia ja hänen seksuaalisen suuntautumisensa kääntämistä miehen nautinnoksi. Biseksuaalisuus ja lesbous naisilla on piirre, jota on suuresti seksualisoitu miehiä varten esimerkiksi pornossa.

Lara Croftin lokerointi joko feministiseksi tai seksisymboliksi ei välttämättä ole tarpeellista. Seksuaalisuuden voi myös nähdä naisia voimaannuttavana. Feministisyyden ei tarvitse sulkea pois hahmon seksuaalisuutta.

Mulveyn (1973, s. 62–63) male gaze -teorian mukaan naishahmosta tulee katsojan omaisuutta. Koko pelisuunnittelu ja pelin asetelma mahdollistavat Laran vartalon tarkastelun niin kuin pelaaja haluaa. Tämä siis tavallaan vahvistaa male gazea – vaikka Tomb Raider -peleissä Lara olisikin luotu voimaannuttavaksi naishahmoksi, voi pelaaja pelin interaktiivisuutta hyväksikäyttämällä kirjaimellisesti katsoa peliä haluamallaan tavalla. Toisaalta tarinallisten kohtausten aikana pelaaja ei voi yleensä vaikuttaa pelin kulkuun. Lopulta hegemonisen maskuliinisuuden diskurssi ja male gaze, jotka molemmat mahdollistavat miehen valta-aseman naisiin verrattuna, kumpuavat pelin kokonaisuudesta. Sukupuolen representaatiot tulevat kokonaisuudessaan kaikista pelien elementeistä, pelimekaniikasta pelin käsikirjoitukseen (Egenfeldt-Nielsen ja muut, 2013, s. 160–161).

Vaikka pelin tarinallisissa kohtaoksissa Lara olisi kirjoituttettu tietynlaiseksi, voivat muut pelin elementit olla sen kanssa ristiriidassa tai kumota vaikutuksen, jonka tarinalliset kohtaukset ovat tehneet. Kuten mainitsin luvussa 4.2.1, tarinallisten kohtausten keskusteluissa rakennetaan hyvin vähän representaatiota Larasta seksuaalisena objektina. Silti Laran kuolemien tarinalliset kohtaukset seksualisoivat Laraa. Tämä voi johtua siitä, että pelimaailman miesvaltaisuus on yhä iskostunut syvälle peliteollisuuteen, ja pelit heijastavat ympäröivää länsimaista kulttuuria. Vaikka Survivor-trilogia ottaa rohkean kannan Laran uudelleentuotteistamisessa, luoden Larasta realistisempaa kuvaa haavoittuvaisena ja ei niin hyperseksualisoituna objektina, ei vakiintuneita sukupuolen representatioita uskallettu lähteä haastamaan kokonaan.

Kuten Butler (2004, s. 10) esittää, sukupuoli ei ole suora tulos biologisesta sukupuolesta. Naisen vartalo ei tarkoita, että kyseisellä henkilöllä on feminiinisiä piirteitä. Laralla on naisen vartalo, ja hän toiminnallaan osittain myös performoi naisen sukupuolta.

Naiseuteen usein yhdistetyt piirteet, kuten yhteisöllisyys ja emotionaalisuus (Jokinen, 2003, s. 8) ovat nähtävissä Larassa: hän on uskollinen ystävilleen ja riskeeraa henkensä heidän puolestaan, ja hän näyttää tunteitaan, kuten surua. Tästä huolimatta Laran sukupuolen representaatioissa esiintyy paljon enemmän maskuliinisiksi miellettyjä piirteitä, kuten toimintaa ja väkivaltaa. Connellin (1995, s. 183) mukaan feminiinisyydessä ei ole samanlaista dominoivaa hegemonista tyyppiä kuin maskuliinisuudessa. Vaikka naisuus rakentuukin patriarkaatin puitteissa, on naiseuden määritelmä vapaampi ja monipuolisempi kuin mieheyden.

Lara isänsä tyttönä -representaatioissa Lara ei itse ilmennä hegemonista maskuliinisuutta, mutta se heijastetaan Laran ja hänen isänsä suhteeseen. Tämä representaatio on kiintoisa siksi, että niin muut hahmot kuin Lara itsekin näkee itsensä vain isänsä, eli siis miespuolisen henkilön kautta. Laran feminiinistä hahmoa verrataan alati miespuoliseen isäänsä, aivan kuin hän olisi tärkeä vain koskien yhteyttään maskuliinisuuteen. Huomioitavaa myös on, että Laran äiti ei tule esiin Laran representaatioissa ylös melkein ollenkaan, vaikka hän kuoli Laran ollessa lapsi. Laran isään taas viitataan koko Survivor-trilogian aikana jatkuvasti. Isäsuhteelle annetaan paljon huomiota, kun äitisuhdetta ei mainita kuin muutamassa kohtauksessa *Shadow of the Tomb Raider*issa (2018). Aivan kuin naisten välistä suhdetta tai sen vaikutusta Laran hahmoon ei pidettäisi yhtä vaikuttavana tai tärkeänä. Tarinallisissa kohtauksissa selvästi tuodaan esiin Laran halu miellyttää ja tehdä hänen isänsä ylpeäksi. Laran äitiä tuskin mainitaan, ja Lara selvästi kunnioittaa isänsä mielipiteitä enemmän. Tämä asetelma vahvistaa hegemonisen maskuliinisuuden valta-asemaa naisiin verrattuna – että miesten mielipiteet ovat tärkeämpiä ja miesten auktoriteetti voimakkaampi kuin naisten.

4.3.2 Valta ja väkivalta

Valta positiivisena hegemonisen maskuliinisuuden piirteenä esiintyy Larassa Lara johtajana ja Lara sankarina -representaatioissa. Lara nähdään voimakkaana ja kelpollisena johtamaan muita, myös miehiä. Hän haastaa miehiä jatkuvasti, joko keskusteluissa

älykkyydellään ja neuvoillaan, tai fyysisesti taistelemalla, ilmaisten voimakkuutensa ja kekseliäisyytensä. Hän kieltäytyy aktiivisesti miesten avusta, ja suoriutuu tehtävistä itsenäisesti. Sankarina Lara saa kiitosta ja kunnioitusta, ja hänet tunnetaan. Valtaa käyttäessään ja performoidessaan Lara suorittaa hegemonista maskuliinisuutta. Näin ollen valta näyttäytyy hegemonisen maskuliinisuuden piirteenä, joka on osa Laraa. Toisaalta, kun Lara tällä tavoin nousee valta-asemaan, asettuu hän samalla vastarintaan maskuliinisuutta vastaan.

Väkivalta on suuri teema, joka linkittyy omalla tavallaan jokaiseen sukupuolen representaatioon. Tämä on välttämätöntä, koska kyseessä on kuitenkin toimintaan keskittyvä toiminta-seikkailupeli. Survivor-trilogiassa pelaajalle annetaan todella harvoin mahdollisuus olla käyttämättä väkivaltaa pelissä etenemiseen. Usein Laran täytyy tappaa kymmeniä vihollisia päästääkseen paikasta toiseen. Väkivalta mielletään yhdeksi piirteeksi maskuliinisuutta, ja väkivallasta tai pelkästään väkivaltaan viittaamisesta voi tulla tapa osoittaa maskuliinisuutta (Connell, 1996, s. 82–83; Jokinen, 2003, s. 179). Väkivallan käytöllä ja siihen viittaamisella, kuten aseiden kantamisella ja hyökkävällä kielellä, Lara ilmentää vahvasti hegemonista maskuliinisuutta.

Kuten esimerkin (1) analyysissä kuvailin, pelin kirjoittaja Prachett halusi luoda realistisen kuvan Larasta ja tuoda esiin hänen epärointinsa ja katumuksensa liittyen tappamiseen (Lejacq, 2013). Jokisen (2003, s. 8) mukaan empaattisuus kuuluu yleiseen feminiinisyteen liitettäviin piirteisiin. Tästä voi tehdä johtopäätöksen, että naisille tappaminen olisi vaikeampaa kuin miehille. Lara siis ilmentää väkivallan käytöllä ja siihen viittaamisella hegemonista maskuliinisuutta, mutta häneen on lisätty feminiinisiä piirteitä.

Riskinotto on suuri osa hegemonista maskuliinisuutta (Connell & Messerschmidt, 2005, s. 851). Tämä teema näkyy Lara johtajana ja Lara sankarina -representaatioissa. Lara on aina valmis lähtemään uuteen seikkailuun ja suorittamaan vaarallisia tehtäviä. Hän on hurjapäinen, ja niin keskittynyt käsillä olevaan tehtävään, että vähättelee kipua ja ruumiillisia tarpeita, kuten lepoa ja syömistä.

Laralla voidaan nähdä olevan jopa enemmän valtaa kuin miehellä olisi. Tämä johtuu kai- kista piirteistä, joita hän ilmentää, ja ideaaleista, joita hän representoi. Ensinnäkin hän on yhteiskunnan naisen kauneusihanteiden mukainen. Hän on laiha eikä liian pitkä – tai ainakin lyhyempi kuin kukaan pelissä esiintyvä mies, mikä korostaa naisen kuvaa pienem- pänä kuin miehet. Hänellä on naiselliset vartalon muodot, pitkät hiukset ja sirot kasvot.

Samalla hän on kuitenkin alalla, joka nähdään enemmän miehiseksi tai ainakin miesval- taiseksi – eli mikä tahansa tieteenala. Hän on älykäs, vahva, rohkea ja pystyy taistele- maan ja tappamaan. Häntä ei haittaa möyriä mudassa ja saada itsensä likaiseksi, eikä hän hätkähdä vammoista ja verestä. Johtaja-asemassa, valmiina väkivaltaan ja toimin- taan, kilpailemassa vaarallisen järjestön kanssa, Laran voisi sanoa täyttävän kaikki hege- monisen maskuliinisuuden piirteet. Hän vain sattuu olemaan myös nainen. Maskuliinis- ten vahvojen piirteiden lisäksi hänellä on käytössään mahdollisuus seksuaalisuuden näyttämiseen, mitä miehille ei yleisesti sallita, koska miesten seksuaalisuus yhdistetään yleensä homouteen, kuten luvussa 2.2.1 mainitsin (Perkkiö, 2003, s. 172). Lara ei ole alistuva, vaan seisoo itsevarmana itsensä ja arvojensa takana, minkä voi patriarkalisessa maailmassa tulkita uhkaavaksi toiminnaksi naiselta.

Lara Croftin hahmo siis kuvastaa samanaikaisesti kahta vastakkaista asiaa. Toisaalta hän on korostetun feminiinisyiden muotokuva, joka on muovautunut miesten halujen mu- kaiseksi. Toisaalta hän rikkoo sukupuoliin yhdistettävien piirteiden jakoa ja liikkuu va- paasti maskuliinisuus–feminiinisyys-jatkumolla.

5 Päätäntö

Tämän tutkielman tavoitteena oli selvittää, minkälaisia sukupuolen representaatioita uusimpaan Tomb Raider -pelitrilogiaan sisältyvät diskurssit rakentavat pelien päähahmosta, Lara Croftista. Ensimmäinen tutkimuskysymys oli, minkälaisia sukupuolen representaatioita pelien tarinallisten kohtausten keskustelut rakentavat Lara Croftista. Toinen tutkimuskysymys oli, miten hegemoninen maskuliinisuus ilmenee Lara Croftissa.

Aineistona olivat uusimmat Tomb Raider -pelit eli Survivor-trilogia, jossa Laran hahmo on tuotteistettu uudelleen. Aineisto koostui Survivor-trilogian pelien, eli Tomb Raiderin (2013), Rise of the Tomb Raiderin (2015) ja Shadow of the Tomb Raiderin (2018) tarinallisten kohtausten keskusteluista. Etsin näistä keskusteluista sukupuolen representaatioita diskurssianalyysin avulla. Erilaisia representaatioita löytyi neljä: Lara seksuaalisena objektina, Lara isänsä tyttönä, Lara johtajana ja Lara sankarina. Hegemoninen maskuliinisuus tuli esiin näissä kaikissa representaatioissa. Valta oli suurin hegemonisen maskuliinisuuden teema, joka Larassa ilmeni. Hegemoninen maskuliinisuus ilmeni Larassa myös toiminnallisuutena, kilpailullisuutena, väkivallan käyttönä ja väkivaltaan viittaamisena, sekä suoriutumisenä. Nämä kaikki ovat piirteitä, jotka yhdistetään maskuliinisuuden ideaaliin länsimaissa (Jokinen, 2003, s. 8).

Kennedy (2002), joka tutki Laran representaatiota vanhemmissa Tomb Raider -peleissä, korosti, että pelit kaipaavat sukupuolen representaatiota, jotka eivät nojaa perinteisiin sukupuolirooleihin. Tässä mielessä Survivor-trilogia on kehittynyt paljon: Lara rikkoo sukupuolirooleja toiminnallaan ja säilyttää silti myös realismia. MacCallum-Stewart (2014), joka analysoi Laran representaatiota Tomb Raiderissa (2013), argumentoi, että on mustavalkoista analysoida Laraa pelkästään hänen vartalonsa kautta. Hänen mukaansa Laran tuotteistaminen uudelleen on osaksi onnistunut siinä mielessä, että Lara näyttäytyy monipuolisempana hahmona. Tutkielmassani tein samoja löydöksiä: Laran sukupuolen representaatio on monisävytteinen, ja se yhdistelee maskuliinisuuden ja feminiinisuuden piirteitä.

Koska pelit on ainakin aiemmin luotu miesyleisölle, voi argumentoida, että hahmossa yhdistyvät maskuliinisuuden ja feminiinisuuden parhaat puolet. Connell (1996) kutsuu “korostetuksi feminiinisydeksi” ominaisuutta, jota ohjaa miesten intresseihin ja haluihin mukautuminen. Lara voidaan nähdä juuri korostetusti feminiinisenä hahmona. Laralla on kaikki haluttavat piirteet, mitä miespelihahmoissa arvostetaan – hän on rohkea, älykäs ja toiminnallinen – ja sen lisäksi hän on kaunis nainen.

Koska pelien representaatiot rakentavat todellisuutta yhtä lailla kuin heijastavat sitä, on tärkeää, että peleissä nähdään monipuolista sukupuolen representaatiota. Naishahmojen lisääminen ja heidän esittämisenä ihmisinä, eikä seksuaalisina objekteina, luo peleistä alustoja, joilla pelaaja voi turvallisesti oppia lisää vallankäytöstä ja omasta seksuaalisuudestaan. Sukupuolen monipuolinen esittäminen rikkoo kaavoja ja auttaa irtautumaan hegemonisesta maskuliinisuudesta sekä heteronormatiivisuuden valta-asemasta (Butler, 1999, s. 44). Näin voidaan myös taistella pelimaailmaa leimaavaa naisvihaa vastaan. Peleillä on niiden interaktiivisuuden avulla paljon mahdollisuuksia leikitellä sukupuolella ja seksuaalisuudella.

Connellin ja Messerschmidtin (2005, s. 853) mukaan avain tasa-arvoon ja positiiviseen maskuliinisuuteen on uuden hegemonisen maskuliinisuuden muodostumisessa. Maskuliinisuus on alati muuttuva käsite, joka mukautuu yhteiskunnan muutoksiin. Peleillä on paljon potentiaalia toimimaan terveen ja positiivisen seksuaalisuuden sekä sukupuolten välisen tasa-arvon rakentajana. Pelit ovat alustoja, joilla pelaaja pääsee samaistumaan erilaisiin pelihahmoihin, ja näin ehkä ymmärtämään paremmin myös erilaisia sukupuolia oikeassa elämässä.

Laran pelkkä olemassaolo pääpelihahmona toimintaseikkailupelisarjassa, eli yleisesti maskuliinisessa tilassa, on huomiota herättävää ja rajoja rikkovaa. Tämä versio Lara Croftista sisältää valtavan potentiaalisen sukupuolen representaation kehittämiseksi ja varmasti toimii mallina pelikehittäjille. Lara Croft tulee luultavasti säilymään historiassa

tunnettuna popkulttuurin hahmona, joka toimii tiennäyttäjänä tulevaisuuden naissankareille.

Tämän tutkielman aineisto oli rajattu Survivor-trilogian peleihin. Kokonaiskuvan saamiseksi olisi voinut olla hyödyllistä tuntea enemmän Laran hahmon kontekstia; miten Laran hahmon representaatio on kehittynyt pelien varrella. Olisi siis voinut olla hyödyllistä vertailla tarinallisten kohtausten keskusteluita vanhoista ja uusista peleistä. Lisäksi rajaaminen pelkästään tarinallisten kohtausten keskusteluihin aiheutti sen, etten voinut tarkastella representaation muodostumista pelimekaniikan kannalta, joka vaikuttaa pelihahmon representaation muodostumiseen (Egenfeldt-Nielsen ja muut, 2013, s. 160–161).

Tässä tutkielmassa keskityin tarinallisiin kohtauksiin ja mainitsin pelattavan pelin ja tarinallisten kohtausten sekoittuvan joskus peleissä. Jatkotutkimuksessa voisi keskittyä sukupuolen representaatioihin pelattavassa pelissä, ja minkälainen rooli pelien interaktiivisuudella on niiden rakentumisissa. Samoin jatkotutkimuksessa voisi syventyä pelaajan samaistumiseen pelihahmoon, ja miten sukupuolen representaatiot vaikuttavat samaistumiseen.

Lähteet

- @AshesBorn. (2013, 6. huhtikuuta). *I uderstood all of the stuff he said, but God the accent was awful. Couldn't they hire a native speaker...* Tomb Raider Forums. Noudettu 22.4.2022 osoitteesta <https://www.tombraiderforums.com/showthread.php?t=199513>
- Brod, H. (1994). Some thoughts on some histories of some masculinities: Jews and other others. Teoksessa: Brod, H. & Kaufman, M. (toim.), *Theorizing Masculinities*, (s. 82–96). SAGE Publications, Inc.
- Brown, M. (2018, 23. lokakuuta). Tomb Raider's grisly death animations are outdated. It's time for the most violent parts of the Tomb Raider series to be retired. *Polygon*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta <https://www.polygon.com/2018/10/11/17961496/tomb-raider-death-animations>
- Browne, R. (2022, 3. toukokuuta) Tomb Raider publisher sells iconic video game franchise to invest in blockchain. *CNBC*. Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <https://www.cnbc.com/2022/05/03/tomb-raider-publisher-square-enix-to-sell-iconic-video-game-franchise.html>
- Butler, J. (1999). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. Routledge.
- Carr, D. (2002). Playing with Lara. Teoksessa: King, G. & Krzywinska, T. (toim.), *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces* (s. 171–180). Wallflower Press.
- Chrystal Dynamics. (2013). *Tomb Raider*. Square Enix Europe.
- Chrystal Dynamics. (2015). *Rise of the Tomb Raider*. Square Enix Europe.
- Clement, J. (2021a, 29. tammikuuta). Share of video game protagonists from 2015 to 2020, by gender. *Statista*. Noudettu 7.5.2022 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/871912/character-gender-share-video-games/>
- Clement, J. (2021b, 19. elokuuta). Distribution of game developers worldwide from 2014 to 2021, by gender. *Statista*. Noudettu 2.4.2022 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/>

- Clement, J. (2021c, 19. elokuuta). Distribution of video game developers worldwide as of March 2019, by ethnicity. *Statista*. Noudettu 2.4.2022 osoitteesta <https://www.statista.com/statistics/1127374/game-developer-ethnicity-world-wide/>
- Connell, R. W. & Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic Masculinity. Rethinking the Concept. *Gender & Society*, 19(6), 829–859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- Connell, R. W. (1996). *Masculinities*. Polity Press.
- Cook, D. (2012, 12. joulukuuta). The Last of Us: acting out the end of the world. *VG247*. Noudettu 4.5.2022 osoitteesta <https://www.vg247.com/2012/12/12/the-last-of-us-acting-out-the-end-of-the-world/>
- Dutton, F. (2012, 13. kesäkuuta). Tomb Raider studio addresses Lara controversy. "Sexual assault of any kind is categorically not a theme that we cover in this game.". *Euro Gamer*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta <https://www.eurogamer.net/tomb-raider-studio-addresses-lara-controversy>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (2. painos). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203116777>
- Eidos-Montréal. (2018). *Shadow of the Tomb Raider*. Square Enix Europe.
- Fairclough, N. (1997). *Miten media puhuu*. (Media Discourse, kääntänyt Virpi Blom ja Kaarina Hazard). Vastapaino.
- Farokhmanesh, M. (2018, 25. toukokuuta). Battlefield V's creators: female characters are 'here to stay'. *The Verge*. Noudettu 26.4.2022 osoitteesta <https://www.theverge.com/2018/5/25/17394876/battlefield-v-creators-female-characters-dice-gaming>
- Forbes. (2022). The Real-time Billionaires list. *Forbes*. Noudettu 8.2.2022 osoitteesta <https://www.forbes.com/real-time-billionaires/#5dc6d0003d78>
- Green, M. C., Brock, T. C. & Kaufman, G. F. (2004). Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds. *Communication theory*, 14(4), 311-327. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x>

- Grieve, C. (2020, 23. syyskuuta). Assassin's Creed's Problematic History With Playable Female Characters. *Screenrant*. Noudettu 26.4.2022 osoitteesta <https://screenrant.com/assassins-creed-playable-female-character-controversy-ubisoft-statement/>
- Hammer, J. & Baker, M. (2015). Problematizing Power Fantasy. *The Enemy*. Noudettu 25.4.2022 osoitteesta <http://theenemyreader.org/problematizing-power-fantasy/>
- Howson, G. (2006, 18. huhtikuuta). Lara's creator speaks. *Guardian*. Noudettu 4.5.2022 osoitteesta <https://www.theguardian.com/technology/games-blog/2006/apr/18/larascreators1>
- Hällfors, S. (2022, 10. helmikuuta). Seksuaalisuutta vai seksualisointia? *Helsingin Sanomat*. Noudettu 20.4.2022 osoitteesta <https://www.hs.fi/nyt/art-2000008589536.html>
- Jokinen, A. (2003). *Yhdestä puusta. Maskuliinisuuksien rakentuminen populaarikulttuurissa*. Tampere University Press. <https://urn.fi/URN:ISBN:951-44-5625-4>
- Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design* [väitöskirja, Tampereen yliopisto]. <https://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7252-7>
- Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 2(2). Noudettu 26.4.2022 osoitteesta <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>
- Kinnunen, J., Taskinen, K. & Mäyrä, F. (2020). *Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan*. Tampere University Press. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-1786-7>
- Lejacq, Y. (2012, 20. maaliskuuta). Tomb Raider Writes Rhianna Pratchett on why every kill can't be the first and why she hoped to make Lara gay. *Kill Screen*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta <https://killscreen.com/previously/articles/tomb-raider-writer-rhianna-pratchett-why-every-kill-cant-be-first-and-why-she-wanted-make-lara-croft-gay/>

- Lepkowska, D. (2021, 22. kesäkuuta). Girl gamers abused and threatened with rape by males when playing online, new report reveals. *Medium*. Noudettu 11.5.2022 osoitteesta <https://medium.com/educate-ventures/girl-gamers-abused-and-threatened-with-rape-by-males-when-playing-online-new-report-reveals-40cbedebccdc>
- MacCallum-Stewart, E. (2014). "Take That, Bitches!" Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 14(2). Noudettu 26.4.2022 osoitteesta <http://gamestudies.org/1402/articles/macallumstewart>
- MacDonald, K. (2020, 22. heinäkuuta). Is the video games industry finally reckoning with sexism? *Guardian*. Noudettu 11.5.2022 osoitteesta <https://www.theguardian.com/games/2020/jul/22/is-the-video-games-industry-finally-reckoning-with-sexism>
- Madsen, H. (2020). Call of Duty Cold War's Treatment of Gender is a Big Problem. *Screenrant*. Noudettu 25.4.2022 osoitteesta <https://screenrant.com/call-duty-cold-war-gender-treatment-problem/>
- Mikula, M. (2004). Lara Croft, Between a Feminist Icon and Male Fantasy. Teoksessa Schubart, R. & Gjelsvik, A. (toim.), *Femme Fatalities. Representations of Strong Women in the Media* (s. 57–69). Nordicom.
- Mulvey, L. (1973). Visual Pleasure and Narrative Cinema. Teoksessa Easthope, A. (toim.), *Contemporary Film Theory* (s. 111–124). Longman.
- Mulvey, L. (1989). *Visual and Other Pleasures*. Palgrave. <https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9>
- Nichols, S. (2012, 14. kesäkuuta). 'Tomb Raider' attempted rape comments retracted by Crystal Dynamics. *Digital Spy*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta <https://www.digitalspy.com/videogames/tomb-raider/a387186/tomb-raider-attempted-rape-comments-retracted-by-crystal-dynamics/>
- Omerovic, S. (2019). Valve add first woman player model to Counter-Strike. *Altchair*. Noudettu 25.4.2022 osoitteesta <https://www.altchar.com/game-news/valve-add-first-woman-player-model-to-counter-strike->

- THL. (2022). Sukupuolten palkkaero. *THL*. Noudettu 5.5.2022 osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/tasa-arvon-tila/tyo-ja-toimeentulo/sukupuolten-palkkaero>
- Tilastokeskus. (2021). Sukupuolten tasa-arvo. *Tilastokeskus*. Noudettu 7.2.2022 osoitteesta <https://www.tilastokeskus.fi/tup/tasaarvo/index.html>
- Tomb Raider Wiki. (2022a). Tomb Raider (2013 Game). *Tomb Raider Wiki*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta [https://tombraider.fandom.com/wiki/Tomb_Raider_\(2013_Game\)](https://tombraider.fandom.com/wiki/Tomb_Raider_(2013_Game))
- Tomb Raider Wiki. (2022b). Rise of the Tomb Raider. *Tomb Raider Wiki*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta https://tombraider.fandom.com/wiki/Rise_of_the_Tomb_Raider
- Tomb Raider Wiki. (2022c). Shadow of the Tomb Raider. *Tomb Raider Wiki*. Noudettu 27.4.2022 osoitteesta https://tombraider.fandom.com/wiki/Shadow_of_the_Tomb_Raider
- Van Reijmersdal, E. A., Janszb J., Petersc, O. & Noorta, G. (2013). Why girls go pink: Game character identification and game-players' motivations. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2640–2649. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.06.046>
- Wittenberg-Cox, A. (2020, 28. elokuuta). Gaming Industry: Please Wait...Gender Balance Loading. *Forbes*. Noudettu 4.5.2022 osoitteesta <https://www.forbes.com/sites/avivahwittenbergcox/2020/08/28/gaming-industry-please-waitgender-balance-loading/?sh=3c97b12bd304>
- Yee, N. & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>

Liitteet

Liite 1. Alkuperäiset englanninkieliset esimerkit

- (1) Vladimir: [Muille kultin jäsenille] If they give you any trouble, kill them.
 Lara: Don't hurt them, please!
 Vladimir: I said, silence, girl! (Puhuu venäjää, työntää Laran puuta vasten ja hivelee tämän poskea.)
 Alex: Let go off her! (Alkaa taistelemaan miehiä vastaan.) Lara, run!
 Vladimir: Round them up, round them up! (Lyö Laran maahan.) Don't you fucking move.
 (Lara pakenee. Vladimir löytää Laran ja osoittaa aseella.)
 Vladimir: Out! (Hivelee Laran kättä.) I always find them...
 (Lara potkaisee Vladimiria ja yrittää paeta. Vladimir paiskaa Laran seinää vasten ja työntää itsensä häntä vasten. Puhuu venäjää. Lara puree miestä kaulaan ja potkaisee hänet kumoon. Ottaa miehen aseensa ja ampuu hänet. Itkee.)
 Lara: Oh god. (Tomb Raider, 2013)
- (2) Lara: You've got the tools!
 Alex: Finally I impress you!
 Lara: Let's get you out of here. (Yrittää nostaa rakennelmaa ja epäonnistuu.) Sorry, sorry.
 Alex: Well, that looks like my dance career is over, haha.
 Viholliset: (Tulevat ovesta ampuen.) We've got her!
 (Alex ampuu polttoainetyynyä ja aiheuttaa räjähdysten.)
 Lara: What are you doing? You'll kill us!
 Alex: I'm not gonna make it out of here. Lara, take the tools.
 Lara: Not without you!
 Alex: How often does a guy like me get to be a hero? The others are counting on us. Go! (Lara pudistaa päätään.) Now!
 (Lara suutelee Alexin poskea ja pakenee.) (Tomb Raider, 2013)
- (3) Lara: Roth!
 Roth: It's not bad. Where did a young lady like you learn to do a thing like that?
 Lara: (Nauraa.) ---
 Roth: Hey, you got it. Nice work
 Lara: So I assume the plan is to take that [viittaa lentokoneen radioon] up to the radio tower?
 Roth: That should give us the best shot of broadcasting a strong signal in ever direction. Look, Lara. We need to send out that SOS. And I'm not climbing any time soon.

Lara: Yeah, I was afraid you were going to say that.

Roth: You can do it, Lara. After all, you are a Croft.

Lara: I don't think I'm that kind of Croft.

Roth: Sure you are. You just don't know it yet. (Tomb Raider, 2013)

- (4) Lara: If the Divine Source is hidden in the ruins, I have to go!
 Jonah: To Siberia? Are you kidding me?
 Lara: Just think! If this thing could really unlock the secret to immortality, it could change everything! ---
 Jonah: Are you listening to yourself?
 Lara: Jonah, we've been through so much together, you know there's more out there! This could be real!
 Jonah: I don't care if it's real! I've lost too many friends, I don't wanna lose you too!
 Lara: Dad never made the connection to Kitezh! He gave up everything for this!
 Jonah: Including yourself. Stop blaming yourself of what happened. He made his own bed.
 Lara: I can't give up on him now, it's all I have!
 Jonah: No it isn't! If you stayed still for five minutes maybe you'd see that!
 (Rise of the Tomb Raider, 2015)
- (5) Unuratu: [Jonahista] Do you know this man?
 Lara: He's my best friend. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)
- (6) Lara: What- You are with them? I can't believe this! You cu-
 (Konstantin läimäyttää Laraa.)
 Ana: You couldn't let it go, could you? I knew you would find your way to this place.
 Lara: What did you expect?
 Ana: It doesn't have to be this way. We seek the same thing. We could use someone like you. You want a purpose in your life. We could provide that.
 Lara: You've got to be kidding me! I've seen how Trinity operates!
 Ana: Is that a "no"?
 Lara: It's a "no fucking way"! Tell me, Ana, were you recruited by Trinity before or after you started screwing my father?
 Ana: I loved Richard but he was blinded by idealism and it destroyed him. What would you do with the artefact? Show it to the world, redeem your father's good name? You are still so naive, just a frightened little girl trying to walk in her daddy's shoes. (Rise of the Tomb Raider, 2015)
- (7) Kontantin: This is not my destiny! I was meant for greatness!

Lara: This was never your destiny, your sister led you to believe that. (Läh-tee kävelemään pois.)

Konstantin: I did all of this for her! Don't you walk away from me! Wait! Trinity killed your father!

Lara: (Kääntyy.) No, you're lying.

Konstantin: He begged for his life and when that failed he begged for yours.

Lara: You're wrong! Shut up, just shut up!

Konstantin: He was a pathetic man, I pitied him. I like to think his last thoughts were of you, Lara. How he had driven you away, how he had failed you.

Lara: Burn in hell. (Rise of the Tomb Raider, 2015)

- (8) Whitman: How can you suggest I'm not serious about this expedition, Lara? It's not just Sam's family funding us, I've put my savings on the line too.

Reyes: We've all got some kind of stake in this. The funding won't last forever, Whitman.

Lara: That's precisely why we should push East, not West.

Whitman: No one believes Yamatai is that far East. The books simply don't support it!

Samantha: Well, whoever wrote those books never found Yamatai.

Lara: I've talked to Roth about this. There's no point in following in other people's footsteps, Dr. Whitman.

Whitman: I refuse to bet my reputation on your hunch! I'm the lead archaeologist here.

Lara: Look, going East will take us directly into the Dragon's Triangle. That's where we need to go.

Jonah: Lara, my little bird. I'd follow you almost anywhere but that place has a bad energy.

Roth: [Laralle] Go on, show us your plan. (Tomb Raider, 2013)

- (9) Jonah: My little bird, this isn't goodbye. I'm not going to say goodbye. (Tomb Raider, 2013)

- (10) Lara: Be careful, Jonah.

Jonah: You too, little bird. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

- (11) Lara: I thought I was alone.

Jacob: So did I but here we are. So what should I call my new acquaintance?

Lara: Nothing. I won't be staying.

Jacob: Konstantin has little patience.

Lara: Nor do I. (Ottaa hiuksistaan hiuspinnin ja tiirikoi käsirautojensa lukan.)

Jacob: So I see. Nice trick. Can you get us out of here?

Lara: There's no us. I don't even know who you are and why you're here. Sorry, I'm not feeling particularly trusting right now.

Jacob: You won't get far without me.

Lara: (Naurahtaa.) You don't know how far I've come. (Rise of the Tomb Raider, 2015)

(12) Jonah: What are you doing?

Lara: I'm gonna level it!

Jonah: There are no parachutes!

Lara: I know! Get ready to jump!

Jonah: No fucking way! Are you out of your fucking mind, Lara?

Lara: We have no choice! (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

(13) Abby: [Jonahille] Well you don't seem like a typical archaeologist.

Jonah: (Viittaa Laraan.) Oh, she's the archaeologist, I'm just a cook. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

(14) Dominguez: They're with you? This ritual is mine to complete. They have chosen wrong. It's all wrong.

Lara: No! It was always theirs. (Viittaa Yaxiliin.) Give us the Box.

Dominguez: No...no. Never. I must protect Paititi!

Lara: "We all create destiny". Not just you. All of us. Together.

Dominguez: Headstrong to the end. [Sotilailleen] Attack! (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

(15) Lara: I have to go to him. His signal's just over there.

Roth: We've got our own people to worry about. We'll need to regroup as soon as they find Sam.

Lara: I can't just leave him out there alone. I need to get to him.

Roth: Sometimes you've got to make sacrifices, Lara. You can't save everyone.

Lara: I know about sacrifices

Roth: No, you know about loss. Sacrifice is a choice you make. Loss is a choice made for you.

Lara: I can't choose to let him die, Roth. (Lähtee pelastamaan perämiestä.) (Tomb Raider, 2013)

(16) Lara: Oh Sam, thank god!

Samantha: Ugh, what...Lara, what's happening?

Lara: Shh, shh. I'm here, you are safe now, it's okay.

Samantha: You saved me, I knew you would.

Lara: I made you a promise. Let's get you home.

Jonah: There's Lara! She's got Sam, she did it!

(Lara kävelee heidän luokseen, kantaen Samanthaa sylissään.)

Lara: I think she's gonna be okay.

Jonah: What happened up there?

Lara: It's over. We can go now. (Tomb Raider, 2013)

- (17) Ana: Think of the millions suffering and dying, we can save them, we can save the world together!

Lara: The cost is too high, Ana. We aren't meant to live forever, death is a part of life.

Ana: That's easy for you to say, you are not the one who's dying!

Lara: But this isn't about you, this is about humanity. About protecting what it means to be human.

Ana: This is your chance, Lara! Everything I've done, everything you've done! Another Croft doesn't have to die for this!

Lara: But I'm willing to.

(Lara rikkoo Pyhän Lähteen) (Rise of the Tomb Raider, 2015)

- (18) Jonah: I was so worried!

Lara: I failed. Worse.

Jonah: What do you mean?

Lara: Dominguez. He has the Dagger, I lost it. After everything my father went through, I gave Trinity exactly what they wanted. He'll use the Box and the Knife to remake the world.

Jonah: Remake it to what?

Lara: I don't know. He thinks he can rid it of sin and weakness. A man like that...we have to stop him!

Jonah: Okay, we'll figure it out, I promise.

Lara: No, no, no! We have to get to the Hidden City before Trinity! We have to find the Silver Box!

Jonah: Okay, but first we're gonna help the people to safety and then we go after the Box. I promise.

Lara: No! No one is safe, not if he gets the Box first! I have to go! I'm the only one-

Jonah: You are the only one that what? You don't know that you caused all this, Lara! Not everything is about you! (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

- (19) Jonah: We've been pushing too hard and flying to that storm...

Lara: I didn't think it was gonna be that bad...

Jonah: I should have insisted we turn back. I mean I get it, you lock onto a problem and everything else just disappears.

Lara: Jonah...

Jonah: Hey I'm with you, it's my choice most of the time. But if we die, who stops the cataclysms, who keeps Trinity from doing what they want?

Lara: Sometimes I feel like I have to keep going and if I don't then I'll just let everyone down...but maybe for the sake of a few hours we could have turned back. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

- (20) Jonah: [Katsoen Laran veristä jalkaa] I saw where the passage collapsed on you back there. Want me to take a look at that wound?

Lara: No, I'm fine.

(Lara astuu ansaan. Luola alkaa romahtaa.)

Jonah: We gotta get out! Lara! (Yrittää tarttua Laran käteen.)

Lara: No, I have to get this!

Jonah: Come on! Move, move, hurry! (Lara ja Jonah selviävät pois luolasta.)

Lara: If you hadn't dragged me out I'd still be there taking pictures.

Jonah: You'd still be in there. Don't know if you'd be doing much. (Shadow of the Tomb Raider, 2018)

- (21) Lara: All this food is making my stomach rumble.

Jonah: Guess you should have eaten.

Lara: I was too excited!

Jonah: As usual... (Shadow of the Tomb Raider, 2018)