



**TURUN
YLIOPISTO**

”Vapaus leikitellä ja kokeilla”

Pelihahmon sukupuolittamisen merkitys transtaustaisille pelaajille

Kinos Villa

Pro gradu –tutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, Mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2023

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck –järjestelmällä

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, Mediatutkimus

Kinos Villa

”Vapaus leikitellä ja kokeilla” Pelihahmon sukupuolittamisen merkitys transtaustaisille pelaajille

Sivumäärät: 73s, 2s

Tutkielmani käsittelee transtaustaisten eli sukupuolivähemmistöön kuuluvien pelaajien kokemuksia videopelien sukupuolittamisesta. Tutkimuskysymyksiäni ovat, miten videopelit tuovat esiin sukupuolta, miten pelin päähahmon tai pelattavan hahmon muokattavat piirteet, sekä transhahmon tai sukupuoleltaan epäselvän hahmon representaatio vaikuttavat tähän kokemukseen. Samoin transtaustaisten pelaajien kokemusten kautta voidaan tarkastella sitä, millaisena he hahmottavat oman paikkansa pelaajien joukossa sen kautta, sekä miten transhahmoja käsitellään peleissä sekä pelaajien keskuudessa.

Lähestyn transtaustaisten pelaajien kokemuksia sukupuolen tuottamisen teorian kautta. Katson, että pelaamisen eri kokemuksia voidaan käsitellä performansseina, jotka tuottavat performatiivista sukupuolittamista. Tätä performatiivisuutta on mahdollista avata transtaustaisten pelaajien identiteettiin liittyvien kokemusten kautta. Representaation teorian kautta pyrin lähestymään transtaustaisten pelaajien näkemystä peleissä olevasta vähemmistökuvauksesta. Tarkastelen myös transtaustaisten pelaajien sosiaalisuutta vähemmistöposiosta käsin.

Tutkimuksen aineistona toimii tekemäni haastattelut, joihin osallistui yhteensä 26 transtaustaista videopelien pelaajaa. Haastattelut toteutettiin teemahaastatteluna, ja jaottelin haastattelusta kerättyä aineistoa teemoittelun kautta. Teemoittelussa lähestyin sukupuolittamista neljän eri osa-alueen kautta: pelinsisäinen sukupuolittaminen, hahmonluonnin sukupuolittaminen, sosiaalinen sukupuolittaminen sekä hahmon kuvaukseen eli representaatioon sitoutunut sukupuolittaminen. Näiden kategorioiden kautta muodostetut havainnot osoittavat, millä eri tavoilla videopelit sekä pelaajat tekevät sukupuolittamista.

Pelinsisäisessä sukupuolittamisessa tärkeimmät havainnot liittyivät niihin tilanteisiin, joissa pelaaja tai pelaajan hahmo kohtasi sukupuolittamista, joka oli kirjoitettu peliin sisään. Hahmonluonnin sukupuolittaminen tapahtui pääasiassa hahmonluontityökalujen kautta, jossa sekä pelaaja että pelin kehittäjä sukupuolittivat hahmoa tai tämän ruumiillisia piirteitä eri tavoin. Sosiaalisessa sukupuolittamisessa merkityksellisen roolin saivat sosiaaliset kohtaamiset eri pelaajien välillä, kun taas representaation liittyvässä sukupuolittamisessa tärkeiksi aiheiksi nousivat vastaajien valvetuneisuus representaation kysymyksiin liittyen sekä muunsukupuolisuuteen liittyvät kysymykset.

Vähemmistöidentiteetistä käsin noteeratut performatiiviset kokemukset näyttävät sen, kuinka videopelit tuottavat sukupuolittamista, sekä kuinka pelaajat voivat omalla toiminnallaan vaikuttaa näihin kuvauksiin. Näin heillä on mahdollisuus neuvotella ja toteuttaa moninaisempaa sukupuolen kuvausta heidän pelaamiinsa peleihin. Transtaustaiset pelaajat toteuttavat tätä sukupuolen neuvottelua oman identiteettinsä kautta, muodostaen itse omat ryhmittymänsä, ja he suhtautuvat transhahmojen representaatioihin varovaisen toiveikkaasti.

Avainsanat: transsukupuolisuus, videopelit, representaatio, sukupuolen moninaisuus, pelikulttuuri

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
1.1	Tutkimuksen tausta	5
1.2	Transsukupuolisuuden ja muiden liittyvien käsitteiden määrittelystä	7
2	Sukupuolen ja identiteetin teoreettisen tutkimuksen tausta	9
2.1	Sukupuoli – performatiivisuus ja performanssi	9
2.2	Identiteetin tekeminen	12
2.3	Representaatio	14
2.4	Vähemmistöpositio pelaamisen kulttuureissa	18
3	Aineisto ja menetelmät	21
3.1	Haastattelututkimuksen metodologian esittely	21
3.2	Teemoittelu	23
3.3	Tutkimusetiikka	24
3.4	Aiempi tutkimus	25
4	Aineisto	28
4.1	Haastattelututkimuksen rakenne	28
4.2	Pelihahmon sukupuolittamisen käytännöt	29
4.2.1	Pelihahmon sukupuoli	29
4.2.2	Hahmonluonnin rajat ja mahdollisuudet	36
4.2.3	Sukupuolittamisen kokemukset moninpeleissä	42
4.2.4	Transhahmojen representaatiot	46
5	Sukupuolittamisen teemat	58
5.1	Sukupuolittamisen kategoriat	58
5.2	Sukupuolen tekijyys ja performanssi videopeleissä	61
5.3	Sosiaalisuus ja yhteisön merkitys	63
5.4	Representaatio ja identiteetti	64
6	Johtopäätös	67
	Lähteet	70

Liitteet	72
Liite 1. Tutkimuskutsu	72
Liite 2. Haastattelun kysymysrunko	72

1 Johdanto

1.1 Tutkimuksen tausta

Videopelit ovat fantastisen eskapismien maailmoja, jossa säännöt ja rajoitteet eivät ole läsnä samalla tavoin kuin reaali maailmassa. Videopelin hahmon kautta pelaaja voi kokea lukemattomia erilaisia tarinoita, sekä usein luoda hahmosta millaisen itse haluaa. Videopelit avaavat mahdollisuuksien potentiaalin siinä, minkälaisen avatarin pelaaja voi luoda itselleen, minkälaisena pelaaja voi nähdä itsensä ruudulta. Videopelien esittämissä hahmoissa ja hahmojenluontimahdollisuuksissa piilee kuitenkin ääneenlausumattomia oletuksia siitä, minkälaiset pelaajat voivat luoda itsensä ja nähdä itsensä kaltaisia hahmoja – onko eskapismi tällöin vain harvoille rajattu kenttä, ja kuinka näitä rajoja voidaan tehdä näkyväksi ja tutkittavaksi?

Tutkimukseni aiheena on transtaustaisten videopelaajien kokemukset siitä, miten videotelit toteuttavat pelaajan sukupuolittamista, miten pelit käsittelevät hahmon sukupuolta, sekä miten pelien sisältämät kuvaukset transtaustaisista tai sukupuoleltaan moninaisista hahmoista koskettavat itse samaan vähemmistöryhmään kuuluvia pelaajia. Lähestyn näitä kysymyksiä siten pelissä esiintyvän sukupuolen ja transsukupuolisuuden representaation eli kuvauksen kautta: *millaisia konventioita videopeli toistaa sukupuolen esittämisen yhteydessä? Mitä sukupuoleen tai sukupuolen ilmaisuun liittyviä valintoja tai vaihtoehtoja peli tarjoaa pelaajalle? Mitä sukupuolittamisen kokemuksia pelaamisen aikana voi tapahtua, ja kuinka transtaustaiset pelaajat kokevat nämä tilanteet? Millaista representaatiota sukupuolen moninaisuudesta esiintyy videopeleissä, ja miten transtaustaiset pelaajat käsittelevät tätä representaatiota? Millainen yhteisöllinen kokemus muodostuu vähemmistöpositiosta pelaamisesta käsin?*

Hypoteesini tutkimukseeni on se, että transtaustaiset pelaajat huomioivat sukupuolen merkityksen pelatessaan erilaisia pelihahmoja. Oletan, että usein heidän valintojaan ohjaa positiivisen sukupuolikokemuksen saaminen, sekä toisaalta negatiivisten kokemusten välttäminen. Olettamukseni on myös se, että kun videopeli mahdollistaa hahmon muokkaamisen, sukupuolen ja sen ilmaisun merkitys myös korostuu pelaajilla. Oletan myös, että transtaustaisille pelaajille on tärkeää se, että videopeleihin sisältyy transsukupuolisuuden representaatiota transhahmojen kautta, ja pelattavat transhahmot koetaan myös tärkeiksi, jotta

he voivat pelata sellaisilla hahmoilla tai sellaisten hahmojen kanssa, joiden he näkevät kuvastavan itseään. Oletuksenani on toisaalta se, että tämä ei ole ainoa väylä transtaustaisille pelaajille löytää kuvastoa, joka puhuttelee heitä, vaan he voivat lukea pelihahmoihin transsukupuolisuuden representaatiota myös sellaisten hahmojen kautta, joita ei eksplisiittisesti ole kirjoitettu transhahmoiksi.

Videopelejä ja representaatiota on tutkittu yleisesti ottaen vähemmistönäkökulmasta käsin jonkin verran, mutta keskittymällä sukupuolen kysymyksiin transtaustaisen pelaajien kautta on mahdollista saada monipuolisempaa ja tarkempaa tietoa sukupuolikokemuksen ja pelaamisen kokemuksen risteämiskohdista. Myös itse edustaessani sukupuolivähemmistöä, pystyin luomaan haastatteluissa paremmin yhteyden haastateltaviin ja rakentamaan luottamusta jaetun kokemus- ja identiteettipohjan kautta. Haastattelut toteutettiin haastateltavien yksityisyyttä kunnioittaen ja varmistaen sen, ettei heitä voida tunnistaa tai yksilöidä tutkimuksessa olevien tietojen perusteella.

Pyrin tämän tutkimuksen avulla selvittämään sitä, millä tavalla transtaustaiset pelaajat näkevät itsensä niissä mahdollisuuksissa ja työkaluissa, joita videopelit tarjoavat heille, ja minkälaisia odotuksia heillä on liittyen transsukupuolisuuden representaation videopeleissä. Käsittelen myös sitä, miten sukupuoli ja sukupuoleen liittyvät valinnat on mahdollista tehdä näkyväksi videopelien kontekstissa, ja mitä representaatio tarkoittaa niissä tilanteissa, jossa pelaaja voi luoda itsensä kaltaisen hahmon, vai onko pelaajalla edes mahdollisuutta luoda itsensä kaltaista hahmoa? Pyrin myös muodostamaan kuvausta siitä, minkälaiseen yhteisöön transtaustaiset pelaajat näkevät kuuluvansa.

Tutkielmani seuraavassa alaluvussa 1.2 käsittelen tutkimukselle olennaisten käsitteiden, kuten transsukupuolisuuden ja muunsukupuolisuuden määrittelyä. Luvussa 2 esittelen tutkielmani teoreettisen kehyksen, ja alaluvussa 2.1. käsittelen sukupuolen tuottamiseen liittyvää teoriaa sukupuolen performatiivisuudesta ja performanssista, alaluvussa 2.2. puolestaan esittelen identiteetin tekemisen teoriaa. Alaluvussa 2.3. keskityn representaation teoriaan, kun taas alaluvussa 2.4. aiheena on vähemmistön muodostama ryhmäpositio pelikulttuurisessa tilassa. Luvussa 3. esittelen tutkimuksessani käyttämän aineiston ja tutkimusmenetelmät, keskittyen alaluvussa 3.1 haastattelututkimuksen metodologiaan, alaluvussa 3.2. teemoitteluun, alaluvussa 3.3. tutkimuksen eettisiin kysymyksiin erityisesti haastatteluiden suhteen, sekä alaluvussa 3.4. kartoitan aikaisempia tutkimuksia, joissa videopelien ja sukupuolen

kysymykset risteävät. Luvussa 4 esittelen aineistoni, ja alaluvussa 4.1. käsittelen haastatteluiden yleistä rakennetta, ja alaluvussa 4.2. käsittelen itse haastatteluvastauksia, luvun 4.2. alalukujen jaotellessa vastaukset neljän eri teeman mukaisesti. Luvussa 5. hahmotan aineiston perusteella sukupuolittamisen teemoittelun kategoriat, sekä käsittelen aineistosta nousseita sukupuolittamisen havaintoja näiden kategorioiden puitteissa. Alaluvussa 5.1. esittelen neljä eri kategoriaa, jota kautta videopelit tuottavat sukupuolittamista, ja alaluvussa 5.2. käsittelen videopelien sukupuolittamista esittämisen teorian kautta. Alaluvussa 5.3. puolestaan keskityn transtaustaisten pelaajien muodostamiin sosiaalsiin ryhmiin ja tiloihin, ja alaluvussa 5.4. kartoitan representaation merkitystä transtaustaisille pelaajille. Luvussa 6. esitän tutkimuksen kautta tekemäni johtopäätökset koskien videopeleissä esiintyvää sukupuolittamista.

1.2 Transsukupuolisuuden ja muiden liittyvien käsitteiden määrittelystä

Trans- ja/tai muunsukupuolinen ihminen on sukupuolivähemmistöön kuuluva ihminen. Tällöin ihmisen sukupuoli-identiteetti ei vastaa syntymässä määriteltyä sukupuolta, ja ihminen yleensä määrittelee itsensä kuuluvaksi sukupuolivähemmistöön. Transsukupuolisuus määritellään siten, että ihmisen sukupuoli on eri kuin se sukupuoli, mihin hänet on syntymässä määritelty, ja yleensä missä binäärisen sukupuolen roolissa hän on kasvanut (Karvinen & Venesmäki 2019, 4). Muunsukupuolisuudessa puolestaan tämä sukupuolen kokemus ei rajoitu pelkästään binääriseen mies/nais -jakoon, vaan usein sijoittuu tämän jaon ulkopuolelle, mutta poikkeuksia ja limittäisyyksiä binääristen kokemusten kanssa voi myös olla (Karvinen & Venesmäki 2019, 4). Vaikka muunsukupuolinen on itsessään sukupuoli-identiteetti, on hyvä huomioda, että se toimii samalla suurempana ylä-kategoriana monenkirjavalle ei-binäärille tai binääriä koskettavalle sukupuolikokemukselle, esimerkiksi transmaskuliinisuudelle tai transfeminiinisuudelle (Huuska 2021, 49). Osa sukupuolivähemmistöön kuuluvista ihmisistä voi myös ilmaista sukupuoltaan muilla tavoin, esimerkiksi määrittelemällä itsensä sukupuolettomaksi tai seksuaalisuuden kautta, esimerkiksi lesboksi. Tässä tutkimuksessa viitataan haastateltaviin yleiskäsitteellä 'transtaustainen', jolloin pyrin ottamaan huomioon haastateltavieni identiteettien monipuolisuuden. Fiktiivisestä hahmosta puhuttaessa käytän joko selkeästi määriteltyä identiteetin ilmausta tai trans-lyhennettä.

Transtaustaisten ihmisten sukupuoleen liittyvissä kokemuksissa nousevat esiin dysforian ja väärinsukupuolittamisen käsitteet. Trans- tai muunsukupuolinen ihminen voi kokea

kehodysforiaa, eli voimakasta pahoinvointia sekä fyysistä ja sosiaalista ahdistusta oman kehonsa ja sukupuolensa ristiriitaisuuden vuoksi, mutta se ei ole välttämätöntä – melkein yhtä tärkeä asia on kehoeuforia, eli onnellisuuden ja tyytyväisyyden tunne kehosta, joka vastaa ihmisen sukupuolen kokemusta (Huuska 2021, 22—24). Väärinsukupuolittamista puolestaan tapahtuu, kun trans- tai muunsukupuolista ihmistä ei kohdata oman sukupuolensa edustajana, vaan häntä kohdellaan toisen, oletetun sukupuolen perusteella (Huuska 2021, 50). Olen antanut haastateltavien itse määritellä identiteettinsä, enkä ole asettanut mitään tiettyjä kriteereitä, jotka tulisi täyttää – olen pyrkinyt tutkimuksessa kunnioittamaan haastateltavien kehoallista itsemäärittämisoikeutta. Tässä tutkimuksessa olen käyttänyt myös termiä ’sateenkaari-’ viitatessani sekä sukupuoli- että seksuaalivähemmistöjen edustajiin.

Vaikka keskityn tutkimuksessa transtaustaisten ihmisten kokemuksiin, en silti pyri määrittelemään itse transsukupuolisuutta, tai pyri käsittelemään transsukupuolisuutta asiana, joka olisi jollain tavalla täysin erillinen muista sukupuolen kokemuksista. Kiinnitän huomioni olemisen sijasta tekoihin ja normeihin, sekä niiden kohtaamisesta kumpuaviin käytäntöihin, tunteisiin ja ajatuksiin. Tutkimukseni keskeisenä tekijänä on siten sukupuolittamisen kokemukset, joiden kohteena transtaustaiset ihmiset ovat, eikä niinkään transtaustaisten ihmisten kokemukset heidän omasta sukupuolestaan, vaikkakin sukupuoli on samalla tekijä, joka luo sukupuolittamisen kokemukselle kontekstin.

2 Sukupuolen ja identiteetin teoreettisen tutkimuksen tausta

2.1 Sukupuoli – performatiivisuus ja performanssi

Sukupuoleen liittyviä normeja on käsitelty erityisesti feministisen tutkimuksen perinteessä. Yksi tunnetuimmista sukupuoleen liittyvien normien purkamisen teorioitsijoista on Judith Butler. Butler (2006, 49, 54—63, 236) kuvaa, kuinka sukupuoli toimii sinä mekanismina, joka luonnollistaa ja normittaa käsitykset maskuliinisuudesta ja feminiinisestä. Tällöin sukupuolta säätelevät normit syntyvät sosiaalisissa prosesseissa, joissa normit tekevät itsensä tavalliseksi tai luonnolliseksi. Sukupuoli voi myös toimia sinä välineenä, jonka avulla samat prosessit epäluonnollistetaan ja niihin liittyvät normit tuodaan näkyväksi, jolloin normia itseään on mahdollista käyttää myös vastarinnan välineenä (Butler 2004, 41—42; Rossi 2015, 20). Butlerin keskeisenä aiheena on se, että sekä sukupuoli ja seksuaalisuus ovat tekemistä enemmän kuin olemista, jolloin sukupuolta ja seksuaalisuutta tehdään ja toistetaan; ruumiin ja tyylin, ajattelun ja tapojen toistolla (Rossi 2015, 20, 32—33). Tällöin sukupuolen muodostumisen keskiössä on kysymys siitä, onko sukupuoli ”luonnollisena tosiasiana” ajattelun konseptin sijaan kulttuurinen tuote, vai onko myös luonnollisuuden konsepti jotain, mitä tehdään diskursiivisin ja performatiivisin teoin, jolloin keho muodostuu näistä kumpuavien sukupuoliluokitusten kautta (Rossi 2015, 33).

Butler käsittelee kirjassaan *Hankala sukupuoli* (2006) sitä, kuinka sukupuoleen liittyviä normeja tuotetaan performatiivisen toiston kautta (Butler 2006, 229, 234—235; Rossi 2015, 28). Tämä toisto on Butlerin (2006, 236) mukaan osa sukupuolia rakentavaa strategiaa, joka pyrkii piilottamaan performatiivisuuden potentiaalisuudet maskuliinisten ja heteroseksuaalisten normatiivisten käytäntöjen alle. Butleria siteeraavia tekstejä on kuitenkin kritisoitu siitä, että nämä ovat käyttäneet hänen alkuperäistä teoriaansa ”väärin”, ja performatiivisuuden ja performanssin erot ovat sekoittuneet (Rossi 2015, 28—29). Performatiivisuus tarkoittaa toistamista tai siteeraamista, joka tuottaa subjektin jatkuvan diskursiivisen tai ruumiillisuuden kautta. Performatiivisuus ei edellytä edeltävää subjektia, vaan subjekti muodostuu diskurssien ja diskursiivisten käytäntöjen tuottamana. Performanssi tai esitys puolestaan on toimijan tuottamaa, jolloin siihen sisältyy jonkinlainen subjekti tai esiintyjä, joka pystyy tekemisellään vaikuttamaan itse esitykseen (Rossi 2015, 29). On hyvä huomata, että Butler itse käsittelee performatiivisuuden ja performanssin eri tiloja läheisesti,

joten niiden sekoittumisella tai toisin tulkitsemisellä on myös Butleriin omiin teoksiin perustuvaa näyttöä.

Leena-Maija Rossi (2015) esittää teoksessaan *Muuttuva sukupuoli* ajatuksen, että Butleria ”väärinteeterattaessa” on silti mahdollista tehdä produktiivisia havaintoja sukupuolesta ja seksuaalisuudesta, jotka voivat kyseenalaistaa näihin liittyvät normatiiviset oletukset. Rossi esittää, että performanssin kautta pystymme käsittelemään sukupuolta ja siihen liittyvää tekijyyttä uudesta näkökulmasta, joka avaa näiden kahden sidoksisuutta. Näin ollen performanssin subjektiuden olennainen osa ei ole sen pysyvyys, vaan subjekti on Rossin mukaan jatkuvassa prosessissa, itseksi tulemisen tilassa, jolloin ne samalla toistavat sukupuolitettuja tekoja, puheita ja akteja. Ne tekevät paikkansa heteronormatiivisten sukupuoli-ideaaleihin mukautuen tai mukautumatta, vastustaen niitä tai epäonnistumalla näissä kaikissa toimissa (Rossi 2015, 38—39).

Butlerin ajatuksia performatiivisuudesta lukien, olennaisia rakennuspaloja performatiivisuudelle ovat sekä oletukset ja ennakkoinnit, että toistot ja rituaalit. Nämä kuvastavat Butlerin mukaan niitä normatiivisia prosesseja, joissa performatiiveja, sekä niihin sisältyviä subjekteja ja identiteettejä kohtaan luodaan oletuksia, mutta niitä samalla rajoitetaan toistojen ja rituaalisten tapojen kautta (Rossi 2015, 33—34). Rossi (2015, 34) lisää tähän ideaan sen huomion, kuinka performatiivi ja performanssi tarvitsevat toimiakseen konventioita, jotka määrittelevät performanssiin liittyvää esitystä – esitys toimii joko konventioiden mukaisesti tai niitä vastaan. Toisaalta Rossi myös huomauttaa, että performanssi ei ole samalla tavalla sidottu toistoon, vaan usein sitä käsitellään ainutlaatuisuuden, alkuperäisyyden tai erottuvuuden kautta, vaikka esitystä itseään tehtäisiinkin useaan kertaan. Rossi (2015, 34) myös kuvaa, kuinka yksittäisiä tekoja ja performansseja on mahdollista tarkastella ”hetkinä toistossa”, tiettyinä osina normia tai sen sarjaa – tai kuten Butler (2006, 235) kuvaa sukupuolen toteuttamista ”tyyliteltyinä tekojen sarjana”, jossa ruumiin eleet, liikkeet ja tyylit muodostavat sukupuolittuneen minuuden kuvauksen.

Butler (2006, 236; Rossi 2015, 38—39) sanoittaa, kuinka sosiaaliset esitykset ylläpitävät ja luovat sukupuolen todellisuutta tai pyrkivät vastustamaan tai olemaan mukautumatta siihen, kuvailemalla sukupuolen performatiivisuuden mahdollisuuksia, siten, että sukupuolista voisi tehdä ”kokonaan ja täysin uskomattomia”. Sukupuolen väärin tekemisen kautta voidaan

käsitellä myös tätä ideaalista sukupuoli-ajatusta, ja sen torjumista saavuttomana ja mahdottomana. Butler (Rossi 2015, 39) esittääkin ruumiin olevan ”sangen otollisia epäluonnollistavien performanssien sijoja”. Ihmisruumis (jonka ei tarvitse olla fyysinen ollakseen materiaallinen) paljastaa näin ollen ”luonnollisuuden” olevan tuotettua ja tehtyä. Niinpä ajatukset tavallisesta, normaalista tai oletetusta kehosta ovat kaikki luonnollistettuja ja normatiivisia käsityksiä, jotka ovat saaneet muotonsa rakentuneen toiston kautta (Rossi 2015, 40). Videopelien kontekstissa tätä kehon roolia toteuttaa parhaiten pelaajan kontrolloima pelihahmo, mutta tätä sukupuolen tekemistä voi myös havainnoida muiden pelihahmojen kautta.

Rossi (2015, 44—45) käsittelee performanssia eräänlaisena toiseksi tekemisen tapana tai areenana, oli kyseessä sitten taiteellisesti kontrolloitu ja poseerattu tekemisen tapa, tai arkinen, virrankaltainen toistojen täyttämä performanssi. Hän nostaa esille sen, kuinka sama performanssi, joka voi toimia vähemmistöä pilkaavana tai stereotypisoivana, voi toisaalta liioittelun ja korostamisen kautta tietoisesti vastustaa sukupuolinormeja, ja toimia vähemmistön keinona luoda itselleen tilaa. Tämä toisin tai ”väärin” toistaminen voi olla niinkin yksinkertaista kuin vaatetukseen liittyvien normien kyseenalaistamista. Rossin mukaan performanssin yksi oleellinen piirre on esiintyjän mahdollisuus kontrolloida kuvan tai esityksen vastaanottoa, joka avaa mahdollisuuden muutoksen edistämiseen. Tässä performanssissa voi Rossin (2015, 42—43; 44—45) mukaan olla yhden tekijän sijaan vähintään kaksi tekijää: se, joka esittää, ja se, joka ohjaa performanssia ja tekee siihen liittyviä valintoja. Käsitellen tässä tutkimuksessa peleissä esiintyvää performanssia enemmän virrankaltaisena performanssina, mutta pelaajat voivat myös tehdä pelihahmoistaan kontrolloidumpaa performanssia, muun muassa kuvankaappausten avulla.

Yksi Butlerin (Rossi 2015, 35; Butler 2006, 80) teeseistä kuuluu seuraavasti: ” (...) sukupuolen ilmausten takana ei ole mitään sukupuolen identiteettiä, ja (...) identiteetti muodostuu performatiivisesti juuri niillä ’ilmauksilla’, joiden sanotaan olevan seurausta siitä.” Tätä ajatusta on mahdollista lukea siten, että Butler vastustaisi ajatusta pysyvästä identiteetistä, johon itsensä lukeva voi kokea kuuluvansa myös laajempaan, identiteetin pohjalta määriteltyn ryhmään. En kuitenkaan pidä sitä merkittävässä ristiriidassa tutkimuskohteeni, eli transtaustaisten pelaajien, kanssa. En nimittäin tässä tutkimuksessa pyri määrittelemään sitä, mitä transsukupuolisuus identiteettinä on, tai miten se muodostuu. Korostaessani haastateltavien itsemäärittelyoikeutta sekä ollessani asettamatta määritelmiä

sille, mitä heidän identiteettinsä tulisi olla, myös identiteetin käsitettä voidaan lukea liukuvana konseptina, jolloin Butlerin näkemyksiä on mahdollista soveltaa käsiteltäessä tiettyä identiteettiperustaista ryhmää. Myös Butler itse mainitsee ”väärinteeraamisen”, joka korostaa teatterillisuutta tai esityksellisyyttä, olevan ”välttämätön virhe” subjektiuden ja identiteetin rakentumisen prosessissa (Rossi 2015, 49).

Otan tämän väärinteeraamisen näkökulman käsittelyyni tässä tutkimuksessa, ja esitän, että videopelien tuottama ”ruumis”, pelattava hahmo tai pelaajan avatar, voidaan nähdä samanaikaisesti osoituksena sukupuolen performatiivisuudesta sekä performanssista – pelin luomat mahdollisuudet ruumiin rakentamiseen nojautuvat performatiivisiin käsityksiin siitä, minkälaisena pidetään normatiivista kehoa ja kehovalintoja, ja pelaajan rakentaessa hahmoaan ja neuvotellessaan pelin sisäisten mekaniikkojen kanssa, pelaajan tekemät valinnat ovat osa hahmon sukupuolen performanssia. Rossin performatiivisuuden ja performanssin kategorisoinnit ”hetkinä toistossa” toimivat saumattomasti käsitellessä videopelejä narratiivisena alustana, jossa yhtä tiettyä pelaamisen hetkeä voidaan ajatella performanssina, ja eri pelaamisen hetket muodostavat performatiivisen kokonaisuuden. Näin ollen pelaamisen hetkiä tarkastelemalla on mahdollista luoda kuva pelin sisältämästä performatiivisuudesta.

2.2 Identiteetin tekeminen

Tässä tutkimuksessa käsittelen sukupuolittamista, tai pikemminkin sukupuolen tekemistä, osana yksilön identiteettiä, erityisesti trans-identiteettiä. Vaikka identiteettiin keskittyminen saattaa vaikuttaa ristiriitaiselta performatiivisuuden ajatuksen rinnalla, on mielestäni tärkeää nostaa esille juuri transtaustaisten ihmisten kokemusten kautta se, miten sukupuolta sanoitetaan ja tehdään näkyväksi. Transtaustaiset ihmiset käyvät aktiivisesti sukupuoleen ja sukupuolinormeihin liittyvää neuvottelua päivittäisessä elämässään, ja videopelit ovat yksi niistä areenoista, joilla näitä neuvotteluita käydään. Keskittymällä juuri transidentiteetteihin ja siihen, miten transtaustaiset ihmiset tekevät identiteettiään pelien kontekstissa, pystymme avaamaan erilaisen näkökulman siihen, miten pelien sukupuolinormeja kohdataan, käsitellään ja puretaan tässä pelaajien yhteisössä.

Identiteettiä voidaan käsitellä tekemisen prosessina, mikä kuvaa sitä, kuinka identiteettiä tuotetaan ja muodostetaan. Stuart Hall (Hall et al. 1999, 11–13) kuvaa sitä, kuinka identiteetti muodostuu eron tunnistamisen tilanteissa, jossa minuus kehittyy poissaolevan ja

läsnäolevan välisessä jännitteessä. Identiteetti on aina jotain, mikä on rakentunut historiallisessa ja ajallisessa narratiivissa, ja jonka kautta yksilö samaistuu identiteetin sulkeutumien kautta muodostuneisiin ryhmiin. Identiteetin merkitys siten muodostuu näissä yksilön ja ryhmien välisissä suhteissa, niissä yhtäläisyyksissä, joita eron kautta merkitään (Hall et al. 1999, 14–16). Transtaustaisten henkilöiden yhteinen identiteetti mahdollistaa näin erilaisin merkein ja merkityksin muodostettavia ryhmiä, joihin kyseisen yksilön on mahdollista tuntea samaistumisen tunnetta.

Hall (1999, 19) kuvaa, kuinka vanhat, pysyviksi ajatellut identiteetit ja niihin lomittuvat yhteiskunnalliset rakenteet ovat joutuneet muutoksen kohteiksi, ja niiden rinnalle on noussut uusia identiteettejä, jotka ovat horjuttaneet aikaisempien identiteettien kyseenalaistamatonta asemaa. Identiteetit ovat kohdanneet eräänlaisen siirtymisen tai pirstaloitumisen, jota kautta sekä ihmisen henkilökohtainen identiteetti sekä sitä kautta määrittävä suhde sosiaaliseen ympäristöön on kokenut siirtymän, mikä on tuonut näkyväksi identiteetin rakenteellisuuden suhteessa sekä minään että ympäröivään maailmaan (Hall et al. 1999, 19–23). Identiteetti siten avautuu ja muovautuu perustuen niihin kuvastoihin ja käsityksiin eli toisin sanoen representaatioihin, joita subjektilla on käytettävissä. Tämä ei tarkoita, etteikö identiteetillä olisi kiinnityspisteitä, päinvastoin: koska representaation kuvat ovat tietyssä ajassa ja paikassa syntyneitä, niin myös niistä kumpuavat identiteetit työstävät itsessään tätä samaa historiallista määrittystä (Hall et al. 1999, 23). Identiteetti on tällöin jatkuvan prosessin alainen, ja se rakentuu sosiaalisen ja kulttuurisen tilojen välisissä valtasuhteissa – mikä ei kuitenkaan kiellä siltä identiteetin merkityksellisyyttä (Rossi 2015, 99).

Identiteetin rakentumisen eron ja muutoksen kautta lisäksi identiteettejä voidaan käsitellä kuulumisen kautta (Rossi 2015, 93). Kuuluminen voi toteutua diskurssien tai tilan kautta, eikä siten ole pelkästään sosiaalisten suhteiden varassa. Kuulumiselle kuitenkin on aina olemassa tietyt ehdot, ja tällöin identiteetin eri suhteellisuudet eivät ilmesty itsestään (Ross 2015, 93). Näitä ehtoja voidaan tarkastella esimerkiksi yhteisen erottautumisen kautta, jolloin sosiaalisen ryhmän muodostaa jaettu kokemus eroon (Rossi 2015, 97–98). Yhteinen erottautuminen voi toteutua erilaisten symbolien ja representaatioiden kautta, jotka ovat tunnistettavia ja jaettavissa olevia tapoja, eräänlaisena kulttuurisen identiteetin muotona (ks. Hall et al. 1999, 47). Tällöin sekä yksilön että ryhmän identiteetin käsitteleminen yhteisen eron kautta tuottaa

mahdollisuuden käsitellä identiteettiä siten, että identiteetit ovat keskenään vertaisessa tai rinnakkaisessa suhteessa toisiinsa, poiketen hierarkkisesta ajatustavasta (Rossi 2015, 105). Näihin havaintoihin pohjautuen en pyri käsittelemään transtaustaisten pelaajien asemaa siten, että se olisi muodostunut erona cissukupuolisen pelaajaan verrattaessa, vaan pikemminkin siten, että eri transtaustaisilla pelaajilla on yhteinen eron kokemus, jonka kautta muodostuu tutkimuksen keskeinen ryhmä. Nämä yhteiset eron kokemukset ovat sinällään läheisiä, vaikka eivät täysin samanlaisia keskenään. Representaatiolla on myös tärkeä merkitys identiteetin ja ryhmän rakentumisen kannalta: pelien sisältämät transhahmojen kuvaukset ovat oleellinen osa sitä, miten transtaustaiset pelaajat näkevät oman paikkansa peleissä näiden representaatioiden kautta, mikä toimii myös näitä pelaajia yhdistävänä tekijänä.

2.3 Representaatio

Representaatiota lähestytään usein esittämisen, edustamisen tai yhteenkietoutumisen kautta. Representaatioissa tietyt merkit tai piirteet muodostavat yhteyden johonkin näiden merkkien tai piirteiden ulkopuoliseen asiaan tai ilmiöön. Yleensä tämä yhteys on koodattu siten, että se on toistettu ja tunnistettu. Representaatiota on mahdollista käsitellä myös poliittisen ja ideologisen edustamisen kautta, jolloin kysymykseksi nousee se ero, jota representaatio tuottaa havaitun todellisuuden ja esityksen välillä. Johdannossa Dyer Richardin (Dyer R. & Lahti, M. 2002) teokseen *Älä katso! : seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa* Martti Lahti kuvaa representaatiota osuvasti ”poissaolevan tekeminen läsnäolevaksi”, eli jotain, mikä ei ole joko ollut näkyvillä tai aikaisemmin oli suljettu pois näkyvästä tilasta, ja se tuodaan representaation kautta esiin. Representaation eri muodoista huolimatta representaatio itsessään on yhteiskunnallisten diskurssien kohde, jossa fokus on toimijuuden, kuvien ja sanojen muodostamassa kokonaisuudessa (Rossi 2015, 82). Videopelien vähemmistökuvaukseen liittyen jonkin asian näkyväksi tekeminen on erittäin osuva ilmaus, sillä vaikka ensimmäiset LGBT-hahmot ilmestyivät peleihin 1980-luvulla, ovat transhahmojen representaatiot harvinaisia, ja tarkoitukselliset representaatiot alkavat vasta 2010-luvun videopeleistä (ks. Shaw & Friesem, 2016).

On hyvä huomioida, että representaatio ei ole neutraali kuva tai havainto todellisuudesta, vaan aina jonkun tai jonkin luoma esitys jostakin toisesta. Siltikin, vaikka representaation sanotaan välittävän kuvaa todellisuudesta, se on samalla aina tietyn kontekstin kautta luotu kuva, ja siihen siten kytkeytyvät eri historialliset, poliittiset ja ideologiset merkitykset (Rossi 2015, 73). Representaation poliittinen ulottuvuus näin ollen kietoutuu siihen valta-asetelmaan, jossa

määritellään, kuka saa määritellä sen sisältämien piirteiden merkityksen, kuinka tämä merkitys heijastuu todellisuuden ja esityksen välisessä erossa (Rossi 2015, 73). Nämä representaation valtasuhteet tuottavat sitä koodausta, jonka kautta representaatioiden luomat kuvat tunnistetaan (esim. Foucaultin seksuaalidiskurssien valta, ks. Rossi 2015, 74). Tämä valtasuhde määrittelee niitä tapoja, joiden kautta representaatiota sanallistetaan ja luonnollistetaan, jolloin representaation ympärillä käytävät keskustelut kuvastavat myös itse valtasuhdetta (Dyer, R. & Lahti, M. 2002, 14). Tässä tutkimuksessa pyrin hahmottelemaan sitä, miten tämä representaation valta-asema muodostuu pelihahmon esittämisen ja esityksen tilanteissa, ja minkälaiset vallan roolit muodostuvat pelaajan ja pelin kehittäjän vaikutuksien kautta.

Representaation valtasuhdetta ei tule pitää staattisena tilana, joka pysyisi muuttumattomana, esimerkiksi valtaväestön sanelemana kuvauksena vähemmistön edustajista. Valtasuhde itsessään on kamppailua ja neuvottelua niistä merkeistä ja merkityksistä, joita valtasuhde toiminnallaan tuottaa. Nämä merkit ja merkitykset saavat muotonsa valta-suhteiden avulla, käyttäen hyväksi niitä konventioita ja normalisoituja tiloja, jotka ovat niiden ulottuvilla. Erilaiset tilat mahdollistavat tällöin ne kehykset, joiden läpi näitä merkkejä tulkitaan (Rossi 2015 74; Tagg 1993; Dyer, R. & Lahti, M. 2002). Tällöin pystymme tarkastelemaan eri pelillisten toimijoiden valtasuhteen muodostamia merkkejä ja merkityksiä, joita pelattava hahmo edustaa.

Rossi (2015, 74–76) nostaa esille representaation merkityksen myös edustamisena, kysymyksenä siitä, kenen puolesta representaatio toimii. Toiminnallisen representaation keskellä olevaa valta-asetelmassa kysymykseksi nousee siten se, kenen puolesta representaatiota tehdään, ja kuka on tässä asetelmassa toimijana tai subjektina. Tällöin myös representaatiot toimivat performatiivisina toistotekoina, jotka luovat toiminnallaan normalisoitumiseen pyrkivän käsityksen tai merkityksen toiminnan kohteena olevasta tahosta (Rossi 2015, 77). Representaation toiminnallisuus on tällöin esittämistä sekä esityksen merkityksellistämistä, jonka merkitys luodaan toistotilan tekemän normalisoinnin kautta. Tällöin representaatiossa yhdistyvät merkitys, kieli ja kulttuuri (Rossi 2015, 74). Niiden representaatioiden toistojen kautta, jota pelaajat tuottavat toiminnallaan eli muokkaamalla ja pelaamalla hahmojaan, sekä laajemmin osallistumalla hahmonsa kanssa sosiaaliin tilanteisiin sekä pelin sisällä että ulkopuolella, voimme hahmottaa sitä, minkälaiset edustamisen tilat ovat pelaajalle tärkeitä, ja minkälaisia tiloja hän itse toiminnallaan luo.

Representaation yhteydessä nousee usein esiin kysymys siitä, vastaako representaation tuottama kuvaus todellisuutta, ja onko se kuvauksessaan totuudenmukainen tai oikea? Esimerkiksi naishahmojen kuvausta on kritisoitu siitä, että naiset esitetään passiivisena, mieskatseen alaisena kohteena, eikä aktiivisina toimijoina, tai seksuaalivähemmistöön kuuluvia hahmoja käsitellään ainoastaan stereotyyppisesti (Rossi 2015, 79; Mulvey 1989; Moxey 1994). Tällöin nähdään, että representaation valta-asetelmassa määrittelyä käyttäisivät ne tahot, joilla on korkeampi positio vallan hierarkiassa, esimerkiksi mieskatseessa miesten valta-asema määrittelee sen, miten naisten representaatio muodostuu. Valta-asetelma ei tällöin vastaa automaattisesti sitä, että sen tuottama representaation kuvaus olisi totuudenmukainen kuvauksen kohteen näkökulmasta, tai muuten oikeellinen. Valta-asetelma on kuitenkin mahdollistanut sen intresseihin mukautuvan representaation tulkinnan luonnollistumisen. Tällöin naisiin liittyvät merkitykset ovat koodautuneet siten, että passiivisessa, katseen kohteena olevaa naista tulkitaan tietynlaisena, vaikka se ei vastaa sitä, miksi naisiksi itsensä määrittelevät kokevat olevansa (Rossi 2015, 80). Samankaltaisia kysymyksiä voidaan esittää myös transtaustaisten tai sukupuoleltaan epäselväksi jäävien pelihahmojen esityksistä.

Representaatioiden kuvat itsessään ovat tuotettuja, eli ne ovat erilaisten käyttö-, arvottamis- ja merkitysyhteyksien muotoilema ja rakentama, tiettyjen rajausten ja kehystysten mukaan sommiteltu (Rossi 2015, 80). Tällöin määritelmät oikeasta tai väärästä ovat pikemminkin diskursseja niistä koodeista, joita representaation kuvat tuottavat, sillä myös kuvat itsessään ovat osa sitä edustamisen prosessia, josta koodit nousevat, eikä niinkään suora visualisointi todellisuudesta (Rossi 2015, 80). Koodattuja merkityksiä on toisaalta käytetty visuaalisessa mediassa keinona merkitä hahmo osaksi representoitua ryhmää, vaikka hahmon ei suoraan kerrotaisi kuuluvan tähän ryhmään, esimerkiksi seksuaalivähemmistöön kuuluvan hahmon kohdalla, yleensä silloin kun sensuurin vuoksi tai sen pelossa suora ja avoin representaatio ei ole ollut mahdollista. Tällöin representaation kysymyksenä ei ole välttämättä totuudenmukaisuus, vaan tunnistettavuus – miten representaatiota on mahdollista lukea, ja kenelle tämä luenta on suunnattu. Ehkä silloin voisi kysyä, kenen toteuttama ja minkälainen representaatio määritellään totuudenmukaisempana tai oikeana, sekä missä kontekstissa tämä määrittely tapahtuu (Rossi 2015, 80). Juuri näihin kysymyksiin pyrin etsimään tekemieni haastatteluiden kautta vastauksia.

Representaation sisältämä merkitys on tärkeää henkilölle, joka kohtaa representaation, sekä henkilölle, joka kuuluu siihen kategoriaan, jota representaatio pyrkii esittämään, kuten Richard Dyer (Dyer, R. & Lahti, M. 2002, 14) kirjoittaa homoseksuaalisten miesten esittämisestä: ”millaisina meidät nähdään, säätelee osaltaan sitä, miten meitä kohdellaan. Miten kohtelemme toisia perustuu siihen, millaisina näemme muut.” Sukupuolta voidaan käyttää määrittämään yksilölle arvo, asema ja merkitys yhteiskunnassa, jolloin yksilön määrittäessä itselleen sukupuolen, yksilö myös määrittää itselleen siihen sisältyvät sosiaaliset ja poliittiset merkitykset (Laurentis 2004, 42, 47–48). Representaation tuottaminen on osa arvon määrittämiseen perustuvaa vallankäyttöä ja normatiivisten käsitysten luonnollistamista, ja niin ollen representaatiosta käytävät neuvottelut kuvastavat ja tuottavat näitä prosesseja. Tämä representaation ’tekijän’ ja ’vastaanottajan’ välinen jännite siitä, kenellä on valta määrittellä representaation kuvasto, kenen näkökulmasta sitä käsitellään ja tulkitaan, ja ketkä ovat osa tätä representoitua kuvastoa, on siten tämän tutkimuksen keskiössä oleva kysymys. Tarkoitukseni ei ole löytää tai arvottaa videopelien sisältämää transhahmojen vähemmistökuvausta, vaan sitä kuvausta sukupuolen moninaisuudesta, joka on jäänyt transtaustaisilla pelaajilla mieleen, ja kuinka he suhtautuvat niihin kuviin, joiden he näkevät edustavan heidän ”omaa ryhmäänsä”.

Yksi osa representaatioon liittyvää neuvottelua on niiden intentionaalisuus: se, miten intentio välittyy kohteesta, sekä miten sitä luetaan, myötälukien tai vastustaen olemassaolevaa intentiota. Tätä voidaan pitää yhtenä representaation muotona, joka kiinnittyy erityisesti poliittisen edustamisen kysymyksiin (Rossi 2015, 83). Katsojat eivät ole intentionaalisuudessa ainoastaan passiivisia vastaanottajia, vaan he ovat osa merkityksen tuottamisen prosessia, jolloin katsojat ovat myös toimijan positiossa sekä poliittisessa merkityksen määrittelyssä (Rossi 2015, 83). Katsoja, toimija, määrittelijä sekä representaation kohde ovat siten päällekkäisiä positioita, jolloin subjekti voi liikkua näiden eri positioden välillä. Pelaaja on tästä päällekkäisten positioden siirtymisestä täydellinen esimerkki, sillä pelatessaan hänellä voi olla näiden positioden lisäksi myös tuottajan tai kehittäjän positio, jossa pelaaja toiminnallaan ja valinnoillaan luo uusia tuottamisen prosesseja.

Representaatio on neuvottelua esittämisen vallasta, ja tämä valta on linkittynyt niihin neuvotteluihin, jota representaatiosta käydään (Rossi 2015, 83). Selkeä esimerkki vallankäytöstä suhteessa identiteetin representaatioon ovat stereotypiat. Stereotyyppi muodostuu toiseudesta ja poissulkemisesta, sekä vallan ja fantasian yhteenkietoutumasta.

Stereotyypittämisessä ryhmään kuuluvan henkilön informaatio pelkistetään muutamiksi liioitelluiksi ja yksinkertaistetuiksi piirteiksi, jotka eivät kuulu muutoksen tai kehityksen piiriin. Representoitava kohde määritellään stereotyypin kautta epäsovinnaksi ja se suljetaan yhteiskunnan ulkopuolelle eli ”toiseksi”. Hall kutsuukin stereotyypistämistä ”tiedon ja vallan peliksi”, jossa stereotyypit ovat osa yhteiskunnan sosiaalisen ja symbolisen järjestystä ja vallankäyttöä (Hall et al. 1999, 190–192).

Hall (1999, 169) kuvaa, kuinka stereotypointi pyrkii luonnollistamaan representoitavan kuvan sisältämiä eroja, ja näin tehden niistä samalla ajattomia ja historiattomia. Stereotyyppien diskurssit tuottavat täten normaaliutta, mikä nähdään yhteiskunnassa hyväksyttävänä ja mikä puolestaan ei – stereotyypit ovat hallitsevan ryhmän keino vakiinnuttaa omaa asemaansa (Hall et al. 1999, 192). Representaatio on näinollen merkitsemisen, osoittamisen sekä luokittelun valtaa, ja samalla karkoittamisen valtaa, jossa esittämisen avulla pyritään legitimoimaan tietyt arvojärjestelmät ja maailmankuvat luonnollisiksi ja väistämättömiksi (Hall et al. 1999, 192–193). Valta ei kuitenkaan ole muuttumattonta, vaan se on pikemminkin kehämäistä ja kiertävää, sisällyttäen itseensä sekä vallassa olevat että ne, joihin valtaa kohdistetaan. Valta on myös tuottavaa: se tuottaa tietoa, tiedon kohteita ja uusia diskursseja. Tämä on samalla myös yksi vallan houkuttelevista puolista, nimittäin valta määrittää se, mitä joku tai jokin on (Hall et al. 1999, 196–200).

Kuten representaatiot, myöskään stereotyypit eivät ole muuttumattomia, ja niiden esittämää kuvastoa on mahdollista tehdä näkyväksi. Tätä stereotyyppien haastamista voidaan tehdä esimerkiksi Stuart Hallin (1999, 210–222) kehittämien taktiikoiden kautta: uudelleenmerkityksellistämisen, kielteisten kuvien korvaamisella sekä representaation kääntämisen kautta. Rossi (2015, 88) kuvaa, kuinka näiden taktiikoiden käyttämiseen vaikuttaa kuitenkin se, pääseekö subjekti osalliseksi representaation materiaalista tuotantoon, jolloin lukemisen eri tavat ja tulkinnat myös muokkaavat niitä representaatioita ja merkkejä, joita käytetään. Siten sekä pelaajan oma positio että vähemmistöryhmien positiot ovat merkittäviä tekijöitä siinä, miten representaatioon liittyvää valtaa käytetään.

2.4 Vähemmistöpositio pelaamisen kulttuureissa

Vaikka videopelien pelaajissa on etenevissä määrin monipuolisesti eri identiteetteihin kuuluvia pelaajia, vähemmistöihin kuuluvat pelaajat kohtaavat silti syrjintää ja häirintää eri

pelikulttuureissa. Pelaajien ja pelien lisääntyneen monimuotoisuus on synnyttänyt vastakkaisen reaktion, jossa naisvihamieliset, rassistiset, homo- ja transfobiset tahot vastustavat voimakkaasti kaikkea, minkä nähdään aikaisemman valkoisen, hetero- ja cismiehisien hegemonian rikkomisella (Friman et al. 2022; 5). Kyseinen valtataistelu heijastuu pelikulttuuriin ja peliyhteisöihin, myös itse peleihin sekä niiden kehittäjiin. Avainasemassa ovat kysymykset muun muassa siitä, kenellä on valta määritellä se, minkälaisia hahmoja peleissä näkyy sekä minkälaiset pelit ja pelaajat ovat yhteisössä arvostettuja (Friman et al. 2022, 5). Jotta voimme tarkastella näitä kysymyksiä, on avattava myös sitä, miten vähemmistöpositiossa tapahtuva pelaaminen luo oman yhteisönsä pelikulttuuriin.

Monet pelaajat ovat osa erilaisia sosiaalisia ryhmiä tai yhteisöjä, joita pelaamisen tai tiettyjen pelien ympärille muodostuu (Friman et al. 2022, 67). Pelit tarjoavat mahdollisuuden vuorovaikutukseen, usein joko itse pelissä, tai laajemmin peliä ympäröivässä kulttuurissa. Tällöin ei voida tarkastella pelkästään peliä, jotta voisi ymmärtää sen ympärillä olevaa kulttuuria (Friman et al. 2022, 67–68). Transtaustaiset pelaajat ovat yksi osa laajempia pelaamiseen liittyviä yhteisöjä – eivätkä kaikki transtaustaiset ja videopelejä pelaavat henkilöt välttämättä ajattele itseään aktiivisesti osana mitään ryhmää. Yhteisön muodostamiseen tarvittavaa vuorovaikuttamista voi kuitenkin tapahtua monella muullakin tapaa kuin suoranaisesti pelaamisen tilanteessa, ja yhteisö voi muodostua idean tai tunteen välityksellä (Friman et al. 2022, 68). Yhteisöllisyys muodostuu kokemuksen jakamisesta ja vastavuoroisuudesta, jossa yhteisön jäsenet muodostavat jaetun todellisuuden, jonka ymmärtämiseen tarvitaan perehtyneisyyttä itse yhteisöön (Friman et al. 2022, 68, 71).

Pelaamista ja peliyhteisöjä tutkiessa on hyvä huomioida se, että kaikki pelejä pelaavat eivät välttämättä miellä itseään pelaajiksi (Friman et al. 2022, 83–84). Oletettu pelaaja, jonka kuvausta käytetään usein pelien markkinoinnissa, on yleensä nuori, valkoinen heteromies (Friman et al. 2022, 84). Tällöin vähemmistöryhmään kuuluva pelaaja saattaa huomata, että peli tekee hänestä oletuksia, jotka eivät pidä paikkaansa (Friman et al. 2022, 84). Tällöin vähemmistöön kuuluva pelaaja ei välttämättä miellä itseään 'pelaajaksi' tai osaksi laajempaa pelikulttuuria, vaan hylkää kyseisen identiteetin kokonaan (Friman et al. 2022, 84). Pelaajan identiteetti on tällöin myös muiden identiteettien tapaan tuotettu ja rakennettu, ja siihen liittyy vahvasti syrjivien käytäntöjen ja rakenteiden kautta tehty asema, josta käsin tiettyjä ryhmiä pyritään sulkemaan sen ulkopuolelle (Friman et al. 2022, 84).

Vaikka valtavirran pelikulttuurit vahvasti määrittelevät sitä, kuka saa olla pelaaja, ja minkälainen peli on kulttuurisesti relevantti, vähemmistöposition pelaajat haastavat pelikulttuurin olettamuksia ja normeja omalla toiminnallaan. Vähemmistöpelaajien kokemukset sekä peleistä että pelikulttuureista tekevät näkyväksi niitä syrjiviä rakenteita, joita hegemonisuuteen perustuvat pelikulttuurit ylläpitävät (Friman et al. 2022, 90). Pelikulttuurien vahva reaktio vähemmistöpositioiden näkyvyyteen (esim. Gamergate, ks. Friman et al. 2022, 84) kertoo omalta osaltaan siitä, että positiot eivät ole muuttumattomia tai luonnollisia, eivät edes kulttuuriin kuuluvien mielestä – miksi muuten vähemmistössä olevan position nousu nähtäisiin uhkana pelikulttuurin hierarkialle? Vähemmistöpositiosta muodostuva yhteisö välttämättä ole yhtä selkeästi määriteltävissä kuin pelaajaidentiteetin kautta muodostuva yhteisö, mutta se on silti samaistumisen ja turvallisen kokemuksen mahdollistaja pelaamisen jaettujen kokemusten kautta (Friman et al. 2022, 90).

3 Aineisto ja menetelmät

3.1 Haastattelututkimuksen metodologian esittely

Koska tämän tutkimuksen tarkoituksena on tutkia tietyn ryhmän ajatuksia, oletuksia ja mielipiteitä, haastattelututkimus oli luonnollinen valinta tutkimusaineiston keräämistä varten. Haastattelututkimusta voidaan laadullisen tutkimuksen saralla kuvailla tietoa sisältäväksi keskusteluksi haastattelijan ja haastateltavan välillä (Berger, 2016, 191). Teemahaastattelun malli mahdollisti sen, että haastateltavat pystyivät puhumaan videopelien pelihahmoista vapaasti, ja samalla omalla roolissani haastattelijana pystyin kohdistamaan haastattelua tiettyihin aiheisiin ja kysymyksiin, joita olin etukäteen laatinut, mutta jota saatoin haastatteluiden yhteydessä tai välissä muokata tai muuttaa tarpeeni mukaan (Eskola ja Suoranta 2008, 86). Myös kasuaaliseksi mielletyn aiheen eli videopelaamisen vuoksi teemahaastattelu oli tarpeeksi raamitettu siten, että haastattelut pysyivät määritellyn aiheen sisällä, mutta saattoivat samalla helposti liikkua eri teemojen ympärillä itse haastattelun aikana (Berger 2016, 192). Teemahaastattelun avoimuus mahdollisti sen, että aineisto on hyvin monitahoista sekä yksittäisten esimerkkien että laajempien trendien suhteen, mutta samalla se mahdollistaa yhtenäisten havaintojen tekemistä asioista, jotka toistuvat muista erottavista tekijöistä, kuten pelin genrestä, huolimatta.

Rakensin haastattelurungon neljän eri teeman varaan. Nämä teeman ovat videopelit ja pelaaminen, pelihahmon luomisen ja pelihahmolla pelaamisen kokemukset, sosiaalinen pelaaminen, representaatio. Videopelien ja pelaamisen teemassa kysymykset koskivat yleisluontoisesti sitä, mitä pelejä haastateltava pelaa tällä hetkellä ja mitä pelejä hän kokee itselleen tärkeäksi, esimerkiksi lapsuuden tai nuoruuden ajalta. Näiden kysymysten tarkoituksena oli hahmottaa yleisluontoisesti sitä, minkälaisia pelejä haastateltava pelaa, sekä alustavasti johdattaa haastateltavaa pelaamisen teemoihin. Pelihahmon luomisen ja pelaamisen kokemuksissa teeman kysymykset käsittelivät pelihahmon tai avatarin sukupuolittamista: mikä on hahmon sukupuolen merkitystä pelaajalle, minkälaisia pelihahmoja tai avatar-hahmoja pelaaja luo, sekä minkälaisia valintoja videopelit antavat pelaajalle hänen luodessaan hahmoaan. Kysyin haastateltavilta myös, minkälaisia valintoja he toivoisivat, että peleissä olisi mahdollista tehdä hahmon muokkauksessa, ja jos he ovat kiertäneet pelin asettamia ehtoja esimerkiksi modaamisen tai kustomoidun sisällön (cc) kautta. Tässä aihepiirissä pyrkimyksenäni oli käsitellä niitä pelaamisen tilanteita, joissa

sukupuoli on jollain tavalla esillä, sekä löytää tilanteita, joissa haastateltavat kokivat joko samaistuvansa hahmoon tai etäännyvänsä hahmosta, riippuen siitä, miten hahmon sukupuoli esitetään ja miten sitä toteutetaan pelissä. Sosiaalisessa pelaamisessa kysymysten aiheena oli pelien ja pelikulttuurin eri sosiaaliset funktiot, kuten moninpelit, erilaiset peli- ja faniyhteisöt, sekä miten hahmon sukupuolittaminen vaikuttaa pelaamisen sosiaalisuuteen. Näissä kysymyksissä kiinnostuksen kohteenani olivat ne pelaamiseen liittyvät tilanteet, jossa sukupuoli ja sosiaalisuus kohtasivat ja nivoutuivat toisiinsa. Representaation teemojen kohdalla kysyin pelaajilta samaistuttavista tai omannäköisistä hahmoista, jotka eivät välttämättä ole pelattavia, sekä miten pelaajat hahmottavat vähemmistökuvauksen toteutumisen pelaamissaan videopeleissä. Kysyin myös potentiaalisista tilanteista, eli olisivatko he kiinnostuneita peleistä, joissa mainittaisiin suoraan päähenkilön tai pelattavan hahmon olevan transtaustainen. Näiden kysymysten kautta halusin selvittää sitä, miten haastateltavat näkevät transtaustaisten hahmojen kuvauksen pelien kautta, sekä minkälaisia oletuksia, tai toiveita heillä on liittyen näihin kuvauksiin. Pyrin etsimään näissä kysymyksissä myös sitä, miten nämä oletukset heijastuvat pelien lisäksi muihin pelaajiin sekä pelien tekijöihin.

Haastattelut toteutettiin Zoom-ohjelmaa käyttäen, jolloin haastatteluissa on piirteitä sekä kasvokkain tehtävästä haastattelusta sekä puhelinhaastattelusta (Eskola ja Suoranta 2008, 90–91). Päädyin Zoom-haastatteluihin siksi, että haastattelumetodina se mahdollisti haastatteluiden toteuttamisen tehokkaasti, ilman kasvokkain tapahtuvaan haastatteluun liittyviä käytännön ongelmia, mikä oli olennaista haastateltavien suuren määrän kanssa. Toisaalta se on myös pelkkää puhelinhaastattelua intiimimpi, sillä haastateltavat voivat nähdä toisensa. Haastattelijana pidin oman kamerani päällä, mutta en vaatinut haastateltavilta samaa. Suurin osa haastateltavista kuitenkin käytti kameraa. Vaikka huomioin sanattoman viestinnän mahdollisuuden myös Zoom-haastattelun kautta, en kuitenkaan keskity siihen tässä tutkimuksessa, koska havainnointien tekeminen siihen pohjautuen olisi hyvin rajattua. Koska Zoom tallentaa yleensä vain haastateltavan kasvot, tarkastelun ulkopuolelle jäisi täten muu kehonkieli. En myöskään kohdannut haastatteluissani myös niin kutsuttua ”Zoom-väsymystä”, eli ilmiötä, jossa käyttäjän huomio herpaantuu tai on muuten epämotivoitunut osallistumaan keskusteluun johtuen Zoom-ohjelman ja muiden samanlaisten viestintäkanavien laajamittaisen käytön vuoksi koronapandemian aikana. Haastattelut tallennettiin haastattelutapahtuman aikana Zoom-ohjelmaa käyttäen, mihin pyydettiin

haastateltavilta erikseen lupa, ja tein näiden videotallenteiden pohjalta litteroinnin Word-ohjelman avulla. Litteroitua tekstiä oli yhteensä 64 sivua pistekoolla 12 ja rivivälillä 1,5.

Haastatteluissa tärkeä osa on luottamuksen rakentaminen haastateltavan ja haastattelijan välille, varsinkin kun käsitellään haastateltavan ominaisuutta tai identiteettiä, tässä tapauksessa transtaustaisuutta. Näen luottamuksellisuuden tärkeänä osana keskustelun ilmapiirin rakentamista, mihin oli mielestäni tärkeää kiinnittää huomiota haastatteluiden tapahtuessa virtuaalisesti, jolloin tavanomaisia keinoja, kuten sanatonta viestintää, ei pystynyt käyttämään yhtäläisesti kuin kasvokkain tapahtuvassa haastattelussa. Näinollen tärkeäksi teemaksi nousi luottamuksellisuuden toteuttaminen ennen haastattelua ja haastattelun jälkeen. Pyrin rakentamaan tätä luottamusta monin tavoin: tavallisesta haastattelututkimuksesta poiketen, en kysynyt haastateltavilta muita henkilötietoja kuin täysi-ikäisyyden. Tein tämän tutkimuksellisen valinnan siksi, koska monille ihmisille transtaustaisuus on asia, josta he eivät halua julkisesti kertoa. Yleiset syyt tähän voivat olla se, että henkilö on niin kutsutusti ”kaapissa” tai pyrkii olemaan huomaamaton eli ”stealth”:aa. Toinen luottamusta rakentava tekijä oli se, että toin haastateltavalle ilmi sen, että kuulun itse myös sukupuolivähemmistöön. Tällöin käytin hyväksi jaettua sosiaalista tekijää, jota kautta viestin haastateltavalle, että minulla oli omakohtaista ymmärrystä sukupuolivähemmistöön liittyvistä kysymyksistä ja esimerkiksi käytetyt ilmaukset olivat minulle entuudestaan tuttuja (Eskola ja Suoranta 2008; 85, 93). Kolmantena luottamusta rakentavana tekijänä oli itsemäärittelyn mahdollistaminen, eli en pyrkinyt haastattelijana määrittelemään tiettyjä kriteereitä haastateltavan identiteetille. Itsemäärittelyä käyttämällä on mahdollista kohdata haastateltava siten, että sukupuoleen liittyviä kysymyksiä käsitellään toista ihmistä kunnioittavasti.

3.2 Teemoittelu

Pyrin jaottelemaan ja analysoimaan tekemiäni haastatteluja teemoittelun kautta. Koska tarkoitukseni on käsitellä haastateltavien vastauksien sisältämiä yhtäläisyyksiä, eroja ja tutkimuskysymysteni kannalta relevantteja huomioita ja näkökulmia, teemoittelun avulla pystyn nostamaan aineistosta juuri sukupuolittamiseen liittyviä kokonaisuuksia (Eskola ja Suoranta 2008, 174). Nämä sukupuolittamisen erilaiset muodot ja tilanteet avaavat tutkimuskysymyksissäni nostamiani aiheita esiin, jolloin pystyn vertailemaan sukupuolittamisen teemojen esiintymistä ja ilmenemistä. Teemoittelu ei automaattisesti tarkoita samojen kategorioiden käyttämistä kuin teemahaastatteluiden teemoissa, mutta ne voivat toimia rakenteelliseen apuvälineeseen teemoittelun havainnoinnissa. (vrt. Eskola ja

Suoranta 2008, 179; Hirsjärvi & Hurme, 2015). Teemoittelun kautta pystyn havainnoimaan litteroimasta haastattelumateriaalistani olennaisimmat vastaukset liittyen johdannon alaluvussa 1.1 mainittuihin tutkimuskysymyksiin, sekä nostamaan haastatteluista aiheellisia sitaatteja, jotka sekä valaisevat tutkimuskohdetta että avaavat haastateltavien ajatusmaailmaa (Eskola ja Suoranta 2008, 175). Käsittelen teemoittelun kautta nostamieni havaintoja ja esimerkkejä sukupuolittamisesta, ja tekemään näiden perusteella johtopäätelmiä siitä, miten sukupuolittamista tuotetaan videopeleissä sekä kuinka transtaustaiset pelaajat suhtautuvat sukupuolittamiseen.

3.3 Tutkimusetiikka

Yksi tämän tutkimuksen tärkeistä eettisistä kysymyksistä liittyy vastaajien identiteettiin ja tunnistettavuuteen. Tutkimuksen tekemisen yhteydessä halusin välttää haastateltavien mahdollisen tunnistettavuuden ja kunnioittaa heidän yksityisyytensä suhteessa heidän sukupuoleensa (kts. Eskola & Suoranta 2008, 54–56), ja niinpä anonymisoin vastaajien antamat haastattelut, sekä yleistin teemoittelussa yksityiskohtaisten ja harvaan ilmenneiden identiteetin käsitteet laajempiin kategorioihin, jotka eivät paljastaneet yksittäisen haastateltavan identiteettiä siten, että tämä olisi tunnistettavissa vastauksensa perusteella. Myös tilanteissa, joissa haastateltavat kuuluivat useampaan identiteetin kategoriaan, käsittelin heidän vastauksensa useamman kategorian kautta, esimerkiksi tarkastelin transmaskuliinisen muunsukupuolisen haastateltavan vastauksia sekä maskuliinisesta että muunsukupuolisesta kategoriasta käsin. Pysin myös referoinnissani välttämään viittaamista vastaajien sukupuoleen, lukuun ottamatta tilanteita, joissa se oli tarvittavan kontekstin vuoksi tärkeää, tai se tuli esiin haastateltavan suorissa lainauksissa. Kokonaan sukupuolen ilmaisun häivyttäminen ei olisi täysin tavoitteellista tämän tutkimuksen puitteissa, mutta pyrin toiminnallani silti mahdollistamaan anonymiteetin suojan haastateltaville. Haastateltavat saivat ennen haastattelua tiedon siitä, miten haastattelun materiaalia tullaan käyttämään tutkimuksessa, sekä tiedon siitä, että heidän kertomansa tiedot anonymisoitaisiin, sekä alkuperäinen tallennettu haastattelumateriaali tuhottaisiin tutkimuksen valmistumisen jälkeen. Pidän näitä ratkaisuja tarpeellisenä siksi, että transihmiset ovat vähemmistöaseman puolesta erityisen haavoittuvassa asemassa, ja haastattelun aiheena oli hyvinkin henkilökohtainen kokemus sukupuolittamisesta.

Toisena eettisenä tekijänä tämän tutkimuksen osalta on oma positioni vähemmistön edustajana. Usein tieteellisen tutkimuksen tekemisen meriittinä pidetään sitä, että tutkija ei tuo omaa persoonaansa tai omaa identiteettiään näkyviin tutkimuksen aikana, vaan hän pidättäytyy olemaan ulkopuolinen tarkkailija. Toisaalta, kuten aikaisemmin mainitsin, käytin omaa transidentiteetin mahdollistavaa positiotani osana luottamuksen rakentamista, sekä keinona löytää potentiaalisia haastateltavia, sillä se mahdollisti pääsyni transihmisille tarkoitettuihin ryhmiin, joissa jaoin tutkimuskutsua. En kuitenkaan näe, että tieto identiteetistäni tai sen tarjoama positio olisi vaikuttanut haastateltavien vastauksiin merkittävästi, sillä hain haastateltavia myös avoimen kutsun kautta sosiaalisessa mediassa, ja tätä kautta sainkin suurimman osan vastaajistani.

Samoin kuin transidentiteettini kohdalla, oma kiinnostukseni ja tietämykseni videopeleistä oli myös tutkimustani ja esimerkiksi haastattelurakenteen kehittämistä ohjaava tekijä. Videopeleihin liittyvä tietämykseni auttoi minua esimerkiksi hahmottelemaan kysymysjakoa 'valmiin' pelihahmon ja hahmonluontityökalussa rakennetun hahmon välillä. Katson kuitenkin, että kyseinen tieto on olennaista tutkimukseni kannalta, enkä haastatteluiden aikana pyrkinyt aktiivisesti tuomaan esiin omaa tietämystäni aiheesta, muuten kuin haastateltavan sitä kysyessä. Vaikka en pidä videopelitietouttani yhtä merkittävänä eettisenä kysymyksenä kuin identiteettipositiotani, katson kuitenkin, että sillä on sinänsä oma roolinsa myös haastattelutilanteiden ”jäänrikkojana” ja siten yhteyden luomisena haastateltavaan (esim. Eskola ja Suoranta 2008, 89).

3.4 Aiempi tutkimus

Pelaaminen ja sukupuoli ovat olleet tutkimuksen aiheena jo 1980-luvulta lähtien, ja tutkimuksen lähtökohdat ovat laajentuneet sitä mukaa mitä sukupuolen ymmärtäminenkin on monipuolistunut aina binäärisestä ja essentialisoivasta sukupuoli ajattelusta intersektionaalisempaan käsitykseen sekä sukupuolesta että pelaamisesta (Friman et al 2022, 79). Adrienne Shaw (2014) on käsitellyt tutkimuksissaan rodun, sukupuolen, ja seksuaalinen suuntautumisen vaikutusta marginalisoitujen pelaajien kokemuksiin peleistä ja representaatiosta, kun puolestaan Kishonna L. Gray (2020) on tarkastellut mustien pelaajien kokemusten risteämisen vaikutusta rodun, sukupuolen, seksuaalisen suuntautumisen sekä toimintakyvyn kanssa. Erityisesti Shaw (2014, 14–15) on tutkimuksessaan tehnyt huomioita siitä, että representaatioon suhtautuminen ei ole yksiselitteistä – vähemmistöön kuuluva

pelaaja ei välttämättä itse koe representaatiota tärkeäksi, mutta valtaväestöön kuuluva pelaaja voi reagoida voimakkaan negatiivisesti. Shaw myös käsittelee tutkimuksessaan kriittisesti monia pelitutkimukseen ja representaatioon liittyviä olettamuksia, kuten sitä, miten ”naisia lisäämällä” oletetaan videopelien automaattisesti myös monipuolistuvan kuvastoltaan, jolloin representaatioon kehittämiseen liittyvä ”taakka” jää vähemmistön edustajien harteille (Shaw 2014, 18), tai kuinka pelihahmoon samaistuminen tai pelin interaktiivisuus ei välttämättä tarkoita sitä, että pelaaja identifioituisi suoraan pelattavan hahmon kanssa (Shaw 2014, 97—98). Shaw (2014, 148) myös esittää tärkeän huomion siitä, että representaation kautta saatava näkyvyys marginalisoidulle ryhmälle ei tarkoita samaa kuin resurssien uudelleenjakoa, jolloin tärkeänä kritiikin kohteena pitäisi olla se, kuinka vähemmistöryhmiä esitetään videopelien teksteissä. Shaw (2014, 148—149) korostaa diversiteetin todellista ymmärtämistä sen sijaan, että identiteettejä ja representaatiota käsiteltäisiin vain tiettyjen tunnuspiirteiden kautta.

Sukupuolen moninaisuuteen liittyvää pelitutkimusta on käsitelty erityisesti queer-pelitutkimuksen parissa, esimerkiksi Tanja Sihvonen ja Jaakko Stenros (2018) ovat käsitelleet tutkimuksessaan queer-tulkintojen ja -pelaamisen potentiaaleja valtavirtapeleissä. Itse peleissä esiintyviä hahmoja, jotka kuuluvat sukupuolivähemmistöön, on niukalti, ja muutamaa poikkeusta lukuunottamatta vähemmistöön kuulumisen jää pelaajalle tulkittavaksi (Shaw & Friesem 2016, 3880—3882). Samalla kuitenkin niin kutsutuissa indie-peleissä sateenkaarevien hahmojen määrä on noussut, sekä myös kyseiseen aiheeseen keskittyvä tieteellinen tutkimus on lisääntynyt (Shaw & Friesem 2016, 3885—3886).

Vaikka erityisesti naisiin ja vähemmistöpelaajiin keskittyvä tutkimus on saanut jalansijaa, pääasiallisesti transtaustaisiin pelaajiin keskittyvää tutkimusta ei vielä ole kovinkaan paljoa. Esimerkiksi Mark D. Griffiths et al. (2016) ovat käsitelleet videopelien ja sukupuolidysforian yhteyksiä, kun taas Kai Baldwin (2018) sekä Helen Morgan et al. (2020) ovat kirjoittaneet avatarin merkityksestä transpelaajille. Näissä tutkimuksissa avatar edusti pelaajalle usein ideaalista versiota, tai sukupuolen ilmaisemiseen liittyvää kokeilemistä. Erityisesti sukupuoleltaan moninaisia nuoria tutkimalla on havaittu avatar-hahmoihin liittyviä positiivisia kokemuksia, muun muassa nuorten mielenterveyden kannalta. Näiden avatar-hahmojen on nähty olevan nuorille keino kehittää ja tunnustella omaa identiteettiään, ennen kuin he tulevat ulos kaapista todellisessa maailmassa (Morgan et al. 2020). Suomen kontekstissa transaiheista pelitutkimusta edustaa muun muassa Vilppu Järvisen (2022) pro

gradu -tutkimus, joka käsittelee sukupuolivähemmistöön kuuluvien äänen merkitystä verkkomoninpeleissä.

Vähemmistöihin keskittyvässä tutkimuksessa on päällekkäisyyksiä toistensa kanssa, ja erityisesti intersektionaalinen tutkimus on noussut tärkeään rooliin. Samalla kuitenkin myös yksittäisen vähemmistöryhmän tutkiminen on tärkeää: esimerkiksi Gray (2020) on kritisoinut pelitutkimuksen keskittymistä valkoisiin naisiin ja miehiin tutkittaessa vähemmistöjen asemaa peleissä, tämän valkoisuuteen perustuvan tutkimuksen ohittaessa rodullistettuja pelaajia koskevia kysymyksiä ja toistavan marginalisointia (Friman et al 2022, 79—83). Vaikka tämän tutkimuksen otannassa ei ollut mukana rodullistettuja vastaajia, myös näkymättömyys itsessään on tärkeä huomio, varsinkin kun kyseessä on useamman vähemmistöidentiteetin risteymä.

4 Aineisto

4.1 Haastattelututkimuksen rakenne

Haastattelin tutkimusta varten 26 transtaustaista videopelien pelaajaa. Haastateltavat löysin avoimen haastattelukutsun avulla, jota jaoin sosiaalisessa mediassa sekä puoli-julkisissa transihmisten keskusteluryhmissä. Tässä tutkimuksessa aineistonani toimivat toteuttamani haastattelut. En erikseen hakenut ihmisiä, jotka määrittelisivät itsensä myös pelaajiksi, sillä pelaajaidentiteettiin rajautuminen olisi tämän tutkimuksen kannalta epäedullista ja sulkisi turhaan ulos niitä, jotka eivät määrittele itseään pelaajiksi (ks. Adrienne Shaw 2014, 151). Haastattelut toteutettiin helmikuussa 2022 etänä Zoom-ohjelmaa käyttäen, ja haastattelut kestivät noin puolesta tunnista tuntiin, ja ne myös nauhoitettiin Zoom-ohjelman avulla. Olen anonymisoinut haastateltavat kirjaimin A-Z. Viitatussi yksittäisiin haastateltaviin käytän heistä usein ilmausta ”tämänhetkinen sukupuoli” tai ”syntymässä oleva sukupuoli”, jotta vältän yksilöimästä haastateltavia heidän sukupuoli-identiteettinsä kautta. Haastateltavat on rajattu maantieteellisesti Suomeen, sekä kaikki haastateltavat ovat iältään yli 18-vuotiaita.

Haastateltavista suurin osa, 19 osallistujaa, identifioitui muunsukupuolisiksi tai muulla tavoin binäärisen sukupuolijaon ulkopuolella olevaksi. Yhdeksän osallistujaa määritteli itsensä mieheksi, transmieheksi tai transmaskuliiniseksi ja kaksi osallistujaa naiseksi tai transnaiseksi. Kolme osallistujaa ei halunnut määritellä sukupuoltaan. Useampi osallistuja määritteli sukupuolensa usean termin kautta, esimerkiksi transmaskuliinina muunsukupuolisena. Kolme osallistujaa määritteli itsensä myös laajemmin sukupuolivähemmistöön tai seksuaalivähemmistöön viittaavan termin kautta, kuten homoseksuaalina, genderqueerinä, queerinä tai lesbona.

Haastateltavien keskuudessa tietyt pelit tai pelisarjat olivat suosittuja, esimerkiksi *Animal Crossing* -simulaatiopeliä pelasi tai oli pelannut yhdeksän haastateltavaa. Useasti mainittuja pelejä tai pelisarjoja olivat myös *Sims*, *Pokemon*, *Dragon Age*, *Skyrim*, *Stardew Valley*, *Minecraft*, *Legend of Zelda*, *Dark Souls*, *Fallout*, *Hades*, *Overwatch* ja *Witcher 3*. Yleisemmin pelattuja videopeligenrejä olivat tarinapainotteiset roolipelit, toiminta-pelit, simulaatio-pelit, mmo-pelit sekä kauhupelit. Myös ei-videopeleistä mainittiin pöytäroolipelit, kuten *Dungeons and Dragons* -peli.

4.2 Pelihahmon sukupuolittamisen käytännöt

4.2.1 Pelihahmon sukupuoli

Pelihahmon sukupuolen merkitystä kysyttäessä kahdentoista haastateltavan mukaan sukupuolivalinnalla on merkitystä pelaamisen kokemukseen, kymmenen haastateltavan mukaan merkitys vaihtelee, ja kahdelle haastateltavalle pelihahmon sukupuolella ei ollut merkitystä. Usean haastateltavan mukaan sukupuolen merkitys pelattaessa vaihtelee riippuen siitä, antaako peli pelattavaksi valmiin hahmon, vai onko pelaajalla mahdollisuutta kustomoida hahmoa tai tehdä siihen kokonaan oma hahmonsensa. Myös sillä oli pelattaessa merkitystä, oliko hahmon tarkoitus olla pelaajan avatar vai vain muuten kustomoitavissa. Pelihahmon sukupuolen merkitys nousi esiin esimerkiksi silloin, kun hahmon sai valita kahdesta tai useammasta valmiista vaihtoehdosta, yleensä mies- tai naishahmon väliltä. Hahmovalinnat olivat joillekin vastaajille tärkeä syy siinä, alkoiko edes pelaamaan tiettyä peliä tai ei:

Kyl mä huomaa et mä gravitoidun pelejä kohtaan, joissa on päähenkilö, josta jollain tapaa samaistuttavaa löytyy [...] päähenkilön sukupuoli ei ole selvillä, tai sitä ei noteerata [...] sä et tiedä, mikä päähenkilön sukupuoli on, ja siitä puhutaan they/them-pronomeineihin. [...] Ainakin jos mennään ihan ääriesimerkkeihin, ni kyl mä aika nopeesti kartan pelejä, joissa toisinnetaan vielä sellasia tosi kaapinhajuisia ja vanhoja stereotyyppisiä, että protagonist on lihaksikas, cismies ja valkoinen, tai sit valinnat on siinä, et tää on tää miesvaihtoehto, ja naisvaihtoehto on sit se et on isot rinnat ja tehty mahdollisimman seksikkääks, ei tee mieli ees koskee sellasiin peleihin. (Haastateltava F, 2022.)

Useimmat haastateltavat myös kertoivat, että vaikka sinänsä mies- tai naishahmon välillä ei ollut heille merkitystä, he valitsivat hahmon sen perusteella, miten peli sukupuolittaa hahmoa ja pelaajaa, useimmiten käyttäen hahmosta ”he” tai ”she”-pronomineja. Tällaisessa tilanteessa haastateltavat sanoivat, että he mieluiten valitsivat sen vaihtoehdon, mikä ei väärinsukupuolittanut heitä itseään, jotta he eivät joutuisi kokemaan väärinsukupuolittamisen aiheuttamia tunteita pelatessaan kyseisellä hahmolla. Myös osa muunsukupuolisista pelaajista kertoi, että vaikka he eivät käytä binäärisiä pronomeineja, niin tilanteessa, jossa muita vaihtoehtoja ei ole saatavilla, he valitsevat hahmon, jonka pronominit tuntuvat ”vähemmän

pahalta” tai ne eivät suoraan väärinsukupuolittaneet pelaajaa. Väärinsukupuolittamista ja siihen liittyviä negatiivisia tunteita ei haluttu kokea pelaamisen aikana.

Jotkut pelit eivät kuitenkaan suoraan kysyneet pelaajaa valitsemaan miehen tai naisen väliltä, vaan pelissä käytettiin erilaista ilmausta, esimerkiksi ”valitse tyylisi” tai ”valitse ulkonäkösi”. Tätä kiertoilmausta pidettiin sinänsä parempana kuin suoraa sukupuolittamista, mutta samalla huomio kiinnittyi siihen, että peli silti sukupuolitti pelaajan hahmoa sillä perusteella, valitsiko tämä ”maskuliinisen” tai ”feminiinisen” tyylin, ja valinnan perusteella peli kutsui hahmoa joko ”he” tai ”she” -pronominilla. Eräs haastateltava kuvasi yhtä tällaista tilannetta:

Must oli hauskaa, ku nois uusis *Pokemoneissa*, niissä ei enää kysytä ”are you a boy or are you a girl?” [...] alussa kysyttiin, et ”choose your appearance” ja sit siin oli erilaisii ulkonäköi, se oli tosi cool, se oli musta miellyttävä.” [...] Must se on tavallaan tosi hyvä, et valinta on just silleen choose your appearance, [...] mutta, sit siinä on se, et sen ulkonäön perusteella, minkä siin alussa valitsee, ajatellen valitsevansa pelkän ulkonäön, ni myöhemmin sen perusteella sukupuolitetaan, [...] sitä ei oo viety loppuun asti, [...] ja kaikki puhuttelee sellai ”shut up boy”, jos oot valinnu tavallaan sellasen tyylin jol on lyhyemmät silmäripset. (Haastateltava 0, 2022.)

Peli tavallaan tarjosi silloin pelaajalle tilanteen, jossa teknisesti valintaa sukupuolesta ei ollut, mutta hahmoa käytännössä sukupuolitettiin pelaajan tekemän ulkonäöllisen valinnan mukaan.

Osa vastaajista mainitsi kiinnittäneensä pelatessaan huomiota siihen, kuinka korostetun sukupuolittuneita pelien hahmovalinnat, tai se, miten peli referoi hahmoa, voivat olla. Tämä korostuneisuus johti osalla pelaajista siihen, että pelin immersio vaikeutui, tai he hakeutuivat pelaamaan hahmoja, joiden piirteitä ei korostettu. Yhden haastateltavan kertomassa esimerkkipelissä hahmovalinnan pystyi tekemään joko hyvin maskuliinisen tai tosi feminiinisen hahmon väliltä, mikä hänen mukaan vaikuttaa puolestaan siihen, minkä hahmon hän ylipäättään valitsee pelattavaksi. Tämänkaltaisen sukupuolitus voi tapahtua myös hahmon liikkeiden eli animaation kautta, kuten yksi vastaajista kuvaili:

Esimerkiks kun mä oon pelannu [*Genshin Impact*:ia], ni mä oon huomannu et mä tykkään enemmän pelaa niillä mieshahmoilla kuin naishahmoilla, [...] ne on

sellaseen animetyyliin animoituja, ni kävelee silleen tosi feminiinisesti, ni se häiritsee mua välillä, ja niinku voi tulla dysforian tunteita [...] mut sit taas jossain vaiheessa kokeilin *Horizon Zero Dawn*:ia, ni siinä [naispäähenkilö] kävelee sillai normaalisti, ei sillai häiritse [...] et just animaatiosta riippuen kans. (Haastateltava W, 2022.)

Joissain tapauksissa niissä peleissä, joissa on mahdollista valita hahmo, itse pelin kohtaukset saattavat olla sukupuolitettuja sen mukaan, minkä hahmon pelaaja valitsee. Tämä vaikuttaa myös siihen, miten pelaaja itse kokee tilanteen, kuten esimerkiksi yhden haastateltavan tilanteessa:

Varsinkin nuorempana, kun mä oon pelannu, ni mä oon tykänny pelata enemmän mieshahmoilla, sen takia [...] roolipeleissä niinku erityisesti, mulla on ollut se tunne, et naishahmoja ei oo kirjoitettu silleen, et se ois ollu mulle kauheen samaistuttavaa. Ja sit jos mä oon pelannu sillä naishahmolla, siinä pelissä on tullu sellanen kohta, jossa siitä naiseudesta tulee merkitsevä asia ja hahmoa kohdellaan naisena, [...] se tuntuu epämiellyttävältä ja vetää pois mut pois siitä, [...] et mul on helpompi pelata mieshahmona [...] ihmiset kirjoittaa silleen neutraalimmin. (Haastateltava R, 2022.)

Samankaltaiseen tilanteeseen oli törmännyt haastateltava, jonka kokemuksen mukaan erityisesti isojen pelistudioiden roolipeleissä saattaa tulla vastaan kohtauksia, joissa pelaajasta tuntuu, että kohta on kirjoitettu korostetusti naishahmolle. Saman haastateltavan mukaan sinänsä peleissä voi olla kohtauksia, joissa hahmon sukupuolella on väliä, kunhan ne olisi kirjoitettu hienovaraisemmin.

Pelin tekemä sukupuolittaminen hahmonluonnin ulkopuolella saattaa pelin immersion rikkomisen lisäksi toimia vastakkaisena voimana siihen, miten pelaaja pystyy samaistumaan luomaansa hahmoon, jota ei välttämättä sukupuolita samalla tavoin kuin peli itse. Useampi vastaajista kertoi pyrkineensä tekemään visuaalisesti hahmon, jota ei pysty lukemaan tiettyyn sukupuoleen, mutta pelin sisäisessä maailmassa hahmot silti sukupuolittivat pelattavaa hahmoa. Kuten yksi haastateltava kertoi kokemuksestaan:

Se on aina ikävää, jos sä teet hahmon, jota ei visuaalisesti pystyis totuudenmukaisesti suoraan lukemaan mihinkään sukupuoleen, mut sit hahmot siinä maailmassa taas on sulle sellai ”hei töttö-öttönen” [...] se ei välttämättä oo hahmonmuokkaamisesta kiinni, vaan et myös se maailma vastais siihen jollain taval. [...] Mun mielest se on parempi kompromissi antaa pelaajalle vapaus [hahmonmuokkauksessa] kun jos menettää realismia jossakin, mut menetät sä realismia siinäkin, et teet hahmostasi räikeen sinivhreän, näkyy et prioriteetit on muualla kuin mitä yrittää esittää. (Haastateltava L, 2022.)

Usean haastateltavan mukaan pelin sisällä tapahtuva sukupuolittaminen saa heidät tuntemaan, että muodollisesti tarjottu ”vapauden tunne”, mikä syntyy esimerkiksi hahmoluonnin sukupuolivalinnasta pois pyrkiessä, ei kuitenkaan kata koko peliä, jos pelin sisällä joutuu silti kohtaamaan sukupuolittamista. Joissain tapauksissa pelissä ei ole täysin otettu huomioon niitä tilanteita, joita saattaa syntyä siitä, että sukupuolivalintoja on useampia kuin yksi. Esimerkki tämänkaltaisesta tarinallisesti vaillisesta sukupuolivalinnasta oli *Fallout 2* -pelin loppukohtauksessa:

Siinäkin oli se, et pystyi valitsemaan sen hahmon sukupuolen, ja suurin piirteen ainut, missä sillä oli väliä, oli tällasii tosi stereotyyppisiä juttuja, oli kömpelösti tehty [...] miten peli suhtautu prostituutioon ja tämmöseen, se oli ainoot erot, sit kun olit harrastanut irtosuhteita, ni lopussa oli genderöity tämä hieno loppukoonta pelissä, ’sinä pelasit näin kauan ja tänä aikana sinulle pullahti maailmaan x kappaletta jälkikasvuja, joita et ole koskaan nähnyt’, siinä vaiheessa olin ’excuse me?’ [...] hieno esimerkki, miten kirjoitetaan selkeesti ns. miesroolillisesti, ja se sukupuoli vaan käännetään, ni se loppukooste oli aika tökerö. (Haastateltava Y, 2022.)

Vaikka useamman erilaisen hahmon tarjoaminen pelattavaksi antaa pelaajalle vapauden valita hahmonsä omien kriteeriensä mukaan, se ei silti aina ole kaikille toimivin tai mieluisin vaihtoehto. Muunsukupuoliset haastateltavat kuvasivat usein olevansa hahmon valinnassa tilanteessa, jossa omaa sukupuolta ei ole valittavissa, ja joutuvat usein tekemään kompromissin jommankumman binäärivaihtoehdon välillä. Yleensä kyseisessä tilanteessa valinta tehtiin joko siten, että valittiin hahmo, joka ei väärinsukupuolittaisi pelaajaa, tai valittiin hahmo, jonka kautta sai toivotumpia kustomointivaihtoehtoja hiusten tai asun kautta.

Moni kuitenkin koki tilanteen ahdistavana, jos sukupuolissa ei ollut valinnanvaraa tai vaihtoehdot olivat hyvin sukupuolitettuja, varsinkin jos peli halusi pelaajan tekävän avatarin peliin. Yksi haastatettava kertoi, ettei tästä syystä edes yrittänyt tehdä itseään peleissä:

Jos [hahmon] kuuluis olla ns. self-insertti [...] kivaa ois jos vois valita muunsukupuolen, siinä sit en koskaan nimeä [hahmoja] minuksi, koska mä en voi tehdä käytännössä itteeni siinä tavallaan. (Haastateltava X, 2022)

Monet videopelit voivat sijoittua fantastisiin maailmoihin, joissa pelaajalla on valittavissa ei-ihmismäisiä hahmoja, jolloin sukupuolen normatiiviset kysymykset laajenevat myös ihmistyyppillisen kehon ulkopuolelle. Osa haastateltavista kertoi samaistuvansa ei-ihmismäisiin hahmoihin helpoiten, tai valitsevansa näitä hahmoja juuri niiden ei-ihmismäisyyden vuoksi:

Tykkään tosi paljon pelata hahmoilla, joilla ei oo mitään tekemistä minkään sukupuolen kanssa, minkään oikeen maailman sukupuolikokemuksen kanssa, vaikkei se ois välttämättä aina täysin samaistuttavaa, se on rentouttavaa pelata sellasella hahmolla. (Haastateltava L, 2022.)

Mä huomaan et mua vetää puoleensa hahmot, jotka ei oo ihmisiä, helpoimmin samaistuttavampia, ne ei oo niin sukupuolisidonnaisia, ne vaan on hirviöitä, tuntee sellasta et toi vaan on, ja sillä ei oo mitään sukupuolta. (Haastateltava J, 2022.)

Nämä haastateltavat näkivät, että ei-ihmismäinen tai hirviömäinen hahmo on samaistuttavampi, sillä ne voidaan esittää peleissä ihmishahmoja androgyynisemmin tai ilman sukupuoleen sidottuja piirteitä. Haastateltavien mukaan ei-ihmismäiset piirteet, kuten sarvet, räikeän värinen iho tai hyönteisen osat auttoivat omalta osaltaan normatiivisesta kauneudesta sekä sukupuolesta eroon pääsemistä, eikä pelaajan tällöin tarvinnut miettiä, nähtiinkö hahmo miehenä, naisena tai jonain muuna.

Sukupuolen merkityksen kannalta olennaiseksi nousi myös se, minkälainen peli oli kyseessä. Moni haastateltava kuvasi pelin genren vaikuttavan pelihahmon sukupuolen merkitykseen ja samaistumiseen. Useat vastaajista mainitsivat tarinapohjaiset pelit esimerkkinä peleistä, joissa

ei ollut yhtä suurta merkitystä päähenkilön sukupuolesta, sillä näissä peleissä pelaajalla ei ole päätösvaltaa siitä, kuka tai millainen hahmon persoona on, vaan hahmolla on nämä valmiiksi määriteltynä. Osa vastaajista toisaalta kuvasi sitä, että sukupuolen merkitys korostui erityisesti silloin, jos pelihahmon oletettiin jollain tavalla olevan pelaajan versio itsestään. Esimerkiksi tärkeänä osana rooli-pelejä nähtiin se, että pelaaja saa päättää myös pelattavan hahmon ulkonäön. Pelihahmon kuvailtiin olevan osa pelaajan persoonaa, ja pelihahmon kautta pelaaja voi tuoda itseään tai mieltymyksiään esille. Toisaalta pelaaja voi toimia myös pelin antamaa tarinaa tai ohjeistusta vastaan, jos ei koe sitä itselleen mieluisaksi. Yksi vastaajista kuvasi hahmonvalintaa näin:

Nyt esim. *Assassin's Creed Odyssey*:ssa mä samaistun tosi paljon siihen päähenkilöön ja valitsin mieheen, vaikka oikea valinta ois ollu pelata naisella, mut en vaan halunnu jostain syystä, mun pitää pystyy samaistumaan tommoseen roolipelattavaan hahmoon. (Haastateltava X, 2022)

Pelattavan hahmon valintaan voi myös vaikuttaa pelaajan omat sekä muiden pelaajien käsitykset normatiivisista sukupuolirooleista. Eräs haastateltava kuvasi, kuinka ennen kuin ymmärsi olevansa transsukupuolinen, hän muisti pakottavan tarpeen esittää hyvin vahvasti ja sukupuolinormeihin mukautuen sitä sukupuolta, johon oli syntynyt, mutta jossain vaiheessa tilanne kääntyi, ja haastateltava alkoi pitää nykyistä sukupuoltaan vastaavien hahmojen pelaamisesta eniten. Toisten pelaajien kyseenalaistava tai kielteinen suhtautuminen valitun pelihahmon sukupuoleen saattaa aiheuttaa pelaajalle tunteen, että hänen tulisi puolustaa omaa hahmovalintaansa toisten odotuksilta:

Sillon nuorempana mä mietin et ajatteleekohan kaikki et oon nainen jos pelaan naishahmolla? mut otin silti naishahmon, koska se oli mun lemppari tarinamodesta, ja ne mieshahmot näytti tylsiltä, pelasin sil ihan hyvillä mielin, mut sit mun nettikaveri kysy mult et 'miks sä pelaat täl naishahmolla?' mä kauhistuin ku se kysy multa [...] sit mä aloin itte miettimään et kaikki muut pelaajat pelaa mieshahmoilla, ni ehkä ne muut ajattelee musta niin, mut mä ajattelin, et sil ei oo mitään merkitystä, mä voin pelaa millä tahansa hahmolla mitä haluun. (Haastateltava S, 2022.)

Jostain redditistä luin yhtä keskustelua, mis puhuttiin siitä et transmiehet saattaa joskus olla tosi seksistisiä naisii kohtaan, ja se kantautuu siitä ku yritetään kaikin keinoin välttää sitä feminiinisyyttä, ni siit voi saada kuvan et on naisia vastaan tai ei tykätä naisista, ni mua on joskus huolettanut se, esim. yhen kaverin kaa puhuttiin siitä, ku aloin pelaa *Assassin's Creed Odyssey*:ta, hän valitsi [naishahmon] ja sit se sano mulle et tä on niinku oikee keino pelata tätä, mä olin silleen no kyl mä otan [mieshahmon], alko pelottaa, et ei kai se aattele et oon seksistinen ku en halua pelata naishahmoo. (Haastateltava X, 2022)

Hahmon sukupuoli ja sen esitys voi olla myös tekijä, mikä saa pelaajan välttämään pelin ostamista tai pelaamista. Osa vastaajista kertoi karttavansa pelejä, jossa päähenkilö on ”valkoinen, lihaksikas cismies” tai joissa valinnan voi tehdä, mutta se on sidottu stereotyyppiseen sukupuolikuvastoon, esimerkiksi pelissä valittavaa naishahmoa kuvataan ”isorintaiseksi ja tehty tosi seksikkäästi”. Osa vastaajista kertoi välttävänsä myös pelaamista hahmolla, jota pelatessa tulisi väärinsukupuolitetuksi:

Se on osa kipeähköä historiaa, et on joutunu esittämään 20 vuotta jotain, mitä ei ole, muistuttaa kipeistäkin asioista [...] sosiaalisessa kontekstissa suurikin merkitys, vastenmielistäkin ajatella, että pelaisin mieshahmoa, ellen tee sitä ihan puhtaasti [roolipelaamis-] tai esittämismielessä, tarkoituksellisesti tai teatraalisesti. (Haastateltava Y, 2022)

Myös useat internetpohjaisia moninpelejä pelanneet haastateltavat kertoivat, että hahmon sukupuolella, ja sillä, miten muut pelaajat sukupuolittivat pelaajan hahmoa, on iso merkitys pelaajalle itselleen, varsinkin jos pelihahmo käsitetään pelaajan persoonan jatkeeksi.

Hahmovalintoja saatettiin tehdä myös muista syistä kuin suoraan samaistuttavuuden kautta. Yksinvertaisemmillaan se saattoi liittyä väärinsukupuolittamisen tai korostetun sukupuolittamisen välttämiseksi. Yksi vastaajista kertoi kokemuksestaan, että nuorempana pelasi enemmän mieshahmoilla, koska naishahmoja ei kirjoitettu samaistuttaviksi. Haastateltava koki, että naishahmolla pelattaessa hahmon naiseudesta tehtiin merkitsevä asia, jolloin hahmoa kohdellaan korostetusti naisena. Haastateltava koki tämän epämiellyttävänä ja pelistä pois vetävänä. Mieshahmo oli pelissä kirjoitettu haastateltavan mukaan neutraalimmin, jolloin hän koki mieshahmon myös helpommaksi pelata. Toisaalta eräs vastaajista kertoi

valitsevansa aina naishahmon periaatteellisista syistä, sillä hän haluaa vaikuttaa tilastollisesti siihen, kuinka suuri määrä pelaajista valitsee naishahmon. Haastateltava koki naishahmolla pelaamisen tärkeäksi myös siitä syystä, että videopeleissä on aikaisemmin ollut mahdollisuus pelata vain miehellä. Tällöin pelaaminen tietyllä hahmolla nähdään merkittävä siksi, mitä hahmo edustaa, eikä välttämättä sen kautta, miten pelaaja itse samaistuu hahmoon.

Hahmojen valinnan toteuttamiseen liittyi monia eriäviä mielipiteitä. Se, että päähenkilön sukupuolen voi valita, oli kiinnostuksen kohde monelle. Esimerkiksi yksi muunsukupuolinen haastateltava kuvasi, kuinka olisi halunnut pelata tiettyä pelisarjaa, mutta kaikki pelattavat hahmot olivat olleet miehiä, paitsi viimeisimmässä pelissä, jossa sai valita mies- tai naishahmon väliltä. Haastateltava piti valinnan mahdollisuutta toivottavana, vaikka kumpikaan vaihtoehto ei sinänsä ollut ”hänelle oikea” eli oman sukupuolen mukainen. Eräs vastaajista kommentoi sitä, kuinka peleissä tulisi myös olla vain mahdollisuus valita naishahmo, jolloin pystyisi normalisoimaan sitä, että miespelaajat voisivat pelata naishahmoilla. Haastateltava katsoi, että sitä ei tapahdu peleissä ainakaan vielä siksi, että hahmoon halutaan samaistua, ja pelaajakulttuuri on painottunut miehiin ja mieshahmoihin. Videopeleihin haluttiin myös erityyppisiä ja rikkaampia naishahmoja, jotka olisivat yhden haastateltavan mukaan muitakin kuin ”kauniita tai hirviöttäriä”. Yksi vastaajista toivoi peleihin enemmän mekaniikkaa, jossa peli arpoo pelaajalle hahmon ja näin myös hahmon sukupuolen. Haastateltava näki, että näin eri sukupuolien jakauma peleissä saataisiin normalisoitua. Yksi muunsukupuolinen haastateltava kommentoi, ettei haluaisi hahmonluontia siitä lähtökohdasta, että muunsukupuolisuus olisi kolmas kategoria mies- ja naisvalinnan rinnalla, ikään kuin kaikenkattavana valintana. Sinänsä haastateltava ei olisi muunsukupuolinen hahmo vastaan, mutta ei halua, että muunsukupuolisuus olisi tiukasti raamitettu laatikko.

4.2.2 Hahmonluonnin rajat ja mahdollisuudet

Pelihahmon luominen ja muokkaaminen erilaisten hahmonluontitilojen avulla oli merkitsevää hyvin monelle haastateltavalle. Yleisesti ottaen hahmon ulkonäön ja estetiikan nähtiin olevan osa pelin kokemusta ja pelaamista, vaikka se ei olisi ollut haastateltavalle ykkösasia pelatessa. Suurin osa haastateltavista piti mahdollisuudesta muokata hahmoa tai pukea hahmo erilaisiin vaatteisiin, mutta pari haastateltavaa kertoi myös, ettei suuremmin välitä tai käytä aikaa hahmon kustomointiin. Miltei kaikki haastateltavista pitivät myönteisenä sitä, jos peleissä olisi mahdollisuus valita pelattavalle hahmolle pronominit ja hahmon ulkonäön erikseen. Yksi

haastateltavista kertoi pitäneensä siitä, kun peli antoi mahdollisuuden leikkiä hahmonrakennussysteemillä:

Joskus tein ihan absurdei hahmoi, välil on hauska leikkiä hahmonrakennussysteemin rajoilla, *Tony Hawks Underground* on sellanen peli mitä pelasin lapsena [...] siin on kans ihan älytön hahmonluonti [...] siin pystyy tekee semmosii ihan Pekka Perustyypei, mut siin saa esim. vihreen ihon tai ei oo kasvoi ollenkaan, vaan pelkät silmämunat leijuu ilmassa, siihen joku merirosvohattu, ja sateenkaarivärinen tie dye paita [...] niissä rajoissa, mitä se hahmontyökalu tarjoaa. (Haastateltava O, 2022)

On toisaalta hyvä huomioda, että kaikkia pelihahmoja ei luoda siksi, että niiden tulisi olla pelaajan avatar, ihanneversio pelaajasta tai muuten pelaajalle samaistuttava. Osa haastateltavista kertoi tekevänsä myös hahmoja, joiden ei edes ole tarkoitus olla haastateltavalle samaistuttava tai samankaltainen kuin hän itse, vaan haastateltava loi kyseisille hahmoille oman taustatarinan ja persoonallisuuden. Myös samaistumista pelattavaan hahmoon koettiin myös muilla tavoin kuin pelkästään hahmon ulkonäön tai sukupuolen valinnan kautta.

Hahmonluontityökaluissa ja siinä, mitä muokattavuuteen liittyviä vaihtoehtoja pelaajille oli tarjolla, vaihteli paljon erilaisten pelien välillä. Jotkut pelit antoivat valita vain hiustyylin, hiusten ja silmien värin sekä vaatetuksen kautta, kun taas toisissa peleissä itse hahmon kehollisia piirteitä, kuten kasvojen tai vartalon muotoa, pystyi muokkaamaan vapaammin. Joskus tietyt muokattavuuden valinnat oli sidottu siihen, minkä sukupuolen hahmolle valitsee. Haastateltavat eivät pitäneet myös siitä, että usein esimerkiksi feminiininen vaatetyyli oli mahdollista valita vain nais- tai feminiiniselle hahmolle, eli hahmon sukupuoli määräsi samalla sen, minkälaisia vaatteita tai hiuksia pelaaja pystyi hahmolle valitsemaan. Hahmoihin liittyvää sukupuolijakoa kuvailtiin välillä rajoittavaksi, ja tällöin pelaaja joutui tekemään kompromissin sen välillä, miltä halusi pelihahmonsa näyttävän ja miten hahmoa sukupuolitettiin pelissä. Positiivisena esimerkkinä haastateltavat kuvasivat pelejä, jotka eivät joko rajoittaneet ollenkaan hahmolle valittavissa olevia vaatteita, hiuksia tai muita kehon piirteitä, tai joissa ainakin osa rajoitetuista asioista oli valittavissa huolimatta hahmon sukupuolesta. Monet pelaajista kokivat parempana vaihtoehtona hahmovalintaan tilanteen, jossa valittavia hahmoja olisi vain yksi, jota voisi itse vapaasti muokata haluamaansa

suuntaan, valitsemalla sekä kehollisia piirteitä ja sosiaalisia konventioita, kuten pronominit. Ehdotuksia oli myös luikuvasta skaalasta maskuliinisen tai feminiinisen kehotyypin väliltä.

Kun hahmonluonti on vapaammin pelaajan kontrolloitavissa, melkein kaikki haastateltavat tekivät tai olivat tehneet hahmoja, joihin he jollain tasolla samaistuivat, joko tietyn piirteen vuoksi, tai siksi, että he tekivät 'itsensä' tai 'ideaali-minän' hahmon. Yksi haastateltava kuvasi samaa sukupuolta ja seksuaalisuutta olevan hahmon olevan myös samaistuttavampi, varsinkin silloin, kun hän on itse saanut luoda kyseisen hahmon:

Jonkin verran oon pelannu myös naishahmoilla ja muunsukupuolisilla hahmoilla, mutta yleensä mulla on mieshahmoi mitä mä enimmäkseen tykkään pelata, itselläni ehkä liittyy siihen, että olen itse homoseksuaalinen mies ja tykkään pelata homoseksuaaleja mieshahmoja, se on ehkä se kosketuspinta tavallaan siinä [...] koen, et ne on samaistuttavia, jos ne on hahmoja, joita itse luon. (Haastateltava H, 2022)

Toinen haastateltava kertoi tärkeän hahmoluonnin aspektin olevan se, että hahmo edustaa sellaisia piirteitä, jota pelaajalla joko on, tai pelaaja haluaisi, että hänellä olisi näitä ideaalisia piirteitä. Nämä piirteet mahdollistavat haastateltavan mielestä yhteyden pelattavaan hahmoon. Kyseessä olevat piirteet liittyivät osalla haastateltavista myös olla toiveita siitä, minkälaiselta haluaisi näyttää sukupuolenkorjaushoitojen jälkeen:

Mun transitio-prosessi on tosi alussa, ni ne pelit antaa vapauden leikitellä ja kokeilla sellasii asioita, jotka ei oo välttämättä oo mahdollista mulle sukupuolisen ilmaisun kannalta oikeessa elämässä. (Haastateltava J, 2022)

Myös yksi vastaajista rinnasti hahmonluomisen mahdollisuuteen tehdä omaa kokemusta tai mieltymystä vastaavaa vähemmistökuvausta:

Aikaisemmin on ollu ehkä enemmän sellainen, koska ei oo ollu representaatiota, jota oisin tarvinnu, ni mun on ollu helpompi luoda niitä hahmoja, [vaikkakin] pelin antamien sukupuolikokemusten puitteissa. (Haastateltava P, 2022)

Vaikka hahmonluonti tarjoaa pelaajalle vapauden luoda haluamansa näköinen hahmo, tarjolla olevat mahdollisuudet ja se, kuinka ne toisaalta sijoittuvat itse peliin, eivät aina olleet pelaajia miellyttäviä. Kynnyskysymykseksi nousivat esimerkiksi tilanteet, joissa hahmonluominen koettiin omaa identiteettiä rajoittavana, varsinkin niissä tilanteissa, joissa pelaajan haluttiin luovan itseään vastaava avatar. Yksi haastateltava kuvaili hahmoluonnin mekaniikan ja pelin narratiivin ristiriitaisuutta: pelin tarinassa saattoi esiintyä trans- ja muunsukupuolisia hahmoja, mutta hahmoluonnin binäärisyys ja sen sisältämät rajoitteet eivät mahdollistaneet pelaajille pelinsisäisiä keinoja luoda omasta hahmostaan trans- tai muunsukupuolista hahmoa. Yhden haastateltavan kuvaama esimerkki tästä oli *Pokemon*-peleistä, joissa pätivät eri säännöt *Pokemon*-olentojen ja ihmishahmojen sukupuolien välillä:

Se on sinänsä jännä, ku *Pokemon*is sit taas pelimekaniikassa niiden *Pokemonien* sukupuolet, niil on väliä ku pystyy breedaa ja tekemään vauvapokemoneja, mut sit on olemassa niitä joilla ei ole, gender unknown, ja must on tosi turhauttavaa et ihmisihahmoil ei oo olemas gender unknown vaihtoehtoa, se ois huikeeta [...] siin mailmassa on se mahdollisuus ja se jo tunninstetaan, et on olemassa tälläinenkin. (Haastateltava U, 2022)

Videopelit voivat myös tuottaa pettymyksiä, silloin kun lupauksia monipuolisesta hahmonluonnista ei lunasteta. Yksi haastateltava kertoi tällaisen pettymyksen esimerkkinä *Cyberpunk 2077* -videopelistä, jonka yhteydessä oli luvattu hahmon kustomoinnin huomioivan sukupuolen moninaisuuden:

*Cyberpunk*issa, mitä odotti tosi innolla, devit oli kuitenkin lupailu kaikenlaista maan ja taivaan väliltä, päätyivät tuottamaan pettymyksiä hyvin monille ihmisille, yks asia mihin mä petyin ni oli ummet ja lammet luvattu sitä, et siinä saa kustomoida sitä hahmoa, niinku, tosi paljon, sukupuoli, se jotenki huomioidaan, sukupuolen moninaisuus, mut todellisuudessa miten se huomioitiin, ni sulla oli edelleen se lihaksikas mies bodytype, ja sit se feminiininen naisbodytype, ja sit sä voit äänen laittaa niinku miten sä haluat, valita genitaalit mitkä haluat, mut se oli ainoo mikä oli, äänetki oli, vaan kaks vaihtoehtoo.

Mä tein siinä aluks semmosen aika maskuliinisen naishahmon, yritin tehdä [...] mut sit heti kun laitoin naisäänen, oli kivempi, heti kun laitoin äänen siihen, en

kauaa ehtiny peliä pelata, ku sitä sukupuolta oli noteerattu tosi moneen kertaan, puhuteltiin prinsessana, leidinä, ma'am, ja kaikkia näit tosi sukupuolittavia termejä, niitä vaan tuli sielä, mul tuli sellanen väärinsukupuolitettu olo, olin varautunu et täs mun ei tarvii miettii näit asioita, vaan pitää hauskaa pelissä, mut sit se oli niin semmosta. (Haastateltava F, 2022)

Sama haastateltava kommentoi, että jos *Cyberpunk 2077* luopuisi sukupuolittavasta kielestä, hän olisi kiinnostunut pelaamaan uudestaan, mutta ei uskonut, että saisi siitä enää positiivista pelikokemusta. Silti sukupuolineutraalin kielen sekä they/them-pronominivaihtoehtojen lisäämisen haastateltava näki positiivisena ja mahdollisena suunnannäyttönä muille isoille pelifirmoille.

Pelaaja voi omalla toiminnallaan laajentaa niitä mahdollisuuksia, joita pelissä hahmon luomiselle on säädetty. Jotkut haastateltavista kertoivat käyttäneensä modeja eli muiden pelaajien luomia lisäsisältöjä hahmonluonnin yhteydessä. Modeja käytettiin myös yleisen pelikokemuksen parantamiseen, esimerkiksi parantamalla pelin grafiikkaa tai antamalla pelaajalle mahdollisuuden ohittaa pelin osia, joita hän ei halunnut pelata. Toisaalta modeihin liitettiin myös pelkoja siitä, että pelaaja voisi hajottaa pelin, jos hänellä ei ollut tarpeeksi tietoa tai kokemusta modejen käytöstä. Yksi haastateltava kertoi siitä, kuinka pelin yhteisö oli kehittänyt peliin modin, joka paransi valaistusta tummaihoisten hahmojen suhteen:

Peli tällä hetkellä kohtelee, et jos sulla on tosi tummaihoisen hahmo, ni valaistukset on välillä ihan todella paskoja, et se valaistus ei toimi tarpeeksi hyvin, kuin vaaleampi-ihoisilla, sen näkee et se on jonku defaultin mukaan luotu ja se default ei oo hirveen tumma, et jos sä pelaat tummempi ihoisella hahmolla ni ne näyttää välillä aika omituisilta, mikä on harmi, asia joka on modattavissa, ni todennäköisesti sen vois korjata myös siihen peliin [...] siinä kuitenkin on screenshot-mode, sillä on vaikeampi saada hyviä kuvia tummaihoisista hahmoista kuin vaaleaihoisista hahmoista, mikä on tosi ikävää, jos sulla on tummempi hahmo, [...] extraikävää jos niinku teet hahmon joka representoi sua, jos sun iho on tummempi. (Haastateltava H, 2022)

Kellään haastateltavista ei suoraan noussut yhteyttä siihen, että pelattavan hahmon sukupuoli olisi jotenkin vaikuttanut heidän omaan kokemukseensa sukupuolesta, pikemminkin joidenkin

pelihahmojen nähtiin olevan samaistuttavia ulkonäön tai sukupuolen kautta, jolloin hahmon sanottiin olevan ”gender”. Pelihahmo voi omalta osaltaan vaikuttaa toisaalta niihin valintoihin, joita pelaaja tekee ulkonäössään pelin ulkopuolella. Esimerkkinä tästä yksi haastateltava kertoi muuttaneensa hiustyyliä vastaamaan pelihahmonsa hiustyyliä, kokeiltuaan kyseistä ilmettä ensin hahmolla ja ajatelleensa tyylin sopivan myös hänen omaan sukupuoli-ilmaisuunsa. Myös toinen haastateltava kertoi, että haluaisi pukeutua yhtä värikkäästi ja rohkeasti kuin miten hän pukee oman pelihahmonsa. Pelihahmo voi tällöin toimia inspiraationa tai mallina, jossa pelaajalla on mahdollisuus kokeiluun, joka on helpommin saavutettavissa pelin maailmassa kuin reaali maailmassa.

Hahmonluontiin liittyvissä toiveissa nousi esiin pronomien valitsemisen tai lisäämisen mahdollisuus, pelin inklusiivisuuden lisääminen, sekä laajemmin erilaista ihmisten moninaisuutta, kuten erilaisia kehotyyppejä tai pyörätuolia käyttäviä hahmoja. Osa haastateltavista toivoi, että sukupuolta ei tarvitsisi valita ollenkaan, vaan hahmolle voisi antaa niitä piirteitä, mitä pelaaja itse haluaa, ilman että niitä olisi valmiiksi sukupuolitettu pelin toimesta. Monet haastateltavista mainitsivat *Sims 4* -pelin hahmonluonnin esimerkkinä onnistuneesta hahmonluonnista:

Sims 4:ssa on just silleen et kun sä teet sitä sun hahmoo, siin pystyy valita, siin ei oo, sun ei periaattees tarvii valita aina sitä sukupuolta, vaan siin on lista mistä voit valita, haluutko et hahmo pystyy synnyttämään, käykö se vessassa seisaalteen vai ei, ja mun mielest se on tosi cool ja inklusiivinen lähestymistapa hahmoluontiin, et sä pystyt päättää periaattees mitä tollasii toimintoi hahmol on, se ei periaattees, ei [määritä] niille mitään sukupuolta, jos sä oot transmies, sä voit oikeesti valita sellasii asioita, jotka edustaa sua tai sä voit nähdä niitä piirteitä mitä sulla on, sellases neutraalis tai positiivises valossa, se on mun mielest tosi tärkeitä, se on sellanen asia mitä en oo nähny missään muussa pelissä, ite arvostan tosi paljon. (Haastateltava J, 2022)

Nykytilanteessa mä valkkaisin *The Sims*:sin, siin on tehty tosi paljon työtä, aikasemminhan *Sims* on ollu binäärinen, on ollu naishahmoi ja mieshahmoi, piste. Nykyään *Sims 4*:ssa sä pystyt määrittelemään et onko se hahmon keho maskulliniinen tai femiiniiniinen, voiko se sim saada lapsia vai ei, istuuko hän vessassa tai muuta, uusimpana on nyt tulossa et saat määritelty pronominit,

he/she/them, mahdollisuus käyttää neo-pronomeineja, se on ehkä isoin askel mitä pelissä on tehty. (Haastateltava 0, 2022)

4.2.3 Sukupuolittamisen kokemukset moninpeleissä

Monelle haastateltavalle pelien sosiaalinen aspekti oli tärkeässä roolissa, vaikka kaikki haastateltavat eivät pitäneet itseään osana sosiaalisia pelaamiseen keskittyviä ryhmiä. Suurin osa haastateltavista pelasi joko enimmäkseen yksin, perheenjäsenen tai pienen kaveripiirin kanssa, mutta osa pelaajista joko pelasi tai oli pelannut myös MMO-pelejä. Moninpeleistä useaan kertaan mainitut pelit olivat *Final Fantasy XIV*, *Overwatch*, *World of Warcraft*, *Dead by Daylight* sekä *Call of Duty*. Yleisesti ottaen monet haastateltavat kokivat, että moninpelien sosiaalinen tila sai heidät miettimään hahmovalintojaan sillä perusteella, miten muut pelaajat sukupuolittaisivat pelaajaa tämän valitseman hahmon kautta.

Joissain moninpeleissä tärkeänä pidettiin hahmon ulkonäön sijasta sitä, mikä rooli tietyllä hahmolla on tai millaisia kykyjä hahmolla on käytössään. Toisaalta niissäkin moninpeleissä, joissa hahmoa ei sinänsä pystynyt muokkaamaan, useampi vastaaja kertoi valitsevansa hahmolle usein erillisen asukokonaisuuden eli skinin. Haastateltavilla oli käytössä joko tietty ”lempiskini”, jonka he mielsivät omakseen. Pari haastateltavaa kertoivat, että he pyrkivät skini-valinnoilla kertomaan sateenkaari- tai transtaustastaan, esimerkiksi sateenkaarevan asusteen tai translipun väreissä olevan skinin kautta. Esimerkiksi yksi haastateltava kuvaili skinien valitsemista näin:

Vaikka muuten lähtökohtaisesti laittaa niil hahmoil niit skinei, jotka on uusi tai hienoi, tai oon saanu uuden, mul on parilla hahmolla sellai pari skinii, jois on translipun värit [...] ne sattuu olemaan translipun värit, se on aivan loistavaa. [...] Tosi sattumalta, aivan varmasti, mut otan heti käyttöön. [...] Kyl siit tulee tietyl taval spessukiva fiilis, sitä pelii pelates vaan vähän pystyy tai on tarvetta antaa omasta persoonastaan muille, että se pääosin tulee, jos pelaa sillai et käyttää voicechattia ja sit on omalla äänellään läsnä, siinä on itellä ikävää, et mut pääosin sukupuolitetaan väärin, sit on kiva et voi vähän kuitenkin olla sillai, et vaikka muut ei kiinnittäis huomiota, sit ku mie ite tiedän, et hahmoilla on nämä translippu-skinit päällä, ni sit voin ajatella, et vähän jotenkin viestin jotain näillä hahmoilla [...] tietäjät tietää. (Haastateltava C, 2022)

Näiden asusteiden katsottiin viestivän muille sateenkaarivähemmistöön kuuluville pelaajille vastaajien omasta taustasta, näin luoden peliin sateenkaarevan yhteisön. Osaa näistä viesteistä pidettiin hienovaraisena tai vihjailevana, varsinkin silloin kun asustetta ei oltu ”tehty” tarkoituksellisesti sateenkaarevaksi, vaan kyseessä saattoi olla tietyn e-urheilujoukkueen värit. Nämä pelaajat sanoivat myös kiinnittävänsä huomiota siihen, jos joku muu käyttää samoja asusteita.

Vaatetus, hiustyylit ja hahmon ääni eivät välttämättä ainoat sukupuolitettut asiat pelin sisällä, vaan ne voivat liittyä erilaisiin sosiaalisiin toimintoihin, mitä pelaajalla on käytettävissään. Yksi haastateltava kuvasi, kuinka hänen pelaamassaan moninpelissä oli sukupuolitettu tanssiemoji, josta oli olemassa kaksi eri versiota, riippuen siitä pelasiko mies- vai naishahmolla:

Yks sellanen, mikä on murheenkryyni, minulle ja monelle muillekin [...] on sellanen tanssi, kuin Bee’s Knees, [...] se on vähän erilainen niinku mieshahmolla ja naishahmolla, se on naishahmolla jotenkin vähän sulavampi ja vähän sensuellimpi, mikä taas jälleen sopis minun hahmolle todella hyvin, mikä on harmi, ei voi valita, kuitenkin puhutaan animaatioista, kuitenkin ne on joutunu tekee tosi monta vaihtoehtoo, eripituisia hahmoja [...] se ei ois ollu sitä suurempi vaiva varsinaisesti, [jos tiedän mitään animaatioista] [...] oisitte vaan tehny Bee’s Knees A:n ja Bee’s Knees B:n. (Haastateltava H, 2022)

Videopeleissä emoji on usein lyhyt animaatio, jonka avulla pelihahmo voi yleensä esittää jotain tunnetilaa, kuten kiitollisuutta tai surullisuutta. Usein emojiä käytetään muiden pelaajien kanssa viestissä. Haastateltava näki, että molempien tanssiemojien tarjoaminen molemmille hahmovaihtoehdoille ei sinänsä olisi pelin kehittäjiltä suuri vaiva, varsinkin kun peli oli aikaisemmin avannut ”sukupuolilukossa” olevia asuja molemmille hahmoille, jolloin samaa logiikkaa olisi voinut käyttää myös muihin pelin sisältöihin.

Pelien eri yhteisöt, varsinkin sateenkaarevat yhteisöt, loivat monille pelaajille tärkeän tilan, jossa he kokivat voivansa pelata tai keskustella pelistä omana itsenään. Yksi pelaaja kertoi, että mmo-pelin sateenkaareva yhteisö järjesti vuosittain pelin sisäisen Pride-paraatin, joka oli todella suosittu tapahtuma pelissä. Pelaajan mukaan tämä on mahdollista siksi, että peli sekä sen tekijät ovat luoneet pelin ympärille sateenkaari-ystävällisen ilmapiirin, muun muassa

seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvien npc-hahmojen kautta. Haastateltava näki, että ihmiset tekivät hahmoistaan sateenkaarevia siksi, koska peli tarjosi siihen turvallisen tilaisuuden, ja se saattoi olla monille pelaajille ensimmäinen kerta, kun he ovat voineet tutkia omia tunteitaan sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyen. Yksi haastateltavista kuvasi, että ollessaan nuorena vielä kaapissa, nykyistä sukupuolta vastaavilla hahmoilla pelaaminen mmo-peleissä oli keino käsitellä omaa sukupuoli-identiteettiään sellaisin tavoin, mitkä eivät olleet omassa elämässään mahdollisia:

Omassa nuoruudessa ja murrosikäaikana, kun olin vähän silleen puoliksi itselle kaapissa, ni se oli sellanen exitti ja keino, pelata naishahmoja, kun oli sellasessa tilanteessa et ei kokenu olleen mahdollisuutta käsitellä [...] se oli sellanen paikka, olla edes jollain tavalla jotakin enemmän itseään. [...] Käytännössä silleen et hahmovalinnat oli aina naisia, ja se oli pitkä aika ennen kuin olin itse mitenkään tai edes puhuin kellekkään mitään [...] en koskaan osannu alus itselleni perustella, miksi, asioiden miettiminen tai lähteminen käyntiin oli niin aikases vaiheessa [...] siinä rajallisessa skopissa, tapa käsitellä ehkä sitä siihen aikaan, hyvin aikanen vaihe. (Haastateltava Y, 2022)

Erilaiset sukupuolivähemmistöjen edustajista koostuvat peliyhteisöt muodostuivat usein niiden pelien ympärille, joiden koettiin tarjoavan pelaajia kiinnostavaa representaatiota. *Hollow Knight* -peli mainittiin esimerkkinä yhtenä pelinä, jonka ympärillä on isompi trans- ja muunsukupuolisia pelaajia käsittävä yhteisö:

Oon aika paljon *Hollow Knight*:in online communityssä, ja siel on tosi paljon muunsukupuolisii ihmisii, ja transihmisiin, jotka samaistuu paljon siihen ja kokee sen tosi henkilökohtasena, [...] ainakin mä ite koen et *Hollow Knight*is semmonen sukupuolen elementti on tosi erilainen mitä muissa peleissä, sukupuoli ei oo niille hahmoille samanlainen mitä meille ihmisille, ni se on mua tosi kiinnostava ja kiehtova elementti, ni mä mietin sitä paljon [...] niihin hahmoihin tulee erilainen kiintymys. [...] [sukupuoli] ei oo olemassa oleva merkittävä rakenne, mitä se on meille, se on vapauttavaa, ku hahmoja ei kohdella mitenkään sukupuolen kautta, ja siin on asioita, mitkä meidän yhteiskunnas tuntuis sukupuoliroolien rikkomiselt, mut siel ei oo sukupuolta, ni se on vaan normaali. (Haastateltava J, 2022)

Yhteisö voi muodostua myös yksittäisen pelihahmon ympärille, jonka nähdään rikkovan sukupuolinormeja, vaikka hahmo ei olisi kanonisesti transhahmo, esimerkkeinä *Legend of Zelda* -pelin päähenkilö Link ja *Resident Evil* -sarjassa esiintyvä Leon. Vaikka pelaaja ei itse välttämättä kokenut osallistuvansa fandomiin aktiivisesti, hän silti saattoi jakaa hahmostaan screenshot-kuvia tai fanitaidetta yhteisillä Discord-chattiservereillä.

Kaikki moninpelikokemukset eivät kuitenkaan olleet vain positiivisia, vaan peleissä kohdattu häirintä tai pelko häirinnän kohteeksi joutumisesta vaikuttivat vastaajiin. Osa haastateltavista kertoi, että väärinsukupuolittaminen tai sen pelko oli saanut heidät vähentämään moninpelaamista tai lopettamaan sen kokonaan. Yksi haastateltava kommentoi kohdanneensa välillä pelihahmonsa väärinsukupuolittamista, tai sitä, että hahmoon liittyen käytetään homo- tai transfobisia ilmauksia. Monet haastateltavista halusivat varsinkin MMO-pelitalanteissa välttää sen, että heitä väärinsukupuolitettaisiin joko hahmon ulkoisten piirteiden tai pelaajan äänen perusteella, ja heitä saattoivat vaivaannuttaa tai jännittää pelien sosiaaliset tilanteet sukupuolittamisen riskin takia. Eräs pelaajista kertoi kokemuksistaan, jotka saivat hänet kokonaan lopettamaan moninpelin pelaamisen:

Mikä oli erikoinen kokemus, oli siinä se, pelasini pääosin [naishahmolla], siinä vaiheessa koitin feminisoida ääntä, et ei olisi niin matala, mielenkiinnost huomata miten moni alkoi haukkumaan ja hintittelemaan sen myötä, oli erikoista nähdä, sen mä huomasin, kun se oli isoin syy, minkä takia lopetin sen pelin pelaamisen, oli se, että mä tajusin et mä nauti enää siitä, peli oli mukava, mut se yhteisö oli niin hirveä. (Haastateltava Z, 2022)

Yksi vastaajista kuvasi, ettei nuorena pelannut moninpelejä siksi, ettei halunnut, että häntä kohdeltaisiin hänen oletetun sukupuolensa mukaan:

Yks niistä syistä, miksi aikanaan aika vähän tuli pelattua mitään mmorpg:itä, varsinkin silloin kun olin teini-ikänen, gamer girl juttu oli niin pinnalla, tai se oli niin sellanen internet meemi, se ei ollu ollenkaan mitään sellaista mihin mä halusin samaistua, tai se tuntui niin epärealistiselta et ihan vaan sen takia kun haluan pelata videopelejä, ni ainut rooli mikä mulla voi olla niissä videopelien pelaamisissa sen takia, mihin sukupuoleen oon syntynyt, ni se on ainoastaan tämä. (Haastateltava R, 2022)

4.2.4 Transhahmojen representaatiot

Representaatioihin liittyviä teemoja pidettiin tärkeinä konsepteina kaikissa vastauksissa. Yleisesti ottaen haastateltavat olivat samaa mieltä siitä, että ylipäättänsä on tärkeää, että transtaustaisia ihmisiä ja heistä kertovia tarinoita esiintyy peleissä, sillä pelit nähtiin myös alustana toimivana tapana jakaa monipuolisia representaatioita:

Pelit on hyvä ja voimakas väline representaatiolle ja muutenkin erilaisten ihmisten tarinoiden jakamiselle, et just koska sä peleissä itse astut päähenkilön asemaan eri tavalla kuin elokuvissa ja muissa, pääsee paljon paremmin siihen sisäseen maailmaan, ni se on tosi hyvä representaation väline. (Haastateltava J, 2022)

Mahdollisuutta pelata transtaustaisella hahmolla pidettiin ilahduttavana, ja ainakin osa haastateltavista olisi ollut valmis pelaamaan videopeliä vain siksi, että sen pelihahmo olisi transtaustainen. Useammassa vastauksessa nähtiin oleellisena osana representaatiota se, että hahmokuvaukset monipuolistuisivat myös muiden piirteiden kuin sukupuolen kautta, kuten seksuaalisuuden, rodun, neuroepätyypillisyyden, vammaisuuden tai kehotyyppin kautta. Representaation nähtiin normalisoivan kaikenlaisia ihmisiä positiivisissa, sankarillisissa sekä pelattavissa rooleissa. Pari haastateltavaa korostivat, ettei kyseistä pidä olettaa ”poliittisena” valintana, vaan kuvauksina jo olemassa olevista ihmisistä, joita tulisi näkyä myös videopeleissä. Toisaalta, samalla osa haastateltavista oli sitä mieltä, etteivät pitäisi siitä, jos pelin sivuhahmo olisi transtaustainen vain siksi, että pelaajat haluavat representaatiota, mutta hahmon itsessään voisi sivuuttaa tai sensuroida tarpeen vaatiessa.

Vaikka suurin osa haastateltavista osasi nimetä yksittäisiä pelejä, joissa esiintyi transtaustaisia hahmoja, transihmisten representaatio nähtiin osassa vastauksia vielä hyvin tuoreena ilmiönä videopeleissä. Jotkut haastateltavista kokivat, että he eivät ole kohdanneet pelaamissaan peleissä paljoakaan transhahmoihin liittyvää kuvausta. Toiset haastateltavat nostivat esille sen, että indiepelit sisälsivät heidän mukaansa enemmän transhahmoja sekä mahdollisuuksia luoda transtaustainen hahmo. Osa haastateltavista oli sitä mieltä, että varsinkin suurille yrityksille transtaustaiset hahmot ovat yksinkertaisesti niin marginaalinen asia, ettei niillä ole merkittävää roolia niiden tuottamissa videopeleissä. Pari haastateltavaa kuitenkin mainitsivat erikseen siitä, kuinka he olivat huomanneet sukupuolineutraalin kielen ja

sukupuolittamattomuuteen pyrkivän hahmovalinnan yleistyneen lähiaikoina isojenkin studioiden peleissä. Yksi haastateltava muistutti myös, että cissukupuolistenkin hahmojen monimuotoisuus oli usein kapeaa, eikä hahmoilla ollut paljoakaan esimerkiksi ulkonäöllistä vaihtelua.

Sukupuolivähemmistöön kuuluvan hahmon luomisessa jotkut haastateltavat nostivat esiin tärkeänä asiana sen, että hahmoa suunniteltaessa kuunneltaisiin transtaustaisia ihmisiä, ja heitä käytettäisiin pelihahmon transidentiteetin suhteen asiantuntijoina. Transihmisten kuuntelemisen etuna nähtiin se, että silloin pelin tekijät eivät toistaisi transihmisiin liittyviä kliseitä, varsinkin, jos tekijät itse ovat cisheteromiehiä. Hyvänä representaationa pidettiin vastauksissa myös sitä, että pelit välttävät usein vähemmistökuvauksissa käytettyjä stereotyyppisiä rooleja, kuten vähemmistöhahmon tappamista tai sitä, että vähemmistöhahmo olisi pelissä vain oletetun miespelaajan katseen kohteena. Transtaustaisen hahmon luomisessa korostettiin, että transsukupuolisuuden tulisi olla vain osa hahmoa, mutta ei ainoa määrittävä tekijä. Moni haastateltava katsoi, vaikka sukupuolen kokemus on iso osa transihmisen elämää, voi transtaustaisesta hahmosta tulla pintapuolinen vaikutelma, jos hahmo keskittyy vain sukupuolen ympärille. Yksi haastateltava kuvasi muunsukupuoliseen hahmoon liittyviä tunteitaan seuraavasti:

Muunsukupuolisena, mä mielummin otan ei ollenkaan representaatioo kuin huonoa representaatioo. ja mä en myöskään odota ihan jokaiselta peliltä sitä kykenevyyttä käsitellä koko sukupuolen kirjo ja skaala, et se on niinku konseptinaki absurdi, mut sillon ku sitä välillä on hyvin, se on breath of fresh air nähdä sitä, ku se usein on niin kökköä, ku sitä toteuttaa ihmiset, joilla ei oo henkilökohtasta kokemusta tai ymmärrystä asiasta. [...] Mul ei oo mitään sitä vastaan, et ois joku hahmo, joka ois muunsukupuolinen, mut et mä en myöskään haluu, et se yrittää esittää, et se ois kattava esitys muunsukupuolisuudesta [...] Se on aina tosi ikävä tunne, jos mä koen, et mua yritetään raamittaa johonki tiukkaan laatikkoon [...] mun mielestä ehdottomasti on hyvin paljon mahdollisuuksia, se on tosi avoin tila tehdä mielenkiintosii tarinoi ja hahmoja, jotka oikeesti vois olla muunsukupuolisia, jos se on fiksusti kirjoitettu.

(Haastateltava L, 2022)

Osa haastateltavista nosti esille peleissä esiintyvistä positiivisesta representaatiosta esimerkkejä, kuten niitä pelejä, joissa on mahdollisuus pelata transhahmolla, pelissä on

mukana transtaustainen hahmo tai peli ei muuten sukupuolittanut pelattavaa hahmoa. Haastateltavat pitivät tärkeänä sitä, että pelaajat voivat pelien kautta nähdä tarinoita transsukupuolisista ihmisistä. Yksi näistä esimerkeistä oli *Tell me why* -peli, jonka päähahmo on transmies, ja jossa haastateltavan mukaan transhahmo toteutettiin onnistuneesti:

Ainoi sellasii olemassa olevii pelei mitä tyyliin tiedän, on semmonen peli ku *Tell Me Why*, jossa on päähahmona transmies, ostin sen pelin ihan siltä pohjalta että tiesin et tässä pelataan transmiehellä, se houkutteli ittee tosi paljon [...] päähahmo tai pelattava hahmo on trans, jotenki siihen takertuu, tai pitää sitä representaatiota tärkeänä.

Miulle tuli siitä sellai kiva fiilis, vaikka tietyl tapaa pelin tarinan pointti on aika paljon käsitellä sitä et tää hahmo on trans ja miten sen hahmon sukupuoli vaikuttaa siihen miten muut siinä pelin tarinassa reagoi tai mitä sen menneisyyteen liittyy sen takia et se on trans, se oli must silti kivasti toteutettu, vaikka tietyllä tapaa helposti fiktiossa jumitutaan, jos on transhahmo, ni sit puhutaan sukupuolesta tai transitioprosessissa, sinänsä tässä pelissä nä teemat oli vahvasti läsnä, ne oli tosi hyvin toteutettu ja siinä oli paljon muutakin sisältöä kuin se, et hahmo oli trans. [...] Tuli sellanen fiilis et tavallaan se peli oli tehty kaikille, se ei ollu esimerkiks sellanen et cissut pääsee oppimaan, mitä transsukupuolisuus tarkoittaa [...] eikä toisaalta mikään sellanen queerbaiting-juttu [...] katsokaa, hienosti on tässä transhahmo, tulkaa transihmiset pelaamaan. (Vastaaja C, 2022)

Peleissä on myös monia erilaisia keinoja tuoda esiin hahmojen monimuotoisuutta, tästä yhtenä esimerkkinä mainittiin *Pokemon*-peli, jossa hahmon transtausta esiteltiin pelin hahmon tyyppiin liittyvän mekaniikan kautta:

[...] on sellanen hauska, mitä netissä joku oli huomioinu, se on jossakin pelissä sellanen hahmo, näillä joita vastaan pitää taistella, ne on aina trainer-class, sen trainer-class oli beauty eli kaunotar, se oli tämmönen kaunis naishahmo, ja sit se jotenkin sanoo siinä, että hän oli ennen joku toinen trainer-class, joka on ainoastaan et sen trainer-classin henkilöt on ainoastaan miehiä, se niinku jotenki ilmasi, et tämä henkilö oli aikasemmin mies, mut nyt hän on nainen, Se oli livautettu sinne jotenki [...] sen hahmokuva on tismalleen samanlainen mitä ne

kaikki muutkin, et ei tehdä mitään 'häh hää, tässä on mies mekossa' -vitsiä, se on nyt nainen, samalla tavalla kuin nää toiset muutkin [...] sitä ei välttämättä moni huomaa. (Haastateltava U, 2022)

Vaikka kyseessä oli todella pienessä roolissa oleva hahmo, se oli kuitenkin noteerattu laajasti suuremmassa pelaajayhteisössä.

Suuriin peliyhtiöihin ja niiden mahdollisuuksiin tuottaa representaatiota suhtauduttiin epäilevästi. Positiivisena nähtiin sinänsä se, jos yhtiö oli osoittanut tukevansa sateenkaari-pelaajia jollain tavoilla, esimerkiksi lisäämällä peliin sateenkaarevia hahmoja, tai tekevän muita linjauksia, kuten vahvistamalla hahmon ei-binäärisyyden, joiden kautta haastateltavat saivat positiivisia kokemuksia siitä, että he ovat tulleet nähdyksi vähemmistön edustajana. Positiiviseksi koetun representaation ei tarvitse välttämättä liittyä vain sukupuolivähemmistöihin: yksi haastateltava kertoi, kuinka pelin taustatarinasta oli tullut ilmi se, että yksi pelin päähahmoista kuului seksuaalivähemmistöön, ja kuvaili, vaikka asia ei ollut hänelle itselleen ihmeellistä, sillä hän sanojensa mukaan ”elää queer-kuplassa”, haastateltava samalla tiesi, miten valtava asia representaatio on oman kuplan ulkopuolella, ja oli siksi ollut iloinen positiivisesta kehityksestä. Haastateltava on kuitenkin jäänyt haikailemaan sitä, että peliin tulisi myös transhahmo. Toisaalta osa haastateltavista ajatteli, että peliyhtiö voi yrittää taktikoida representaation avulla, jolloin yhtiö lisää peliin vähemmistöön kuuluvan hahmon vain hiljentääkseen ne äänet, jotka ovat kriittisiä yhtiön toiminnasta, pelin sisältämästä representaatiosta tai sen puutteesta. Yksi haastateltavista korosti myös isojen yritysten vastuuta luomistaan hahmokuvauksista:

Jos niinku puhutaan oikeesti jostain isoista peliyrityksistä, ni mun mielest niil on oikeesti ihan hirvee vastuu siinä, koska se on myös kans et, joka kerta, jos on jotenki huonosti kirjoitettu transhahmo, se aina syyttää netin liekkeihin, ja sitä joutuu taas seuraavat puol vuotta lukee ihmisten aivan idiootti-mielipitei aiheesta. (Vastaaaja L, 2022)

Haastateltavilla oli joitain yhteneviä teorioita sen suhteen, miksi transtaustaisia hahmoja ei esiinny enemmän videopeleissä: yleisenä ajatuksena oli, että pelien kehittäjien, erityisesti isojen studioiden, arveltiin olevan taustoiltaan yksipuolisia, ja he pyrkisivät tekemään vain itsensä kaltaisia hahmoja. Tällöin koettiin, että pelien kehittäjät eivät joko ymmärtäneet

representaation kysymyksiä, eivät ajattelemattomuuttaan huomioineet niitä tai eivät yksinkertaisesti olleet avoimia sille muutokselle, mitä monipuolinen hahmonkehitys vastaajien kannalta tarvitsisi. Transhahmojen vähyyden syiksi veikattiin myös sitä, että asenteet vähemmistöjä kohtaan vaihtelivat laajalti:

Mä veikkaan et [...] asenteet vähemmistöjä kohtaan vaihtelee globaalisti niin paljon, asenteet ja lainsäädäntö, ni jos haluaa tehdä pelin ni pitää ottaa huomioon et sitä ei bännätä kiinassa, [...] mä luulen et siin taustalla on jotain epävarmuutta tai nössöyttä, se tietynlainen vastalause tulee aina jollain lailla, on kaikenmaailman transfobeja, jotka vetää herneen nenään mistä tahansa mahdollisesta, jos yrittää tehdä vähemmistöjä osaksi pelimaailmoja, edes cisnaisia, [...] sekin herättää gamerbroissa vastustusta, elementit jotka haraa vastaan sitä et se representaatio olis moninaisempaa, ni niitä on aika paljon ja ne on aika vahvasti läsnä, se on semmosest jollain tavalla pokasta ja itsevarmuudesta kiinni, et lähtis tekemään sellasta peliä ja sellasia hahmoja, jotka ois moninaisempia. (Haastateltava C, 2022)

Indiepelientekijöitä pidettiin representaation suhteen myönteisempänä vaihtoehtona kuin suuria pelistudioita. Indiepelintekijät nähtiin yleisesti monipuolisempana ja monimuotoisempana joukkona kuin suurten studioiden kehittäjätiimit. Ajatuksena oli, että suuret firmat eivät joko halunneet tai teknisesti kyenneet toteuttamaan peleissään sukupuolineutraalia kieltä, tai että sukupuolen sijasta hahmolle voisi valita pronominit. Samalla indie-pelejä pidettiin yleisluontoisesti enemmän sukupuolen monimuotoisuuden huomioijana pronominiin tai transhahmojen kautta. Indiestudioiden ajateltiin näin tekevän yhdenvertaisempaa ja vähemmistöissä resonoivaa pelikulttuuria, kun taas isot studiot toimivat rahoituksen ehdoilla, eivätkä vaarantaisi tulonlähteitään, elleivät voisi saada rahassa mitattavia tuloksia representaation kautta. Eräs haastateltava kuvasi, kuinka ison firman peliä voidaan mainostaa sanomalla, ”meillä on hieno representaatio”, mutta itse pelissä kyseinen hahmo saattaa näkyä vain yhdessä kohtauksessa ja olla luonteeltaan stereotyyppinen. Haastateltava kuvasi, kuinka tilanteesta tulee kuva, ettei firma edes yrittänyt panostaa representaatioon mainospuheesta huolimatta. Samoin monimuotoisena itseään kuvaileva firma ei aina takaa sitä, että peli itsessään olisi inklusiivinen. Yksi vastaaja nosti tästä esimerkiksi Ubisoft-pelifirman:

Mulla on sellanen käsitys, et moni pelifirma tekee edelleenkin valkosille heteromiehille pelejä, se näkyy tosi voimakkaana, jos vaikka ottaa Ubisoftin, vaikka ne on lisänny alkuun semmosen: 'tämä peli on tehty semmoisella tiimillä, että siellä on ihmisiä, jotka on eri taustoista, etnisistä ja uskonnollisista taustoista', nyt ne on lisänny myös 'different gender identities', mut kun sä katot sitä peliä siinä on edelleen hirveesti kaikkee seksististä ja muutenki silleen, se toteutus ei oo se mitä ne haluaa näyttää. (Vastaaja I, 2022)

Suhtautuminen siihen, pitäisikö pelissä esiintyvän transtaustaisen hahmon olla uusi, vai vaiko jo olemassa olevasta hahmosta tehdä transtaustaisen hahmon, vaihteli haastateltavien välillä. Erään haastateltavan mukaan olisi parempi, jos kyseinen hahmo olisi jo pelissä pitkään mukana ollut, ja esimerkiksi pelin lisämateriaalissa, kuten novelleissa tai sarjakuvissa, tulisi ilmi hahmon transtausta. Haastateltava näki, että tämä olisi luontevampaa ja parempaa kuin uusi hahmo. Uudesta hahmosta voisi tulla haastateltavan mukaan niin sanottu "Transhahmo", joka korostaisi stereotyyppisesti transtaustaisia ihmisiä, sillä haastateltavan mukaan sinänsä transhahmon luomiseen ei ole tiettyä kaavaa, eikä hahmon transsukupuolisuutta esimerkiksi näe päältäpäin. Uuteen hahmoon, josta kerrottaisiin hahmon transtausta, haastateltava lataisi erilaisia odotuksia ja kyseenalaistaisi pelin tekijöiden motiiveita ja ymmärrystä transasioista, varsinkin jos pelin tekijät kertoisivat "nyt olemme inklusiivisia, tässä teille transihmisille transrepresentaatiota transhahmolla". Toisaalta yksi haastateltava kommentoi, ettei pidä siitä, että cissukupuolisesta hahmosta tehdään transhahmo, ja kokee sen transihmisten fetisoimisena. Osa haastateltavista myös kommentoi, ettei haluaisi "paljastusta" jo olemassa olevan hahmon transtaustasta, koska piti ajatusta ikään kuin vähemmistörepresentaatiosta kiinnostuneiden pelaajien kalasteluna:

Mul tulee tosi vahvoja J.K.Rowling vibes, silleen 'I'm relevant! Notice me I am still here!', et vähän ehkä semmonen et tehkää vaan uus hahmo, vähän tulee sellanen kalastelufiilis, ei ehkä sellai, mä en tiiä kui paljon siin voi olla, jos fanit on pitäny sellasena 'headcanonina', mut semmosena, 'tää joku hahmo, tää on selkeästi trans!' [...] Jos se on fanien keskuudessa, fanit selkeästi haluaa sellasen confirmation, onks se enemmän myyntikikka vai 'olemme kuunnelleet faneja' et tää on nyt (virallistettu). (Vastaaja I, 2022.)

Jos siin kävis noin, mul tulis vähän mieleen se, et J.K. Rowling sano jälkeenpäin et Albus Dumbledore on homo, et se ei missään näy siinä tarinassa tai eikä niinku mitenkään siinä hahmossa, se kuulostaa vähän semmoselt pinkkipesulta tai kosiskellaan vähemmistöä, 'hei te haluatte varmasti pelata tätä peliä koska tää hahmo onki trans, mut se ei mitenkään käy mistään ilmi, ni se tuntuis must huijaukselta [...] jollain tavalla, ei siit tarvis tehdä numeroa, se tuntuis 'mihin tääkin perustuu tai tuntuis valheelliselta. (Haastateltava M, 2022)

Erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa tehdyt pelit nousivat joissain vastauksissa esille siinä, miten transhahmoja tai transhahmoiksi luettavia hahmoja oli esitetty eri peleissä. Erityisesti japanilaiset pelit mainittiin esimerkkinä peleistä, joissa esiintyy sukupuolinormatiivisesta kuvastosta poikkeavia hahmoja, vaikkakin pelien sisältämä ”representaatio” saattoi olla ristiriitaista:

Mä tosi paljon pelaan noit japanilaisii pelei, niin sit siellä on sitä transrepresentaatiota ollu tosi paljon enemmän kun länsimaissa, niillä on välillä tosi outoja taustatarinoita, tuli *Danganronpa*:sta mieleen, siinä on silleen, mä luen sen hahmon transnaisena, mut se on kirjoitettu silleen 'hän oli hyvin heikko poika, nyt hän pukeutuu mekkoihin kun hän ei voinut olla vahva mies' vähän tämmöst outoo kiertelyä mut se on varmaan kans et ei tunneta aihetta. [...] samoin *Persona 4*:ssa oli kans tämmönen case, [...] hän oli pukeutunu poikien koulupukuun ja esitteli ittensä miehenä, mut täs lopus oli jotain, nyt kun hän on suorittanut salapoliisijuttunsa, ehkä hän voi nyt karistaa tämän miehen hahmon yltään [...] et se on just tämmönen vaihe elämässä. (Haastateltava K, 2022)

Yhdessä tällaisessa pelissä, *Catherine*:ssa, haastateltava kertoi, kuinka romanttisessa kohtauksessa päähenkilö näkee transtaustaisen hahmon alasti ja säikähtää hahmon ”implikoitua” penistä. Samassa pelissä on myös toinen, ei romatisoitava transhahmo, joka voi vastaajan mukaan päätyä toisen ei-pelattavan hahmon kanssa onnelliseen loppuun pelissä. Pelin aikana hahmot kuitenkin naureskelevat transhahmoon ihastuneen hahmon kustannuksella, ja sanovat, ettei transhahmolla ”ole puhtaat jauhot pussissa”. Haastateltava näkee, että vaikka *Catherinen* sisältämää transsukupuolisuutta käsitellään fetisoinnin kautta ja pelistudion muut pelit ovat sisältäneet homofobiaa, pelistä voi löytää silti positiivisiakin piirteitä:

No Atluksesta, niillähän ei oo kovin puhdas historia homofobian kanssa, ni mä voin uskoa et voitu, *Catherine*:ssä se oli tosi paljon vitsailua, et siinä on löyty alaspäin [...] näis uudemmiss peleis on voitu vitsillä heittää myös [...] ja mä kehtaan myös väittää et *Catherine*:n keississä on kyse fetisisoinnista [...] ku on kuitenkin tollanen aikuisille suunnattu deittipeli kauhuelementeillä [...] mä ehkä haluan uskoa et se kauhuelementti on jossain muualla kuin sukupuolessa, koska sen hahmon kaa pystyy päätymään yhteen onnellisesti. Siin on kans sellanen kohta, et kun se päähenkilö on saanu slaakin siit peniksen näkemisestä, tää aikasempi transhahmo Erika on vaan silleen 'fucking idiootti mee pyytää anteeks' et täs kuitenkin mennään positiivisempaan suuntaan. (Haastateltava K, 2022)

Erilaiset pelaajiin liittyvät oletukset voivat myös muuttaa peliä silloin, kun se siirtyy yhden kulttuurisen kontekstin sisältä toiseen kontekstiin. Eräs haastateltava puhui siitä, kuinka japanista englantiiin käännettyssä pelissä pelin alkuperäistä dialogia oli muutettu siten, että se sisälsi vähemmän sentimentaalisuutta, tai siitä oli poistettu viittauksia, joissa esiintyi pelihahmoon kohdistuvaa romanttista kiinnostusta pelihahmon sukupuolesta riippumatta. Haastateltavan mukaan lokalisaaation muutokset olisi tehty siksi, että peli vetoaisi ”machogamerbroihin”, eli hyvin maskuliiniseen miespelaajaan. Haastateltava katsoi, että tunteisiin vetoavalle pelihahmolle, varsinkin mieshahmolle, olisi kuitenkin tilausta, sillä tällä hetkellä sentimentaalisuuden löytäminen dialogista oli nyanssien metsästämistä. Haastateltava kuvasi, että pelin queer-faniryhmä ei luota englanninkieliseen lokalisaaatiotiimiin, vaan usein vertaa tekstejä alkuperäisen japaninkielisen tai muiden lokalisaaatioiden, kuten ranskan- tai saksankielisten, versioiden kanssa. Alkuperäisessä pelissä olevat luennat, joita on mahdollista pitää sateenkaarevina, katoavat käännöksessä, jolloin myös hahmoihin yhdistynyt representaatio piiloutuu.

Osa vastaajista näki, että representaation näkyvyyteen ja määrään vaikuttavat pelien tekijöiden lisäksi ne pelaajat, jotka vastustavat vähemmistörepresentaatioita peleissä:

Mun mielest silleen se on jännä, koska videopelit on samaan aikaan semmonen media, mis must tuntuu, et yhteisös on paljon ääripäitä. Et must tuntuu, et on tosi paljon sellasii pelaajia, ja pelintekijöitä, jotka on tosi inklusiivisia, ja joille

representaatio on tosi tärkeä, ja löytyykin paljon pelejä, mis on semmosii elementtejä ja transhahmoja, mut sit on samaan aikaan toinen ääripää yhteisöst, jotka ei missään nimessä halua et peleissä on minkäänäköst representaatiota. (Haastateltava J, 2022)

Nämä moninaisuutta vastustavat pelaajat selitettiin yhdeksi syyksi sille, miksi transhahmoja tai ylipäättään monimuotoista hahmokuvasta ei ole näkynyt peleissä. Eri pelaajaryhmät voivat siten esittää keskenään hyvinkin ristiriitaisia mielipiteitä siitä, miten vapaata sukupuolen ilmaisu voi pelissä olla. Esimerkkinä tästä eräs haastateltava nosti esiin MMO-fantasiapelissä esiintyneeseen ”pupuhahmoon” eli humanoidijänis-hahmoihin liittyneen kohun:

On toinen ryhmä ihmisiä, jotka oli vaikka tosi vihasia siitä, et niinku oli sellasii pupuhahmoi, oli vaan tyttöpupui, mut poikapuput tuli seuraavassa expansionissa, mut ihmiset oli tosi vihasii siitä et ne ei saanu poikapupui, mut sit toinen puoli ihmisistä oli super vihasii, et toiset ees halus poikapupuja, koska ne on ’älläjä’ ja ’feminiinisiä’ [...] se ryhmä ihmisiä, jotka on kaikkea tällasta, mun muistaakseni ensimmäinen (molemmille sukupuolille tarkoitettu asuste) joka tuli oli bunny suit, pupu-asu jossa oli korsetti ja verkkosukkikset, se oli sellanen asu, jonka sai laitettu mieshahmollekin, ja ihmiset oli hirveen vihasia siitä välillä, ja toiset oli ’jes, hyvä, tää on oikee suunta’, seki niinku kohtas soraääniä. (Haastateltava H, 2022)

Tätä moninaisuuden kuvausta vastustavaa pelaajaryhmää pidettiin ainakin osassa vastauksia pienenä, mutta äänekkäänä ja volatiivisena vähemmistönä. Toisaalta sillä nähtiin olevan tarpeeksi vaikutusvaltaa toimiakseen merkittävänä vastavoimana vähemmistöahmojen kuvaukselle. Erään haastateltavan mukaan tämän ryhmän käytöstä saattaa osittain selittää se, minkälaisena videopelien kulttuurista statusta pidetään:

Must tuntuu et ehkä siihen vaikuttaa sellanen tietty yhteiskunnallinen suhtautuminen pelaamiseen ja peleihin, mikä on tietty hyvin silleen, pelaaminen on silleen, samaan aikaan tosi maskuliininen aktiviteetti, mut vaan tiettyjen pelien pelaaminen, tä tietyt luokitellut maskuliiniset pelit, ni niiden yhteisöt on enemmän selasii normatiivisempii, kun sit taas pelit on samaan aikaan sellanen, et vaan jotkut ’nörtti luuserit’ vaan pelaa jotain, [...] se samaan aikaan vetää

puoleensa sellasii ihmisii, jotka kokee ulkopuolisuutta ja jotka hakee jotain muita maailmoja ja eskapismia, erilaista yhteisöä. (Haastateltava J, 2022)

Osa haastateltavista tarkasteli myös omaa suhtautumistaan peleihin ja niiden sisältämään vähemmistökuvastoon. Yhdessä vastauksessa kerrottiin, kuinka usein päätyy pelatessa analysoimaan hahmoja liiankin kriittisesti, vaikka haluaisi mielummin rentoutua pelin parissa ilman miettimättä, miten vähemmistöhahmo on kuvattu pelissä, ja sitä, onko hahmo kirjoitettu yhtä kolmiulotteisesti kuin muut hahmot. Myös osassa vastauksia pelättiin, että peleissä tulisi vastaan sellaisia transhahmojen kuvauksia, jotka olisivat stereotyyppisiä tai jollain muulla tavalla vahingollisia yhteisölle. Toisaalta niitä pelejä, joissa vähemmistöhahmo on keskiössä, keuhuttiin erityisesti siksi, että pelaaja ei voi vain ohittaa vähemmistörepresentaatiota napin painalluksella eikä se ole sivutehtävä, jota ei edes välttämättä kohtaisi pelatessa. Tällöin tärkeänä pidettiin vähemmistöjen tarinoiden huomaamista ja näkyväksi tekemistä siten, että pelaaja ei voi mitätöidä tai kiertää sitä osa-aluetta. Yksi haastateltavista kuvasi, kuinka monet ovat tosi onnellisia jo minimaalisesta representaatiosta, mikä kertoo hänen mukaan siitä, kuinka näkymätöntä mainstream-pelien representaatio on.

Vaikka pelihahmo olisi jollain tavoin puutteellinen, se voi silti olla pelaajalle tärkeä välillisesti, jolloin pelaaja kehittää itse toivomiaan ominaisuuksia liittyen hahmokuvaukseen: Eräs haastateltava kuvasi, kuinka pelihahmo on pelaajalle itseilmaisun väline, ja tällöin hän luo itse hahmolleen ”representaatiota” pelin ulkopuolella: näihin keinoihin sisältyvät muun muassa pelistä otetut kuvankaappaukset hahmosta, sekä fanitaide ja fanifiktio. Pelaajan tuottamassa materiaalissa hahmot ikään kuin jatkavat elämäänsä pelin ulkopuolella. Pelaaja voi käyttää peliä ikään kuin alustana omalle luovuudelleen, ja näin luoda hahmoja, joita ei pysty pelin antamissa rajoissa luomaan. Toisaalta ne tilanteet, joissa pelaaja joutui pelaamaan tietynlaista hahmoa vain pelin asettamien rajojen vuoksi, koettiin hyvin epämiellyttävinä ja tuskaisina:

Mä olin pelaamassa tota *Dragon Age Inquisition*:ia, ja se oli just siinä vaiheessa, et mä aloin niinku hyväksyy sen, et mun pitää nyt päästä tätä kyseenalaistamaan ja hoitoon, aika varma mä olin sillonkin jo siitä, mut siin oli et pelasin just sitä peliä tavallaan et mä tiesin ketä mä halusin romantisoida, mut vaan mieshahmolla pysty saamaan sen, se tuntu vähän samalta kuin pitäis laittaa

kenkä jalkaan mikä ois liian pieni, et sä tunnet sen tuskan siinä vaiheessa kun sä teet sitä, mut pakko ku mulla ei oo muuta vaihtoehtoo. (Haastateltava Z, 2022)

Pari haastateltavaa mainitsivat erikseen, että he pitivät myös transrepresentaatiosta, jota pidetään eri tavoin ”problemaattisena” tai huonona. Haastateltavien mukaan he pitivät siitä, ettei vähemmistöön kuuluvien hahmojen tarvitse olla moraalisesti hyviä hahmoja, tai hahmoissa oli korostetusti syntymässä määritellyn sukupuolen piirteitä, milloin hahmo ei ”passannut” eli hahmo oli tunnistettavissa transtaustaiseksi ulkonäkönsä vuoksi.

Haastateltavat pitivät tärkeänä tekijänä sitä, että vähemmistöryhmään kuuluva hahmo voi olla myös pelin vihollinen, eli yhteiskunnan normeja vastaan oleva hahmo, olivat kyseiset normit moraaliin tai sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyviä.

Vain yhden tai parin transtaustaisen hahmon lisääminen peliin ei välttämättä ratkaise laajempia vähemmistöjen esittämiseen liittyviä kysymyksiä. Yksi esimerkki tästä koski *Dead by Daylight* -peliä, jossa haastateltavan mukaan pelin kehittäjät olivat kertoneet useamman vuoden ajan, että ”he halusivat tehdä lgbt-hahmon”:

Tavallaan sekin et on representaatiota, se palvelee myös sitä et yritetään päästä rahallisesti tai imago tiettyyn standardiin, en mä nyt ikinä ajattele et vau, tää on ihana yhtiö kun ne lisäs homohahmon [...] kyl mä ajattelen et represenetaatio on hyvä asia, mut yhtiöt on yhtiöitä, ne ei tee asioida sydämen hyvydestä, vaan pointti on rahan saaminen [...].

Esimerkiks taas *Dead by Daylight*, meille kerrottiin ehkä jo kaks vuotta sitten, et devit haluais tehdä meille lgbt-hahmon, mutta siitä ei ole kuulunut mitään sen jälkeen, eikä mistään vanhasta hahmosta oo kerrottu, et he olis ei-heteroita, ei cisihmisiä, tuli tämmönen kauhee statement, et ’haluamme tukea sateenkaariyhteisöä, ja meille on tärkeää kertoa heidän tarinoitaan’, ja sit ei kuulunu mitään, et must tuntuu et siin oli joku et he haluu konsultoida lgbt-ihmisiä, mut en tiedä miten siin kävi [...] joka kolmen kuukauden välein tulee uus hahmo [...] samaan aikaan mä ajattelen myös, jos meille kerrotaan, et hahmo x on sateenkaari-ihminen, tekeekö se niistä muista hahmoista automaattisesti hetero-oletettuja? (Haastateltava S, 2022)

Haastateltava näki, että niin kauan kuin pelissä ei ollut yhtä tiettyä ”statement”-hahmoa, niin pelin fanit pystyisivät tekemään oman representaationsa lukemalla hahmon sateenkaarevaksi, mutta jos samalla kehittäjät päättäisivät kyseisen hahmon olevan hetero, osa faneista voi tuntea tulleen petetyksi. Haastateltavan mukaan käänteinen tapahtui *Overwatch*-pelissä, jossa pelin maskottihahmon kerrottiin olevan lesbo, ja monet kokivat asian järkytyksenä. Samalla kuitenkin haastateltava näki, että sateenkaarevan hahmon taustan paljastuminen hetero- tai cis-oletuksen sijaan voisi saada pelaajat arvioimaan omia asenteitaan heidän reagoidessaan uuteen tietoon ja pohtiessaan syitä omalle reaktiolleen.

5 Sukupuolittamisen teemat

5.1 Sukupuolittamisen kategoriat

Edellisessä luvussa esitettyjen kategorioiden avulla haastatteluista voidaan muodostaa neljä eri sukupuolittamiseen liittyvää pääteemaa: pelinsisäinen sukupuolittaminen, hahmonluontityökalujen käyttöön liittyvä sukupuolittaminen, sosiaalisissa tilanteissa tapahtuva sukupuolittaminen, sekä hahmokuvaukseen eli representaatioon liittyvä sukupuolittaminen. Näiden teemojen rajat ovat sinänsä liukuvia, ja yksi pelihahmo voi sopia moniin teemoihin. Kuitenkin yksittäisten hahmojen tarkastelemisen sijaan tahdon keskittyä siihen, miten sukupuolittamista toteutetaan näiden teemojen puitteissa.

Pelin sisäisessä sukupuolittamisessa pelin narratiiviset elementit toimivat vahvasti osana sitä, miten sukupuolittamista toteutetaan. Hahmoa referoidaan joko suoraan pelin määrittelemän sukupuolen kautta, tai epäsuorasti erilaisin sukupuolitettuihin termein tai ilmaisuihin kautta. Haastateltavien antamissa esimerkeissä hahmon sukupuolittaminen on mieleenpainuvampaa silloin, kun pelihahmoa sukupuolitetaan naiseksi, kun taas lähinnä mieshahmoilla pelatessa sukupuolittamista ei joko noteerata tai mieheksi sukupuolittaminen aiheuttaa pelaajalle muuten dysforian tunteita. Syynä voi hyvin olla se, että mieshahmoja kohdellaan normina, josta poikkeavia hahmoja pidetään 'erikoishahmoina', joita tulee myös kirjoittaa eri tavoin. Toisaalta kuvio vaikuttaa muuttuneen ainakin joidenkin pelien suhteen, kuten yhden vastaajan esimerkki *Assassin's Creed* -pelistä, jossa naishahmo "tuntui luonnollisemmalta päähahmolta".

Pelin sisäisessä sukupuolittamisessa oman lukunsa muodostavat ei-binääriset pelaajat, joiden erilaiset suhteet sukupuolitettuun tai ei-sukupuolitettuun pelattavaan hahmoon vaihtelivat eniten ryhmän sisällä. Sukupuolittaminen nähtiin pelissä pääasiassa negatiivisena asiana pelaajaa itseään koskevissa näkökulmissa, vaikka samalla ainakin osa pelaajista piti tärkeänä sukupuolen ilmaisun mahdollisuutta muiden pelaajien, kuten muiden transtaustaisten pelaajien kannalta. Ei-binäärinen pelaaja joutui tekemään päätöksen hahmon sukupuolettamisesta ei niinkään riippuen itse hahmosta, vaan siitä, miten sukupuolittamista tuotiin pelissä esiin tai mitä asioita pelissä sukupuolitettiin: jos peli tuntui sukupuolittavan pelaajaa, vastauksissa korostui väärinsukupuolittamisen tilanne, jolloin pelaaja päätyi valitsemaan hahmolle sen sukupuolen, joka ei sukupuolittaisi samalla pelaajaa tämän

syntymässä määritellyn sukupuolen mukaisesti. Tässä tilanteessa pelin sukupuolittava mekaniikka kääntyy pelikokemusta vastaan, ja siitä tulee jotain, mitä pelaaja tahtoo vältellä. Toisaalta osa pelaajista teki hahmon sukupuolen valinnan sen mukaan, mitä sukupuolen ilmaisun mahdollisuuksia peli tarjosi kyseiselle sukupuolelle esimerkiksi vaatetuksen tai muiden piirteiden kautta. Tällöin pelaajan visio hahmosta oli pelaajalle tärkeämpi kuin mahdollinen kokemus väärinsukupuolitetuksi tulemisesta pelin aikana. Pelaaja näinollen kävi erilaisia neuvotteluita hahmonsa sukupuolittamisen suhteen pelin tarjoamien puitteiden varassa. Tätä jakoa neuvotteluissa voidaan pitää narratiivis-visuaalisena jakona, jossa toisessa päässä korostuu hahmon ja pelaajan välinen suhde, ja se, kuinka pelaaja kokee pelin narratiivin hahmon kautta. Toisella puolella pelaaja on erillinen toimija hahmosta, mutta tällä on silti preferenssejä sen suhteen, miten pelaaja haluaa, että hahmo ilmentää sukupuoltaan. Visuaalisen puolen korostaminen ei tarkoita suoraan sitä, etteikö pelaaja voisi samaistua hahmoonsa, mutta samanlaista narratiivista vetoa ei pelaajalla välttämättä ole kuin niillä, joille hahmoon eläytyminen on voimakkaampaa.

Hahmonluontityökalujen sukupuolittamisessa sukupuolittaminen tapahtuu pääasiallisesti hahmon kehollisuuden kautta. Hahmonluonti toimii videopeleissä sukupuolen performanssin alustana, jossa kehoon liittyvät normalisoinnit tekevät itsensä näkyviksi, ja samalla tuottavat normalisoitua ja luonnollistettua käsitystä kehosta. Jopa kaikkein vapaimmin muokattavissa olevissa hahmojenluonnissa pelaajalle annetaan ensimmäisenä oletettu keho, joka on usein maskuliininen, valkoihoinen, cissukupuolinen ja vammaton. Nämä piirteet esitetään kehollisina normeina, alkupisteenä muutoksille, vaikka mikään pelitekninen ominaisuus ei sido pelin kehittäjiä tähän. Tämä ”aloituskeho” kuvastaa kuinka syvälle juurtuneita ja samalla huomiota herättämättömiä sukupuolen liittyvät olettamukset ovat. Kuitenkin jo se, että kyseistä kehoa on mahdollista muokata vain napin painalluksella, avaa ovet näiden normien kyseenalaistamisen ja näkyville tuomisen mahdollisuuksille.

Haastatteluiden perusteella hahmonluonnin sukupuolittaminen on sekä pelimekaniikallinen että pelaajan määrittelemä toiminnan muoto: yhtäältä hahmonluontityökalu on pelin kehittäjän tai kehittäjien mallinnuksen mukaan luotu ja säädeltä kokonaisuus, joka tarjoaa pelaajalle sukupuolittavia valintoja. Toisaalta pelaajalla on valta määritellä se, miten hän käyttää ja lukee tekemiään valintoja. Näkökulman mukaan hahmonluontityökalua voidaan pitää areenana, jossa pelaaja ja kehittäjä ottavat toisistaan mittaa, tai yhteisenä luomuksena, joissa molemmilla on sanavaltaa siinä, miltä valmis työ eli tässä tapauksessa hahmo, näyttää.

Pelaajalla on joissain tilanteissa käytössään kehittäjien työkalut modaamisen kautta, jolloin raja pelaajan ja kehittäjän välillä häviää. Toisaalta modaaminen ei ole mahdollista kaikissa peleissä, ja niissäkin peleissä, missä on modaamisen pelikulttuuria, sitä eivät kaikki harrasta.

Selkeä pelaajien toive hahmonluonnin sukupuolittamiseen liittyen oli se, että pelaajan ruumiiseen liittyvän sukupuolittamisen halutaan vähenevän, tai poistuvan kokonaan. Kehollisen sukupuolittamisen tilalle toivottiin muiden sukupuolittamiseen liittyvien tapojen valinnan mahdollisuutta, kuten pronomien kanssa. Vaikka jotkut vastaajista pitivät myös niin kutsuttua ”kolmatta” kehotyyppiä toimivana vaihtoehtona, useampi kuitenkin kannatti suoraan kehojen sukupuolittamisen poistamista kokonaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikkien kehojen tulisi välttämättä näyttää samanlaisilta, vaan useat vastaajat silti toivoivat kustomoinnin mahdollisuuksia – myös kehon piirteitä ei siten tulisi vastaajien mielestä sukupuolittaa eli pelimekaniikallisesti lukita niitä tietyn sukupuolivaihtoehdon taakse.

Sosiaalisissa tilanteissa tapahtuva sukupuolittaminen vaatii lähes aina yhteyden muihin pelaajiin, jotta sukupuolittamista voisi tapahtua. Sukupuolittaminen on tällöin osa sosiaalisen kanssakäynnin prosessia, joka tapahtuu useimmiten pelin sisällä, mutta voi tapahtua myös pelin ulkopuolella, kuten faniryhmissä. Sosiaalinen sukupuolittaminen on osittain sidoksissa hahmon sukupuolittamiseen, mutta tässä tilanteessa sukupuolittaminen tai sukupuolen lukeminen tapahtuu toisen pelaajan toimesta, eli ’yleisön’ näkökulmasta käsin. Joissain tapauksissa pelaajat voivat jakaa yhtäläisen näkökulman pelihahmon tai pelaajan hahmon sukupuolittamisesta, mutta ristiriitatilanteita voi myös syntyä. Transtaustaiset pelaajat pyrkivät vastausten perusteella yleensä välttämään sellaista sosiaalista sukupuolittamista, mikä väärinsukupuolittaisi heitä pelaajina. Tähän pelaajilla on erilaisia keinoja, mutta yleisempiä olivat joko pelaaminen lähipiiriin kuuluvien tai muiden transtaustaisten ihmisten kanssa, ja pelin tiettyjen ominaisuuksien, kuten äänikeskustelun, välttäminen. Vaikka aina kyseessä ei olisi pelaajan väärinsukupuolittaminen, vastaajat pitivät positiivisempana kokemuksia tilanteista, joissa pelihahmoa sukupuolitettiin oikein, oli pelihahmon sukupuoli tai pelihahmo itsessään samaistuttava asia pelaajalle tai ei.

Hahmokuvaukseen liittyvä sukupuolittaminen on kiinnittynyt lähtökohtaisesti siihen, miten sukupuolta representoidaan hahmon kautta, ja kuinka hahmon sukupuolta luetaan. Representaation sukupuolittaminen on tällöin osa sitä, miten hahmon mahdollinen

transtaustasta kerrotaan pelaajalle: esitteleekö hahmo itsensä transtaustaisena henkilönä, vai tuleeko asia ilmi pelaajalle joltain muuta kautta? Vastaajat lukivat usein tilanteet, joissa hahmon sukupuoli oli joko epäselvä tai muuten mainitsematta jätetty, siten, että kyseessä olisi transtaustainen hahmo, vaikka peli itse myöhemmässä vaiheessa esittäisikin hahmon sukupuolen toisin. Toisaalta samalla pelien transtaustaisissa hahmoissa on esimerkkejä, joissa sukupuolen käsittely on niin hienovaraista, että sitä ei välttämättä pelaaja itse pane merkille. Tällöin representaatiota peleissään kaipaavat transtaustaiset pelaajat lukevat hahmoja paljon tarkemmin ja tulkinnanvaraisemmin kuin mitä pelaaja, joka ei välttämättä etsi pelihahmoista samoja asioita.

Representaation sukupuolittamiseen liittyy myös kysymys siitä, minkälaisessa valossa transtaustaisten hahmojen nähdään esiintyvän peleissä, sekä minkälaisena tätä roolia pidetään. Vain pari peliä mainittiin esimerkkinä siitä, että pelin päähenkilö olisi transtaustainen tai sukupuoleton hahmo, ja tämän lisäksi joissain peleissä pelin päähahmosta voi tehdä transtaustaisen hahmon kustomisaation avulla. Vaikka kustomisaatio mahdollistaa sen, että transtaustaiset pelaajat sekä ne, jotka haluavat pelata transtaustaisella hahmolla, on tunnistettu ja otettu huomioon pelin suunnittelussa, itse hahmoon liittyvä representaatio jää kuitenkin tällaisissa tapauksissa pelaajan harteille. Useasti vastauksissa mainittiin myös hahmoja, joiden narratiivinen rooli oli hyvin pieni. Pienessäkin roolissa olevan transhahmon näkyväksi tekeminen koettiin vastaajien mukaan tärkeäksi, mutta samalla haluttiin transtaustaisia hahmoja, jotka olisivat monipuolisia ja muutakin, kuin osoitus siitä, että vähemmistöjä oli pelin maailmassa olemassa – tämä vaatii väistämättä myös sen, että transtaustaisia hahmoja kirjoitetaan myös narratiivisesti tärkeämpiin rooleihin. Pienten roolien ongelmana vaarana voidaan nähdä se, että transtaustaisten hahmojen kehitys jää marginaaliin, ja joksikin, jonka pelaaja voi tahtoessaan tai huomaamatta sivuuttaa. Vähemmistökuvauksen esittäminen pienessä roolissa olevan sivuhenkilön kautta saattaa olla muodostumassa itsessään vähemmistöstereotypiaksi.

5.2 Sukupuolen tekijyys ja performanssi videopeleissä

Transtaustaisten pelaajien toteuttama performanssi sukupuolen esittämisestä pelaamansa hahmon kautta on heidän käytettävissä oleva keino hännätä ja häiriköidä niitä normatiivisia oletuksia sukupuolesta ja seksuaalisuudesta, joita videopeleissä esiintyy. Kun näitä sukupuolittavia tekoja tehdään toisin pelattavan hahmon kautta, myös erilaisten sukupuoleen

liittyvien merkitysten rakentuminen kokee muutoksen. Hahmonluonnin työkalut toimivat näissä tapauksissa performansseina, jota kautta pelaaja voi toteuttaa sukupuolen performatiivisuutta. Performanssin, performatiivisuuden sekä representaation kulmakivi on toisto, ja tämä toiston yksittäinen hetki tapahtuu aina pelaamisen tilanteissa.

Yhtenä selkeänä jakona sukupuolen merkityksellisyyden kannalta voidaan pitää haastatteluiden perusteella myös sitä, mikä on pelattavan hahmon rooli tai merkitys pelin sisällä. Tämä rooli voidaan jakaa karkeasti kahteen kategoriaan: pelin päähenkilöön, jolla on pelaajan valinnoista riippumaton, vahva narratiivinen rooli tai pelaajan avatar-hahmoon, joka edustaa jonkinlaista versiota pelaajasta itsestään – kuinka läheistä, on pelaajan itsensä säädeltävissä. Hahmon roolin voidaan nähdä määrittelevän myös sen, mikä on pelaajan positio suhteessa hahmoon: onko tämä ikään kuin katsoja, jolla on osittainen kyky hallita esityksen kulkua, vai onko hän roolisuoritusta tekevä näyttelijä-ohjaaja. Tällöin sukupuolen tekemisen ja esittämisen kysymyksiä on lähestyttävä hieman eri kanteilta.

Leena-Maija Rossin (2015, 42—43; 44—45) ajatuksia tekijyydestä mukaillen, videopelien hahmoja on mahdollista tulkita siten, että hahmon sukupuolen esityksellä on vähintään kaksi tekijätahoa: ohjaajana toimivat pelin tuottajat, jotka määrittelevät hahmonluonnin rajat ja potentiaalit, kun taas esiintyjänä toimii pelaaja, joka rakentaa ja määrittelee hahmon sukupuolen esityksen hänelle tarjottujen määreiden sisällä tai niitä vastaan. Tämä järjestys on käänteinen Rossin esimerkistä, jossa esityksen kohde edeltää ohjaajaa, sillä pelaajalla on käytettävissään sekä kohteen että ohjaajan positio. Toisaalta on hyvä kysyä, kenellä on tässä kuviossa sukupuolen normittamiseen liittyvä valta? Se ei ole yksiselitteisesti vain tuottajilla tai pelaajilla. Molemmat tahot toimivat normien kentällä, ja toiminnallaan määrittelevät sitä, minkälaisia kehoja voidaan pitää peleissä ylipäättään toimijoina.

Transtaustaiset pelaajat tuovat esiin tekemillään valinnoilla ja toiveilla identiteetin tärkeyden osana pelaamisen kokemusta. Vaikka identiteetti ei sido pelaajaa vain tiettyihin hahmoihin tai valintoihin, se toimii tärkeänä tekijänä silloin, kun pelaajan halutaan immersoituvan osaksi pelaamista. Samalla kuitenkin pelinkehittäjien oletukset siitä, mikä on pelaajalle immersoivaa, vaihtelevat eivätkä välttämättä vastaa pelaajan tapaa kokea immersiota – selkeänä esimerkkinä tästä oli se, miten vastaajat halusivat välttää korostunutta ja normatiivista sukupuolittamista. Vaikka kaikkia sukupuolittavia tekijöitä ei sinänsä haluttu poistaa, nähtiin kuitenkin sukupuolitettujen lokeroiden avaaminen ja niiden välisten rajojen häivyttäminen

tärkeänä osana sitä, että pelaaja saisi toteutettua sukupuoltaan haluamallaan tavalla. Niinpä kokemukset, jotka puolestaan vahvistivat pelaajan identiteettiä, esimerkiksi antamalla pelaajille sukupuolieuforian tunteita, puolestaan mahdollistivat immersion tapahtumisen tai pysyvyyden.

Valmiiksi määritellyillä hahmoilla on silti tärkeä rooli videopeleissä – suuressa osassa vastauksia nähtiin, että pelihahmon ollessa narratiivisesti merkittävä, vastaajien mieltymykset hahmojen suhteen eivät olleet etusijalla. Valmisiin hahmoihin, jotka kuuluvat vähemmistöön, suhtaudutaan vastausten perusteella positiivisesti mutta samalla varauksellisesti. Pelkkä identiteettipositio ei näin ollen riitä, vaan hahmon tulee täyttää samat narratiiviset kriteerit kuin minkä tahansa vastaavan hahmon. Vaikka näkyvä representaatio koettiin kaikissa vastauksissa tärkeäksi, hahmojen luentaa vähemmistöön kuuluvaksi ilman ’virallista ilmoitusta’ tapahtuu aktiivisesti. Erityisesti ei-ihmismäisten hahmojen tapa olla ilmentämättä sukupuolitettuja piirteitä vaikutti resonoivan niiden pelaajien parissa, jotka määrittivät itsensä binäärin ulkopuolelle kuuluvaksi.

5.3 Sosiaalisuus ja yhteisön merkitys

Vaikka tämän tutkimuksen vastausten perusteella ei voida sanoa, että vähemmistöön kuuluvat pelaajat muodostaisivat täysin yhtenäisen ryhmän, transtaustaisten pelaajien välillä on kuitenkin yhteisöllisiä piirteitä. Nämä yhteisölliset piirteet syntyvät jaettujen pelillisten kokemusten kautta. Näitä kokemuksia ovat muun muassa väärinsukupuolittamisen välttäminen, oman sukupuolen vahvistamiseen liittyvät positiiviset kokemukset sekä ne pienemmät yhteisöt, jotka muodostuvat ”queer-kuplan” tai pienemmän yhteisön tietyn pelin tai pelihahmon ympärille. Näiden kokemusten merkitys on tärkeä osa vähemmistöpelaajuutta, sillä ne auttavat pelaajaa muodostamaan oman tilansa laajempaan peliyhteisöön, joka nähdään vastausten perusteella usein normatiivisena ja vähemmistö-identiteetteihin kielteisesti ja vihamielisesti suhtautuvana.

Transtaustaisten pelaajien yhteisön lisäksi vastausten kuvausten perusteella muodostuikin tämän toinen, vastakkainen peliyhteisö. Useamman vastauksen perusteella tämä yhteisö pyrkii pitämään yllä videopelikulttuuria, jossa vähemmistöille ei olisi tilaa pelaajina eikä pelattavina hahmoina. Tämän ryhmän motiivina nähtiin vastauksissa se, että he halusivat pitää yllä omaa sosiaalista valta-asemaansa. Mielenkiintoisia ovat huomiot siitä, miten tätä ryhmää luonnehdittiin: yleensä tähän ryhmään kuuluvaa pelaajaa pidettiin cissukupuolisena miehenä

ja heterona, eli seksuaali- ja sukupuolienemmistön edustajana. Joissain vastauksissa kuvattiin suoraan, että äänekkäin ja kärkeäin ryhmä on rooliaan pienempi – vaikka vähemmistökuvaus suhtauduttaisiin kielteisesti, vain pieni osa tätä ryhmää toimisi aktiivisesti vähemmistökuvausta vastaan. Silti, ryhmän käyttämä tilaan liittyvä valta nähtiin niinkin voimakkaana, että sen reaktioita erilaisiin vähemmistökuvaus pohdittiin vastauksissa. Aktiivisesti vähemmistöjä vastustavien ryhmien korostunut näkyvyys pelikulttuureissa luo vähemmistöpelaajalle potentiaalisen uhkan tilan, joka vaikuttaa siihen, miten pelaaja määrittelee pelaamisen sekä itsensä kuulumisen osaksi suurempaa pelaajien ryhmää.

5.4 Representaatio ja identiteetti

Haastateltavien vastausten pohjalta on mahdollista luoda selkeä kuva siitä, että vähemmistöjen esiintymistä peleissä pidetään tärkeänä. Kuitenkin eroja ilmenee siinä, miten tätä representaatiota tulisi toteuttaa. Suurin osa vastaajista piti tärkeänä hyvää representaatiota – toisaalta samalla ainakin jotkut kokivat tärkeäksi myös representaation kannalta ongelmallisiksi luokiteltavat hahmot. Representaatiota saattoi myös löytää tai lukea hahmoista, jotka eivät ainakaan virallisesti olleet representaatioita, mutta joiden sukupuolittaminen tai sen välttäminen silti resonoivat transtaustaisissa pelaajissa. Erilaisista representaatioista ja luennoista on nähtävissä ristiriitaisia mielipiteitä, enkä tässä tutkimuksessa itse pyri arvottamaan erilaisten tulkintojen paremmuutta tai toimivuutta, vaikkakin monella haastateltavista oli mieltymys tietynlaiseen representaatioon, ainakin silloin kun representaation tuominen peliin olisi uusi asia yhtiölle tai pelisarjalle.

Kysymykset ylipäättään siitä, mitä ”hyvä representaatio” tarkoittaa, ovat aiheellisia. Ne vastaajat, jotka erittelivät hyvän representaation merkitystä, kuvailivat usein sitä, että vähemmistöön kuuluvan hahmon tulisi olla ”muutakin kuin sukupuolensa” ja ”kolmiulotteinen hahmo”. Tällöin voidaan päätellä, että ainakin yksi hyvän representaation tekijöistä on se, että hahmon viestittää kuuluvan sukupuolivähemmistöön, mutta hahmon rooli narratiivissa olisi muulla tavoin verrannollinen mihin tahansa muuhun pelin hahmoon – ettei tätä kohdeltaisi tai kirjoitettaisi eri tavalla siksi, että hahmo edustaa vähemmistöryhmää. Samoin yhden tai parin tietyn hahmon nimeäminen ”trans-hahmoksi” avaa näkyväksi tekemisen käänteisen puolen: kun yhdestä hahmosta tehdään vähemmistöä edustava hahmo, tulevatko tällöin kaikki muut hahmot myös nimettyä enemmistöä edustaviksi hahmoiksi? Näin saattaa käydä, jos hahmon kuulumista vähemmistöön korostetaan esimerkiksi uutisten

tai pelin markkinoinnin kautta. Toisaalta samalla transyhteisöihin kuuluvat pelaajat usein nostavat omissa keskusteluissaan pelien sisältämiä transhahmoja valokeilaan, vaikka hahmon rooli itse pelissä olisi loppujen lopuksi vähäinen. Joillekin haastateltaville jo se, että pelissä olisi transhahmo, oli heille tarpeeksi tärkeää siihen, että he ostaisivat pelin, tai ainakin vakavasti harkitsisivat sen ostamista. Vähemmistökuvausten, varsinkin hyväksi mielletyn hahmokuvausten, tuominen esiin on siis ainakin teoreettisesti toimiva markkinointikeino, ainakin tämän haastattelun otannassa. Toinen keino tämän osittaiseen välttämiseen olisi tietenkin laajemmin ja monipuolisesti intersektionaalisten hahmojen esittäminen peleissä, jolloin yksittäinen vähemmistöedustaja ei jäisi myöskään ainoaksi vähemmistökuvaukseksi.

Vastausten perusteella monet transtaustaiset pelaajat ovat valveutuneita, varsinkin silloin, kun kyseessä on transtaustaiseen hahmoon liittyvä esitys. Monet vastaajat nimesivät ja toivoivat haitallisten kuvausten, kuten stereotyyppien, välttämistä peleissä. Usea vastaaja oli myös kriittinen sen suhteen, mitä mahdollisia motiiveita pelin kehittäjillä saattoi olla tilanteessa, jossa vähemmistökuvausta pyrittiin parantamaan erilaisin keinoin – vähemmistöahmoa ei haluttu nähdä vain keinona, jolla peliyrittäjä kiillottaisi omaa imagoaan tai markkinoisi itseään erityisesti vähemmistöahmoilla. Selvää vastausten perusteella oli se, että potentiaaliin transhahmoihin liittyi paljon odotuksia, mahdollisia toiveita ja pelkoja sen suhteen, minkälaisena transhahmo esitettäisiin sekä miten se otettaisiin pelaajien keskuudessa vastaan. Näitä odotuksia voi ymmärtää, jos representaatiota katsoo siten, että pelaajat tekevät ainakin osittain tulkintoja siitä, miten hahmoihin suhtaudutaan, osoituksena myös siitä, miten heihin suhdaututtaisiin tilanteissa, joissa he olisivat avoimia transtaustastaan. Tällöin transtaustainen hahmo toimii ikään kuin eräänlaisena koekaniinina: jos kyseinen hahmo on kirjoitettu hyvin, ja se otetaan pelin yhteisössä positiivisesti vastaan, voivat myös transtaustaiset pelaajat kokea olonsa turvallisemmaksi, kuin niissä peleissä tai yhteisöissä, joissa samaa ei tapahdu.

Erityisesti muunsukupuolisuuteen liittyviä aiheita käsiteltiin aineistossa runsaasti, myös siksi, että suurin osa vastaajista määritteli sukupuolensa binäärin ulkopuoliseksi. Tärkeä havainto muunsukupuolisten haastateltavien vastauksissa on se, että jaettu identiteetti ei tarkoita sitä, että vastauksissa olisi välttämättä konsensusta. Muunsukupuolisten haastateltavien vastaukset jakaantuivat esimerkiksi hahmonluomisen sekä transtaustaisten hahmojen representaation kehittämiseen liittyvissä kysymyksissä. Osa muunsukupuolisista vastaajista esimerkiksi kannatti hahmonmuokkauksessa sitä, että pelaaja voisi valita useasta valmiista sukupuolitetusta kehotyypistä, kun taas osa oli vain yhden, mutta vapaasti muokattavissa

olevan kehotyypin kannalla. Tällöin identiteetin kannalta yhtenevässä ryhmässä on nähtävissä sukupuolittamiseen liittyen poikkeuksia ja mielipide-eroja, eikä liian yleistäviä johtopäätöksiä tule vetää ilman, että huomioisi ryhmän sisäistä monimuotoisuutta. Sukupuolittamisen ja sukupuolen näkökulmasta katsottaessa muunsukupuolisuuden kautta tehtävä tutkimus on keino tuoda näkyville sukupuolittamisen rakenteellisuus sekä ne normatiiviset olettamukset, jotka ohjaavat tätä rakentumista.

6 Johtopäätös

Videopelit sukupuolittavat pelattavia sekä peleissä olevia hahmoja siinä missä mikä tahansa muu mediateksti. Videopelit tarjoavat samalla kuitenkin pelaajille mahdollisuuden kontrolloida tätä sukupuolittamista erilaisten valintojen ja kustomisaatioiden kautta, jolloin pelaaja osallistuu aktiivisesti sukupuolittamiseen ja pelattavan hahmonsa sukupuolen esittämisen prosessiin. Tällöin sukupuolittaminen on aktiivista toimintaa, jota kautta pelaaja rakentaa toivomansa kuvan hahmostaan. Kuitenkaan pelaajalla ei ole täyttä itsevaltiutta tähän rakentamiseen, vaan sukupuolittamista tapahtuu myös pelaamisen aikana, sekä pelin sisäisten että ulkoisten tekijöiden vaikutuksesta. Näihin sukupuolen neuvottelun tilanteisiin osallistuvat laajasti pelaajan itsensä lisäksi sekä muut pelaajat että pelienkehittäjät. Yhteisöllisyys on tärkeä osa positiivista sukupuolittamisen kokemusta, mikä näkyy yhteisöllisten ryhmien muodostumisessa tiettyjen pelien tai hahmojen ympärille, oli kyseessä sitten 'kanonisoitu' representaatio tai pelaajien itsensä luoma kuvaus.

Kun videopelien sukupuolittamista tarkastellaan transtaustaisten pelaajien kautta, pystymme havainnoimaan pelaajien kokemuksia sukupuolittamisen kohtaamisesta pelaamisen eri tilanteissa. Transtaustaisten pelaajien kokemukset ovat merkittäviä siksi, että ne tarjoavat erilaisen lähestymistavan sukupuolittamisen kokemuksiin, ja vähemmistöpositiosta käsin transtaustaiset pelaajat huomioivat peleissä esiintyvää sukupuolittamista sekä vähemmistökuvausta. Samalla on tärkeää juuri transtaustaisten pelaajien käsitysten, oletusten sekä toiveiden tutkiminen, jotta voimme ymmärtää representaatioon liittyviä teemoja siitä ryhmästä käsin, jota representaatio kuvaa. Myös, näiden kysymysten tutkimista joukolla, johon sisältyy erilaisia transidentiteettejä, on erityisen tärkeää, jotta käsityksemme ja ymmärryksemme eivät perustu vain yksittäisiin tai liian yhteneväisen ryhmän vastauksiin. Vaikka suuren ja monimuotoisen ryhmän tutkiminen vaatii tutkijalta perehtyneisyyttä ja pitkäjänteisyyttä verrattuna yksittäisempiin otoksiin, näen tärkeäksi sisäisen moninaisuuden asettamisen yhdeksi tutkimuksellisista kriteereistä.

Tämä tutkimus on juuri näistä syistä keskittynyt transtaustaisiin pelaajiin ja heidän näkemyksiinsä videopelien sukupuolittamisen tilanteesta hahmonvalinnan ja -muokkauksen, sosiaalisten kontaktien sekä vähemmistön kuvauksen kautta. On tietenkin mahdollista, että kokonaisvaltaisemman kuvauksen videopelien sisältämästä sukupuolittamisesta saisi luultavasti silloin, jos tutkimuksen suuntaisi esimerkiksi pelien kehittäjiin, ja tutkimusaihetta

lähtisi purkamaan niiden päätösten kautta, joita pelintekijät tekevät pelien kehittämisen ja hahmojen luomisen aikana. Vaikka vähemmistöön kuuluvat pelintekijät olisivat itsessään kiinnostava katsaus, sillä heillä on kahtiajakautunut positio sekä oman vähemmistöryhmänsä edustajana, jossa tekijä toimii tämänkin tutkimuksen haastatteluiden yhteydessä tehtyjen representaation toiveiden tai olettamusten edelläkävijänä, että työntekijänä yritykselle, jonka oletettavana tarkoituksena on voiton tavoittelu ja näinollen suurten yleisöjen haaliminen. Toinen jatkotutkimuksen suunta olisi kohdistaa sukupuolittamisen kriittinen tarkastelu niihin, joita vieläkin pidetään oletettuina pelaajina, eli valkoisiin, heteroseksuaalisiin cismiehiin, ja lähestyä sukupuolittamisen kokemuksia tämän väestöryhmän kautta.

Videopelit voivat toiminnallaan joko toistaa sukupuolen normin mukaista kuvastoa, tai purkaa niihin liittyvää normalisointia. Hyvä esimerkki tästä normien purkamisesta on *Sims 4* -peli, joka haastatteluiden teon aikaan oli mahdollistamassa kustomoitujen pronomien käytön pelihahmoilla, sekä tarjosi laajasti eri tapoja kustomoida sim-hahmoa sukupuolittavia tekijöitä aina lapsen saamisesta vessan käyttämiseen. Peli on sittemmin jatkanut samanlaisella sukupuolen moninaisuuden huomioivalla linjalla, ja tammikuussa 2023 peliin lisättiin laajemman transtaustaisen sukupuoli-ilmaisun mahdollistavia kosmeettisia vaihtoehtoja: bindereitä, muotoilevia alusvaatteita ja rinnanpoistoleikkauksen arpia (Marshall, 2023). Tällöin peli mahdollistaa myös transsukupuolisen hahmon elämän simuloimisen pelin kautta. Monet vastaajista mainitsivat juuri *Sims*-pelin positiivisena esimerkkinä hahmonluontityökalusta, jonka kaltaisia työkaluja he haluaisivat nähdä videopeleissä enemmän. Hahmonluonti on tärkeä osa *Sims*-sarjan nukkekotimaista pelityyliä, jolloin pelaajalle tarjottava valinnanvapaus on myös suuressa merkityksessä siihen, minkälainen pelaamisen kokemus pelaajalle muodostuu.

Vaikka *Sims*-sarjan hahmonluontityökalu keskittyy laajasti ja pikkutarkasti erilaisiin mahdollisiin muokkauksiin, yksityiskohtaisuus ei ole ainoa tapa lisätä sukupuolen performatiivisuuden mahdollisuuksia videopeleissä. Monet vastaajista kertoivat positiivisista kokemuksista *Animal Crossing: New Horizons* -pelin kanssa, jossa puolestaan hahmot ovat kehollisesti yksinkertaistettuja pyöreitä muotoja, mutta ilman sukupuolitettuja piirteitä. Samalla myös kaikki hiustyylit, asusteet sekä vaatteet ovat vapaasti valittavissa kaikille hahmoille ilman rajoitteita. Tällöin yhtäläinen performatiivinen vapaus on mahdollista saavuttaa siten, että vaikka kehon muokkaus on rajallista, se ei silti sukupuolita pelattavaa hahmoa, vaan jättää asian pelaajan päätettäväksi.

Representaation kokemukset nähdään haastatteluiden perusteella tärkeinä sekä transtaustaisille pelaajille itselleen, että pelaajayhteisölle laajemminkin: transtaustaiset pelaajat pystyivät näkemään representaation kautta sen, että heilläkin on paikka peleissä, joissain jopa päähahmoina ja sankareina. Samanaikaisesti representaation nähtiin olevan joillekin pelaajille ensimmäinen kosketus transtaustaisiin henkilöihin, jolloin kyseisellä pelaajalla voi olla mahdollisuus samaistua ja ymmärtää transtaustaisia henkilöitä pelaamisen kautta. Tämänkaltaisen näkökulma representaatioon ottaa myös vähemmistökuvausten merkityksen huomioon silloin, vaikka sitä tehtäisiin oletetulle cispelaajalle, eikä välttämättä kokonaan vähemmistön edustajille. Sinänsä cispelaajan roolin tunnistaminen yhtenä vähemmistökuvausten yleisönä on sinänsä tärkeää, sillä vähemmistökuvaukseen liittyvistä kysymyksistä eivät ole ainoastaan kiinnostuneet vähemmistön edustajat. Representaatiossa on myös tärkeä mahdollisuuksien potentiaali näiden kahden identiteetin sisäkkäiselle ryhmälle: niille, jotka joko pohtivat, ovat epävarmoja, tai muuten eivät välttämättä tietoisesti sukupuoli-identiteetistään. Kaikille sukupuolen kokemuksen käsittely ei kuitenkaan ole mahdollista tai toteutettavissa olevaa. Mikä areena antaisikaan heille paremman tilaisuuden olla jotain muuta kuin mitä he arkisessa todellisuudessa ovat, jos eivät videopelit?

Lähteet

- Baldwin, Kai (2018) Virtual Avatars: Trans Experiences of Ideal Selves Through Gaming. Markets, Globalization & Development Review. Vol 03.
- Berger, Arthur Asa (2016) Media and Communication Research Methods : an Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches. Fourth edition., SAGE.
- Butler, Judith (2004) Undoing Gender. New York & London. Routledge.
- Butler, Judith (2006) Hankala sukupuoli. Feminismi ja identiteetin kumous. Suom. Tuija Pulkkinen ja Leena-Maija Rossi. Helsinki: Gaudeamus (alkuteos Gender Trouble. Feminism and Subversion of Identity, [1990/1991])
- Dyer, Richard & Lahti, Martti (2002) Älä katso! : seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa. Tampere: Vastapaino.
- Eskola, Jari, and Juha Suoranta (2008) Johdatus laadulliseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino.
- Friman, Usva et al. (2022) Pelit kulttuurina. Tampere: Vastapaino.
- Gray, Kishonna L., and Anita Sarkeesian (2020) Intersectional Tech : Black Users in Digital Gaming. Baton Rouge: Louisiana State University Press.
- Griffiths, Mark & Arcelus, Jon & Bouman, Walter (2016) Video Gaming and Gender Dysphoria: Some Case Study Evidence. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Vol 34. Núm. 2: Aloma 34(2) 59—66.
- Hall, Stuart, et al. 1999 Identiteetti. Tampere: Vastapaino
- Hirsjärvi, Sirkka, & Hurme, Helena (2015) Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun Teoria Ja Käytäntö. Helsinki: Gaudeamus.
- Huuska, Maarit (2021) Sukupuolen moninaisuus ja kehon kirjo. Seta-julkaisut 2021. Saatavilla: <
<https://setary.sharepoint.com/Setafitiedostoalue/Forms/AllItems.aspx?id=%2FSetafitiedostoalue%2FOppaat%2Desitteet%2Ddokumentit%2FSukupuolen%20moninaisuus%20%2Doppaat%202021%20web%2FSukupuolen%20moninaisuus%20ja%20kehon%20kirjo%20web%202021%2Epdf&parent=%2FSetafitiedostoalue%2FOppaat%2Desitteet%2Ddokumentit%2FSukupuolen%20moninaisuus%20%2Doppaat%202021%20web&p=true&ga=1> > linkki tarkistettu 19.4.2023.
- Järvinen, Vilppu (2022) ”Oletko tyttö vai 12-vuotias poika?” : Äänen merkitys verkkomoninpelien ääniviestimissä sukupuolivähemmistöjen näkökulmasta.

- Viestinnän maisteriohjelma, Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta,
Tampereen Yliopisto.
- Karvinen, Marita & Venesmäki, Elina (2019) Tilaa moninaisuudelle! Opas seksuaali- ja
sukupuolivähemmistöjen yhdenvertaisuuden edistämiseen. Rainbow Rights.
Saatavilla: < [https://yhdenvertaisuus.fi/documents/5232670/14323821/HLBTI-
opas+viranomaisille/9175485d-682f-5b16-674e-4fe407024ade/HLBTI-
opas+viranomaisille.pdf](https://yhdenvertaisuus.fi/documents/5232670/14323821/HLBTI-opas+viranomaisille/9175485d-682f-5b16-674e-4fe407024ade/HLBTI-opas+viranomaisille.pdf) > linkki tarkistettu 19.4.2023.
- Laurentis, Teresa de (2004). Itsepäinen vietti. Toim. Anu Koivunen. Suom. Tutta Palin &
Kaisa Sivenius. Tampere: Vastapaino.
- Marshall, Cass (2023) The Sims 4's new patch adds hearing aids, binders, and more inclusive
options. Polygon. [https://www.polygon.com/23579998/the-sims-4-patch-medical-
wearables-shapewear-binders-trans-affirming](https://www.polygon.com/23579998/the-sims-4-patch-medical-wearables-shapewear-binders-trans-affirming) Linkki tarkistettu 19.4.2023.
- Morgan, Helen & O'Donovan, Amanda & Almeida, Renita & Lin, Ashleigh & Perry, Yael.
(2020) The Role of the Avatar in Gaming for Trans and Gender Diverse Young
People. International Journal of Environmental Research and Public Health. 17. 1-11.
- Moxey, Keith (1994) The Practice of Theory. Poststructuralism, Cultural Politics and Art
History. Ithaca & London: Cornell University Press.
- Mulvey, Laura (1989) Visual and Other Pleasures. Bloomington & Indianapolis: Indiana
University Press.
- Rossi, Leena-Maija (2015) Muuttuva sukupuoli: seksuaalisuuden, luokan ja värin politiikkaa.
Helsinki: Gaudeamus.
- Shaw, Adrienne. (2014) Gaming at the Edge Sexuality and Gender at the Margins of Gamer
Culture. University of Minnesota Press.
- Shaw, Adrienne, & Friesem, Elizaveta (2016). Where is the Queerness in Games?: Types of
Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, and Queer Content in Digital Games.
International Journal Of Communication, 10, 13.
- Sihvonen, Tanja & Stenros, Jaakko (2018) Cues for Queer Play: Carving a Possibility Space
for LGBTQ Role-Play kirjassa Harper, Todd, Adams, Meghan Blythe, and Taylor,
Nicholas, Queerness in Play. Cham: Springer International Publishing AG.
- Tagg, John (1993) The Burden of Representation. Minneapolis: University of Minneapolis
Press.

Liitteet

Liite 1. Tutkimuskutsu

Mitä omannäköinen avatar tai pelihahmo merkitsee sinulle? Millaiset pelihahmot koet samaistuttaviksi?

Etsin trans- ja muunsukupuolisia pelaajia haastateltavaksi pro gradu -tutkimukseeni Mediatutkimuksen oppiaineeseen Turun Yliopistossa. Tutkimukseni kohteena on, millä tavoin trans- ja muunsukupuoliset pelaajat sanoittavat omaa sukupuolikokemustaan videopelien pelihahmon tai avatarin kautta. Haastattelujen perusteella pyrin selvittämään sitä, miten pelaajan kokemus liittyy pelissä tarjolla olevaan sukupuolirepresentaation kuvastoon. Tavoitteenani on siten lähestyä representaation tutkimista yhteisön sisältä käsin.

Haastattelut toteutetaan puolistrukturoituna yksilöhaastatteluina, ja pääsääntöisesti etänä helmi- ja maaliskuun aikana. Haastattelun aiheena on videopelien pelihahmot/avatarit ja niihin liittyvät kokemukset sukupuolen representaatiosta. Haastattelu toteutetaan Zoom-ohjelman kautta, ja sen kesto on noin tunnin verran. Haastatteluiden tallenne tulee olemaan vain minun nähtävilläni, sitä ei luovuteta kolmannelle osapuolelle ja haastattelun materiaalia tullaan käyttämään tutkimuksessa anonymisti. Jos kuitenkin tulee tilanne, että haluat lisätä jotain haastatteluun, tai et haastattelun jälkeen halua, että haastattelua käytetään tutkimuksessa, niin voit olla tästä minuun yhteydessä. Jos sinua kiinnostaisi osallistua mukaan tutkimukseeni, otathan minuun yhteyttä täällä discordissa, tai laittamalla sähköpostia kinos.s.villa@gmail.com.

Liite 2. Haastattelun kysymysrunko

1. Miten määrittelisit sukupuolesi?
2. Videopelit ja pelaaminen

mitä videopelejä olet lähiaikoina pelannu? mitä pelejä pidät tärkeinä?

Teema-alueet:

3. Pelihahmon sukupuoli

onko hahmon sukupuoli merkitystä? onko pelissä ollut tilanteita, jossa sukupuoli tuntuu korostuneen? onko pelihahmo ollut sinulle samaistuttava? ovatko valinnat vaikuttaneet samaistuttavuuteen?

4. Pelihahmon muokattavuus

Mitä valintoja pelit antaa tehdä? minkälaisia valintoja tai muokkauksia? minkälaisia hahmoja teet, ovatko ne omannäköisiä tai ideaaliversioita? Oletko käyttänyt modeja tai lisäsisältöä pelissä? Minkälaisia toiveita sinulla on pelihahmon muokattavuuden suhteen?

5. Sosiaalisuus peleissä

pelaatko yksinpelejä tai moninpelejä? onko sinulla peliyhteisöä tai paikkaa, jossa keskustele pelihahmoista? Koetko sillä olevan merkitystä, miten muut pelaajat sukupuolittavat pelihahmoasi?

6. Representaatio

Mitä mieltä sä olet siitä representaatiosta, jota videopeleissä on tällä hetkellä? Osaatko sä arvioida, mitkä syyt vaikuttaa tähän? Onko sulle tullu vastaan peleissä hahmoja, joiden sä oot kokenu samaistuttaviksi? mitkä on ollu samaistuttavia piirteitä? Minkälaisen transhahmon haluaisit nähdä videopelissä? Tulisiko hahmon olla uusi vai vanha hahmo?