

Onko peleissä homoja? LGBT-hahmojen historia digitaalisissa peleissä

18.11.2015

[seksuaalivähemmistöt tasa-arvo videopelit](#)

Elina Vaahensalo

elkva[a]utu.fi

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

Varhaisin tunnustettu seksuaalivähemmistöihin kuuluva hahmo esiintyy vuonna 1986 julkaistussa pelissä Moonmist. Julkaisun jälkeen sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvia hahmoja tai lyhyemmin sanottuna LGBT-hahmoja on esiintynyt digitaalisissa peleissä tasaiseen tahtiin. Vaikka kaikki LGBT-hahmot eivät ole samasta muotista, on yhteisiä piirteitä paljon. LGBT-hahmoihin liitettävien stereotyyppien ja niiden juurten lisäksi katsaus keskittyy tarkastelemaan sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvia hahmoja vuodesta 1986 tähän päivään. Onko peleissä ylipäättään homoja ja missä peleissä niitä oikein on? Millä tavoin LGBT-hahmoja on peleissä esitetty? Näihin kysymyksiin katsaus pyrkii löytämään vastauksia.

Tein keväällä 2015 kandidutkielmani, jossa tutkin seksuaalivähemmistöjen näkymistä peleissä ja sitä, miten tärkeää oman seksuaali-identiteetin ja seksuaalisen suuntautumisen peilaaminen pelihahmoihin pelaajalle on (Vaahensalo 2015). Kandidutkielmassani keskityin tutkimaan aihettani pelaajan näkökulmasta, mikä tarkoittaa sitä, että sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen edustajia sisältävien pelien tutkiminen jäi tutkielmassani sivurooliin. Siksi halusinkin lähteä syventämään aihetta ja kartoittaa sitä, millä tavoin seksuaalivähemmistöjä on kuvattu digitaalisissa peleissä. Minua kiinnostaa myös se, onko hahmoissa mahdollisesti toistuvia ja selkeitä piirteitä.

Kandidutkielmani aihetta valitessani olin aluksi aikeissa käsitellä digitaalisia pelejä naisnäkökulmasta. Sukupuoli-identiteetti muuttui matkan varrella seksuaali-identiteetiksi, ja seksuaalivähemmistöjen tutkiminen tuntui mielekkäältä myös siksi, ettei aikaisempaa tutkimusta ollut kovinkaan paljon tehty.

Seksuaalivähemmistöjen oikeudet ovat nousseet 2010-luvulla esiin muun muassa sukupuolineutraalin avioliiton muodossa, ja samalla on alettu myös keskustella siitä, miten seksuaalivähemmistöjä kuvataan ja esitetään populaarikulttuurissa. Osa pelaajista on alkanut entistä äänekkäämmin vaatia monipuolisempaa naiskuvaa digitaalisiin peleihin, mutta seksuaalivähemmistöjen tavasta näkyä peleissä ei ole vielä kovinkaan paljon keskusteltu eikä pelien hetero-olettamukseen [1] ole juuri puututtu. Tutkija Adrienne Shawn mukaan digitaalisten pelien stereotyyppistä tapaa esittää naisia on usein selitetty sillä, että peliteollisuudessa työskentelevistä valtaosa on miehiä, jotka tuottavat pelejä miespuolisille pelaajille. On luonnollista, että pelejä tehdään oletetun kohdeyleisön mieltymysten mukaisesti. (Shaw 2009, 232.)

Heteronormatiivisuus ja hetero-oletamus ovat joitakin poikkeuksia lukuun ottamatta vahvasti valloilla digitaalisissa peleissä. Se tarkoittaa, että pelintekijät ja sen seurauksena myös pelit esittävät romantiikan ja parisuhteet naisen ja miehen välisenä asiana. Monet olettavat, etteivät seksuaalivähemmistöt näy peleissä ollenkaan, ja luodessani verkkokyselyn kandidatukseni varten minulta kysyttiin Facebookin kautta, onko peleissä ylipäättään homoja. Vaikka seksuaalivähemmistöjen edustajat ovat näkyneet elokuvissa huomattavasti tiheämpään tahtiin kuin peleissä, huomasin aiheeseen pureutuessani, että peleissä on kuin onkin homoja.

Mikä ihmeen LGBT-hahmo?

Seksuaalinen suuntautuminen tarkoittaa sitä, mihin sukupuoleen henkilö kokee romanttista tai seksuaalista vetoa. Seksuaalivähemmistöillä taas tarkoitetaan ihmisiä, jotka eivät ole heteroita. Seksuaali-identiteetillä sen sijaan tarkoitetaan suuntausta, johon henkilö itsensä identifioi ja luokittelee. Englannin kielessä sukupuolisuuden ja seksuaali-identiteetin määrittelemisen on hieman ongelmallisempaa jo pelkästään sen vuoksi, että kielessä on kaksi sukupuolta merkitsevää sanaa, *gender* ja *sex*. *Sex*-sanalla englannin kielessä viitataan fyysiseen sukupuoleen ja sukupuolen anatomiaan, kun taas *gender*-sanalla viitataan sukupuoleen enemmänkin kulttuurisista ja sosiaalisista lähtökohdista.

Muun muassa sukupuolen käsitteeseen erikoistunut yhdysvaltalaisutkija Milton Diamond esittää, että englanniksi *sexual-identity* tarkoittaa kaikessa yksinkertaisuudessaan sitä, kokeeko henkilö itsensä mieheksi vai naiseksi (Diamond 2002, 4). Myöhemmin hän käyttää termiä *sexual orientation* puhuessaan seksuaalisesta suuntautumisesta (Diamond 2002, 7). Suomessa seksuaali-

identiteetti-termiä on käytetty nimenomaan puhuttaessa seksuaalisesta suuntautumisesta ja henkilön tavasta kokea seksuaalista vetovoimaa.

Sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjä on maailmassa valtavan monipuolinen kirjo. Lyhenne LGBT tai pidemmin sanottuna LGBTQ niputtaa yhteen tämän värikkään vähemmistöjen kirjon. Lyhenteen kirjaimet muodostuvat sanoista *lesbian*, *gay*, *bisexual*, *trans* ja *queer* tai *questioning*. Toisaalta myös vielä pidempää versiota LGBTQIA on nähty käytettävän. Tässä lyhenteessä kaksi viimeistä kirjainta merkitsevät sanoja *intersex*^[ii] ja *asexual*^[iii].

Suomessa käytetään myös lyhennettä HLB, mutta LGBT on kansainvälisesti tunnettu lyhenne, joka niputtaa seksuaalivähemmistöjen kanssa yhteen myös sukupuolivähemmistöt *trans*-sanan avulla. Sukupuolivähemmistöillä tarkoitankin tässä katsauksessa niitä ihmisiä ja ihmisryhmiä, jotka joko eivät koe olevansa sukupuolta, joka heille on syntymässä määritetty tai jotka eivät koe olevansa selkeästi sukupuoleltaan joko nainen tai mies.

Puhuttaessa lesboista tai homoseksuaaleista unohdetaan helposti seksuaalivähemmistöjen laaja skaala, joka koostuu muistakin kuin samaa sukupuolta kohtaan vetovoimaa tuntevista.

Seksuaalivähemmistöjä tutkittaessa on käytetty myös termiä *queer*, joka on alun perin tarkoittanut outoa ja omituista, mutta nykyisin *queer*-sanasta on muodostunut sateenvarjotermi, joka käsittää alleen kaikki seksuaalivähemmistöt ja tapauksesta riippuen myös sukupuolivähemmistöt.

Valitettavasti suomenkielistä versiota sanalle ei ole, joten käytän yleisesti termiä seksuaalivähemmistöt.

LGBT-hahmoilla tai sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjä edustavilla pelihahmoilla tarkoitan siis hahmoja, jotka eivät selkeästi asetu seksuaaliselta suuntautumiseltaan hetero-lokeroon tai jotka eivät sukupuoleltaan ole selkeästi määriteltävissä joko mieheksi tai naiseksi. LGBT- tai queer-sisällöllä taas tarkoitan peliin käsikirjoitettua tai muuten luotua sisältöä, joka rikkoo peleissä vallitsevaa hetero-olettamusta ja muun muassa mahdollistaa samaa sukupuolta olevien suhteet.

Toki on ilmeistä, ettei kaikissa peleissä ole selvästi luettavissa hahmon sukupuoli- tai seksuaalidentiteettiä, eikä heteronormista poikkeavia hahmoja välttämättä ole peleissä kovinkaan paljon alleviivattu. On myös esimerkiksi Angry Birds -lintujen tai Pac-Manin kaltaisia hahmoja, joilla ei ole selkeää seksuaalista suuntautumista ollenkaan tai ainakaan sitä ei juuri tuoda esille esimerkiksi muiden hahmojen kanssa muodostettujen suhteiden avulla. On muistettava, että myös sellaisissa peleissä, joissa pelihahmojen seksuaalista suuntautumista ei varsinaisesti alleviivata, on viittauksia

seksuaaliseen suuntautumiseen. Esimerkiksi Super Mario on oletettavasti hetero pelastaessaan mielitettyään prinsessa Peachia. Super Marion ja prinsessa Peachin välillä ei koeta olevan millään tavalla seksuaalista suhdetta, vaikka suhteen ymmärretäänkin olevan romanttinen. Tutkija M. William MacKnight sen sijaan esittää [väitöskirjassaan](#), että jos Super Mario pelastaisikin prinsessan sijaan prinssi Peachiä, muuttuisi heteronormista poikkeavan suhteen seksuaalisuus huomattavasti näkyvämmäksi (MacKnight 2013, 5).



Kuva 1. *Super Mario* -peleissä pelaaja tunnetusti taistelee tiensä kenttien läpi pelastaakseen aina uudestaan pulaan joutuneen Princess Peachin (vasemmalla). Jos prinsessa muuttuisikin prinsiksi (oikealla), olisi kahden hahmon välinen kemia aivan erilainen.

Stereotyyppien juuret

Tapa, jolla homoseksuaalit ja muut seksuaalivähemmistöjen edustajat on esitetty peleissä, juontaa luonnollisesti juurensa muista medioista, kuten elokuvista ja televisiosta. Jo filmitoiminta on viljellyt elokuvissa stereotyyppistä ja camp-henkistä [\[iv\]](#) kuvaa seksuaalivähemmistöistä ja erityisesti homoseksuaaleista. Homofobian seurauksena homoseksuaalit hahmot on esitetty kärjistettyinä ja karrikoituina, joissa naismaiset ja ”tyttömäiset” piirteet korostuvat, tai sitten homoseksuaalien hahmojen esittäminen on kielletty kokonaan (Frei 2012, 21).

1930-luvulla laadittiin Yhdysvalloissa säädös, joka kielsi epämoraalisen ja seksuaalisesti poikkeavan käytöksen esittämisen elokuvissa. Erityisesti uskonnolliset aktivistit olivat huolissaan siitä, miten voimakas vaikutus elokuvilla oli lapsiin ja nuoriin ja tämän seurauksena Dalien Lord, Fitz George Dineen ja Martin Quigley keräsivät yhteen eettiset ohjeet elokuvateollisuutta varten. Näin sai alkunsa *Production Code*, joka vaikutti yhdysvaltalaisen elokuva- ja televisioiteollisuuden tapaan esittää seksuaalivähemmistöt aina lähes 1970-luvulle asti. (Gilbert 2013, 8.)

Seksuaalivähemmistöjen näkyvyyden muutosta elokuvissa tutkinut Emanuel Levy esittää, että Production Code -säädöksen seurauksena homoseksuaalit tai muuten heteroseksuaalisuudesta poikkeavat hahmot oli esitettävä tietyllä tavalla, jotta ne olisivat läpäisseet elokuvateollisuuden moraalisen seulan ja löytäneet tiensä valkokankaalle. LGBT-hahmot oli esitettävä sääliä, naurettavina tai rikollisina, jolloin katsoja ymmärtäisi, että myös heidän seksuaalinen suuntautumisensa olisi tuomittavaa. (Levy 1999, 443.)

Elokuvia enemmän katsojistaan ja suurten massojen suosiosta riippuvaisia ovat televisiosarjat, joiden on vangittava katsojiensa kiinnostus useamman jakson ajan. Brittiläistä, vuonna 1999 alkanutta komedia- ja draamasarjaa *Queer as Folk* sekä yhdysvaltalais-kanadalaista 2004 alkanutta *L-koodi*-sarjaa tutkinut Dana Frei huomauttaa, ettei ennen kyseisten sarjojen alkamista ole televisiossa juurikaan nähty monipuolisia seksuaalivähemmistöjen edustajia. Sen sijaan hahmot ovat olleet, kuten aikaisemmin mainitsin, stereotyyppisiä ja sivuroolissa tukeakseen heteroseksuaalia päähenkilöä. (Frei 2012, 27.)

Frei esittelee kirjassaan kaksi yleistä homoseksuaaleihin kohdistuvaa stereotypiaa, jotka tulevat esille elokuvissa ja televisiosarjoissa. Yksi tapa esittää seksuaalivähemmistöjen edustaja on ollut rinnastaa hänet häpeään, sairauteen ja katumukseen. Tämä on ollut erityisen vahvasti näkyvillä AIDS-epidemian seurauksena, ja tällaisissa hahmoissa homoseksuaalisuus tai heteroseksuaalisuudesta poikkeaminen esitetään ongelmana. Toinen tyypillinen stereotypia on ollut aikaisemmin esille tuomani korostetun naisellinen, hauska ja ulospäin suuntautunut homoseksuaali mies, jonka tarkoituksena on naurattaa. Jotta tällaisia hahmoja ei koettaisi uhkaaviksi, heidän ei esitetä kokevan seksuaalista vetoa muihin miehiin. Hahmot esitetään enemmänkin *aseksuaaleina*, joka tarkoittaa, ettei henkilö tunne seksuaalista vetovoimaa ketään kohtaan. (Frei 2012, 28.)

Sarjoissa kuten *Queer as Folk* ja *L-koodi* homoseksuaalisuus esitetään seksuaalivähemmistöjen näkökulmasta, mutta näiden sarjojen edeltäjissä huomioon on otettu yksinomaan heteroyleisö, jolle seksuaalivähemmistöt on haluttu esittää mahdollisimman vaarattomina. Esimerkkinä mainittakoon Suomessakin nähty, vuonna 1998 alkunsa saanut *Will & Grace*-sarja. Sarja on ollut ensimmäisiä suosittuja televisiosarjoja, jonka keskeisinä hahmoina on ollut homoseksuaaleja miehiä, mutta siitäkin huolimatta sarjan päähenkilöihin kuuluvat Will Truman ja hänen ystävänsä Jack McFarland esitetään hyvin stereotyyppisesti, ja erityisesti Jack on sarjassa tyypillinen esimerkki camp-henkisestä, yliampuvasta ja alleviivatun koomisesta homoseksuaalista hahmosta. Kummankaan seksuaalisuutta ei juuri sarjassa kuvata eikä sarjassa nähdä montaa miesten välistä suudelmaa. *Will*

& *Grace* keskittyy kuvaamaan homomiesten seksuaalisuutta lähinnä heteroyleisön näkökulmasta. (Frei 2012, 33-39.)



Kuva 2. *Queer as Folk* (vasemmalla) oli ensimmäisiä sarjoja, joka käsitteli homoseksuaaleja hahmoja seksuaalivähemmistöjen näkökulmasta. *Will & Grace* (oikealla) sen sijaan käsitteli homoseksuaaleja enemmän heteroyleisön kannalta, toistaen monia televisiomaailman homoseksuaaleille luomia stereotyyppioita.

Varhaisimmat LGBT-hahmot peleissä

LGBT-hahmojen historia digitaalisissa peleissä yltää lähes yhtä pitkälle kuin digitaalisten pelien historia itsessään. Varhaisin tunnustettu queer-hahmo digitaalisissa peleissä on vuonna 1986 ilmestyneessä tekstipohjaisessa seikkailupelissä *Moonmist*, jossa viitataan naisten väliseen seurustelusuhteeseen.

Yksi ensimmäisiin sukupuolivähemmistöihin laskettava hahmo taas seikkaili pari vuotta myöhemmin vuoden 1998 *Super Mario Bros. 2* -pelissä (Nintendo). Pelin alkuperäisessä ohjekirjassa Birdo-nimisen hahmon viitataan pitävän itseään tyttönä ja hahmolla on päässään punainen rusetti. Näin ollen ohjekirjassa on viitattu hahmon transsukupuolisuuteen. Vaikka Birdo vierailee yhä uusissa Nintendon peleissä, ovat viittaukset transsukupuolisuuteen häivytetty hahmon yhteydestä ja hahmon sukupuoli on pääosin jätetty pelaajan oman mielikuvituksen ja oletuksien varaan.

Vaikka AIDS-epidemian [\[v\]](#) vuoksi 1980-luvulla ilmapiiri oli kaikkea muuta kuin suotuista seksuaalivähemmistöjä kohtaan, on tuona aikana esiintynyt peleissä yllättävän monia LGBT-hahmoiksi luettavia hahmoja. Birdon lisäksi transsukupuolista edustusta on ollut muun muassa vuonna 1989 ilmestyneessä Capcomin pelissä *Final Fight*, jossa Poison-niminen hahmo julkaisumaasta riippuen on ilmoitettu joko ristiinpukeutujaksi [\[vi\]](#) tai transsukupuoliseksi. Myöhemmin Capcom on varmistanut Poisonin olevan transnainen.

Birdon ja Poisonin lisäksi 1980-luvulla on peleissä ollut lukuisia muitakin viittauksia LGBT-hahmoihin, mutta edellä mainitut ovat hahmoja, jotka ovat jääneet näkyvimmin videopelien historiaan. Hahmoilla on kuitenkin muutakin yhteistä kuin ainoastaan suhteellisen sama syntymäaika. Molemmat hahmoista ovat peleissään antagonisteja eli päähahmojen vihollisia tai vastustajia. Birdo ja Poison luovat jo 1980-luvulla LGBT-hahmoihin liittyvän trendin, joka on jatkunut digitaalisissa peleissä aina tähän päivään asti.



Kuva 3. Vuonna 1988 ilmestyneessä *Super Mario Bros. 2* -pelissä seikkaileva Birdo (vasemmalla), vuonna 1995 ilmestyneessä *Chrono Trigger* -pelissä esiintyvä Flea (keskellä) ja 1989 ilmestyneessä pelissä *Final Fight* seikkaileva Poison (oikealla) ovat ensimmäisiä digitaalisissa peleissä esiintyneitä LGBT-hahmoja.

Stereotypiat digitaalisten pelien LGBT-hahmoissa

Televisiomaailmassa homoseksuaalit hahmot on sovitettu huvittavan narrin rooliin, jonka tehtävänä on ollut naurattaa heteroyleisöä ja siten myös vaikuttaa mahdollisimman vaarattomalta.

Pelimaailmassa stereotypia on kuitenkin usein käännetty täysin pääläelleen. Digitaalisten pelien tarkoitus on harvemmin naurattaa, vaan niissä on monesti kyse haasteiden ja vaarojen kohtaamisesta ja vihollisten päihittämisestä. Tämä ei tietenkään kaikkien pelien kohdalla pidä paikkaansa, mutta erityisesti toimintapainotteisissa peleissä homoseksuaaleja tai muuten queer-henkisiä hahmoja on usein esitetty tietyllä tavalla: antagonisteina. Tähän stereotypiaan pureutuu myös *Game Theorists* -ryhmittymä YouTube-videollaan *GameTheory: Are Video Games Anti-LGBT?*



Video 1. *GameTheory: Are Video Games Anti-LGBT?* Linkki: <https://youtu.be/XdmJXHJLZ6M>

Aikaisemmassa luvussa mainitsemani hahmot Birdo (*Super Mario Bros. 2*) ja Poison (*Final Fight*) ovat vain varhaisimmat esimerkit siitä, miten peliteollisuus on ottanut omasta puolestaan osaa hyvinkin raakojen stereotyyppien luomiseen. 1990-luvulla LGBT-vihollisten joukkoon liittyi muun muassa Square-pelitalon julkaiseman *Chrono Trigger* -pelin (1995) antagonisteihin luettava Flea. Hahmo näyttää pelissä tytöltä, vaikka onkin miespuolinen hahmo ja liittyy näin ollen muiden transsukupuolisiksi luettavien antagonistien kaartiin. Oikeastaan Birdo, Poison tai Flea eivät ole edes ääripään esimerkkejä siitä, miten voimakkaasti pahuus ja mielenvikaisuus on joissakin peleissä sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöihin rinnastettu.

Yksi selkeimmistä esimerkeistä on Capcomin tuottaman *Resident Evil* -kauhupelisarjan vuonna 2000 ilmestynyt *Code: Veronica* -peli. Pelin antagonisti Alfred Ashford on ristiinpukeutuja, joka pukeutuu siskonsa vaatteisiin ja sitä kautta kanavoi keinotekoiseen uneen vaivutetun kaksoissiskonsa luonnetta. Pelissä viitataan hyvin selkeästi Alfred Ashfordin olevan mielenterveydeltään järkkynyt, mutta tämän lisäksi *Code: Veronica* viittaa myös insestiin (ks. video 2). *Code: Veronica* ei ole ainoa *Resident Evil* -sarjan peli, jossa heteronormista poikkeaminen liitetään yhteen mielisairauden, pahuuden ja karkeasti sanottuna hulluuden kanssa. Vuonna 2003 julkaistussa *Resident Evil: Dead Aim* -pelissä pelin päävastus muuttaa itsensä naisversioksi itsestään, ja pelissä hänen viitataan olevan hirviö tai irvikuva itsestään.



Video 2. *Resident Evil – Code: Veronica*. Linkki: <https://youtu.be/-FOllq8j84>

Resident Evil -pelisarjan viittaukset heteronormista poikkeavan seksuaalisen käyttäytymisen ja mielenterveyden häiriöiden yhteyteen ovat kuitenkin hienovaraisia verrattuna esimerkiksi *Grand Theft Auto* -pelisarjan viidenteen osaan (2013). Pelin biseksuaali protagonisti Trevor Philips esitetään pelissä hyvin selkeästi psykopaattina, jonka menneisyydessä on myös seksuaalista väkivaltaa. Hahmo on herättänyt pelin julkaisun jälkeen paljon keskustelua ja hahmoa on myös keuhuttu siitä, että Trevorin ääriimmilleen viety sekopäisyys tekee hänestä huomattavasti uskottavamman protagonistin niinkin väkivaltaiseen peliin kuin *GTA V*.

Resident Evil -pelisarjan *Code: Veronica* ei ole ainoa peli, jossa viitataan sisarusten väliseen insestiin. Myös Capcomin julkaisema, vuonna 2006 ilmestynyt *Dead Rising 2* sisältää viitteitä kaksosten väliseen intiimiin suhteeseen. Pelissä esiintyvät siskokset Amber ja Crystal Bailey, jotka kuvataan molemmat biseksuaaleiksi. Vaikka sisarusten välistä suhdetta ei ole koskaan virallisesti Capcomin toimesta vahvistettu, kuvataan heidän välistä suhdettaan pelin välianimaatioissa muun muassa hyvin intiimin koskettelun kautta. Inestin ja biseksuaalisuuden rinnastamisen lisäksi Baileyn kaksoset ovat pelissä antagonistien roolissa, joten he asettuvat hyvin muiden, stereotyyppisten LGBT-antagonistien joukkoon. Kuten Gabriela T. Richard [artikkelissaan](#) *Playing as a Woman as a Woman as if a Man* huomauttaa, pelissä naiselliset ja ulkomuodoltaan erityisesti heteromiehiä miellyttävät biseksuaalit tai homoseksuaalit naiset korostavat pelin miesnäkökulmaa, sillä ne tuntuvat seksuaalisesta suuntautumisestaan huolimatta saavutettavilta (Richard 2012, 81).

Pelissä *Red Dead Redemption* (2010) yksi pelin päähahmoista on homoseksuaali tai biseksuaali. Toisin kuin monissa muissa aikaisemmin mainitsemisani tapauksissa, Vincente De Santan

homoseksuaalisuuteen ei viitata pelkästään sivulauseissa, vaan hän on selkeästi jotain muuta kuin heteroseksuaali. Vaikka De Santa kuvataan pelissä aluksi protagonistin apulaisena ja liittolaisena, kuvataan hänet myös väkivaltaisena henkilönä, jonka mielipiteet ja toimintatavat eivät miellytä pelin päähenkilöä. Myöhemmin pelissä De Santa pettää protagonistin ja muuttuu pelissä viholliseksi. De Santan kuollessa paljastuu myös, että häntä epäillään pedofiiliksi.

Vaikka pelimaailmassa on esimerkkejä siitä, että digitaalisissa peleissä on leikitty samoilla stereotyyppioilla kuin televisio- ja elokuvamaailmassa, on peleissä muodostunut myös oma stereotyyppiensa LGBT-hahmoista. Erityisesti televisiossa homoseksuaaleihin tai muuten queer-hahmoihin on liitetty naisellisia piirteitä ja heidän seksuaalisuutensa on piilotettu, jotta hahmot vaikuttaisivat heteroyleisölle mahdollisimman vaarattomalta. Peleissä käytäntö on ollut lähes päinvastainen. Queer-hahmojen seksuaalisuutta on jopa korostettu, jotta hahmot vaikuttaisivat mahdollisimman uhkaavilta ja heidän seksuaalisuutensa on rinnastettu tuomittaviin tapoihin toimia, kuten insestiin, pedofiliaan ja seksuaaliseen väkivaltaan.



Kuva 4. Trevor Phillips (*Grand Theft Auto V*, vasemmalla) ja Vincente De Santa (*Red Dead Redemption*, oikealla) ovat esimerkkejä siitä, miten mielenvikaisuus ja väkivaltaisuus yhdistetään peleissä usein heteronormista poikkeamiseen.

Tasa-arvoinen avioliitto peleissä

Aikaisemmassa luvussa käsittelemäni hahmot ovat kaikki sellaisia, joissa esiintyvät ja toistuvat stereotyyppiat ovat lähtöisin pelin luojien ja käsikirjoittajien kynästä. Pelaaja itse ei voi vaikuttaa näihin hahmoihin tai niiden luonteeseen, vaan stereotyyppiat tarjotaan pelaajille valmiina. Räikeiden ja yliampuvien stereotyyppioiden lisäksi pelimaailmassa on tarjolla LGBT-hahmoja, joiden seksuaalista suuntautumista ei sen enempää alleviivata tai korosteta. Vaikka tällaisia esimerkkejä on

myös valmiiksi käsikirjoitetuissa hahmoissa, syntyvät hienovaraiset queer-hahmot yleensä pelaajan valinnasta ja vapaasta tahdosta.

Monissa pelihahmon kehitystä, ihmissuhteita ja vuorovaikutusta korostavissa ei-lineaarisisissa peleissä [\[vii\]](#) on mahdollista solmia avioliitto tai vähintäänkin luoda seurustelusuhteita muihin hahmoihin. Tämänkaltaisia pelejä löytyy sekä tosielämää simuloivien että roolipelihenkisten pelien kategorioista; esimerkkeinä mainittakoon Biowaren kehittämät pelisarjat *Dragon Age* ja *Mass Effect*.

*Mass Effect*issä ja *Dragon Age*ssa pelaaja pelaa valmiiksi käsikirjoitettua peliä ja kommunikoi käsikirjoitettujen hahmojen kanssa. Kummankaan pelisarjan pelit eivät kuitenkaan etene suoraviivaisesti, vaan pelaajan valinnat vaikuttavat pelin etenemiseen ja molemmissa pelisarjoissa myös ihmissuhteiden luomisella on suuri merkitys. *Mass Effectin* yhdessäkään osassa ei ole mahdollista luoda avioliittoa hahmojen välillä, mutta naisten välinen romanttinen suhde on mahdollinen pelisarjan toisessa osassa, jos pelaaja on valinnut pelattavakseen naispuolisen hahmon. Kolmannessa osassa suhde samaa sukupuolta olevan hahmon kanssa on mahdollista myös miespuolisella protagonistilla.

Sukupuolineutraalin avioliiton juuret digitaalisissa peleissä kulkevat yllättävän syvälle. Jo vuonna 1998 ilmestyneessä *Fallout 2* -pelissä on mahdollista solmia avioliitto samaa sukupuolta olevan hahmon kanssa. Mahdollisuutta ei ole sen enempää rummutettu tai mainostettu, ja pelin hahmot reagoivat tismalleen samalla tavalla avioliittoon on puoliso sitten samaa sukupuolta tai ei. Samaa sukupuolta olevien avioliiton kuvaaminen pelissä oli kuitenkin tuohon aikaan vallankumouksellista, sillä avioliitto ei olisi todellisessa elämässä ollut mahdollista tuon ajan Yhdysvalloissa [\[viii\]](#). Artikkelissaan *The complete history of LGBT video game characters* Jack Flanagan siteeraa *Fallout 2* -pelin kehityksessä mukana ollutta Tim Cainea, jonka mukaan valinta tehdä avioliitosta mahdollinen kaikille oli tietoinen. Caine ja tuotantotiimi halusivat rikkoa pelillä rajoja ja samalla ottaa huomaamattomasti kantaa ([Flanagan](#) 2013).

Myös vuonna 2004 alkunsa saanut ja jo kolmanteen osaan ehtinyt *Fable*-pelisarja on tarjonnut pelaajilleen mahdollisuuden avioliittoon saman sukupuolen edustajan kanssa. Kuten pelissä *Fallout 2*, myös *Fable*-sarjan peleissä saman sukupuolen väliset romanttiset suhteet ja avioliitto on sulautettu peliin luontevasti ja sulavasti.

Lyle Masakin Backlot-sivustolle haastattelema Peter Molyneux kuitenkin paljastaa, ettei mahdollisuuden luominen peliin ole ollut itsestäänselvyys. *Fable 2* -pelin ilmestyessä Molyneux toimi vielä pelin luoneen pelistudio Lionhead Studiosin johdossa. Molyneux paljastaa [haastattelussa](#), että sukupuolineutraali avioliitto ja romanssi tulivat peliin mukaan luonnollisesti, sillä *Fable 2* -pelissä pelaajalla on valta tehdä runsaasti erilaisia valintoja. Pelin julkaisija EA ei kuitenkaan ollut täysin varma peliin tuodusta mahdollisuudesta. Saksassa julkaistiin kysely, jossa kartoitettiin pelaajien mielestä mielekkäitä ominaisuuksia pelisarjan ensimmäisessä osassa ja kaikkien yllätykseksi saman sukupuolen väliset romanttiset suhteet olivat nousseet kyselyn kärkisijoille. Tämä vakuutti näin ollen myös *Fable 2* -pelin epävarman julkaisijan. (Masaki 2007.)



Kuva 5. *Fable*-pelisarjassa (vasemmalla) on mahdollisuus sukupuolineutraaliin avioliittoon. Myös pelissä *Fallout 2* (oikealla) voi solmia sukupuolineutraalin avioliiton, vaikkei se tosielämässä pelin ilmestymisvuonna 1998 ollut mahdollista esimerkiksi pelin kotimaassa Yhdysvalloissa.

Puhuttaessa tasa-arvoisesta avioliitosta ja digitaalisista peleistä monille tulee mieleen tosielämää simuloiva *The Sims* -peli, jonka ensimmäinen osa näki päivänvalon vuonna 2000. *The Sims* -pelisarjan sukupuolineutraali avioliitto on kulkenut melko saman kaaren tosielämän mahdollisuuksien kanssa. Ensimmäisessä osassa oli mahdollista luoda romanttisia suhteita saman sukupuolen edustajien kanssa ja muuttaa yhteen kumppaninsa kanssa. Toisessa, vuonna 2005 julkaistussa osassa tuotiin uudistettuna mukaan eräänlainen rekisteröity parisuhde. Pelissä rekisteröity parisuhde toimii samalla kaavalla kuin avioliitto, mutta nimitys on ainoastaan erilainen. Kolmannessa, vuonna 2009 ilmestyneessä ja neljännessä, vuonna 2014 ilmestyneessä osassa on jo mahdollista astua avioon samaa sukupuolta olevan kumppanin kanssa. Tämän vuoksi esimerkiksi tasa-arvoiseen avioliittoon negatiivisesti suhtautuvassa naapurimaassamme, Venäjällä, lyötiin uusimman *The Sims* -version kylkeen automaattisesti K18-ikäraja.



Kuva 6. *The Sims* -pelisarjassa suhteet saman sukupuolen edustaja kanssa ovat olleet mahdollisia pelisarjan ensimmäisestä osasta lähtien, ja uusimmissa osissa myös avioliitto on mahdollinen.

Biowaren ja *The Sims* -pelisarjan kehittäjien murtaessa muureja mahdollistaessaan samaa sukupuolta olevien suhteet peleissään on Japanin pelijätti Nintendolla huomattavasti synkempi historia LGBT-hahmojen suvaitsemisessa. Sen lisäksi, että *Super Mario Bros. 2* -pelissä esiintyvän Birdon transsukupuolisuus pikku hiljaa hävytettiin ja piilotettiin, on Nintendo myös estänyt sukupuolineutraalit parisuhteet omien pelialustojensa, Game Boy Advancen ja Nintendo DS:n, *The Sims* -versioissa. Samaa linjaa Nintendo jatkoi uuden, *The Sims* -pelisarjan kaltaisen tosielämää simuloivan *Tomodachi Life* -pelin (2013) kanssa. Pelin ilmestyessä siinä oli mahdollista luoda kahden mieshahmon välinen parisuhde, mutta Nintendo ilmoitti pian kyseessä olevan bugi eli ohjelmointivirhe, joka tultaisiin korjaamaan pelistä mahdollisimman nopeasti.

Tien viitoitus kohti tulevaisuutta

Stereotyyppioista ja sensuroiduista LGBT-mahdollisuuksista huolimatta pelimaailman parrasvaloihin on päässyt jo jonkin verran pelikäsitteittäjien luomia queer-hahmoja. Naughty Dog -pelitalon kehittämä *The Last of Us* -peli (2013) on saanut paljon kiitosta monipuolisten ja samaistuttavien homoseksuaalien hahmojen luomisesta. Pelissä esiintyvä sivuhahmo Bill on esimerkki taitavasti ja monipuolisesti kirjoitetusta queer-hahmosta, jonka persoonallisuudesta seksuaalinen suuntautuminen on vain osa.

Myöhemmin Naughty Dogilta on myös varmistettu, että pelin ladattavassa sisällössä *Left Behind* ystävänsä suuteleva Ellie, eli pelin yksi päähenkilöistä, on myös kirjoitettu homoseksuaaliksi. Naughty Dogin paljastusta on tosin epäilty julkisuustempuksi. Julkisuustempu tai ei, Bill ja Ellie ovat hyviä esimerkkejä siitä, miten seksuaalisesta suuntautumisesta ei tarvitse tehdä suurta numeroa, jotta se olisi hyvää representaatiota seksuaalivähemmistöille.



Kuva 7. Transsukupuolinen hahmo Krem (vasemmalla) on hyvä esimerkki siitä, miten monipuolista LGBT-sisältöä *Dragon Age: Inquisition* -pelissä on. *The Last of Us* -pelissä esiintyvät Ellie (keskellä) ja Bill (oikealla) ovat molemmat LGBT-hahmoja.

Viime vuonna (2014) ilmestyneessä *Dragon Age: Inquisition*-pelissä esiintyy homoseksuaali hahmo Dorian Pavus, jonka kanssa pelaajalla on mahdollisuus luoda suhde. Pelissä myös käsitellään sitä, miten Dorianin ja hänen isänsä suhde on vaikeutunut hahmon seksuaalisen suuntautumisen vuoksi (ks. video 3). *Dragon Age: Inquisitionissa* seikkailee myös transsukupuolinen hahmo Krem.



Video 3. *Dragon Age: Inquisition*. Linkki: <https://youtu.be/G3Ode-rqc2w>

Kaikkiin LGBT-mahdollisuuksiin ei ole kuitenkaan suhtauduttu positiivisesti. *Mass Effect* -pelisarjassa saman sukupuolen väliset suhteet olivat mahdollisia molemmille sukupuolivaihtoehdoille vasta pelisarjan kolmannessa osassa. Toisessa osassa naispelihahmolla oli mahdollista luoda romanttisia suhteita muihin naishahmoihin, mutta miespelihahmo pysytteli tutusti ja turvallisesti heterona. Vasta kolmannessa osassa mahdollisuus aukeni molemmille ja sen

seurauksena pelin julkaisija EA sai vastaanottaa runsaasti negatiivisia mielenilmauksia. Joidenkin mielestä EA ja pelin luoja Bioware olivat taipuneet LGBT-ryhmien kovassa painostuksessa ja unohtaneet pelin todelliset fanit. Peliä koskeville foorumeille tulvi homofobisia viestejä, joita moderaattorit sensuroivat rankalla kädellä ja myös tästä EA sai palautetta. Viestien sensuroimista perusteltiin EA:n nollatoleranssilla vihapuheelle, ja näin ollen EA pysyi myös päätöksessään eikä LGBT-sisältöä poistettu pelistä.

Sukupuolineutraalien suhteiden mahdollistaminen peleissä ei oikeastaan ole yhtä voimakas mielenilmaus, kuin mahdollisuuden pois jättäminen peleistä. *Mass Effect* -pelin kaltaisissa sci-fi-maailmoissa homoseksuaalit, biseksuaalit ja muut seksuaalivähemmistöjen suhteet luovat uskottavuutta erityisesti, jos pelaajalla itsellään on mahdollisuus valita romanssin kohteet pelihahmoilleen. Suvaitsevaisuuden kasvaessa myös omassa todellisuudessamme tuntuu erikoiselta, että jokin tosielämän suhteita simuloiva tai muuten vain suhteiden merkitystä korostava peli jättäisi queer-hahmot ja samaa sukupuolta olevien suhteet kokonaan käsikirjoituksensa ulkopuolelle. Adrienne Shaw toteaaakin artikkelissaan *Talking to gaymers: Questioning identity, community and media representation*, että juuri roolipelaamiseen tai ihmissuhteisiin keskittyvät pelit kuten *Fable* tai *The Sims* ovat sellaisia, joissa LGBT-sisältö on koettu toimivaksi osaksi peliä ([Shaw 2012a](#), 80). Reddit-sivustolla käytyjä LGBT-pelisisältöön ja LGBT-pelaajiin liittyviä keskusteluja tutkinut M. William MacKnight on havainnut, että seksuaalivähemmistöihin kuuluvat pelaajat mieltävät mielellään omakseen juuri sellaiset pelit, joissa seksuaalinen suuntautuminen on valittavissa (MacKnight 2013, 97). Tällaisissa peleissä pelihahmon seksuaalisen suuntautumisen esittäminen on pelihahmon suhteiden kautta perusteltavissa.

Vaikka monet LGBT-hahmojen vastustajat niin olettavatkin, LGBT- ja queer-sisällön tuominen peleihin ei ole seksuaalivähemmistöjen tuputtamista pelien heteroyleisölle. Pelien tarkoitus on luoda uskottavia maailmoja, fantasioita ja pakopaikkoja ja samalla ne kuvaavat myös meidän omaa todellisuuttamme. Seksuaalivähemmistöt ovat osa meidän todellisuuttamme ja tällöin on myös merkittävää ja tärkeää, että seksuaalivähemmistöillä olisi representaatiota myös peleissä. Tuskin kukaan toivoo alleviivattuja hahmoja, joiden tarkoitus olisi peleissä rummuttaa omaa seksuaali-identiteettiään tai seksuaalista suuntautumistaan. LGBT-ihmisten ja seksuaalivähemmistöjen huomioiminen peleissä on kuitenkin selkeä tunnustus siitä, että he ovat olemassa ja että he ovat todellinen osa yhteiskuntaamme.

Osa pelaajista on vaatinut digitaalisiin peleihin monipuolisempaa naiskuvaa jo pitkän aikaa sillä varjolla, että niin suuri osa pelaajista on tänä päivänä naisia. Ajan tulisi olla kypsä myös

huomaamaan, että stereotyyppien olisi aika jäädä historiaan. Seksuaalivähemmistöjen kuvaaminen peleissä voi toki olla vaikeaa ilman hahmon seksuaalisen suuntautumisen alleviivaamista.

Stereotyyppit voidaan nähdä myös työkaluna, jolla heteroseksuaalit ja LGBT-hahmot erotetaan toisistaan (Shaw 2009, 245). Adrienne Shaw'n haastattelemien pelintekijöiden mukaan LGBT-hahmojen lisääminen peleihin voi olla pahimmillaan pelintekijöiden ainainen sudenkuoppa. Liian kärjistetyt stereotyyppit voivat olla loukkaavia, mutta samalla pelissä olevat LGBT-hahmot voivat tuntua joistakin pelaajista siltä, että pelin monipuolisuutta on yritetty väkisin lisätä (Shaw 2009, 246).

Seksuaalivähemmistöjen kuvaamisen sudenkuopista huolimatta jokaisella digitaalisten pelien kuluttajalla tulisi olla mahdollisuus peilata omaa identiteettiään pelihahmojen kautta ilman, että stereotyyppit vihjaisivat jonkin seksuaali- tai sukupuoli-identiteetin olevan jotenkin väärä, viallinen tai paha. Adrienne Shaw on myös huomauttanut, ettei kahtiajako seksuaalisen suuntautumisen perusteella ole tarpeen. Sen sijaan, että LGBT-sisältöä tehtäisiin nimenomaan LGBT-yleisölle ja heteronormatiivista sisältöä heteroyleisölle, LGBT-sisältö tulisi tehdä niin, että se vetoaa keneen tahansa digitaalisen pelin kuluttajaan seksuaalisesta suuntautumisesta riippumatta. (Shaw 2009, 248) Peliteollisuuden tulisi ottaa huomioon asiakaskuntansa sen kaikessa moninaisuudessa, mutta yksittäisten pelien kohdentaminen esimerkiksi tietyn sukupuolisen seksuaalisen suuntautumisen perusteella tuskin on tarpeellista.

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 9.10.2015

Pelit

Chrono Trigger. 1995.

Dead Rising 2. 2010.

Dragon Age -sarja. 2009-

Fable -sarja. 2004-

Fallout 2. 1998.

Final Fight. 1989.

Grand Theft Auto V. 2013.

The Last of Us. 2013.

Mass Effect -sarja. 2007–2012.

Moonmist. 1986.

Red Dead Redemption. 2010.

Resident Evil – Code: Veronica. 2000.

Super Mario bros. 2. 1988.

The Sims -sarja. 2000-

Videot

GameTheory: Are Video Games Anti-LGBT? 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=XdmJXHJLZ6M>.

Resident Evil Code: Veronica X – Walkthrough Part 5 – Fake Alexia Ashford, 2013.

<https://www.youtube.com/watch?v=-FOllq8j84>.

Dragon Age: Inquisition – Dorian's Father, 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=G3Ode-rqc2w>.

Verkkosivut

Flanagan, Jack. 2014. The complete history of LGBT video game characters. *The Daily Dot*.

<http://www.dailydot.com/geek/gay-characters-video-games-history/>.

Karmali, Luke. 2014. Why we need more gay characters in games? *IGN US*.

<http://www.ign.com/articles/2014/03/14/why-we-need-more-gay-characters-in-video-games>.

Khan, Imad. 2014. You can customize everything in 'Tomodachi Life' except who you love. *The Daily Dot*. <http://www.dailydot.com/geek/tomodachi-life-same-sex-relationships/>.

LOGOTV NewNowNext. 2014. 9 great video games for gay gamers.

<http://www.newnownext.com/9-video-games-with-lgbt-content/06/2014/>.

Masaki, Lyle. 2007. Same-sex marriage in the Fable games was no big deal for Peter Molyneux. *The Backlot*.

<http://www.thebacklot.com/same-sex-marriage-in-the-fable-games-was-no-big-deal-for-peter-molyneux/07/2007/>.

Richards, Stuart. 2014. Trailblazing WooHoos: Gay Evolution in The Sims. *The Conversation*.

<http://theconversation.com/trailblazing-woohoos-gay-evolution-in-the-sims-26961>.

Wikipedia. 2015. LGBT characters in video games.

http://en.wikipedia.org/wiki/LGBT_characters_in_video_games.

Tutkimuskirjallisuus

Diamond, Milton. 2002. "Sex and Gender are Different: Sexual Identity and Gender Identity are Different." *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, Vol. 7, no. 2002.

<http://ccp.sagepub.com/content/7/3/320.short>.

Frei, Dana. 2012. *Challenging Heterosexism from the Other Point of View: Representations of Homosexuality in QUEER AS FOLK and THE L WORD*. Peter Lang AG, New York.

<http://site.ebrary.com.ezproxy.utu.fi:2048/lib/uniturku/reader.action?docID=10600021>.

Gilbert, Nora. 2013. *Better Left Unsaid : Victorian Novels, Hays Code Films, and the Benefits of Censorship*. Stanford Law Books, an imprint of Stanford University Press, Stanford.

<http://site.ebrary.com.ezproxy.utu.fi:2048/lib/uniturku/reader.action?docID=10636336>.

Levy, Emanuel. 1999. *Cinema of Outsiders : The Rise of American Independent Film*. New York University Press, New York.

<http://site.ebrary.com.ezproxy.utu.fi:2048/lib/uniturku/reader.action?docID=10032497&ppg=457>.

MacKnight, M. William. 2013. SAVING PRINCE PEACH: A STUDY OF "GAYMERS" AND DIGITAL LGBT/GAMING RHETORICS. University of Rhode Island, *Open Access Dissertations*, Paper 135. http://digitalcommons.uri.edu/oa_diss/135.

Richard, Gabriela T. 2012. "Playing as a Woman as a Woman as if a Man." *Well Played: A Journal of Video Games, Value and Meaning*, Vol. 1, no. 3, pp. 70–93.

<http://press.etc.cmu.edu/files/WellPlayed-v1n3-12-web.pdf>.

Shaw, Adrienne. 2012. "Talking to gaymers: Questioning identity, community and media representation." *Westminster Papers in Communication and Culture* 9(1): 69-89.

http://www.westminster.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0019/182116/005.-Talking-to-Gaymers-Adrienne-Shaw.pdf.

Shaw, Adrienne. 2009. "Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video Games." *Games and Culture*, July 2009, 4: 228-253.

<http://gac.sagepub.com/content/4/3/228.full.pdf+html>.

Vaahensalo, Elina. 2015. *Seksuaaliset pelihahmot – seksuaalivähemmistöjen näkyvyys peleissä*. Digitaalisen kulttuurin kandidaatintutkielma, Turku: Turun yliopisto.

Viitteet

[i] Oletus, että romanttiset ja seksuaaliset suhteet ovat vain naisen ja miehen välisiä ja että kaikki ihmiset ovat lähtökohtaisesti heteroita.

[ii] Intersex eli intersukupuolinen tarkoittaa sukupuolta, jossa henkilön sukupuoli ei ole selkeästi määriteltävissä henkilön fyysisten ominaisuuksien perusteella.

[iii] Asexual eli aseksuaali henkilö ei koe ollenkaan tai kokee hyvin vähän seksuaalista tai romanttista vetovoimaa toisia ihmisiä kohtaan.

[iv] Camp-henkinen hahmo on ylikorostetun räikeä, mauton ja jopa outo.

[v] Toim. huom. varhaiset AIDS-tapaukset raportoitiin Yhdysvalloissa vuonna 1981, jolloin se oli yleistynyt homomiesten keskuudessa. Tapauksen uutisoinnin ja sen synnyttämän paniikkimielialan vuoksi AIDS leimautui mediajulkisuudessa 1980-luvulla pitkälti homojen ja myös narkomaanien sairautena.

[vi] Ristiinpukeutujalla tai transvestiitillä on tarve pukeutua vastakkaista sukupuolta kuvaaviin vaatteisiin. Transvestismi ei ole seksuaalinen suuntautuminen, vaan henkilö pikemminkin ilmentää sillä sukupuoli-identiteettiään.

[vii] Peli, joka ei etene suoraviivaisesti ajassa eteenpäin.

[viii] Ensimmäinen samaa sukupuolta olevan pariskunnan välinen avioliitto solmittiin vuonna 2004 Massachusettsin osavaltiossa. <http://www.freedomtomarry.org/pages/history-and-timeline-of-marriage>