

Kuninkaan Kruunu

*Lautapelin pelihahmojen suunnittelu
pelaajan eläytymiskokemuksen kannalta*



*Lahden Ammattikorkeakoulu
Graafinen suunnittelu, Medianomi
Opinnäytetyö - Ila Silakka
Kevät 2019*

Sisällysluettelo

TIIVISTELMÄ, ABSTRACT	3	3 KUVITUSPROSESSI	
1 JOHDANTO		3.1 Kuvitustyyli	25
1.1 Alkusanat	4	3.2 Pelihahmot	26
1.2 Tavoitteet	6	3.2.1 Prinssi Urmas	27
1.3 Tutkimuskysymys	6	3.2.2 Soturi Zena	31
2 TAUSTOITUS		3.2.3 Ritari Urpo ja Rosinante	34
2.1 Kohderyhmä	7	3.2.4 Prinsessa Helmiina	38
2.2 Lautapeleistä	8	3.2.5 Muita hahmoideoita	42
2.3 Roolipelaaminen	10	4 YHTEENVETO	
2.4 Lauta- ja roolipelaamisen yhdistäminen ...	11	4.1 Lopputuloksen arviointi	43
2.5 Samaistuminen fiktiivisiin hahmoihin	13	4.2 Haasteet	43
2.5.1 Empatia	15	4.3 Oma kehitys	44
2.6 Pelien arvomaailma	16	4.4 Opinnäytetyön jälkeen	44
2.6.1 Neidot pulassa	16	5 LÄHTEET	
2.6.2 Kyseenalaisia peli-ideoita?	17	Kirjat	45
2.6.3 Satujen sanomaa	19	Pelit	45
2.6.4 Tunteellinen soturi	20	Verkkolähteet	46
2.6.5 Sukupuolena ihminen.....	22	Kuvat	47

Tiivistelmä

Tässä opinnäytetyössä suunnittelen ja kuvitan 4 pelihahmoa Kuninkaan Kruunu -nimiseen lautapeliin ottaen huomioon pelaajien kyvyn samaistua ja eläytyä näihin hahmoihin. Samalla tutkin, miten pelihahmojen sukupuoli vaikuttaa niiden suunnitteluun ja esittämiseen. Tutkin sukupuolirooleja saduissa sekä peleissä ja sovellan oppimaani tämän pelin hahmosuunnittelussa. Kuninkaan Kruunu perustuu aikaisemmin toteutetulle lautapelille, jonka ideasta kehittyi uusi versio tämän opinnäytetyön myötä. Opinnäytetyössäni pyrin pohjustamaan Kuninkaan Kruunu -lautapelin ideaa sen hahmojen kautta niin, että lautapelin voi myöhemmin kuvittaa loppuun ja mahdollisesti julkaista. Teknisenä tavoitteenani on tutustua digikuvittamiseen Adobe Photoshopia ja piirtöpöytä välineinä käyttäen.

Avainsanat: hahmosuunnittelu, kuvittaminen, lautapeli, pelitaide, roolipeli, sukupuolirooli

Abstract

In this thesis I design and illustrate 4 playable characters for a board game called King's Crown. While designing I keep in mind the players' ability to identify and empathize the characters. I also do some research on how gender roles are portrayed in fairy tales and games and take my findings into account while designing the characters. King's Crown is based on an old board game idea, which evolved into something new during this thesis. By designing the characters I'm laying the groundwork for the board game's future execution and possible publication. My technical goal is to familiarize myself with digital illustration using Adobe Photoshop and a drawing pad.

Keywords: character design, illustration, board game, game art, role playing game, gender role

1 Johdanto

1.1 ALKUSANAT

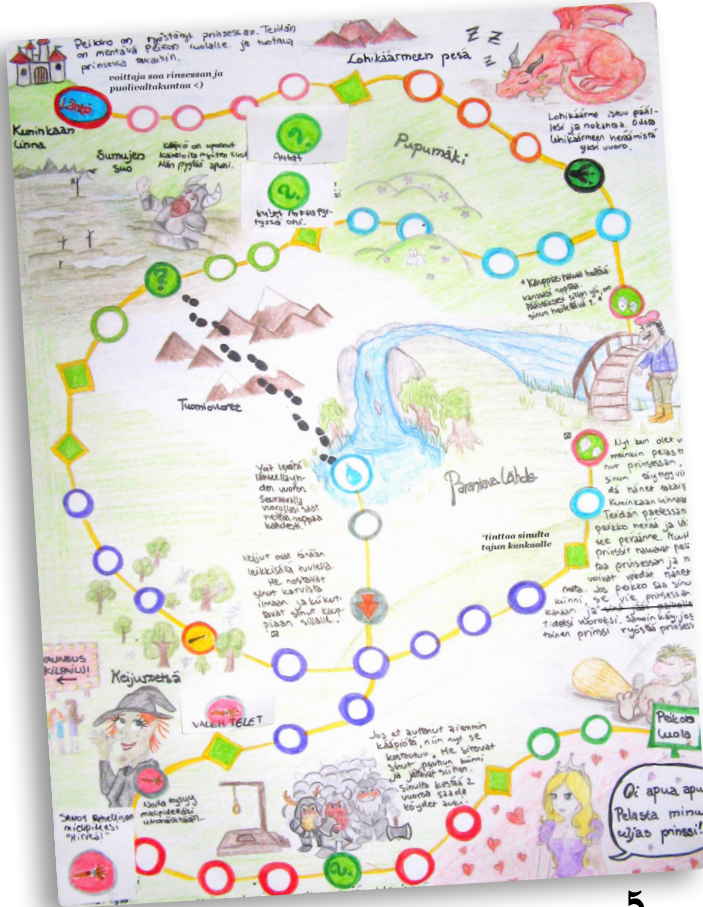
Alkuperäinen tarkoitus opinnäytetyössäni oli kuvittaa uudelleen valmis lautapeli, jonka olimme lapsina ystäväni kanssa tehneet. Pelin idea oli mielestämme hauska ja peliteknisesti toimiva fantasiateemainen seikkailu, jossa pelaajat pelasivat prinsseillä tai ritareilla tavoitteenaan pelastaa prinsessa peikon likaisista kynsistä. Toteutimme pelin pilke silmäkulmassa antaen hassuja nimiä hassunnäköisille hahmoille ja käyttäen hyväksi vanhojen satujen kliseitä.

Olin tähän saakka pitäytynyt siinä ajatuksessa, että peliä itseään ei tarvitsisi muuttaa, koska se oli jo teknisesti valmis ja aikanaan toimivaksi todettu. Tietenkin olin myös ideaan kiintynyt eikä mieleeni tullut kyseenalaistaa sitä. En halunnut ryhtyä muutoksiin siitäkään syystä, että alkuperäinen peli ei ollut yksin minun, enkä kokenut oikeutetuksi alkaa muuntelemaan sitä, vaikka sainkin siihen ystävältäni luvan.

Väliseminaarissa kuitenkin nousi esiin aihe, jota siihen asti olin pyrkinyt kiertämään: se, miten tekemäni kuvitukset kuvasivat eri sukupuolta olevia hah-

moja. Pelin alkuperäisen hengen mukaan olin pyrkinyt korostamaan parodisuutta, kliseiden liioittelua sekä niille naureskelua. En onnistunut siinä kovinkaan hyvin, vaan ensimmäiset kuvitukseni toistivat samoja vanhoja kaavoja, kuin mitä prinsessanpelastus-sadut tähänkin mennessä olivat tehneet.

Lopullisesti heräsin aiheeseen opinnäytetyötäni ohjaavan opettajan kommenttiin, jonka mukaan pelini saattaisi rajata kohderyhmästä pois mm. saateenkaarilapset, -nuoret ja -aikuiset, naisten oikeuksien kannattajat sekä ei-heteronormatiiviset pelaajat. Tämä huomio ei ollut aiemmin käynyt mielessäni, sillä olin tähän asti pitänyt pelin ideaa viattomana eikä liian vakavasti otettavana. Ajatus siitä, että jo pelkästään lautapelin idea estäisi näin monia nauttimasta itse pelin pelaamisesta, sai minut jopa hie-man surulliseksi. Näiden huomioiden ansiosta aloin pitää viimein aiheellisena pohtia pelille toisenlaista toteutusta. Sellaista, joka kestäisi tarkastelua tämän päivän valossa.



Kuva alkuperäisestä lapsina tekemästämme lautapelistä, joka toimi Kuninkaan Kruunu-lautapelin innoittajana.

1.2 TUTKIMUSKYSYMYKSET

Väliseminaarin kommentit ja niiden pohdiskelut muuttivat myöhemmin opinnäytetyöni kulkusuuntaa täysin uusille urille. Halusin kehittää vanhasta lautapelistämme toisenlaisen version, joka vanhojen luutuneiden arvojen toistamisen sijaan yrittäisi pyristellä niistä irti. Opinnäytetyöni keskittyy tutkimuskysymyksessään siihen, miten lautapelin visuaalisuus tukee pelaajan eläytymistä pelin hahmoihin, ja samalla pohdin, miten pelihahmojen sukupuoli vaikuttaa niiden esittämiseen. Samaistuminen pelin hahmoihin on iso osa eläytymiskokemusta, joten sukupuolirooleista on tärkeää puhua. Kaikkien lautapelin visuaalisten elementtien kuvittaminen sijaan päätin keskittyä lautapelin hahmoihin. Tämä päätös teki paremmin tilaa opinnäytetyön aiheen tutkimiselle.

Eläytymisen valitsin opinnäytetyön aiheeksi siksi, että se on sekä minulle että monille ystäväilleni iso osa minkä tahansa pelin pelaamista. Omasta pelaamisestani olen pannut merkillä, että minulla on tapana kuvitella päähenkilölle tarinan ja pyrin tekemään pelissä valintoja noudattaen luonnetta, jonka olen pelihahmolle mielessäni kehittänyt. Tätä toimintaa kutsutaan roolipelaamiseksi, joka voi tuoda peliin paljon lisäarvoa.

1.3 TAVOITTEET

Opinnäytetyöni päätavoitteena on lautapelin pelihahmojen suunnittelu. Kuvituksissani haluan tutkia sitä, mikä edesauttaisi pelaajien eläytymistä lautapelin hahmoihin ja sen tarinaan. Kyseessä ei ole lautapeli, jonka tehtävä olisi opettaa pelaajilleen eläytymistä, vaan se on vain yksi osa peliä ja tämän opinnäytetyön tutkimusnäkökulma. Opinnäytetyöni päämääränäni on esitellä 4 valmista pelihahmoa, joilla havainnollistan oppimaani ja esittelen pelin kuvitustyyliä. Kuvitustekniikaksi olen valinnut digikuvittamisen piirtopöytää käyttäen Adobe'n Photoshop-ohjelmalla. Digitaalinen kuvantuottaminen on minulle melko uusi tekniikka, jonka käyttämisessä haluaisin saada itsevarmuutta. Haluan myös kehittää omaa piirtämistyyliäni, joka tähän asti on ollut pääosin realismiin painottuva. Tätä projektia varten haluan koella pelkistetymppää tyyliä.

Opinnäytetyöni avulla haluan tutkia pelihahmojen vaikutusta pelin tunnelmaan ja pelaajan pelikokemukseen. Pelihahmoihin eläytymisen helpottamiseksi teen jokaiselle hahmolle oman informaatiokortin, jossa on hahmon kuvan lisäksi lyhyt kirjallinen kuvaus tämän luonteesta ja taustasta. Lopussa toivoisin, että olen saanut kokeiltua erilaisia ideoita ja oppinut ottamaan huomioon asioita, joita en ennen osannut yhdistää lautapeleihin. Tarkoituksena on pohjustaa lautapelin ideaa sen tulevaa toteutusta varten.

2 Taustoitus

2.1. KOHDERYHMÄ

Kohderyhmääni luen kaikenikäiset lautapeliin ystävät. Tämä siitä syystä, että katson itse olevani melko lapsikas aikuinen ja nautin yhä monista peleistä ja elokuvista lähes yhtä paljon kuin lapsena. Parhaimmillaan suosikini ovat saaneet entistä suurempaa arvostusta silloin, kun olen huomannut niissä jotakin, mitä lapsena en hoksannut tai vielä ymmärtänyt.

Ei ole lainkaan mahdotonta luoda viihdettä niin lapsiin kuin aikuisiin vetoavaa viihdettä. Elokuva-maailmasta parhaita esimerkkejä minun mielestäni ovat Disney Pixarin Toystory- ja Dreamworksin Shrek-elokuvasarjat, joista molemmat ovat onnistuneet hienosti tuomaan hyvän tarinan ympärille sekä lapsia että aikuisia viihdyttäviä asioita. Tasapainottelulla saadaan eri ikäiset viihtymään ja samalla kerrottua kaikille sama tarina opetuksineen, joiden ei suinkaan tarvitse olla väkisiä ja päälle liimattuja.

Myös pelien parista löytyy sekä lapsia että aikuisiakin puhuttelevia esimerkkejä. Olen pelannut Child of Light-tietokonepeliä (Ubisoft Montreal. 2014.) 4-vuotiaan sukulaislapsen kanssa, ja kyseinen peli sopii erittäin

hyvin pelattavaksi juuri aikuisen ja lapsen kokoonpanolla. Child of Light on hyvin satukirjamainen tunnelma- taan. Pelin sankareina on urhea prinsessa sekä tämän ystävänä pieni valokeiju. Itse pelin on mekaniikka liian haastava pienelle lapselle, mutta mukaan on ututettu hieman yhteispelittävyyttä: toinen pelaaja voi hiirtä liikkuttamalla ohjata keijua, joka esimerkiksi avaa prinsessan ulottumattossa olevia lukkoja ja valaisee pimeitä käytäviä. Tämä rooli on hyvin sopiva pienellekin pelaajalle, ja siskontyttöni oli hyvin innoissaan saadessaan näin olla osana seikkailua.

Sydäntäni lämmittää se, miten nykyään yhä useammin pelien ja elokuvien joukossa nähdään teoksia, joiden ääreen eri-ikäiset ihmiset voivat kerääntyä nauttimaan yhdessä. Tämä minulla on pyrkimyksenä Kuninginkaan kruunu -lautapelin kanssa.



2.2 LAUTAPELEISTÄ

Lautapeliänsä arvellaan olevan lähes yhtä vanha kuin noppien, joista vanhimpia -arviolta noin 2400 vuotta eaa. valmistettu noppa, löydettiin mesopotamialaisesta haudasta (Rodney, 2009, 171–173). Todennäköisesti pelilautoja on piirrelty aikoinaan maahan, kuten voi yhä olla tapana joidenkin luonnonkansojen keskuudessa. Ensimmäiset kirjoitetut havainnot lautapeleistä ovat Lähi-idän hautojen ja temppelien seinissä. (Kokko 1994, 59.) Yksi vanhimmista tunnetuista lautapeleistä on egyptiläinen Senet, jota on pelattu ainakin alkaen 3100-luvulta eaa. (Saari 2018, 10.) ja pelataan yhä tänäpäivänäkin.

Kirjassaan Hupi Oy Tom Chatfield kertoo, miten pelaamisen ja leikkimisen tarve on yleismaallinen, ja se koskee myös eläimiä. Tiukimman merkityksen mukaan kuitenkin vain ihmiset pelaavat pelejä, sillä vain ihmiset pystyvät koodaamaan pelinsä heistä itseään riippumattomiksi. (Chatfield 2011, 13.) Lautaja- ja videopeleissä tiivistyy pieni mutta täydellinen maailma, jonka säännöt ovat kiinteä osa sen rakennetta.

Ihmiset ovat aina pelailleet ja leikkineet mielellään, olivatpa he sitten lapsia tai aikuisia – aikuiset vain usein naamioivat leikkinsä ”urheiluksi” tai ”harrastukseksi”. Pelejä on kehitelty ajanvietteestä opetusvälineisiin, mutta perimmäisenä tarkoituksena on viettää hauskoja hetkiä ystävien seurassa tai yksinään. (Kokko 1994, 9.)

Lautapeli luo muusta maailmasta erillään olevan kuplan ja antaa pelaajille luvan rentoutua ja leikkiä. Erityisesti aikuiset, jotka eivät lasten tavoin osaa enää leikkiä pelkän mielikuvituk-



Senet on peräisin muinaisesta Egyptistä 3100 eaa. ja sitä pelataan yhä tänäkin päivänä. Kuva 2. *Play All Day Games. 2001. Senet.*

sen varassa, tarvitsevat lautapelin kaltaisen median luomaan heille pelisääntöjen avulla puitteet tälle.

Lautapelit ovat minulle ennen kaikkea tapa viihtyä ihmisten seurassa. Niiden ääressä on helppo ja hauska tutustua uusiin ihmisiin, mutta niiden avulla voi myös oppia uutta vanhoista ystävästä. Kiintymykseni lautapeleihin tai peleihin ylipäätään ei kuitenkaan rajoitu pelkästään mukavaan ajanviettoon, vaan Kosterin ajatuksia lukiessani tajusin, miten paljon arvostan pelejä mediana: *”Toisin kuin mikään muu media, pelit antavat mahdollisuuden kokeelliseen oppimiseen, mikä on pohjimmiltaan toistuva kokemus. Pelaaja toistaa asioita uudelleen ja uudelleen oppien hieman enemmän jokaisella kerralla.”* (Chatfield 2011, 70.) Tämä havainto tuo meidät taas takaisin leikkiin ja sen merkitykseen ei pelkästään hupina vaan oppimiskokemuksena, jossa leikkijä mielikuvituksen voimin harjoittelee erilaisia tilanteita. Pelit ovat vienneet tämän vielä pidemmälle.

Huvi on vaikeasti määriteltävä, elintärkeä halu, joka paljastaa meistä jotain salaperäistä: emme halua saada maailmasta vain aineellista ja välitöntä mielihyvää, vaan haluamme tehdä elämästämme pelin. (Chatfield 2011, 17.)

Chatfield kuvasi monien pelien viehäytyksen tulevan muualta kuin vastustajan voittamisesta. Pelin pelaaminen on yhtä paljon yhdessä tapahtuvaa luovaa toimintaa kuin taitojen saavutusten vertailua. Joukkuepeleissäkin suurimmat onnistumisen tunteet tulevat pelin tekniikan lisäksi onnistuneesta viestinnästä ja vuorovaikutuksesta. (Chatfield 2011, 15.)

Pelit ovat jotain erikoista ja ainutlaatuista. Ne ovat aivojemme pureskeltaviksi tiivistyneitä annospaloja. Koska ne on käsitteellistetty ja kuvitettu, ne voidaan omaksua heti. Koska ne ovat muodollisia järjestelmiä, niissä ei ole häiritseviä ulkoisia yksityiskohtia. Aivojemme täytyy tavallisesti työskennellä ankarasti, jotta ne saavat muunnettua sotkuisen todellisuuden yhtä selkeäksi kuin pelit. (Koster 2004; Chatfield 2011, 16.)

Chatfield lainaa Raph Kosterin osuvaa kuvailee osuvaa kuvausta siitä, miten viehättäviä ja itsenäisiä pikkumaailmoja pelit voivat olla aivoillemme. Aivomme kaipaavat haastetta ja mielikuvituksen lennättämistä. Tähän tarkoitukseen ovat omiaan lautapelit, joiden sisäisten sääntöjen ja kertomusten rajoissa sekä mahdollistamana huvinnälkäiset aivomme pääsevät

seikkailemaan. Immersiota käsitteenä käytetään usein videopeleihin liittyvissä keskusteluissa, mutta sama ilmiö on yhtä mahdollinen kirjoja lukiessa ja elokuvia katsottaessa. Termillä tarkoitetaan pelaajan, lukijan tai katsojan uppoutumista kulutetun median luomaan maailmaan. Sen tarjoama sisältö muuttuu kokijalle merkityksellisemmäksi tunneperäisen sitoutumisen kasvaessa. (McMahan, A. 2003.) Kuvittaessani Kuninkaan Kruunu -lautapelin pelihahmoja haluan pitää tämän mielessä ja tuoda mahdollisimman hyvin esiin hahmojen luonnetta ja inhimillisyyttä, jotta pelaajan samaistuminen olisi luontevaa ja mielekästä.

Chatfield kertoo, miten peleihin liittyvät yhteisöt voivat tarjota erinomaisen tavan tunnistaa ja tukea sosiaalisista ongelmista kärsiviä. Tämän pelit tekevät muodostaessaan pelaajille sekä fyysisiä että virtuaalisia kokoontumispaikkoja. Tavallisesti sosiaalisia tilanteita karttava henkilö voi oikean kaveriporukan kanssa uskaltautua lautapeliä parissa vuorovaikutukseen muiden kanssa. Chatfield jopa vertaa peliyhteisöjä ”kylämäistä” vuorovaikutukseen pelaajien ryhmät muodostaessa yhteenhitsautuneita mikroyhteisöjä. Yhteenkuuluvuus on universaali tarve, joka vahvistaa niin yksinlön kuin yhteisönkin toiminnallisuutta. Pelit eivät tässä yhteydessä aiheuta yhteisöllisiä ongelmia vaan toimivat pakopaikkana niistä – ja mahdollisesti reitinä ulos vaikeuksista, mihin passiivisesti kulutettavat mediat eivät pysty yhtä hyvin. (Chatfield 2011, 70.)



Kuva 3. BoardGameGeek. 2019. Arkham Horror -lautapeli.

"Hauskimmat tilanteet eivät synny pelilaudalla, vaan pelaajien mielissä.

- Aku. 2018. Lautapelaaminen elää. Blogi.

2.3 ROOLIPELAAMINEN

Roolipeli poikkeaa muista peleistä siinä, että roolipelissä ei tavallisesti ole voittajaa tai häviäjää, eikä pelissä ole yleensä keskeistä maaliin tai loppuun pyrkiminen, vaan pelin tarkoitus on pelaamisen mielenkiintoisuus ja hauskuus itsessään. (Leppälähti 2009, 7.)

Pähkinänkuoressa roolipelaaminen tarkoittaa pelihahmon luontia, sen omaksumista ja sen kengissä pelaamista. Roolipelien maailmat voivat sijoittua Tolkien-vaikeuksista fantasiamaailmoista Star Trekin innoittamiin avaruusseikkailuihin ja Lovecraftin kirjoihin sijoittuvaan kauhuun. Oikeastaan rajoja pelien teemoille ei ole. Roolipelit yleistyivät Suomessakin jo 1970- ja 1980-luvun vaihteessa (Leppälähti 2009, 5.), ja ovat pysyneet tiettyjen piirien suosiossa yhä tähän päivään.

Roolipelaaminen on käsite, joka pitää sisällään useita eri harrastuksia, mutta yleisimmin roolipelaamisella tarkoitetaan saman pöydän ääressä keskustellen käytävää pöytäroolipeliä tai luonnollisessa ympäristössä tapahtuvaa larppaamista, joka tulee sanoista "live action role play" ja muistuttaa eräänlaista pelaajien kesken käytävää improvisaationäytelmää. Pelinjohtaja on se, joka on luonut pelattavan tarinan ja ohjaa sen etenemistä.



Kuva 4. Juutilainen, O. 2013. Astraterra.

2.4 LAUTA- JA ROOLIPELAAMISEN YHDISTÄMINEN

Mutta miksi haluan yhdistää roolipelaamisen lautapeleihin? Ensimmäinen motiivi on oma kiinnostukseni roolipelaamiseen, mutta olen keksinyt tähän kysymykseen myös jalomman vastauksen: tuomalla roolipelaamisen piirteitä lautapeliin haluan konkreettisesti korostaa pelaamisen merkitystä toiminnallisen viihteenä sekä ihmisten vuorovaikutusta keskenään. Eli toisin sanoen: pelin voittaminen ei ole tärkeää. Tähän on mielestäni erityisen hyvä kohde kiinnittää huomiota pelatessa lasten kanssa. Roolipelielementtien avulla liitän lautapelin pelaamisen leikkiin, jotta toiminnan parissa vietetty aika olisi lopputulosta tärkeämpää.

Myös vanhemmille pelaajille roolipelaaminen tuo lautapeliin haastetta ja vaihtelevuutta, kun pelin fokus onkin voittamisen sijaan pelihahmon tulkitsemisessa. Pelaajan hoksotimia ja mielikuvitusta vaaditaan tällä kertaa oma pelihahmon kanavointiin, kun täytyy opetella asettumaan erilaisen ihmisen asemaan. Joillakin pelihahmoilla voi olla jopa kokonaan eri motiivi, kuin pelin itsensä asettama juonellinen tavoite. Kukin pelaaja saa tehdä oman tulkinnan pelaamastaan hahmosta, ja jälleen pelissä onkin uutena ulottuvuutena se, miten eri ihmiset pelaavat eri hahmoja.

Myös perinteisellä lautapelillä on annettavaa roolipelaamiselle. Harrastajanakin tuskailen joskus, miten paljon aikaa ja vaivaa monien pöytäroolipelien aloittaminen vaatii. Pöytäroolipelien ohjekirjojen tutustuminen on ihan ehtaa opiskelua, mikä voi tuntua varsinkin uusista pelaajista ylivoimaiselta. Lautapeleissä säännöt ja tarina on tiivistetty pieneen vihkoseen, johon ei muutaman pelikerran jälkeen enää tarvitse juurikaan turvautua. Lisäksi siinä, missä roolipelit usein tarvitsevat pelinjohtajan, joka on suunnitellut kampanjan etukäteen ja pitää huolta pelaajien etenemisestä siinä, lautapelissä peli itse toimii pelinjohtajana. Tämä on huomattava etu silloin, kun pelaajia on vähän. Lautapeleissä yhtä ihmistä ei tarvitse sitoa pelinjohtajan rooliin, joka muutenkin on hyvin vaativa ja muista pelaajista omalla tavallaan eristävä.

Vastaavanlaisia rooli- ja lautapelien yhdistelmiä on tehty ennenkin, kuten esimerkiksi Milton Bradleyn ja Games Workshopin HeroQuest. Pöytäroolipelien tapaan HeroQuestiin kuuluu monia eri kampanjoita, joista kaikki voidaan tässä pelissä pelata samalla linnan pohjapiirrosta esittäväällä pelilaudalla. HeroQuestissa on 4 erilaista pelihahmoa, joiden erot keskittyvät hahmojen pelitekniikkiin ominaisuuksiin.



Kuva 5. Edwards, L. 1988. HeroQuest -lautapeli.

Kääpiösoturi on vahva taitelija ja osaa purkaa ansoja. Ihmisvelho taas taitaa monia hyödyllisiä loitsuja, mutta ei kestä lähitaistelua.



Kuva 6. Edwards, L. 1988. Kääpiö.

Kuva 7. Edwards, L. 1988. Velho.

2.5 SAMAISTUMINEN FIKTIIVISIIN HAHMOIHIN

Vaikka HeroQuest on hahmokorteillaan esitellyt hahmot samaan tyyliin, kuin mitä itsekin haen, sen hahmoilla ei ole henkilökohtaista tarinaa tai luonnetta, vaan erot hahmojen välillä pysyvät ulkonäköä lukuunottamatta täysin teknisinä. Toisessa päässä on Cheapass Gamesin 1996 Cheapass Gamesin 1996 julkaisema Kill Doctor Lucky, joka idealtaan muistuttaa 1949 julkaistua Cluedoa. Tällä kertaa kartanon isäntä on kuitenkin vielä elossa, ja pelihahmot taas ovat kukin omalla motivaatiollaan varustettuja potentiaalisia murhaajia.



Kuva 8. Evans, I. 1996. Kill Doctor Luckyn pelihahmoja.

Idea on hauska ja värikäs hahmokaarti kutkuttaa lupavasti. Pelin alkaessa kuitenkin huomaa nopeasti, miten vähän pelihahmolla itsellään on väliä, sillä pelaamiseen ei vaikuta mitenkään se, millä hahmolla pelaa. Tämä tuntuu mielenkiintoisten pelihahmojen haaskaulta. Pelinkehittäjä on luultavasti halunnut näyttää sitä, että toisilla hahmoilla pelin voittaminen kävisi mahdollisesti helpommin kuin toisilla, mutta itse jään silti kaipaamaan edes huoneiden tai esinekorttien kautta jonkinlaista tarinallista yhteyttä pelin hahmoin. Pelihahmon roolissa pysyminen on täysin pelaajan aktiivisuudesta ja innosta kiinni.

Lautapeli, joka onnistuu yhdistämään sekä HeroQuestin että Kill Doctor Luckyn parhaat puolet pelihahmojen suhteen, on Slugfest Gamesin Red Dragon Inn: pelin idea jatkaa siitä, mihin lähes kaikki pöytäroolipelit päättyvät, eli voittoisan hiri-viöjähdin jälkeen tavernassa tapahtuvaan irtiottoon. Pelissä tavoitteena on juoda, uhkapelata ja rellestää muut sankarit pöydän alle. Red Dragon Innin hienous piilee juuri sen pelihahmoissa, joiden persoonat avautuvat hyvin lyhyestä esitelytekstistä huolimatta kirrkaasti pelaajille, sillä jokaisella pelihahmolla on oma korttipakka täynnä ilmeikkäitä ja toiminnallisia kuvia kyseessäolevasta hahmosta. Juuri nämä ilmeikkäät ja vaihtelevat kortit pitävät pelattavan hahmon luonteen ilmeisenä pelaajalle joka hetkessä rohkaisten näin pelaajaa hahmon roolissa pysymiseen.



Kuva 12. Wong, E. 2007. Fleck the Bard.



Kuva 10. Wong, E. 2007. The Red Dragon Inn 2.

Fleck on puolihaltia-bardi, jolla on aina hymy herkässä. Ihaliijoita ja kadehtijoita riittää joka sormelle, ja suosio nousee usein Fleckin päähän.

Kuva 11. Wong, E. 2007. Fleck the Bard.



Fleck the Bard

Fleck is a dashing half-elf, always ready with a smile or a song. His heroic tales and stirring lute-playing raises his friends' spirits, filling them with courage as they face the horrors of the deep dungeon.

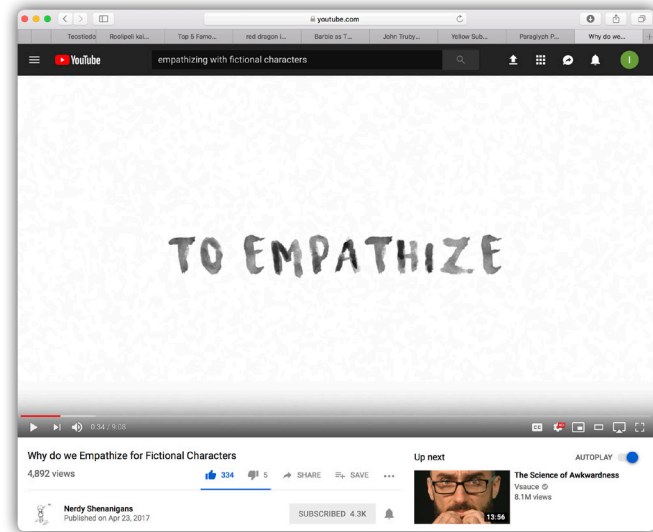
The Good: Women want him. Men want to be him.

The Bad: Sometimes... well okay, often... it goes to his head.

2.5.1 EMPATIA

Amerikkalainen filosofian sekä taiteen ja muotoilun professori Kendall Waltonin teorian mukaan esimerkiksi kirjojen ja elokuvien muodossa kuluttamiemme narratiivien herättämät tunteet ovat verrattavissa lapsen leikkimiseen, joka tunnustetusti liittyy oleellisesti elämän taitojen opetteluun. Waltonin teoriaan törmäsin youtube-videossa *“Why do we Empathize with Fictional Characters”* (Nerdy Shenanigans. 2017.). Oppiminen ei siis suinkaan lopu fyysiseen kehitykseen, vaan mielemme jatkaa oppimista vaikkemme olisi siitä tietoisia. Olen aina ollut etenkin elokuvien suurkuluttaja, ja olen usein miettinyt niistä oppimiani asioita. Vaikkei empatia, eli kyky asettaa toisen asemaan, ole sama kuin henkilökohtainen kokeminen, uskon silti elokuvahahmojen kokemusten myötäelämisellä olleen minulle paljon hyötyä. Voisin kuvitella, että ennen television ja radion aikaa tarinankerronnan ollen juuri erilaisten opetusten takia tärkeää. Nämä opetukset tuntuvat usein hyvin päälle liimatuilta, mutta uskon niiden kuitenkin kuuluvan tarinoiden kertomisen ytimeen.

Muun muassa Disneylle työskennellyt ohjaaja-käsikirjoittaja John Truby paljastaa youtube-videossa *“How To Make The Audience Care About Your Characters”* (Film Courage. 2012.), että tavanomaisin virhe fiktiivisten hahmojen käsikirjoittamisessa on se, miten ne pyritään kirjoittamaan mahdollisimman yksityiskohtaisesti antamalla niille paljon erilaisia luonteenpiirteitä. Tämä on Trubyn mukaan hyvin pinnallinen tapa kuvailla hahmoa, ja kaikkein tärkeintä hänestä ovat oikeastaan vain kaksi asiaa: hahmon heikkous ja tavoite.



Kuvakaappaus: Nerdy Shenanigans. 2017. Why do we Empathize for Fictional Characters.

Ensimmäinen tekee hahmosta samaistuttavan, sillä meillä kaikilla on jotakin heikkouksia ja ongelmia. Ongelmat taas synnyttävät hahmolle tavoitteen, joka ohjaa hahmon päätöksiä. Truby myös korostaa sitä, miten hahmoihin jätetyt aukot ovat tärkeitä siksi, että katsoja alitajuisesti empatian avulla täyttää nuo aukot omiin kokemuksiinsa perustuen. Näin jokainen myös tulkitsee saman tarinan ja hahmon eri tavalla, mikä on mielestäni äärimmäisen mielenkiintoista.

2.6 PELIEN ARVOMAAILMAA

2.6.1 NEIDOT PULASSA

Väliseminaarissa alkanut keskustelu pelihahmojen rooleista jäi kummitelemaan. Päätin tutkia asiaa tarkemmin ja löysin Youtubesta mielenkiintoisen aihetta käsittelevän videon nimeltä *“Damsel in Distress - Tropes vs Women in Video Games”* (Sarkeesian, A. 2013. *feministfrequency.*), jossa kanadalais-amerikkalainen feministi ja mediakriitikko Anita Sarkeesian tutkii sekä analysoi *“neito pulassa”*-narratiivin käyttöä peleissä. Kolmiosaisen, yhteensä noin tunnin kestävän analyysin aikana silmäni alkoivat aueta sille, miten suuressa mittakaavassa tätä tarinankerrontaa oli käytetty mikä sen vaikutus pelikulttuuriin on ollut juuri ilmiön laajuuden vuoksi.

“Rohkea prinssi pelastaa avuttoman prinsessan” on hyvin tuttu asetelma vanhoista saduista, eikä siinä itsessään ole mitään väärää. Asetelma oli hyvinkin todellinen osa keskiaikaista yhteiskuntaa, jolloin naisen rooli yhteiskunnassa oli passiivisempi. Ongelma alkaa muodostua silloin, kun lapset yhä tänä päivänäkin näkevät samankaltaista sukupuoliroolitusta satukirjoissa, elokuvissa ja peleissä. Tässä mittakaavassa tämä narratiivi on vahvistanut vanhanaikaisia ajatusmalleja sekä mahdollisesti aiheuttanut vääränlaista kuvaa siitä, mihin eri sukupuolen ihmiset pystyvät tai eivät pysty: erittäin kärjistettynä nainen ei voi suoriutua mistään yksin, ja miehen taas pitää pystyä suoriutumaan kaikesta yksin. Videollaan Sarkeesian täsmentää, ettei hän suinkaan ole sitä mieltä, että pelaajat auto-

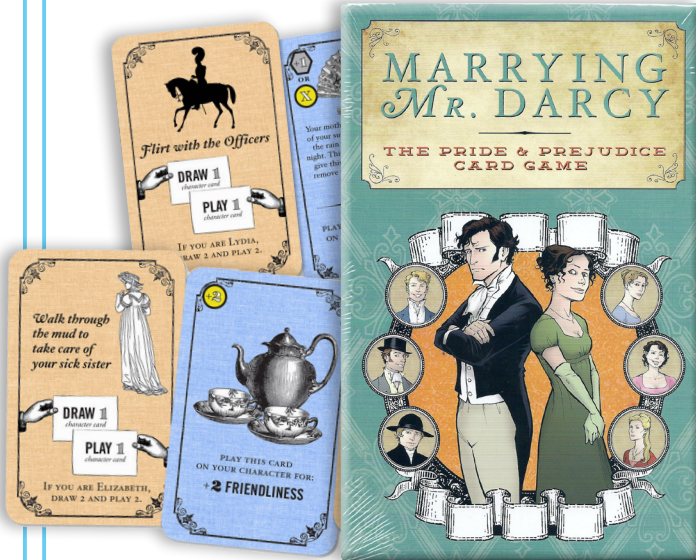


Super Mario -pelisarjassa lähes jokaisen osan juoni on se, että ilkeä Bowser kidnappaa prinsessa Peachin, joka Marion täytyy pelastaa. Juonen katsotaan olevan itsestään selvä osa Super Mario -pelejä.

maattisesti toistavat kuluttamansa median arvoja, mutta näin suuressa skaalassa sen vaikutukset on syytä ottaa tarkasteluun. *“Viihdeteollisuus ei vain peilaa kulttuuriamme, vaan se myös luo sitä.”*, selittää Sarkeesian.

Sarkeesian puhuu myös siitä, miten neito pulassa -asetelmaa käytetään joskus peleissä itseironisesti. Hänen mukaansa tämänhetkisessä mediakulttuurissamme huumori sekoitetaan sen kohteen kumoamiseen tai vähättelemiseen, mutta jonkin asian ilmaiseminen vitsillä ei tietenkään tee siitä hyväksyttävää. Sarkeesianin mukaan ironinen seksismi on riippuvainen siitä virheellisestä olettamuksesta, että yhteiskunnassa ei enää ole vanhanaikaisia seksistisiä asenteita, ja niinpä pelkkä ajatuskin sek-

sismistä on hupaisa vitsi. Tämänkaltaista ajattelua minulla oli alkuperäistä lautapeli-ideaa kuvittaessa: kun jokin asia vedetään tarpeeksi yli, sitä ei voi eikä pidä ottaa vakavasti. Sarkeesian huomauttaa, että huumoria toki voidaan käyttää vahvana työkaluna haastamaan ja rikkomaan vahingollisia sukupuolimyyttejä, mutta tämä on hyvin haastavaa tehdä oikein.



2.6.1 KYSEENALAISIA PELI-IDEOITA?

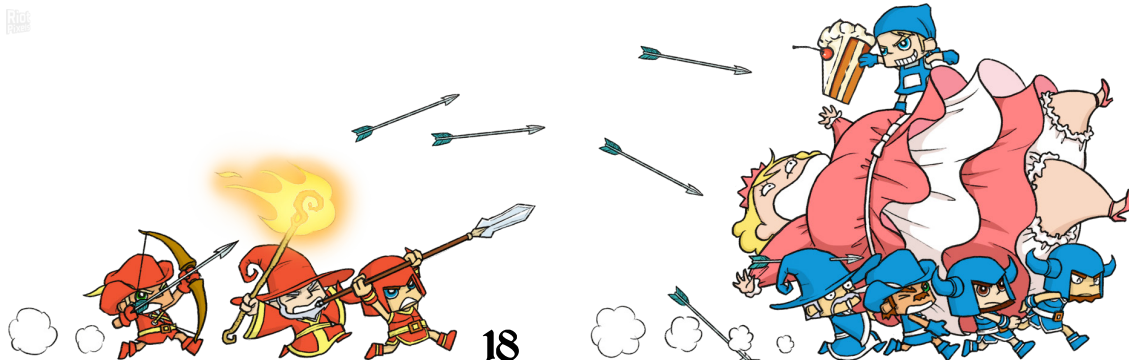
Mielestäni onnistuneena esimerkkinä tästä voi mainita korttipelin nimeltä *Marrying Mr. Darcy* (Evensen Creative, Svanoe 2013). Peli perustuu Jane Austenin tunnettuun romaaniin *Ylpeys ja Ennakkoluulo*, sen ideana on - *mikäs muu kuin* - naisten pyrkiminen hyvin naimisiin. Korttipelissä pelaajat pelaavat kukin yhtä kirjan naissankareista yrittäen kehittää itseään erilaisissa 1800-luvun Englannin seurapiirien arvostamissa naisellisuuden hyveissä. Pelin kieli on huvittavan vanhanaikaista englantia, joka pelkästään on jo vahva viesti pelaajalle siitä, että nyt liikutaan kaukana nyky-yhteiskunnan arvoista. Pisteitä pelaajat voivat saada esimerkiksi ansioituneesta pianonsoitosta ja vastaavasti miinus pisteitä liian paljastavasta asutusta tai epähienostuneesta käytöksestä. Pisteiden laskun jälkeen selviää, kenelle pelin kosijaehdokkaista pelaajien sankarittaret kelpaavat. Pelin idea on yksinkertaistettuna karu, mutta pelaajille ei jää epäselväksi sen parodisoiva ote. *Marrying Mr. Darcy* pohjaa uskollisesti lähdemateriaaliinsa ja on mielestäni onnistuneesti toteutettu. Lopputulos on toimiva ja erittäin viihdyttävä.

Kuvat 14a ja 14b. Evensen, E. 2014. *Marrying Mr. Darcy*.

Toinen esimerkki on amerikkalaisen Titan Studiosin PlayStation 3 -konsolilla vuonna 2009 julkaistu videopeli nimeltä Fat Princess. Fat Princess on dramatisoitu versio tutusta lipunryöstö-leikistä, ja minun makuuni pelin toteutus vetosi. Pelissä prinsessat toimivat lippuina ja heitä suojelevat soturit muodostavat joukkueet. Pelin nimessä oleva ”lihava prinsessa” viittaa videopelin tapaan tehdä lipunryöstöleikistä haastavampaa: vankina olevaa prinsessaa voi syöttää kakulla lihavammaksi, jotta tämän pelastaminen olisi entistä vaikeampaa. Jälleen kerran minun huumorintajuuni tämä oli vain hauska ja kekseliäs tapa muokata tutun pelin ideaa, eikä nuorempana miehekseni käväissytäkään kyseenalaistaa sitä. Pidän edelleen Fat Princessistä ja sen toteutuksesta, mutta nyt myönnän, että pelin idea voi tuntua joistakin ikävältä. Etenkin lihavan naisen parodisoiminen on ollut viime vuosina paljon käsitelty

teema. En ole varma, miten tämän pelin tapauksessa sen tilanne pitäisi ratkaista, koska huumori ei ole automaattisesti sen kohdetta halventavaa.

Olen huomannut olevani melko naiivi mitä tulee sukupuolirooleihin, sukupuolen moninaisuuteen ja niihin liittyviin asenteisiin. Olen kasvanut uskomaan, että maailma on tasa-arvoinen, mutta epätasa-arvoa esiintyy paljon eri paikoissa ja eri asioihin liittyen. Ihmiset eivät aina ole ennakkosenteisiä tai ahdasmielisiä, vaan usein he vain ajattele mattomuuttaan toistavat sitä, mitä he ovat oppineet muilta. Mitä tulee kulttuuriin ja sosiaaliin rakenteisiin, suuri osa oppimastamme on alitajuista omaksumista siitä, miten näemme ja kuulemme muiden puhuvan ja käyttäytyvän. Tuottamamme kulttuuri heijastaa näitä asenteita, ja siksi ollaan oikeutetusti nostettu pöydälle se, minkälaisia asenteita esimerkiksi pelit, kirjat ja elokuvat välittävät.



Kuva 15. Chen, W. 2009. Fat Princess.

2.6.3 SATUJEN SANOMAA

”Jos joku kiusaa, ole hiljaa ja hymyile! Älä ole utelias! On ihan ok uhkailla ja käyttää väkivaltaa, jos niiden avulla voi rikastua! Väkivaltainen mies muuttuu hyväksi, kunhan vain tarpeeksi jaksat rakastaa! Näillä elämänohjeilla elät elämäsi onnellisena loppuun saakka, mikäli vanhoihin satuihin on uskomista.” – Turpa kiinni ja tottele, Yle.fi

Ylen artikkelissa Turpa kiinni ja tottele Kaisa Pulakka ja Raili Tuikka käyvät läpi klassikkosatujen sanomaa lapsille. Tuhkimo, Lumikki sekä Kaunotar ja Hirviö saavat kyytiä, kun niiden sanomaa kaivetaan esiin satujen pääpiirteistä. Artikkelin väitteet perustellaan melko johdonmukaisesti, mutta ne on kirjoitettu niin irvokkaan mustavalkoisesti, etten voi tuntea olevani kirjoittajan kanssa samoilla linjoilla. Tuhkimo-sadun kohdalla kuitenkin nyökkään sisäisesti: ”Ranskalaisen satusedän Charles Perraultin (1628–1703) versio Tuhkimosta korostaa äärimmäisyyksiin saakka Tuhkimon herttaisuutta ja vaatimattomuutta. Vastapariksi nöyrälle tytölle on annettu ilkeät ja turhamaiset siskopuolet. Tuhkimon kyykyttämisen lisäksi siskopuolet kulluttavat aikansa tuijottelemalla itseään peilistä ja järjestelmällä korvakiharoitaan. Perrault tekee selväksi, että naisen pitää olla kaunis, kuten Tuhkimo, mutta samaan aikaan kunnan tyttö ei saa olla kiinnostunut ulkonäöstään.” Vaatimattomuuden katsotaan olevan erityisesti naisilta toivottava hyve. Tästä laulaa myös poikabändi One Direction: ”You don’t know you’re beautiful, oh oh. That’s what makes you beautiful.”

En aiemmin nähnyt näitä satujen kyseenalaisia elementtejä niin ongelmallisena, koska en lapsena ottanut satuja todesta enkä kirjaimellisesti. Vaikka myönnän varmasti oppineeni saduista yhtä sun toista alitajuisesti. Etenkin Disneyn

prinsessaelokuvat ovat saaneet paljon arvostelua siitä, minkälaisia miehen ja naisen rooleja ne opettavat lapsille. En itse lapsena yhdistänyt prinsessoja siihen, millainen minä olin tai millainen minun pitäisi olla, vaan koin samaistuvani elokuvan eri hahmoihin sukupuolesta riippumatta. Vanhempana olen saattanut hieman pahastua siitä, minkälaista kritiikkiä nämä Disney-elokuvat ovat saaneet, koska minulle ne merkitsevät lapsuuden nostalgialla. Nyt kuitenkin ymmärrän, ettei tuo kritiikki ole suoraa tarkoitettu teilaamaan itse elokuvia, vaan niistä välittyviä arvoja. Silloin tällöin on hyvä pysähtyä pohtimaan tarkemmin omia käsityksiään ja mikä niiden muodostumiseen on vaikuttanut.

”Jokainen lastenkirja on aikansa peili ja suodattaa näin aikaansa sopivia kasvatusihanteita, moraalista eetosta ja yhteiskunnallista ajankuvaa.” – Lastenkirjat syöttävät lapsille aikansa ideologiaa, Yle.fi



19

Esimerkiksi sota-aikana lastenkirjoissa esiintyi pikkulottia ja -sotilaita, jotka tekivät rintamalla ihailtavia sankaritekoja.

Kuva 16. Tilgmann, A. 1943. Urhea Tipusotilas.

2.6.4 TUNTEELLINEN SOTURI

Olen tähän asti puhunut prinsessojen aiemmasta kohtalosta kärsiä liian pienten odotusten passivoittavasta roolista. Toisessa päässä taas on liian painavaksi käyvät odotukset, kun kaiken ratkaisemisen ja päivän pelastamisen vastuu lepää useimmiten mies-sankareiden harteilla. Siinä vastuun kantaminen voi olla rohkaisevaa ja, on tälläkin kuitenkin kääntöpuolensa. Pahimmillaan velvollisuudet, liika muiden hyvinvoinnista huolehtiminen ja omien tarpeiden sivuuttaminen voi ajaa yksilön henkiseen umpikujaan. Voin omasta puolestani kertoa lamaantuvani usein muiden ihmisten odotusten aiheuttamassa paineessa.

Tuon tässä yhteydessä esiin kunnian, joka on hyvin maskuliiniseksi mielletty arvo. Avaan ilmiötä käyttäen Pirjo Markkolan, Ann-Catrin Östmanin ja Marko Lambergin kokoamaa kirjaa *Näkymätön sukupuoli: Mieheyden pitkä historia*. Kappaleessa *Soturikunnia Suuren Pohjan sodan (1700–1721) kokeneiden karoliinien miehi-*



senä ihanteena kerrotaan, miten yksittäiselle soturille kunnia oli ennen kaikkea rasittava velvoite, vaikka hän itse koki asian todennäköisesti toisin. (Sarkamo; Markkola, Östman, Lamberg 2014. 114.) Tekstissä alleviivataan sitä, miten oleellista kunnian käsitteen ymmärtämisessä on kiinnittää huomio sen yhteisölähtöisyyteen. Kappaleessa tarkemmin kuvaillun Ruotsin karoliiniarmeijan keskuudessa tuon yhteisön hyvinvointia edesauttava toiminta katsottiin kunnialliseksi ja sitä haittaava toimista kunniattomaksi. Yksilön käsitys omasta arvostaan ja asemastaan yhteisössään muodostui kunnian kautta. Tuon ajan hegemoninen eli valitseva mieskuva oli ylpeä ja sotaisa. Sotaisan miehisyyden ihanteita kutsutaan soturiarvoiksi, joihin kuuluvat patriarkaaliset ihanteet, kuten omasta perheestä huolehtiminen sekä sotureiden välinen veljeys. Urhoollisuus taisteluissa oli sotaisan miehisyyden kannalta kaikkein suurin ansio (Sarkamo; Markkola, Östman, Lamberg 2014. 116.).



*”Voi mikä suloinen pikkuponi! Kuka ikinä haluaisi satuttaa noin söpöä pikku rolle-polleaa?”
- Karmea Otto kirjassa Prinsessa ja Poni*

Kuva 18. Beaton, K. 2015. Karmea Otto, prinsessa ja poni.

Kerron tästä, koska lautapeliin suunnittelemissani mieshahmoilla haluan murtaa mies-sotureihin perinteisesti liitettyjä mielikuvia: miten heikkoutta ei saa näyttää, ja koska tunteiden osoittaminen katsotaan heikkoudeksi, ne ovat kielletty. Tätä aihetta käsittelee kanadalaisen sarjakuvataiteilija Kate Beaton kirjoittamassaan ja kuvittamassaan satukirjassa *Prinsessa ja Poni*. Vaikka sadun päähenkilönä onkin mahtavaksi soturiksi haluava pieni prinsessa, tarina tuo esiin myös toisessa päässä olevan suuren ja pelätyn soturin, joka haluaisi päästä tuomaan hellää puoltaan esiin useammin. Tällaista asetelmaa näkisin mielelläni esiintyvän saduissa useammin. Tähän tunnelmaan pyrin suunnitellessani Kuninkaan Kruunu -lautapelin hahmoja.

2.6.5 SUKUPUOLENA IHMINEN

Maailma on täynnä ihmisiä, jotka eivät istu perinteiseen käsitykseen naisista ja miehistä. Kulttuurissamme jokaisen odotetaan ilmentävän syntymässä määriteltyä sukupuoltaan tiettyjen, hänen sukupuolelleen sopivien raamien sisällä. Ulkonäkö tai käyttäytyminen eivät kuitenkaan määritä sukupuolta. (Ristkari, Suni, Tyri 2018. 54.) Sukupuoli-käsitteeseen liittyy biologian lisäksi myös sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja kulttuurisia merkityksiä (Saresma, Rossi, Juvonen 2010. 12.).

Peleissä tulee toisinaan vastaan hahmoja, joiden sukupuoli ei ole selkeästi määriteltävissä, eikä se oikeastaan ole edes tärkeää. Tämä on hyvin tervetullutta vaihtelua, kun hahmon persoona ja hänen osuutensa tarinassa korostuvat. Dramaattisia kohahduksia nousee pinnalle silloin tällöin, kun tietyn sukupuolen edustajaksi mielletty pelihahmo osoittautuukin joksikin muuksi. Yksi suurimpia tällaisia tapauksia oli 1986, kun suosittu Metroid-pelin raskaasti panssaroitu päähenkilö paljastui naiseksi. GameDaily nimesi juonenkäänteen Nintendon historian parhaimmaksi hetkeksi vuonna 2008. (Workman 2008. GameDaily.)

Samus on yksi varhaisimmista ja vaikuttavimmista naispäähenkilöistä videopeleissä. (Kalata 2013. Hardcore Gaming.)

Kuva 19a, 19b. Nintendo. 1986. Zero Suit Samus.

Joitakin vuosia sitten törmäsin netissä keskusteluun, jonka aiheena olivat Transformers-sarjan robotihahmot. Väittely oli syntynyt siitä, kun monet fanit toivoivat sarjaan naispuolisia transformers-sankareita. Monet sivuuttivat tämän toteamalla, että eihän roboteilla ole sukupuolta. Tästä huolimatta lähes kaikki sarjan robotti-sankarit ovat suunniteltu vastaamaan paljolti miehen anatomiaa ja myös hahmojen ääninäyttelijöinä toimivat miehet. Tästä herää kysymys: onko ensioletus tuntemattoman persoonan sukupuolesta tavallisimmin mies? Eri kielissä sukupuoleen viittaavat persoonapronominit sekä sanojen jaottelu maskuliinisiin ja feminiinisiin on asia, joka saattaa vaikuttaa ihmisten ajattelutapaan.

Kuva 20a, 20b. Harsbro. 1984. Transformers.

Kuva s20. Nintendo. 1986. Samus.



Vaikka en lopulta tähän opinnäytetyöhön saanut suunniteltua ei-binääristä pelihahmoa, yritin kuitenkin pohtia aihetta ja tutkia erilaisia sukupuolineutraaleja pelihahmoja. Tavallisimmin muunsukupuolisen hahmon piirteet on pyritty tekemään niin, etteivät ne viittaa liikaa kumpaankaan binääriseen sukupuoleen. Tämä on joskus toteutettu tekemällä hahmosta esimerkiksi eläintä- tai muuta kuin ihmistä muistuttava olento. Näin esimerkiksi Dragon Age: Originssin Shale-niminen golem, jonka suurin osa olettaa olevan mies hahmon suuren koon ja matalan äänen perusteella. Jossakin vaiheessa kuitenkin selviää Shalen olleen alunperin naiskääpiö. Tieto ei sinänsä ole oleellinen eikä vaikuta peliin mitenkään, mutta paljastuksesta syntynyt kohu paljastaa sukupuolen olevan yhä iso aihe monille pelaajille.



Suosittu Undertale-videopelin (Fox, T. 2015) päähenkilön sukupuoli ei tarinan aikana tuoda esiin, vaan pelaajalle annetaan vapaus tehdä oma tulkintansa.

Kuva 21. Fox, T. 2015. Frisk.



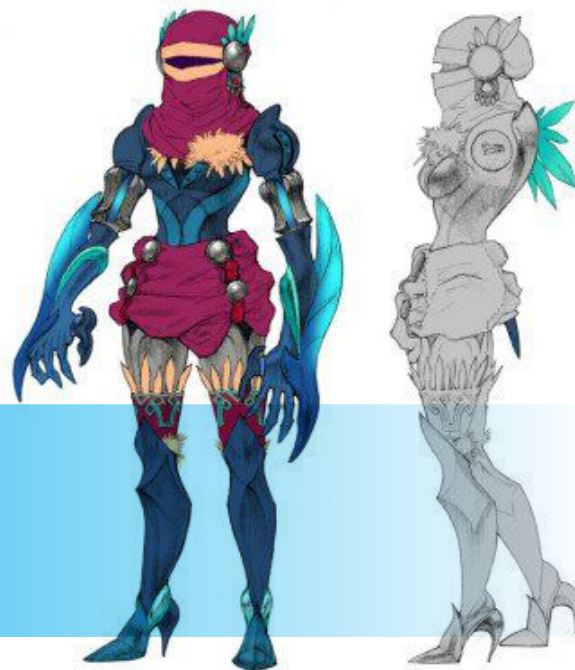
"Ai olin ennen nainen? Ok. 2000 vuotta kivikasana tekee näistä jutuista vähän irrelevantteja."
- pelaajan näkemys Dragon Age-pelin hahmosta

Kuva 22. BioWare. 2009. Shale.



Kuva 23. Higurashi, N. 2003. Mizuti

Baten Kaitos -pelisarjasta (Monolith Soft, tri-Crescendo. 2003–2006.) löytyy kaksi hyvää esimerkkiä pelihahmoista, jotka haastavat binääristä sukupuolijakoa: Vasemmalla oleva Mizuti säilyi suurimman osan pelistä mystisenä olentona, joka puhui itsestään kolmannessa persoonassa ja antoin muiden ymmärtää hänen olevan ikivanha tietäjä. Illuusio rikkoutui myöhemmin Mizurin naamarin mukana, kun sen takaa paljastui nuori tyttö.



Kuva 24. Higurashi, N. 2006. Guillo

Oikealla Baten Kaitos: Originsista Guillo, joka esitellään eräänlaisena sielullisena nukkena. Tarinan mukaan Guillon kehoon on vangittu kaksi vahvaa maagia: toinen on mies, toinen nainen. Tämän takia Guillon puhuessa kuuluu yhtäaikaan sekä miehen että naisen ääni. Hahmon ulkomuodossa näkyy myös naisellisia piirteitä, mitä harvemmin näkee ei-binäärisillä hahmoilla.

3 Kuvitusprosessi

3.1 KUVITUSTYYLI

Koska luen kohderyhmääni eri ikäiset lautapeliin pelaajat, pyrin valinnoillani vetoamaan sekä lapsiin että aikuisiin: vanhempia pelaajia ajatellen aion toteuttaa hahmojen anatomian melko realistiseen mittapuuhun. Yksityiskohdat pidän minimissä keskittyen tuomaan enemmän esiin hahmojen ilmeitä ja eleitä. Lasten mielenkiinnon aion herättää hempeillä väreillä, jotka ovat luonnonläheisiä ja valoisia. Omissa silmissäni nämä valinnat luovat oikeanlaisen tunnelman, joka ei ainakaan keskity vain tietyn ikäisiin pelaajiin, kuten esimerkiksi liioitellut lapsekkaat kehonsuhteet tai synkät värit saattaisivat tehdä.

Kuva 25. Hosch, C. 2016. Arkham Horror.



Kuva 26. Nickelodeon. 2000. Dora the Explorer.



25

Kuva 27. Sochacka, I. 2018. Starfinder



Kuva 28. Sochacka, I. 2018. Nymph.



Puolalaisen Iga Sochackan leikkisä ja pelkistetty kuvitustyyli inspiroi minua. (Sochacka, I. 2018.)

3.2 PELIHAHMOT

Olen antanut suunnittelemilleni hahmoille eräänlaisia "tehtäviä" tai rooleja, joita tuon esiin kunkin hahmon taustatarinassa. Näillä motiiveilla tavoitteeni on murtaa kuhunkin hahmotyyppiin liittyviä oletuksia. Olen jakanut pelihahmot karkeasti taistelijoihin ja siviileihin. Tällä ei toistaiseksi ole pelitekniestä vaikutusta, mutta mielestäni on mielenkiintoista tuoda esiin se, käyttävätkö pelihahmot ongelmia kohdattaessaan mahdollisesti voimakeinoja vai eivät. Tähän ominaisuuteen minut sai kiinnittämään huomiota Anita Sarkeesianin huomautus videoesseellään siitä, miten pelintekijät saattavat ajaa itsensä tahattomasti umpikujaan, kun pelin mekaniikat eivät välttämättä anna pelihahmoille väkivallan lisäksi muita tapoja ratkaista konflikteja (Sarkeesian 2013b.). Tässä kohtaa roolipelelaamisen lähestymistapa antaa pelaajalle vapauden kehittää itse ratkaisuja, joita videopeleissä voisi olla erittäin vaikea toteuttaa.

Nämä ensimmäiset suunnittelemani hahmot edustavat vielä hyvin paljon satuhahmojen arkkityyppejä, mutta olen pyrkinyt tuomaan niihin jotain uutta näkökulmaa. Toistaiseksi olen suunnitellut vain yhden hahmon per "ammatti", mutta myöhemmin lisäosissa haluan tuoda peliin lisää erilaisia prinsessoja, prinssejä, sotureita ja ritareita.

Väliseminaarissa sain palautetta siitä, miten olin ensimmäisissä kuvituksissani esittänyt mieshahmot huvittavina ja naishahmot uskottavina hahmoina. Tätä asettelua pitää toki tasapainottaa, ja haluan tehdä molemmille puolille enemmän vaihtelua. Jotta mahdollisimman moni kokisi näihin pelihahmoihin eläytymisen miellyttäväksi, minun on pyrittävä ottamaan huomioon erilaisia pelaajia. Neljässä hahmossa ei tietenkään pysty huomioimaan kaikkia, mutta tahdon silti kiinnittää erityistä huomiota erilaisten ihmisten representaatioon hahmoja suunnitellessani.

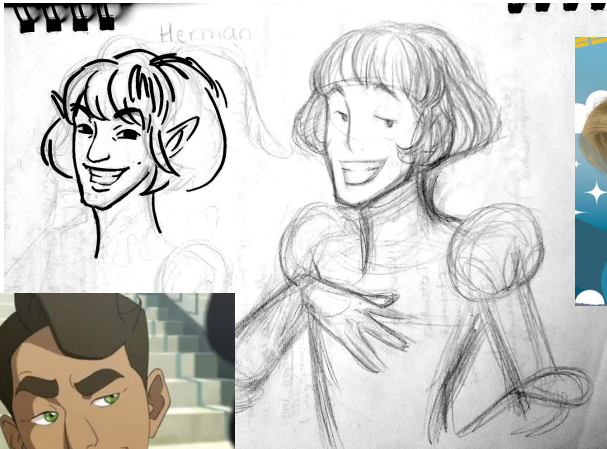


3.2.1 Prinssi Urmas

ULKONÄKÖ

En varsinaisesti ollut tyytymätön Urmaksen ensimmäiseen versioon. Projektin alusta asti mielikuvissani näin omahyväisen komean huikentelijan keskiaikaisissa puhvitoppauksissa ja ihoamyötäilevissä housuissa. Myös röyhelökauluksen halusin saada jollekin. Haaveilin alkuun myös polkkakampauksesta, mutta en halunnut tehdä Urmaksesta läpeensä koomista hahmoa. Tuuheat kiharat tasapainottivat hahmoa sopivasti.

Prinssi
Urmas



Vasemmalla charmikas prinssi Wu Legend of Korra -sarjasta oli Urmaksen varhaisia innoittajia.

Kuva 30. Nickelodeon. 2014. Prince Wu.

Shrek-elokuvien prinssi Uljas vastasi vahvasti sitä mielikuvaa, joka minulla oli alkuperäisestä prinssi Urmaksesta.

Kuva 31. Dreamworks. 2004. Prinssi Uljas.



LUONNE

Lautapelin luonteen muuttuessa siihen mennessä tekemäni hahmot päätyivät uudelleenkäsittelyyn. Luovuttuani pelin ironisesta huumorista, päätin samalla luopua Urmaksen narsistisesta luonteesta. Koitin keskittyä siihen, minkälaisia odotuksia prinssihahmoilla yleensä on. Päälimmäisenä tulee mieleen kruununperimisen vastuu, johon ei liity pelkästään perheenjäsenen odotuksen vaan koko valtakunnan. Nämä odotukset tuntuvat joskus vie-

vän prinsseiltä vapauden toteuttaa itseään omalle luonnolle sopivalla tavalla. Niinpä halusin kirjoittaa Urmakselle profiilin, jossa hän tekisi päätöksen sekä toimia itselleen oikein hylkäämättä kuitenkaan täysin syntyperänsä tuomaa vastuuta. Uuden luonteen myötä prinssin ulkomuotokin hioutui. Urmaksen kohdalla haluan näyttää positiivisessa valossa hänen pasifistisen valintansa sekä uskalluksen toimia omaan arvostelukykyyn luottaen.





Urmaksen kohdalla kokeilin muuttaa tämän etnisiä piirteitä. Vaihtoehdot tuntuivat kaikki hyviltä, mutta lopulta päädyin kuitenkin alkuperäiseen versioon.



Prinssi Urmas

Urmas on naapurivaltakunnan prinssi ja saapunut hiljattain Tammilakeaan edistämään valtakuntien välistä kaupankäyntiä.

Urmas oli jo lapsena hyvin nokkela ja sulavakielinen, ja varttuessaan hän päättikin miekan sijaan tarttua sanan säilään: Hänen muiden sisarustensa harjoitellessa ulkona kaksintaistelun sääntöjä ja miekkailua, Urmas istui kuninkaallisen neuvonantajan opissa harjaannuttamassa diplomatiataitojaan. Kuningas oli alkuun poikansa valintaa vastaan, mutta myönsi erehtyneensä huomattuaan, miten Urmaksen opit ja lahjakkuus auttoivat kuningaskuntaa vaurastumaan.



3.2.2 Soturi Zena

ULKONÄKÖ

Zenan kohdalla hahmon design vakiintui jo heti parin ensimmäisen luonnoksen jälkeen. Erityisen tyytyväinen oli tyylilleni epätavalliseen nenään, joka näkyy tässä ympyröitynä.

Zenan ulkomuotoon halusin vivahteita Aasian aroilta, ja siksi inspiraatiokuviini hunni-soturi Shan Yu Disneyn Mulan-elokuvasta, kuten myös elokuvan sankari itse. Kuvassa 32. Kim Possible on hyvä esimerkki aktiivisesta ja kyvykkästä naissankarista.



Kuva 32. Disney. 2002. Kim Possible.

31

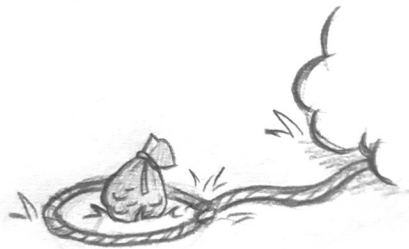


Kuva 33a,33b. Disney. 1998. Mulan.

LUONNE

Yksi peleissä ja muissa tarinoissa toistuvista hahmotyypeistä on niinsanottu yksinäinen susi. Tiedän tämän hahmotyyppin olevan monien pelaajien suosiossa, joten halusin tehdä sellaisen myös tähän lautapeliin. Koska tarkoitukseni on kuitenkin tuoda jokaiseen hahmoon jotain uutta näkökulmaa, halusin Zenan kohdalla avata tämän syitä hahmon tarpeeseen pystyä kaikkeen yksin.

Zenan heikkous on hänen sokea silmänsä, muttei siksi, että se haittaisi häntä itseään. Zena hermostuu siitä, miten muut ihmiset kohtelevat häntä tämän puutteen takia. Todistaa muille sekä itselleen, että hän pystyy toimimaan enemmän kuin hyvin ilman muiden apua. Zenan kohdalla pelaaja pääsee miettimään itsenäistä toiminnallisuutta sekä sitä, miten suhtautuu muihin. Pelaaja saattaa pitäytyä Zenan päätöksessä pysytellä yksin, mutta saattaa myös todeta, ettei ole heikkoutta saada toisilta tukea.





Soturi Zena

Zena on suurperheen vanhin lapsi ja tottunut kantamaan vastuuta vanhempien apuna. Nuorena Zenan toinen silmä sokeutui metsästysretkellä, jonka jälkeen hänen vanhempiansa mielestä Zenan pitäisi keskittyä kotitöihin. Zena ei tyytynyt tähän, vaan halusi osoittaa pystyvänsä kaikkeen kuten ennenkin.

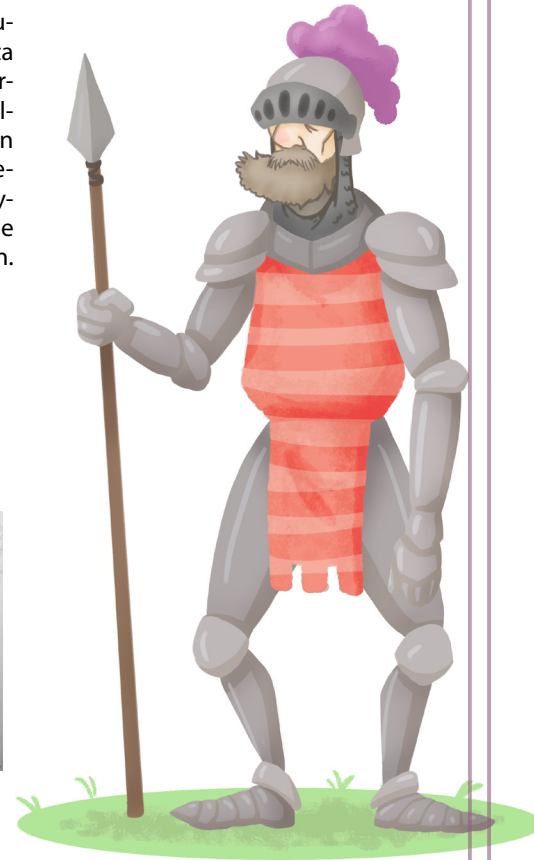
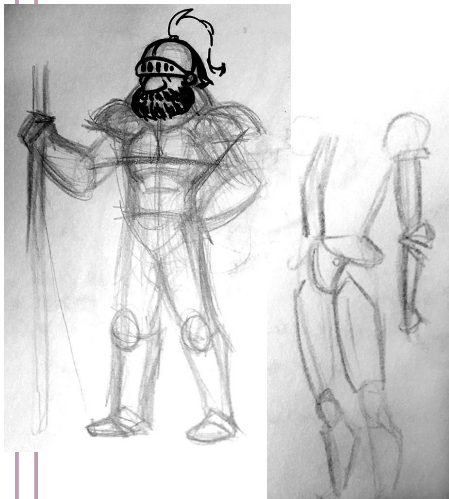
Zenan tullessa ikään, jolloin heidän yhteisönsä perinteenä lähettää nuori soturi maailmalle oppeja etsimään, hän sopi vanhempiansa kanssa, että mikäli hän selviäisi tältä matkalta kunnialla kotiin, he eivät enää saisi kohdella häntä heikkona.

3.2.3 URPO JA ROSINANTTE

ULKONÄKÖ

Urpoa luonnostellessa jouduin tekemään useampia kokeiluja. Mielikuvani oli alkuun melko umpimähkäinen, lukuunottamatta sitä, että halusin ritarihahmon olevan hie-
man hitaan tai laiskan oloinen. Urpo ensimmäisen hahmodesignin aikaan olin vielä kuvittamasta alkuperäistä prinsessanpelastuspeliä, jossa yritin tehdä hahmoista suuntaan tai toiseen liioiteltuja karikatyyre-

jä. Ensimmäinen kuva Urposta vastasi muuten hyvin alkuperäistä mielikuvaani, mutta teknisesti minulla oli ollut vaikeuksia haarniskan toteuttamisessa. Toisin kuin muilla hahmoilla, Urpolla ei ollut yllään paljon kangasta, jotka tulivat kauniisti esiin valitsemillani brusheilla. En varsinaisesti ollut tyytymätön piirtämääni haarniskaan, mutta se sai Urpon erottumaan muista epäedukseen.



UUSI DESIGN

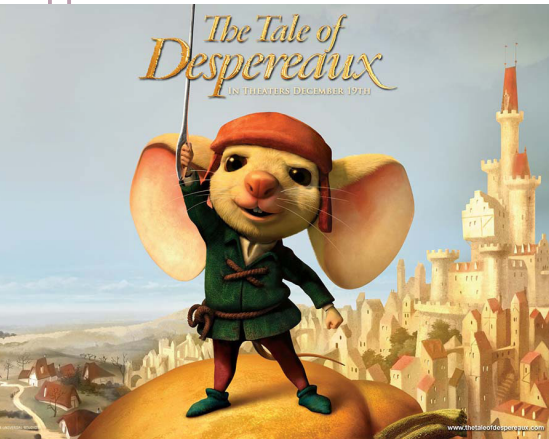
Piirtäessäni Urpoa uudelleen päätin luopua kokovartalo-haarniskasta, ja korvata sitä raajojen osalta rengaspanssarilla, jolla saisi kangasmaisen vaikutelman. Tämä pehmeintäisi hahmon yleisilmettä saaden tämän sopimaan paremmin yhteen pelin muiden hahmojen kanssa.

LUONNE

Urpon tapauksessa halusin kyseenalaistaa keskiajan hege-
monista miesihannetta, ja näyttää soturista uusia tunteel-
lisempia puolia. Tästä syystä ajattelin olevan kaikkein sopi-
vinta luoda juuri Urpolle partneriksi eläinystävä. Urpo on yhä
kömpelö, mutta halusin tuoda häneen paljon hyvin ominai-
suuksia pitääkseni hahmon miellyttävänä ja symppaattisena:
Urpo itse ei ole moksiskaan puutteistaan, vaan jokaisen kom-
melluksen jälkeen nousee ylös jatkamaan. Urpo hyvin uutte-
ra ja huomioiva muita kohtaan, joten hänen ritaritoverinsa-
kin pitävän häntä arvossa.



Urpo putosi kaussoh...



Amerikkalaisen lastenkirjailija Kate DiCamilloin urhea hiirisankari Despereaux elokuvassaan.
Kuva 35. Universal Pictures. 2008. *The Tale of Despereaux.*)



Eläinystäviä pidetään usein enemmän "prinsessojen juttuna". Kuva 36. Disney. 1938. Lumikki.

Kuva 34. Wong, E. 2007.
Zot the Wizard and Pooky



36

HAHMON SAMAISTUTTAVUUS

Vielä yksi keino tehdä Urposta hieman sympaattisempi oli tuoda hänen rinnalleen eläinkumppani. Rosinantte-hiiri myös nostaa Urpon profilia olemalla tämän ritariopettaja. Rosinantten inspiraationa toimi Despereaux-niminen hiirisankari.

Eläinkumppania on hyödynnetty myös yhdellä Red Dragon Inn-pelin hahmolla, jonka pelaamiseen tulee lisää mielenkiintoa yliaktiivisen Pooky-pupujussin muodossa.



Aardmanin Wallace ja Gromit ovat yksi tunnetuimpia parivaljakkoita. Ilman Gromit-koiraa katsojan voisi olla hankalampi samaistua sosiaalisesti kömpelöön Wallaceen.

Kuva 37. Aardman Animations. 1989. *Wallace and Gromit.*



Urpo kuuluu Kuninkaan kaartiin, jota johtaa Urpon taidoistaan kuuluisa serkku Urho. Urpoa ei ole siunattu yhtä monilla lahjoilla, mutta puutteensa hän korvaa sinnikkyydellä, rohkeudella ja suurella sydämellään.

Ritarin seuraan on lyöttäytynyt pieni mutta urhea Rosinantte-hiiri, jonka Urpo pelasti aikoinaan ilkeältä rottajoukolta. Koostaan huolimatta Rosinantte ilmentää kaikkia kuviteltavia ritariuden hyveitä, ja siksi tämä päätti ryhtyä Urpon mentoriksi. Siitä lähtien nämä kaksi ovat olleet erottamattomat, ja he ovat kokeneet yhdessä monia jännittäviä seikkailuja.



3.2.4 Prinsessa Helmiina

Luovuttuani alkuperäisen lautapelin ideasta, ajattelin ensin jättää prinsessan kokonaan pois. Mutta tajuusin pian, miten tämä vain tekisi tyhjäksi sen, että alun perin luovuinkaan prinsessan pelastamisesta pelin tavoitteena. Nyt prinsessan rooli passiivisena objektina vaihtuisi yhdeksi tarinan aktiivisista sankareista. Pelastusretken kohteeksi piti vaihtaa jokin muu Kuninkaalle tärkeä asia, joka tällä kertaa valikoitui kruunuksi. Myös se, että prinsessan pystyy näin helposti korvaamaan esineellä, kertonee paljon prinsessan roolin ongelmallisuudesta.

ULKONÄKÖ

Siinä missä pelin muista hahmoista minulla oli väliseminaarin jälkeen vakiintunut hahmotelma, prinsessan kohdalla jouduin kiertämään kehää kauan, ennenkuin pääsin lähellekään mielekästä designia. Halusin alkuun vaatteiden puolesta pitäytyä melko perinteisessä prinsessassa, sillä tiedän monien mieltymyksen kauniisiin ja laittautuneisiin hahmoihin. Lisäksi pelin toinen naishahmo oli jo toiminnallisemmassa varustuksessa. Jossain kohtaa luonnoksiini kuitenkin eksyi enemmän matkavarustuksessa oleva prinsessa, joka tuntui heti hieman luontevammalta. Ympyröity luonnos sykkähdytti minua, ja palasin siihen lopulta.





Tein muutamia kokeiluja Helmiinasta isomman mekon kanssa. Samalla tulin testanneeksi, miten prinsessan käteen sopisi miekka. Ajattelin sen voivan olla mielenkiintoinen vastapainoksi sille, että pelin prinssi on pasifisti. Tästä ajatuksesta luovuin kuitenkin, koska Zena edusti jo naistaiselijan roolia. Tässä vaiheessa halusin, että suunnittelemani naishahmot eivät olisi liian samankaltaisia keskenään.

LUONNE

Yksi vahva inspiraation kohde prinsessahahmoa suunnitellessani oli Patricia C. Wreden Lohikäärmeen Prinsessa -nimisen kirjan päähenkilö: Cimorenea kiinnostaa prinsessan velvollisuuksien sijaan magia ja seikkailut, joten hän karkaa kotoa ja ryhtyy vapaaehtoisesti lohikäärmeen prinsessaksi.

Koen onnistuneeni hyvin Helmiinan toteutuksessa. Kaikista lautapelin hahmoista hänellä tuntuu olevan todentuntuisin persoona.

”Lohikäärmeen prinsessana oleminen on aivan kunniallista, joten vanhempanikaan eivät voisi valittaa. Ja se olisi paljon mielenkiintoisempaa kuin kirjaileminen ja tanssitunnit.”
- Cimorene (Wrede 1990, 29.)



Kuva 38. Jansson, T. 1991.
Pikku Myy



Kuva 39. Nickelodeon. 2005.
Toph Beifong.



Helmiinan luonteessa on paljon samankaltaisuuksia Muumien Pikku Myyn sekä Avatarin Toph Beifongin kanssa. Molemmat ovat itsepäisiä ja nauttivat toisten jekuttamisesta.



Prinsessa Helmiina

Helmiina on Tammilakean valtakunnan kuninkaan ja kuningattaren ainoa lapsi. Kruununperijänä hän on aina elänyt erittäin varjeltua elämää, mikä on luonnollisesti tehnyt hänestä hyvin seikkailunhaluisen ja itsepäisen. Linnan vartijat ovat hyvin tottuneita olemaan prinsessan kepposten kohteena.

Helmiinalla on terävä äly sekä kieli, joka saa hänet usein hankaluuksiin. Helmiinan tavoitteena on jo pitkään ollut vakuuttaa hänen vanhempansa siitä, että prinsessan olisi hyödyllistä päästä tutkimaan ulkomaailmaa.

3.2.5 MUITA HAHMOIDEOITA

Kuninkaan kruunussa on pelihahmojen lisäksi ei-pelattavia hahmoja, jotka tuovat lisää eloa lautapelin maailmaan. Lautapelin isäosien myötä aion myös tehdä lisää pelihahmoja. Näin pääsen tuomaan entistä enemmän variaatiota

hahmokaartiin iän, etnisyyden ja sukupuolen moninaisuuden kautta. Lisäksi haluan tehdä lisää erilaisia hahmoja jo tehdyistä hahmoluokista, koska haluan pelistä löytyvän erilaisia ritareita, prinssessoja, prinsssejä ja sotureita.



4 Yhteenveto

4.1 LOPPUTULOS

Olen iloinen tekemästani tutkimuksesta Kuninkaan Kruunu -lautapelin teemaan hahmosuunnitteluun liittyen. Ilman opinnäytetyötä tuskin olisin perehtynyt asiaan näin syvällisesti. En vielä pidä tähän asti tekemiäni lautapelitelementtejä täysin valmiina, vaan tulen todennäköisesti työstämään niitä vielä jatkossa. Olen kuitenkin tyytyväinen siitä, mitä olen tähän asti saanut tehdyksi. Opinnäytetyön jälkeen minulle jää entistä parempi tunne Kuninkaan Kruunu -lautapelistä, ja tulevaisuudessa tulen mielelläni palaamaan pelin jatkokehittelyyn.

4.2 HAASTEET

Suurin haaste tässä työssä oli kuvittajan ja pelisuunnittelijan roolien erillään pitäminen. Koska edustan tässä projektissa molempia, aikaa ja energiaa kului usein opinnäytetyön kannalta vähemmän olennaisiin asioihin. Yritin kuitenkin pitää mielessäni sen, että tämä lautapeli on minulle intohimoprojekti, ja tärkeää oli keskittyä siihen, miten opinnäytetyö edistäisi lautapelin loppuunsaattamista.

Opinnäytetyöprosessin venyminen verotti voimavarojani, mutta tämä johtui enemmän kyvyttömyydestäni aikatauluttaa työskentelyäni. Pitkittymiseen vaikutti myös opinnäytettyöni aiheen muuttuminen, mutta se oli silti lopputuloksen kannalta parempi vaihtoehto.

4.3 OMA KEHITYS

Tämän opinnäytetyön aikana olen kehittynyt valtavasti niin piirtämisessä kuin tiedonhankinnassa ja sen pohtimisessa. Opinnäytetyöprosessi oli haastava, mutta koen saavuttaneeni itselle asettamani tavoitteet: olen nyt päässyt tutuiksi piirtopöydän sekä tietokone-ohjelmien kuvituskäytössä. Lisäksi olen oppinut hankkimaan enemmän tietoa ja pohtimaan sitä. En enää tyydy ensimmäiseen ideaan, vaan tutkin sen taustoja ja pohdin vaihtoehtoisia toteutuksia.

Opinnäytetyö oli melkoinen kasvukokemus. Opin sen aikana paljon itsestäni, enkä tulevaisuudessa kaihda enää niin kovasti vastaavanlaisen työn tekemistä.

4.4 OPINNÄYTETYÖN JÄLKEEN

Valmistumisen jälkeen haluan palata jatkamaan Kuninkaan Kruunu -lautapelin kehitystä. Seuraavaksi olisi tarkoitus keskittyä pelin muihin visuaalisiin elementteihin, kuten pelilautaan, -kortteihin ja laatikkoon sekä logoon. Ensimmäisen valmiin lautapeli-vesion jälkeen haluan kehittää sille lisäosia, joiden mukana peliin tulee lisää hahmoja, pelikortteja sekä mahdollisesti toinen pelilauta. Vaikka tähän asti olen työstänyt lautapeliä yksin, haluaisin tuoda mukaan muitakin tekijöitä, jotta lautapelin idea ja toteutus ei jäisi yhden ihmisen näkökulmaksi.

5 Lähteet

KIRJAT

- » Beaton, K. 2015. *The Princess and the Pony*. Iso-Britannia: Walker Books Ltd.
- » Chatfield, T. 2011. *Hupi Oy*. Jyväskylä: WSOY Koster, R. 2004. *The Theory of Fun for Game Design*. Yhdysvallat: Paraglyph Press.
- » Kokko, P. 1994. *Pelien Parhaat*. Suomi: WSOY.
- » Leppälahti, M. 2009. *Roolipelaaminen*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- » Markkola, P., Östman, A. & Lamberg, M. 2014. *Näkymätön sukupuoli: Mieheyden pitkä historia*. Tampere: Vastapaino.
- » Ristkari, M., Suni, N. & Tyni, V. 2018. *Sukupuolena ihminen*. Helsinki: Tammi.
- » Rodney P. 2009 *Encyclopedia of Play in Today's Society*. Yhdysvallat: SAGE Publications.
- » Saari, M. 2018. *Löydä lautapelit*. Suomi: Avain.
- » Saresma, T., Rossi, L. & Juvonen, T. 2010. *Käsikirja sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino.
- » Wrede, P. 1990. *Lohikäärmeen Prinsessa*. Yhdysvallat: Harcourt, Brace & Company.

PELIT

- » *Child of Light*. Ubisoft Montreal. 2014.
- » *Senet*. Muinainen Egypti. 3100 eaa.
- » *HeroQuest*. MiltonBradley. 1989.
- » *Kill Doctor Lucky*. Cheapass Games. 1996.
- » *Red Dragon Inn*. Slugfest Games. 2007.
- » *Super Mario Bros*. Nintendo. 1985.
- » *Marrying Mr.Darcy*. Evensen Creative. 2014.
- » *Fat Princess*. Titan Studios. 2009.
- » *Metroid*. Nintendo. 1986.
- » *Dragon Age: Origins*. BioWare. 2009.
- » *Undertale*. Fox, T. 2015.
- » *Baten Kaitos*. Monolith Soft, tri-Crescendo. 2003.
- » *Baten Kaitos: Origins*. Monolith Soft, tri-Crescendo. 2006.
- » *God of War*. Sony Interactive Entertainment. 2005.

VERKKOLÄHTEET

- » Aku. 2018. Lautapelaaminen elää. Blogi. Kylähullut Päivät [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <http://kylahullutpaivat.blogspot.com/2018/10/lautapelaaminen-ela.html>
- » Film Courage. How To Make The Audience Care About Your Characters by John Truby. 2012. Videohaastattelu. Youtube [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=xt2PcwKHBxc>
- » McMahan, A. 2003. Immersion, Engagement and Presence. Verkkoartikkeli. Routledge, Taylor & Francis Group [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <http://www.immersence.com/publications/2003/2003-AMcMahan.html>
- » Nerdy Shenanigans. 2017. Why do we Empathize for Fictional Characters. Videoessee. Youtube [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=pAWGsFC7s9k>
- » Pulakka, K. & Tuikka, R. 2017. Turpa kiinni ja tottele. Verkkoartikkeli. Yle [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/08/15/turpa-kiinni-ja-tottele-vanhojen-satujen-viesti-selva>
- » Sarkeesian, A. 2013a. Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games. feministfrequency. Videoessee. Youtube [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: https://youtu.be/X6p5AZp7r_Q
- » Sarkeesian, A. 2013b. Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games. feministfrequency. Videoessee. Youtube [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: https://youtu.be/toa_vH6xGqs https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs
- » Sarkeesian, A. 2013c. Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games. feministfrequency. Videoessee. Youtube [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM
- » Tervola, M. 2015. Lastenkirjat syöttävät lapsille aikansa ideologiaa. Verkkoartikkeli. Yle [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/24/lastenkirjat-syottavat-lapsille-aikansa-ideologiaa-sotapropagandasta>
- » Why do we Empathize for Fictional Characters. Videoessee. Youtube [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=pAWGsFC7s9k>
- » Workman, R. 2008. Top 25 Nintendo Moments. GameDaily [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: <https://web.archive.org/web/20081214201904/http://www.gamedaily.com/articles/galleries/top-25-nintendo-moments/?page=26>

KUVAT

- » Kuva 1: Rollus, T. 2014. Igniculus ja Aurora [viitattu 4.2.2019]. Saatavissa: <https://www.videogamesartwork.com/games/child-light/aurora-game>
- » Kuva 2: Play All Day Games. 2001. Senet [viitattu 3.2.2019]. Saatavissa: <https://www.walmart.com/ip/Senet-Board-Game-Ancient-Game-By-Play-All-Day-Games-From-USA/727148045>
- » Kuva 3: BoardGameGeek. 2019. Arkham Horror -lautapeli [viitattu 5.2.2019] Saatavissa: <https://boardgamegeek.com/image/852433/arkham-horror>
- » Kuva 4: Juutilainen, O. 2013. Astraterra [viitattu 5.2.2019] Saatavissa: <https://www.ironspine.com/astraterra/kokoperheen-roolipeli/>
- » Kuva 5: Edwards, L. MiltonBradley. 1989. HeroQuest [viitattu 22.1.2019] Saatavissa: <https://i.pinimg.com/originals/ae/87/0e/ae870ea5da5c505eed81385fa3b66899.png>
- » Kuva 6: MiltonBradley. 1989. HeroQuest [viitattu 22.1.2019] Saatavissa: <https://boardgamegeek.com/image/356344/heroquest>
- » Kuva 7: MiltonBradley. 1989. HeroQuest [viitattu 22.1.2019] Saatavissa: <https://boardgamegeek.com/image/356346/heroquest>
- » Kuva 8: Evans, I. 1996. Kill Doctor Lucky [viitattu 5.2.2019] Saatavissa: <https://www.amazon.ca/Cheapass-Games-Kill-Doctor-Lucky/dp/B01DMZQ5QM>
- » Kuva 9a: Evans, I. 1996. Kill Doctor Lucky [viitattu 5.2.2019] Saatavissa: <https://global.rakuten.com/en/store/yellowsubmarine/item/4571398990755/>
- » Kuva 9b: Evans, I. 1996. Kill Doctor Lucky [viitattu 5.2.2019] Saatavissa: <https://gameosity.com/2018/02/23/kill-doctor-lucky-doctor-luckys-mansion-that-is-haunted-review/>
- » Kuva 10: Wong, E. 2007. Red Dragon Inn [viitattu 5.2.2019] Saatavissa: <https://www.tabletopfinder.eu/en/boardgame/1426/the-red-dragon-inn-2>
- » Kuva 11: Wong, E. 2007. Red Dragon Inn. [Valokuva]
- » Kuva 12: Wong, E. 2007. Red Dragon Inn. [Valokuva]
- » Kuva 13: Nintendo. 1985. Super Mario Bros [viitattu 6.2.2019] Saatavissa: https://aminoapps.com/c/mario/page/blog/how-many-times-has-bowser-kidnaped-peach/vdVi_nu0DqwkPzjrLIZmz28gdzjoJz
- » Kuva 14a: Evensen, E. 2014. Marrying Mr.Darcy [viitattu 13.2.2019] Saatavissa: <https://www.spelshop.be/en/evensen-creative/marrying-mr-darcy>
- » Kuva 14b: Evensen, E. 2014. Marrying Mr.Darcy [viitattu 14.2.2019] Saatavissa: <https://www.shutupandsitdown.com/games-news-071013/>
- » Kuva 15: Chen, W. 2009. Fat Princess [viitattu 3.3.2019] Saatavissa: <http://en.riotpixels.com/games/fat-princess/artworks/>

- » Kuva 16: Tilgmann, A. 1943. Urhea Tipusotilas [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/11/24/lastenkirjat-syottavat-lapsille-aikansa-ideologiaa-sotapropagandasta>
- » Kuva 17: Howard, R. 1943. Conan the Barbarian [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <http://sciencefiction.com/2013/10/09/15-years-making-conan-red-sonja-meet/>
- » Kuva 18: Beaton, K. 2015. Karmea Otto, prinsessa ja poni [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <https://boingboing.net/2015/08/07/the-princess-and-the-pony-fro.html>
- » Kuva 19a: Nintendo. 1986. Samus [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Samus_Aran
- » Sivu 19b: Nintendo. 1986. Zero Suit Samus [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <http://www.iheartamiibo.com/product/zero-suit-samus/>
- » Kuva 20a. Harsbro. 1984. Transformers [viitattu 2.3.2019]. Saatavissa: https://transformers.fandom.com/wiki/Female_Transformer
- » Kuva 20b: Harsbro. 1984. Transformers [viitattu 2.3.2019]. Saatavissa: <https://www.writeups.org/optimus-prime-transformers-g1-profile/>
- » Kuva 21: Fox, T. 2015. Frisk [viitattu 3.3.2019]. Saatavissa: <https://www.pride.com/entertainment/2017/6/28/12-non-binary-characters-destroy-traditional-gender-roles#slide-10>
- » Sivu 22: BioWare. 2009. Shale [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <https://www.gamerguides.com/dragon-age-origins/introduction/characters/shale>
- » Kuva 23a: Higurashi, N. 2003. Mizuti [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <https://www.castingcall.club/projects/classic-video-game-trailer-voice-actors-needed/roles/58787/public>
- » Kuva 23b: Higurashi, N. 2003. Mizuti [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <https://batenkaitos.fandom.com/wiki/Mizuti>
- » Kuva 24: Higurashi, N. 2006. Guillo [viitattu 6.2.2019]. Saatavissa: <https://fi.pinterest.com/pin/317855686184354464/?lp=true>
- » Kuva 25: Hosch, C. 2016. Arkham Horror [viitattu 3.3.2019]. Saatavissa: <https://www.tabletopgaming.co.uk/board-games/news/arkham-horror-the-movie-asmodee-is-turning-its-games-into-films-and>
- » Kuva 26: Nickelodeon. 2000. Dora the Explorer [viitattu 3.3.2019]. Saatavissa: https://muc.fandom.com/wiki/Dora_the_Explorer
- » Kuva 27: Sochacka, I. 2018. Starfinder [viitattu 3.3.2019]. Saatavissa: <https://www.instagram.com/p/BIJQ0MOI2DR/>
- » Kuva 28: Sochacka, I. 2018. Nymph [viitattu 3.3.2019]. Saatavissa: <https://www.instagram.com/p/BgTIFOOFARS/>
- » Kuva 29: Sony Interactive Entertainment. 2005. God of War [viitattu 3.3.2019]. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=bPOLyN-2brl>

- » Kuva 30: Nickelodeon. 2014. Avatar the Legend of Korra [viitattu 3.3.2019] Saatavissa: <http://binturia.wikia.com/wiki/Wu>
- » Kuva 31: DreamWorks Animation. 2004. Shrek2 [viitattu 20.11.2018] Saatavissa: <https://khadijaalem.wordpress.com/2013/09/17/challenging-archetypes-and-stereotypes/>
- » Kuva 32: Disney. 2002. Kim Possible [viitattu 20.11.2018] Saatavissa: <http://disney.wikia.com/wiki/File:Kimcrouch.png>
- » Kuva 33a: Disney. 1998. Mulan [viitattu 4.2.2018] Saatavissa: http://disney-destiny.wikia.com/wiki/Shan_Yu
- » Kuva 33b: Disney. 1998. Mulan [viitattu 4.2.2018] Saatavissa: <http://vignette3.wikia.nocookie.net/disney/images/8/85/Mulan.12.png/revision/latest?cb=20160203004126>
- » Kuva 34: Wong, E. 2007. Red Dragon Inn. Slugfest Games. [Valokuva]
- » Kuva 35: Universal Pictures. 2008. The Tale of Despereaux [viitattu 7.2.2018] Saatavissa: <http://www.entertainmentwallpaper.com/download/10015034/>
- » Sivu 36: Disney. 1938. Lumikki [viitattu 5.2.2018] Saatavissa: <https://mythcreants.com/blog/the-origins-of-snow-white-cinderella-and-sleeping-beauty/>
- » Kuva 37: Aardman Animations. 1989. Wallace and Gromit [viitattu 5.2.2018] Saatavissa: https://www.reddit.com/r/FargoTV/comments/6hhaqf/vm_varga_looks_like_wallace_from_gromit/
- » Kuva 38: Jansson, T. 1991. Pikku Myy [viitattu 4.2.2018] Saatavissa: <https://moomintrivia.tumblr.com/post/158142562906/i-will-be-writing-more-about-different-moomin>
- » Kuva 39 : Nickelodeon. 2005. Toph Beifong [viitattu 4.3.2019] Saatavissa: <https://0wlmachine.wordpress.com/2017/06/09/30-days-of-avatar-toph-never-change/>