

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

# Androgyynit sankarit



---

– Final Fantasy -pelisarjan  
sukupuolikuvien tarkastelua

Sami Airaksinen  
Pro gradu -tutkielma  
Taidekasvatus  
Humanistinen tiedekunta  
Jyväskylän yliopisto  
Kesäkuu 2012

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

<b>Tiedekunta – Faculty</b> Humanistinen tiedekunta	<b>Laitos – Department</b> Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
<b>Tekijä – Author</b> Airaksinen <u>Sami</u> Markus	
<b>Työn nimi – Title</b> Androgyynit sankarit – Final Fantasy -pelisarjan sukupuolikuvien tarkastelua	
<b>Oppiaine – Subject</b> Taidekasvatus	<b>Työn laji – Level</b> Pro gradu –tutkielma
<b>Aika – Month and year</b> Kesäkuu 2012	<b>Sivumäärä – Number of pages</b> 93
<b>Tiivistelmä – Abstract</b>	
<p>Käsittelen tutkimuksessa japanilaisen Final Fantasy -konsolipelisarjan sukupuolikuvia. Sarjan hahmokuvastolle ominaisia ovat kehollisesti feminiiniset miessankarit sekä toimijuudeltaan vahvat naissankarit, jotka pohjaavat japanilaisen mangan ja animen bishonen-perinteestä ammentavaan sukupuoliestetiikkaan. Tutkimusnäkökulmassani Final Fantasy -hahmojen sukupuolirepresentaatiot asettuvat vertailusuhteeseen länsimaisen populaarikulttuurin sankariesitysten kanssa, mitä kautta niiden (länsimaisia) normeja haastavia piirteitä ja elementtejä luetaan auki. Sarjan sukupuolikuvia analysoidaan kolmen ydin aspektin – kehollisuuden, toimijuuden ja seksuaalisuuden – kautta, joille taustakontekstin muodostaa (populaari)sankaruuden tematiikka.</p> <p>Tutkimuksen teoreettisena perustana toimii konstruktionistinen sukupuoliteoria, joka kytkeytyy laajempaan queer-tutkimuksen sateenvarjokäsitteeseen; teoriakentän ytimeksi asettuu tutkimuksessa Judith Butlerin performatiivinen sukupuolimalli. Valitun teoriapohjan lähtökohtana on ajatus sukupuolesta kulttuurisesti rakentuneena konstruktiona, joka tuotetaan ajassa ja historiassa muuntuvien kulttuuristen käytänteiden kautta. Sukupuoli ei tässä ajattelumallissa ole pysyvä ja itsestäänselvä, biologisesti määräytyvä ominaisuus, vaan kulttuurisen tekemisen ja tuottamisen tulos.</p> <p>Teoriapohjan valossa Final Fantasy -sukupuolikuvia lähestytään kulttuuris-esteettisinä konstruktiona, jotka rakentuvat ja saavat merkityksensä kulttuurin ja aikakauden ehdoilla. Tarkastelun polttopisteeseen asettuvat Final Fantasy -hahmojen androgyynit piirteet ja elementit, jotka sekoittavat maskuliinisuuden ja feminiinisyden, mieheyden ja naiseuden kategorioita (ja haastavat tätä kautta populaariviihteen (länsimaisia) sankarikonventioita). Tutkimusasetelmassa Final Fantasy -hahmot näyttävät sankariesityksinä, jotka häivyttävät ja purkavat binaaristen sukupuolikategorioiden – kuten mies- ja naiskehon sekä mies- ja naisroolien – vastakohta-asetelmia ja rakentavat näin sukupuolten välille vahvaa tasa-arvoisuuden tematiikkaa.</p>	
<b>Asiasanat – Keywords</b> sukupuoli, sukupuolikuva, queer, konstruktionistinen teoria, androgyynisyys, feminiinisyys, maskuliinisuus, sankaruus, supersankaruus, sukupuolijousto, sukupuoliero, sukupuolirooli	
<b>Säilytyspaikka – Depository</b> Tutkielma löytyy digitaalisena versiona Jyväskylän yliopiston kirjaston tietokannasta	
<b>Muita tietoja – Additional information</b> Kannen kuva: Yoshitaka Amano: Sephiroth (Final Fantasy VII)	

## Sisällysluettelo

Johdanto.....	5
Aiheenvainnasta.....	7
1 Final Fantasy -sarjasta.....	12
1.1 Final Fantasy -sarjan hahmoista.....	13
1.2 Final Fantasy -sukupuolikuvaston esteettisestä taustasta.....	18
2 Tutkimuksen teoria ja käsitteistö .....	23
2.1 Sukupuolen käsite konstruktionistisessa sukupuoliteoriassa .....	23
2.2 Queer.....	26
2.3 Maskuliinisuus, feminiinisyys, sukupuolijousto ja kauneus .....	27
2.4 Androgynisyys.....	30
2.5 Sankaruus .....	31
Supersankaruus.....	32
2.6 Sukupuolen käsitettävyyssmatriisi.....	33
3 Keho sukupuolen merkinä Final Fantasy -sarjassa .....	39
3.1 Final Fantasy -kehojen sukupuolieroa häivyttävistä elementeistä.....	40
3.2 Feminiinisyys sukupuolisen tasa-arvon aspektina .....	45
3.3 Kehollisen sukupuolijouston sukupuolieroista.....	48
3.4 Final Fantasy -kehoihin liitetystä ase-estetiikasta.....	50
4 Final Fantasy -hahmojen maskuliinisesta ja feminiinisestä toimijuudesta	54
4.1 Sukupuoliparodian neutralisointi toimijuuden kehyksenä .....	57
4.2 Final Fantasy -miesten ja-naisten toimijuus sukupuolisen hierarkian näkökulmasta .....	63
5 Final Fantasy -hahmojen seksuaalisuus ja heteronormatiivisuuden matriisi	67
6 Päätäntö.....	73
LÄHTEET .....	76

Liite: kuvat.....	82
-------------------	----

## Johdanto

Tarkastelen pro gradu -tutkielmassani sukupuolen representaatiota japanilaisessa Final Fantasy -videoroolipelisarjassa konstruktionistisen sukupuoliteorian valossa.

Final Fantasy -sarjan sukupuolipolitiikka näyttäytyy populaariviihteen – ja etenkin videopeliestetiikan – kontekstissa poikkeuksellisen moniaineeksisenä ja monin tavoin länsimaisista toimintaviihdegenreistä poikkeavana. Siinä missä länsimaisten video-peli- ja toimintasankarien perinne kytkeytyy hypermaskuliinisten ja lihaksikkaiden macho-urosten sekä kauniiden ja passiivisten naisten jatkumoon, asettuu Final Fantasy -sarja sukupuoliestetiikallaan tämän konvention ulkopuolelle – tai ainakin sen eksoottisiin marginaaleihin. Sarjan hahmokuvasto esittelee ulkonäöltään feminiinisiä teinipoikasankareita sekä aktiivisia ja voimakkaita naissankareita, jotka sukupuolirepresentaatioillaan sekoittavat sukupuolikategorioita.

Pro gradu -työssäni keskityn Final Fantasy-sarjan mies- ja naiskuvien androgyyneihin, maskuliinisuuden ja feminiinisuuden aspekteja risteyttäviin elementteihin. Tutkin, miten Final Fantasy -sankareiden sukupuoli on tuotettu peleissä sekä kehollisuuden että toimijuuden kontekstissa; tutkimusperspektiivini kohdennuspisteenä on sekä hahmojen kehojen kautta tapahtuva sukupuolen (visuaalinen) tuottaminen että ”fyysisinä” tekoina ilmenevät (toiminta)roolit, joita mies- ja naishahmot peleissä saavat. Dekonstruomalla hahmojen sukupuolisuuden representaatioita tutkin, millaisista komponenteista hahmojen sukupuolikuvat sarjassa rakentuvat. Tutkielmani ydintutkimuskysymyksenä on, millaisia paradigmaattisia valintoja pelihahmojen sukupuolen esittämisessä on tehty – eli millaisia ”miehiä” ja ”naisia” koodaavia merkkejä hahmorepresentaatioihin on valittu ja millaisia (merkitys)-suhteita niihin on sisällytetty.

Tutkimusongelman auki purkamisessa ydinvälineenäni toimii konstruktionistinen sukupuoliteoria sekä laajemmin feministinen sukupuolitutkimus ja queer-teorian

kenttä. Avainsanoiksi nousevat maskuliinisuuden, feminiinisuuden ja androgynisuuden käsitteet sekä sankaruuden tematiikan konteksti, joka antaa ehdot hahmojen sukupuolimerkitsijöiden liikkuma-alalle. Tiivistettynä keskityn kolmeen aspektiin, joiden kautta puran pelihahmojen sukupuolikuviin auki: keholliseen sukupuoleen (ulkonäköön), performatiiviseen sukupuoleen (toimijuuteen) sekä sukupuolieroon. Nämä aspektit toimivat näkökulmani prisman viisteinä, joiden kautta tutkimusongelmaa valotan.

Tutkimusnäkökulmani lähtökohta on Judith Butlerin performatiivinen sukupuoli-teoria, jonka hän loi *Hankala sukupuoli* -teoksessaan. Tämä naistutkimukseen ja feministiseen sukupuolitutkimukseen nivoutuva teoria näkee sukupuolen sosiaalisena konstruktiona, joka muodostuu kulttuurisesti ja saa merkityksensä yhteiskunnallisista diskursseista. Ajattelumallin lähtökohtana on, ettei ole olemassa ”luonnollista”, alkuperäistä ruumista, ja siksi ei myöskään ole ”luonnollista”, oikeaa, sukupuolta. Butlerin (ja uudemman feministisen sukupuoliteorian) mukaan sukupuoli perustuu ensijaisesti tekoihin ja toistoon. Se on jatkuvaa ja toistuvaa ruumiillista, kielellistä ja visuaalista esittämistä ja tuottavaa tekemistä – performatiivista. Leena-Maija Rossi kirjoittaa: ”Sukupuoli muotoutuu esityksistä, kuvista, mallisuorituksista ja niiden jäljittelevästä tavoittelusta, siteeraamisesta ja ruumiillisista tyyleistä. Sukupuoli on ideologiaa, sopimuksia, neuvottelua ja uusintamista. – – Sukupuoli muuttuu ajassa ja paikassa; se on historiallinen ja kontekstisidonnainen rakennelma.” (Rossi 2003, 12). Sukupuolittunut ruumis ei toisin sanoen ole vääjäämättömien biologisten lainalaisuuksien sanelema olento, vaan ”vaihteleva rajaviiva, pinta, jonka lävistettävyyden poliittisuus on säädeltyä”, kuten Johanna Oksala tiivistää (Oksala 1997, 177). Vallalla olevat sukupuoli-käsitykset ovat kulttuurisesti luotuja ja niitä ylläpidetään sosiaalisten määrittelyjen ja kulttuuristen stereotyyppien kautta. Tästä seuraa, että sukupuoliesityksiämme rajaa aina ratkaisevasti se, millaisia sukupuolia minäkin historiallisena hetkenä on mahdollista suorittaa. Kaja Silverman tähdentää, että näihin esityksiimme vaikuttaa eräänlainen historiallisesti muuntuva mahdollisten representaatioiden valikoima, kuvasto, jota kannamme mielessämme ja jonka läpi katsomme maailmaa (Silverman 1996, 195-227). Feministisen tutkimuksen piirissä nämä representaatiot – joihin

myös visuaalinen kulttuuri ja videopelien sukupuolikuvat kuuluvat – nähdään nimenomaan *ideologisina* konstruktioina, jotka eivät vain passiivisesti heijasta yhteiskunnan ilmiöitä, vaan jotka myös *tuottavat* sukupuolijärjestelmää ja seksuaalisia käytäntöjä.

Käytän tutkimuksessani välineenä konstruktionistista sukupuoliteoriaa tutkiakseni, missä määrin Final Fantasy -hahmojen edustamat sukupuoli-identiteetit mukautuvat kulttuurisen ymmärrettävyyden normeihin ja missä määrin ne edustavat kumouksellisuutta sukupuolen käsitettävyydsmatriisissa. Etsin Final Fantasy -hahmoista sellaisia sukupuolitekoja, jotka rikkovat tai risteyttävät kehon, biologisen sukupuolen, sosiaalisen sukupuolen ja/tai seksuaalisuuden luokkia, ja joissa nämä luokat lähestyvät kaksijakoisen (sukupuoli)kehyksen marginaaleja.

Tutkielmani jakautuu kolmeen osaan. Ensimmäisessä osiossa kartoitan aiheenvalintaani, kuvailen videopelienttää tutkimusalana sekä esittelen Final Fantasy -pelisarjan, sen hahmot ja esteettisen tradition – japanilaisen *bishonen*-estetiikan – johon sarjan sukupuoliestetiikka kytkeytyy. Toisessa osiossa käyn lävitse konstruktionistisen sukupuoliteorian kenttää sekä siitä johdettua käsitteistöä, jota käytän dekonstruoidessani hahmojen sukupuolikuvia. Kolmas osio keskittyy hahmojen sukupuolen aukiluentaan kehollisuuden, (sankarin) toimijuuden sekä seksuaalisuuden kontekstissa.

### ***Aiheenvalinnasta***

Pro gradu -tutkielmani aiheenvalinnan motiiveista ensisijainen on oma harrastuspohjainen kiinnostukseni Final Fantasy -sarjaan sekä laajemmin video- ja tietokonepeleihin; olen harrastanut (video)pelaamista vuodesta 1984 ja toiminut sen lisäksi ammatikseni kymmenen vuotta Pelit-lehdessä free lance-kriitikkona. Final Fantasy -sarjaan tutustuin vuonna 1998, jolloin *Final Fantasy VII* julkaistiin Sonyn PlayStation-konsolille Yhdysvalloissa. Peliteknisen erinomaisuutensa lisäksi peli teki lähtemättömän vaikutuksen visuaalisesti kauniilla, rikaskudoksisella ja laajalla pelimaailmalla, jonka tunnelmaan ja tarinaan kätkeytyi harvinaista (sisällöllistä) syvyyttä. Ennen kaikkea pelissä kiehtoivat omaperäiset, eksoottisen androgyynit hahmot, joiden sukupuoliestetiikka edusti sen hetkessä

pelimaailmassa (etenkin länsimaisella pelikentällä) uusia uria aukovaa, jopa kumouksellista, hahmosuunnittelua. Final Fantasy VII:n lanseeraama fantasia-estetiikka sekä pelin hahmo- ja sukupuoliesitykset, joiden traditiota muut sarjan osat ovat sittemmin jatkaneet, eivät ole kadottaneet tähän päivään asti omalaatuista – ja yhä eksoottista – viehätystään.

Toinen motiivi aiheenvalinnassani kytkeytyy pelitutkimuksen marginaaliseen asemaan akateemisen tutkimuksen kentällä. Vaikka video- ja tietokonepelit ovat populaariviihteen alue, joka näyttää merkittävää roolia nykylasten, -nuorten ja -aikuisten maailmassa, pelitutkimus on muuhun kulttuuritutkimukseen verrattuna viettänyt viime vuosiin asti hiljaiseloa. 1990-luvun puoliväliin saakka taide- ja teknologia-tutkijat ja jopa populaarikulttuurinen tutkimus jättivät laajalti kokonaan huomiotta video- ja tietokonepelit. Niiden sijaan huomiota saivat internet-kulttuuri, tietokoneiden käyttäjäsovellukset sekä virtuaalitodellisuuden teoria. Anne-Marie Schleiner selittää akateemisen pelitutkimuksen vähyyttä kahdella syyllä. Ensimmäinen niistä on se edelleen yleinen käsitys, että videopelit ovat pääsääntöisesti lasten- ja nuortenkulttuuriin kuuluvaa viihdetuotteistoa ja -välineistöä, joka ei tutkimusalana kuulu vakavasti otettavan kulttuuritutkimuksen piiriin. Toisena syynä Schleiner näkee pelien julkisuus-imagon. Hän kirjoittaa: " – – the widespread belief (is) that computer games are violent and unhealthy forms of entertainment and therefore do not merit as much exploration as potentially utopian technologies such as virtual reality." (Schleiner 2001, 221).

Viimeisten viidentoista vuoden aikana pelikulttuurin status on muuttunut – ja muuttuu koko ajan. Osittain teknologisen kehityksen myötä pelit ovat vuosi vuodelta saaneet merkittävämmän aseman globaalin viihdekulttuurin kentällä, ja myös pelitutkimus on lähtenyt kuromaan kiinni muita kulttuurin-tutkimuksen alueita. Nyt, 2010-luvulla, peleistä on kasvanut kooltaan valtava ja sisällöltään vaikutusvaltainen audiovisuaalisen kulttuurin alue, joka muiden media-, viihde- ja taidemuotojen tavoin on heijastamassa, rakentamassa ja purkamassa ajan yhteiskunnallista ja kulttuurista merkityskenttää. Myös sisällöntuotannon tasolla peliteollisuus on kehittynyt pisteeseen, jossa se pystyy tuottamaan pelejä, jotka (taiteellisen) sisällön syvyydellä haastavat muiden taide- tai viihdegenren tuotteita;



tätä kautta se tarjoaa entistä hedelmällisempiä haasteita ja mahdollisuuksia myös akateemiselle sisällöntutkimukselle.

Videopelisisältöjen dekonstruoinnissa näen merkityksellisenä sen, että videopeligenre on perinteisesti kulttuurialue, joka tutkii ja tiedostaa itseään hyvin vähän, erityisesti väkivallan ja sukupuolikuvien kontekstissa. Videopelit – ja etenkin niiden valtalaji, väkivaltaan painottuvat toimintapelit – ovat perinteisesti hedelmällinen kasvualusta stereotyyppeihin kytketylle sukupuolen kuvaukselle, jossa muun kulttuurin taakseen jättämät räikeän patriarkaaliset ja seksistiset arvot rehottavat; geneerisessä toimintapelissä pelihahmot redusoituvat usein pelkkien lihasten ja/tai suurien rintojen sekä väkivaltaisen toimijuuden ja/tai korostuneen seksuaalisuuden ympärille. Ellei pelaaja tietoisesti osaa kiinnittää pelin sisältöön analyttistä huomiota, pelitilanteiden interaktioissa hän soveltaa peliin harvoin kriittistä ajattelua. Tämä johtuu siitä, että videopeleissä pelaajan huomiota viedään äärimmäisen harvoin tähän suuntaan. Päinvastoin, videopelit ovat korostetusti viihdemuoto, joka pääsääntöisesti *ei* pyri refleктоimaan tuotteissaan yhteiskunnallisia tai kulttuurisia arvoja tai suosimaan kriittistä ja tiedostavaa tulkinnan filteriä itsensä ja pelaajan välissä. Pelaaja keskittyy peleissä useimmiten voittamaan ja/tai pitämään pelihahmon elossa, mistä syystä hänelle ei jää – eikä hänelle anneta – aikaa tai tilaa miettiä, mitä (kulttuurisia) oletuksia pelin luomien sääntöjen, kilpailumentaliteetin, voiman ja aggression suosimisen tai hahmorepresentaatioiden alle kätkeytyy. Käsite "kanta-aottava videopeli" on teoriassa mahdollinen, mutta lähentelee käytännössä tulevaisuuden utopiaa.

Kolmas syy aiheenvalintaani on näkemys videopelien ja laajemmin populaarikulttuurin merkittävydestä kulttuuristen diskurssien – kuten sukupuolikäsitysten – heijastajana. Aiheenvalintaani sisältyy lähtökohtaisesti oletus, että (media)kulttuurin luomat sukupuolen representaatiot ovat yksi tärkeä tapa, jolla yhteiskunta rakentaa, ylläpitää ja uudistaa sukupuolikäsityksiä ja -ihanteita, ja että mediarepresentaatioiden tutkiminen on eräs väylä, joka antaa meille välineitä ymmärtää näitä määrittelyjä, ristiriitaisuuksia ja valta-asetelmia sekä näkemään niissä tapahtuvia siirtymiä. Muun populaariviihteen tavoin videopelit tarjoavat areenan kulttuurimme pinnan alla koko ajan käynnissä olevalle

sukupuolikeskustelulle, johon sisältyy myös sukupuoliroolien uusikirjoittamisen ja -visualisoinnin tematiikka.

Haasteen aiheenrajaukselleni muodostaa se, että tutkimani estetiikan alue sijoittuu kulttuuriseen piiriin, joka monilta osin poikkeaa kulttuurista, jonka sisältä aihetta tarkastelen. Sen sijaan, että lähtisin suoraan soveltamaan eurooppalais-amerikkalaisia, freudilais-lacanilaisesta ajatteluperinteestä ponnistavia sukupuolen teorioita japanilaisiin sukupuolirepresentaatioihin, joiden esteettis-historiallinen pohja rakentuu toisesta suunnasta, otan lähtökohdakseni länsimaisen populaari- ja mediakuvaston ja suhteutan tarkastelemani representaatiot siihen. En pyri syväluotaamaan sarjan japanilaisten hahmojen sukupuolisuoritusten kulttuuris-historiallisia syvärakenteita, vaan lähestyn niitä siinä näkemyksessä, että länsimaihin tuotuna Final Fantasy -pelien sukupuoliestetiikka on osa länsimaista esteettistä kenttää; länsimaisten videopeli- ja toimintasankarien sukupuolikuvasse on tausta, jota vasten hahmotan näkökulmassani Final Fantasy -sukupuolikuviin ääriävät. Tutkielmassani sivuan esteettis-kulttuurisia (japanilaisia) taustarakenteita, joita hahmojen esittämistavan takaa löytyy, mutta vain taustoittaakseni sarjan sukupuoliestetiikan historiaa sekä korostaakseni näissä representaatioissa esiintyvän sukupuolisuuden kulttuuriin nivoutuvaa luonnetta.

Valitsemani teoriakentän ja Final Fantasy -sukupuolikuviin keskenään käymästä dialogista syntyvien päätelmien kautta (ja niiden ohella) pro gradu -tutkielmani taustalle jäsentyy toinen, laajempi tutkimusnäkökulma. Se virittyy aiheen ja tutkielman teoreettisen lähtökohdan välille ja rakentuu esiin sitä mukaa, kun dekonstruoin Final Fantasy -sukupuoliesityksiä konstruktionistisen teorian käsitteillä ja ajatusmalleilla. Tämän näkökulman keskiössä on kysymys siitä, missä määrin valitsemani teoreettinen (konstruktionistinen) lähestymistapa on ylipäätään pätevä ja soveltuva Final Fantasy -hahmojen edustamien (populaari)kulttuuristen sukupuoliesitysten tarkasteluun.

Vaikka tarkastelemani hahmot ovat lähtöisin videopeligenrestä, laajempaan vertailukohtana niille toimii koko populaarikulttuurin (audiovisuaalinen) kenttä, joka video- ja tietokonepelien ohella sisältää elokuvat, sarjakuvat, tv-sarjat ja niin

edelleen. Nykyisin populaariviihteen eri muodot linkittyvät siinä määrin toisiinsa, ettei niitä voi yksiselitteisesti karsinoida omiin saarekkeisiinsa; käytännössä useimmista menestyneistä elokuvista, tv-sarjoista ja sarjakuvista tehdään pelejä ja päinvastoin. Näiden audiovisuaalisten viihdeformaattien ympärillä on olemassa lisäksi erilaisten oheistuotteiden (pienoismallien, lautapeliin, pehmolelujen, koulutarvikkeiden ja niin edelleen) valtava meri, joka nivoo niitä yhteen. Esimerkiksi Final Fantasy -sarjasta ja sen universumista on tehty useita elokuvia, sarjakuvia, tv-sarjoja sekä valtava määrä oheistuotteita, joissa esiintyvät pelien sankarit ja heidän sukupuolikuvansa.

## 1 Final Fantasy -sarjasta

*Final Fantasy* on japanilaisen *Square-Enix* -pelitalon kehittämä ja julkaisema videoroolipelisarja. Neljätoistaosaisen sarjan ensimmäinen osa ilmestyi Japanissa 1987 Nintendon NES-konsolille ja viimeisin 2010 PC:lle. Noin 60 miljoonan pelin maailmanlaajuisella kokonaisymyynnillään sarja lukeutuu pelihistorian myydyimpiin. Kotimaassaan Japanissa *Final Fantasy* -pelit ovat pitäneet alusta asti hallussaan myyntitilastojen kärkisijoja, toisin kuin länsimaissa, missä sarjan kaupallinen läpimurto tapahtui 1998 *Final Fantasy VII*:n myötä. Pelin maailmanlaajuinen menestys oli (peli)historiallisesti monella tapaa merkittävä. *Final Fantasy VII*:n miljoonamyynä Yhdysvalloissa ja Euroopassa nosti Sonyn PlayStation-konsolin globaaliksi markkinajohtajaksi ja teki samalla *Square-Enixistä* (tuolloin *Squaresoftista*) maailman suurimpien pelitalojen joukkoon kuuluvan yhtiön. Lisäksi peli nosti siihen asti marginaaleissa olleen peligenren – konsoliroolipelit – länsimaiseen valtavirtaan. *Final Fantasy VII*:n jälkeen ilmestyneet sarjan osat ovat myyntiluvuillaan vankistaneet *Final Fantasy* -sarjan aseman länsimaissa suosituimpana japanilaisena videopelibrändinä.

Pelimekaniikaltaan *Final Fantasy* -sarja edustaa japanilaista roolipeligenreä (*japanese role playing game*), jonka perusidea on yksinkertainen: pelaaja ohjaa useasta pelihahmosta koostuvaa ryhmää halki laajan, fiktiivisen pelimaailman, taistelee vihollisia vastaan ja seuraa taustalla kehittyvää juonta. Yleensä pelimaailmaa uhkaa tarinassa jokin globaali katastrofi, jonka pelaajan kontrolloimien sankareiden on estettävä. Tarinallisesti pelisarjan jokainen osa on itsenäinen, eikä liity tapahtumiltaan aiempiin osiin, samoin hahmot ja pelimaailmat vaihtuvat osasta toiseen. Laajoina, sarjaa kokonaisuudeksi sitovina elementteinä toimivat pelihahmojen ja pelimaailmojen futuristinen, science fiction -genrestä inspiraatiota ammentava estetiikka, johon on sekoitettuna heroista fantasiakuvastoa, sekä androgyynejä elementtejä kierrättävä sukupuolen representaatio.

*Final Fantasy* -pelien tarinat kerrotaan sekä hahmojen välisten keskustelujen (jotka pelistä riippuen tapahtuvat joko ääninäyttelemisen ja/tai tekstin varassa) että

elokuvamaisten, tietokonegrafiikalla toteutettujen välianimaatioiden välityksellä. Tarinat ja vuorosanat ovat valmiiksi kirjoitettuja, joten ydintarinan tasolla pelaaja ei voi vaikuttaa tapahtumien kulkuun; joissakin osissa pelaaja voi tehdä valintoja, joilla on vaikutusta joihinkin yksittäisiin tapahtumiin ja kohtauksiin, mutta varsinainen tarinakäsikirjoitus on kaikissa osissa rakennettu valmiiksi. Samoin pelaaja ei voi vaikuttaa hahmojen persoonaan liittyviin ominaisuuksiin, vaan jokaisella hahmolla on ennalta määrätyt luonteenpiirteet, repliikit, maailmankatsomukset ja elämäntarinat samalla tavoin kuin esimerkiksi elokuvien henkilöahmoilla.

Tutkielmani keskiöön asettuvat sarjan osat *Final Fantasy VII* -pelistä eteenpäin. Se sarjan sukupuoliesteettinen tyyli, jonka tarkastelemiseen keskityn, luotiin seitsemännen osan myötä, jolloin PlayStationin kehittynyt grafiikkapiiri mahdollisti kolmiulotteisten ja aikaisempaa yksityiskohtaisempien ja realistisempien hahmojen piirtämisen; sitä edeltäneissä peleissä hahmot olivat yksinkertaisia pikselihahmoja, joiden representaatioissa ei ollut mahdollista käyttää tarkkoja kasvon- tai ruumiinpiirteitä. *Final Fantasy VIII* (1999, PlayStation), *Final Fantasy IX* (2000, PlayStation), *Final Fantasy X* (2001, PlayStation 2), *Final Fantasy XII* (2006, PlayStation 2) ja *Final Fantasy XIII* (2009, PlayStation 3) jatkavat seitsemännen osan aloittamaa sukupuoliestetiikkaa ja muodostavat tätä kautta sukupuolirepresentaatioiltaan yhtenäisen kokonaisuuden. Sarjan osat XI ja XIV, jotka ovat nettiroolipelejä, jäävät aiheenrajauksestani sivuun, sillä ne edustavat narratiivisesti eri peligenreä. Niissä esiintyvät hahmot eivät ole valmiiksi rakennettuja ja sitä kautta ne eivät ole muiden osien kanssa samalla tavoin sukupuoliekuvia tuottavia konstruktioita.

## **1.1 Final Fantasy -sarjan hahmoista**

Länsimaisen sankarikuvaston näkökulmasta Final Fantasy -sarjan sankarit edustavat hahmotyyppiä, joka monella tavalla haastaa sukupuolinormeja ja -rooleja. Stereotyyppisiin länsimaisiin sukupuolen esitystapoihin verrattuna hahmoissa pistävät silmään feminiinisuuden ja maskuliinisuuden ristiinkytkennät,

androgynisyys ja jopa transseksuaalisuus. Lähestulkoon poikkeuksetta Final Fantasy -hahmot ovat ulkoisesti kauniita, pitkiä, hoikkia sekä fyysisesti äärimmäisen voimakkaita. Iältään he ovat nuoria, useimmiten lähempänä teini-ikää kuin aikuisuutta, mikä jo sinällään erottaa heidät länsimaisista (toiminta)sankareista, jotka ovat keskimääräisesti vanhempia. Hallussaan Final Fantasy -hahmoilla on tehokkaita aseita ja kulkuvälineitä sekä vaatteita, jotka kestävät repeämättä (ja likaantumatta) minkä tahansa taistelun.

Final Fantasy -sarjassa tyypillinen miessankari on teini-ikäinen, fyysisiltä ominaisuuksiltaan androgyni mies, joka kiinnittää korostetun paljon huomiota ulkoiseen olemukseensa. Yleensä Final Fantasy -miehillä on pitkät tai puolipitkät hiukset, tyylitelty kampausselitys sekä feminiinisiä vaatekappaleita – huiveja, rusetteja, koruja, napapaitoja, hameita, pitsikauluksia ja niin edelleen – suosiva pukeutumistyyli. Mieshahmojen kasvonpiirteet ovat toistuvasti feminiinisen siroja ja symmetrisiä suurine silmineen, kapeine nenineen ja korkeine poskipäineen, ja myös heidän ruumiinrakenteensa on pääsääntöisesti naismaisen solakka. Heidän menneisyydestään löytyy tyypillisesti jokin syvä, tiedostamaton trauma tai identiteettikriisi, joka paljastuu tarinan aikana. Mieshahmoja, joiden sukupuolikuviin tutkielmassani etupäässä keskityn, ovat Final Fantasy VII:n *Cloud Strife*, Final Fantasy IX:n *Zidane Tribal* ja *Kuja*, Final Fantasy XIII:n *Hope Estheim* sekä Final Fantasy VII:n *Sephiroth*. Hahmoista Cloud (kuvat 1 ja 2) on 21-vuotias palkkasoturi, joka taistelee vastarintajärjestö AVALANCHE:n joukoissa planeettaa tuhoavaa Shinra-yhtiötä vastaan. Cloud on vähäpuheinen ja itsevarma, tarinassa jakautuneen persoonallisuuden kanssa kamppaileva huippusotilas, jonka menneisyys kätkee salaisuuksia. Hänen kehollista olemustaan hallitsevat vaalea piikkitikukka, kirkaansiniset silmät, tummasävyinen vaatetus sekä suuri Buster-miekka. Zidane (kuvat 3 ja 4) on 16-vuotias, huoleton ja hyväntahtoinen ammattivaras, joka kiertää maailmaa Tantalus-teatteriryhmän mukana. Hän on geneettiseltä taustaltaan *genomi*, keinotekoisesti valmistettu ihmisen kaltainen olento, mistä merkinä on hänen pitkä häntänsä. Pellavatukkainen ja sinisilmäinen Zidane on parantumaton naistenmies, jonka vaateparsa on näyttävän feminiininen. Kuja (kuvat 5 ja 6) on tarinassa pahuutta edustava, kalpea ja hopeahiuksinen, kasvoiltaan liki

sukupuolettoman kaunis genomi-mies, joka ratsastaa valkoisella lohikäärmeellä ja pukeutuu elegantteihin, korostuneen naisellisiin vaatteisiin. Luonteeltaan tämä mahtava velho on psykopaattinen ja sadistinen narsisti, joka haluaa saada haltuunsa tarunhoitoisten eidolon-olentojen voimat ja hävittää elämän pelin Terra-maailmasta. Hope (kuvat 7 ja 8) on 14-vuotias, naiivi ja epävarma teini, joka kamppailee tarinassa arkuutensa kanssa ja on läpi pelin (vanhempien) naishahmojen holhoama. Hän haluaa epätoivoisesti tulla sankariksi kostaakseen äitinsä kuolemasta vastuussa oleville tahoille. Fyysisesti Hope on pienikokoinen ja kasvoiltaan sekä keholtaan androgyynin siropiirteinen. Sephiroth (kuvat 9 ja 10) on arkkityyppinen paha sankari. Hän on kuuluisa sotaurho ja SOLDIER-joukkojen entinen jäsen, jonka psykoottinen ja suuruudenhullu suunnitelma on tulla planeettaa hallitsevaksi jumalaksi. Tämä älykäs, ylimielinen, messias-kompleksista kärsivä supersotilas on vaarallinen vihollinen, jonka ulkoiseen olemukseen kuuluvat pitkät hopeiset hiukset, kirkkaanvihreät silmät, mustat (nahka)vaatteet sekä pitkä Masamune-miekka.

Final Fantasy -sarjan naishahmot ovat tyyppillisesti miesten tavoin nuoria, feminiinisiä, kasvopiirteiltään siroja ja kauniita hahmoja. Pukeutumisellaan (tai sen puutteella) naishahmot korostavat näkyvästi naiseuttaan. Muilta osin toimintapeligenren stereotypiat, jotka jakavat miehille aktiivisen toimijan ja naisille passiivisen objektin roolin, eivät päde Final Fantasy -naisten rooleissa: sarjan naishahmot ovat kaukana geneeristen sankaritarinoiden avuttomista, pelastavaa ritaria odottavista prinsessoista. Päinvastoin, Final Fantasy -naiset ovat taidoiltaan maskuliinisia, miessankareiden toimintamalleja käyttäviä hahmoja, jotka kykenevät miesten kanssa tasavertaisesti heroisiin urotöihin ja joita luonnehtii vahvuus ja itsenäisyys. Siinä missä Final Fantasy -miehet ovat narratiivin tasolla identiteettiensä kanssa painivia teinisotilaita ja urheilullisia naistenmiehiä, Final Fantasy -naiset ovat usein tärkeässä johtamisasemassa olevia prinsessoja, kuningattaria tai muun tärkeän tehtävän omaavia hahmoja, joiden harteita painaa vastuu ja joista seikkailun kuluessa kouliutuu vahvoja ja viisaita johtajia. Naishahmoja, joiden sukupuolikuvaan tutkielmassani keskityn, ovat Final Fantasy XIII:n *Lightning* (virallinen koko nimi Claire Farron), Final Fantasy X:n *Yuna*, Final Fantasy XII:n *Ashe*

(virallinen koko nimi Ashelia B'nargin Dalmasca) sekä Final Fantasy IX:n *Garnet* (virallinen koko nimi Garnet til Alexandros XVII). Hahmoista Lightning (kuvat 11 ja 12) on 21-vuotias, voimakastahtoinen ja määrätietoinen ammattisotilas *Guardian Corps* -joukoista. Tämä kersantin arvon omaava naissoturi yrittää tarinassa löytää keinon vapauttaakseen siskonsa salaperäisen kirouksen kahleista. Hänen ulkoista olemustaan luonnehtivat kauniit kasvot, feminiininen pukeutuminen sekä miekan ja pyssyn yhdistelmänä toimiva gunblade-ase. Yuna (kuvat 13 ja 14) on mahtavan manaaja Braskan 17-vuotias tytär, joka isänsä tavoin omaa harvinaisen kyvyn kutsua esiin henkiolentoja. Manaajana hänen velvollisuutensa on suojella maailmaa salaperäiseltä Sin-luonnonvoimalta, joka uhkaa planeetan elämää. Luonteeltaan Yuna on hyväntahtoinen, määrätietoinen ja vastuuntuntoinen. Ashe (kuvat 15 ja 16) on 17-vuotias, itsenäinen ja voimakastahtoinen Dalmascan valtakunnan prinsessa. Ikivanhan hallitsijasuvun viimeisenä elossa olevana perillisenä hänen velvollisuutensa on taistella sortavaa Archadian imperiumia vastaan ja voittaa kansalleen itsenäisyys. Garnet (kuva 17) on 16-vuotias Alexandrian kuningaskunnan prinsessa. Tarinassa hän havahtuu poliittiseen vehkeilyyn hovin kulissien takana ja ryhtyy toimiin pelastaakseen kuningaskuntansa uhkaavilta vaaroilta. Naisellisesti pukeutuva, kaunis ja siropiirteinen Garnet on älykäs, neuvokas ja päättäväinen.

Oma kategoriansa ovat sarjan biologiselta sukupuoleltaan ambivalentit hahmot. Tällainen on esimerkiksi Final Fantasy IX:ssä esiintyvä masentunut, minuuttaan etsivä 9-vuotias velho *Vivi Orunitia* (kuva 18), jolla on tytön nimi ja jota muut hahmot toistuvasti luulevat tytöksi, mutta joka biologiselta sukupuoleltaan on poika. Sukupuoleltaan yhtä ambivalentiksi hahmoksi jää saman pelin yksinäinen ritarihahmo *Freya Crescent* (kuva 19), joka kiertää ympäri maailmaa kadonneen rakkautensa perässä ja joka on sukupuoleltaan nainen, vaikka näyttää peitsineen ja sulkahattuineen mieheltä. Toiseen ääripäähän kuuluvat hahmot, jotka fyysiseltä olemukseltaan asettuvat johonkin selvään, karikatyyrinomaisesti liioiteltuun sukupuoliseen stereotyyppiaan. Näille hahmoille on tyypillistä, että niiden edustamaan stereotyyppiseen sukupuolikuvaan on lisätty jokin odottamaton, ristiriivaa luova elementti. Tällainen hahmo on esimerkiksi Final Fantasy VII:n *Barret Wallace* (kuva 20), testosteronia uhkuva, karskipuheinen ja kaljupäinen lihaskimppu,



jonka toisen käden tilalla on konekivääri. Vaikka Barret ulkonaisilta ominaisuuksiltaan edustaa stereotyyppistä machosankaria, hänen todellinen sankaruutensa löytyy pelissä toisaalta: hän on pienen tytön yksinhuoltajaisä, jolle tärkeintä on tyttären hyvinvointi ja kasvatus. Sama kaava toistuu sarjan (ainoan) toisen tummaihoisen hahmon, Final Fantasy XIII:n *Sazh Katzroyn* (kuva 21) kohdalla. Hän edustaa 1970-luvun Hollywood-elokuvissa esiintyneen mustan afro-hiuksisen *blaxploitaatio*-miessankarin stereotypiaa, jonka macho-olemuksen liitetään pelissä kaksi sille ristiriitaista elementtiä: pieni poika, jonka yksinhuoltajana hän toimii, sekä tuuheassa afrotukassa asuva pojan lemmikki: pieni, kananpoikasta muistuttava *chocobo*-lintu.

Tutkielmassani lähestyn sarjan hahmojen sukupuolikuvia konstruktioina, jotka rakentuvat kulttuuriselle sukupuolen säännöstölle, tai "sukupuolen kuvastolle", Judith Lorberin termiä lainatakseni. Termin merkityksen hän kiteyttää: "(it is) the cultural representations of gender and embodiment of gender in symbolic language and artistic productions that reproduce and legitimate gender statutes." (Lorber 1994, 30-31). Tätä ajatusta vasten Final Fantasy -sarjan miehet, joiden representaatioissa korostuvat feminiiniset piirteet sekä Final Fantasy -naiset, jotka soveltavat toimijoina vahvaa maskuliinisuutta, voidaan nähdä sukupuolittuneina teksteinä, jotka omalta osaltaan haastavat dominoivaa sukupuolisysteemiä ja pyrkivät legitimoimaan miehisen ja naisellisen sankarin representaatioon uudenlaisia elementtejä.

Audiovisuaalisina esityksinä tv-ruudulle projisoituvat Final Fantasy -hahmot näen tutkimuksessani polymorfis-digitaalisina representaatioina, joiden konstruoitu keinotekoisuus on kokonaisvaltainen. Hahmojen digitaalisen "ulkokuoren" takana ei piile oikeaa ihmistä/näyttelijää, mistä johtuen hahmot voidaan määritellä eräänlaisiksi teknologiseksi marioneteiksi, jotka digitaalinen ohjelmointikielissä herättää henkiin. Koska Final Fantasy -kehot ovat digitaalisia luomuksia, niiden muokattavuudelle ei teoriassa löydy muita rajoja kuin ne, jotka ympäröivät kehollisen sukupuolen kulttuurista käsitettävyyden- ja hyväksyttävyydenmatriisia. Juuri pelihahmojen "sataprosenttinen" digitaalisuus asettaa ne sivuun muiden viihde- ja taidemuotojen henkilöahmoista. Steven Poole kirjoittaa: "Videogame character

design is – – potentially a very deep and difficult art: it is the art of designing people, or at least beings, into whose shoes we can enjoy stepping." (Poole 2002, 85). Tiivistettynä pelaajan kontrolloima videopelihahmo on eräänlainen digitaalinen nukke tai marionetti, joksi pelaaja – tiettyyn pisteeseen asti – muuntuu. Näin videopelihahmo ei ole suoraan verrattavissa elokuvahahmoihin ja elokuvatähtiin. Poole tähdentää: "Film actors are chosen from a pre-existing pool of humans: you can give them a haircut and a makeover, and dress them how you like, but at bottom the person's a given." (Poole 2002, 77). Sitä vastoin videopelihahmot ovat alusta alkaen digitaalisesti luotuja, eikä niiden polygonikuoren taakse kätkeydy mitään muuta kuin ohjelmointikieltä.

Myös pelihahmojen funktio asettuu peleissä interaktion kautta toisaalle kuin elokuvissa tai kirjoissa. Koska pelihahmon toiminta pelimaailmassa jätetään pelaajan varaan ja pelihahmon kohtalo – elämä tai kuolema – riippuu pelaajan ratkaisuista, pelaajan suhde hahmoon rakentuu lähtökohdista, jotka sisältävät potentiaalia ei-interaktiivisia viihdeformaatteja monitahoisempaan samaistumiseen. Sharon R. Sherman kirjoittaa: "Enticing players into an otherworldly dimension, this realm, like the willful suspension of disbelief in narrating, promotes an intense liminal state." (Sherman 1997, 244). Pohjimmiltaan pelaajan motivaatio tarttua peliin ja samaistua kontrolloimaansa pelihahmoon perustuu haluun antaa pelin immersion luoda illuusio toisesta todellisuudesta; pelihahmo toimii eräänlaisena kynnyksenä, jonka kautta pelaaja astuu pelimaailmaan ja asettuu osaksi narratiivia. Tämä samaistumisprosessi pyrkii videopelien interaktioissa olemaan mahdollisimman syvä, minkä vuoksi pelihahmoihin sisäänkirjatut merkitysaspektit voidaan potentiaalisesti kokea pelaajan taholta muiden taidemuotojen henkilöahmoja monitahoisemmin.

## **1.2 Final Fantasy -sukupuolikuvaston esteettisestä taustasta**

Final Fantasy -sarjan sukupuolikategorioita hämärtävän hahmoestetiikan kulttuurisen taustan muodostaa ympäri Aasiaa tavattava esteettinen perinne *bishonen*

(sana on japania ja tarkoittaa ”kaunista poikaa” tai ”kaunista nuorukaista”). Sillä on juurensa muinaisessa japanilaisessa kirjallisuudessa sekä keskiaikaisen Kiinan keisarillisessa hovikulttuurissa, missä se on edustanut homoeroottisen rakastajan ideaalia; vastaavanlaista estetiikkaa on tavattu myös muinaisessa intialaisessa taiteessa. Yhden tulkinnan mukaan japanilainen bishonen on syntynyt sikäläisen kabuki-teatterin piirissä, jossa oli tavanomainen käytäntö, että nuoret miesnäyttelijät esittivät naisrooleja.

Alkuperäisessä merkityksessään *bishonen* tarkoittaa kuvataiteessa tai kirjallisuudessa kuvattua nuorta miestä, jonka kauneus ja seksuaalinen viehätysvoima ylittävät perinteiset sukupuolirajat – eli joka herättää kauneudellaan sekä naisten että hetero- ja homomiesten mielenkiinnon. Näiden bishonen-hahmojen on tulkittu olevan ruumiillistumia yhtä lailla vaihtoehtoiselle, kolmannelle sukupuolelle kuin myös androgynille, heteropatriarkalaisen maailman ulkopuolelle sijoittuvalle *queer*-rakkaudelle. Jonathan D. Mackintosh näkee bishonen-hahmot traditionaalisina nuoruuden representaatioina, joissa on kyse lapsuuden ja aikuisuuden, naiseuden ja mieheyden välisestä olemisen tilasta, jolla ei ensisijaisesti ole mitään tekemistä seksuaalisuuden kanssa (Mackintosh 2006, 4). Länsimaisen taidehistorian piirissä lähimmät vertailukohtat bishonen-estetiikalle lienevät renessanssimaalareiden miespuoliset enkelihahmot, joille on tyypillistä androgyni ja feminiinisen kaunis ulkomuoto.

Nykyään bishonen-estetiikkaa tavataan etupäässä japanilaisessa populaarikulttuurissa, missä sen kohderyhmänä toimivat tytöt ja nuoret naiset. Bishonen-trendin suosio kertoo se, että esimerkiksi Japanin suurin kykyjenetsintätoimisto tuottaa pelkästään teini-ikäisiä, bishonen-muottiin istuvia laulaja-näyttelijä-supertähtiä, *johnneja*, joiden tuotemerkkinä ovat androgyni ulkonäkö, ambivalentti seksuaalisuus sekä korostunut sinkku-imago, jolla pyritään takaamaan mahdollisimman suuren ihmismäärän kiinnostus. Ensisijaisesti bishonen-estetiikka on tärkeä osa japanilaista sarjakuvaa (mangaa) sekä piirrosanimaatiota (animea), jotka alun perin omaksuivat sen taiteen piiristä ja sulauttivat sen osaksi populaarikulttuuria. Mangan ja animen kontekstissa bishonen-termin voi ymmärtää sekä hahmotyypinä että piirrostyleinä, jossa mieshahmot piirretään hennolla ja sirolla

kädenjäljellä sekä korostetun pitkäraajaisina, pitkätukkaisina ja isosilmäisinä. Bishonen-hahmotyyppi mangassa ja animessa tarkoittaa laajasti käsitettynä feminiinistä mieshahmoa, joka on yleensä poikkeuksellisen lahjakas jossakin taistelu- tai urheilulajissa tai joka omaa poikkeuksellisen älykkyyden.

Erityisesti populaarikulttuurin kontekstissa bishonen-termi näyttäytyy monimutkaisena hybridinä, joka ottaa aineksia useammasta kuin yhdestä kulttuuriperinteestä. Tämä kiteytyy 1970-luvulla Japanissa syntyneessä *shonen ai* ("poikien rakkaus") -sarjakuvagenressä, jonka katsotaan aloittaneen bishonen-estetiikan nykyisessä muodossaan. Tässä tytöille suunnatussa (ja aikanaan suositussa) genressä ainutlaatuista oli se, että pääosassa seikkailivat kauniit, androgyynit pojat, joiden seksuaalinen mielenkiinto suuntautui toisiin (kauniisiin) poikiin. James Welker määrittelee nämä kauniit shonen ai-pojat hahmoiksi, jotka elivät ja rakastivat lukijoiden asuttaman heteropatriarkaalisen maailman ulkopuolella, ja jotka visuaalisesti ja fyysisesti eivät olleet miehiä eivätkä naisia. Vaikka hahmojen eroottiset mielenkiinnon kohteet olivat toisia miehiä, hahmot eivät silti olleet yksiselitteisen homoseksuaalisia. Welker kuvaa hahmojen olemusta: "The beautiful boy – – is a composite in both appearance and temperament of elements of nineteenth-century European aesthetes and decadents, the Vienna Boys' Choir, and androgynous celebrities such as David Bowie, all of which seem to be layered on top of a beautiful girl." (Welker 2006, 842).

Syitä siihen, miksi shonen ai -manga ja sen ainutlaatuinen sukupuolikuvas-  
to syntyivät 1970-luvun Japanissa, on esitetty monia. Teorioista yleisin on se, että tuon ajan alistetussa asemassa olleilla naisilla oli vaikeuksia hyväksyä seksuaalisuuttaan naisina ja siksi tarvittiin vapauttava fantasiafoorumi, jonka kautta naislukijat saattoivat asettua ahdistavan heteronormatiivisen maailman ulkopuolelle ja identifioitua androgyyneihin mieshahmoin. Shonen ai -mangan aloittama esteettinen traditio voidaan erottaa lähtökohdaksi Final Fantasy -hahmojen sukupuolikuville. Sarjan androgyynien mieshahmojen lisäksi shonen ai -perinteestä on johdettavissa se, että pelisarjan hahmot ovat valkoihaisia ja näyttävät enemmän eurooppalaisilta/amerikkalaisilta kuin aasialaisilta. Lisäksi Final Fantasy -pelien maailmoissa kierrätetään shonen ai -tyyliin vaikutteita eurooppalaisesta

taidehistoriasta, arkkitehtuurista ja pukeutumistyyleistä (etenkin barokista). Olennaista on myös se, että shonen ai -hahmojen tavoin Final Fantasy -sarjan androgyynit miessankarit ja kauniit naishahmot ovat enimmäkseen teini-ikäisiä poikia ja tyttöjä, jotka sijoittuvat lapsuuden ja aikuisuuden seksuaalisesti epämääräiseen ja rajoja hakevaan välitilaan; japanin kielessä tällaiselle hahmolle on oma terminsä, *wakashu*, joka tarkoittaa henkilöä, joka ei ole enää lapsi, mutta ei vielä aikuinenkaan. Juuri hahmojen nuori ikä mahdollistaa paljon niistä maskuliinisten ja feminiinisten elementeistä ristiinkytkenöistä, sukupuoliroolien venyttämistä ja ristiin pukeutumisen aspekteista, jotka esimerkiksi keski-ikäisillä hahmoilla näyttäisivät naurettavilta ja/tai perversseiltä.

Vaikka bishonen-termi viittaa ensisijaisesti mieshahmojen sukupuoliestetiikkaan, on se sovellettavissa myös uuden aallon japanilaisiin naissankarityyppeihin, jotka toimijuudessaan yhdistelevät (etenkin länsimaisesta näkökulmasta) ennakkoluulottomasti maskuliinisuutta ja feminiinisyttä. Anne Allison huomioi, että nimenomaan Yhdysvallat ja sitä seuraava länsimainen kulttuuri ovat keskittyneet populaariviihteessään supersankaruuden machoon miehiseen puoleen, kun sitä vastoin japanilaisessa populaariviihteessä on kasvavassa määrin syntynyt naissupersankareita, jotka silloittavat miehen ja naisen välistä binaarista vastakohta-asettelua ja ovat luomassa uudenlaista naissankarin muotoa: vahvaa nais- tai tyttösupersankaria, joka pelastaa maailmoja, mutta huolehtii silti vaatetuksestaan ja romansseista, kuten kuka tahansa tavallinen nuori (Allison 2000, 278). Anne-Mari Forss toteaa tämän uuden (japanilaisen) naissankaruuden olemuksesta: "Mangan kansien välissä on – – maailmanvalloituksella aivan uusi vivahde perinteiseen naiskuvaan. Aktiiviset tyttösankarit, muotoaan ja sukupuoltaan muuttavat hahmot ja fantasiamaailman sulottaret eivät viesti menneisyyden passiivisesta nukesta tai alistetusta vaimoparasta. Mangan tyttöjen ja naisten, samoin kuin androgyynien ja herkkien poikien, avulla japanilaisuuteen liittyvät mielikuvat ravistelevat stereotyyppisiä käsityksiä (sukupuolesta)." (Forss 2009, 134). Mangan ja animen lanseeraama uuden aikakauden nainen on fyysisesti ja henkisesti vahva ja itsenäinen sankari, joka bishonen-miesten tavoin on nuori, lapsuuden ja aikuisuuden, tyttöyden ja naiseuden välimaastossa tasapainoileva ja

sukupuolestaan androgynisiä ulottuvuuksia ruumiillistava ”välitilan” olento. Kuluneen vuosikymmenen aikana tämä uusi bishonen-sankarityyppi on mangan ja animen räjähdysmäisesti kasvaneen suosion kautta noussut haastamaan myös länsimaissa pop-sankariestetiikan konventioita. Aihetta Suomen kontekstissa tutkinut Katja Valaskivi esittää yhdeksi syyksi japanilaisen populaarikulttuurin suosiolle sen, että mangan ja animen – ja niistä ammentavien viihdesisältöjen – fantasiamaailmat puhuttelevat monimutkaisessa ja yhä yksilöllistyvässä maailmassa eläviä nuoria paremmin kuin ydinperheeseen palautuva Disney-idylli, osittain siksi, että ne käsittelevät meillä tabuina pidettyjä aiheita ja esittävät sukupuolien kirjon, joka haastaa perinteisen sukupuolijärjestelmän (Valaskivi 2009, 15). Ajatus tuntuu luontevalta soveltaa Final Fantasy -sarjan suosioon: länsimaisen pelikulttuurin näkökulmasta sarjan androgynit miespäähenkilöt ja vahvat ja itsenäiset naissankarit näyttävät uusina ja eksoottisina sankari- ja idolityypeinä.

## 2 Tutkimuksen teoria ja käsitteistö

Pro gradu -tutkielmassani tarkastelen Final Fantasy -hahmojen sukupuolikuvia konstruktionistisen sukupuoliteorian (konstruoitujen) ajatusmallien valossa. Teorian käsitteistö, jota tässä luvussa kartoitan, toimii hahmorepresentaatioiden auki luennassa välineistönä, jonka avulla dekonstruoin sarjan sukupuoliesityksiä.

### 2.1 Sukupuolen käsite konstruktionistisessa sukupuoliteoriassa

Konstruktionistisen sukupuoliteorian lähtökohta on kehon (biologisen) sukupuolen (sex), sosiaalisen sukupuolen (gender) ja seksuaalisuuden käsitteiden toisistaan erottaminen. Näkökulma, jonka kautta konstruktionistinen teoria tarkastelee näitä määreitä toisistaan erillisinä, itsenäisinä ilmiöinä, haastaa länsimaisille kulttuureille – ja niiden sukupuolen esittämistavoille – tyypillisen tavan käsittää biologinen sukupuoli, sosiaalinen sukupuoli ja seksuaalisuus "vertikaalisesti" peräkkäin aseteltuna – eli ajatusmallin, jonka mukaan "naiskeho", "feminiinisyyden" ja "heteroseksuaalisuus" sekä "mieskeho", "maskuliinisyyden" ja heteroseksuaalisuus" kuuluvat yhteen tässä järjestyksessä.

Konstruktionistisessa ajattelumallissa kehon sukupuolen käsitteellä tarkoitetaan biologista sukupuolta, joka määräytyy yksilön miehen tai naisen fysiologian kautta. Teoksessaan *Hankala Sukupuoli* Judith Butler kirjoittaa: "sex-gender -jaottelussa biologia esittäytyy 'todellisena' ja 'tosiasiallisena', materiaalisena tai ruumiillisena perustana, jonka 'päällä' sosiaalinen sukupuoli toimii kulttuurisena kirjoittautumisen tekona." (Butler 2006, 242). Kehon kontekstissa sukupuolen käsite näyttäytyy niputtavana ja yhdistävänä määreenä, joka ikään kuin kietoo kehon sukupuolen irralliset anatomiset merkitsijät kokonaisuudeksi. Mary Douglas esittää, että "ruumiin" ääriviivat asetetaan niillä merkeillä, jotka pyrkivät muodostamaan kulttuurisen koherenssin koodeja. Jokainen ruumiille rajoja asettava diskurssi palvelee tiettyjen tabujen asettamista ja luonnollistamista, ja nämä diskurssit koskevat sopivia rajoja, asentoja ja muotoja, jotka määrittelevät, mistä kehot muodostuvat (Douglas 2000, 50). Ne ruumiilliset piirteet, jotka eivät sovi

kumpaankaan (kahteen) sukupuoleen, jäävät inhimillisen ulkopuolelle (Butler 2006, 194). Kysymys siitä, *mitä* ovat ne sosiaaliset tabut, jotka asettavat ja pitävät yllä kehon ja sukupuolen rajoja, ovat konstruktionistisen sukupuoliteorian ydinkysymyksiä.

Sosiaalisen sukupuolen termi ymmärretään konstruktionisessa teoramallissa sosiokulttuuristen ja historiallisten konventioiden varaan rakentuvien käyttäytymisen, pukeutumisen, eleiden (ja niin edelleen) konventioiden rakennelmana, jotka liitetään biologisiin mies- tai naiskehoihin. Se tarkoittaa sosiaalisten, kulttuuristen ja psykologisten ominaisuuksien verkkoa, jonka alle biologinen sukupuoli kulttuurissa asetetaan; esimerkiksi vastakohtaparit "naisellinen/epänaisellinen" ja "miehekäs/epämiehekäs" viittaavat normistoihin, joilla sosiaalista sukupuolta määritellään. Sosiaalisessa sukupuoleessa on kyse säännöistä ja toimintatavoista, joihin yksilön on asetettava sukupuolinen identiteettinsä saadakseen kulttuurin hyväksynnän – tai asettuakseen sen ulkopuolelle. Vallitsevat käsitykset sukupuolesta ja sen toimintamalleista ovat keskipiste, jota vasten sukupuolen representaatiot jäsentyvät. Monilta osin nämä normistot ja säännöt ovat kirjoittamattomia, jopa tiedostamattomia. Erityisen selvästi ne tulevat näkyviin silloin, kun niitä vastaan asettuu vaihtoehtoinen, poikkeava sukupuolen representaatio. Tällöin (sosiaalisen) sukupuolen kulttuurinen perusta näyttää rajansa ja samalla alueet, joilta käsin sen ehdottomuus voidaan asettaa kyseenalaiseksi.

Seksuaalisuuden kategoria on konstruktionistisen teorian erottamista kolmesta sukupuolen alueesta laajin. Se viittaa laajasti eroottisen halun ulottuvuuteen ja on käsitteenä monimuotoisempi ja laveampi kuin pelkkä hegemonisen heteroseksuaalisuuden käsite. Konstruktionistisen sukupuoliteorian näkökulmissa seksuaalisuuteen liittyy kulttuurisen vallankäytön tematiikkaa. Esimerkiksi Butlerin perusväittämiä on, että (nyky)kulttuuri pyrkii säätelemään seksuaalisuutta normatiivisilla säännöillä heteroseksuaalisuuden varmistamiseksi (Butler 2006, 22). Tämä halun heteroseksualisointi edellyttää sukupuolen eri luokissa kategorisia järjestelyjä, joita ovat esimerkiksi "feminiinisen" ja "maskuliinisen" tuottaminen erillisiksi ja toisilleen vastakkaisiksi niin, että nämä ymmärretään "miespuolista"



ja "naispuolista" ilmaiseviksi ja tätä kautta heteroseksuaalisutta tukeviksi ominaisuuksiksi (Butler 2006, 69).

Edelläkuvatut sukupuolen kolme kategoriaa nähdään konstruktionistisessa teoriamaallissa *performatiivisuuden* käsitteen lävitse. Sukupuolitetun ruumiin performatiivisuus tarkoittaa, että sukupuolella ei ole ontologista statusta, joka olisi irrallaan teoista, jotka muodostavat sen todellisuuden. Sukupuoli on – Butlerin sanoin – "kehon pinnan politiikan avulla tapahtuvaa julkista fantasian säätelyä, sukupuolirajan vartiointia, joka erottaa sisäisen ulkoisesta ja muodostaa näin subjektin 'eheyden.'" (Butler 2006, 229). Sukupuoli rakentuu kulttuuristen merkkien ja konventioiden toiston kautta, ja nämä toistettavat normit ja merkitsijät rajaavat yksilön sukupuolisen performatiivisuuden kenttää (Butler 1993, 17-32). Tässä ajattelumallissa yksilön teot, eleet ja halut luovat illuusion järjestäytyneestä sukupuoliytimestä. Butler kirjoittaa: "Samoin kuin muissakin rituaalisissa sosiaalisissa näytelmissä sukupuolen tekeminen vaatii esitystä, joka *toistetaan*. Tässä toistossa sosiaalisesti jo vakiinnutettuja merkityksiä esitetään ja koetaan uudelleen." (Butler 2006, 235). Tämä yksilöllisten ruumiiden sukupuolitetun "toiminta" on julkista, mitä kautta se voidaan tulkita esitykseksi, jonka myötä yksilö inhimillistetään. Ne, jotka suorittavat sukupuoltaan "oikein" – s.o. kulttuurin säätelämällä tavalla – palkitaan, ja niitä, jotka eivät näin tee, rangaistaan.

Konstruktionistisen sukupuoliteorian mukaan sukupuoliero, eli jako miehiin ja naisiin, ei ole vain yksinkertaisesti olemassa oleva asia, vaan tuottamisen ja tekemisen tulos. Teoria painottaa, että yksilöitä ei välttämättä tarvitsisi jakaa näihin vallitseviin sukupuolikategorioihin, vaan asiat voisivat olla myös toisin. Johanna Oksala kirjoittaa: "Kun kulttuurinen sukupuoli käsitetään sosiaalisesti rakentuneeksi, sen yhteys biologiseen sukupuoleen jää epämääräiseksi. Siitä tulee periaatteessa täysin riippumaton biologisesta sukupuolesta. Vaikka oletettaisiinkin, että biologisia sukupuolia on kaksi, nainen ja mies, ei ole mitään syytä, miksi kulttuurisia sukupuolia pitäisi olla kaksi. Edelleen ei ole mitään syytä, miksi sosiaalinen 'nainen' pitäisi liittää biologiseen naisvartaloon ja miksi sosiaalinen 'mies' ei voisi liittyä siihen." (Oksala 1997, 175).

## 2.2 Queer

Konstruktivistinen sukupuolentutkimus ja performatiivinen sukupuoliteoria liittyvät queer-tutkimuksen laajempaan sateenvarjokäsitteeseen. Käsite *queer* tarkoittaa laajasti ottaen kaikkea sukupuolisiin identiteetteihin liittyvää rajalinjojen siirtyilemistä ja hajontaa, ja queer-tutkimus kattaa kaiken näihin rajalinjojen liikkeeseen pureutuvan tutkimuksen. Tutkielmassani fokusoin queer-termin keholliseen ja toimijuudelliseen sukupuolisuuteen. Tässä mielessä käytän sitä samassa merkityksessä kuin Eve Sedgwick, joka kirjoittaa: "(It refers to) the open mesh of possibilities, gaps, overlaps, dissonances and resonances, lapses and excesses of meaning when the constituent elements of anyone's gender, of anyone's sexuality aren't made (or *can't* be made) to signify monolithically." (Sedgwick 1993,8). Queer-termi on tässä mielessä eräänlainen sisäänkäynti sukupuolisen teorian kentälle, missä normatiivisen yhteiskunnan ja valtakulttuurin asettamat sukupuolisuutta rajaavat raja-aidat asetetaan kyseenalaisiksi. Kaikki tällainen rajat ylittävä "liiallisuus" – oli kyseessä sitten keho, seksuaalisuus tai sukupuoli – hyväksytään ja sitä tarkastellaan analyttisen näkökulman lävitse.

Queer-teorian lähtökohtana toimii sukupuolen binaarirakenteiden kyseenalaistaminen. Se haastaa ajattelumallin, jossa sukupuoli jäsentyy binaaristen vastakohtaisuuksien dominoimaksi ilmiöksi, jossa kehomme edustavat joko mies- tai naissukupuolta, sukupuolinen toimintamme on joko maskuliinisesti tai feminiinisesti orientoitunutta ja seksuaalisuutemme lokeroituu joko hetero- tai homoseksuaalisuuteen. Tällaisessa ajattelukaavassa ylläolevat kategoriat koetaan pysyviksi ja yksilön roolitus niiden sisällä kiinteäksi. Kuten Stephen Valocchi kirjoittaa: "A woman is assumed to be a feminine female; a man a masculine male. Heterosexuality is the uninterrogated norm." (Valocchi 2005, 752). Queer-teoria purkaa sukupuoleen liittyviä ajatusrakennelmia dekonstruoimalla näitä binaarisia vastakohtapareja, alleviivaamalla sukupuolen käsitteen konstruoitua luonnetta ja vastustamalla näiden kategorioiden "luonnollisuutta." Valocchi kirjoittaa: "Because the binaries are revealed to be cultural constructions or ideological fictions, the

reality of sexed bodies and gender and sexual identities are fraught with incoherence and instability." (Valocchi 2005, 752). Queer-teoria pyrkii osoittamaan, että tämä traditionaalinen binaari-luokittelu on vaillinainen ja kapea-alainen, sillä se ei kykene sisällyttämään rakenteisiinsa sukupuolen käsitteeseen liittyvää laava-alaista ja monimutkaista sosiaalisten ja kulttuuristen prosessien kenttää. Valocchi tähdentää: "Queer theory focuses on the 'deviant' cases, or the anatomies, genders, sexual practices, and identities that do not neatly fit into either category of the binaries or that violate the normative alignment of sex, gender, and sexuality." (Valocchi 2005, 753).

Final Fantasy -hahmojen sukupuolikuvausten auki luennassa queer-teoria avaa oleellisia merkitystasoja. Koska hahmot yhdistelevät miehisyyden ja naisellisuuden elementtejä tavoilla, joita on vaikea määrittää konventionaalisilla sukupuolen kategorioilla, ne edustavat sukupuoli-kategorioita, jotka asettuvat perinteisen maskuliinisuuden ja feminiinisuuden ulkopuolelle – tai jonnekin niiden välimaastoon. Sarjan hahmot performoivat sukupuoltaan sekoittamalla kaavoja, käytäntöjä ja symboleita, jotka assosioituvat miehen/naisen ja feminiinisuuden/maskuliinisuuden kategorioihin. Tällä tavoin hahmot rakentavat eräänlaista omaa, länsimaisista sankaruuden representaatioista poikkeavaa sukupuolista (ala)kulttuuriaan. Mimi Schippers käyttää tällä tavoin sovelletusta sukupuolikategorioiden sekoittamisesta termiä *gender maneuvering*, sukupuolen (uusiksi) ohjailu, joka käsitteenä on suoraan liitettävissä Final Fantasy -sarjan sukupuoliestetiikkaan. Hän tiivistää termin tarkkan merkityksen: "(it means) taking the existing gender order and twisting or changing it so as to not reproduce the patterns of structuration that keep the hierarchical relationship between masculinity and femininity in tact." (Schippers 2000, 119).

### **2.3 Maskuliinisuus, feminiinisyys, sukupuolijousto ja kauneus**

Maskuliinisuus ja feminiinisyys ovat käsitteinä osa kulttuurista, sukupuolieroon nivoutuvaa ihmisen fyysisten ja henkisten piirteiden luokitteluprosessia, johon

liittyy pyrkimys asettaa sukupuolet hierarkkiseen sosiaaliseen järjestykseen. Anthea Callen kirjoittaa termeistä: "(T)hey work to define difference with respect to gender in ways that valorize particular qualities over others. This process of differentiation is cultural, serving to position men and women within a hierarchical social order. Visual representations of the body are particularly powerful in this respect: their impact is direct and immediate. They depend upon a common visual vocabulary – –." (Callen 2002, 401). Tämä "visuaalinen sanasto" muodostaa kulttuurisen kontekstin sille, mikä koetaan eri sukupuolten kohdalla maskuliiniseksi ja mikä feminiiniseksi. Se myös määrittää sen, millaiset representaatiot ovat ymmärrettäviä ja hyväksyttäviä ja mitkä asettuvat sen norminmukaisten rajojen ulkopuolelle.

Sukupuolta koskevissa käsityksissä mieheyden ja maskuliinisuuden sekä naiseuden ja feminiinisuuden käsitteet sekoittuvat helposti toisiinsa, jopa siinä määrin, että ne mielletään synonyymeiksi. Länsimaisessa historiassa maskuliinisuus on totuttu liittämään muun muassa järkeen, aktiivisuuteen, viriiliyteen, voimaan, aggressiivisuuteen ja väkivaltaan sekä nopeuteen, fyysiseen hallitsemiseen, lihaksikkuuteen, miestoimijuuteen ja miesruumiiseen (Rossi 2003, 61). Feminiinisyteen on puolestaan liitetty koristeellisuus, passiivisuus, alistuminen, heikkous, keinotekoisuus, tunteellisuus, hoivaavuus, äidillisyyttä sekä (nais)kauneus (Rossi 2003, 88). Näiden kahden "omiin" sukupuoliinsa kiedotun käsitteen välillä on historiallisesti vallinnut (ja vallitsee yhä) hierarkkinen valta-asetelma. Holly Devor on kiteyttänyt tämän patriarkalisissa valtasuhteissa tuotetun epätasapainon seuraavasti: "Kun patriarkaatti on varannut aktiiviset vallan ilmaukset maskuliiniseksi attribuuteiksi, feminiinisyys täytyy ilmaista sellaisella pukeutumisella, liikkumisella, puheella ja toiminnalla, jotka kommunikoivat heikkoutta, riippuvuutta, tehottomuutta, käytettävissä olemista joko seksuaalisiin tai emotionaalisiin palveluihin sekä herkkyyttä muiden tarpeille." (Devor 1989, 51).

Hélène Cixous kuvaa "patriarkaalista binaarista ajattelua" luettelemalla seuraavan joukon vastakohtaisuuksia: aktiivisuus/passiivisuus, aurinko/kuu, kulttuuri/luonto, päivä/yö, isä/äiti, järki/tunne, älyllinen/tunteellinen, logos/pathos (Cixous 1975, 115). Kaikki nämä vastakohtaparit perustuvat binaarikäsitteisiin mies/nainen sekä maskuliinisuus/feminiinisyys. Jokaista vastakohtaparia voidaan Cixousin mukaan

tarkastella hierarkiana, jossa feminiininen on negatiivinen, voimaton puoli. Tähän binaarilogiikkaan kuuluu ajatus, että vastakohtaparissa maskuliininen/feminiininen kumpikin termi saa merkityksensä (vasta)suhteestaan toiseen, eli 'maskuliininen' on merkityksetön ilman vastakohtaansa 'feminiininen' ja päinvastoin. Tällainen ajattelumalli, jossa sukupuolikategorioiden merkitys tuotetaan vastakohtaisuuden kautta, toteutuu korostuneesti länsimaisen populaarikulttuurin sukupuoli-kuvastoissa, jotka suosivat yksiselitteisen maskuliinisilla merkitsijöillä lastattuja miestoimijoita sekä alleviivatun feminiinisillä merkitsijöillä kirjailtuja naistoimijoita.

Sukupuolijousto (joka on käsitteenä Leena-Maija Rossin luoma) kuvaa liikkumavaraa, joka sukupuolella on suhteessa feminiinisuuden ja maskuliinisuuden käsitteisiin. Sukupuolijousto tapahtuu silloin, kun feminiinisyys liittyy normeista poikkeavalla tavalla mieheyteen tai maskuliinisuus naiseuteen. Ajasta ja kulttuurista riippuen kummallakin sukupuolella on tässä suhteessa tietty joustovara. Niin kauan kuin jousto riittää, sukupuolimerkitsijöiden venyminen on hyväksyttävää ja ymmärrettävää. Jos joustovara ylitetään, asetelma hajoaa ja muuttuu kielteiseksi. Esimerkiksi miehen ulkonäölle sallitaan nykyisin enemmän feminiinisiä koodeja (korut, pitkät hiukset, kosmetiikka ja niin edelleen) kuin muutama vuosikymmen sitten, mutta edelleen on olemassa kriittinen hyväksyttävyyden raja, jonka ylitettyään mies "astuu miehuutensa päälle" ja muuttuu sukupuoleltaan epämääräiseksi. Tällöin sukupuolijouston raja on ylitetty, eikä mies asetu enää kulttuurisesti hyväksyttävään ja ymmärrettävään sukupuoliposition.

Sekä maskuliinisuus, feminiinisyys että sukupuolijousto sisältyvät kauneuden käsitteeseen, joka edellä mainittujen määreiden tavoin on yksilöä sosiaalisessa ja kulttuurisessa arvohierarkiassa luokitteleva termi. Kauneuteen liittyy kulttuuris-biologia aspekteja, jotka kytkeytyvät sukupuoleen, seksuaalisuuteen sekä laajemmin kulttuurisiin roolituksiin ja status-hierarkioihin; se yhdistetään muun muassa nuoruuteen, suosioon, sosiaaliseen (vaikutus)valtaan sekä valkoihoisuuteen, taloudellisiin etuoikeuksiin ja hyvellisyteen, kuten Lori Baker-Sperry huomioi (Baker-Sperry 2003, 716). Käsitteenä kauneus ei ole sukupuoli-neutraali, vaan se yhdistyy kulttuurisesti läheisemmin (biologiseen) naissukupuoleen kuin (biologiseen) miessukupuoleen. Feminististen ajattelumallien valossa (feminiinisen)

kauneuskäsitteen voi nähdä edustavan patriarkaalista käytäntöä, joka objektivoi, arvottaa ja toissijaistaa naisia, kuten esimerkiksi Susan Bordo ajattelee (Bordo 1993, 204). Toisaalta kauniiksi koristautumiseen, kauneuden rituaaleihin ja kauniina olemiseen liittyy myös (sosiaalisen) vallankäytön ja voimaantumisen aspekteja, kuten Kirsten Dellinger ja Christine L. Williams huomioivat (Dellinger & Williams 1997, 151-77). Laajasti käsitettynä kauneus voidaan määritellä psykososiaalisesti määreeksi, jonka omistaminen palkitaan ja jonka puutteesta rangaistaan. Erityisesti tämä mekaniikka pätee populaariviihteen traditionaalisissa sukupuolirepresentaatioissa, kuten saduissa ja piirroselokuvissa, joissa kauneus saa ympärilleen positiivisia määreitä yhtä korostuneesti kuin sen puute tuottaa negatiivisia merkityksiä: (sankari)päähenkilöt ovat kauniita, koska he ovat hyviä ja menestyviä, ja lopussa rangaistuksensa saavat roistot ovat rumia, koska he ovat pahoja ja vastenmielisiä.

## 2.4 Androgyynisyys

Pro gradu -tutkielmassani androgyynisyys ei käsitteenä viittaa biologis-fysiologiseen tilaan (kaksisukupuoliseen kehoon), vaan kehon sukupuolta merkitsevien elementtien sekoittamiseen. Jennifer Robertson kirjoittaa käsitteestä: "Androgyny involves the scrambling of gender markers – clothes, gestures, speech patterns, and so on – in a way that both undermines the stability of sex-gender system premised on a male-female dichotomy and retains that dichotomy by either juxtaposing or blending its elements." (Robertson 1992, 419). Carolyn Heilbrun käsittää termin ensisijaisesti miehisen identiteetin toteutumisenä naissukupuolella tai päinvastoin (Heilbrun 1982, 20). Alunperin sana "androgyyni" on peräisin kreikan kielestä, missä se tarkoittaa kirjaimellisesti "mies-naista." Adrienne Rich huomioi, että jo itse androgyyni-termin rakenne toisintaa seksuaalista dikotomiaa ja eriarvoisuutta asettamalla *androksen* (miehen) *gynen* (naisen) edelle (Rich 1976, 76-77).

Janet Bergström pohtii androgyynisyyden käsitettä Calvin Kleinin alusvaatemainosten valossa. Hän löytää niiden androgyynistä estetiikasta ja sen

suhteesta seksuaalisuuteen ambivalenttia dualistisuutta, joka on paikallistettavissa myös Final Fantasy -kehoestetiikasta. Bergström huomioi: "Where androgyny, as a fashionable, contemporary look, can indicate 'more' sexuality, meaning *both* feminine *and* masculine appeal, virtually the same image can be used to signal the eradication of sexuality." (Bergström 1991, 36). Tapa, jolla androgynin yksilön ulkomuoto sisältää eroottisesti latautuneita piirteitä sekä maskuliinisuuden että feminiinisuuden piireistä ikään kuin tuplaa yksilön eroottisen potentiaalin. Samalla se purkaa perustaa tuon potentiaalin alta häivyttämällä kehon yhtenäistä sukupuolta ja viemällä sitä epämääräisempään, sukupuolisesti neutraaliin suuntaan. Tätä kautta androgyni yksilö asettuu sukupuolisesti ambivalenssiin ristivalaistukseen, jonka monimerkityksisyys muodostuu sekä omnipotentista seksuaalisuudesta, joka yhdistelee kummankin sukupuolen piirteitä, että sukupuolisesta neutraalisuudesta, jonka eroottisuus haihtuu sukupuolten väliseen hämärään maisemaan. Tästä kumpuaa yhtä aikaa androgynien sukupuolirepresentaatioiden esteettinen voima sekä niiden potentiaalinen eroottinen tyhjyys.

## 2.5 Sankaruus

Final Fantasy -sukupuolikuvien taustalla tekstuaalisena kaikupohjana toimii sankaruuden tematiikka. Jo sarjan edustama toimintagenre sanelee lähtökohtaisesti sen, että hahmojen sukupuoliisuus toimii (toiminta)sankaruuden ehdoilla; hahmot esitetään voimaa, rohkeutta ja kyvykkyyttä huokuvina toimijoina, joiden sankaruuden varassa lepäävät pelimaailmojen kohtalot.

Sankaruus käsitteenä on kulttuuris-historiallinen ja sosiologinen käyttäytymiskategoria. Sankaruuden ydinmerkityksen voi tiivistää ajatukseen, jossa sankari yksilönä asettaa oman olemassaolonsa vaaranalaiseksi taistellessaan yhteisönsä hyväksi ja nimissä. Oleg Smirnov kuvaa sankariyksilöitä seuraavasti: "ordinary men (and, in recent times, women) who willingly confronted the risk of death when fighting for their tribe, polis, country, or other group." (Smirnov 2007, 927).

Populaariviihteen toimintagenreissä sankaruus ymmärretään ensisijaisesti fyysisesti taistelevan ja sotivan, "heroisen" sankaruuden merkityksessä, jossa sankaruus syntyy fyysisen väkivallan ja voiman kautta. Tämä asettaa sankarihahmolle tiettyjä fyysisiä ja henkisiä vaatimuksia: heidän on oltava toimeliaita, rohkeita, neuvokkaita, kyvykkäitä ja voimakkaita selvitäkseen kohdatuista vastoinkäymisistä. Yleensä (toiminta)sankaruuteen liittyy myös seksuaalisen haluttavuuden ja suorituskyvyn aspekti.

Vaikka sovellan tutkimuksessani sankaruuden – en aggressiivisuuden – käsitettä, on huomattava, että sankaruuteen on kirjoitettuna alaviitteenä maskuliinisuuden ja miehisyyden leima. Sotiva sankaruus on historiallisesti ollut miehinen aktiviteetti (Daly ja Wilson 1988, 111), ja myös sankaruuden (populaari)kulttuurisissa representaatioissa sankareina ovat yleisesti olleet miehet. Toimintasankaruus terminä assosioituu tästä syystä ensisijaisesti miehiin ja vasta sen jälkeen (mahdollisesti) naisiin. Tuuli Eltonen toteaa: "Sankarin hahmo yhdistetään tavallisesti hegemoniseen maskuliinisuuteen ja patriarkaaliseen auktoriteetin ylläpitämiseen, vaikka sankarin käsite sinänsä ei ole sukupuolittunut." (Eltonen 2009, 29).

### ***Supersankaruus***

John G. Cawelti jakaa sankaruuden populaarikulttuuriset representaatiot kahteen perustyyppiin: supersankareihin, joilla on poikkeuksellisia voimia ja kykyjä sekä "yksi meistä"-hahmoihin, jotka vajavuuksineen ja virheineen muistuttavat yleisöään (Cawelti 1976, 39-40). Tässä luokituksessa Final Fantasy -hahmot voidaan määritellä supersankareiksi sillä perusteella, että heillä on sekä yliluonnollisia kykyjä (loitsimistaito) että poikkeuksellinen kehollinen voimakkuus ja kestävyys; jokainen Final Fantasy -hahmo pystyy iästä, ruumiin koosta ja sukupuolesta riippumatta taistelemaan itseään sata kertaa suurempien vihollisten kanssa sekä kestäämään kuolematta luoteja, miekaniskuja ja räjähdyksiä.

Supersankariuden (länsimaisesta) traditiosta Final Fantasy -hahmot poikkeavat siinä, että supersankarit ovat yleensä yksilöitä, jotka kamppailevat jakautuneen sankari-identiteetin kanssa. Tässä kamppailussa toinen identiteetin puolisko muodostuu fallisen maskuliinisesta ja lihaksia pullistelevasta (naamioidusta) persoonasta ja



toinen "tavallisesta" ja haavoittuvasta, arkimaailman kulissemiin sulautuvasta alter egosta. Olennaista on, että nämä kaksi identiteetin puolta – yltiömaskuliininen sankari ja feminiininen hissukka – on lukittu keskenään ristiriitaiseen suhteeseen. Tyypillisinä esimerkkeinä kaavaa toisintavista supersankareista toimivat yhdysvaltalaisen Marvel- ja DC-sarjakuvakustantamojen hahmot, joiden sankari-identiteetin perusidean kiteyttää genren alkuisä Teräsmies: hän on toisaalta maskuliinisuuden äärimmäinen ideaali, voimiltaan ylivertainen sankari, joka lentää valoa nopeammin ja puristaa kädessään hiilenpalan timantiksi, ja toisaalta Clark Kent, korostetun tavallinen, ujo, kömpelö ja epävarma mies. Final Fantasy -hahmojen kohdalla vastaavaa tasapainottelua maskuliinisen ja feminiinisen identiteetin välillä ei tapahdu.

## **2.6 Sukupuolen käsitettävyyssmatriisi**

Sukupuolen (kulttuuriselle) konstruktiolle antaa ymmärrettävyyden se, millä tavoin sukupuoli asettuu sitä ympäröivään käsitettävyyssmatriisiin – eli missä määrin ei-poikkeavaa tai poikkeavaa se on suhteessa sukupuolinormeihin. Rajaavista määreistä ensisijaisimmat ovat maskuliinisuuden ja feminiinisuuden käsitteet, jotka pitkälti määrittävät sukupuolijoukon (ja käsitettävyyssmatriisin) rajoja.

Pohdittaessa, mihin hyväksyttävyyden rajat sukupuolen representaatiossa perustuvat, on tiedostettava, että maskuliinisuus ja feminiinisyys ovat historiallisesti muuttuvia kulttuurisia sopimuksia, joilla ei sinänsä ole itsestään selvää ruumiillista perustaa. Abigail Solomon-Godeau kirjoittaa: "Masculinity and femininity are – – conceived as ideological formations and therefore inevitably historical, culture specific, and perpetually in process. Both terms, however, are produced within the overarching framework of patriarchy which is itself subject to historical mutation and adjustment." (Solomon-Godeau 1997, 19). Maskuliiniseksi miellettyjä piirteitä on, ja on historiallisestikin ollut, löydettävissä myös naisten tavoista esittää omaa sukupuoltaan, niin ruumiillisuuden tyyliä kuin verbaalisestikin. Sama pätee

feminiinisyyteen: se ei kuulu pelkästään naisille, eivätkä sitä ole tuottaneet pelkästään naiset (Rossi 2003, 58).

Historiallisesti naisruumiit on mielletty ensisijaisiksi ja "luonnollisiksi" kauneuden ilmentäjiksi, mistä kumpuaa ajattelukaava, että tapa rakentaa naisiin kohdistuvia ulkonäkövaatimuksia vain jatkaa ikivanhaa representoinnin tapaa. Kuitenkin länsimaisessa(kin) kuvatradiotiossa naisruumiiden käyttäminen kauneuden ainoina oikeina ja luonnollisina merkkeinä on verrattain uusi ilmiö. Kauneuden normit ja ylipäättään länsimaisen ihmisen anatomiaan liittyneet normit kiinnittyivät esimerkiksi antiikin aikana, samoin kuin 1500-luvulta 1800-luvun alkuun saakka, miesruumiiseen ja sen representaatioihin (Tseëlon 1995, 122). Ranskalaisen maalaustaiteen mieskuvia tutkinut Solomon-Godeau on esittänyt, että 1700-luvun jälkipuoliskon ja vielä 1800-luvun alun miestä esittävässä maalauksissa erotisoitiin nimenomaan feminiinisiä nuorten miesten vartaloita. Vasta 1800-luvulla ruumiin seksualisoiminen painottui naiskuviin. Ratkaiseva muutos eurooppalaisessa visuaalisessa kulttuurissa tapahtui, kun paljaan miesruumiin kuvat "vedettiin pois" dominoivasta kuvastosta ja siirryttiin porvarillisen kulttuurin suosimaan naisruumiin hypernäkyvyyteen (Solomon-Godeau 1997, 18). Myös pukeutumiskulttuurissa tapahtui 1800-luvulla voimakas muutos sukupuolieron korostamisen suuntaan, kun miesten muoti hylkäsi koristautumisen, joka tuolloin määriteltiin yksinomaan naiselliseksi sukupuolikäyttäytymisen muodoksi.

On sinänsä mielenkiintoista, että niin mediakuvissa kuin arkipuheessa kauneus sukupuolittuu länsimaissa edelleen pitkälti samalla tavoin kuin 1800-luvulla. Kauneuden ja naisfeminiinisyyden "luonnollista" yhteennivoutumista korostetaan, kun taas mieheyden ja feminiinisyyden ristiinkytköksiä käsitellään varoen. Miesruumiita esitetään mediakuvastossa edelleen harvoin samalla tavalla esteettisyyttä ja eroottisuutta merkiten kuin naisruumiita, joskin selvää muutosta ja mieskuvan monipuolistumista on tapahtunut viimeisten vuosikymmenten aikana. Solomon-Godeaun mukaan miesfeminiinisyyks oli vielä ennen 1980-lukua mediarepresentaatioissa tabu: miesten tuli olla suittuja ja siistejä, mutta ei *liian* kiinnostuneita ulkonäöstään. Mediassa sankarillisen miehen ihanteena oli tuolloin ultramaskuliininen, macho ja atleettinen "nykysoturi", jota edustivat esimerkiksi Joe

Camel- ja Marlboro-mieshahmot. 1980-luvun lopulta lähtien tämän maskuliinisen miesihanteen rinnalle alkoi ilmaantua toisenlaisia mieskuvia. Erityisesti monissa muotitalojen mainoskampanjoissa alkoi näkyä "passiivisia, kauniita ja vietteleviä nuorukaisia, (jotka) poseerasivat tavoilla, jotka oli totuttu liittämään haluttavan naisruumiin esillepanoon." (Solomon-Godeau 1997, 17).

Leena-Maija Rossin mukaan 1980-luvun lopulta lähtien on ollut havaittavissa kaksi selvää muutosta: ulkonäköön liittyvät vaatimukset ovat alkaneet kohdistua yhä enemmän molempiin sukupuoliin, ja miesten suhteet isyyteen ja perheeseen ovat muuttuneet (Rossi 2003, 88). Diane Barthel on esittänyt, että kasvavien ulkonäköpaineiden myötä koko länsimainen kulttuuri on feminisoitumassa ja sekä miehet että naiset asetetaan "naisten klassiseen rooliin: manipuloitaviksi, alistuviksi, näkemään (itsensä) objekteina." (Barthel 1988, 179). Solomon-Godeau näkee näiden maskuliinisuuden feminisoitujen ikonografioiden mediassa ennakoivan vuoroveden lailla vaihtuvia muutoksia aikalaismiesten suhteessa sukupuoleensa (Solomon-Godeau 1997, 18). Tähän kulttuuriseen vaihtuvuuteen voidaan nähdä kytkeytyvän se, että 1990-luvulta eteenpäin miehen perinteiset rooli- jaot ovat yhteiskunnallisten muutosten myötä monipuolistuneet; on syntynyt esimerkiksi koti-isän käsite, joka hoitaa lapsia ja siivoaa kotia sillä aikaa, kun äiti on töissä. Myös markkinat miehen ulkonäön hoitamisen ympärillä ovat laajentuneet. Vielä kaksikymmentä vuotta sitten kosmetiikkateollisuus tuotti miehille lähinnä partavettä, kun sitä vastoin nykyisin useimmilla suurilla muotimerkeillä on miehille omia kosmetiikka- ja ihonhoitovalikoimia. Muutokset kertovat siitä, että miehelle on nykykulttuurissa lupa kiinnittää huomiota ulkonäkönsä ja huolehtia kehostaan silti asettamatta kyseenalaiseksi heteroseksuaalisuuttaan tai maskuliinisuuttaan. Kerry Mallan toteaa, että nykyaikaisen länsimaisen maskuliinisen kuvaston monimuotoisuus viittaa suoranaiseen "maskuliinisuuden kriisiin." Tämä kätkee konnotaation mieheyden kadotettuun paratiisiin, aikaan, jolloin mieheyden ja maskuliinisuuden käsitteet olivat selviä ja mutkattomia (Mallan 2002, 15).

Lisääntyneestä sukupuolijoukosta huolimatta "maskuliininen nainen" ja "feminiininen mies" ovat kulttuurisina sukupuolen representaatioina edelleen enemmän kielteisiä kuin myönteisiä käsitteitä – varsinkin, jos heteroseksuaalisuus

jätetään representaatioissa määrittelemättä tai jos mukana ei ole huumoria/parodiaa sovittamassa ristiriitaa. Miesten kohdalla heteroseksuaaliseen ideaaliin kuuluu edelleen ensisijaisesti maskuliinisuus, ja vasta sen rajoissa heille sallitaan esteettisyyttä, jota kutsutaan "komeudeksi." Käsite "feminiininen mies" kätkee heteronormatiivisuuden näkökulmasta kulttuurisia viitteitä homomieheen, ja vastaavasti termi "maskuliininen nainen" sisältää konnotaatioita, jotka asettavat kyseenalaiseksi naisen heteroseksuaalisuuden. Rossin mukaan sukupuolijousto ei voi viedä liian pitkälle juuri siksi, että se aiheuttaisi huolta, että kaksinapaisen sukupuolieron ja siihen kytkeytyvän heteroseksuaalisuuden asema ensisijaisena järjestyksenä on horjumassa. Hän kirjoittaa: "Vaikka sukupuolijousto on lisääntynyt ja vaikka feminiinisyyttä ja maskuliinisuutta eri tavoin yhdistelevien nais- ja miesidentiteettien rakentuminen on tullut yhä mahdollisemmaksi, tämä seikka koetaan yhä laajasti uhaksi ja ongelmaksi." (Rossi 2003, 59). Miesten feminiinisyys ja naisten maskuliinisuus on toisin sanoen luvallista ja sallittua, mutta vain niin kauan kuin niiden vastinparina esitetään riittävästi myös vastakkaisia, miehillä ilmimaskuliinisia ja naisilla ilmifeminiinisiä merkkejä.

Teppo Heikkinen analysoi (liian) korostuneen miesfeminiinisuuden matalaa yhteiskunnallista statusta sekä sen suhdetta valtaan, hegemoniseen sukupuolijärjestykseen ja seksuaalisuuteen: "Naisellisuus on homoseksuaalisuuden tunnus, koska se korostaa gender-paradoksia. Naisellisuuden tunnusmerkit, riippumatta siitä, käyttävätkö niitä miehet vai naiset, merkitsevät vallan ja alistumisen kunnioittamista. Kun ihmiset käyttävät noita merkkejä, he osoittavat hahmottavansa oman paikkansa sukupuoliroolin (gender) myyteissä." (Heikkinen 1994, 93). Heikkinen jatkaa: "Kun nainen heilauttaa ranteitaan, sitä ei koeta vastenmieliseksi, kun taas heiluvanteiset miehet koetaan vastenmielisinä. Tämä johtuu siitä, että – – (n)aisellinen mies ilmaisee vallasta luopumista – – ja on paradoksin ilmaus. Jokaisella ranteenhuiskautuksellaan hän liukuu syvemmälle alaluokkaan, ja niin tehdessään pettää miesten syntymäoikeuden valtaan. Sellaiset eleet ovat maskuliinisuuden pettämistä, loukkaus miehuuden merkitystä vastaan." (Heikkinen 1994, 94). Tästä johtuu Heikkisen mukaan, miksi niin monet heterot kuin homotkin, jotka kaipaavat patriarkaatin tuomaa valtaa, kokevat naisellisuuden

halveksittavana. Miehillä tyypillinen naisellisuuden pelko on tästä näkökulmasta pelkoa sukupuolijärjestelmän avoimesta rikkomisesta, ja sama ajatus pätee naisten liiallista miehisyyttä kohtaan tuntemaan vieroksuntaan. Näkökulma ilmaisee, kuinka syväälle kulttuuriin rakennettuja ja valtaan kytkeytyviä merkitysjärjestelmiä sukupuolen ja sukupuolijoukon käsitteet ovat.

Ne sukupuoliesitykset, jotka ylittävät sukupuolijoukon salliman rajan, eivätkä mukaudu kulttuurisen ymmärrettävyyden – käsitettävyydematriisiin – normeihin, näyttävät kulttuurisesti ei-käsitettävänä ja sitä kautta ei-hyväksyttävänä. Nämä ei-normatiiviset sukupuoli-identiteetit edustavat eräänlaista sukupuolen käsitettävyydematriisissa avautuvaa kumouksellista epäjärjestystä, jonka olemassaolo paljastaa ymmärrettävyyden rajat. Mary Douglas puhuu ”saastumisen voimista”, jotka piilevät sukupuolen käsitteen rajojen ulkopuolella, ollen jatkuvasti valmiina uhkaamaan sen rakenteiden pysyvyyttä. Douglasin mukaan nämä voimat rankaisevat silloin, kun symbolisesti viedään erilleen asioita, joiden pitäisi pysyä yhdessä, tai kun liitetään yhteen asioita, joiden normien mukaan pitäisi pysyä erillään (Douglas 2000, 222). Niitä ei-käsitettävyyden luokkia, jotka väijyvät sukupuolen käsitteen ulkopuolella, voidaan kutsua (normatiivisesta näkökulmasta) uhkaaviksi voimiksi, jotka astuvat esiin, kun jokin normien mukainen, kulttuurisesti hyväksyttävä ja ymmärrettävä sukupuolen raja ylitetään; hegemonisen sukupuolijärjestyksen näkökulmasta esimerkiksi homoseksuaalisuus edustaa tällaista vaaran piiriä.

Michel Foucault käsittelee sukupuolen käsitettävyyden rikkoutumisen ja sen valloilleen päästämien ”saastumisen voimien” aspektia hermafrodiitin käsitteen kautta. Hänen mukaansa hermafrodiitti – anatomisesti kaksisukupuolinen henkilö – ei ole identiteetti, vaan sukupuolisen identiteetin mahdottomuus (Foucault 1998, 78). Hermafrodiitti on – Douglasin termin – sukupuolisen saastumisen paikka siksi, että sukupuolta määrittävät kielelliset konventiot ja normatiiviset ajatusrakennelmat saavuttavat hermafrodiitin kohdalla rajansa. Hermafrodiitin sukupuolella biologista sukupuolta, sosiaalista sukupuolta ja seksuaalisuutta hallitsevat säännöt lähenevät toisiaan siinä määrin, että ne joutuvat epäjärjestykseen. Tällöin kaksinapaisen järjestelmän navat hajautuvat ja niiden piirteet levittäytyvät

sukupuolikategorioiden ulkopuolelle, minkä seurauksena näkyviin paljastuvat sukupuolijärjestelmän rajat ja kyseenalaiseksi asettuu koko järjestelmän vakaus. Sama mekanismi toistuu androgyynien sukupuoliesitysten kohdalla, mikäli ne sukupuolijouston kautta viedään niin pitkälle, että ydinsukupuolen ja/tai heteroseksuaalisuuden kantavat rakenteet häviävät näkyvistä.

### 3 Keho sukupuolen merkinä Final Fantasy -sarjassa

Kehon konteksti muodostaa Final Fantasy -sarjassa ensimmäisen konkreettisen väylän, jolla sarja tuottaa sukupuolta. Hahmojen kehot, joita pelaaja kontrolloi, ovat sekä pelitekniisiä välineitä, joilla liikutaan pelimaailmassa, että hahmorepresentaatioiden (visuaalisia) konkretisaatioita, joiden varaan sarjan sukupuolikuvasto rakennetaan.

Tutkielmassani tarkastelen kehon käsitettä konstruktionistisen teorian valossa. Tässä ajattelumallissa keho ei jäsenny pelkäksi neljässä ulottuvuudessa toimivaksi biologiseksi lihas- ja elinjärjestelmäksi, vaan konstruktioksi, jonka pintaan kirjoitetaan kulttuurisia merkityksiä, viestejä ja symboleita. Tämän merkityskirjailun kautta keho luokitellaan erilaisiin arvojärjestyksiin, joiden myötä se ottaa paikkansa sosiaalisessa (sukupuolen) käsitettävyyssmatriisissa. Hannele Harjunen kirjoittaa: "Ruumis on monien merkitysten ja käytäntöjen risteyskohta. Ruumiissa kohtaavat yhteiskunta ja yksilö, luonto ja kulttuuri, instituutio ja halut." (Harjunen 2007, 207). Veijo Hietala ilmaisee ajatuksen laajemmin: "Ruumis on – – semioottinen merkki, joka viittaa näkyvän olemuksensa tuolle puolen, henkilön sisäiseen maailmaan, henkisiin ominaisuuksiin (ja) sosiaaliseen statukseen." (Hietala 1996, 51). Kehoa kirjaavista merkityskerroksista olennaisimmat ovat pukeutuminen ja koristautuminen. Vaatteet, korut, tatuoinnit, meikit – ja niin edelleen – tekevät kehon rajat näkyviksi ja samalla myös hämärtävät niitä. Outi Pajala korostaa pukeutumista kulttuurisesti jäsenyneenä ja sosiaalisena toimintana: "Sitä ei voi tarkastella irrallaan ruumiista, sillä juuri pukeutumisen konventiot ja säännöt tekevät ruumiista kulttuurisesti tunnistettavan ja merkityksellisen." (Pajala 2007, 89). Yhtä lailla kehoon kirjailtuihin merkityksiin lukeutuvat myös kehon muoto, koko ja väri. Tämän ajatusrunгон valossa sukupuolitettu (ja vaatetettu) keho näyttäytyy ulkoapäin jäsenyvien, sosiaalisten merkitysten rakennelmana, jonka konstruktio tuotetaan poissulkemisten, kieltojen ja luvanantamisten järjestelmällä.

### 3.1 Final Fantasy -kehojen sukupuolieroa häivyttävistä elementeistä

Populaarikulttuurisessa toimintagenressä sankarin keho jäsenyy pääsääntöisesti tehokkaaksi väkivaltainstrumentiksi, jonka merkityskenttä avautuu ensisijaisesti fyysisen voimankäytön kontekstissa. Kaikkialla populaarikulttuurin kentällä, missä seikkailee toimintasankareita, tavataan (ja tarvitaan) toimintasankaruuden ehtoihin soveltuvia kehoja, jotka pääsääntöisesti edustavat miehen biologista sukupuolta. Tyypillisesti länsimaisen populaariviihteen sankareilla on korostuneen maskuliininen (lihaksikas) keho, joka erottaa heidät yksilöistä, joiden puolesta he sankareina taistelevat. Tämän sankarityypin edustajat ovat fyysisesti dominoivia alfauroksia, joiden aggressiiviset kehot merkitsevät maskuliinisuutta fyysisesti suurena, näkyvänä ja fallisena, jopa animalistisena määreenä. Maskuliininen keho on tässä mielessä eräänlainen sankaruuden merkintöjen väline, joka edustaa taitoa, kokemusta ja lujuttua. Tällaisen kekokategorian edustajia ovat esimerkiksi *Conan Barbaari*, *Rambo*, *He-Man*, *Duke Nukem*, *Teräsmies*, *Sláine*, *Hämähäkkimies*, *Tarzan* – ja niin edelleen.

Tapa, jolla Final Fantasy -sankareiden herooinen keho on esitetty, erottaa heidät länsimaisen sankaruuden malleista. Merkittävimpänä erona on se, että maskuliinisten piirteiden ja elementtien sijaan Final Fantasy -sankareiden kehoissa hallitseviksi nousevat feminiiniset ja androgyynit piirteet; sekä Final Fantasy -miehet että -naiset edustavat länsimaisiin sankariesityksiin verrattuna feminisoitua (toiminta)sankariestetiiikkaa. Kehon esityksinä Final Fantasy -hahmoja luonnehtivat sukupuolesta riippumatta sopusuhtaiset ruumiinjäsenten mittasuhteet, kehojen sirous ja hoikkuus sekä symmetrisen soikiomaiset kasvot, joiden feminiinistä luonnetta korostavat suuret silmät, korkeat poskipäät, ohuet kulmakarvat, kapeat nenät ja kaarevat huulet. Heidän (nuoren) ihonsa posliinimaista sileyttä eivät riko hikipisarat, likatahrat, rypyt, luomet tai edes ihohuokokset. Hiuksia lukuun ottamatta hahmoilla ei esiinny lainkaan ruumiinkarvoitusta, mihin sisältyvä esi-puberteettinen konnotaatio korostaa heidän nuoruuttaan. Erityisen näkyvää ja korostunutta maskuliinisten kehoelementtien vähyyttä on Final Fantasy -miehillä: heidän kehonsa latautuvat systemaattisesti androgyyneillä bishonen-piirteillä, jotka vievät heitä kohti queer-ulottuvuutta ja sukupuolimatriisin marginaaleja. Jos vertailukohtaksi



otetaan (tämän hetken) suosituimmat länsimaiset video- ja konsoliroolipelit, ero (mies)pääsankarien sukupuolikuvausten kehollisuudessa on huomattava. Verrattuna esimerkiksi puolalaisen CD Projekt-pelitalon Witcher-roolipelisarjan sankariin *Geraltiin* (kuva 22), yhdysvaltalaisen Bethesda-pelistudion The Elder Scrolls V: Skyrim -pelin (pelaajan nimeämään) päähahmoon (kuva 23) tai Bioware-pelitalon Dragon Age- ja Mass Effect -roolipelisarjojen sankareihin *Hawkeen* (kuva 24) ja *Shepardiin* (kuva 25), Final Fantasy -(mies)hahmot erottuvat joukosta maskuliinisten kehomerkitsijöiden – arpien, lian, hien ja (pullistelevien) lihasten – puutteellaan; länsimaisten kollegojensa rinnalla siropiirteiset Final Fantasy -sankarit vaikuttavat korostuneen hennoilta, sileiltä ja puhtailta. Tässä mielessä heidän sankarillinen maskuliinisuutensa toteutuu kehon kontekstissa päinvastoin kuin länsimaisilla (kehonrakentaja)sankareilla, joille hypermaskuliininen keho itsessään – maskuliinisten merkitsijöittensä runsaudensarven kautta – viestittää maskuliinisuutta.

Feminiinisiksi koodattujen kehonpiirteiden ohella Final Fantasy -sarja kuroo mies- ja naishahmojen kehollista sukupuolieroa länsimaisia sankariesityksiä pienemmäksi myös kehollisen koristautumisen kontekstissa. Siinä missä länsimaisille populaarisankareille on tyypillistä elementeitään yksinkertainen (maskuliininen) kehollisuus, sekä Final Fantasy -miesten että -naisten kehot on verhoiltu korostuneen kirjavilla, värikkäillä ja moniosaisilla vaatteilla. Tyypillistä tälle kehon koristamiselle on, että se suosii feminiinisiksi luokiteltavia vaatekappaleita ja koristeita myös mieskehoissa. Jos tarkastelemme Final Fantasy VII:n *Cloudia*, Final Fantasy IX:n *Zidanea* ja *Kujaa*, Final Fantasy XIII:n *Hopea* tai Final Fantasy VII:n *Sephirothia*, heidän pukeutumisestaan erottuu monia naisellisiksi mielletäviä vaatekappaleita. *Cloudin* (kuvat 1 ja 2) vaatetus koostuu feminiinisestä hihattomasta poolopaidasta, koristeellisesta vyöstä sekä löysistä, silkkimäisestä kankaasta tehdyistä pussimaisista housuista, joille maskuliinisina vastinpareina toimivat suuret saappaat, teräsnastoin vahvistetut käsineet sekä olkapäätä ja käsivartta suojaava panssari. *Zidanella* (kuvat 3 ja 4) on yllään tukevat saappaat, nahkakäsineet, siniset housut sekä niille feminiinistä kontrastia luovat pitsikaulus, rusettimaiseksi sidottu vihreä (kaula)nauha, lyhyet, vatsan paljaaksi jättävät liivit

(joiden alla ei ole paitaa) sekä suuret kalvosimet (ilman paitaa). *Kuja* (kuvat 5 ja 6) on pukeutunut suuria olkapanssareita lukuun ottamatta pelkkiin feminiiniseksi luokiteltaviin vaatekappaleisiin: napapaitaan, jossa on pitkät, roikkuvat hihat, vyötärölle kietaistuun kaapumaiseen vaatteeseen, rintakoruun sekä pitkäkärkisiin, paljaisiin reisiin asti ulottuviin saappaisiin. *Hopen* (kuvat 7 ja 8) pukeutuminen koostuu shortsimaisista housuista, tukevista tenniskengistä, sinisistä hansikkaista sekä feminiinisestä, hihattomasta oranssista paidasta ja kaulaan kiedotusta vihreästä koristellusta silkkihuivista. *Sephiroth* (kuvat 9 ja 10) soveltaa pukeutumisessaan maskuliinisia olkapanssareita sekä gootti-teemaista vaateetusta, johon lukeutuvat mustat (ristikkäin menevien nahkavöiden sitomat) nahkahousut, hopeasoljin kiristetyt pitkät, mustat nahkasaappaat sekä avonainen, musta nahka-anorakki, joka jättää (paidattoman) rinnan paljaaksi.

Myös Final Fantasy -naisten pukeutumisessa korostuvat feminiiniset vaatekappaleet, kuten esimerkiksi Final Fantasy X:n *Yunan*, Final Fantasy XII:n *Ashen*, Final Fantasy IX:n *Garnetin* ja Final Fantasy X:n *Rikkun* tapauksissa. *Yunan* (kuvat 13 ja 14) vaateetusta koostuu tiukasta, koristevoiden vyötäröltä kietomasta valkoisesta topista (jonka alta pilkottaa vaaleanpunainen pitsialuspaita), toista jalkaa pitkin laskeutuvasta valkoisesta röyhelöhameesta, kaulalle kiedotusta vaaleanpunaisesta hupusta, tiukoista minifarkkushortseista, keltaisesta käsivarsipannasta sekä korvakoruista. *Ashe* (kuvat 15 ja 16) on pukeutunut tiukkaan, avonaiseen valkoiseen toppiin, joka paljastaa puolet rinnoista ja jota pitää koossa kultainen koru, lyhyeen punaiseen hameeseen sekä vaaleansiniseen vyöhön (joka peittää liki puolet hameen pituudesta). Lisäksi hänellä on mustaa kaulusta sitova rintakoru, alavatsan peittävä musta liivimäinen vaate, niskaan laskeutuva huppumainen vaatekappale sekä punaiset saappaat. *Garnet* (kuva 17) on pukeutunut tiukan ihonmyötäiseen, oranssiin trikooseen, jonka alla olevassa valkoisessa, löysässä paidassa avautuu avara kaula-aukko, vaaleanruskeisiin nahkahansikkaisiin sekä siroon, mustaan kaulanauhaan. *Rikkun* (kuva 26) vaateetusta koostuu lyhyestä oliivinvihreästä hameesta, keltaisesta vyöstä (ja vyölaukusta), keltaisesta bikinien yläosasta, ruskeista sormettomista hansikkaista, punaisesta kaulahuivista, sinisestä hiuspannasta, hiuskoruista sekä valkoisista röyhelöhihoista (ilman paitaa). Näiden

feminiinisten vaatekappaleiden lisäksi naisten pukeutumiseen liittyy (miesten tavoin) maskuliinisia elementtejä, joita ovat erilaiset (usein koristellut) aseketelot ja panssarit, kuten olkapää-, ranne-, kyynärpää- ja polvisuojat.

Final Fantasy -kehoihin liittyvistä androgyyneistä piirteistä ja koristautumiselementeistä huolimatta sarjan hahmoestetiikka pitää huolen, ettei sukupuolirajaa häivytetä kokonaan. Koristautumiskerroksen alta hahmoilla löytyy selvästi joko miehen tai naisen anatomia, joka viime kädessä karsinoi sukupuolen kategoriat. Vaikka Final Fantasy -sarja ei ikärajoitustensa puitteissa näytä alastomuutta tai vähäpukeisuutta siinä määrin, että varsinaisten sukupuolielimien läsnäolo olisi todistettavissa, huolehtii sarjan kehoestetiikka, että tämä anatominen raja tulee merkityksi. Varsinaisten sukupuolielinten olemassaolosta ei anneta suoria viitteitä, mutta kulttuurisena vihjeenä niiden suuntaan toimii vaatetus, jolla hahmojen sukupuoli on verhottu. Androgyyneistä koriste-elementeistä huolimatta Final Fantasy -hahmot suosivat suuremmissa ja näkyvämmissä vaatekappaleissa kulttuurisia sukupuolen konventioita, jotka helpottavat sukupuolen tunnistamista. Pääsääntöisesti Final Fantasy -miehillä alaruumiin verhona ovat housut, urheilulliset shortsit tai erilaiset kaavut. Final Fantasy -naiset sen sijaan pukeutuvat hameisiin, mekkoihin tai minishortseihin sekä rintojen olemassaolon paljastaviin paitoihin. Monissa tapauksissa – kuten esimerkiksi Final Fantasy XII:n *Ashen* (kuvat 15 ja 16) sekä Final Fantasy X:n *Yunan* (kuvat 13 ja 14) kohdalla – jo naisten hameet ovat niin lyhyitä, että ne tekevät selväksi, ettei piiloon jää transsukupuolista anatomiaa.

Koristautumisen kategoriaan lukeutuvat Final Fantasy -hahmojen kampaukset ovat vaatetuksen tavoin pääsääntöisesti feminiinisyyteen konnotoituvia. Useimmilla Final Fantasy -hahmoilla on sukupuolesta riippumatta pitkät tai puolipitkät, puhtaat ja hyvin hoidetut hiukset. Naishahmoilla suositaan olkapäille yltäviä, vapaana olevia hiuksia; lyhyempihiuksiset naiset ovat harvinaisuuksia. Varsinaisista naispäähahmoista ainoa (jossakin määrin) lyhythiuksiseksi määriteltävä on Final Fantasy X:n lisäosan, Final Fantasy X-2:n *Payne* (kuva 27), joka mustine nahkavaatteineen ja -vöineen lukeutuu kehollisesti sarjan maskuliinisimpiin naisiin. Final Fantasy -miehillä nähdään naisten tavoin useimmiten pitkiä hiuksia, jotka on muotoiltu tyylielityihin kampauksiin. Yleisimpänä miesten kampaustyylinä on *Cloudin* ensimmäisenä sar-

jaan lanseeraama piikitukkakampauus (kuvat 1 ja 2) monina eri variaatioina. Mielikuvituksellisimmillaan Final Fantasy -hahmojen hiusestetiikka saa sarjakuvamaisen liioiteltuja muotoja, kuten Final Fantasy X:n *Seymour Guadon* kohdalla (kuva 28). Hahmon siniset, veistosmaiset hiukset noudattavat ornamenttista muotoilua, jonka mittasuhteet ovat tarkoituksellisen luonnottomat.

Final Fantasy -hahmojen korostuneen pitkälle viedyn kehollisen koristautumisen mahdollistavat kaksi aspektia: hahmojen feminiininen (kehollinen) kauneus sekä nuori ikä. Jos kuvitellaan, että kuka tahansa edellä mainituista hahmoista muuttuisi kasvoiltaan tai keholtaan rujoksi tai rumaksi, heidän yllään kantamansa koristautumiskerroksen luonne muuttuisi. Hahmon tyylitelty feminiininen pukeutuminen ja koristautuminen saisi tällöin helposti ei-hyväksyttävän ja jopa irvokkaan sävyn, sillä kauneus ei olisi enää mahdollistamassa kehon koristamisen viemistä hyväksyttävästi näin pitkälle. Sama ilmiö tapahtuisi, jos hahmojen ikään kajottaisiin ja heidät muutettaisiin keski-ikäisiksi tai vanhoiksi. Myös tällöin kulttuurisesti hyväksyttävän kehon koristelemisen ja pukeutumisen mahdollisuudet pienenisivät siinä määrin, ettei (nuorten) Final Fantasy -miesten ja -naisten soveltama kehoestetiikka voisi näyttäytyä muussa kuin humoristisessa tai groteskissa valaistuksessa. Nuoruuden mahdollistama sukupuoliyhteys ilmenee konkreettisesti siinä, että ne sarjan muutamat hahmot, jotka ovat iältään lähempänä keski- kuin teini-ikää, tekevät selvän poikkeuksen sarjan hahmoestetiikkaan sekä androgynien ulkonäön elementtien että pukeutumisen ja koristautumisen osalta. Näihin lukeutuvat Final Fantasy VII:n 35-vuotias *Barret* (kuva 20), Final Fantasy XIII:n 40-vuotias *Sazh* (kuva 21) sekä Final Fantasy X:n 35-vuotias *Auron* (kuva 29). He kaikki ovat miehekkäitä ja maskuliinisia hahmoja, jotka kehollisesti muistuttavat länsimaisia sankaristereotyyppioita. *Sazhia* lukuun ottamatta heillä on lyhyeksi ajetut hiukset, ja sen lisäksi heidän kasvoillaan erottuu ihokarvoitusta, joka puuttuu nuoremmilta hahmoilta. Huomionarvoista on myös se, että Barretin oikea käsi on amputoitu ja Auronin oikeassa silmässä on (miekan tekemä) vamma. Vastaavat keholliset vauriot puuttuvat systemaattisesti nuoremmilta hahmoilta; poikkeus sääntöön on Final Fantasy VIII:n *Squall Leonhart*

(kuva 30), jonka kasvoja koristaa otsan poikki menevä puhdas ja siisti, taistelussa saatu (ja tätä kautta maskuliinisia viitearvoja saava) miekanviilto.

### 3.2 Feminiinisyys sukupuolisen tasa-arvon aspektina

Final Fantasy -miesten (feminiininen) koristautuminen kätkee kulttuurisen vihjeen siitä, että sarjan maailmoissa (myös) miehet lunastavat sosiaalisen arvon ja vaikutusvallan ulkonäön korostamisen kautta. Final Fantasy -mieheyteen liittyy tässä suhteessa itsensä (esteettisen) esittelemisen piirteitä, jotka eivät poikkea Final Fantasy -naisten toimintatavoista. Final Fantasy -maailmoissa feminiininen kaunistautuminen ja kehon koristelu voidaan tätä kautta hahmottaa eräänlaisena sukupuolisen tasa-arvon (androgyninä) alueena, jonka esteettiset mekanismit eivät eksy kauas muoti- ja mainosmedian tavoista esittää miesruumista. Jos vertaillaan Dolce & Gabbana -muotitalon mainoskuvassa esiintyviä miehiä (kuva 31) sekä Final Fantasy XII:n miessankari *Vaania* esittävää kuvaa (kuva 16), yhtäläisyyksiä on helppo havaita: kummassakin representaatioissa mies poseeraa kameralle koristautuneena ja ikään kuin sen eroottisesta katseesta tietoisena, yhtä aikaa maskuliinisen itsevarmana ja kameran katseelle antautuvana. Kummassakin miesrepresentaatioissa miehillä on huolellisesti hoidettu ulkonäkö sekä komeat, sopusuhtaiset, androgynit kasvopiirteet. Mieshahmot eivät ole perinteisessä mielessä machoja "miesten miehiä", eivätkä toisaalta myöskään homoseksuaalisuuteen konnotoituvia naismaisia homoseksuaalin arkkityyppejä, vaan jotakin siltä väliltä; ne ovat ambivalentti, queer-sävyinen, heteroseksuaalisuuden kontekstiin asetettu yhdistelmä kumpaakin sukupuolta. *Vaanin* vähäpukeista kehoa hallitsevat sekä maskuliiniset elementit (teräksiset rannesuojat, panssarihanskat, raskaat reisi- ja sääripanssarit, panssaroidut saappaat ja mustat housut) että feminiiniset koriste-elementit (vyötäisille sidottu punainen vaate, rintakoru sekä kapeat ja lyhyet liivit, joiden alla ei ole paitaa); samoin hänen kehon- ja kasvojenrakennettaan luonnehtii yhdistelmä feminiinistä siroutta sekä sopusuhtaisesti treenattujen lihasten maskuliinisuutta. Tämä yhdistelmä – joka toistuu suurimmassa osassa Final Fantasy-mieshahmoja – asettaa hahmon kehon androgynisyyden esteettiseen ulottuvuu-

teen, joka samaan aikaan korostaa sukupuolettomuuden mahdollistamaa lisääntyntä eroottista potentiaalia ja häivyttää sitä sukupuolisesti neutraaliin välitilaan. Kummassakin kuvassa androgyynin miehisyyden lipsuminen pois heteroseksuaalisuuden alueelta varmistetaan sillä, että mukana on nainen ilmentämässä sukupuolen kaksinapaista järjestelmää.

Final Fantasy -hahmojen feminiiniset kehot toisintavat huippu- ja mainosmuodin suosimaa kehoestetiikkaa myös siinä, että ne ovat treenattuja, voimakkaita, terveitä, kontrolloituja ja laihoja; ne kielivät sekä terveellisistä elämäntavoista että niihin liittyvästä itsekurista, jotka ovat kulttuurimme perushyveitä. Tähän "solakkuuskulttiin" voi soveltaa Susan Bordon ajatusta siitä, että ihminen – ja erityisesti nainen – saavuttaa – tai ainakin kokee saavuttavansa – valtaa kyetessään solakkuudellaan ruumiillistamaan maskuliinisia kehollisia arvoja, kontrollia, itsehallintaa ja -hillintää (Bordo 1993, 209). Yksi kulttuurinen hyväksyttävyyden aspekti, jonka kanssa Final Fantasy -kehojen feminiiniset kauneuskoodit joutuvat käymään dialogia on se, että kulttuurisissa kehon diskursseissa ulkonäöstä "liiaksi" huolehtiminen tulkitaan pinnallisuudeksi ja turhamaisuudeksi. Nämä määreet ovat negatiivisia käsitteitä, joiden yhdistäminen sankari-tematiikkaan olisi positiivisen toimintasankaruuden näkökulmasta vahingollista. Myös tässä tapauksessa hahmojen nuoruus on avainmääre, joka antaa kulttuurisen luvan kiinnittää korostunutta huomiota kehon (feminiiniseen) ulkonäköön ilman turhamaisuuden leimaa.

Yksi merkittävä taso, jolla Final Fantasy -sarjan kehoestetiikka silloittaa sukupuolieroa kehon koristautumisen ja feminiinisten kauneuskoodien ohella, kytkeytyy kehojen lihaksisuuteen. Lihasten koko, muoto ja näkyvillä oleva määrä ovat erityisesti länsimaisen kulttuurin suosima (visuaalinen) sukupuolieron merkki. Siinä missä länsimaisen sankarigenren tyyppillisissä mieskehoesityksissä lihakset näyttävät maskuliinisuuden merkitsijöinä, joiden suuruus ja näkyvyys ilmentävät (patriarkaalisen) vallan ja voimankäytön konventioita, naisilla ihannoidun feminiinisen kehon tunnusmerkki on liiallisten lihasten puute, hoikkuus ja naisellinen kurvikkuus, joka korostaa vatsan kapeutta ja rintojen suuruutta. "Liian" näkyviksi treenatuilla lihaksilla on kulttuurisissa (mme) siinä määrin yksiselitteinen maskuliininen symbolimerkitys, että se sallitaan vain miehille ilman "luonnollisen"

sukupuolisen rajan ylittämisiä. Naisia, jotka kehittävät näkyvää lihaksikkuutta – kuten kehonrakentajia ja urheilijoita – pidetään helposti liian miehekkäinä ja ”butchmaisina.” Vastavuoroisesti lihaksiltaan alikehittyneet miehet altistuvat kritiikille liiallisesta naismaisuudesta, jolloin lihasten puute näyttäytyy negatiivisena sukupuolieron merkinä. Tässäkin tapauksessa lihakset – niiden läsnäolo tai puute – toimii alueena, johon kulttuuri piirtää sukupuolten rajoja ja tekee selväksi niiden luonnollisen eron. Kuten Susan Bordo toteaa: ” – – muscles have chiefly symbolized and continue to symbolize masculine power as physical strength, frequently operating as a means of coding the 'naturalness' of sexual difference.” (Bordo 1993, 193). Tästä syystä lihaksikas keho on perinteisesti liittynyt sankari-estetiikkaan, sillä mikään muu kehollinen merkki ei yhtä selkeästi merkitse ihmistä/hahmoa maskuliinisen voiman kantajaksi.

Jeffrey A. Brown kirjoittaa: ”The status and the power of the hard male body is only achieved in contrast to those cultural identities represented as soft and vulnerable.” (Brown 1999, 27). Brownin ajatuksen valossa se maskuliinisuuden myytti, jota länsimainen populaarikulttuuri suosii, on lähtökohtaisesti riippuvainen symbolisesta jaosta, joka vallitsee kovan ja treenatun koneen kaltaisen (mies)kehon sekä pehmeän, joustavan ja hauraan (nais)kehon välillä. Tämä *toinen*, jota vasten ja vastaan maskuliinisuus peilautuu, tarkoittaa kulttuurissamme naisten lisäksi feminiinisiä miehiä, mitä kautta jakoon kytkeytyy sekä misogynistisiä että homofobisia piirteitä. Klaus Theleweit pitää länsimaisena maskuliinisuuden ideaalina nimenomaan lihaksilla ja emotionaalisella jäykkyydellä kovaksi panssaroitua mieskehoa, jonka pinnan alle kätkeytyy tarve tehdä tyhjäksi feminiininen pehmeys ja emotionaalinen joustavuus (Theleweit 1989, 84). Tähän kytkeytyy Theleweitin mukaan se, että kulttuurisissa käytänteissä, joissa joku halutaan merkitä Toiseksi, on historiallisesti sovellettu – ja sovelletaan edelleen – maskuliinisuutta riisuvia ja feminisoivia (kastroivia) piirteitä. Tällaista feminisoivaa toiseuttamista on esimerkiksi se, että aasialaisia miehiä pidetään stereotyyppisesti pienikokoisina ja fyysisesti heikkoina sekä se, että suomalaisessa huumoriperinteessä ruotsalaiset miehet esitetään homo- ja naismaisina.

Final Fantasy -sarjan sukupuolikuvastossa hahmojen kehojen lihaksikkuus ei saa oleellisessa määrin sukupuolieroa määrittävää funktiota, mitä kautta sarjan sukupuoliestetiikka hylkää Brownin ja Theleweitin esiin tuoman symbolisen jaon lihaksikkaan mieskehon ja ei-lihaksikkaan naiskehon välillä. Pääsääntöisesti – muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta – Final Fantasy -miehet eivät erotu lihastensa koolla tai muodolla naisista alleviivatulla tavalla, eikä sukupuolten fyysisessä voimapotentialissa ole suurta ulkoisesti tulkittavaa eroa. Verrattuna länsimaisten sankareiden kehoesityksiin, pullistelevien lihasten puute Final Fantasy -sankareilla saa tätä kautta selviä queer-sävyjä, etenkin Final Fantasy -miesten kohdalla. Siitä huolimatta Final Fantasy -miehet eivät tämän feminisaation myötä asetu (kastroiduiksi) ”toisiksi”, sillä Final Fantasy -pelien maailmoissa (lähes) kaikki miessankarit – ja naissankarit – ovat kehollisuudeltaan tasa-arvoisesti feminiinisiä ja ei-lihaksikkaita.

### 3.3 Kehollisen sukupuolijouaston sukupuolieroista

Final Fantasy -sarjan tuottamassa kehollisuussa konkretisoituu kauneuden (keholliseen) sukupuoleen kytkeytyvä liikkumavara ja sukupuolijousto, joka on miehillä kulttuurisesti suurempi kuin naisilla. Final Fantasy -miehet voivat soveltaa ulkonäössään korostuneen feminiiniseksi kirjattuja elementtejä ilman, että heidän ydinsukupuolensa joutuu vaaravyöhykkeelle ja ”saastuttaville voimille” alttiiksi; he voivat käytännössä miltei kokonaan hylätä maskuliiniset keholliset piirteensä ja silti liikkua sukupuolisen hyväksyttävyysematriisiin sisällä. Tästä kuvaavina esimerkkeinä toimivat Final Fantasy IX:n *Zidane* (kuvat 3 ja 4) ja *Kuja* (kuvat 5 ja 6) sekä Final Fantasy XIII:n *Hope* (kuvat 7 ja 8). He kaikki ovat kasvoiltaan ja kehoiltaan naisellisen kauniita ja siroja miehiä, jotka pelkän kehollisen ulkonäkönsä ja pukeutumisen puolesta voisivat pienin muutoksin käydä naisesta. Käytännössä hahmot kuitenkin seikkailevat pelien narratiiveissa ilman, että heidän miehisyytensä asettuu millään tavoin kysymyksiä herättävään valoon. Tästä poiketen sarjan voimakkaiden soturinaisten sukupuolinen hyväksyttävyys siirtyisi välittömästi epäilyttävään valaistukseen, mikäli naishahmojen sukupuolen ”ydintukirungot” – feminiininen



kehollinen ulkonäkö, pukeutuminen ja kauneus – otettaisiin pois ja tilalle asetettaisiin maskuliinisempi ulkonäkö, joka mahdollistaisi heidän tulkitsemisen miehiksi. Tällöin heistä tulisi vaarallisesti butch-kategoriaa lähestyviä sukupuolen esityksiä, jotka uhkaisivat naisen sukupuolen käsitettävyyssmatriisin perustaa. Esimerkiksi Final Fantasy XIII:n *Lightning* (kuvat 11 ja 12) – korostetun itsenäinen soturinainen, joka ei rakastu tai seurustele ja jonka maskuliiniset taidot aseensa kanssa ovat virtuoosimaiset – pitää yllä hyväksyttävää naiseuttaan nimenomaan kauniin feminiinisen ulkomuotonsa kautta. Hän on pukeutunut lyhyeen (vetoketjuilla avattavaan) mininahkahameeseen, hihattomaan avonaiseen jakkuun, käsivarsikoruun, kankaiseen kaulapantaan, sormettomiin hansikkaisiin sekä polviin asti ulottuviin, säärien pituutta korostaviin nahkasaappaisiin. Tällä pukeutumisella hän tekee selväksi, että hän asettaa ulkonäkönsä ja kehollisen sukupuoli-identiteettinsä normien mukaisten naiseutta koodaavien ja korostavien (heteroseksuaalisten) merkkien sisään.

Sukupuolijoustoon liittyvänä ajatusleikkinä voi pohtia narratiivista skenaariota, jossa Final Fantasy -sarjan mies- tai naissankari olisi jossakin vaiheessa menneisyyttään vaihtanut sukupuoltaan. Vaikka tällöin kyseisen hahmon kehollinen sukupuolen raja sijaitsisi materiaalisella – anatomisella – tasolla täsmälleen samassa kohdissa kuin sukupuolenvaihdosta läpikäymättömällä hahmolla, tilanne sisältäisi hypoteettisesti kehon sukupuolen kulttuurisia rajoja rikkovia piirteitä. Tällaisella ”korjatulla” hahmolla olisi potentiaali olla siinä määrin tahrattu sukupuolisen saastumisen voimilla, että hänen mahdollisuutensa asettua vaivattomasti ”miessankarin” tai ”naissankarin” kategorioihin potentiaalisesti vaikeutuisi. On mielenkiintoista pohtia, riittäisikö esimerkiksi vihje siitä, että Final Fantasy VII:n *Cloud* olisi alkujaan ollut nainen, romahduttamaan hänen sukupuolisen ”puhtautensa” ja/tai vaikuttamaan hänen hyväksyttävyyteensä ja uskottavuutensa sankarina. Tai käänteisesti: mikäli Cloud *ei* olisi anatomialtaan oletusarvoisesti ja ”puhtain paperein” mies, sallittaisiinko hänelle (nykyinen) feminiinisen kaunis ulkomuoto ilman, että hänen miehisyytensä tai sankarin uskottavuutensa asettuisi uhanalaiseksi? Käytännössä pelin sukupuolipolitiikka pitää huolen, että tällaiset kehon sukupuolen hyväksyttävyyttä uhkaavat skenaariot neutralisoidaan hypoteesien tasolle. Tämän varmis-

taa se, että Cloudin alkuperäinen kehollinen sukupuoli säilyy androgyynien queer-elementtien alla turvattuna, eikä siihen kytketty sukupuolijousto veny kulttuurisen hyväksyttävyyden rajoja pidemmälle.

Oleellisen sukupuolijouaston ja sallittujen queer-elementtien rajan muodostaa hahmojen valkoihoisuus. Tästä esimerkkinä toimivat sarjan kaksi tummaihoista (pää)hahmoa: Final Fantasy VII:n *Barret* (kuva 20) sekä Final Fantasy XIII:n *Sazh* (kuva 21). Tummaihoisuuden myötä kummankin miessankarin sukupuolikuvassa feminiinisyyden ja maskuliinisuuden suhde asettuu eri tavoin kuin valkoihoisilla hahmoilla. Kumpikin heistä on keholtaan yksiviivaisen maskuliininen hahmo, jonka mieskuvaan ei sekoiteta feminiiniä siroutta, kauneutta tai koristautumista. Barret on lihaksineen ja käteen rakennettuine konekivääreineen koko sarjan hypermaskuliinisin hahmo, ja myös Sazh toisintaa korostuneesti maskuliinisen afrosankarin (länsimaista) stereotypiaa. Nämä representaatiot kielivät siitä, että kulttuurisissa diskursseissa tummaihoisen miehen – ja etenkin tummaihoisen miessankarin – hyväksyttävä sukupuolikuvasto ja sen joustovara ovat toisenlaisia kuin valkoihoisella miessankarilla. Jos kuvitellaan, että Final Fantasy IX:n *Zidane* (kuvat 3 ja 4) tai *Kuja* (kuvat 5 ja 6) olisivat tummaihoisia, heidän sukupuolikuvansa asettuisivat rodunvaihdoksen myötä toisenlaiseen valaistukseen. Tällöin heidän kehollisuuteensa liitetyt feminiiniset elementit edustaisivat nykyistä paljon suuremmassa määrin (sukupuoli)kulttuurista kumouksellisuutta.

### **3.4 Final Fantasy -kehoihin liitetystä ase-estetiikasta**

Koska Final Fantasy -hahmojen (toiminta)sankaruuden vaatimaa maskuliinisuutta ei sarjan kehoestetiikassa ole sidottu lihaksien merkitsemään kehoon, sankarin maskuliininen kehouskottavuus toteutetaan toista kautta: aseilla. Sekä Final Fantasy -miehillä että -naisilla aseet ovat artefakteja, jotka toimivat eräänlaisina ylimääräisinä ruumiinjäseninä ja kehon osina, joiden kautta hahmojen kehollisuus muovautuu.

Kehoestetiikan kannalta olennaisinta – ja samalla länsimaisiin sankariesityksiin verrattuna poikkeuksellista – on Final Fantasy -aseiden koko. Suhteutettuna kehojen mittasuhteisiin Final Fantasy -hahmojen aseet (yleensä miekat) ovat keskimääräisesti hyvin suuria, pisimmillään lähes hahmojen itsensä mittaisia. Esimerkkeinä hahmoista, jotka kantavat poikkeuksellisen kookasta asetta toimivat Final Fantasy VII:n *Cloud* (kuva 1) ja *Sephiroth* (kuva 9), Final Fantasy VIII:n *Squall* (kuva 30) sekä Final Fantasy X:n *Tidus* (kuva 32). Tapa, jolla sarjan estetiikka korostaa liioitellusti aseiden kokoa – ja niiden kovien (konemaisten) elementtien kontrastia siroihin sankari-kehoihin – tuo esiin alleviivattuja konnotaatioita aseiden (sukupuolisesti) symbolisille merkityksille. Tälle muodostaa perustan kulttuurikonventio, jossa aseet – ja laajemmin teknologian kenttä – symboloivat etupäässä maskuliinisia aspekteja ja arvoja. Kulttuurissamme kaikki (ase)teknologia on alana ollut perinteisesti miesvaltaista ja myös teknologian käyttäjiksi ovat – etenkin mielikuvien tasolla – jäsentyneet miehet. Cynthia Cockburn mieltää ajatuksen niin, että jo teknologia itsessään edustaa paradigmaattista maskuliinista ideologiaa, jonka sisällä naiset näyttäytyvät ei-teknologisina, koneisiin nähden yhteen sopimattomina ja jopa vastakkaisina (Cockburn 1991, 197). Tämä kulttuurinen sukupuoliero manifestoituu hienovaraisesti, mutta silti havaittavasti Final Fantasy -miesten ja -naisten käyttämien aseiden fyysisessä kokoerossa. Vaikka kokoero ei ole usein silmiinpistävä, eikä se toteudu kaikilla hahmoilla, keskimääräisesti Final Fantasy -miehillä on hallussaan suurempia aseita kuin Final Fantasy -naisilla. Sarjan kontekstissa, jossa sukupuolten fyysisessä voimakkuudessa ei taistelukyvyyn tasolla ole eroja, ero aseiden koossa kirjautuu sukupuolieroa rakentavilla merkityksillä.

Tämän ajattelurungon valossa hahmojen aseiden peliteknisen funktion – vihollisten tappamisen – ohella niiden tehtävä on (sukupuoli)esteettinen: ne symboloivat sankaruuden kehollisuuteen kulttuurisesti kuuluvaa maskuliinisuutta ja ovat välineitä hahmojen maskuliiniselle performaatiolle. (Kehollisen) sankariuskottavuuden vaa'assa Final Fantasy -aseet näyttäytyvät tätä kautta eräänlaisina feminisoitujen kehoelementtien keskelle sijoitettuina punnuksina; mitä enemmän Final Fantasy -sankareilta on riisuttu lihaksia ja muita sankaruuden tyypillisiä kehollisia merkitsijöitä (arpia, haavoja, likaa, repeytyneitä vaatteita ja niin edelleen),

sitä suuremmaksi nämä asepuunnukset ovat kasvaneet. Tämän kehollisen maskuliinisuuden kontekstissa Final Fantasy -sarjan estetiikka ei hyödynnä ainoastaan aseita, vaan laajasti kaikkea teknologiaa, kuten lentokoneita, veneitä, autoja, moottoripyöriä ja (tieto)koneita. Nämä kaikki edustavat sukupuolittuneita teknologioita, jotka eivät heijasta suhteessa miehisyyteen pelkästään kliinistä käytännöllisyyttä, vaan kätkevät myös symboliikkaa, joka edustaa maskuliinisen maailman arvoja ja käytänteitä. Ne ovat välineitä, jotka nostavat ihmisen – ja miehen – luonnon yläpuolelle ja joihin sitä kautta aineellistuu vallan ja dominoinnin merkitysulottuvuuksia. Tällaisesta koneen ja hahmon välisestä (maskuliinisesta) kytköksestä käy esimerkkinä Final Fantasy VII:n *Cloud* ja hänen ajamansa moottoripyörä sekä *Barret* ja hänen käteensä rakennettu konekivääri, jossa fuusioituu kirjaimellisesti miehen ja (ase)teknologian tematiikka.

Aseiden myötä Final Fantasy -kehoestetiikka jäsentyy queer-aspekteilla värityneeksi dialogiksi feminiinisten ja maskuliinisten, miehisten ja naisellisten, kovien ja pehmeiden elementtien välillä. Androgyynien piirteidensä ansiosta Final Fantasy -kehollisuus lähenee sukupuolisesti neutraalia kehomallia, joka hylkää vertikaalisen syy-seuraussuhteen biologisen sukupuolen ja sosiaalisen sukupuolen välillä. Tätä kautta Final Fantasy -hahmojen kehollisuus asettuu erilleen maskuliinisuuden lihaksia pullistelevista esityksistä ja lähenee systemaattisesti ja sukupuolesta riippumatta feminiinisuuden ulottuvuutta. Tässä mekanismissa naiskehon estetiikka ei korostu yhtä näkyvästi ja voimakkaasti kuin Final Fantasy -mieskehon estetiikka, jonka maskuliinisten elementtien vähyyks liikuttaa sitä normatiivisen sankarin sukupuolieron yli kohti naiseutta. Tästä huolimatta Final Fantasy -sarja ei hylkää kehollisuudessaan sankarillisen voimankäytön ja kyvykkyyden aspektia, joka tuodaan sukupuoliestetiikassa esiin aseiden sekä laajemmassa kontekstissa hahmojen supersankaruuden kautta. Supersankaruuden kehokategoria, jota Final Fantasy -kehot edustavat, sisältää jo lähtökohtaisesti (sukupuolisen) kehon rajoja ja kulttuurisia normeja haastavia аспекteja. Kuten Aaron Taylor toteaa, supersankarin äärimmäisen voimakkaaseen ja kyvykkääseen kehoon eivät suoraan päde normatiiviset kehokriteerit, sillä supersankarin keho on pohjimmiltaan "liiallinen keho." Se kieltäytyy kunnioittamasta ja tunnustamasta niitä hegemonioita, jotka

muodostavat "normaalin" kehon rajat ja jotka toimivat tosielämässä "haluttavan" kehon rajoina (Taylor 2007, 358).

#### **4 Final Fantasy -hahmojen maskuliinisesta ja feminiinisestä toimijuudesta**

Final Fantasy -hahmojen kehollinen feminisointi nostaa esiin problematiikkaa (toiminta)sankaruuteen lähtökohtaisesti kytkeytyvän maskuliinisen toimijuuden piirissä. Tässä ydinkysymykseksi nousee, kuinka Final Fantasy -hahmojen toimijuudellinen uskottavuus (maskuliinisena) toimintasankarina säilytetään kehollisuuden kontekstissa tapahtuvasta poikkeuksellisen laajasta sukupuoli-joustopuolesta huolimatta.

Final Fantasy -hahmojen toimijuuden maskuliinisen luonteen määrittää toimintagenre. Koska Final Fantasy -hahmot ovat toimintasankareita, heidän toimenkuvaansa ovat fyysinen voimankäyttö ja väkivalta, jotka kumpikin ovat oleellisia maskuliinisuuden diskurssin osia; konfliktitilanteissa (toiminta)sankarin toimintamalli on väkivaltaan turvautuminen, ei diplomatia tai konfliktin välttely. Arto Jokinen esittää: "Maskuliinisuuden representaatioihin kulttuuriteksteissä kuuluu, että positiiviset väkivaltasankarit vastustavat väkivallan käyttöä, mutta hallitsevat sen tiukan paikan tullen. He eivät ole pasifisteja – – ." (Jokinen 1995, 99). Hyvää edustava sankari ei toisin sanoen käyttäydy väkivaltaisesti, mutta on valmis väkivaltaan, jos tilanne niin vaatii. Erityisesti taisteluissa Final Fantasy -sankarit joutuvat fyysistä suorituskykyä vaativiin tehtäviin, joissa he kehollaan ja toimijuudellaan joutuvat osoittamaan voimaa, taitavuutta ja kestävyyttä; pelinarratiivien kuluessa heidän on tällä tavoin todistettava maskuliininen uskottavuutensa ja pätevyytensä kerta toisensa jälkeen.

Final Fantasy -hahmojen toimijuudelliset identiteetit nousevat länsimaisiin (super)sankareihin ja maskuliinisuus-konventioihin verrattuna osittain eri pohjalta. Jeffrey A. Brown kirjoittaa länsimaisten (super)sankareiden sankari-ideaalista: "The (hero) identity in the twentieth century is perceived in extremes: man or mouse, He-man or 98-pound weakling. At the one end is the hyper-masculine ideal with muscles, sex appeal, and social competence; at the other is the skinny, socially inept failure." (Brown 1999, 25). Vaikka Final Fantasy -sankarit ovat (maskuliinisilta) voimiltaan länsimaisten sankareiden veroisia, heidän toimijuuteensa ei sisälly samanlaista rajanvetoa maskuliinisuuden ja feminiinisyyden välillä. He sivuuttavat

länsimaisen supersankaritematiikan ydinmetaforat – naamioitumisen ja jakautuneen sankari-persoonallisuuden teemat – ja hylkäävät tätä kautta myös dualistisen kamppailun, jonka kautta maskuliinisuuden käsite korostaa länsimaisissa sankareissa rajojaan (vasta)suhteessa feminiinisyteen. Final Fantasy -sankarit eivät kätke sankaruutensa tieltä feminiinisiä (kehon) piirteitään, sillä heidän sankaruudelleen nämä feminiiniset elementit eivät ole ristiriitainen määre; Final Fantasy -hahmoissa yliveräinen maskuliininen sankari-identiteetti sekä feminiinisiä piirteitä sisältävä teinipojan ja -tytön (keho)identiteetti ovat lakkaamatta yhdistyneinä. Final Fantasy -sankarit eivät tee – Brownia lainatakseni – valintaa 45-kiloa painavan hiirulaisen tai ylitreenatun He-manin identiteetin väliltä – he ovat 45-kiloisia He-maneja.

Maskuliinisuus kytkeytyy Final Fantasy -hahmojen toimijuudessa ensisijaisesti taistelutaitoihin. Final Fantasy -hahmot kykenevät fyysisesti huikkeisiin (taistelu)-suorituksiin, joissa he ponnistavat ilmaan kymmenien – jopa satojen – metrien korkeuteen, halkaisevat miekoillaan kivijättiläisiä, tappavat dinosauruksia ja jättiläisrobotteja, torjuvat asteroideja, tuhoavat loitsuillaan armeijarykmenttejä, avaruusaluksia ja kaupungeja – ja niin edelleen. Liioiteltujen ja sarjakuvamaisten taistelutaitojen ohella maskuliinisuuden symbolina Final Fantasy -toimijuudessa on sankareiden yleinen elekieli, joka viestii fyysisen voiman hallintaa ja maskuliinista vallankäytön potentiaalia. Tätä elekielimallia voidaan kuvata Richard G. Majorsin *cool pose* -termillä, jolla hän tarkoittaa maskuliinistä elekieltä ja "poseeraus"-tapaa, jota tummaihoiset amerikkalaismiehet käyttävät (Majors 1994, 246). Final Fantasy -sankareiden elekieli – kävely- ja taistelutyylit sekä yleinen kehonhallinta – voidaan tulkita cool pose -piirteitä sisältäväksi maskuliinisuuden performatioksi, jota kumpikin sukupuoli soveltaa tasapuolisesti. Tämä toimii yhtenä välineenä, jolla hahmojen kehollista feminisointia kompensoidaan ja jolla sukupuolijousto pidetään kulttuurisen hyväksyttävyyden rajoissa. Elekielimalli varmistaa, että Final Fantasy -miehet eivät kehollisesta demaskulinisaatiosta huolimatta ole eleiltään naisellisen sulokkaita ja heiluvvaranteisia, vaan miehisen tehokkaita sankareita, joilla on riuskat ja varmat taistelijan otteet. Samoin Final Fantasy -naishahmoilla, joiden toimijuus viestittää miesten tavoin aktiivista toimijuutta, kehorepresentaatioiden

korostuneen feminiinisyyden ei anneta yltää heidän elekieleensä. Näkyvimmillään hahmojen maskuliininen ”poseeraaminen” on voitettujen taisteluiden jälkeen tapahtuvissa voitontansseissa, joissa kukin hahmo tekee persoonallisen (valmiiksi ohjelmoidun) tuuletusrituaalin voiton kunniaksi. Tyypillisesti hahmot heittävät aseensa ilmaan, lyövät rintaansa tai ristivät ylimielisesti kätensä ja lausuvat voitettulle vastustajalle jonkin väheksyvän tokaisun, kuten ”That was easy!”, ”Another one down!” – tai muuta vastaavaa.

Maskuliinisten taistelutaitojen ja eleiden lisäksi sankaruuden toimijuuden osa-alueeksi jäsentyvät Final Fantasy -hahmojen parisuhteet. Jokaisessa sarjan osassa tapahtuu ihastumisia, rakastumisia ja alkavia parisuhteita, useimmiten pelin miespääsankarin ja naispääsankarin välillä. Tällaisia pareja muodostavat esimerkiksi Final Fantasy VII:n *Cloud* ja *Tifa Lockhart* (kuva 33), Final Fantasy VIII:n *Squall* ja *Rinoa Heartilly* (kuva 34), Final Fantasy IX:n *Zidane* ja *Garnet*, Final Fantasy X:n *Tidus* ja *Yuna* sekä Final Fantasy XII:n *Vaan* ja *Ashe*. Final Fantasy -parisuhteille pohjan antaa se, ettei hahmoilla lähtökohtaisesti ole pysyviä parisuhteita tai (ydin)perhettä, joka toimisi esteenä heidän (toiminta)sankaruuteensa kuuluvalla (sinkku)vapaudelle. Tämä pätee erityisesti Final Fantasy -miehiin: useimmat heistä voidaan määritellä useiden naissuhteiden miehiksi, mikä teemallisesti toimii kantavana osana ideaalimieheyden representaatiota ja etenkin sen sankaruuteen liittyvää ylikorostamista. Tuuli Eltonen kirjoittaa: ”(Sankaruuden) ideaaliin kuuluu niin sanottu 'naistenmieheys', koska länsimaisessa ja heteroseksuaalisessa kulttuurissa naisten kiinnostus määrittää osaltaan perinteisen miesideaalin onnistuneisuutta.” (Eltonen 2009, 38). Miltei kautta linjan Final Fantasy -miessankarit ovat hahmoja, joille naisten kiinnostuksen herättäminen ei ole vaikeaa. Korostuneimmin tähän naistenmies-kategoriaan kuuluvat Final Fantasy IX:n *Zidane* (kuvat 3 ja 4), Final Fantasy VIII:n *Irvine Kinneas* (kuva 35) sekä Final Fantasy XII:n *Balthier* (kuva 36); heidän kohdallaan kiinnostusta naisiin ja useisiin parisuhteisiin korostetaan systemaattisesti. Sitä vastoin on olennaista, että Final Fantasy -naissankareilla vastaavaa ei tapahdu. Tämä johtuu siitä, että pyrkimys useisiin parisuhteisiin ei kulttuurisesti sovi ideaalinaisuuden tai naissankaruuden raameihin. Vaikka Final Fantasy -naiset ovat kehon kontekstissa kauniita ja (miehistä) katsetta miellyttäviä



(mikä takaa, että he sukupuolisesti haluttavina lunastavat paikkansa heteronormatiivisessa sukupuolijärjestyksessä), toimijuuden tasolla yksikään heistä ei ole kevytkenkäinen miestennielijä, sillä tämä kulttuurisesti negatiivinen piirre tekisi vahinkoa heidän uskottavuudelleen sankareina.

#### **4.1 Sukupuoliparodian neutralisointi toimijuuden kehyksenä**

Final Fantasy -hahmojen toimijuus sankareina on pohjimmiltaan liioiteltua. He pelastavat narratiiveissa maailmoja ja maailmankaikkeuksia sekä kohtaavat taisteluissa mielikuvituksellisia, itseään satoja kertoja suurempia vihollisia – jopa jumalia. Sarjan hahmorepresentaatioiden ydinaspekteihin kuuluu, ettei tähän liioitteluun sisälly ironista ulottuvuutta. Vaikka sarjan hahmoista löytyy kehollisessa kontekstissa normatiivista sukupuolimallia vapauttavia queer-piirteitä, heidän toimijuutensa maskuliinisuutta ei pilkata eikä aseteta parodiseen valaistukseen edes silloin, kun se on liioitelluimmillaan. Final Fantasy -hahmot ovat sekä sankareina että sukupuolisina konstruktioina vakavasti otettaviksi pyrkiviä representaatioita, jotka systemaattisesti välttävät parodian ulottuvuutta; Final Fantasy -hahmot eivät koskaan naura itselleen ja omille sankaruus-/sukupuolirepresentaatioilleen.

Raja ”vakavasti otettavuuden” ja parodisen ulottuvuuden välillä on piirretty paradigmaattisiin valintoihin Final Fantasy -hahmojen toimijuuden representaatioissa. Nämä valinnat kytkeytyvät sukupuolijoukon liikkumavaraan eli normeihin, jotka piirtävät mies- ja naiskuvien kulttuurisia hyväksyttävyyden rajoja. Maskuliininen tai feminiininen liioittelu voidaan sukupuolijoukon sallimana viedä tiettyyn pisteeseen asti, ennen kuin se ylittää kriittisen normatiivisen rajan ja kääntyy humoristiseksi/parodiseksi. Sukupuolen kontekstissa parodia tarkoittaa sitä, että parodiseen valaistukseen asettuva sukupuoli ”irtoaa erilleen” alkuperäisestä sukupuolesta, jota se parodioi ja jota vasten sen parodisuus on olemassa. Tällaisia käytänteitä liittyy esimerkiksi sukupuolen ja seksuaalisuuden tyyllittelyihin, kuten *dragiin* ja ristiinpukeutumiseen, jotka usein parodioivat ajatusta alkuperäisestä sukupuoli-identiteetistä. Final Fantasy -hahmojen kehollisuudessa tapahtuva

sukupuolimerkkien häivyttäminen sisältää jossakin määrin konnotaatioita ristiinpukeutumiseen, jopa tietyiltä osin dragiin, mutta oleellista on, että tämä konnotaatiokerros jää systemaattisesti pinta-estetiikan tasolle, eikä vertailusuhdetta päästetä ”ihoa” syvemmälle. Ero on siinä, että sekä ristiinpukeutuminen että drag leikkivät esiintyjän anatomian ja esitetyn sukupuolen välisellä erolla, kun taas Final Fantasy -hahmojen representaatioissa tällaista eroa ”oikean” ja esitetyn sukupuolen välillä ei ole. Final Fantasy -hahmojen sukupuolisuus sivuuttaa tätä kautta kaikki sukupuoliparodian merkitystasot; hahmojen sukupuoli ei jäljittele toista, ”oikeampaa” sukupuolta, eikä hahmojen androgyyneistä kehoelementeistä ole vedettävissä parodisia vertailuviivoja alkuperäisen sukupuolen käsitteeseen.

Alkuperäisen sukupuolen käsite kytkeytyy laajempaan sukupuolen ”todellisuuden” tematiikkaan. Butler kirjoittaa: ”Se, joka ajattelee näkevänsä naiseksi pukeutuneen miehen tai mieheksi pukeutuneen naisen, pitää kummassakin havainnossa sukupuolen 'todellisuutena' jälkimmäisenä mainittua. Jäljittelyllä ilmennettävältä sukupuolelta puuttuu 'todellisuus', ja tuo sukupuoli nähdään valheellisena ulkokuorena.” (Butler 2006, 33). Tällaisissa havainnoissa, joissa näennäinen – esimerkiksi parodinen – todellisuus liitetään epätodelliseen, oletamme tietävämmme, mitä todellisuus on, ja pidämme sukupuolen toissijaista ilmenemismuotoa keinotekoisena, leikkinä ja illuusiona. Mutta tällaisen havainnon kohdalla on aina kysyttävä, millaiseen ”sukupuolen todellisuuden” ajatukseen se lopulta perustuu. Butler vastaa: ”Luulemme ehkä tietävämmme, millainen kyseisen (drag-esiintyjän/ristiinpukeutujan) anatomia on – – . Tai sitten johdamme tietomme kyseisen henkilön vaatteista tai siitä, kuinka hän vaatteitaan kantaa. Tämä on luonnollistettua tietoa, vaikka se perustuukin vain joukkoon kulttuurisia päätelmiä – – .” (Butler 2006, 33). Jos vaihdamme esimerkin ristiinpukeutumisesta ja dragista transseksuaalisuuteen, edellä mainittujen oletuksien pohja muuttuu. Tällaisessa tapauksessa emme voi enää juontaa anatomiaan liittyviä arvioita vaatteista ja sukupuolen merkitsijöistä, jotka verhoavat ruumista; näkemämme keho voi olla vaikkapa sukupuolenkorjausoperaatiota edeltävässä tai sen jälkeisessä tilassa. Tällöin – tilanteessa jossa ei voida varmuudella tulkita, onko ruumis miehen vai

naisen – vakaat kulttuuriset kategoriat pettävät ja koko sukupuolen ”todellisuus” kriisiytyy. Butler kirjoittaa: ” – juuri tässä tilanteessa ymmärrämme, että se, mitä olemme pitäneet 'todellisena', se, mihin olemme turvautuneet sukupuolta koskevana luonnollistettuna tietona, onkin itse asiassa muutettavissa – – olevaa todellisuutta. Sitä voi kutsua vaikkapa kumoukselliseksi.” (Butler 2006, 33). Tämä kumouksellisuus kytkeytyy ensijaisesti muutokseen siinä, mikä kulttuurisesti mielletään mahdolliseksi. Tämä vaatii jähmettyneiden kategorioiden avaamista sekä pyrkimystä ajatella peruskategoriamme uudelleen: mitä sukupuoli on, kuinka se tuotetaan ja mitkä ovat sen rajat. Tätä kautta paikalleen kivettynyt sukupuolen ”todellisuuden” kenttä ymmärretään asiaksi, joka voidaan tehdä toisin. Pinnan tasolla Final Fantasy -hahmojen sukupuolikategorioita tuulettava kehoestetiikka edustaa liikettä kohti tällaista kumouksellista sukupuolen ”todellisuuden” ravistelua, mutta syvemmällä tasolla sarjan sukupuolikuivat pysyttävät jalkansa tiukasti pysyvän ja ”todellisen” sukupuolen ajatuksessa. Tämän määrää ensisijaisesti hahmojen vakavasti otettavuus (toiminta)sankareina. Mikäli Final Fantasy -hahmojen sukupuolen representaatioon *olisi* liitetty parodiaa, tästä representaatiosta tulisi kumouksellista naurua, joka loisi etäisyyden hahmojen sukupuolen ja sen sukupuolen välille, jota kohti parodia suuntautuu. Vakavasti otettavan populaarikulttuurisen sankaruuden näkökulmasta on elintärkeää, ettei näin käy, sillä tällöin sankareiden maskuliininen uskottavuus, jonka kivijalkana eheä ja kyseenalaistamaton sukupuoli toimii, kävisi mahdottomaksi.

On mielenkiintoista hahmottaa, missä kulttuurinen raja maskuliinisen uskottavuuden ja parodisen humoristisuuden välillä menee – eli kuinka pitkälle sukupuolen maskuliinista ja/tai feminiinistä liioittelua on mahdollista viedä, ennen kuin ristiriita kulttuuristen normien suhteen kasvaa liian suureksi. Yhdysvaltalaisen Image Comicsin *Prophet*-sarjakuva sekä brittiläisen 2000 AD-lehden *Sláine*-sarjakuva liikkuvat epäilemättä uskottavuuden ”ylä”ääripään alueella venyttäessään hypermaskuliinisten sankarihahmojensa (kuvat 37 ja 38) kehomerkitsijöitä siinä määrin luonnottomiksi, että ne asettuvat räikeään ristiriitaan todellisuuden kanssa. Sama raja parodian ja vakavasti otettavuuden välillä hahmottuu maskuliinisen uskottavuuden toisessa ääripäässä, maskuliinisuuden liiallisessa pehmentämisessä:

jos sankarin maskuliinisuutta femisoidaan ja maskuliinisia merkitsijöitä karsitaan liikaa, menettää hahmo tässäkin tapauksessa maskuliinisen uskottavuutensa ja näyttäytyy sankari-genren kontekstissa humoristisena ja/tai parodisena. Tämä on oleellinen näkökohta Final Fantasy -sukupuolirepresentaatioissa. Siinä missä valtaosa länsimaisista populaarikulttuurin sankarihahmoista tunnustelee maskuliinisen uskottavuuden liioiteltua "ylärajaa", Final Fantasy -hahmot koettelevat (keho-kontektissa) sen karsittua "alarajaa" pehmentämällä maskuliinista kehollisuutta useilla feminiinisillä elementeillä ja piirteillä. Oleellista on, että ne tästä huolimatta varovat tarkoin rikkomasta feminiinisyydellään (tahattoman) humoristisuuden rajaa. Hyvänä esimerkkinä toimii Final Fantasy IX:n *Kuja* (kuvat 5 ja 6). Hän edustaa sekä miehistä sankaruutta että pahuutta, joka hyvien sankareiden on kukistettava. Vaikka Kujan hahmossa kiteytyy pelottava, pelimaailmaa uhkaava maskuliininen voima, kyseessä on sarjan feminisoiduin mieshahmo; pitkin hiuksineen, meikattuine kasvoineen, liehuvine mekkoineen ja lakattuine kynsineen hän näyttää kehollisesti (länsimaisesta näkökulmasta) kaikkea muuta kuin maskuliinista voimaa uhoavalta. Silti tämä ristiriita (naisellisen) kehon ja (maskuliinisen) sankaruuden välillä sovitetaan pelissä ilman parodiaa tai huumoria (joka olisi erityisen kohtalokas tässä tapauksessa, sillä kyseessä on paha sankari, jonka uskottavuuden varaan rakentuu narratiivin jännite). Tämä tapahtuu toimijuudellisten aspektien kautta, joita ovat ensisijaisesti Kujan taikavoimat, joilla hän kykenee tuhoamaan maailman, sekä hänen käskyvallassaan oleva lohikäärme, jolla hän liikkuu ja taistelee. Siitä huolimatta, että Kuja haastaa maskuliinisen uskottavuuden normeja kehonsa feminiinisyydellä, hänen sankari-uskottavuutensa ei näiden toimijuudellisten aspektien turvaamana asetu uhanalaiseksi. Sama mekaniikka on käytössä *Zidanen* hahmossa (kuvat 3 ja 4), joka pitsikauluksineen, rusettauhoineen ja siroine kasvopiirteineen jää kehollisesti kauas länsimaisten populaarisankareiden testosteronia uhkuvista kehomalleista. Liittämällä Zidaneen feminiininen ja/tai alistuva käytös, fyysinen heikkous tai epämääräiseksi jäävä seksuaalisuus, sankaruuden sallima sukupuolijousto olisi helppo viedä liian pitkälle. Tällöin suhtautuminen Zidaneen vakavasti otettavana ja uskottavana (toiminta)sankarina vaikeutuisi tai kävisi mahdottomaksi. Tämä vaara on ohitettu

tekemällä Zidanesta korostetun aktiivinen, rohkea ja sosiaalinen toimija, joka on taitava taistelija ja häpeämätön naistenjahtaaja.

Mekanismi toimii samalla tavalla Final Fantasy -naishahmoissa. Välttämättömän vastinparin naisten mallinukkemaisille kasvopiirteille, siroille ruumiinmuodoille ja korostetun naiselliselle pukeutumiselle luo heidän toimijuutensa, joka asettaa nämä kauniit ja heiveröisen näköiset teinitytöt ja naiset maskuliinisen (super)sankaruuden piiriin. Final Fantasy -naiset ovat poikkeuksetta aktiivisia ja jopa dominoivia toimijoita, prinsessoja, kuningattaria, sotureita, johtajia, armeijan komentajia, päälliköitä ja vastarintaliikkeen jäseniä, jotka taistelutaidoiltaan ovat täsmälleen yhtä taitavia kuin Final Fantasy -miehet. Ilman tätä maskuliinisen toimijuuden taustakehikkoa myös Final Fantasy -naiset lipsuisivat sankaruuden kontekstissa parodiseen ulottuvuuteen, jossa (feminiinisen) kehon ja (maskuliinisen) sankaruuden ristiriita ei sovituisi. Esimerkki sarjalle tyypillisestä naissankarista on Final Fantasy X:n *Yuna* (kuvat 13 ja 14). Hän on yhtä aikaa kansansa arvostettu uskonnollinen hahmo, jolla on harvinainen kyky kutsua avukseen mahtavia henkiolentoja, sekä suosituissa tyttöbändissä esiintyvä pop-supertähti. Yunan hahmossa yhdistyvät kehollisen ulkonäön korostetun feminiiniset ja pehmeät merkitsijät sekä toimijuuteen kytketyt vallankäytön, vastuun ja maskuliinisuuden koodit. Samoin tapahtuu Final Fantasy XII:n *Ashen* (kuvat 15 ja 16), Final Fantasy IX:n *Garnetin* (kuva 17) sekä Final Fantasy VIII:n *Rinoa Heartillyn* (kuva 34), vastarintajärjestö Forest Owlsin riveissä taistelevan kuvankauniin naissankarin kohdalla. Naishahmojen kohdalla on huomioitava, että heidän sukupuolinen hyväksyttävyytensä lähtökohtaisesti *vaatii* sen, ettei kehollista feminiinisyttä häivytetä liikaa kohti maskuliinisuutta; naisten on kulttuuristen (sukupuoli)normien mukaan oltava (riittävän) feminiinisiä myös silloin, kun he ovat sankareita. Tämä käy ilmi Final Fantasy XIII:n *Lightningin* (kuvat 11 ja 12) sekä Final Fantasy XII:n *Franin* (kuva 39) hahmoissa. *Lightningin* tapauksessa hahmon olemus, kehon kieli ja aseensa koko viestivät maskuliinista auktoriteettia, joka yhdessä hänen sotilaan ammattinsa ja suoraviivaisen taistelijan luonteensa kanssa vievät hänen naiseuttaan vaarallisesti kohti butchmaista miehekkyyttä. Niinpä tätä uhkaavaa normatiivisen rajalinjan ylitystä estämään *Lightningista* on tehty pukeutumiseltaan ja ulkonäöltään

feminiinisen kaunis ja naisellinen. Sama tapahtuu Franin, *viera*-rotua edustavan amatsonimaisen, suurta jouta aseenaan käyttävän naissoturin kohdalla. Myös hän on toimijuudeltaan suoraviivainen ja vähäpuheinen taistelija, jonka (hyväksyttävä) naisellisuus rakennetaan korostuneen feminiinisen (ja vähäpukeisen) kehorepresentaation varaan. Sekä Franin että Lightningin tapauksessa sukupuolijousto ylittäisi nopeasti hyväksytyt rajat, jos hahmojen kehollisuutta vietäisiin kohti maskuliinista miehekkyyttä, jota he toimijuudeltaan ja aseistukseltaan edustavat.

Oleellinen aspekti, joka mahdollistaa Final Fantasy -hahmojen sukupuolijoustopin ilman parodiaa, on pelimaailmojen fiktiivisyys. Koska Final Fantasy -pelit tapahtuvat kokonaisvaltaisen keinotekoisissa mielikuvitusmaailmoissa, ne luovat omat itsenäiset lähtökohtansa pelimaailmojen sukupuolinormistoille, arvohierarkioille ja toimintamalleille. Final Fantasy -maailmoissa feminiiniset supersankarit eivät ole poikkeuksellisia tai sukupuoliselta performatioltaan kumouksellisia, sillä Final Fantasy -maailmojen lainalaisuuksia eivät määritä todelliset kulttuuris-historialliset sukupuoli-traditiot. Final Fantasyn fantasiamaailmassa jopa *Kujan* kaltainen, transsukupuolisuutta lähenevä mies on (pahana) sankarina uskottava, kun sitä vastoin esimerkiksi useimpien länsimaisten miehisten populaarisankarien sankariuskottavuus tuhoutuisi välittömästi humoristisuuteen, mikäli häneen liitettäisiin *Kujan* vaatteet ja ulkonäkö. Tätä kautta Final Fantasy -hahmorepresentaatioissa oleellisiksi nousevat paradigmaattisten valintojen (sarjaan valittujen hahmojen) lisäksi syntagmaattiset valinnat, eli yhdistelmät, joita valituista hahmoista ja heidän sukupuoliesityksistään pelien sisällä rakennetaan. Mikäli Final Fantasy -sarjan sankarit näyttäytyisivät muihin pelimaailman asukkaisiin nähden sukupuoleltaan poikkeavina, heidän sukupuolisuutensa asettuisi lähtökohtaisesti erilaiseen valoon, sillä tällöin heidän sukupuoliperformatiivinsa näyttäytyisivät kumouksellisina (myös) pelimaailman sisällä. Sitä vastoin nyt, tilanteessa, jossa sankareiden sukupuoliesitykset asettuvat pelimaailmojen sisäisten (sukupuoli)normien muottiin, sarjan sukupuolikuviin kumoukselliset queer-piirteet sijoittuvat pelimaailmojen ja todellisuuden väliselle akselille.

## 4.2 Final Fantasy -miesten ja-naisten toimijuus sukupuolisen hierarkian näkökulmasta

Populaarikulttuurisissa sankarikonventioissa naisten tehtävät edustavat miehiin verrattuna tyypillisesti normatiivista ja rajoittavaa naiseuden mallia. Tässä mallissa nainen on joko kaunis tai älykäs, naisellinen tai vahva, mutta ei molempia samaan aikaan; Naomi Wolfin mukaan tämä perustuu siihen, että kauniiseen ja vahvaan sankarittareen liittyy korostunutta yksilöllisyyttä, joka on vaarallista patriarkaalista valtaa suosivalle mieskulttuurille (Wolf 1991, 59-61). Etenkin videopelikontekstissa tällaiset stereotyyppiset sukupuoliroolitukset ovat yleisiä. Lawrence Kutner ja Cheryl K. Olson huomioivat: " – – most women in most of the current games are adjuncts to the plot, not main characters. They're like the "Bond Girls" in the movies: they're known primarily for their looks, they often need to be rescued and they are surrounded by many men who have much more power, money and influence." (Kutner ja Olson 2008, 69). Final Fantasy -naiset edustavat konventioon nähden täydellistä poikkeusta: he ovat älykkäitä ja seikkailunhaluisia, räiskyvän voimakas- tahtoisia ja itsenäisiä naisia, jotka eivät kaipaa pelastamista – ja jotka tätä kautta tekevät Final Fantasy -miehille mahdottomaksi toteuttaa maskuliinisuuttaan pelastavan ritarin toimintamalleilla. Se, että Final Fantasy -naisten kauniiseen ulkomuotoon liitetään aktiivinen toimijuus sekä pätevyys fyysisissä suorituksissa, asettaa heidät passiivisen (patriarkaalisen) Barbie-nukkemaisen kehokategorian sijaan dominoivan ruumiillisen toiminnan piiriin, jossa heidän seksuaalisuuttaan ei alisteta miesten kontrolliin. Erityisesti videopeliviihteen kontekstissa Final Fantasy -naisten energinen ja itsevarma toimijuus astuu näyttävästi esiin.

Final Fantasy -sukupuolikuvaraston olennaisia piirteitä on, että Final Fantasy -naiset asettuvat maskuliinisen toimijuutensa ja pätevyytensä kautta sankareina Final Fantasy -miesten kanssa tasa-arvoiseen ja yhdenvertaiseen asemaan. Tähän tasa-arvoon liittyy pelimaailmassa harvinaista sukupuoliluokkien lähenemistä ja kulttuurisen sukupuolieron normien haastamista. Tärkeätä roolia tässä kontekstissa näyttelevät Final Fantasy -sarjan aseet ja teknologia, joita Final Fantasy -naiset käyttävät tasapuolisesti Final Fantasy -miesten kanssa. Tämä tasa-arvoistaa nais- ja

mieskuvia siinä mielessä, että antamalla naishahmoille kyvyn hallita aseita, tekniikkaa ja kulkuvälineitä, sarja ulottaa naisten käyttöön miehelle toimintasankaruudelle varattuja elementtejä. Tämä tuo heille (mies)sankarille kuuluvaa valtaa ja toimii merkitsijänä heidän pätevyydelleen; se, että naishahmoilla on hallussaan taitoja ja välineitä, jotka on yleensä sidottu mieshahmoihin, laajentaa ikään kuin heidän toimintapiiriään toimintasankaruuden stereotyyppisten sukupuolirajojen yli. Koska erityisesti aseisiin liitetyt ensisijaiset mielikuvat sitovat vallan, voiman ja hallinnan miessukupuoleen, ne toimivat eräänlaisena sukupuolisesti voimaannuttavana keinona, jolla naiset ottavat maskuliinisen vallan haltuunsa. Eltonen tiivistää: "Kun perinteisesti mieskuviin liitetyt välineet ja keinot yhdistetään naiskuviin, kulttuurisesti ja sosiaalisesti rakentuneet käsitykset sukupuolesta sekoittuvat. Tämä johtaa parhaimmillaan naiskuvan monipuolistumiseen ja erilaisten piirteiden joustavampaan yhdistelyyn." (Eltonen 2009, 185). Ensisijaisesti aseiden käyttö ilmaisee naisilla (kulttuurisia) kytköksiä itsenäisyyteen, hallintakykyyn ja valtaan. Yvonne Taskerin mukaan kaikkien maskuliinisuuteen yhdistyvien teknologioiden – kuten aseiden, koneiden tai kulkuvälineiden – käyttö edustaa pohjimmiltaan vallan haltuunottoa, sekä miehillä että naisilla (Tasker 1995, 139). Tämä vallan haltuunotto on laajasti yksi sankaruuden olennainen aspekti, jopa sen edellytys. Myös tapa, jolla Final Fantasy -sarja liittää naishahmot sellaisiin miehisiin miellettyihin ammatteihin ja rooleihin kuten taistelija, sotilas, komentaja, johtaja ja niin edelleen, voidaan nähdä sarjan tapana haastaa sukupuolinormeja ja sekoittaa normatiiviseen sukupuolieroon kytkeytyvää ajatusta, jonka mukaan tietystä sukupuolesta seuraavat tietyt ominaisuudet sekä tietty yhteiskunnallinen paikka ja rooli. Toisaalta tämän tasa-arvoistavan politiikan taustalta on purettavissa esiin naista kontrolloiva (patriarkaallinen) käytäntö siinä, että toimijuuden (maskuliinisen) yhdenvertaisuuden kautta Final Fantasy -naiset *joutuvat* olemaan sankareita maskuliinisen (mies)sankaruuden pelisäännöillä; he eivät luo "omaa" sankaruuttaan, joka poikkeaisi maskuliinisesta (miehisestä) sankaruudesta.

Final Fantasy -miesten kanssa tasa-arvoisen toimijuuden ohella Final Fantasy -naisten sukupuolikuville ominaista on, että naishahmojen feminiininen keho ja



maskuliininen toimijuus asettuvat hahmorepresentaatioissa sukupuolikategorioita hämärtävään rinnakkaisasetelmaan. Tätä kautta Final Fantasy -naiset lähestyvät samaa queer-ulottuvuutta, joka antaa Final Fantasy -miesten sukupuoliesityksille niiden androgyynin leiman. Ero on siinä, että ”sisäänkäynti” tähän androgyyniin ulottuvuuteen tapahtuu Final Fantasy -naisilla toista kautta. Siinä missä miehillä androgyynisyys toteutuu kehon kontekstissa tapahtuvalla demaskulinisaatiolla, Final Fantasy -naisilla androgyynisyys virittyy maskuliinisten, perinteisesti miehiksi miellettyjen toimintamallien ja -roolien yhdistymisenä heidän (biologiseen) naiseuteensa. Tutkielmassa jo kuvattujen naishahmojen – *Lightningin*, *Yunan*, *Garnetin*, *Ashen* ja *Rinoan* – lisäksi tämä androgyyni dialogi tulee korostuneimmin esiin Final Fantasy VII:n *Tifan* (kuva 33) ja *Aerith Gainsboroughin* (kuva 40) sekä Final Fantasy XIII:n *Vanillen* (virallinen nimi *Oerba Dia Vanille*) (kuva 41) kohdalla. He kaikki ovat kehollisesti alleviivatun feminiinisiä, teini-ikäisiltä koulu- tai naapurintytöiltä näyttäviä hahmoja, joita on ensisilmäyksellä vaikea kuvitella taistelukentille tappamaan hirviöitä. Siitä huolimatta he kaikki ovat miessankareiden kanssa tasavertaisia pesunkestäviä (super)sankareita, suvereeneja tappajia ja vaarallisia satureita, jotka näyttelevät tarinoissa avainrooleja.

Kokoavana määreenä Final Fantasy -naisten ja -miesten tasaveroisessa sankari-toimijuudessa on suoraviivaisen (maskuliinisen) voimankäytön interteksti. Hahmot vetävät miekan esiin kaikissa uhkaavissa tilanteissa ja tappavat jokaisen vihollisen, joka nousee heitä vastaan. Vaikka pelaaja voi halutessaan paeta vihollisia, tällöin voitetuista taisteluista saadut, hahmojen taitoja kasvattavat kokemuspisteet eivät kartu. Tästä syystä, mikäli pelaaja haluaa edetä pelissä, hahmoilla on jatkuvasti etsittävä vihollisia ja voitettava taisteluita; diplomatiata ei sarjan pelimekanistisissa toimijuusmalleissa tunneta. Tämä maskuliininen vallankäyttö saa kulttuurisen kaikupohjansa miehisen vallankäytön ja kulttuurisen dominaation historiallisista ideoista ja käytänteistä, kuten Pierre Bourdieun ajattelua analysoiva Jo-Anne Dillabough huomioi (Dillabough 2004, 494). Final Fantasy -hahmorepresentaatioita sitova maskuliininen toimijuus ei sinällään – maskuliinisen vallan puolustuspuheena – eroa normatiivisten (länsimaisten) sankaritarinoiden tematiikasta, sen sijaan erot länsimaisiin konventioihin ovat siinä, että Final Fantasy -sarjassa maskuliininen

dominaatio ei kytkeydy ainoastaan miessukupuoleen. Uutta ja kumouksellista Final Fantasy -sankareiden sukupuolikuviin ei tätä kautta ole heidän sankaruutensa maskuliinisten toimintatapojen tyyppi, vaan se, että maskuliininen vallankäyttö on sarjassa sukupuolineutraalia: se ei ole vain miesten käyttämää, vaan sitä soveltavat myös naiset.

## 5 Final Fantasy -hahmojen seksuaalisuus ja heteronormatiivisuuden matriisi

Final Fantasy -sukupuolikuvien ja niissä tapahtuvan sukupuolijouston ”pohjimmaisena” kerroksena on hahmojen seksuaalisuus, joka sitoo yhteen sekä hahmojen kehollisia että toimijuudellisia аспекteja. Hahmojen seksuaalisuuden konstruktiota, sen rakennetta ja toimintaperiaatteita dekonstruoin heteronormatiivisuuden matriisin käsiteellä, joka (konstruktionistisen teorian kontekstissa) tarkoittaa kulttuuris-historiallista sosiaalisten normien järjestelmää, jolla kulttuuri(mme) pyrkii asettamaan heteroseksuaalisuuden ainoaksi luonnolliseksi ja "oikeaksi" seksuaalisuudeksi. Robert J. Corber kirjoittaa: "This set of norms works to maintain the dominance of heterosexuality by preventing homosexuality from being a form of sexuality that can be taken for granted or go unmarked or seem right in the way heterosexuality can." (Corber 2003, 4). Tämä heteroseksuaalisuuden kulttuurinen dominointi tapahtuu – maskuliinisten patriarkaalisten vallankäytön käytänteiden tavoin – usein tiedostamattoman vyöhykkeellä ja tavoilla, jotka tekevät sen havaitsemisen vaikeaksi.

Final Fantasy -sarjan sukupuolijousto tapahtuu täsmällisesti heteronormatiivisuuden kulttuurisen paineen ehdoilla. Sukupuolijouston kumoukselliset sävyt rajoittuvat kummallakin sukupuolella biologisen ja sosiaalisen sukupuolen kontekstiin, eivätkä ylety niiden takana aukenevaan seksuaalisuuteen, joka ei edusta heteronormatiivisuutta haastavaa kumouksellisuutta missään mielessä. Päinvastoin, Final Fantasy -hahmojen seksuaalisuus pysyttelee tiukan normatiivisissa ja konventionaalisissa rajoissa, heteroseksuaalisen mieheyden ja naiseuden karsinoissa; vaikka Final Fantasy -miehet lähestyvät kehollisuudellaan ja Final Fantasy -naiset toimijuudellaan transseksuaalisia konnotaatio-ulottuvuuksia, heidän heteroseksuaalisuutensa säilyy tämän liikkeen alla vankasti turvattuna. Se sukupuolijousto, mikä hahmojen sukupuolikuissa tapahtuu on tätä kautta kehollisten ja sosiaalisten sukupuolimerkkien venyttämistä, joka ankkuroituu heteronormatiivisuuteen. Tämä toisintaa genren konventioita: populaariviihteen valtavirralla (joka ei tunne ainoatakaan homoseksuaalia (super)sankaria) on

tyypillistä, että (super)sankarin seksuaalinen identiteetti toimii perustana, jolta käsin (mahdollisten) kehollisten rajojen rikkominen tapahtuu.

Vaikka Final Fantasy -sarja leikittelee monin tavoin hahmojen kehon ja toimijuuden sukupuolisilla määreillä, sarjan hahmosuunnittelussa pidetään tarkasti huoli, että hahmojen ydinsukupuoli ja siihen kytkeytyvä heteroseksuaalisuus ovat koko ajan läsnä ja selvillä. Feminiiniset tai maskuliiniset ulkonäölliset tai toimijuudelliset koodit eivät sarjassa koskaan uhkaa miehistä tai naisellista ydinsukupuolta ja siihen kytkeytyvää heteroseksuaalisuutta; Final Fantasy -miehet tai -naiset – riippumatta siitä kuinka androgyyneinä he näyttäytyvät kehollisen sukupuolensa tai toimijuutensa puitteissa – eivät koskaan ole edes vihjailun tasolla homoseksuaaleja, eikä heidän puheessaan, äänessään tai eleissään ole heteroseksuaalisuutta kyseenalaistavia intonaatioita. Useimpiin hahmoihin on kytketty yksiselitteisiä heteroseksuaalisia koodeja, joilla heidän heteroutensa tehdään selväksi; näitä ovat muun muassa narratiiveissa tapahtuvat (hetero)romanssit, Final Fantasy -miesten naistenmieheys, tiedot hahmojen menneisyyteen liittyvistä (hetero)suhteista ja niin edelleen. Tämän lisäksi hahmojen asettuminen heteromatriisiin varmistetaan sillä, että kaikki suorat ja epäsuorat vihjeet homoseksuaalisuuteen neutralisoidaan myös pelien narratiivisten skenaarioiden ja tilanteiden ympäriltä. Tämä heteronormatiivinen mekanismi on sarjassa siinä määrin systemaattinen, että sen toimintaperiaatteena voidaan pitää suoranaista homofobisuutta – heteronormatiivisuuden rikkoutumisen tietoista välttelyä.

Sarjan hahmorepresentaatioiden heteronormatiivisuuden (homofobista) kehikkoa voidaan tarkastella katseen (ja katsomisen) problematiikan kautta. Tässä lähtökohdaksi asettuu feminististen sukupuoliteorioitten oletus, että heteronormatiivisuus ulottaa vaikutuksensa (maskuliinisen) sankarin katseeseen ja katsomiseen siinä, että miessankarilla on kulttuurinen lupa katsoa naista ja olla naisen katseena, mutta hän ei saa näyttäytyä miehen katseelle (homo)seksuaalisena objektina. Syy on se, että tällöin hänen maskuliininen roolinsa ideaalimieheyden edustajana rikkoutuu ja heteronormatiivisuuden matriisi asettuu vaaraan. Suzanne Moore kirjoittaa: "Avoimesti seksuaaliset miesrepresentaatiot ovat aina olleet ongelma vallitseville käsityksille maskuliinisuudesta, koska miesten valta on niin

sidottu katsomiseen eikä katsottavana olemiseen." (Moore 1988, 53). Tämän ajattelumallin mukaan (heteronormatiivisesti) ristiriitaisessa tilanteessa, jossa miessankari antautuu toisen miehen katseen valtaan, hetero-patriarkaalin kulttuurinen perusta hahmon sukupuolisuuden takana asettuu epätasapainoon ja uhkaa muuntua homoseksuaaliseksi haluksi. Tällainen mahdollisuus on heteronormatiivisuuden näkökulmasta neutralisoitava ja sankarin seksuaalisuuden pysyminen heteromatriisin sisällä varmistettava. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että tilanne, jossa sankari asettuu alttiiksi miehelle katseelle, vaatii sen, että homoseksuaalisuuden konnotaatiot tuhoetaan katsomistapahtuman ympäriltä, jotta tilanteen heteronormatiivisuus ei kyseenalaistu. Kysymys siitä, miten Final Fantasy -miessankarit esitetään kauniina ja kehollisesti feminiinisinä ilman, että mukaan tulee toisten miesten taholta homoeroottisia sävyjä (jotka olisivat kohtalokkaita heteropatriarkaliselle sankaruudelle), on sarjan sukupuolikuoston kontekstissa oleellinen.

Steven Nealen mukaan patriarkalisessa (heteroseksuaalisessa) yhteiskunnassa miesvartaloa on mahdotonta merkitä toisen miehen katseen kohteeksi ilman, että miesvartalon eroottisuus tukahdutetaan joko väkivallan kautta tai että se vaihtoehtoisesti feminisoidaan naiskatseen ehdoilla (Neale 1993, 14-19). Tämän ajatuksen valossa Final Fantasy -miesten feminiinisyyden kulttuurinen hyväksyttävyyttä mahdollistuu heidän heteroseksuaalisuutensa kautta: he koristautuvat ja näyttävät kauniilta *vain ja ainoastaan* naista/naisia varten. Tämän mekanismin kautta (Final Fantasy -)miehen eroottisen objektivoinnin mahdollistama homoeroottinen potentiaali torjutaan asettamalla nainen katseen subjektiksi. Tämä heteroseksuaalinen "turvatoimi" varmistaa sen, että sukupuoli-identiteettiset väärinkäsitykset eivät voi mennä sukupuolijoukon sallimaa liikkuma-alaa kauemmaksi. Heteroseksuaaliselle katseelle annetaan tällä tavoin turvallinen ulospääsy miesruumiin homoeroottisuuden ansasta, mikä pätee myös pelihahmon ja (mies)pelaajan välisessä katsomistapahtumassa.

Koska miesruumis asettuu kulttuurisesti vaaraan erotisoitua sukupuolijoukon turvalinjojen ulkopuolelle ja latautua homoseksuaalisilla konnotaatioilla ilman (naiskatseelle tarkoitettua) vaatteiden ja koristautumisen verhoa, Final Fantasy -

miehiä näytetään harvoin tilanteissa, joissa on läsnä alastomuuteen (ja seksuaalisuuteen) konnotoituvaa vähäpukeisuutta. Paljas miesruumis on perusteltu miehisen katseen kohde vielä silloin, jos kohtauksessa on mukana nainen (ja tämän katse), jota varten mies on riisuutunut. Mutta koska Final Fantasy -sarja ei ikäsuositustensa rajoittamana esitä seksuaaliseen aktiin viittaavia piirteitä, ei sarjassa riisuuduta seksiä (ja naisia) varten, mikä tarkoittaa, ettei sarjassa riisuuduta käytännössä lainkaan. Final Fantasy -sarjassa on vain muutamia kohtauksia, joissa yläruumiltaan paljas mieshahmo esiintyy toisen miehen edessä ilman, että tilanteessa on mukana naista (ja tämän sovittavaa katsetta). Yksi tällainen on Final Fantasy VII:n loppukohtaus. Siinä *Cloud* ja *Sephiroth* kohtaavat tilanteessa, jossa Sephirothin yläruumis on paljaana (kuva 42); kohtaamisen keskiössä on miekoin tapahtuva välienselvittely – taistelu, jossa ratkaistaan maailman kohtalo. Kohtaus sisältää lähtökohtaisesti potentiaalia heteronormien kyseenalaistumiselle siinä, että Sephirothin (paljas) keho asettuu vaarallisesti (Cloudin) mieskatseen kohteeksi. Kuitenkin kohtauksen taistelukonteksti pitää huolen, että mukana on Nealen esittämistä heteronormatiivisista turvatoimista toinen: homoseksuaalisen potentiaalin neutralisointi väkivallalla. Juuri siksi, että kohtaus keskittyy nautinnon sijasta väkivaltaan, Sephirothin paljas miesruumis ei erotisoidu. Ilman kohtauksen väkivaltatilannetta sen homoeroottinen potentiaali kävisi Final Fantasy -sukupuoli-politiikan näkökulmasta liian suureksi ja feminiinisen kaunis mieshahmo asettuisi valaistukseen, jossa heteronormatiivisen matriisin rajat häipyisivät vaarallisesti näkyvistä.

Edellä mainittu kohtaus kiteyttää monia periaatteita, joita Final Fantasy -sarjan sukupuolipolitiikka ilmentää esittäessään hahmojen seksuaalisuuden alleviivatun selkeänä ja normatiivisten rajalinjojen turvaamana. Vaikka normatiivisia sukupuolen rajoja laajennetaan – ja työnnetään hetkittäin jopa ääripisteeseen – muissa sukupuolen kategorioissa, olennaista on, että (hetero)seksuaalisuuden ja ydin-sukupuolen rajojen yli ei missään vaiheessa mennä. Tätä kautta sarjan feminisoidut mieshahmot eivät ole ”oikeiden” miesten tieltä pois kastroituja eunukkeja, vaan heteroseksuaalisia alfa-uroksia, joiden sankaruuden toimintavalta lepää normatiivisen seksuaalisuuden perustalla; samoin Final Fantasy -naisten maskuliiniset,

heteronormatiivisuutta uhkaavat toimintamallit perustellaan sarjan estetiikassa sillä, että naishahmot ovat turvautuneet heteroseksuaaleja ilman kyseenalaistavia konnotaatioita.

Lähimmäksi Final Fantasy -hahmon heteroseksuaalisuuden kyseenalaistumista päästään Final Fantasy VII -pelissä, jossa *Cloudin* on eräässä episodissa pukeuduttava naiseksi päästäkseen rikollispomon makuuhuoneeseen. Skenaariossa huomionarvoista on, että kyseessä on humoristinen ja ohimenevä performatio, joka kytkeytyy hameen, peruukin ja meikkien tasolla tapahtuvaan ”kevyeen” ristiinpukeutumiseen ilman varsinaisia kehollisia, anatomisia artefakteja, kuten tekoringoja tai -takapuolia. Keskittymällä tällä tavoin ristiinpukeutumisen humoristisuuteen kohtaus pitää huolen, ettei se tosiasiasa (edes vahingossa) sisällä kritiikkiä normatiivista sukupuolieroa kohtaan tai lipsu pois heteroseksuaalisuuden perustalta. Samankaltainen mekanismi toteutuu pelin toisessa episodissa, jossa Cloud pääsee treffeille pelaajan toimista riippuen joko kahden naishahmon tai vaihtoehtoisesti miehen – *Barretin* – kanssa. Pelimekaniikka on skenaariossa rakennettu niin, että treffikumppaniksi päätyy aina jompi kumpi naisvaihtoehdoista, ellei pelaaja tietoisesti, oikean toimintakaavan tarkkaan tietäen, valitse Barretia. Tällöinkin kyseessä on keveä ja farssimainen episodi, jonka ainoana funktiona on huumori.

Final Fantasy -sarjan sukupuolikuvasen linja, jossa hahmojen sukupuoli ankkuroidaan heteronormatiivisuuteen, huolehtii viime kädessä siitä, että muiden sukupuolikategorioiden normeja haastavat aspektit pidetään sen avulla kulttuurisesti ymmärrettävän ja sallitun sukupuolijouston sisällä. (Hetero)seksuaalisuus on eräänlainen perusta, joka lujittaa Final Fantasy -sukupuolikuvasen (kulttuurisesti) eheiksi ja hyväksyttäväksi ja jonka päälle (tietyiltä osin) kulttuuriseen kurittomuuteen pyrkivät keho- ja toimijuusmallit on sarjassa rakennettu. Monique Wittigä mukaillen ongelma päinvastaisessa tilanteessa olisi siinä, että hahmojen heteroseksuaalisuuden kyseenalaistuessa hahmot liikkuisivat ulos sukupuolen (binaarisista) kategorioista, eivätkä tulisi enää määritellyiksi sen kulttuurisen vastakkaisuuden kautta, jossa nainen on kaksinapaisessa heteroseksuaalisessa suhteessa mieheen ja päinvastoin (Wittig 1976, 69). Mikäli Final Fantasy -hahmot

*eivät* olisi heteroseksuaaleja, he uhkaisivat sukupuolisina konstruktioina kaksinaapaista sukupuolijärjestelmää, ja astuessaan tällä tavoin ulos ”mieheyden” ja ”naisuuden” kategorioista he asettaisivat koko sukupuolen käsitteen ontologiseen kriisiin.



## 6 Päätäntö

Purkamalla auki Final Fantasy -sarjan sukupuolikuvia ja analysoimalla sarjan hahmojen visuaalista ja toimijuudellista representaatiota olen pro gradu -tutkielmassani kartoittanut käytänteitä, joilla Final Fantasy -sarja tuottaa sukupuolta. Konstruktionistisen sukupuoliteorian käsitteistöä soveltamalla olen piirtänyt esiin mekanismeja, joilla hahmojen kehollisuus, toimijuus sekä seksuaalisuus on sukupuolen kontekstissa rakennettu. Olen pyrkinyt valottamaan erityisesti Final Fantasy -hahmorepresentaatioihin sisällytettyjä normatiivisia rajanvetoja eli tapoja, joilla hahmojen sukupuoli rikkoo tai on rikkomatta sukupuolen konventioita. Kartoittamalla aluetta, jolla Final Fantasy -hahmojen sukupuolen merkitsijöillä tapahtuva sukupuolijousto tapahtuu, olen pyrkinyt tutkimaan, missä määrin Final Fantasy -hahmojen sukupuolisuus eksyy kulttuurisen ”kurittomuuden” alueelle – vai eksyykö lainkaan. Vertaamalla sarjan sankarihahmojen sukupuolikuvia sankaruuden länsimaisiin stereotyyppioihin olen valaissut tapoja, joilla pelisarjan sukupuolikuvat tuottavat länsimaisen populaarikulttuurin kontekstissa poikkeavaa sukupuolista ideologiaa. Läpi tutkielmani sukupuolikuvien aukiluennan taustalla on kulkenut ajatus, että mediakulttuurin luomat sukupuolen representaatiot ovat yksi olennainen tapa, jolla yhteiskunta rakentaa, ylläpitää ja uudistaa sukupuolikäsityksiä ja -ihanteita.

Länsimaisen populaarikulttuurin sankarikontekstissa Final Fantasy -hahmojen sukupuoliesitykset asettuvat sukupuolta koodaavan kulttuurisen ”sanaston” normeja haastaville laidoille. Sarjan naismaisen kauniit (teinipoika)sankarit ja maskuliinisen vahvat (teinityttö)sankarit edustavat sukupuoliesityksinä (länsimaisia) sukupuolikategorioita hämärtävää androgynisyyttä, jossa feminiinisyyden ja maskuliinisuuden käsitteet eivät rajoitu sukupuolieron sanelemaan binaarijakoon. Tähän ”naiseuden” ja ”mieheyden” vastakkainasettelua kyseenalaistavaan queer-asetteeseen liittyy (videopeleille) harvinaista tasa-arvoisuutta ensisijaisesti kehollisuuden ja toimijuuden piirissä. Final Fantasy -hahmojen kehollisissa sankariesityksissä – toisin kuin länsimaisen populaarikulttuurin kehokonventioissa – suuret lihakset tai feminiininen kauneus eivät jäseny sukupuolieron yksiselitteisiksi

koodeiksi. Tämä johtuu siitä, että Final Fantasy -hahmot ovat sukupuolesta riippumatta (muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta) kehoiltaan feminiisiksi luokiteltavan ei-lihaksikkaita ja feminiinisillä kauneusmerkitsijöillä kirjattuja. Hahmojen toimijuuden kontekstissa – eleissä, teoissa ja narratiivisissa rooleissa – sitä vastoin kehollinen feminisointi ja demaskulinisaatio ei toistu: kaikki Final Fantasy -hahmot – sukupuolesta riippumatta – ovat toimijoina dominoivia sankareita ja vallankäyttäjiä, joiden maskuliinista auktoriteettia ei kielletä. Temaattisen pohjan sarjan normatiivisuutta haastaville sukupuoliesityksille luo pelimaailmojen fiktiivisyys, joka omalta osaltaan vapauttaa ja mahdollistaa hahmojen lanseeraamia sukupuolisuorituksia. Final Fantasy -maailmassa kukaan ei kyseenalaista Final Fantasy IX:n *Zidane Tribalin* sankaruutta ja miehisyyttä, vaikka tämä pukeutuu pitsikauluksiin ja rusettinauhoihin, tai valista Final Fantasy XIII:n *Lightningia*, ettei naiselle ole sopivaa olla hirviötä tappava ammattisotilas, sillä pelimaailmojen sisällä sankareiden sukupuolen esitykset eivät edusta kumouksellisuutta.

Vaikka Final Fantasy -hahmojen sukupuolijousto on (miehillä) kehollisesti ja (naisilla) toiminnallisesti laveampaa kuin länsimaisen populaarikulttuurin sankariesityksissä, myös sarjan sukupuolijoustolla on rajansa: se ei riko sukupuoliasetelman perustuksena toimivaa ydinsukupuolen käsitettä. Huolimatta siitä, että hahmojen sukupuolikuviin liikutetaan laajalla rintamalla maskuliinisuuden ja feminiinisuuden välillä aukeavilla androgyyneillä alueilla, missään kohdin tätä liikettä ei päästetä niin pitkälle, että hahmojen "oikea" ydinsukupuoli häviäisi queer-elementtien alle. Teppo Heikkisen ajatuksen valossa se, että Final Fantasy -sukupuoliesityksissä vastakkaiselta sukupuolelta "lainattua" koodistoa ei koskaan viedä niin pitkälle, että se uhkasi ydinsukupuolen perustaa, osoittaa pelaajalle sen, että hahmot hahmottavat sukupuolisen järjestyksen normien mukaisesti (Heikkinen 1994, 93). Naiset pukeutuvat ja koristautuvat korostetun naisellisesti, sillä voimakkaan maskuliinisista toimintamalleistaan huolimatta he tietävät olevansa naisia. Samoin miesten toimijuus huokuu suoraviivaista maskuliinisuutta, sillä kaikista feminiinisistä (kehollisista) piirteistään huolimatta he tietävät olevansa miehiä. Ydinsukupuolen ohella toinen raja, jonka yli Final Fantasy -sukupuolijousto ei astu, on hetero-

seksuaalisuus. Vaikka hahmojen (sukupuoli)representaatioita lukisi kuinka vasta-  
karvaan tahansa, Final Fantasy -miesten ja -naisten heteroudelle ei jää – eikä jätetä  
– epäilyksen sijaa. Final Fantasy -sukupuolikuviin kaikki kehon ja toimijuuden  
tasolla toteutuva sukupuolimerkitsijöiden ristiinkytkeminen ja sukupuolirajojen  
(länsimaisesta näkökulmasta) kumouksellinen venyttäminen tapahtuu hetero-  
normatiivisuuden matriisin sisällä.

Sukupuolisina konstruktioina Final Fantasy -hahmot ovat omalta osaltaan  
rikastuttamassa sukupuoliesitysten kulttuurista kuvastoa ja muotoilemassa kult-  
tuurisesti ymmärrettävien esitystapojen rajoja. Tässä kontekstissa he edustavat  
länsimaiselle populaarikentälle vaihtoehtoa sankarimaskuliinisuuden trendissä –  
trendiä, jossa sankarin sukupuoli sidotaan muuttuvampiin, monimuotoisempiin ja  
joustavampiin lainalaisuuksiin. Sekoittamalla naisellisuuden ja miehisyyden  
merkitsijöitä Final Fantasy -hahmot luovat (länsimaiseen populaarikuvastoon) uusia,  
eksoottisia sukupuolikuviin, jotka haastavat kehoestetiikallaan ja toimijuudellaan  
stereotyyppisen heroisen sankaruuden sukupuolijoukkoa ja konventioita.  
Uudenlaiset sankarin adjektiivit, joita Final Fantasy -hahmoestetiikka lanseeraa,  
laajentavat tätä kautta (super)sankarin sukupuolen kategorioita ja tekevät  
käsitettäväksi uusia (super)sankaruuden sukupuolisuorituksia. Femininisen,  
bishonen-esteettisen kehollisuuden myötä Final Fantasy -miehet neuvottelevat  
uusia rakenteita miessankarin kehon merkityksiin, ja vahvan ja itsenäisen  
toimijuuden kautta Final Fantasy -naissankarit tekevät samoin konventionaalisille  
naissankarien roolituksille ja toimintamalleille. Omalla tavallaan Final Fantasy -  
hahmot tekevät tätä kautta peligenren ja populaarikulttuurin kontekstissa sitä, mitä  
konstruktionistinen sukupuoliteoria ja feministinen sukupuolentutkimus perään-  
kuuluttavat: ne edustavat moninaistuvia sukupuolen kulttuurisia muotoja,  
uudenlaista (media)kulttuurista sukupuoli-estetiikkaa.

## LÄHTEET

- Allison, Anne, 2000. *Sailor Moon: Japanese Superheroes for Global Girls*, teoksessa Craig, Timothy J. 2000. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe.
- Baker-Sperry, Lori, 2003. *The Pervasiveness and Persistence of the Feminine Beauty Ideal in Children's Fairy Tales*. *Gender and Society*, Vol. 17, No. 5 (Oct., 2003).
- Saatavilla www-muodossa: <<http://www.jstor.org/stable/3594706>> Luettu 30.9.2011
- Barthel, Diane, 1988. *Putting on Appearances. Gender and Appearances*. Philadelphia: Temple University Press.
- Bergström, Janet, 1991. *Androids and Androgyny. In Close Encounters: Film, Feminism and Science Fiction*. University of Minnesota Press.
- Bordo, Susan, 1993. *Reading the Slender Body*, teoksessa Bordo, Susan, ed. 1993. *Unbearable weight: Feminism, Western Culture, and the Body*. Berkley: University of California Press.
- Brown, Jeffrey A., 1999. *Comic Book Masculinity and the New Black Superhero*. *African American Review*, Vol. 33, No. 1 (Spring, 1999). Saatavilla www-muodossa: <<http://www.jstor.org/stable/2901299>> Luettu 29.9.2011
- Butler, Judith, 1993. *Critically queer*. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies* 1 (1993).
- Butler, Judith, 2006. *Hankala sukupuoli: feminismi ja identiteetin kumous*. Helsinki: Gaudeamus.
- Callen, Anthea, 2002. *Ideal Masculinities – an anatomy of power*, teoksessa Mirzoeff, Nicholas, ed. 2002. *The Visual Culture Reader*. London: Routledge.
- Cawelti, John G., 1976. *Adventure, Mystery and Romance*. Chicago: The University of Chicago Press.

Cixous, Hélène, 1975. *La Jeune Née (en collaboration avec Catherine Clément)*. Paris: UGE 10/18.

Cockburn, Cynthia, 1991. *Brothers: Male Dominance and Technological Change*. London: Pluto Press.

Corber, Robert J., 2003. *Queer studies: An interdisciplinary reader*. Maiden, MA: Blackwell.

Daly, Martin ja Wilson, Margo, 1988. *Homicide*. New York: Aldine de Gruyter.

Dellinger, Kirsten ja Williams, Christine L., 1997. *Makeup at work: Negotiating appearance rules in the workplace*. *Gender & Society* 11, 1997.

Devor, Holly, 1989. *Gender Blending. Confronting the Limits of Duality*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Dillabough, Jo-Anne, 2004. *Class, Culture and the 'Predicaments of Masculine Domination': Encountering Pierre Bourdieu*. *British Journal of Sociology of Education*, Vol. 25, No. 4, Special Issue: Pierre Bourdieu's Sociology of Education: The Theory of Practice and the Practice of Theory (Sep., 2004). Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <<http://www.jstor.org/stable/4128673>> Luettu 30.9.2011

Douglas, Mary, 2000. *Puhtaus ja vaara: ritualistisen rajanvedon analyysi*. Tampere: Gummerus.

Eltonen, Tuuli, 2009. *007 ja tähtäimessä sukupuoli*. Helsinki: Multikustannus.

Forss, Anne-Mari, 2009, teoksessa Forss, Anne-Mari ja Huhtamäki, Ulla, toim. 2009. *Auringonjumalan tyttäret - japanilainen naisellisuus*. Sinebrychoffin taidemuseo.

Foucault, Michel, 1998. *Seksuaalisuuden historia*. Helsinki: Gaudeamus.

Harjunen, Hannele, 2007. *Lihavuus välitilana*, teoksessa Kyrölä, Katariina ja Harjunen Hannele, toim. 2007. *Koolla on väliä! Lihavuus, ruumisnormit ja sukupuoli*. Keuruu: Like.

Heikkinen, Teppo, 1994. *Heteroseksismi ja homojen marginaalistaminen*, teoksessa Sipilä, Jarmo & Tiihonen, Arto, toim. 1994. *Miestä rakennetaan - maskuliinisuuksia puretaan*. Tampere: Vastapaino.

Heilbrun, Carolyn, 1982. *Toward a Recognition of Androgyny*. New York: Norton.

Hietala, Veijo, 1996. *The End: esseitä Elävän kuvan elämästä ja kuolemasta*. Helsinki: Gummerus.

Jokinen, Arto, 1995. *Potentiaalinen peto. Police-aurinkolasimainoksen maskuliiniset meikit*, teoksessa Lehtonen, Mikko, toim. 1995. *Aatamin puvussa. Liaanilla Hemingwaysta Köningiin*. Tampere: Tampereen yliopisto, yleinen kirjallisuustiede, Julkaisuja 28.

Kutner, Lawrence ja Olson, Cheryl K., 2008. *Grand theft childhood : the surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York : Simon & Schuster.

Lorber, Judith, 1994. *Paradoxes of Gender*. New Haven, CT: Yale University Press.

Mackintosh, Jonathan D., 2006. *Itō Bungaku and the Solidarity of the Rose Tribes [Barazoku]: Stirrings of Homo Solidarity in early 1970s Japan*. Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context. Issue 12 (January 2006). Saatavilla www-muodossa: <<http://intersections.anu.edu.au/issue12/aoki.html>> Luettu 29.1.2012

Majors, Richard G., 1994. *Cool Pose: A Symbolic Mechanism for Masculine Role Enactment and Coping by Black Males*, teoksessa Majors, Richard G. ja Gordon, Jacob U, ed. 1994. *The American Black Male: His Present Status and His Future*. Chicago: Nelson-Hall.

Mallan, Kerry, 2002. *Picturing the Male. Representations of Masculinity in Picture Books*, teoksessa Stephens, John, ed. 2002. *Ways of Being Male. Representing Masculinities in Children's Literature and Film*. New York & London: Routledge.

Moore, Suzanne, 1988. "Here's Looking at You, Kid!", teoksessa Gammon, Lorraine ja Marshment, Margaret, ed. 1988. *The Female Gaze. Women as Viewers of Popular Culture*. London: The Women's Press.

Neale, Steven, 1993. *Masculinity as Spectacle. Reflections on Men and Mainstream Cinema*, teoksessa Cohan, Steven ja Hark, Ira Rae, ed. 1993. *Screening the Male. Exploring masculinities in Hollywood Cinema*. London & New York: Routledge.

Oksala, Johanna, 1997. *Foucault ja feminismi*, teoksessa Heinämaa, Sara, toim. 1997. *Ruumiin kuvia: subjektin ja sukupuolen muunnelmia*. Helsinki: Gaudeamus.

Pajala, Outi, 2007. "Mielessä häämötti punainen mekko" – Vaate, sukupuoli ja laihduttaminen Painonvartijat-yrityksen "menestystarinoissa", teoksessa Kyrölä, Katariina ja Harjunen Hannele, toim. 2007. *Koolla on väliä! Lihavuus, ruumisnormit ja sukupuoli*. Keuruu: Like.

Poole, Steven, 2002. *Character Forming*, teoksessa King, Lucien, ed. 2002. *Game on: the history and culture of videogames*. London: Laurence King.

Rich, Adrienne, 1976. *Of Woman Born: Motherhood as Experience and Institution*. New York: Norton.

Robertson, Jennifer, 1992. *The Politics of Androgyny in Japan: Sexuality and Subversion in the Theater and Beyond*. *American Ethnologist*, Vol. 19, No. 3 (Aug., 1992). Saatavilla www-muodossa: <<http://www.istor.org/stable/645194>> Luettu 30.9.2011

Rossi, Leena-Maija, 2003. *Heterotehdas: Televisiomainonta sukupuolituotantona*. Helsinki: Gaudeamus.

Schippers, Mimi, 2000. *Rockin' out of the box: Gender maneuvering in alternative hard rock*. New Brunswick, NJ: Princeton University Press.

Schleiner, Anne-Marie, 2001. *Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games*. *Leonardo*, Vol. 34, No. 3

(2001). Saatavilla www-muodossa: <<http://www.jstor.org/stable/1576939>> Luettu 29.9.2011

Sedgwick, Eve Kosofsky, 1993. *Tendencies*. Durham, NC: Duke University Press.

Sherman, Sharon R., 1997. *Perils of the Princess: Gender and Genre in Video Games*. *Western Folklore*, Vol. 56, No. 3/4 (Summer - Autumn, 1997). Saatavilla www-muodossa: <<http://www.jstor.org/stable/1500277>> Luettu 29.9.2011

Silverman, Kaja, 1996. *The Treshold of the Visible World*. New York & London: Routledge.

Smirnov, Oleg, 2007. *Ancestral War and the Evolutionary Origins of "Heroism."* *The Journal of Politics*, Vol. 69, No. 4 (Nov., 2007). Saatavilla www-muodossa: <<http://www.jstor.org/stable/4622606>> Luettu 27.10.2011

Solomon-Godeau, Abigail, 1997. *Male Trouble. A crisis in representation*. London: Thames & Hudson.

Tasker, Yvonne, 1995. *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema*. London & New York: Routledge.

Taylor, Aaron, 2007. *"He's Gotta Be Strong, and He's Gotta Be Fast, and He's Gotta Be Larger Than Life': Investigating the Engendered Superhero Body."* *Journal of Popular Culture* 40.2 (2007).

Theweleit, Klaus, 1989. *Male Fantasies: Volume 2: Male Bodies: Psychoanalyzing the White Terror*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Tseëlon, Efrat, 1995. *The Masque of Femininity*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage.

Valaskivi, Katja, 2009. *Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampereen yliopisto: julkaisu A110/2009.

Valocchi, Stephen, 2005. *Not Yet Queer Enough: The Lessons of Queer Theory for the Sociology of Gender and Sexuality*. *Gender and Society*, Vol. 19, No. 6 (Dec., 2005).



Saatavilla www-muodossa: <<http://www.istor.org/stable/27640849>> Luettu  
18.11.2011

Welker, James, 2006. *Beautiful, Borrowed, and Bent: "Boys' Love" as Girls' Love in Shojo Manga*. *Signs*, Vol. 31, No. 3, *New Feminist Theories of Visual Culture* (Spring, 2006). The University Chicago Press.

Wittig, Monique, 1976. *The Lesbian Body*. New York: Avon.

Wolf, Naomi, 1991. *The beauty myth: how images of beauty are used against women*. London: Vintage.

**Liite: kuvat**

Kuva 1: Cloud Strife



Kuva 2: Cloud Strife

Kuva 3: Zidane Tribal



Kuva 4: Zidane Tribal

Kuva 5: Kuja



Kuva 6: Kuja

Kuva 7: Hope Estheim



Kuva 8: Hope Estheim

Kuva 9: Sephiroth



Kuva 10: Sephiroth

Kuva 11: Lightning



Kuva 12: Lightning

Kuva 13: Yuna



Kuva 14: Yuna



Kuva 15: Ashe



Kuva 16: Ashe ja Vaan





Kuva 17: Garnet



Kuva 18: Vivi Orunitia



Kuva 19: Freya Crescent



Kuva 20: Barret Wallace

## BARRET バレット ver.2

年齢35歳。  
神羅カンパニーの支配体制に反対する地下組織『アバランチ』のリーダー。  
圧倒的なそのパワーと、右腕に装備された特別製のガンで  
押しまくる、良くも悪くも一匹狼な男だ。  
過去にある事件で妻をなくし  
現在はマリンという女の子と暮らしている。



ILLUSTRATION / NOMURA TETSUYA.

Kuva 21: Sazh Katzroy



Kuva 22: Geralt (The Witcher)



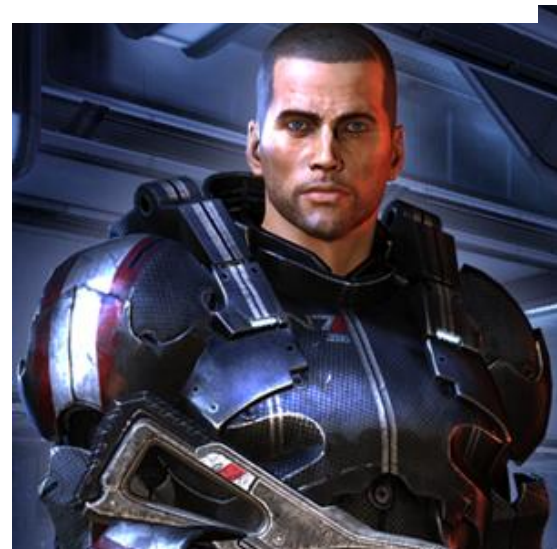
Kuva 23: Päähahmo (The Elder Scrolls V: Skyrim)



Kuva 24: Hawke (The Dragon Age II)



Kuva 25: Shepard (Mass Effect)





Kuva 26: Rikku



Kuva 27: Payne



Kuva 28: Seymour Guado



Kuva 29: Auron



Kuva 30: Squall Leonhart



Kuva 31: Dolce & Gabbana



Kuva 32: Tidus



Kuva 33: Tifa Lockhart



Kuva 34: Rinoa Heartilly



Kuva 35: Irvine Kinneas



Kuva 36: Balthier



Kuva 37: Prophet



Kuva 38: Sláine





Kuva 39: Fran



Kuva 40: Aerith Gainsborough



Kuva 41: Vanille



Kuva 42: Cloud ja Sephiroth

