



Emilia Röyttä

## Katsaus representaatioon

Seksuaalisuus mediassa ja Miss Fortune-hahmon splash-taide League of Legends -pelissä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Muotoilija (AMK)

Muotoilun tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

5.11.2024

## Tiivistelmä

Tekijä(t):	Emilia Röyttä
Otsikko:	Katsaus representaatioon : Seksuaalisuus mediassa ja Miss Fortune-hahmon splash-taide League of Legends -pelissä
Sivumäärä:	77 sivua
Aika:	5.11.2024
Tutkinto:	Muotoilija (AMK)
Tutkinto-ohjelma:	Muotoilun tutkinto-ohjelma
Pääaine:	Visuaalinen viestintä
Ohjaaja(t):	Lehtori Kai Talonpoika

---

Opinnäytetyö tarjoaa katsauksen representaation teemoihin. Työn tavoitteena on korostaa suunnittelijan eettistä velvollisuutta kehittää ymmärrystään kuvaamiseen ihmisistä ja aiheista, kuten myös tarkoituksellisia tapoja tulkita ja tuottaa mediaa. Työssä tutustutaan etenkin seksuaalisiin kuvauksiin lähinnä naisten ja nais-hahmojen näkökulmasta sekä pohditaan, miten ne kytkeytyvät seksismiin yhteiskunnallisesti ja videopeliympäristöissä.

Kirjallisuuskatsauksen kaltainen teoriaosuus tutustuu feministiseen tekstiin representaatioista ja katsomisen teoriasta. Esitellyt teoriat ovat usein sovellettavissa eri konteksteihin, eivät vain naisasiaan. Aiheeseen liittyvien määritelmien epämääräisyys ja tulkintojen subjektiivinen luonne tekevät selkeistä rajanvedoista ”hyvän” ja ”huonon” kuvauksen välillä parhaimmillaankin vain ehdollisia. Teoriassa kehoitetaan purkamaan esitysten syntyyn vaikuttaneita prosesseja ja niiden olemassaolon seurauksia rakentavampana tapana analysoida mediaa.

Kontekstina tekstissä tarjotaan tarpeellinen tieto League of Legends -pelistä, sen olennaisista sisällöistä sekä videopeliteollisuuden ja -yhteisöjen sukupuolittuneesta kentästä. Visuaalisen aineiston analyysi hyödyntää laadullista sisällön erittelyä ja lähilukua pelin sankarihahmon kahden kuvituksen tulkintaan. Projektiosuudessa teoriaa sovelletaan käytännössä kahteen hahmokuvaan, joista yhden tavoitteena on toimia ensisijaisesti seksuaalisena kuvauksena ja toisen ei-seksuaalisena kuvauksena. Projektiin kehitettiin alkuperäinen hahmo ja kuvauksissa tehdyt valinnat perustellaan tekstissä. Kokonaisuus tarjoaa arvokkaan, joskin puutteellisen perehdytyksen tähän aina ajankohtaiseen representaation aiheeseen sekä työkaluja median tulkintaan.

Asiasanat: representaatio, seksuaalisointi, naiset, splash-taide, videopelit

---

Opinnäytetyön alkuperä on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

## Abstract

Author(s): Emilia Röyttä  
Title: An Overview of Representation: Sexuality in Media and Miss Fortune's Splash Art in the Game League of Legends  
Number of Pages: 77 pages  
Date: 5 November 2024

Degree: Bachelor of Culture and Arts  
Degree Programme: Design  
Major: Visual Communication Design  
Instructor(s): Kai Talonpoika, Senior Lecturer

---

This thesis provides an overview into themes of representation. The goal is to emphasize a designer's ethical obligation to develop further understanding of the people and subjects being depicted, as well as to find purposeful ways of interpreting and producing media. The text focuses mainly on the nature of sexual depictions from the perspective of women and female characters and considers their ties to sexism in society and video game environments.

The theoretical section applies methods of a literature review to investigate feminist writing on representation and theory of the gaze. The theories presented are often applicable to different contexts, not only women's issues. The at times vague definitions and the subjective nature of interpretations make demarcations between "good" and "bad" representation conditional at best. Decoding the processes that influenced the creation of depictions, and the consequence of their existence is posed as a more constructive way of analyzing media.

As contextualization, the text offers necessary info on the game League of Legends and its relevant contents as well as the gendered landscape of the video game industry and its communities. The visual content analysis applied practices of qualitative content analysis and close reading to two illustrations of the game's character Miss Fortune. The project section applies theory into practice with two character-focused illustrations, one of which is intended to primarily be a sexual depiction and the other non-sexual. An original character was developed for the project, and choices in the depictions were given reasons in this report. The thesis offers a valuable, if incomplete, familiarization on the ever-relevant topic of representation as well as tools for interpreting media.

Keywords: representation, sexualization, women, splash art, videogames

---

This thesis has been checked using Turnitin Originality Check service.

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	League of Legends	4
2.1	Pelistä yleisesti	4
2.2	Vaihtoehtoiset ulkoasut eli skinit	5
2.3	Splash-taide	8
3	Pelikulttuuri	13
3.1	Pelaajuus	13
3.2	Naiset ja pelaaminen	15
3.3	Kilpailulliset moninpelaajaverkkopelit	16
3.4	Peliympäristöt miesten tilana	18
4	Representaatio	21
4.1	Representaatio muodostaa todellisuuksia	22
4.2	Katsomisen ja katsottuna olemisen teoriaa	26
4.3	Esineellistäminen ja seksuaalisointi	29
4.4	Onko teoksen tekijällä väliä?	36
4.5	Vähemmistöt pelikulttuurissa	38
4.6	Peliteollisuuden ja suunnittelijan vastuu	40
5	Videopelien naissankari: Millaista fantasiaa myydään?	42
6	Miss Fortune -hahmokuvitusten analyysi	47
6.1	Yleiskuva	47
6.2	Lähiluku: Seksuaalinen fantasia	56
6.3	Lähiluku: Ei-seksuaalinen fantasia	60
7	Projektiosuus	63
7.1	Hahmokonsepti	63
7.2	Luonnos: Seksuaalinen hahmokuvitus	65
7.3	Luonnos: Ei-seksuaalinen hahmokuvitus	66
8	Yhteenveto	68
	Lähteet	71
	Kuvalähteet	74

# 1 Johdanto

Opintojeni aikana representaatio aihekokonaisuutena on tullut vastaan useita kertoja. Kun käsittelyyn päätyvät huonot tai kyseenalaistettavat representaatiot, kuuluu esimerkkeihin usein seksistisiä tai täysin tarkoituksetta seksuaalisia sisältöjä, joissa katseen kohteena on usein nainen. Tällaisen sisällön tunnistaminen tuntuu helpolta, jopa oletetulta, sillä koen kohtaavani sitä usein ja lähes kaikkialla. Aiheen käsittelyn seurauksena herää tavoite pyrkiä itse parempaan, toimia vastuullisesti ja tehdä kaikkensa, jotten toistaisi vahingollisia kuvauksia eri ihmisryhmistä.

Samalla koen suurta ristiriitaa, sillä itse miellän seksuaalisuudella leikittelevän median todella arvokkaaksi ilmaisun ja viihteen muodoksi. Kritisoin sitä sen taipumuksista stereotypisoida, väärentää ja sortaa etenkin vähemmistöjen edustajia yhteiskunnallisessa valta-asemassa olevien hyödyksi ja nautinnoksi, mutta koen, että silläkin on paikkansa mediassa. Ei seksismillä tai sorrolla, mutta seksuaalisuudella kyllä. En kuitenkaan koe millään tapaa helpoksi vetää selkeitä linjoja hyvän ja pahan seksuaalisen kuvauksen välillä.

Olen todella kiinnostunut pin-up-taiteesta, etenkin 1930–1960-lukujen Pohjois-Amerikan mantereella syntyneistä tyttökuvituksista. Tunnistan kuvausten ongelmallisuuden sekä niiden syntyyn vaikuttaneet epätasa-arvoiset aatteet ja yhteiskuntarakenteet, mutta konteksti tekee niistä vain kiinnostavampia. Tulkinnan kohteeksi valitsemani pelihahmon kuvitukset muistuttavat minua luonteeltaan erittäin paljon pin-up-taiteesta. Niissä Miss Fortune, länsimaalaisille naisille kohdistetut kauneusihanteet täyttävä – jopa ylittävä – valkoisena ja nuorena kuvattu hahmo kohtaa keimaillen katsojan katseen ja esittelee vartaloon, usein erittäin epäkäytännöllisissä asuissa ja asennoissa. En koe vaikeaksi tulkita kuvituksia seksualisoiduiksi, mutta epäröin kutsua niitä huonoiksi tai suunnittelijan vastuun vastaisiksi. Tätä näennäistä ristiriitaa haluan käsitellä opinnäytetyössäni.

Tavoitteenani on opetella tulkitsemaan näennäisen seksualisoituja kuvituksia ja purkaa niihin liittyviä ajatuksiani. Haluan tutustua aiheeseen liittyvään diskursiiniin ja laajentaa omaa ajattelua siitä, mitä on seksualisoitu media ja miten suhtautua siihen visuaalisen alan tekijänä, joka pitää laadukkaisiin representaatioihin pyrkimistä vastuullisen suunnittelijan velvollisuutena. Koen Miss Fortune -hahmon hyödylliseksi kohteeksi teemaan käsittelyyn, sillä monet hänen kuvituksistaan sisältävät mielestäni selkeästi seksualisoivia piirteitä, jotka kuvittelisin ilmiselviksi kaikille katsojille. Haluan kuitenkin kokeilla niiden lähestymistä avoimin mielin ja pohtia, mikä niissä antaa minulle tämän vaikutelman

Tämän opinnäytetyön teoreettinen viitekehys rakentuu luomaan katsauksen videopeliyhteisöihin, representaation teemoihin ja naishahmojen kuvaamiseen videopeleissä. Opinnäytetyöni on laadullinen, ja hyödynnän siinä konstruktionistista näkökulmaa. Hyödynnän teoriaa tulkinnan välineenä visuaalisen aineiston analyysissä, jonka toteutan käyttäen laadullista sisällön erittelyä ja lähilukua pelin sankarihahmon kahden kuvituksen tulkintaan. Työssä esitellyistä aihekokonaisuuksista löytyy paljon enemmän tietoa kuin voin sisällyttää tähän opinnäytetyöhön, mutta koen rakentamani kokonaisuuden tukevan tavoitteitani mielekkäästi. Pohdin tulkinnoissani kirjallisuuden esiin tuomia ajatuksia ja pidän reflektointia osana opinnäytetyön tulosta.

Projektiosuudessa sovellan teoriaa käytännössä hahmokonseptiin ja kahteen splash-taiteen visuaalisuutta mukailevaan hahmokuvioluonnokseen. Näistä yhden tavoitteena on toimia ensisijaisesti seksuaalisena kuvauksena ja toisessa taas kartan seksualisoiviksi kokemiani piirteitä ja yritän kuvata samaa hahmokonseptia erilaisesta näkökulmasta. Projektiin kehitettiin alkuperäinen hahmo ja kuvauksissa tehdyt valinnat perustellaan tekstissä. Tavoitteeni on tuoda esiin, kuinka tekijän valinnat hahmon representaatiosta voivat vaikuttaa katsojan tapaan tulkita hahmoa.

En koe, että keskustelua hahmojen representaatiosta pelikuvituksissa on hyödyllistä jättää tähän erittäin kapeaan rajaukseen, jossa pyssyjään pyörittelee kapteeni Miss Fortune. Näkemykseni on, että esimerkiksi seksualisointi ilmiönä

voi vaikuttaa kaikkiin, mutta ilmenee eri tavoin yhteiskunnallisten valtarakenteiden seurauksena ja kontekstin mukaan. Aihe on siis todella laaja ja sisältää paljon määritelmien ja tulkintojen harmaata aluetta.

Lukijalla ei tarvitse olla aiempaa tietämystä pelistä opinnäytetyön sisällön ymmärtämiseksi. Tutustun peliin ja sitä ympäröivään pelikulttuuriin havainnollistaakseni, millaiseen kontekstiin pelin visuaalista aineistoa tuotetaan. Selitän splash-taiteen käytön pelin sisällä ja sen, millaiselle yleisölle kuvituksia kohdennetaan. En juurikaan avaa pelin toimintaa tai analysoi Miss Fortunea pelattavana hahmona. En myöskään tule huomioimaan Miss Fortuneen vaihtoehtoisten ulkoasujen mahdollisia taustatarinoita, vaan tutustun kuvituksiin omina kokonaisuuksinaan.

Opinnäytetyöni on katsaus representaation teemoihin, jossa käytän *League of Legends* -peliä rajattuna kurkistuksena laajempaan valtavirran pelien maailmaan. Esittelen tekstissä Riot Gamesin omistamia visuaalisia materiaaleja yhtiön "Legal Jibber Jabber" -käytännön mukaisesti. Tavoitteeni on tuottaa luotettavaa ja hyödyllistä sisältöä niin pelin faneille kuin kaikille aiheesta kiinnostuneille. Opinnäytetyöni on täysin voittoa tavoittelematon, ja kuvia, kuten hahmoille ja -kuvituksia, käytetään vain havainnollistamaan käsittelyssä olevia aiheita. Riot Games ei ole tue tai sponsoroi tätä projektia.

Opinnäytetyöni on suunnattu lähinnä aiheesta kiinnostuneille peli-, viihde- ja visuaalisen alan toimijoille, joille toivon tarjoavani ajattelua ruokkivaa tarttumapintaa representaation teemoihin. Aiheisiin jo syventyneille opinnäytetyö saattaa kuitenkin jäädä pintapuoliseksi teorian osalta, sillä en opinnäytetyön puitteissa ehdi muuta kuin raapaisemaan tätä laajaa ilmiötä.

## 2 League of Legends

Luvussa perehdytään pintapuolisesti *League of Legendsiin* pelinä ja laajempaan kaupallisena ja kulttuurillisena ilmiönä. Luvun tarkoituksena on tarjota lukijalle tarpeellinen tietopohja aiheesta. Opinnäytetyön sisällön kannalta oleellisia termejä kuten ”skin” ja ”splash-taide” avataan yksityiskohtaisesti.

### 2.1 Pelistä yleisesti

Riot Gamesin julkaisema *League of Legends* (2009) on joukkueissa pelattava ilmainen nettipeli. Genreltään se kuuluu MOBA- (Multiplayer online battle arena) eli suomeksi taisteluareenamoninpelien joukkoon. Pelin tavoitteena on tyypillisesti tuhota toisen joukkueen tukikohta puolustaen samalla omaansa. Joukkueet koostuvat viiden hahmon tiimeistä, joissa eri pelaajien valitsemat ja ohjaamat ”championit” eli sankarihahmot taistelevat toisiaan vastaan. Sankareilla on eri kykyjä ja rooleja, jotka vaikuttavat siihen, miten hahmoja kannattaa pelata. (SEUL 2019.)

Julkaisuaan seuranneina vuosina *League of Legends* on noussut yhdeksi kaikkien aikojen pelatuimmista MOBA-peleistä. Miljoonat ihmiset ympäri maailmaa kirjautuvat käyttäjilleen päivittäin. Vilkkaimpina vuorokausina peliin on voinut kirjautua jopa yli 30 miljoonaa pelaajaa. Kuukausittaisten aktiivisten pelaajien määrän on arvioitu olevan noin 130–150 miljoonaa. (Miller 2024.) Tähän arvioon tulee kuitenkin suhtautua kriittisesti, sillä Riot Games ei itse julkaise tietoja pelaajamäärästään. Esittämäni arviot ovat kolmannen osapuolten toimijoilta, joiden käyttämät tutkimusmenetelmät ja lähteet ovat jääneet usein ilman mainintaa tai hämäräksi. Luvut antavat lähinnä osviittaa pelin suosioista, mutta en suhtautuisi niihin täysin totuudenmukaisina.

Korkeiden pelaajamäärien lisäksi *League of Legends* on yksi katsotuimmista peleistä suoratoistoalustoilla, kuten Twitch (Miller 2024). Se on myös saavuttanut maailmanlaajuisen suosion elektronisena urheilu- eli esports-pelinä (Esports

charts 2024). *League of Legendsin* tunnettuutta kasvattavat myös monet menestyksekkäät oheistuotteet, kuten keräilykorttipeli, sarjakuvat, fiktionaaliset bändit ja Netflixin tuottama animaatio-sarja *Arcane* (Stewart 2024). Uskallan siis todeta, että kyseessä on erittäin suosittu ja alati kasvava fiktiivinen maailma, tuotesarja ja brändi.

Pelin menestystä saattaa osittain selittää sen saatavuus. Kuten aiemmin mainitsin, peli on lähtökohtaisesti ilmainen ”free-to-play”-peli. Tuotteen lataaminen ja pelaaminen ei siis maksa mitään (Stewart 2024). Tämä mahdollistaa pelin hankkimisen laajoille yleisöille ja etenkin nuoremmille pelaajille, joita *League-pelaajayhteisössä* on merkittävä määrä (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022, 33). Pelin yleiseurooppalainen *Pan European Game Information*- eli PEGI-ikäraja-luokitus on 12 vuotta (PEGI i.a.). Tuottoa Riot Games tienaa muun muassa pelin sisäisten ostomahdollisuuksien ja mikrotransaktioiden kautta (Stewart 2024). Opinnäytetyön kannalta näistä merkittävimpiä ovat hahmojen vaihtoehtoiset ulkoasut eli ”skinit”.

## 2.2 Vaihtoehtoiset ulkoasut eli skinit

”Skinit” eli pelattavien hahmojen vaihtoehtoiset ulkoasut ovat merkittävä myyntituote Riot Gamesille (Stewart 2024). Eri skinejä julkaistaan muun muassa osana uusia ”eventtejä” eli merkittäviä pelin sisäisiä tapahtumia. Vaihtoehtoiset ulkoasut tarjoavat pelaajille kosmeettisia muutoksia, visuaalista variaatiota ja mahdollisuuden vaihtaa hahmon ulkoasua vastaamaan pelaajan mieltymyksiä ja henkilökohtaista tyyliä. Ulkoasujen ilmeitä ohjaavat teemakonseptit vaihtelevat suuresti, sillä niihin haetaan inspiraatiota niin mytologiasta kuin popkulttuurista (Burke 2023.)

Pelin ensijulkaisun aikaan vuonna 2009 pelattavia hahmoja oli 40. Viimeisen viidentoista vuoden aikana määrä on kasvanut huomasti, ja hahmoja on opinnäytetyön kirjoitushetkenä yli 165. (Stewart 2024.) Jokaisella hahmolla on useita vaihtoehtoisia ulkoasuja, uusimmilla vain muutama, mutta enimmillään yli 20.

Skinien hinnat ja saatavuus vaihtelevat suuresti hahmosta ja tapahtumasta riippuen (Skin.best 2024). Pelin kehittäjien mukaan hahmon suosio vaikuttaa siihen, millaisia skinejä hahmo voi saada ja kuinka usein. Suosituimmille hahmoille tuotetaan enemmän, kun taas vähemmän suosittu hahmot saattavat odottaa vuosia skinien välillä. Myös skinien sisällöllisyys vaihtelee, sillä visuaalisen muutoksen lisäksi skinit voivat lisätä hahmolle animaatioita ja ottelujen aikaista dialogia. Ne eivät kuitenkaan lisää hahmon tehokkuutta. (Leung, Randy, Li & Futanto 2024).

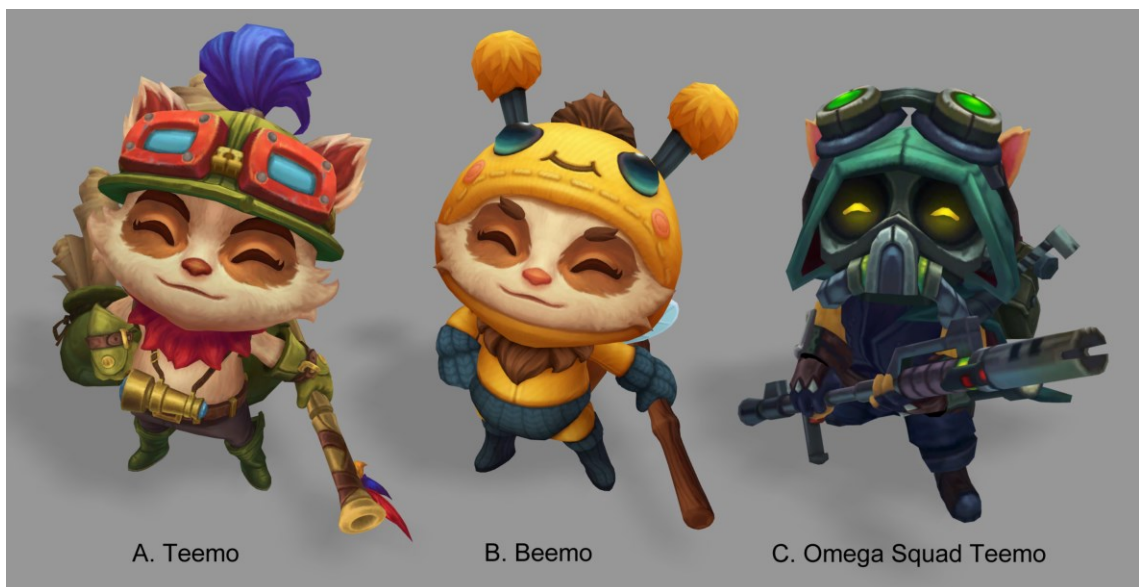
*League of Legendsin* sankarihahmot ovat erittäin moninainen joukko. Niihin lukeutuu niin tyypillisiä ihmisiä kuin erilaisia fantasiaolentoja. Osa sankareista on erittäin pieniä ja osa suuria, jopa niin valtavia, että heidän sormensa ovat ihmis-hahmoa isompia. (League of legends i.a.a.) Nämä hahmojen tarinalliset koot eroavat siitä, miten hahmot kuvataan pelin sisällä. Pelinäkömännä kuvakulma seuraa pelaajan hahmoa yläviistosta ja etäältä, näyttäen osan areenasta ja alueella kamppailevat hahmot. Pelattavuuden kannalta hahmot eivät voi vastata tarinallisia kokojaan, sillä pienimpiä olisi todella vaikeaa erottaa, kun taas suurimmat peittäisivät näkömännä täysin. Pelattavien hahmojen 3D-mallit on tämän takia yhtenäistetty tiettyihin pelinäkömännä selkeästi erottuviin kokoluokkiin. (Insider 2020.) Havaintojeni mukaan peli hyödyntää tällaista fantasialla leikkittelyä erittäin paljon ja etenkin vaihtoehtoisten ulkoasujen tarinallisuudessa.

Nämä ulkoasut ovat usein osana pelin sisäisiä vaihtoehtoisia todellisuuksia, joiden kollektiiviin viitataan multiversumina. Ne eivät tyypillisesti vaikuta hahmon varsinaiseen taustatarinaan, mutta sallivat tilaisuuden asettaa tutut hahmot uusiin ympäristöihin ja identiteetteihin. (League of Legends Wiki i.a.a.) Kehittäjät luovat teemoja eri yleisöille ja markkinoille kansainväliset mieltymykset huomioiden. Siinä missä pohjoisamerikkalaiset ja eurooppalaiset fanit nauttivat synkemistä todellisuuksista, ovat elegantit ulkoasut suosittumia Itä-Aasian valtioissa, kuten Koreassa. (Leung ym. 2024.)

Haluan tuoda esiin muutamia näistä todellisuuksista havainnollistamaan, mitä tarkoitan teemakonsepteilla. *Event Horizon* -todellisuudessa hahmoja kuvataan

lähes kaikkivoipaisina kosmisina olentoina, jotka muokkaavat maailmoja ja todellisuutta halunsa mukaan (League of Legends Wiki i.a.c). *Star Guardians* -todellisuus tekee sankareista universumia suojelevia lukiolaisia hyödyntäen taikayttögenren tarinankerrontaa ja estetiikkaa (League of Legends Wiki i.a.d). *Bees*-todellisuudessa kaikki on mehiläisteemaista ja söpöä, eikä maailmalle ole kehitetty sen syvempää tarinaa (League of Legends Wiki i.a.b). Kuten näistä esimerkeistä selviää, hahmojen ulkoasuja ohjaavat teemakonseptit voivat olla todella mahtipontisia tai varsin yksinkertaisia, mutta periaatteessa melkein mitä vain.

Kuva 1 esittelee yhden pelin sankarihahmon eri ulkoasuja. Teemo on "yordle", pelin kehittämä eläinmäinen fantasiaotus, ja peloton määrätietoinen partiolainen (League of legends i.a.d). Tämä voidaan tulkita vasemmanpuoleisimman mallin (A. Teemo) visuaalisessa tarinankerronnassa, sillä kyseessä on hahmon tyypillinen ulkoasu. Tältä hahmo näyttää pelin sisällä ilman ylimääräisiä hankintoja. Kaksi vierestä mallia eroavat tyypillisen Teemon ilmeestä huomattavasti, sillä ne ovat vaihtoehtoisia skinejä, joilla on oma tarinansa. Aiemmin mainittuun mehiläistodellisuuteen kuuluva Beemo on mehiläiseksi pukeutunut Teemo. Kontrastina Omega Squad Teemon tarina on synkempi: hän kuuluu *War is Heck* -todellisuuteen ja on kovia kokenut eliittisotilas.



Kuva 1. Kooste Teemo-hahmon kolmesta eri ulkoasusta *League of Legends* -pelissä (Khada i.a.a; Khada i.a.b; Khada i.a.c).

Havaintojeni mukaan hahmojen ulkonäöt voivat vaihdella suuresti skinien välillä, mutta tiettyjä hahmon pelattavuuden kannalta oleellisia piirteitä ei usein poisteta. Näihin kuuluvat hahmon mittasuhteet, yleinen ruumiinrakenne ja kannettavien esineiden muoto. Kuten kuvasta voi nähdä, Teemon mittasuhteet pysyvät jotakuinkin samoina, ja hahmo kantaa keppimäistä esinettä kaikissa malleissa.

Teemo on ollut osana peliä alusta lähtien vuodesta 2009. Viimeisen viidentoista vuoden aikana pelin ilme on muuttunut runsaasti ja samoin Teemon. Vastikään pelin kehittäjät toteuttivat hahmolle ASU:n (art and sustainability update) eli kärkeästi suomennettuna taide ja kestävyys -päivityksen. Sen tuloksena tiimi uudisti muun muassa hahmon malleja ja animaatioita. Syy Omega Squad Teemon ilmeen erilaisuudelle on, ettei ulkoasua muokattu yhtä näkyvästi, jolloin se vastaa visuaalisesti edelleen vanhaa mallia (ASU-tiimi 2024). Tulkitsen tämän tarkoittavan, että kenties kyseinen ulkoasu ei ole Teemon suosituimpien joukossa enää nykypäivänä. Käsitykseni on, että pelin kehittäjät tekevät jatkuvaa työtä uudistaakseen sen vanhahtavia elementtejä, mutta priorisoivat tiettyjä hahmoja ja elementtejä yli toisten.

Uskon, että ulkoasuja hankitaan lähinnä teemakonseptin tarinan ja mallin visuaalisen miellyttävyyden takia, vaikka varmasti peliyhteisön ja julkkispelaajien mieltymyksillä on myös suuri vaikutus tiettyjen skinien suosioon. Näitä sankarihahmojen ulkoasuja ei kuitenkaan mainosteta vain 3D-mallia käyttäen, vaan niille tuodaan näkyvyyttä etenkin hahmokuvitusten eli splash-taiteen muodossa.

## 2.3 Splash-taide

Splash-taide terminä viittaa pelin latausruutujen aikana esiintyviin kuvituksiin. *League of Legends*issä ne ovat hahmokeskeisiä ja esiintyvät muun muassa oteluiden välillä. Niiden tarkoituksena on mainostaa tuotetta eli ”skiniä” sekä tarjota viihdettä odotuksen ajaksi (CG spectrum i.a.). Tämän tyyppisiä kuvituksia ja animaatioita esiintyy yleisesti peleissä, mutta aiheeseen liittyen on harmillisen vaikeaa löytää lähteeksi soveltuvaa tekstiä. Mahdollinen käänös splash-tai-

teelle voisi olla "latausruututaide", mutta koen kyseisillä kuvituksilla olevan käyttöä ja merkitystä pelin latausruutujen ulkopuolellakin. Jatkan siis "splash-taide"-termin käyttöä läpi opinnäytetyön.

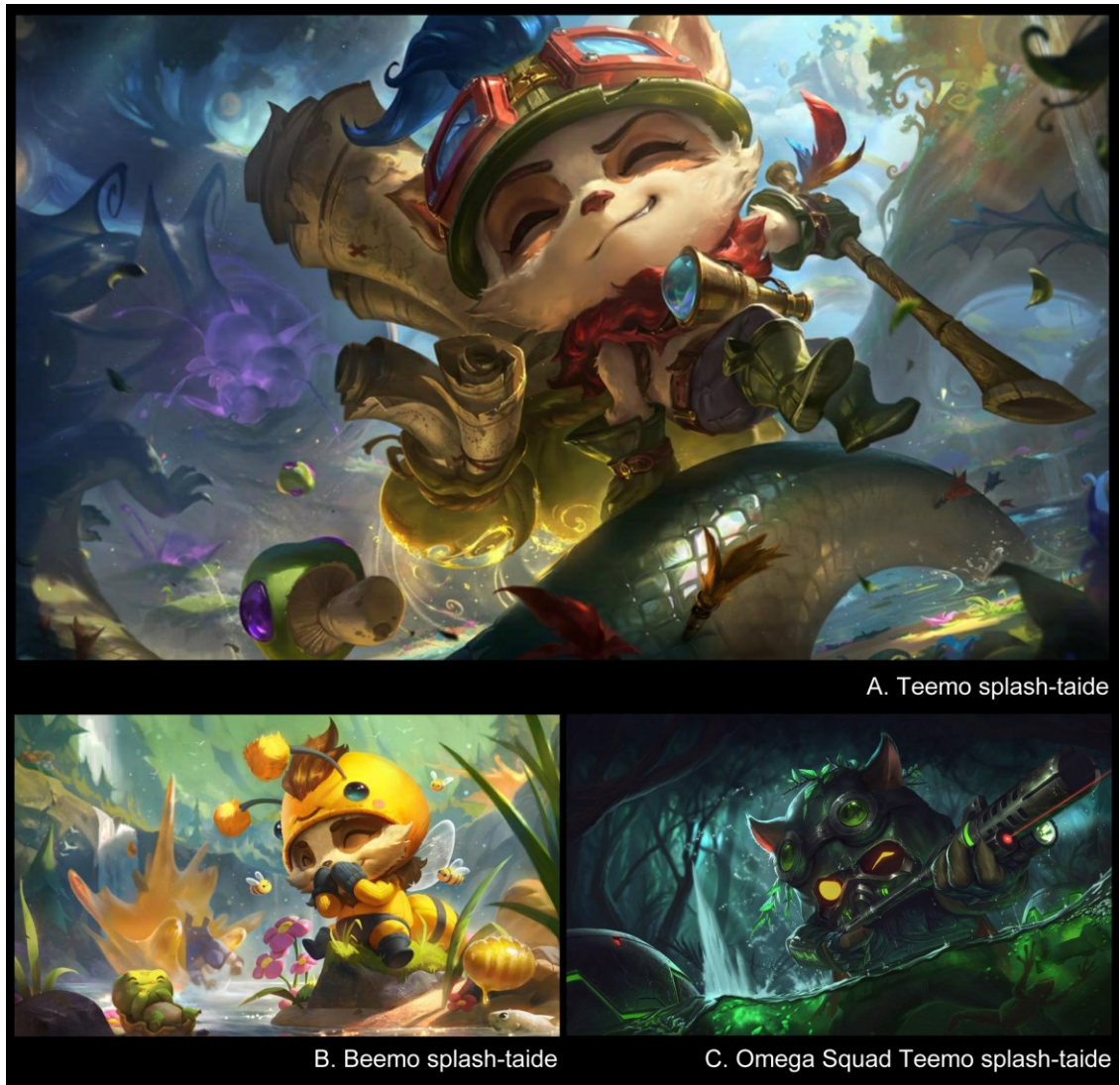
*League of Legends* tulee vastaan usein etsiessäni tietoa tai keskustelujäseniä splash-taiteeseen liittyen. Syinä lienee pelin suosio, kuvitusten paljous ja niiden maine erittäin laadukkaina hahmokuvituksina. Vuodesta 2019 lähtien Riot Games on tuottanut kuvituksia yhteistyössä West Studion kanssa (West studio i.a.). Käsitykseni on, että kuvituksista vastaa Riot Gamesin sisäisen tiimi yhteistyössä yhtiön ulkopuolisten studioiden ja hahmo- ja videopelitaiteilijoiden kanssa. Osa kuvituksia tuottaneista taiteilijoista on jakanut tietoa työprosessistaan, jonka uskon vain lisänneen aiheeseen liittyvää kiinnostusta ja intoa.

Tästä esimerkkinä Chengwei Panin videohaastattelu, joka julkaistiin *Insider*-kanavalla YouTubessa vuonna 2020. Haastattelijana toimi Insiderin Harry Kersh, joka esitti kysymyksiä splash-taiteen tekemisestä ja tarkoituksesta *League of Legends* -pelissä. Opinnäytetyön kirjoitushetkellä video on kerännyt yli 850 000 katselukertaa. Pan toimi tällöin Riot Gamesillä Senior Illustrator -työtehtävässä luoden monia pelin hahmokuvituksia. Haastattelussa Pan esittelee työprosessiaan yhden hahmokuvituksen kautta sanoittaen tavoitteitaan kuvituksen "thumbnail"- eli luonnosvaiheen aikana. Tärkeänä lähtökohtana hän pitää hahmon voimien ja tarinan viestimistä jo pelkällä asennolla. Yksityiskohdan määrä luonnoksissa vaihtelee. Siluetin lisäksi Pan kokee mielekkääksi lisätä tarkkuuta oleellisille alueille, kuten hahmon kasvoihin ja käsiin. Prosessiin kuuluu taustan hahmottelu, valojen ja varjojen asettelu, värien lisääminen ja tunnelman luominen. Luonnoksista yksi valitaan jalostettavaksi, ja tästä alkaa pitkä digitaalisen maalaamisen prosessi, jossa kuvitusta hiotaan vaihe vaiheelta huolitellummaksi kokonaisuudeksi. (Insider 2020.) Hyödynnän tätä luonnosvaiheen kuvausta osana opinnäytetyön teososuuden toteutusta.

Pan korostaa splash-taiteen roolia hahmon fantasian kommunikoijana tavalla, johon pelin sisäinen 3D-malli ei pysty. Pelin splash-taiteessa hahmon ja ulko-

asun parhaita tai kiinnostavimpia puolia korostetaan ja samalla kommunikoidaan hahmon tarinaa. Itse hahmon tulee olla aina huomion keskiössä, ja kaikkien kuvituksessa tehtyjen valintojen tulee ohjata katsetta oleellisimpiin paikkoihin. Pan kokee, että hahmosta tulee tehdä mahdollisimman uskottava kuvituksensa todellisuudessa, jotta pelaaja innostuu fantasiasta. (Insider 2020.)

Kuva 2 havainnollistaa, miten viime alaluvusta tuttujen ulkoasujen fantasiaa kommunikoidaan splash-taiteella. Kuvassa A Teemon tyypillinen ulkoasu kuvataan seikkailullisessa ja hilpeässä näkymässä, jossa partiolais-yordle loikkaa pedon yli itsevarma – jopa vintiömäinen – hymy kasvoillaan. Kuvassa B söpö mehiläisasuinen Beemo hykertelee jonkinlaisen hunajapommin räjähtäessä taustalla. Tulkitsija voi olettaa Beemon syyppääksi. Kuva C tarjoaa katsauksen Omega Squad Teemon synkkään elämään, kun hän seisoo myrkyllisen vihreässä vedessä miinojen ympäröimänä. Yksi vaikuttaa räjähtäneen Teemon takana, mutta hän pitää aseensa tähdättynä kuvan ulkopuoliseen uhkaan.



Kuva 2. Kooste Teemo-hahmon splash-taiteesta pelissä *League of Legends* (Hsu 2024; Rasmussen 2018; Lee 2015).

Kuva 3 esittelee Esben Lash Rasmussenin Beemo-teoksen luonnosvaiheen kuvituksia. Niissä kokeillaan erilaisia tapoja kuvata hahmoa ja mehiläisteemaa. Jokainen on tunnelmaltaan ja tilanteeltaan varsin samankaltainen. Beemo istuu tai kävelee hilpeänä samalla kun jokin räjähtää hunajaisesti taustalla tai toisen pelin sankarihahmon kimppuun hyökkää mehiläisiä, kuten oikeassa yläkulmassa. Beemo kaikesta sulaisuudestaan huolimatta kuvataan veitikkana, joka ei ehkä ole aivan niin viaton kuin katsoja saattaisi ensi vilkaisulla olettaa. Luonnokset ovat erittäin pitkälle vietyjä, kaikki oleelliset elementit, värit, valot ja varjot on

aseteltu paikoilleen, vain yksityiskohdan lisääminen, tekstuurit ja huoliteltu viimeistely puuttuvat.



Kuva 3. Beemon splash-taiteen luonnoksia peliin *League of Legends* (Rasmusen 2018).

Splash-taiteen tarkoituksena on siis tiivistää hahmon olemus yhteen kuvaan. Kuvituksissa esitellään hahmon asua, voimia, persoonaa ja tarinaa. Tavoitteena on myös herättää katsojan huomio ja kiinnostus. Kuvituksen ei tarvitse täysin vastata pelin sisäistä 3D-mallia, vaan lähinnä myydä tiettyä fantasiaa hahmosta. Taiteilijat työskentelevät pelin 3D-mallien ja hahmojen konseptitaiteen perusteella eivätkä itse suunnittele hahmojen ulkoasuja. (Burke 2023.) Alaluvun perusteella käy kuitenkin ilmi, että kuvittajat tekevät erittäin oleellisia ja harkittuja valintoja siitä, miten hahmoja kuvataan.

### 3 Pelikulttuuri

Siirrytään aihekokonaisuudesta toiseen. Splash-taiteen ihmeelliseen maailmaan tehdään paluu opinnäytetyön loppupuolella hahmokohtaisessa visuaalisen aineiston analyysissä. Voidakseni käsitellä Miss Fortunen esitystapaa hahmokuviuksissa koen kuitenkin tärkeäksi ymmärtää pelien ja pelaajien kulttuuria. Aiheeseen perehtyminen jää opinnäytetyön raameissa yleiselle tasolle ja tilastot pääasiallisesti Suomeen keskittyviksi, mutta koen informaation olevan arvokasta rakentamaan ymmärrystä siitä, mihin kontekstiin pelejä ja niiden sisältöä tuotetaan. Tavoitteenani on myös tuoda esiin, miten *League of Legends* sitoutuu tähän laajempaan ilmiöön. Kuten aiemmassa luvussa toin esiin, pelin pelaajakunnasta on vaikeaa löytää luotettavaa dataa, joten harmikseni opinnäytetyö jää tältä osin hieman puutteelliseksi.

#### 3.1 Pelaajuus

”Pelaajuus” voidaan käsittää identiteettinä ja statuksena, joka määrittää yksilön paikkaa pelikulttuurissa. Sen alle muodostuu erilaisia ryhmiä, jotka asettuvat yhteisön sisäiseen hierarkiaan, jolloin osa mielletään enemmän pelaajiksi kuin toiset. Yksilö kerää tätä pelikulttuurista pääomaa muun muassa pelaamalla taidokkaasti, tietämällä paljon peleistä ja pitämällä ”oikeanlaisista” peleistä. Tämän symbolisen pääoman keräämiseen vaikuttavat monet asiat, jotka eivät suoraan liity pelaamiseen, kuten ikä, etninen tausta, seksuaalinen suuntautuminen, toimintakyky, yhteiskuntaluokka ja sukupuoli. Kaikki pelaajat eivät kerrytä tätä pääomaa samaan tahtiin, eivätkä heidän lähtökohtaiset asemansa pelaajakulttuurissa ole samanarvoisia. (Friman 2022, 129–130.)

”Pelaajuuden” tasoja on siis monia. Opinnäytetyön kannalta oleellista on, että vielä nykyäänkin pelien ydinpelaajaksi mielletään valkoinen, heteroseksuaalinen ja cissukupuolinen mies. Peliteollisuus ja paikoin jopa pelaajat ajattelevat kulttuurin ytimen olevan maskuliininen alue (Lassila 2023, 336). Syitä tähän käsitelään seuraavissa alaluvuissa, joissa myös pureudutaan ilmiön seurauksiin.

Ajatus siitä, että miehet pelaavat paljon videopelejä, ei ole suinkaan perusteton. Tampereen yliopiston vuoden 2022 pelaajabarometrissä (Kinnunen, Tuomela & Mäyrä 2022) kartoitetaan suomalaisten pelaamiskäytöstä kuluneena vuonna. Barometrin mukaan yli 80 % prosenttia suomalaisista pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus ja noin 65 % aktiivisesti eli vähintään kerran kuukaudessa. Miehistä digitaalisia pelejä aktiivisesti pelaa 71,4 % ja naisista 58,8 %. Barometrin mukaan miehet pelaavat määrällisesti naisia enemmän ja heidän osuutensa on suurempi useimmissa pelilajityypeissä. (Kinnunen ym. 2022, 15–16.) Barometrin asettama rima tulla lasketuksi aktiiviseksi pelaajaksi on tulkintani mukaan varsin matala ja sisältää erittäin moninaisen joukon pelaajia, jotka pelaavat erittäin paljon eri pelejä. Suuntaa antavien tulosten perusteella vaikuttaa kuitenkin siltä, että miehet tosiaan ovat Suomen (väestön) pelaajakunnan enemmistössä. Tämä tarjoaa tukea ajatukselle pelaajuuteen ”maskuliinisesta ytimestä”, mutta koen oleelliseksi huomioida, kuinka kapea väli miesten ja naisten tulosten välillä on. Pelaavien naisten osuus on lähes 60 %, jolloin tämän ryhmän osuus ei jää missään nimessä pieneksi. Mielestäni se on jopa yllättävän korkea.

Kiinnostavaa onkin tutustua siihen, mitä ryhmät pelaavat. Barometrissä esitellään suomalaisten lempipelejä ja pelatuimpia pelilajityyppejä. Yhtenäisyyksiä pelimieltymyksistä löytyy, mutta opinnäytetyön kannalta oleellisimpana eroavaisuutena esiin nousee verkkomoninpelien selkeästi sukupuolittunut kenttä. *League of Legends* löytyi miesten suosituimpien pelien joukosta, mutta naisten listalta ei lainkaan. Kategoriaa ”Muut monen pelaajan verkkopelit” – johon *League of Legends* lukeutuu – pelaa miehistä noin 15 % ja naisista vain 3,7 %. (Kinnunen ym. 2022, 34–37.) Miesten osuus pelaajissa on noin nelinkertainen naisten osuuteen verrattuna. Pelilajityyppejä pelaavat naiset ovat siis selkeässä vähemmistössä Suomen pelaajakunnassa.

Mielestäni on myös kiinnostavaa huomioida, että kyseisen pelilajityypin suosio on painottunut nuorimpiin pelaajiin. Barometrissä selviää, että 10–19-vuotiaiden joukossa lajityyppejä pelaavien osuus on jopa 28,5 % ja 20–29-vuotiaiden joukossa 18,4 %. Tästä eteenpäin osuus laskee alle kymmeneen prosenttiin. (Kin-

nunen ym. 2022, 33.) Tulosten perusteella on siis mahdollista olettaa, että Suomessa useimmat League-pelaajat ovat lapsia tai nuoria aikuisia ja todennäköisemmin miehiä kuin naisia.

Mielestäni pelaajien keskimääräinen nuori ikä käy järkeen. Koen pelin saatavuuden ilmaisenä nettipelinä mahdollistavan sen hankkimisen laajoille yleisöille, mistä hyötyvät etenkin lapset ja nuoret. Peli on myös erittäin suosittu elektroninen urheilulaji ja yksi striimatuimmista peleistä suoratoistopalveluissa kuten Twitch (Miller 2024). Uskon, että monet nuoret tutustuvat peliin muun muassa näiden kanavien kautta, ja kiinnostuminen johtaa helposti pelin lataamiseen, sillä maksuttomuus madaltaa kynnystä valtavasti. Jään kuitenkin pohtimaan, mikseivät naiset juurikaan pelaa *League of Legends* -tyyppisiä pelejä.

## 3.2 Naiset ja pelaaminen

Peleihin liittyvissä asenteissa on merkittäviä sukupuolten välisiä eroja, jotka heijastavat tilastojen tuloksia. Pelaajuuteen tai englanninkieliseen ”*gamer*”-identiteettiin suhtaudutaan myös eri tavoin. Siitä huolimatta, että myös naiset pelaavat aktiivisesti pelejä, he eivät miellä itseään pelaajiksi yhtä usein kuin miehet. Yhdysvaltalaisen Pew-tutkimuskeskuksen *Gaming and Gamers* -tutkimusraportin mukaan, vaikka Yhdysvalloissa naiset pelaavat digitaalisia pelejä lähes yhtä paljon kuin miehet, miehet identifioivat itsensä pelaajiksi yli kaksi kertaa useammin. Pelaajuudessa ei siis ole kyse vain siitä pelaako ihminen, vaan sillä on suuri merkitys, miten yksilö näkee ja haluaa muiden näkevän itsensä. (Friman 2022, 136.)

Perinteiset sukupuolikäsitykset ja näkemys binäärisestä sukupuolesta ovat pitkään olleet osana pelikulttuurin tulkintaa ja luoneet sukupuolten välistä vastakkainasettelua. Sukupuolen mukaan eriävät pelivalinnat, pelaamisen tavat ja asenteet eivät ole itse sukupuolen määrittämiä, vaan kulttuurillisen ympäristön vaikutuksen ja yksilön kiinnostusten tulosta. (Friman 2022, 131–132.) Pelaamisen karttaminen ja pelaajuuden torjuminen sosiaalisena identiteettinä voi olla tuotosta pelikulttuurin sisäisestä syrjinnästä ja naisvihamielisyydestä kuten

myös pelikulttuurin yleisestä sukupuolittuneisuudesta, jossa pelit on mielletty etenkin miehille sopivaksi harrastukseksi. (Laakso, Meriläinen, Aurava & Stenros 2023, 40.). En siis koe, että itse *League of Legends* tai sen kaltaiset pelit ovat itsessään tehokas naiskarkote, vaan pidän uskottavampana, että syyt naisten vähäisemmälle osuudelle löytyvät suurelta osin kulttuurista ja ympäristöstä.

Suomalaisen helsinkiläisnuoria seuranneen tutkimuksen mukaan tytöt eivät koe digitaalisia pelejä yhtä merkitykselliseksi harrastukseksi kuin ikäisensä pojat ja ei-binääriset nuoret. Suuri osa oli jopa vahvasti sitä mieltä, ettei pelaaminen ole heille tärkeä harrastus. On kiinnostavaa huomata, että yläkoulun aikana tyttöjen pelaaminen hiipuu tasaiseen tahtiin muun harrastustoiminnan mukana, ja siinä missä pojat kokevat moninpelit tilaisuudeksi vahvistaa ystävyys-suhteita, tytöt pelaavat tyypillisesti yksin. (Laakso ym. 2023, 38.) Tämä tuntuu sopivan barometrissä esiteltyihin tuloksiin, joissa selvisi naisten vähäisempi osuus moninpe-laajaverkkopeleissä.

Kuten olen useaan otteeseen maininnut, tytöt ja naiset ovat MOBA-tyylisissä verkkopeleissä selvänä vähemmistönä. On kuitenkin oleellista ja kiistatonta, että he ovat olemassa, vaikka luvut eivät vastaa miesten osuutta. Jos ajatellaan, ettei tyttöjä kiinnosta pelata tällaisia pelejä, jätetään jo olemassa olevat ja tulevat naispelaajat huomioimatta, ja täten heidän osallisuutensa kyseisessä pelikulttuurissa hämärtyy entisestään (Friman 2022, 131). Koen, ettei vähemmistön edustajia tule sivuttaa epärelevantteina keskusteltaessa pelien yhteisöistä, joihin he osallistuvat tai ovat osallistumatta, ja pelien sisällöstä, joissa heitä esitetään tai jätetään esittämättä. Mielestäni etenkin pelintekijöiden tulee pohtia ja punnita näitä asioita. Näihin aiheisiin palataan vielä useaan otteeseen tässä opinnäytetyössä.

### 3.3 Kilpailulliset moninpelaajaverkkopelit

Peliyhteisöt tunnetaan niiden sisäisestä syrjinnän ja naisvihan kulttuurista. Kilpailullisissa verkkopeleissä häirintä koetaan usein väistämättömäksi osaksi pelien yhteisöllistä vuorovaikutusta (Alin 2018, 61). Syrjintä, ahdistelu ja loukkaava

kielenkäyttö ovat peliympäristöissä laajamittainen ongelma, joka kohdistuu etenkin vähemmistöihin kuuluviin pelaajiin (Friman 2022, 143).

Tyttöihin suhteettoman yleisesti kohdistuva sukupuolittunut syrjintä, häirintä ja vainoaminen voi selittää vähäisempää osallistumista sosiaaliseen pelaamiseen tuntemattomien kanssa (Laakso ym. 2023, 40). Pelitaito ei estä häirintää, sillä naisten on todettu saavan miehiä enemmän negatiivisia kommentteja riippumatta heidän pelaamisensa tasosta (Alin 2018, 4). Osa naispelaajista pyrkii välttämään sukupuolittuneen häirinnän pysymällä vaiti pelien äänikeskustelujen aikana ja valitsemalla nimimerkkejä, joiden perusteella heitä ei oleteta naisiksi (Friman 2022, 142–143).

Helsinkiläisessä nuorten 15–29-vuotiaiden pelaajien kohtaamaa vihapuhetta ja häirintää kilpailullisissa verkkopeleissä kartoittaneessa selvityksessä tulokset vastaavat tätä. Vastauksia kerättiin 159, ja vastaajista 70 % kertoi joutuneensa häirinnän tai vihapuheen kohteeksi. Kolme yleisintä koettua syytä tälle olivat pelaajan sukupuoli (nainen), pelaajan ikä (nuori) tai pelaajan puutteellinen kielitaito, etenkin englannin, mutta myös suomen kielen suhteen. Pelattuihin peleihin lukeutui muun muassa *League of Legends*, joka oli suosittu etenkin alle 18-vuotiaiden vastaajien keskuudessa. (Alin 2018, 4, 45, 48.) Nämä havainnot on tehty pienestä joukosta, mutta toimivat havainnollistamaan peliyhteisön sisäisiä ongelmia.

Kiinnostavaa on myös, että vaikka ongelma on pelaajien tiedostama, eivät useimmat pelaajat koe tarpeelliseksi puuttua asiaan. Vastuu häirintään reagoimisessa koetaan sen vastaanottajan velvollisuudeksi. (Alin 2018, 56.) Monet pelaajat kokevat, ettei loukkaava puhe ole pahin asia, mitä toinen pelaaja voi tehdä kilpailullisessa monipelissä toisten pelikokemuksen pilaamiseksi. Puutteellinen tai tahallaan huono pelaaminen ja muiden suorituksen pilaaminen nähdään myös vaikuttavana ongelmana. Myös peliyhtiöiden yritykset puuttua heidän tarjoamillaan pelialustoilla tapahtuvaan häirintään on herättänyt vastareaktiota. (Wilfeldt 2023.)

Tästä esimerkkinä, League of Legendissä käytössä oleva chat-toiminto, joka on käyttöliittymässä näkyvä pelin reaaliaikainen keskustelukanava. Se on oleellinen kommunikaation väline, mutta on usein käytössä loukkaavan sisällön levittämiseen. Riot Games, pelin kehittäjä, on pannut toimeen häirintään liittyvän ”nollatoleranssi”-käytännön, jonka seurauksena mahdollisesti loukkaavia sanoja ei voi julkaista chat-toimintoa käyttäen, ja niitä käyttävää pelaajaa rangaistaan. (Itsumo 2024.) Tutustuin aiheesta käytyyn keskusteluun Reddit-sivustolla, ryhmässä r/Riot Games ja r/League of Legends hakusanoilla ”zero tolerance ” ja ”banned words”, joista selvisi, että kaikki pelaajat eivät näe käytäntöä hyödyllisenä. Kaksi tätä mieltä olevaa ryhmää nousee esiin. Ensimmäinen on peliympäristöjen ilmapiirin parantamisen puolella, mutta on kriittinen Riot Gamesin käytännön toimeenpanosta ja sen vaikutuksista keskustelualustan toimivuuteen. Toinen ei koe loukkaavaa sisältöä ongelmaksi, vaan osaksi pelin sisäistä kommunikaatiota ja yhteisön huumoria. Nämä pelaajat kokevat olevansa jatkuvan uhan alla, sillä he eivät tiedä, missä suvaittavuuden rajat menevät. Selvennän, että suuri osa näistä kielletyistä termistä vaikuttaa olevan usein vihapuheeseen liittyviä halventavia solvauksia. Halusin tuoda käytännön herättämän keskustelun esiin, sillä koen sen havainnollistavan yhteisön sisäistä toksisuuden ongelmaa. Samassa pelissä, jossa Beemo heittelee hunajapommeja, käydään yhteisössä kiivasta väittelyä loukkaavaan ja väkivaltaisen puheen paikasta pelin sisällä.

Pelikulttuureissa vallitseva sukupuolittunut syrjintä ja rajattu kuva hyväksyttävästä pelaajasta vaikuttaa myös sukupuolivähemmistöihin ja muihin miespelaajiin, jotka eivät vastaa yhteisöjen sisäisiä vaatimuksia. Ongelma ei ole sidonnainen vain sukupuoleen, vaan sillä on vahva yhteys muihin syrjinnän muotoihin kuten homofobiaan ja rasismiin. (Friman 2022, 147.) Seuraavassa alaluvussa käsitellään ilmiötä laajemmin keskittyen sen harmillisiin seurauksiin.

### 3.4 Peliympäristöt miesten tilana

Tietyt aktiiviset pelaajat, jotka kokevat peliympäristön omakseen, ovat joutuneet epämurkkaan asemaan harrastuksen yleistyessä ja yhteisön moninaistuessa

näkyvästi. Pelien sisältöön ja pelikulttuuriin on viime vuosikymmenten aikana kiinnitetty yhä enemmän huomiota. Kritiikkiä on esitetty muun muassa digitaalisten pelien sisällöstä ja peliyhteisöissä esiintyvistä seksismistä ja naisvihasta. Kritiikki on aiheuttanut laajamittaisia vastareaktioita, mutta myös muuttanut tapaa keskustella peleistä. (Stenros 2022, 78–79.)

Pelaajat vaikuttavat ja ovat yhteydessä pelikulttuuriin, muihin pelaajiin ja peliteollisuuden merkittävässä määrin internetin välityksellä. Sosiaalinen media ja nettissä muodostuneet yhteisöt antavat alustan jakaa omia mielipiteitä ja keskustella peleistä. Tämä vaikuttaa nykypäivän valtavirran keskusteluun aiheesta ja tuo pelaajakohtaiset kokemukset näkyville nopeasti ja äänekkäästi. Näkökulmia jaetaan tietenkin mediaan ja peliyhtiöihin liittyen, mutta myös asenteet pelaajista ja pelaajuudesta ovat yhteisöjen käsittelyssä. (Lassila 2023, 338–339.)

Pelikulttuuri on pahamaineinen sen toistuvista häirintä- ja vihakapanjoista johtuen, joiden kohteiksi valikoituvat usein vähemmistöjen jäsenet. Peliyhteisön ”maskuliiniseen ytimeen” itsensä sijoittavat pelaajat ovat ilmaisseet turhautumista pelien tietoisesta ”woke”-sisällöstä. Yksi tunnetuimmista kansainvälisen huomion saavuttaneista häirintäkampanjoista lienee vuoden 2014 *Gamergate*, jonka tavoitteena oli kitkeä pelikulttuuriin tunkeutunut feminismi. (Lassila 2023, 338.) Tämä kitkeminen tapahtui alan tekijöihin, kritikoihin, tutkijoihin ja itse pelaajiin kohdistuneiden hyökkäysten muodossa. Hyökkäyksiin sisältyivät muun muassa väkivalta-, tappo- ja raiskausuhkaukset sekä kotiosoitteiden ja henkilökohtaisen tiedon levittäminen julkisuuteen. Liikkeen väkivalta oli erittäin sukupuolittunutta kohdistuen lähinnä naisiin ja transihmisiin. (Friman 2022, 143–146.)

Siitä huolimatta, että pelien kohdeyleisö on laajentunut, on valtaosa suuren budjetin eli AAA-luokan peleistä yhä erittäin heteronormatiivista. Peliteollisuudessa usein kuvitellaan, että keskivertopelaajaa edustava miespelaaja on heteroseksuaalinen ja täten myös homofobinen, eikä halua olla tekemisissä HLBTIQ-sisällön kanssa. Oletus on ongelmallinen useasta syystä. Miespelaaja voi olla muutakin kuin hetero, eikä hetero-miespelaaja ole välttämättä homofobinen.

Olemassa on myös runsaasti heteromiespelaajia, jotka kannattavat HLBTIQ-sisältöä peleissä ja tätä sisältöä ehdottomasti vastustavat ovat pelaajakulttuurin sisäinen äänekäs vähemmistö. (Lassila 2023, 337.)

Monien verkkopeliympäristöjen yleinen oletamus on, että kaikki peliin osallistuvat ovat todennäköisesti valkoisia cissukupuolisia miehiä. Tämä nähdään normina ja muu poikkeavana. Näissä piireissä voi syntyä ajatus siitä, ettei pelaajan identiteetillä ole väliä, sillä lähtökohtaisesti kaikkien oletetaan olevan samassa asemassa. On kuitenkin tärkeää huomioida, että välinpitämättömyys voi olla omanlaisensa vapaus ja etuoikeudellisuuden muoto. Ihmiset, jotka kohtaavat väkivaltaa perustuen heidän sukupuoleensa, etnisyyteensä tai seksuaalisuuteensa, eivät saa vapautta olla samalla tavalla välinpitämättömiä. (Shaw 2015, 188–189.) Kuten aiemmin mainittu, ei myöskään ole harvinaista piilottaa omaa identiteettiä tyypillisen videopeliavatarin ja käyttäjänimen taakse (Shaw 2015, 188; Friman 2022, 142–143). Anonyymiyys voi siis mahdollistaa piiloon jäävän moninaisen pelikokemuksen. Tämäkään ei kuitenkaan suojaa vähemmistöön kuuluvaa pelaajaa normalisoidulta häirinnältä.

Peliympäristöjen turvattomuus vähemmistön edustajille perustellaan tietyissä piireissä ajatuksella, etteivät he kuulu sinne. Kyseessä on miesten tila, jonka sisällön miesvaltainen peliteollisuus on luonut heitä varten. Seksismin ja misogynian kritisointia peleissä ei nähdä arvokkaana, sillä ne kuvitellaan oleellisiksi osiksi pelejä ja pelikulttuuria. Ulkopuolisia mielipiteitä, tai vähemmistöjen näkyvyyttä – pelintekijöinä, pelaajina tai pelattavina hahmoina – ei kaivata. Ne koetaan jopa vaivana tai uhkana, jolta täytyy puolustautua, kuten aiemmassa Gamergate-esimerkissä kuvailtiin. Ne, jotka eivät viihdy tilassa, eivät kuulu sinne, eikä heidän tule pilata jo olemassa olevaa yhteisöä, jonka jotkin miehet kokevat ainoaksi jäljellä olevaksi miesten omaksi tilaksi. (DeWinter & Kocurek 2017, 60–61, 64.) En koe tällaisella ajattelulla olevan minkäänlaista arvoa peliteollisuuden eteenpäin kehittämisessä. Oma kantani on, että tilan turvattomuudesta ei ole vastuussa häirinnän vastaanottaja, vaan häiritsijä. Selvennän myös, että inkluusiivisempien pelitilojen tavoitteena on antaa tilaa kaikille, mukaan lukien kaikenlaisille miehille. Pelaaminen on aina kuulunut kaikille.

Pelien sisältö muodostuu niin pelien tekijöiden mieltymyksistä kuin ympäröivistä olosuhteista (sosiaalinen, taloudellinen ja kulttuurillinen), pelaajien kulutustavoista ja siitä, millaiseksi itse pelaaja kuvitellaan. Tämä voi johtaa siihen, että valtavirran peliteollisuus priorisoi tiettyjä ihmisryhmiä, mutta ei huomioi vähemmistöön jääviä kuluttajia juuri ollenkaan. (Lassila 2023, 336–339.) Koen, että vaikka pelejä voi pelata kuka vain, ei niitä tuoteta ”kenelle vain”. Peliteollisuudessa, kuten mediatuotannossa yleisesti, on tarkoituksenmukaista suunnitella tietyille kohdeyleisölle, jonka mieltymykset ja tarpeet kehittäjä ymmärtää. Mielestäni tätä perustelua käytetään kuitenkin liian usein tekosyynä sivuttaa yleisössä olevien vähemmistöjen halut ja tarpeet. Todella monet jäävät valtavirran median ulkopuolelle peliteollisuudessa, sillä heidän edustamaansa joukkoa ei koeta kaupallisesti tarpeeksi suureksi tuomaan merkittävää voittoa (Shaw 2015, 8, 169). Mielestäni tällainen ihmisryhmien punnitseminen ei ole eettistä mediantuotantoa.

Koen tärkeäksi käsitellä pelaajuutta teemana, ymmärtääkseni, mihin kontekstiin pelejä tuotetaan ja kenelle niitä kohdennetaan. Ilman tietoa pelikulttuurista ja *League of Legendsistä*, olisi minun erittäin vaikeaa muodostaa ymmärrystä representaation merkityksestä peleissä. Pelit ovat arvokas median muoto ja monille, kuten itselleni, erittäin rakas harrastus. Koen tärkeäksi laajentaa ajattelua peleistä, pelaamisesta ja pelaajista, jotta tulevaisuuden peliyhteisöiden sisäinen moninaisuus olisi toivottavasti näkyvämpää ja arvostetumpaa. Seuraavassa luvussa käsitellään mediasisällön kannalta oleellista aihetta eli representaatiota.

## 4 Representaatio

Mielikuvat eivät synny tyhjiössä. Se, miten hahmotamme maailmaa, toisiamme ja itseämme, perustuu kokemuksiimme ja ymmärrykseemme todellisuudesta. Tätä ymmärrystä tuotetaan muun muassa representaatioiden kautta. (Paasonen 2010, 40.) Representaatio on ollut useaan otteeseen esillä opintojeni aikana. Sana on kulkenut puheessa käsi kädessä kulttuurillisen ja identiteetin moninaisuuden kanssa ja herättänyt keskustelua niin suunnittelijan vastuusta kuin

laadukkaan representaation toteuttamisesta. Tässä luvussa käsittelem tätä laajaa teemaa. Pyrin avaamaan, mitä representaatio on, ja havainnollistamaan sen merkitystä mediassa. Sitten tutustun seksuaalisten representaatioiden herättämään keskusteluun syventyen ensin katsomisen suhteisiin, ja sen jälkeen esineellistämisen ja seksualisoinnin teemoihin. Lopuksi käsittelem vähemmistöjen kokemuksia pelikulttuurissa ja pohdin, miten valtaviiran median tulisi toteuttaa representaatiota.

#### 4.1 Representaatio muodostaa todellisuuksia

Representaatio on monimerkityksellinen termi, jonka käyttökonteksti eri tieteenaloilla vaikuttaa sen tarkoitukseen. Opinnäytetyössäni tutustun representaatioihin erilaisina todellisuuden rakentajina. Tiedostan, että lähestymisen oleellisena vaikeutena on termin ”todellisuus” määrittäminen ja tunnistaminen, enkä itse väitä olevani kykenevä tunnistamaan ja määrittelemään sitä, mikä on varmasti totta tai todellista. En myöskään koe, että se on tällaisessa tulkinnassa tarkoituksenmukaista. Tässä alaluvussa tutustun representaatioon epätäydellisenä keinona välittää merkityksiä muille, ja tätä kautta tapana muodostaa näkemyksiä eli ymmärryksiä todellisuudesta, jotka ovat lähtökohtaisesti aina puutteellisia.

Kuvia luotiin alkuperäisesti tekemään poissaoleva näkyväksi. Kuvalla tai representaatioilla voi olla ominaisuus säilyä pidempään kuin kuvattava asia. Se antaa meille ikkunan siihen millainen joku tai jokin on joskus ollut, mutta oleellisesti myös, miten asia aikanaan nähtiin. Oleellinen lopputulokseen vaikuttava näkökulma onkin itse kuvan tekijän. (Berger 1972, 10.) Representaatiot toimivat siis myös todellisuutta korvaavina asioina, sillä niihin liitetään uudelleen tuotto- tai esitysprosessin aikana jatkuvasti uusia merkityksiä, jotka voivat muuttaa sitä, miten näemme lopputuloksen. Uudelleen esitykset ovat siis jatkuvaa merkitysten antoa. (Paasonen 2010, 40–41.)

Suomalainen mediatutkija ja professori Susanna Paasonen tarjoaa katsauksen representaation teemoihin tekstissään *Sukupuoli ja representaatio* teoksessa

*Käsikirja sukupuoleen* (2010). Teksti kokoaa representaatiokäsitteen merkityksiä ja aiheeseen liittyvien tutkimuskeskustelujen painotuksia. Koen tärkeäksi tutustua näinkin perusteelliseen keskusteluun aiheesta avatakseni, miten tammamme kuvata asioita, etenkin muita ihmisiä, muodostuu ja millä tavoin niistä tuotetaan merkityksistä ja tulkintoja.

Paasonen mukaan representaatio tarkoittaa jonkin esittämistä tai uudelleen esittämistä (englanniksi representation). Tämä esitys toimii symbolisena merkinä, joka viittaa sen edustamaan asiaan. Samalla representaatio edustaa laajempaa kokonaisuutta tai kategoriaa, joka vaikuttaa sen tulkintaan. Näihin lukeutuvat käytetyt esityskonventiot ja yhteiskunnalliset normit tai ihanteet. Representaatiot myös tuottavat mielikuvia ja määritelmiä edustamistaan asioista. Ne ovat osana yhteiskunnallisten arvojen ja ymmärrysten luomista ja muotoutumista, mutta myös niiden tuotteita. (Paasonen 2010, 40–41.) Käytän tästä esimerkkinä nais-sankarista tuotettua kuvitusta ja samalla havainnollistan, miten ilmiö sitoutuu opinnäytetyöhöni. Piirretty kuvitus voi esittää hahmoa, sillä voimme esitysvaihtojen kautta tulkita siinä kuvatun symbolisen merkin naiseksi ja sankariksi. Samalla kuvitus voi edustaa laajempia ilmiöitä tämän kaltaisten merkkien kuvaamiseen liittyvistä konventioista, kuten naiseudesta, sankaruudesta tai kauneusihanteista. Kuvitus myös osallistuu mielikuvien rakentamiseen edustamistaan asioista, esimerkiksi siitä, millainen on naissankari tai miten naissankareita tulisi esittää kuvituksissa.

Representaatioihin vaikuttaa niiden historiallinen konteksti, sillä ne rakentuvat aina aikaisempien representaatioiden varaan. Tähän historiallisten esitysten kokonaisuuteen voidaan viitata representaatiojärjestelmä-termillä. Siitä muodostuvat muun muassa erilaiset esityskonventiot ja koodit, jotka mahdollistavat yhteisen tavan tulkita ja ymmärtää maailmaa. Toisaalta ”yhteinen” on kenties ongelmallinen sanavalinta. Representaatiojärjestelmien vaikeus onkin, että ne pysyvät avoimina erilaisille jopa keskenään ristiriitaisille tulkinnoille. (Paasonen 2010, 42–44.)

Merkkien voidaan sanoa sisältävän vain potentiaalisia tulkintoja, joihin vaikuttavat tekijän käyttämät esityskonventiot ja valinnat. Itse merkityksiä tuottaa kuitenkin esityksen kohtaaja, joka tulkitsee sitä omien kokemustensa, taustansa ja arvojen kautta. Merkitykset ovat täten kontekstistaan riippuvaisia, ehdollisia ja subjektiivisia tulkintoja. (Rose 2023, 183.)

Representaatioanalyysissä tutkitaan symbolisten esitysten, sosiaalisten järjestysten ja eletyn, materiaalisen todellisuuden suhdetta. Yleiset asenteet ja tavat suhtautua eri ihmisryhmiin vaikuttavat siihen, millaisia representaatioita heistä tuotetaan. Samalla nämä esitykset vaikuttavat ryhmästä syntyviin mielikuviin, jotka taas vaikuttavat uusiin esityksiin. Molempien vaikutus toisiinsa on jatkuva ja alati muuttuva prosessi. Representaatioon liittyvä mediasisältö ja poliittisen keskustelun painopisteet ovat moniäänisen keskustelun tulosta, jossa eri yksilöiden ja ihmisryhmien välisiä suhteita, toiminnan tiloja ja asemia jäsennetään. Representaatiot siis kuvastavat yhteiskunnallisia ja kulttuurillisia arvoja sekä osallistuvat niiden muokkaamiseen. (Paasonen 2010, 45–46.)

Paasonen tuo esiin elokuvatutkija Richard Dyerin näkemyksen representaatiosta osana todellisuuksien muodostamista. Dyer korostaa representaation olevan avainasemassa näkemysten tuottajana ja täten eri ihmisryhmien yhteiskunnallisen kohtelun määrittäjänä. Se, miten ryhmiä kohdellaan elämässä, on seurausta siitä, miten heidät nähdään. Tämä näkeminen, tai toisin sanoitettuna ymmärrys ryhmästä, muodostuu Dyerin mukaan representaatiosta. (Paasonen 2010, 45.) Representaatiolla on myös oleellinen rooli siinä, miten ihmiset näkevät itsensä ja kaltaisensa, mikä vaikuttaa siihen, millaista kohtelua tai millaisia oikeuksia he kokevat ansaitsevansa (Paasonen, Attwood, McKee, Mercer & Smith 2021, 30).

Richard Dyer ilmaisee representaation ja eri ihmisryhmien yhteiskunnallisten valta-asemien olevan sidoksissa toisiinsa. Valta tuottaa sosiaalisia suhteita, jotka eivät itsessään ole muuttumattomia, sillä yhteiskunnalliset rakenteet vaihtelevat ja muuttuvat läpi historian. Tapa ylläpitää näitä sosiaalisia suhteita on muun muassa tiettyjen kuvausten kautta. Representaatio on siis myös poliittista,

sillä se luo todellisuuksia eli käsityksiä meistä ja muista. (Paasonen ym. 2021, 30–31.)

Representaation käytännöt ja ilmenemismuodot voivat erota suuresti yhteiskunnan eri ihmisryhmien välillä. Eri painoarvoja asetetaan ryhmille ja yksilöille muun muassa sukupuolen, etnisyyden, iän, koon, työkyvyn, varallisuuden ja monien muiden piirteiden perusteella. Tämä vaikuttaa tapoihin, joilla ihmisiä kuvataan, kuinka paljon heitä kuvataan ja millaisina heitä kuvataan. (Paasonen ym. 2021, 8–9.)

Representaatioanalyysia käytetään tutkimaan kulttuurillisten merkitysten syntyä ja seurauksia. Analyysin tavoitteena ei siis välttämättä ole laskelmoida kuvattavan asian todenmukaisuutta tai perustella sen vääryyttä, vaan tulkita esityksen potentiaalisia merkityksiä. Paasonen kehottaa ajattelemaan representaatioita aina valheellisina, siinä mielessä, että ne antavat todellisuudesta valikoivan, osittaisen ja tiettyä tulkintaa edustavan kuvan. Täten, on Paasonen mukaan hyödyllisintä pohtia, kuinka representaatiot ovat muodostuneet, missä viitekehksessä ne on tuotettu sekä millaisia kulttuurisia merkityksiä niillä voi olla. (Paasonen 2010, 45–48.)

Esimerkkinä tästä Paasonen tuo esiin naiskuvan kysymyksen. Arvioidakseen kuvattavan naisen todenmukaisuutta eli ”oikeutta tai vääryyttä”, tulkitsijan täytyy olettaa, että sellainen asia kuin ”oikea naiseus” on tiedettävissä ja määriteltävissä. Tämä oletus uhkaa typistää naiseuden kategorian sisäistä monimuotoisuutta. Sen sijaan, että punnitsee esittääkö kuva naismallista tai -maanviljelijästä naiseuden kategoriaa todenmukaisemmin, tulee huomioida, että molemmat kuvaukset ovat rajallisia, ja niiden todenmukaisuudesta tehdyt johtopäätökset yksilökohtaisia tulkintakysymyksiä. (Paasonen 2010, 44–45.) Toisin sanottuna yksi hahmo tai kuvaus ei voi kuvastaa edustamaansa kategoriaa vaan on aina rajallisuudensa takia epätäydellinen.

## 4.2 Katsomisen ja katsottuna olemisen teoriaa

Miehisen katseen konsepti on varmasti monille vähintään pintapuolisesti tuttu, joskin kenties termin englanninkielinen ”male gaze” on suomenkielistä käännöstä tutumpi. Alkuperäisesti elokuvateollisuuden analyysistä syntynyt teoria on nykykäytössä liitetty sukupuolistettuun katsomisen politiikkaan niin mediassa kuin jokapäiväisessä elämässä (Paasonen ym. 2021, 19). Tässä alaluvussa syvennyn termin historiaan ja vaikutukseen nykypäivänä.

Laura Mulveyn kehittämän ”male gaze” -teorian kannalta oleellista pohjaa tarjoaa sitä hieman edeltänyt John Bergerin näkemisen teoria. Koen siis järkeväksi aloittaa täältä. Vuonna 1972 julkaistussa teoksessaan *Ways of Seeing* (suom. *näkemisen tavat*) Berger kokoaa esseemuotoisia pohdintoja näkemisestä ja taiteesta perustuen hänen samannimiseen BBC-televisiosarjaansa, joka julkaistiin aiemmin samana vuonna. Eräs esseistä tarjoaa erittäin vaikutusvaltaiseksi muodostuneen sukupuolitetun näkökulman katsomisesta, katsottuna olemisesta ja naiseudesta. (Paasonen ym. 2021, 20–21.)

Naiseus, Bergerin mukaan, on tulla katsotuksi. Miehet katsovat ja naiset näkevät, kun heitä katsotaan. Nainen voi nähdä itsensä vain ”peilikuvasta”, häntä katsovien miesten katseista, jotka tuomitsevat ja arvioivat häntä. Näin naiset näkevät itsensä asioina, *näkyinä*, katsottuina naisina. Siinä missä miehet toimivat toimiakseen, naiset toimivat aina suhteessa itseensä ja muihin. Berger tiivistää tämän ajatuksen sanoihin: ”-- men act and women appear.” (Berger 1972, 46–47.)

Samassa esseessä Berger käsittelee eurooppalaista öljymaalaustraditiota ja sen tapoja kuvata naisia. Hänen mukaansa naisvartalo, etenkin alaston naisvartalo, hyvin harvoin kuvataan vain sellaisenaan. Sen sijaan se on luotu maalauksen omistavalle katsojalle, miehelle, joka tuomitsee naisen näkynä. Alastomuus on siis kuvattu katsojan iloksi ja kuvattu nainen tietoiseksi hänen asemastaan katsottuna. Bergerin mukaan naisesta voidaan tällöin lukea laskelmoitu viehätys, kun hänen kehoaan esitellään, ei omasta halustaan, vaan alaisuuden merkkinä omistaja-katsojalle. (Berger 1972, 49–55.)

Esseensä viimeisessä kappaleessa Berger toteaa, että pääasiallinen syy sukupuolten eriävään kuvaamiseen on, että ideaali odotettu ja oletettu katsoja on aina mies. Tällöin kuvat ja representaatiot muokataan miellyttämään mieskatsojaa. Kiinnostavasti Berger kehottaa lukijaa valitsemaan kirjassa esitellyistä maalauksista jonkin klassisen alastonkuvan ja kuvittelemaan sen kohteena olevan naisen mieheksi. Katsojan tulisi sitten tulkita, miten tämä muutos ”väkivaltaisesti” muokkaa oletusta kuvan kohtaavasta katsojasta. (Berger 1972, 49–55.)

Bergerin näkemisen teoriasta lienee luontevaa siirtyä käsittelemään aiemmin mainittua *male gaze* -termiä eli miehistä katsetta. Termin kehitti elokuvateoreetikko Laura Mulvey vuonna 1975 julkaistussa tekstissään *Visual pleasure and the narrative cinema* (suom. *Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva*). Mulveyn tulkinta naisten kuvaamisesta, kuten Bergerin, perustui oletukseen, että tekijä teoksen takana – oli kyseessä elokuva tai maalaus – oli lähes aina mies tai joukko miehiä. Mulveyn mukaan teoksen lopputulosta määrittävä heteromiehen katse heijastaa fantasiansa naishahmoon. Mulveyn väite kiteytyy näin: elokuvateollisuuden kamerat katsovat naisia, elokuvan miehet katsovat naisia ja me katsojat katsomme naisia kuten heidät kuvataan - näkyinä - fetisoi-tuina esineinä. (Paasonen ym. 2021, 21, 23, 25, 32)

Mulveyn mukaan naishahmot asetetaan passiivisiksi katseen kohteiksi ja miehet aktiivisiksi toimijoiksi. Katsojien samaistumisen kohteiksi tarjotaan heidän sukupuoltaan vastaava hahmo. (Rossi 2010, 35.) Patriarkaalisessa yhteiskunnassa ihmisille asetetaan erilaisia rooleja ja toimijuuden malleja perustuen sukupuoleen, johon heidät on kasvatettu. Mulvey näki elokuvatuotannon yhtenä tapana systemaattisesti alistaa naisia ja viedä eteenpäin miesvaltaista ideologiaa. (Paasonen ym. 2021, 23, 32–33.)

Kirjassa *Objectification: On the difference between sex and sexism* kirjoittajat Paasonen, Attwood, McKee, Mercer ja Smith korostavat, etteivät yhteiskunnalliset valtarakenteetkaan ole ikuisia tai muuttumattomia. On totta, että nyky-yhteiskunnissa naiset ovat monella tapaa epätasa-arvoistetussa asemassa, mutta

huomionarvoisia muutoksia on tapahtunut viimeisen sadan, jopa viidenkymmenen vuoden aikana. Edistystä on saatu aikaan naisten sosiaaliseen, taloudelliseen ja poliittiseen asemaan liittyen kuin myös laajempia lakimuutoksia esimerkiksi sukupuoleen, yhteiskuntaluokkaan ja rotuun liittyen. Tähän lukeutuvat lisääntyneet poliittiset oikeudet ja itsemääräämisoikeus. (Paasonen ym. 2021, 49.)

Kirjoittajat korostavat myös, ettei Mulveyn elokuvien luentaan kehitetty teoria miehisestä katseesta ole yleismaailmallinen tai hyödyllisin tapa käsitellä sukupuolen suhdetta näkemiseen ja toimijuuteen. Miehin katse, valtavasta suosiostaan huolimatta, on monella tapaa ongelmallinen ja on vastaanottanut kritiikkiä myös muilta feministisiltä ajattelijoilta. Sen perusta nojaa heteronormatiivisuuteen ja binääriseen sukupuolikäsitykseen sekä kieltää tai vähintään hämärtää naiskatsojan aktiivisen roolin merkityksen tuottajana. (Paasonen ym. 2021, 31, 131.) Samalla mahdollisuus siitä, että katsoja voisi samaistua eri sukupuoliä edustaviin hahmoihin sivutetaan (Rossi 2010, 35).

Katseen teoriasta ja representaatiosta löytyy paljon tekstiä myös esittämieni teorioiden ulkopuolelta. Yhdysvaltalainen feministikirjailija ja professori, bell hooks, vei Mulveyn teoriaa vielä eteenpäin laajentaen sitä huomioimaan identiteetin intersektionaalisuuden sukupuolen ja rodullisuuden näkökulmasta. Hooksin mukaan "rotu" tai se miten yhteiskunta rodullistaa ihmisiä vaikuttaa katseen politiikkaan ja valtdynamiikkoihin samanaikaisesti sukupuolen kanssa. Hooks keskittyi etenkin tummaihoisen yhteisön kuvauksiin mediassa ja kokemuksiin eurosentrisissä länsimaalaisissa yhteiskunnissa. Hooksin mukaan tummaihoisen mies on etuoikeutetussa asemassa miehenä, mutta sorrettu ihonvärinsä takia. Tumman naisen kokemus taas eroaa oleellisesti valkoisen naisen kokemuksesta, sillä hän kohtaa niin yhteiskunnallisen ja arkisen seksismin kuin rasismin. (Paasonen ym. 2021, 109–110.)

Feministinen kirjoitus tutkii hooksin mukaan usein valkoisten naisten kuvausta, keskittyen naiseudesta luotuun kuvaan vain valkoisesta näkökulmasta. Sama toistuu median tarjoamissa narratiiveissa. Valkoinen nainen päätyy edustamaan

naiseutta, jolloin rodullistetut naiset jäävät kategorian ulkopuolelle. Tämä normatiivinen valkoisuuden oletus maalaa muut etnisyyden ja ihonvärinsä kautta poikkeaviksi. Mustat vartalot kuvataan hooksin mukaan seksualisoivien piirteiden ja stereotyyppien kautta mediassa, jota valkoiset tuottavat valkoisille. Hooksin teoria katsomisesta ottaa vastakkaisen tai vastustavan (engl. oppositional) näkökulman katsomiseen ja tarjoaa mustille naisille tavan suhtautua mediaan, kun he eivät voi löytää samaistumisen kohdetta miehuuden tai valkoisuuden valta-asemista. (Paasonen ym. 2021, 109–110.)

Yhteenvedona luvusta Mulveyn miehinen katse on tapa tulkita näkemistä, tekijyyttä, kuvattua ja vastaanottajaa, mutta yksinkertaisuudessaan se sulkee pois monet tulkinnan kannalta oleelliset asiat. Miehinen katse konseptina pitää sisälleen osan totuutta niin yhteiskunnallisista valta-asemista kuin tekijöiden tavoista kuvata kohteitaan (Paasonen ym. 2021, 32.). Se ei sinällään kuitenkaan riitä selittämään mediaa ja maailmaa.

### 4.3 Esineellistäminen ja seksualisointi

Teoksessa *Objectification: On the difference between sex and sexism* Paasonen, Attwood, McKee, Mercer ja Smith (2021) käsittelevät objektivikaatiota pu-reutuen termin käyttöön nykypäivänä ja purkaen sen sidosta siihen usein liitetystä seksismin ja seksualisoinnin teemoista. Teoksessa perustellaan esineellistämisen olevan rajoitteellinen tapa tulkita median ja yhteiskunnan sisältämää seksismiä. Kirjoittajat korostavat seksuaalisen representaation arvoa samalla tuomiten yhteiskunnallisen seksismin ja painottavat, kuinka molempia täytyy kyetä tulkitsemaan erillisinä – joskin ajoittain yhtenevinä – asioina. (Paasonen ym. 2021, 3, 8.)

Esineellistäminen tai objektivatio (engl. *objectification*) on yleisesti käytetty termi, joka on levinnyt akateemisesta keskustelusta valtavirran median käyttöön ja arkipäivään. Termi esiintyy usein tasa-arvoon liittyvissä keskusteluissa keskiten etenkin naisten asemaan ja representaatioon nykypäivän yhteiskunnissa. Se sitoo yhteen ulkonäön, kauneuden, kehollisuuden, seksin ja sosiaalisten

valta-asemien teemoja toimien tapana kehystää niin median sisältöä kuin arkisia kokemuksia. Laajasta käytöstä huolimatta termi ei suinkaan ole täysin ongelmaton. Esineellistämistä käytetään usein synonyyminomaisesti seksismille ja seksuaalisoinnille – kohdistuen etenkin naisiin – hämärtäen teemojen välisiä rajoja ja itse termin määritelmää. (Paasonen ym. 2021, 2–3, 9.)

Feministisessä kritiikissä esineellistämisen on usein määritelty tarkoittamaan ihmisen – yleensä naisen – pelkistämistä vain kehoonsa. Kun näin tehdään naiselle, hänet pelkistetään kehonsa fyysisiin piirteisiin ja niiden miehisen katseen alaiseen heteroseksuaaliseen viehättävyyteen vähentäen naisen yksilöllisyyttä ja toimijuutta. Tämän nähdään syntyneen patriarkaalisista yhteiskunnallisista valtarakenteista, jotka asettavat naiset miehiä vähempi arvoisiksi tai miesten alaisiksi. Tämä vaikuttaa niin naisen rooliin yhteiskunnassa kuin naisesta tuotettuihin representaatioihin, jotka puolestaan uudelleen tuottavat tätä dynamiikkaa. (Paasonen ym. 2021, 7–8.)

Esineellistäminen terminä on kuitenkin huomattavasti monimutkaisempi kuin saattaisi ajatella. Yksinkertaisimmassa muodossaan se voi tarkoittaa jonkin elävän – yleensä ihmisen – kohtelua tai käyttöä esineen omaisesti asiana tai välineenä, ei-ihmisenä. Termillä ei ole suoraa yhteyttä sukupuoleen, vaikka se usein siihen liitetään, vaan sitä on käytetty muun muassa orjuuteen ja kapitalistisiin uusliberaaleihin yhteiskuntiin liittyvässä keskustelussa. Mainituissa tilanteissa on kuitenkin selvää, että esineellistämisen tavat ja ilmenemismuodot eroavat valtavasti kontekstin mukaan. Tämän määritelmän mukaan kuka vain voi päätyä esineellistetyksi ja esineellistäminen voi tarkoittaa montaa eri asiaa. (Paasonen ym. 2021, 4–7.)

Kirjoittajat korostavat myös tulkintaa, jossa kehollisuuden kautta olemme ihmisinä myös tietynlaisia objekteja. Meitä voidaan kohdella objektin omaisesti esimerkiksi työ- ja seksielämässämme, mutta emme välttämättä ole passiivisia tässä vuorovaikutuksessa. Yksilön, riippumatta sukupuolesta tai seksuaalisuudesta, on mahdollista olla samanaikaisesti subjekti ja objekti. Kirjoittajat eivät

pidä hyödyllisenä mustavalkoista ajattelumallia, jossa mies toimii ja nainen vastaanottaa toiminnan, eivätkä näe tämän heteronormatiivisen, binääristä sukupuolikäsitystä ylläpitävän ja miesvaltaan perustuvan dynamiikan teoriaa hyödyllisenä tapana kehystää nykypäivän mediaa ja arkea. Ilmiöiden laajuus vaatii intersektionaalisuuden huomioimisen, jota tällainen ajattelu ei mahdollista. (Paasonen ym. 2021, 134–136.)

Esineellistäminen ei siis tarkoita seksuaalista representaatiota, eikä kaikki seksuaalinen representaatio yhdy esineellistämiseen. Paasonen, Attwood, McKee, Mercer ja Smith perustelevat tätä kannalla, jonka mukaan ihmiset voivat olla ja esittää seksikkäitä ja heitä voidaan kuvata seksuaalisesti ilman yksilön toimijuuden tai autonomian vähentämistä. Seksuaalisuus, seksi ja seksuaaliset representaatiot erotetaan esineellistämisen termistä ja seksismi seksuaalisista representaatioista. (Paasonen ym. 2021, 8–9.) Selvennän siis, etteivät kirjoittajat tulkintani mukaan kiellä ilmiöiden olemassaoloa tai yhteneväisyyksiä, vaan korostavat termien erottamisen hyödyllisyyttä ilmiöiden tarkemmaksi tutkimiseksi ja niille ominaisten piirteiden erottamiseksi.

Mitä siis on seksuaalisointi? American Psychology Association eli APA, toteutti vuonna 2008 tutkimusraportin Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls, jonka tavoitteena oli tuoda esiin seksuaalisoinnin yleisyyttä kulttuurissa ja sen negatiivisia vaikutuksia varttuviin tyttöihin. Raportissa määritellään seksuaalisointi neljään pääpiirteeseen. APA-järjestön mukaan seksuaalisointia tapahtuu kun:

- Henkilön arvo tulee vain hänen seksuaalisesta vetovoimastaan tai käytöksestään, poissulkien muut ominaisuudet.
- Henkilöä arvioidaan ulkonäköstandardilla, joka rinnastaa fyysisen viehättävyyden (suppeasti määriteltynä) seksikkyyteen.
- Henkilö on seksuaalisesti objektivisoitu eli tehty esineeksi muiden seksuaaliseen käyttöön sen sijaan, että häneen suhtauduttaisiin henkilönä, jolla on kyky itsenäiseen toimintaan ja päätöksentekoon.
- Seksuaalisuutta kohdistetaan tai pakotetaan ihmiselle sopimattomasti.

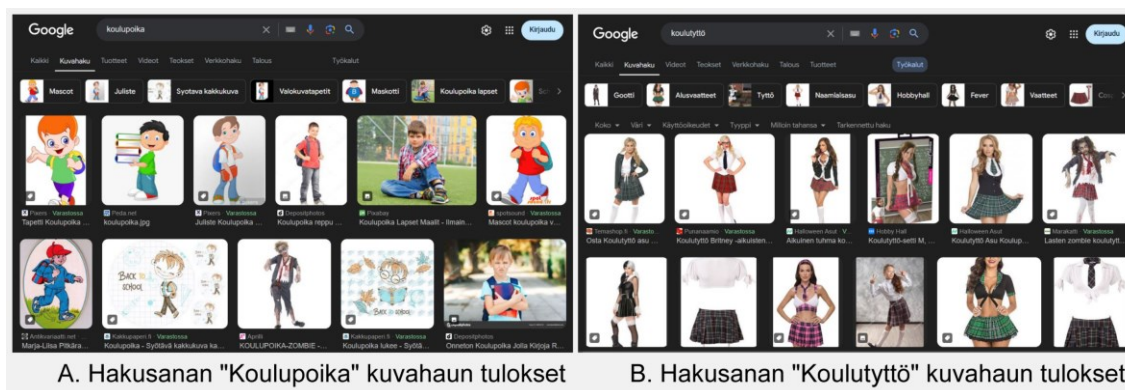
APA:n mukaan kaikkien neljän piirteen ei tarvitse olla läsnä, sillä jo yksikin riittää merkiksi seksuaalisoinnista. Kuka vain voi tulla seksuaaliseksi, iästä tai sukupuolesta riippumatta, mutta järjestö korostaa ilmiön vahingollisuutta nuorille tytöille. Järjestön mukaan seksuaalisointi eroaa terveestä seksuaalisuudesta, sen kehittymisestä ja itsemotivoituneesta tutkiskelusta ja on lähtökohtaisesti haitallista. (APA 2008.)

APA-järjestön muotoilemat seksuaalisoinnin piirteet tuntuvat todenmukaisilta ja yhtyvät osittain omaan käsitykseeni ilmiöstä. Samalla ne tuntuvat subjektiiviseen tulkintaan perustuvilta ja täten vaikeasti todistettavilta. Ensimmäiset kolme kohtaa tuntuvat jopa kipeän tutuilta, mutta samalla liian suppeilta. Koen, että näihin diagnooseihin päätyminen vaatii tulkitsijan, joka lähestyy tilannetta tai mediaa erittäin rajatusta näkökulmasta. Myös kolmannen kohdan sisältämää ongelmallista esineellistämisen ja seksuaalisoinnin termien yhteensitomista on jo purettu tämän alaluvun alkupuolella. Nämä piirteet eivät ole mielestäni arvottomia tai tyhjistä luotuja, mutta eivät varsinaisesti tarjoa keinoja erotella elämässä tai mediassa esiintyviä seksuaalisoinnin piirteitä, vaan jättävät tulkitsijan taakaksi etsiä ja luoda nämä merkitykset.

Viimeinen piirre, eli seksuaalisuuden kohdistaminen tai pakottaminen sopimattomasti ihmiselle viittaa esimerkiksi tilanteisiin, joissa kohde ei ole kykeneväinen ymmärtämään tai kieltäytyä häneen liitetyistä seksuaalisista merkityksistä (APA 2008). Tämä on järjestön mukaan oleellinen etenkin lasten kohdalla, mutta se on mielestäni yleistettävissä myös esimerkiksi siveyttä harjoittaviin uskonnollisiin ryhmiin ja muihin fetisoituihin ei-seksuaalisiin rooleihin kuten vaikka ammatteihin. Tämän kaltaista ihmisen tai ilmiön seksuaaliseksi tekemistä syyttä tai vailla / vasten kohteen aktiivista halua on minun helppoa kutsua luonteeltaan seksuaalisoivaksi.

Tarjoan esimerkin erään ilmiön sukupuolittuneesta seksuaalisoinnista. APA-raportissa (2008) todetaan, että tytöt ovat seksuaalisten kuvausten kohteina poikia yleisemmin. Tätä voidaan havainnollistaa jokseenkin tunnetulla hakuko-

netestillä. Yksinkertaisessa testissä tehdään kaksi kuvahakua termeillä ”koulu-poika” ja ”koulutyttö” ja tutustutaan etusivulla esiintyviin tuloksiin. Kuva 4 esittää vierekkäin Googlen kuvahakupalvelun hakutulokset. Kuvassa A ”koulu-poika”-termillä tehty haku tuottaa näkymän täynnä varsin tavanomaisia reppuselkäisiä ja kirjoja kantavia poikia. Kuvan B ”koulutyttö”-haku taas tarjoaa valikoiman aikuisia teeman mukaisissa, mutta kouluympäristöön sopimattomissa paljastavissa asuissa. Oman tulkintani mukaan kuvan B tulokset ovat luonteeltaan seksuaalisia, siinä missä kuvan A eivät.



Kuva 4. Google kuvahaun tulokset hakusanoilla ”koulu-poika” ja ”koulutyttö”, toteutettu 18.10. 2024 (Google kuvahaku 2024.a & Google kuvahaku 2024.b).

Vaikkei kenties täysin vettä pitävä esimerkki, toimii testi tapana havainnollistaa, kuinka ei-seksuaalisesta asiasta on tehty kulttuurillisesti seksuaalista. Koulutyttö-yhdyssana viittaa nuoreen naissukupuoliseen koulua käyvään henkilöön, eikä termillä itsessään ole tulkintani mukaan minkäänlaista seksuaalista merkitystä. Tästä huolimatta koulutyttö on ilmiönä tehty seksuaaliseksi eli seksuaalisoitu, ainakin hakukonetulosten perusteella. Tulkintaa voidaan tehdä siitä, mitkä tekijät vaikuttavat hakukonetuloksiin ja millaisia merkityksiä kuvista voidaan tuottaa. Tulkintaan voidaan tuoda myös havainto, että suomenkielisellä hakusalla tehdyissä tuloksissa etusivulla esiintyy lähinnä vain valkoihoisia ihmishahmoja. Edellä mainittu ei niinkään liity seksuaalisointiin, vaan laajempaan representaation teemaan ja identiteetin moninaisuuteen.

APA-järjestön raportin mukaan myös mediassa – etenkin nuorille suunnatussa mediassa kuten videopeleissä – naisia ja tyttöjä kuvataan seksuaalisemmin kuin miehiä. Tällä viitataan muun muassa kuvauksiin, joissa hahmot esitetään paljastavissa vaatteissa tai kaksimielisissä tai ”seksuaalista valmiutta” ilmaisevissa asennoissa ja kohdellaan median sisällä esineinä eli lähinnä katsottavina ruumiinosina, ei ihmisinä. Järjestön mukaan tämä vie eteenpäin erittäin kapeaa kauneuden ja fyysisen viehättävyyden ideaa, joka taas toimii feminiinisyyden mallina median kohtaaville tytöille. Toiston kautta tytöt oppivat pitämään näitä seksualisoituja kuvauksia ulkonäköideaaleina ja muokkaavat ulkonäköään vastaamaan tätä standardia. On järjestön kanta, että tällöin tytöt seksualisoivat itseään. Näin tytöt sisäistävät tarkkailijan näkökulman ulkonäköönsä ja oppivat kohtelemaan itseään esineinä, joita tarkastellaan ja arvioidaan ulkonäön perusteella. (APA 2008.)

Tämä johdattaa ajatteluni lyhyelle sivuraiteelle aikaisempien alalukujen katsomisen ja representaation teemoihin. Yllä kuvailtu seksualisoinnin seuraus kuulostaa tutulta Bergerin kirjoituksista. Naisen tai tässä tapauksessa tytön koetaan katsovan itseään ulkopuolisen katsojan näkökulmasta ja muokkaavan käytöstään ja ulkonäköään suhteessa muihin (APA 2008; Berger 1972, 46–47). Mielestäni tulkinnasta jää puuttumaan, miten yhteiskunnallisesti tuotetut sukupuoli-roolit, ulkonäköideaalit ja aatteet vaikuttavat ja muokkaavat jokaisen suhtautumista itseensä ja muihin. Ajatus siitä, etteivät muut kuin naiset ”katso itseään toisin silmin” ei kuulosta korvaani lainkaan uskottavalta. Toki voin uskoa, että naiset tekevät sitä paljon, mutta samalla kyseenalaistan, miten asiaa mitataan ja millä tavoin teoria on valmis käsittelemään identiteetin intersektionaalista luonnetta.

Brittiläisfilosofi Judith Butler on teksteissään esittänyt ajatuksen sukupuolen performatiivisuudesta eli esittämisestä. Tällöin sukupuolta sosiaalisena kategoriana tuotetaan jatkuvasti erilaisissa instituutioissa, arkisessa toiminnassa ja puheessa. Normeja ja tyylejä varioidaan ja toistetaan tuottaen kuvan muuttumattomasta ja selkeärajaisista sukupuolikategorioista. Miehiä voidaan kasvattaa ja

kannustaa aktiivisemmiksi, kun taas naisille tuotetaan erilaisia odotuksia ja arvoja itsestään, mutta nämä luonnollisilta tuntuvat ajattelun ja toiminnan mallit ovat yhteiskunnallisesti tuotettuja, eivät Butlerin mukaan biologisen sukupuolen määrittämiä. (Paasonen 2010, 47.)

Bergerin teoria näkemisestä tarjoaa tulkintaan sukupuolen määrittämät toimijuuden mallit ja Butler taas esittää sukupuolen käsitteen muuttuvana ja yhteiskunnallisesti tuotettuna. Teorioita yhdistämään käytän luvun ensimmäisessä alaluvussa esiteltyä Dyerin teoriaa representaatiosta. Sen mukaan oma käsityksemme itsestämme ja muista syntyy kohtaamiemme esitysten ja mediatekstien kautta, jotka taas ovat valtarakenteiden tuottamia ja ehdollisia (Paasonen ym. 2021, 30–31). En koe, että APA:n tai Bergerin esittämät tulkinnat olisivat varsinaisesti väärässä, mutta pikemmin, että niiden raja-alue on erittäin jyrkkä ja yksinkertaistaa monimutkaista ilmiötä. Tulkintani mukaan Dyerin teoria antaa tilaa kuunnella ja ymmärtää molempien tahojen esittämiä ajatuksia liittäen tehdyt havainnot yhteiskunnalliseen ja historialliseen kontekstiin, jonka luokitukset ja valtarakenteet tunnustetaan tuotettuina.

Teoksessa *Objectification: On the difference between sex and sexism* kritisoidaan APA-järjestön raportin ja muiden samankaltaisten tutkimusten tapaa kehystää seksuaalisointiin liittyviä aiheita ja täten ohjata niistä syntyvää keskustelua. Pääasiallisina ongelmina nähdään seksuaalisoinnin väljä ja hämärä määritelmä, jossa sitä käytetään synonyyminä esineellistämiseksi, sekä leimataan ai-noastaan negatiivisena asiana. Kirjoittajat tuovat esiin termin vaihtoehtoisen merkityksen ”seksuaalisena sosialisointina” (engl. *sexual socialization*), joka nähdään osana normaalia seksuaalista kehitystä. Tytöt ja lapset yleisesti eivät ole passiivisia median viestien vastaanottajia, vaan suhteuttavat ja käyttävät niitä välineenä oman itsensä ja seksuaalisuutensa ymmärtämiseksi ja muodostamiseksi. Tämä nostaa esiin asian, josta niin APA-raportin kuin teoksen kirjoittajat ovat kiinnostuneita, eli sen millaista seksuaalisuutta tai seksikkyyttä kuvataan, millä keinoin ja kenelle. (Paasonen ym. 2021, 94–99.)

Kirjoittajat kokevat seksualisoinnin termillä olevan käyttöä monien aiheiden käsittelyssä. Esimerkiksi nykypäivän seksuaalisuuteen liittyvien arvojen, käytäntöjen ja identiteetteihin liittyvässä keskustelussa, seksuaalisen median merkitysten purkamisessa ja populaarikulttuurin pornoistumisessa, eli pornosta valtamediaan levinneiden tyylien ja estetiikkojen tutkimisessa. Ongelmaksi nousee seksualisoinnin kehystäminen vain haitallisena ilmiönä ja termin yleinen käyttö naisten ja muiden vähemmistöjen seksuaalisen ilmaisun tuomitsemiseen. Kirjoittajat korostavat, kuinka seksualisoinnin kritiikki ja etenkin naisten seksuaalisuuden ja toimijuuden kieltäminen kulkevat usein käsi kädessä. Valtavirran mediassa paradoksaalisesti esitellään naisia vartalonpiirteidensä kautta asettaen ne katseen alaisiksi ja arvioitaviksi, mutta samassa mediassa kauhistellaan nykyculttuurin seksuaalisoitumista ja tästä näennäisesti seurannutta naisten turmelumista. Tämä ei kirjoittajien mukaan vie eteenpäin naisten oikeuksia. (Paasonen ym. 2021, 137–138.)

#### 4.4 Onko teoksen tekijällä väliä?

Aiempien alalukujen teoria sitoo representaation ja yhteiskunnalliset valtasuhteet toisiinsa. Kuvaaja luo uudelleen esityksen jostain oman ymmärryksensä mukaisesti ja tämä ymmärrys osittain rakentuu aiempien esitysten varassa huojuvaan representaatiojärjestelmään. Esityksen tekijällä on mahdollisuus olla osana todellisuuksien luomista ja muokata käsitystä asiasta, ilmiöstä tai ihmisistä. (Berger 1972, 10; Paasonen 2010, 40–41.) Tämä johdattaa pohtimaan representaatioiden tuottamiseen liittyviä kysymyksiä itse tekijästä. Jos miehisen katseen oletuksena on, että naisia esittävien kuvausten takana seisoo mies, muuttuisiko tapa tulkita esitystä, mikäli kuvaaja olisi nainen, mutta teos tismalleen sama?

Bergerin tulkinta olisi kenties, että tässäkin tilanteessa tekijänä on mies. Nimitäin naisen sisäinen mieskatsoja, jota hän käyttää arvioidakseen maailmaa ja itseänsä. (Berger 1972, 46–47.) Bergerin teoria naismielen sisäisestä mieskatsojasta perustuu osittain psykoanalyysin kiistanalaiseen kenttään ja vaikka koen

ajatuksen kiinnostavaksi, en koe sen tarjoavan hyötyä tämän kysymyksen vastaamiseen kirjaimellisesti luettuna. Sen sijaan sovellan teoriaa uudelleen sanoittamaan erittäin samankaltaisen, mutta tekijän sukupuolesta riippumattoman Dyerin representaatio teoriaan perustuvan tulkinnan. Tekijä omaksuu miesvaltaisen yhteiskunnan arvot, ihanteet ja esityskonventiot ja toistaa niitä kuvauksissaan.

Mielestäni on tärkeää esitellä tätä valtavaa aihetta edes lyhyesti, vaikka en syvenny siihen enempää. Samassa yhteydessä koen luontevaksi tuoda esiin oman suhtautumisen aiheeseen opinnäytetyöni kontekstissa. Aikaisemmat alaluvut korostavat useaan otteeseen tekijän merkittävyyttä lopputuloksen kannalta, joten koen tarpeelliseksi perustella päätökseni olla hyödyntämättä tällaista näkökulmaa tulkinnassani. Visuaalisen aineiston tulkinnassakin on huomioitava tutkijan etiikka ja tähän kuuluvat tukipilarit. Näihin lukeutuvat avoimuus, luotettavuus ja hyödyn maksimointi. Niihin kuuluvat myös muiden kunnioitus ja vapaaehtoinen ja informoitu osallistuminen (Rose 2023, 74–75.) Seuraavissa kappaleissa hyödynnän näitä periaatteita perustelemaan, miksi en huomioi tekijöitä työni analyysiosuudessa.

Suunnittelijoiden ja mediantuottajien oma identiteetti ei mielestäni ole hyödyllisin tapa tulkita mediaa opinnäytetyöni kontekstissa, sillä median syntyyn ja lopputulokseen vaikuttavat oleellisesti myös monet muut tekijät. *League of Legends* - splash-kuvitukset ovat hyvä esimerkki tästä, sillä niistä vastaa kokonainen tiimi, ei yksi henkilö. Totta kai, kuvituksen tekijällä ja tekijän taustalla on valtava vaikutus tehtyihin valintoihin ja käytettyihin esityskonventioihin, mutta kuvittaja yksin ei luo kokonaisuutta. Hän on yksi ratas suuremmassa koneessa.

On näkemykseni, että teoksen ja tekijän välinen suhde hämärtyy, kun kyseessä on kansainväliselle yleisölle markkinoitu kaupallinen tuote. Siinä, missä lopputulokseen vaikuttaa tekijä, siihen vaikuttavat oleellisesti myös monet yhtiön sisäiset tiimit ja toimijat, hahmon aiemmat kuvaukset, markkinoinnin tarpeet, pelin ilme ja brändi, sekä yhtiön halut. Nämä ovat asioita, joihin tekijällä ei ole mitään vaikutusta, mutta jotka vaikuttavat tuotteen luonteeseen valtavasti. Koen

splash-taiteen tekijän olevan niin rajoitetussa asemassa, ettei hänen käyttämissä tulkinnan välineenä ole opinnäytetyössäni hyödyllistä. Haluan tarkentaa, ettei tekijä ole mielestäni millään tapaa merkityksetön lopputuloksen kannalta. Kuvituksen tekijä on korvaamaton, sillä hän luo teoksen ammattitaidolla rajoitteiden sisällä.

Toinen suuri syy tähän on luotettavan informaation puute ja lähestymisen etiikan vastaisuus harkitsemattomasti toteutettuna. Tekijään perustuva mielekäs tulkinta on mielestäni mahdollista vain, jos tulkitsija tuntee tekijän. Se vaatisi tekijän avoimuutta niin itsestään kuin tavoitteistaan tuottamansa median suhteen. Tällaista tietoa on harvoin tarjolla ja kyseenalaistan sen luotettavuuden. Erittäin oleellisena pidän myös vastuutani median tulkitsijana. Haluan kunnioittaa näiden yksittäisten tekijöiden oikeutta yksityisyyteen, enkä näe millään tapaa perusteltuna tehdä tulkintaa töistä heidän oletettujen identiteettiensä perusteella. En koe eettiseksi tuoda julkiseen projektiini tulkintaa tekijöistä, joita en tunne ja joiden lupaa tai osallistumista projektiin en ole pyytänyt. Näistä syistä en tule käyttämään heistä tehtyjä oletuksia tulkinnan välineinä työni analyysiosuudessa.

Informaatio tekijästä voi tuoda teokseen uutta näkökulmaa, mutta kun tulkinnan kohteena on valtavan kaupallisen toimijan tuote, jota tuottaa laaja kansainvälinen tiimi, koen paljon eettisemmäksi ja hyödyllisemmäksi irrottaa yksittäiset tekijät tulkinnasta. Sen sijaan keskityn tekemään tulkintaa tarkastelemalla työn tuosta sekä sen suhdetta sitä tuottavan yhtiön muuhun mediaan ja lupauksiin.

#### 4.5 Vähemmistöt pelikulttuurissa

Kirjassa *Gaming at the Edge: Sexuality & Gender at the margins of gamer culture* (2015) amerikkalainen pelitutkija Adrienne Shaw käsittelee representaation merkitystä peleissä. Etnografisen tutkimuksen keinoja hyödyntävässä pelikulttuurin analyysissään Shaw luo katseen representaation teemoihin, hyödyntäen tekstissään erilaisten ”ei-tyypillisten pelaajien” tarjoamia näkökulmia aiheeseen. Useimmat Shaw'n haastattelemat henkilöt kuuluvat vähemmistöihin, pelaavat

paljon erilaisia pelejä ja identifioituvat vaihtelevissa määrin “pelaajiksi”. Shaw käsittelee haastateltavien näkemysten kautta sitä, miten, missä ja kenelle vähemmistöjen näkyvyydellä on väliä.

Lienee ehkä yllättävää, että Shaw'n haastattelemista moni ilmaisi, ettei kokenut oman identiteettinsä näkemistä peleissä välttämättömänä tai edes tärkeänä asiana. Osa koki pelien epärealistisuuden sallivan samaistumisen ilman samantaisuutta; ikään kuin fantasian muodossa. Myös hupi ilman samaistumista koettiin arvokkaana. Välinpitämättömyys sitoutui paikoin kokemukseen siitä, ettei mediassa esiintynyt tarpeeksi tai ollenkaan itseä kuvastavaa sisältöä, jolloin siihen ei odottanut törmäävänsä, eikä sen uskonut lisääntyvän tulevaisuudessa. Haastateltavien mukaan itseä kuvastavan representaation toteutuminen oli “kivaa”, muttei oletettua. (Shaw 2015, 167–168, 210–211, 213.)

Vastahakoisuutta kasvattivat myös pelaajien kokemukset huonosta representaatiosta, stereotyypeistä ja tokenismista (Shaw 2015, 196). Tokenismilla tarkoitetaan tässä kontekstissa vähemmistöön kuuluvien hahmojen sisällyttämistä mediaan lähinnä symbolisena eleenä, lisäämään median näennäistä inklusiivisuutta (EIGE, 2016). On ymmärrykseni, että nämä hahmot ovat usein stereotyyppisiä ja muita hahmoja vähämerkityksellisissä rooleissa. Pelaajat eivät siis halunneet moninaisuutta loukkaavan, epärealistisen tai pintapuolisen representaation hinnalla (Shaw 2015, 196).

Shaw ilmaisee, ettei representaation haluaminen tai siitä välittäminen ole yksinkertainen asia. Hän korostaa, että myös pelaajat, joiden mukaan representaatio ei ollut heille tärkeää, kokivat sen toteutumisen aina kivaksi yllätykseksi. Hänen tulkintansa mukaan pelaajat nauttivat hyvin toteutetusta representaatiosta, mutta eivät ole kiinnostuneita representaatiosta välittämisen taakasta. (Shaw 2015, 225–226.) Ei ole helppoa vaatia jotain, minkä ei usko toteutuvan, eikä ole hauskaa tuoda omaan vapaa-ajan viettoon välittämisen lisäävän monimutkaisuuden taakkaa. Helpompaa on nauttia pelien nautinnollisista osista, ja olla muurehtimatta niiden puutteista – ainakin niin pitkään, kun ei itse koe joutuneensa

solvatuksi tai hyökkäyksen kohteeksi. Tämä on ymmärrykseni kirjassa esitettyjen ajatusten ja haastattelujen perusteella.

Siitä huolimatta, etteivät pelaajat kokeneet representaatiota tarpeellisena itselleen, jokainen haastateltu koki representaation tärkeänä muille. Osa heistä koki, että haavoittuvassa asemassa oleville vähemmistön jäsenille itsensä kaltaisuu-den näkeminen mediassa on merkityksellistä, sillä se antaa ulkoista todistetta omasta olemassaolosta. Toiset taas olivat kohdanneet keskustelua aiheeseen liittyen, ja kuulleet representaation olevan tietyille ryhmille tärkeää. Tällöin, vaikka se ei ole heille tärkeää, he tunnistavat sen tärkeyden ”muille”. Shaw avaa tätä ristiriitaista ajattelutapaa tulkinnalla, jossa ”minä”, ”me” ja ”muut” nähdään eri tavoilla. Ihmisryhmään kuuluva kokee oman ryhmänsä – ja etenkin itsensä – erittäin monivivahteisena ja kompleksina asiana. Ryhmät, joihin ei itse kuulu pelkistyvät helposti staattisiksi ja yhtenäistyneiksi ilmiöiksi. Tämä on representaation kannalta erittäin oleellinen ilmiö. (Shaw 2015, 192–193, 197.)

#### 4.6 Peliteollisuuden ja suunnittelijan vastuu

Vähemmistöiltä näkyvyyden ja kuulluksi tulemisen vaatiminen on usein työlästä. Kaupallisella videopelien alalla huomio on usein suurimmissa kohdeyleisöissä, jolloin vähemmistöjen tulee perustella näkyvyytensä lisäämisen hyöty taloudellisen kannattavuuden kautta. Shaw ei pidä tätä järkevänä tai eettisenä, eikä koe, että näkyvyyden vaatimisen tulisi olla vain vähemmistöjen taakka vaan koko peli- ja media-alan jakama suunnittelijan etiikkaan perustuva tavoite. Shaw korostaa, että median tekijöillä on sosiaalinen velvollisuus huomioida ryhmät, jotka jätetään yleensä median ulkopuolelle. (Shaw 2015, 5, 158–159.)

Shaw haastaa yllä kuvaillun uusliberalistisen näkökulman hyödyllisyyden tuomalla esiin, ettei läsnäolo kuluttajana takaa tasavertaista paikkaa tai kuvausta valtavirran mediateksteissä. Esimerkkinä Shaw tuo käsittelyyn naiset, jotka edustavat valtavaa osuutta nykyisistä ja potentiaalisista pelaajista, mutta joiden osallisuus peliteollisuudessa, pelaajina tai pelattavina hahmoina ei vastaa miehiä. Yritykset tuoda naisia peleihin ottavat yleensä kohdennettujen pelien tai

hankkeiden muodon, joissa naisille tehdään pelejä tai naiset tuodaan mukaan tekemään pelejä. Shaw'n mukaan näiden yritysten lähtökohtainen ongelma on, etteivät ne luo naisille tilaa yleisen pelikulttuurin sisällä, vaan luovat rajattuja kuplia, joissa pelaajille tarjotaan tiettyjä sisältöjä ja mahdollisuuksia. Shaw'n mukaan naisten omien markkinatalouden muovaamien tilojen luominen ei ratkaise peliyhteisöjen olemassa olevia ongelmia tai anna heille tilaa valtaviiran median tuottajina tai vastaanottajina. (Shaw 2015, 169–170.)

Shaw kuvailee representaation tarjoavan todisteita erilaisista olemassaolon muodoista. (Shaw 2015, 4). Tämä tuo mieleeni Richard Dyerin teorian, jonka mukaan representaatio muodostaa todellisuuksia ja tuottaa näkemyksiä eri ihmisryhmistä (Paasonen 2010, 45). Tulkintani molemmista on, että ilman representaatiota tietyt näkökulmat, kokemukset ja olemisen muodot eivät tule näkyviin, eivätkä täten voi saavuttaa samaa yhteiskunnallista hyväksyntää tai valta-asemaa kuin toiset. Samalla ne ovat osana tiettyjen roolien tuottamista, toistamista ja muokkaamista. Shaw'n mukaan median havainnointi kertoo maailmasta, jossa tietyn tyyppisille kehoille on asetettu tiettyjä rooleja ja on hänen mukaansa erittäin tärkeää pystyä kritisoimaan ja kyseenalaistamaan kuvauksissa tehtyjä valintoja (Shaw 2015, 159, 230).

Tulkintani Shaw'n tekstistä on, että tiedostamatta jäämisen uhkana on olla sosiallisessa merkityksessä yhtä kuin näkymättömiä. Ihmiset eivät halua kokea olevansa yksin tai näkymättömiä. Representaatio on arvokasta, sillä se tarjoaa ulkoisen tunnustuksen omasta olemassaolosta. Se on myös arvokasta esittämänsä joukon ulkopuolisille antamalla näkökulman toisenlaiseen olemassa olemisen muotoon. Tämä ei tarkoita, että vähemmistöjä kuvastavia hahmoja tulee tulkita vain esimerkkeinä sen jäsenille tai opetuksina ryhmän ulkopuolisille. Shaw'n mukaan moninainen olemassaolo mediateksteissä mahdollistaa kaikille yleisöille laajemman olemassa olemisen kirjon, joka voi vaikuttaa siihen, miten he hahmottavat maailman. (Shaw 2015, 192, 215.)

Videopelit leikittelevät usein fantasialla, eikä niiden pääasiallinen tavoite ole läheskään aina heijastaa reaalimaailmaa. Fiktio tarjoaa mahdollisuuden olla

luova, laatia erilaisia todellisuuksia ja tätä kautta luoda moninaisia representatioita. Shaw korostaa, ettei moninaisen representaation vaatiminen valtavirran mediasisällöiltä ole niitä rajoittava velvoite, vaan tavoite, johon koko mediateollisuuden tulee suhtautua luovan suunnittelun kulmakivenä. Monimuotoisuuden on oltava suunnittelua ohjaava tavoite, ei poikkeus tai vähemmistöön kuuluvien vastuualue. Suunnittelijoiden ja media-alan tekijöiden tulee harkita, mihin heidän valintansa perustuvat ja kyseenalaistaa, miksi monet pelit ja mediatekstit näyttävät niin samanlaisilta. Aiemmassa alaluvussa todetaan, että pelaajat voivat löytää arvoa ja iloa myös mediasta, johon he eivät samaistu. Ei siis pitäisi olla ongelma tuoda mediaan näkökulmia ja kokemuksia, jotka eivät ole täysin samaistuttavia valtaväestöön kuuluvalla pelaajalle. (Shaw 2015, 215, 230.)

On kantani suunnittelijana ja visuaalisen alan toimijana, että mediasisällöillä on valtava voima vaikuttaa meihin ja näkemyksiimme itsestämme ja toisistamme. Koen suunnittelijan velvollisuudeksi tehdä harkittuja ja tarkoituksen mukaisia valintoja käyttämistään metodeista ja tekemistään valinnoista tuottaessaan mediasisältöä. Tämä pätee yleisesti ja etenkin representaatioihin liittyen.

## **5 Videopelien naissankari: Millaista fantasiaa myydään?**

Pelien naishahmojen ulkonäön herättämä kritiikki kohdistuu muun muassa niiden toistamaan normatiiviseen kuvaan naiseudesta. Siinä missä mieshahmot voivat olla ulkonäöltään lähes millaisia vain, on naisista annettu kuvaus huomattavasti kapeampi. Yleisimpänä muottina säilyy nuori, laiha, kauneusihanteet täyttävä ja useimmiten valkoinen hahmo. Samankaltaiset kasvot, vartalot ja jopa hiustyylit toistuvat pelistä peliin. (Lassila 2023, 342–343.)

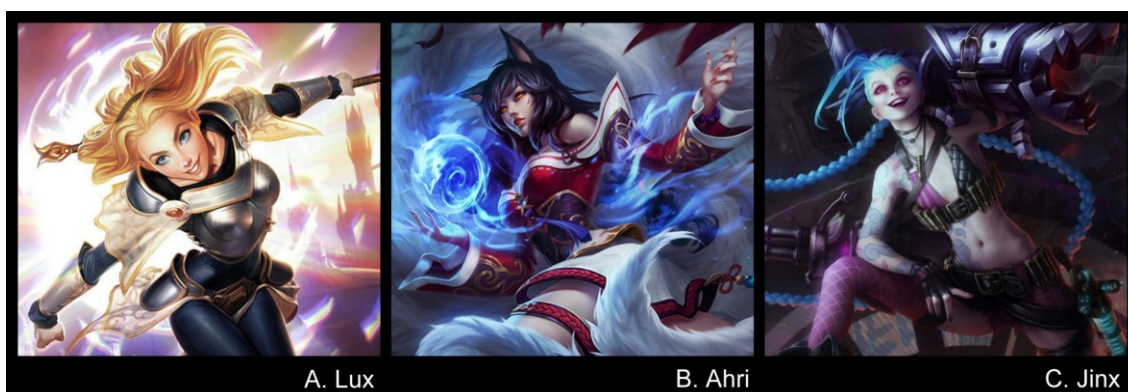
Myös seksikkyyden esittäminen normina on herättänyt kritiikkiä. On yleistä, että naishahmoja kuvataan kireissä, paljastavissa ja epäkäytännöllisissä vaatteissa tilanteesta riippumatta. Usein, siinä missä miessoturin haarniska peittää hänet päästä varpasiin, paljastaa naissoturin haarniska enemmän ihoa kuin suoja.

Naishahmoja seksualisoidaan vaatetuksen lisäksi vartalon epärealistisilla mittasuhteilla, provokatiivisilla liikkeillä ja kuvakulmilla. Tämän koetaan olevan näyttöä siitä, kuinka naishahmoja luodaan lähinnä ”silmänruuaksi”, sillä heidän asunsa ja toimintansa eivät usein vastaa, mitä he tilanteessa oikeasti tarvitsisivat. Samalla peliteollisuuden toimijat tekevät oletuksia siitä kuka pelaaja on ja mistä hän oletettavasti pitää. (Lassila 2023, 342–343.)

Toki, sisällön realistisuus on harvoin pelien tavoitteena tai syy siihen, miksi pelaajat hakeutuvat niiden pariin. Pelien tarjoama fantasia, joka eroaa tosimaailmasta, on oleellinen osa pelejä ja niiden tuomaa hupia. Fantasia tarjoaa vapauden kuvata erilaisia todellisuuksia, luoden mahdollisuuden muuttaa ja laajentaa kuvaa siitä, millaisia olemisen muotoja voi olla. Tällöin nouseekin oleelliseksi pohtia, miksi tiettyjä kuvauksia toistetaan ja millaisilla keinoilla ryhmiä kuvataan. (Shaw 2015, 10,161.) Jos fantasia kerran tarjoaa vapauden luoda moninaisia kuvauksia, miksi tietyt kuvaukset toistuvat uudestaan ja uudestaan?

*League of Legends* -pelin kehittäjät ovat olleet jokseenkin avoimia tavoitteistaan suunnitellessaan hahmoja ja hahmojensa ulkoasuja. Vuonna 2017 julkaistussa ”*Ask Riot: the ”Sexy” Factor*”-artikkelissa osa pelin kehittäjistä tarjosivat näkökulmansa pelaajien esittämiin kysymyksiin. Kuten otsikosta voi arvata, eräs kysymyksistä uteli, milloin peliin tulee lisää seksikkäitä tyttösankareita. Hahmosuunnittelija ”Jinxylord” eli August Browning avasi vastauksessaan ajan ajattelu-prosessia aiheeseen liittyen. Hänen mukaansa jo vuonna 2013, kehittäjät ottivat tavoitteekseen välttää samankaltaisen tiimalasivartalon toistamista jokaisella naishahmolla, ja tuoda peliin paljon kaivattua moninaisuutta. Samalla hän kuitenkin korostaa seksikkäiden naishahmojen olemassaolon tärkeyttä, sillä ”koen oloni viehättäväksi” on hahmofantasia, joka vetoaa niin naisiin kuin miehiin. Hän kritisoi hahmoja, joiden seksikkäät kuvaukset eivät käy järkeen heidän tarinansa kontekstissa, mutta korostaa, ettei itse seksikkyyys ole asia, jota tulisi välttää hahmosuunnittelussa. Seksikkyyttä on monenlaista, ja tärkeintä on visuaalisen kuvauksen yhteen sopivuus hahmon tarinan kanssa. (Browning, Street & Wun 2017.)

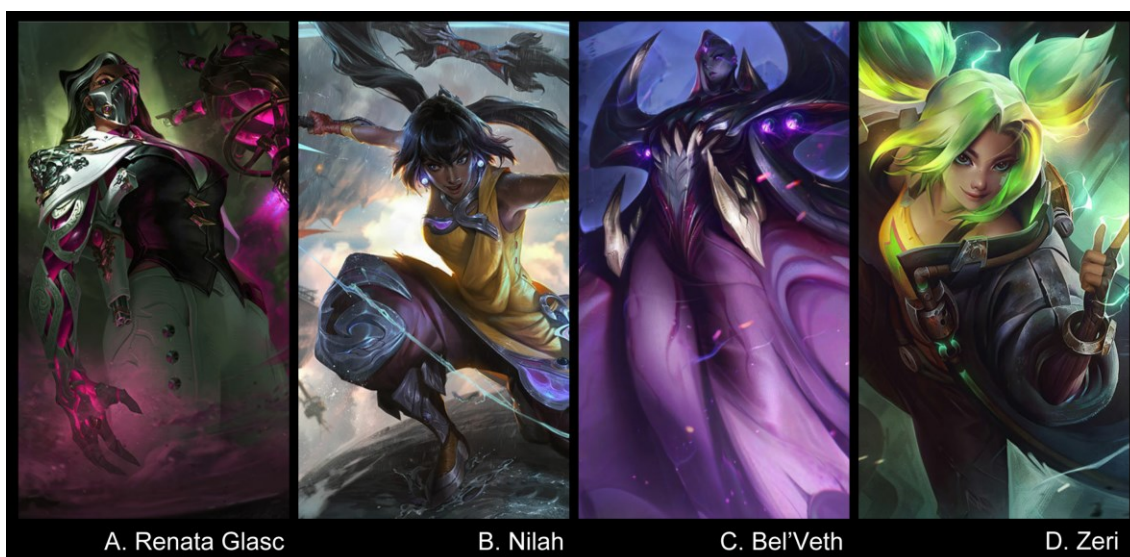
Kuva 5 esittää artikkelissa nimellä mainitut ”seksikkäät naissankarit”. On toki huomionarvoista, että osaa kuvituksissa on päivitetty, mutta pääpiirteissään ne pysyvät samanlaisina kuin vuonna 2017. Browning korostaa, että hahmot Lux, Ahri ja Jinx ilmentävät ”seksikkyyttä” erilaisilla tavoilla, mutta koen, että ulkoisilta piirteiltään he ovat varsin samankaltaisia. Tarinaltaan ja persoonaltaan, jokainen eroaa toisistaan, mutta heitä kaikkia yhdistää hoikka ruumiinrakenne, vaalea iho ja nuorekkaat ”virheettömät” kasvonpiirteet. Eniten eroaa Jinx, ”maanisena sekasortoa tuovana rikollisena” kuvailtu hahmo (League of legends i.a.b.). Hahmon intensiivinen tuijotus ja leveä hymy vihjaavat Jinxin hulluudesta ja tuovat kuvaan häiritsevän tunnelman, mutta mielestäni Jinxin erityisen lapsekkaat kasvonpiirteet ja erittäin paljas vartalo ovat kuvan häiritsevin osuus. Suuret silmät, nöpönenä ja kuvituksen pyöreä pää antavat vaikutelman lapsenomaisuudesta, jota en näe Luxin ja Ahrin kuvaksista. Tämän tulkinnan kautta tuntuu itselleni hieman häiritsevältä, että pikkutyttö ison aseensa kanssa vähissä vaatteissa on jonkun seksikäs hahmofantasia.



Kuva 5. Kooste Lux, Ahri ja Jinx -hahmojen splash-taiteista pelissä *League of Legends* (Splash-taidetiimi i.a.a, Splash-taidetiimi i.a.b & De Sousa 2013).

Pelin tekijöiden lähestyminen hahmojen luontiin on muuttunut merkittävästi. Nykypäivänä suuri painoarvo asetetaan todenmukaiselle ja kestäväälle representaatiolle. Vuoden 2022 *Diversity & Inclusion* eli ”moninaisuus ja inklusiivisuus”-raportissaan Riot Games esitteli neljää sinä vuonna *League of Legends* -peliin lisättyä naissankaria. Hahmoilla haluttiin tuoda esiin pelimaailman sisältämää

naisuuden moninaisuutta. Jokainen uusista hahmoista oli tarinaltaan ja kyvyiltään uniikki, mutta heitä yhdistää identiteetti oman onnensa seppinä ja voimakaina naisina. Kuva 6 esittelee näitä hahmoja. Renata Glasc, Nilah, Bel’Veth ja Zeri eroavat toisistaan paljon verrattuna kuvan 5 hahmojen ulkonäköihin. Variatiota on tuotu hahmojen ikin, ihonväreihin ja ruumiinrakenteisiin. Renata Glasc herättää huomioni iäkkäämmän ja rotevamman ulkonäkönsä, sekä käsi-proteesin ja kasvomaskinsa ansiosta. Mielestäni on hienoa havaita, että hahmoja on uskallettu kuvata erilaisilla keinoilla, joskin edelleen naishahmojen kuvaukset pysyvät jopa turhauttavan maltillisina ja yleisesti viehättävinä. Edes kammottava hirviö Bel’Veth ei säästy tältä kiroukselta, jossa naishahmo täytyy kuvata kauniina.



Kuva 6. Kuvakooste Renata Glasc, Nilah, Bel’Veth ja Zeri -hahmojen splash-taiteista pelissä *League of Legends* (Anninos 2022, Pan 2022, Cantal 2022 & Flores 2022).

Aiemmin esitelty ajatus hahmofantasioista tuodaan esiin myös vuonna 2024 julkaistussa ”*dev: Skin Thematics and Champion Fantasies*”-artikkelissa, jossa pelin vaihtoehtoisia ulkoasuja suunnitteleva tiimi avaa ajatusprosessiaan. Suunnitellessaan uusia teemoja ja ulkoasuja kehittäjät eivät mieti vain, ketkä sopisivat teemaan, vaan kysyvät myös ”Mitä tämän sankari katalogista puuttuu? Mikä olisi heille todella siistiä?”. Tiimin tavoitteeksi on siis tullut lähestyä skinien suunn-

nittelua hahmokohtaisesti ja täten lisätä variaatiota hahmon tarjoamiin fantasioihin. (Leung ym. 2024.) Tavoite on asetettu tulevaisuudelle, eikä sen väitetä toteutuneen aiemmin. Koen sen kuitenkin erittäin kiinnostavaksi näkökulmaksi tutustuessani hahmofantasioiden viestimiseen ja tarkastelen Miss Fortunen splash-kuvituksia tämä ajatus mielessäni opinnäytetyön visuaalisen aineiston analyysiosuudessa.

Tässä luvussa olen tuonut esiin kritiikkiä naishahmojen yleisistä kuvauksista, sekä *League of Legends* kehittäjien näkemyksiä hahmojen luomisesta. Samalla on tullut selväksi, että fantasialla leikkittely on osa pelin tapaa kuvata hahmojaan. Koen informaation hyödylliseksi pohjustamaan seuraavan luvun splash-taiteiden analyysia.

Pelin splash-taide on kiinnostava tulkinnan kohde, sillä kuvitus edustaa hankittavaa tuotetta sekä pelattavaa hahmoa. Hahmofantasiasta on yllä annettu se kuva, että pelaaja ottaa fantasiassa hahmon paikan, ja pääsee täten kokemaan olevansa esimerkiksi viehättävä. Koen kuitenkin yhtä uskottavaksi ajatuksen, jossa hahmo täyttää pelaajan fantasiaa vailla pelaajan samaistumista tai eläytymistä. Hankkiessaan hahmonmallin ulkoasuineen, pelaajasta tulee hahmon omistaja. Pelatessaan hän on samanaikaisesti itse hahmo ja hahmoa kontrolloiva ulkopuolinen toimija – objekti ja subjekti. En mene tämän syvemmälle pohdimaan pelaajien tapoja suhtautua pelaamiinsa hahmoihin, sillä uskon kokemusten olevan erittäin yksilökohtaisia. Koin kuitenkin oleelliseksi tuoda esiin, että halu ja kyky omistaa ja hallita hahmoa voi olla omanlaisensa fantasia pelaajille.

Yksikään mediateksti ei voi täydellisesti kuvata yksilön tai ryhmän kokonaisuutta, vaan rajaa, pelkistää ja muokkaa esittämäänsä asiaa. Uudelleen esitys tulee aina olemaan epätäydellinen kuva esittämästään kohteesta. Mikään yksittäinen esitys ei itsessään ole tärkeä, vaan merkityksen sille antaa kykymme tulkita sitä kontekstissa, osana sosiaalisia suhteita ja yhteiskunnallisia valtarakenteita. (Shaw 2015, 172–173.) Tässä opinnäytetyössä olen avannut pelin kulttuurillista vaikutusta, videopeliyhteisön eri puolia, representaation teorioita ja tuonut

esiin naishahmojen kuvauksiin liittyvää kritiikkiä, sekä hahmofantasioiden konseptin. Koen tämän tärkeäksi taustoitukseksi aiheen käsittelyyn.

## 6 Miss Fortune -hahmokuvitusten analyysi

Tässä luvussa toteutan visuaalisen aineiston analyysin tutustuen Miss Fortune -hahmon splash-taiteeseen *League of Legends* -pelissä. Tutustun hahmokuviin yleisesti ja tulkiten, millaisena hahmo kuvataan ja millaisia fantasioita hahmo pelaajalle tarjoaa. Myöhemmissä alaluvuissa tarkastelen kahta kuvituksesta perusteellisemmin. Valitsemani kuvitukset soveltuvat mielestäni hyvin havainnollistamaan millaiset keinot voivat herättää vaikutelman seksuaalisesta ja ei-seksuaalisesta kuvauksesta. Erittelen ja analysoin kuvien sisältöä ja pyrin vastaamaan kysymykseen, millaista fantasiaa niillä myydään.

### 6.1 Yleiskuva

Miss Fortune, oikealta nimeltään Sarah Fortune, on ollut osana *League of Legends* -peliä vuodesta 2010 (skins.best i.a.). Taustatarinaltaan hahmo on viehättävyydestään ja armottomuudestaan tunnettu laivaston kapteeni. Kostonhimoisena hän tappoi perheensä murhanneen merirosvokuninkaan, ja käyttää petkuttavaa lumoaan ja ennalta arvaamattomuuttaan päihittämään häntä aliarvioivat viholliset. Punahiuksinen naissankari käyttää aseinaan kahta pistoolia. (League of legends i.a.c.) On tulkintani, ettei tämä traaginen taustatarina tule ilmi hänen hahmokuvituksissaan, eikä mielestäni kuvaus petollisen kauniista kapteenista avaa hahmon persoonaa. Tämä tuo kuitenkin esiin erittäin tärkeän piirteen Miss Fortunesta hahmona. Hänen tarkoituksensa on tarjota pelaajalle seksikäs hahmofantasia, jossa hän joko on hahmo tai sen hallitsija.

Tutustun vain opinnäytetyön kirjoitushetkellä *League of Legends* -nettisivustolla oleviin hahmokuviin Miss Fortunella *Champions*-osiossa. Miss Fortunella on opinnäytetyön kirjoitushetkellä pelin eniten vaihtoehtoisia ulkoasuja, tehden hänen virtuaalisesta vaatekaapistaan pelin suurimman. Vakuuttavat 22 erilaista ul-

koasua tarjoavat hahmolle paljon visuaalista variaatiota Hahmon ruumiinrakenteen toistuu samana kuvasta kuvaan, mikä on tyypillistä. Ulkoasujen muutokset vaikuttavat lähinnä hänen asuunsa, mutta myös aseisiin, hiuksiin ja kasvojen ulkonäköön. Mielestäni suurinta osaa kuvituksista voitaisiin luonnehtia pin-up-tyttömäisinä.



Kuva 7. Kuvakooste, jossa verrataan Elvgrenin pin-up-maalauksia ja Miss Fortune -splash-taiteisiin pelissä *League of Legends* (Elvgren 1957, 19; Elvgren i.a., 32–33; Elvgren 1960, 127; Choe 2018; Theophilopoulos 2017 & Chan 2015).

Kuten johdannossa mainitsin, Miss Fortunen kuvitukset muistuttavat minua pin-up-taiteesta. Niiden kohteet ovat tyypillisesti valkoisia, pitkäraajaisia ja hoikkia tiimalasivartaloisia naisia, joilla on ”virheetön” iho ja meikatun omaiset kasvot. Kuva 7 on kuvakooste, johon olen tuonut kuuluisan pin-up-taiteilijan, Gil Elvgren-

nin, teoksia ja verrannut niitä Miss Fortune -kuvituksiin. Päätin eritellä kolme kuvituksissa toistuvaa pin-up-taiteelle tyypillistä piirrettä: laskelmoidun viehätysten, kauniin hymyn ja katsojaan kohdistetun katseen.

Laskelmoitu viehätys on terminä tuttu Bergerin katsomisen teoriasta. Naiskohteen keho asetellaan ja paljastetaan katsojan iloksi ja kuvattu nainen tietoisesti asemastaan katsottuna. Tällöin naiskohteesta voidaan tulkita laskelmoitu viehätys, jonka tarkoituksena on vedota teoksen omistaja-katsojaan. (Berger 1972, 49–55.) On tulkintani, että useimmissa kuvituksissa Miss Fortune -hahmo kuvataan tietoisena katsojasta. Hänen kehonsa on useimmiten aseteltu mahdollisimman imarteleviin ja tiettyjä piirteitä – kasvoja, rintoja, vatsaa ja reisiä – korostaviin asentoihin. Nämä vaikuttavat erittäin suunnitelluilta valinnoilta. Valintojen tarkoituksena ei mielestäni ole ensisijaisesti kuvata hahmon voimia tai tarinaa, vaan lähinnä tarjota viehättävä kuva hahmon ulkonäöstä.

Kaksi muuta piirrettä sitoutuvat ensimmäiseen. Kaunis ja rypytön hymy on Miss Fortune -kuvituksissa erittäin yleinen. Tilanteesta riippumatta hymy pysyy hillittynä, eikä koskaan esiinny epäimartelevana. Tämä sitoutuu ajatukseen, jossa hahmo kuvitellaan tietoisesti roolistaan katsottuna, jolloin hän esittää itsestään mahdollisimman imartelevan version. Katsojaan suunnattu katse luo kokemuksen, jossa hahmo huomio katsojan ja jopa valitsee hänet muiden katseenkohteiden sijaan. Laskelmoitu viehättävyys voidaan siis tiivistää ajatukseen, jossa naishahmo tietää olevansa esillä, joten hän esiintyy. (Berger 1972, 54–56.)

Tietenkin hahmo itsessään on todellinen vain fiktiossa ja mielikuvissa, eikä tee valintoja omista kuvauksistaan. Päätökset esitystavasta tekee teoksen kuvittaja, joka määrittää hahmon jokaisen eleen ja piirteen. Laskelmoitua viehättävyyttä voidaan ajatella kuvittajan tapana nojata itselleen tuttuihin representaatiojärjestelmiin, joista hän ammentaa viehättävinä pitämiään piirteitä ja hyödyntää niitä kauniin ja seksuaalisen hahmon kuvaamisessa. En lainkaan yllättyisi, jos pin-up-tyttökuvitukset olisivat tietoisesti tai alitajuntaisesti inspiroineet Miss Fortune -splash-taiteita.

Kun alkuperäisesti pohdin opinnäytetyöni aihetta, halusin tutustua seksuaalisointiin teemana ja opetella tunnistamaan erilaisia seksuaalisovia piirteitä. Teoria osoitti tämän lähestymisen ongelmalliseksi, siinä annetaan liikaa huomiota tiettyille seksuaalisina pidetyille piirteille, eikä tarjoa tilaa tulkinnalle. Opinnäytetyöni aikana olen oppinut lisää median tulkitsemisesta, ja ymmärrän nyt paremmin, miksei piirteiden erittely ole paras tapa tulkita tai etenkin yrittää arvioida seksuaalisten kuvausten ”hyvyyttä” tai ”huonoutta”.

Semioottinen eli merkkioppiin perustuva analyysi on auttanut minua representaation toiminnan ymmärtämisessä ja tulkinnassa, mutta en opinnäytetyössäni kykene aiheen kokonaisvaltaiseen käsittelyyn. Haluan kuitenkin tuoda esiin, että merkkejä on erilaisia ja niiden lukeminen tuottaa potentiaalisia tulkintoja. Merkityksiä tuottaa esityksen kohtaaja, joka tulkitsee sitä omien kokemustensa, taustansa ja arvojen kautta. Tulkintoihin pääseminen vaatii niin asioiden ilmimerkitysten tunnistamista kuin syvemmän tason merkitysten luomista. Näitä ”ilmi-merkityksiä” voidaan kuvailla denotaatiotason merkeiksi, kun taas tulkinnan kautta luotuja syvempiä yhteyksiä konnotaatiotason merkeiksi. (Rose 2023, 184.) Tästä esimerkkinä voitaisiin käyttää yllä kuvailtua hymyä. Havainto ”hahmo hymyilee” on denotaatio, mutta ”hahmo hymyilee luodakseen viehättävämmän esityksen” on konnotaatio.

Haluan havainnollistaa alkuperäisen lähestymiseni hyöty- ja haittapuolia määrittelemällä erilaisia seksuaalisovina pidettyjä piirteitä ja tulkitsemalla Miss Fortunen splash-taidekuvituksia vain niiden perusteella. Nämä määrittelemäni piirteet eivät ole puhtaasti denotaatiotason merkkejä, vaan merkityksiä, joihin pääsy vaatii syvempää tulkintaa. Taulukko 1 avulla olen pisteyttänyt kuvitusten näennäisen seksuaalisuuden niiden sisältämien piirteiden perusteella. Valitut piirteet perustuvat representaatio luvussa esiin tuotuihin teorioihin, APA-kriteereihin ja muutamaan omaan teoriaosuutta hyödyntävään lisäykseeni. Pisteytin jokaisen kuvituksen sen sisältämien piirteiden perusteella. Piirteiden läsnäololle annetut vaihtoedot ovat kahden pisteen arvoinen ”kyllä”, yhden pisteen arvoinen ”vaikea sanoa” ja nollan pisteen arvoinen ”ei”. Pisteväli on 0–16.



Taulukko 1 tarjoaa pintapuolisen, mutta kattavan vilkaisun hahmon splash-taiteisiin. Hahmokuviuksia on 22. Näistä 14 sisältää kauniin hymyn ja / tai katseen katsojaan, 16 seksuaalisen asetelman tai asennon ja 19 paljastavan asun. Rintoja korostavia kuvituksia on 17, vatsaa 8, reisiä 15 ja haarojen väliä 6. Korkeimmat pisteet sai Gun Goddess Miss Fortune täysillä pisteillä ja Arcade Miss Fortune viidellätoista pisteellä. Matalimmat pisteet sai Pajama Guardian Miss Fortune kahdella pisteellä ja Captain Miss Fortune, Battle Bunny Miss Fortune ja Broken Covenant Miss Fortune, jotka kaikki saivat 6 pistettä.

Tällaisen lähestymisen pääasiallinen hyöty on, että se kertoo meille tiettyjä kuvien sisältämiä piirteitä ja antaa jonkinlaisen käsityksen laajasta aineistosta, jota olisi vaikeaa esittää muulla tavoin. Taulukosta selviää esimerkiksi, että erittäin moni kuvituksista sisältä paljastavan asun ja korostaa hahmon rintoja. Sen puutteena kuitenkin on, ettei tässä tapahdu vielä mielestäni merkityksellistä tulkintaa. Taulukko 1 vastaa vain kysymykseen siitä, mikä kuvitus sisältää mielestäni mitään itse määrittämistäni piirteistä. Se ei tarjoa luotettavaa vastausta siitä, millaisena sen kohdetta on kuvattu. Korostan, että tällainen piirteiden mielivaltainen erittely ja etsiminen kuvista on erittäin tulkintaa rajoittavaa. Kyseenalaistan myös valittujen piirteiden hyödynnettävyyden yleisesti, sillä esimerkiksi ”seksuaalinen asetelma” on täysin subjektiivisesta tulkinnasta riippuva merkitys.

Kuva 8 esittää Gun Goddess Miss Fortunen ja Arcade Miss Fortunen splash-taiteita. Gun Goddess -kuvituksen hahmo on lähes täysin peitetty, mukaan lukematta rintamusta, joka jää avoimeksi. Asu on ihoa myötäilevä ja korostaa hahmon vartalon muotoja. Pisteiden perusteella kuvitus on kaikkein seksuaalisin, sillä kuvitus sattuu sisältämään kaikki määrittelemäni piirteet. Itse kuitenkin koen, että oikeanpuoleinen Arcade Miss Fortune on tätä seksuaalisoidumpi tai vähintään osuu silmääni näistä kahdesta pornohtavampana. Arcade-kuvitus sai taulukossa vähemmän pisteitä vain sen takia, ettei hahmon kasvoilla ole selkeää hymyä. Samalla en kuitenkaan henkilökohtaisesti koe, että hymy lisäisi kuvituksesta tulkitsemaani seksuaalisuutta. Tämä havainnollistaa, kuinka pelkkien ennalta määriteltyjen piirteiden etsiminen saattaa jättää oleellisia harkintoja tulkinnan ulkopuolelle.

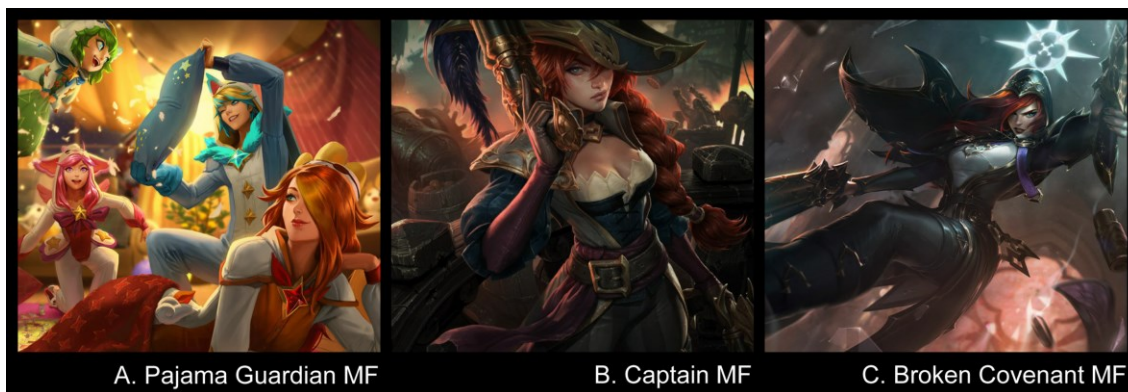


A. Gun Goddess Miss Fortune splash-taide

B. Arcade Miss Fortune splash-taide

Kuva 8. Kooste Miss Fortune -hahmon splash-taiteesta pelissä *League of Legends* (Pan 2018; Hoefener 2014).

Kuva 9 esittää kolmea vähiten pisteitä saaneista kuvista. Kuvassa A pyjamaan pukeutunut Pajama Guardian Miss Fortune makoilee viltin alla ja katselee hymyillen taustalla peuhaavia sankaritovereitaan. Kuvassa ei ole mitään ilmeisen seksuaalista ja kaksi pistettä tulivatkin vain hahmon hymystä. Kuvan B Captain Miss Fortune on totisempi hahmo, joka kohtaa katsojan katseen vailla hymyä tai kehoaan esittelevää asentoa. Ainoa seksuaalisena pidettävä piirre on huomattavan avonaiseksi jätetty rintamus, joka erottuu selkeästi muuten synkästä kuvasta. Broken Covenant Miss Fortune on pisteitykseltään erityisen kiinnostava. Koen hahmon esitystavan todella seksuaaliseksi, mutta valittujen piirteiden takia hahmo sai vain kuusi pistettä. Pisteiden syynä ovat katse, mielestäni seksuaalinen asento ja rintojen korostaminen. On jopa huvittavaa, että tällainen ” seksikäs nunna ”-tyyppinen kuvitus lukeutuu taulukon mukaan yhdeksi vähiten seksualisoiduista. Tämä jälleen havainnollistaa, että visuaalisen median tulkinassa voi olla mielekkäämpää keskittyä kokonaisuuteen yksittäisten piirteiden sijaan.



Kuva 9. Kooste Miss Fortune -hahmon splash-taiteesta pelissä *League of Legends* (Jeong 2018; Chan 2015; Wuestling 2023).

Ajat ovat muuttuneet, kuten myös tulkittava media, mutta Bergerin ja Mulveyn teorit katsomisesta pysyvät tietystä näkökulmasta yhä relevantteina. Aikaisemmissa luvuissa olen esittänyt kritiikkiä katsomisen teoriaa kohtaan, mutta kirjoittajana koen, että niiden hyödyntäminen tulkinnan välineenä videopelien kontekstissa ole täysin perusteetonta. Kuten olen tuonut monta kertaa esiin, videopeliteitellisyys ja -yhteisöt ovat varsin sukupuolittuneita ja miesvaltaisia. Tämä ei tarkoita, etteikö alalta tai pelaajista löytyisi runsaasti moninaisuutta, vaan, että valtavirran suuren budjetin pelien keskiössä ovat yhä miehet, jotka tuottavat pelejä yleisölle, jonka oletetaan olevan lähinnä miehiä. Bergerin katseen teoria ja Mulveyn teoria miehisestä katseesta ei tunnu tässä kontekstissa lainkaan kaukaa haetulta, joskin niiden aikaisemmissa luvuissa esitellyt puutteet tulee edelleen huomioida.

On tulkintani, että jokainen Miss Fortunen kuvitus kuvaa hahmoa ja hänen kehoaan idealisoidulla tavalla. Hänen kasvonsa ja vartalon piirteensä ovat epäinhimillisen täydelliset ja ilme lähes aina joko kauniisti hymyilevä tai varsin neutraali. Captain ja Broken Covenant -kuvitukset ovat ilmeiltään poikkeavimmat, sillä niissä hahmo vaikuttaa jopa vihaiselta. En kuitenkaan koe ilmeen muutoksen olevan kovin merkittävä, sillä vihasta huolimatta hahmon ei sallita näyttäytyä ryppyisenä tai selkeästi tunteellisena, vaan vihainenkin ilme on erittäin hillitty. Hahmo rakentuu oikeiden ihmisten tunnistettavista piirteistä muodostaakseen idealisoidun version viehättävästä sankarihahmosta. Tämän voi nähdä

olevan oletettua, jopa tarpeellista, sillä onhan kyseessä kaupallisen toimijan tuote, jolla pyritään tekemään voittoa. Uskon kuitenkin, että naishahmojen, kuten Miss Fortunen, toisiaan muistuttavat viehättävät kuvaukset juontavat juurensa seksismistä, jota ei tule sivuttaa kapeakatseisella taloudellisella perusteella.

Miss Fortune hahmona kuvataan monissa eri asuissa ja tilanteissa, mutta ulko näöltään ja esitystavaltaan hän päätyy mielestäni harmillisen usein samaan muottiin. Minusta ei ole välttämättä huono asia, että hahmoa kuvataan lähinnä seksikkyytensä kautta, mutta koen perustelluksi kyseenalaistaa tätä valintaa ja pohtia sen merkityksiä laajemmassa videopelien kontekstissa. Miss Fortune hahmon kuvauksista tekee turhauttavan nimenomaan niiden tyypillisuus videopelien naishahmojen joukosta. Edes *League of Legends* -pelin sisällä, en koe, että hahmo olisi poikkeus tai kaikkein seksuaalisimmin kuvattu naishahmo. Kuvausten summa maalaa mielikuvaa naissankareista, joita myydään kauniiden kasvojensa ja viehättävien kehojensa kautta. Jo viimeisen kymmenen vuoden aikana hahmojen representaatioihin on havaintojeni mukaan tullut suuresti moninaisuutta, mutta odotan innolla päivää, jolloin valtavirrassa esiintyvien naishahmojen kuvausten sallitaan olla yhtä monipuolisia kuin miehien.

Kuten olen opinnäytetyössä tuonut esiin, Riot Games ja sen työllistämät tiimit ovat ilmaisseet halua kehittää tuotteitaan ja toimintaansa. Yhtiö lupaa keskittyä jatkuvaan kehitykseen pelin sisäisten elementtien ja tarkoituksen mukaisen representaation lisääminen suhteen. *League of Legends* pelinä ja laajempaan kaupallisena ja kulttuurillisena ilmiönä on valtava kokonaisuus, jonka kehittäminen, eteenpäin vieminen ja ylläpito vaativat paljon työtä ammattitaitoisilta tekijöitä. Opinnäytetyössä tarjoamani näkökulman tarkoituksena ei ole vähätellä työn tuloista tai arvoa vaan tarjota aiheeseen oma näkemyseni.

Olen kiinnostunut siitä, miten Miss Fortunen esitystapa tulee tulevaisuudessa muuttumaan. Kehittäjät kuvailevat uusien ulkoasujen suunnittelua jatkuvasti kehittyvänä prosessina, jossa fanien palaute ja kokemukset ovat ratkaisevassa asemassa. Oma toiveeni olisi nähdä Miss Fortunesta aivan uusi puoli. Hahmolla

on jo 22 ulkoasua, joissa hänet kuvataan täydellisen kauniina. Toivon, että jonnain päivänä hahmo saa uuden ulkoasun, jossa häntä uskalletaan kuvata inhimillisenä, naisellisenä ja yhä voimakkaana, ilman pintapuolisen viehättävyyden asettamia rajoitteita.

## 6.2 Lähiluku: Seksuaalinen fantasia

Miss Fortunen kuvituksista yksi nousee esiin erinomaisena esimerkkinä seksuaalisesta representaatiosta. Kuva 10 on aiemmassa alaluvussa mainittu Arcade Miss Fortune -splash-taide. Tässä alaluvussa erittelen sen sisältöä, pohdin tehtyjä valintoja ja tuotan tulkintaan perustuvia merkityksistä. Tunnistan opinnäytetyössäni merkityksellistämisen subjektiivisen ulottuvuuden, eikä tavoitteenani ole pyrkiä neutraaliuteen, vaan esittää ja perustella nimenomaan omia tulkintojani.



Kuva 10. Arcade Miss Fortune -hahmon splash-taide pelissä *League of Legends* (Hoefener 2014).

*Arcade*- eli kolikkopeliteemaisessa kuvituksessa Miss Fortune -hahmo istuu sydämen muotoisella peli-istuimella puhaltaen pinkkiä purkkapalloa. Istuimen selkämyksen takana taustalla näkyy epätarkka merirosvomainen parrakas hahmo, joka seisoo television päällä. Sen ruudulla vaikuttaa lukevan ”game over”. Hän irvistää ja osoittaa uhkaavasti sapelia Miss Fortunea kohti, toisessa kädessään pistooli. Istuimensa ympäröimä Miss Fortune ei vaikuta tietoiselta tai luultavammin kiinnostuneelta takanaan olevasta hahmosta, vaan hänen huomionsa ja kehonsa on suunnattu kohti katsojaa.

Olemukseltaan hahmo kuvataan tilanteen hallitsijana, joskin varsin passiivisena. Ilmassa leijuvat konfetit ja Miss Fortune hahmon rennosti pitelemä ”1up”-pokaali antavat mielikuvan siitä, että hän voitti taustalla uhmaavan hahmon tai vei pokaalin häneltä. Pokaali esittää kättä, jonka kämmenselässä on plussamerkki ja jonka etusormi osoittaa ylöspäin. Pokaalin tuplamerkitys on todennäköisesti kolikkopeleistä tuttu ”1-up” eli extra-elämä ja samalla se viittaa hahmon sijoittautumiseen voittajana, eli ykkösenä. Voitokkaasta tunnelmasta huolimatta hahmon asento ja ilme antavat vaikutelman välinpitämättömyydestä. Hän pitelee käsiaseitaan rennosti levitettyinä, ei taistelualmiudessa. Toisen käden pikkurilli on jopa tarpeettomasti kohotettu lisäten vaikutelmaa siitä, ettei hahmo koe tarpeelliseksi pidellä aseitaan kunnolla. Kuvasta voi tulkita, että kyseessä on taidokas aseiden käyttäjä, mutta tätä ei näytetä toimintana. Kuvituksessa kerrottava tarina vaikuttaa olevan, että hahmo voitti pokaalin ilman vaivaa.

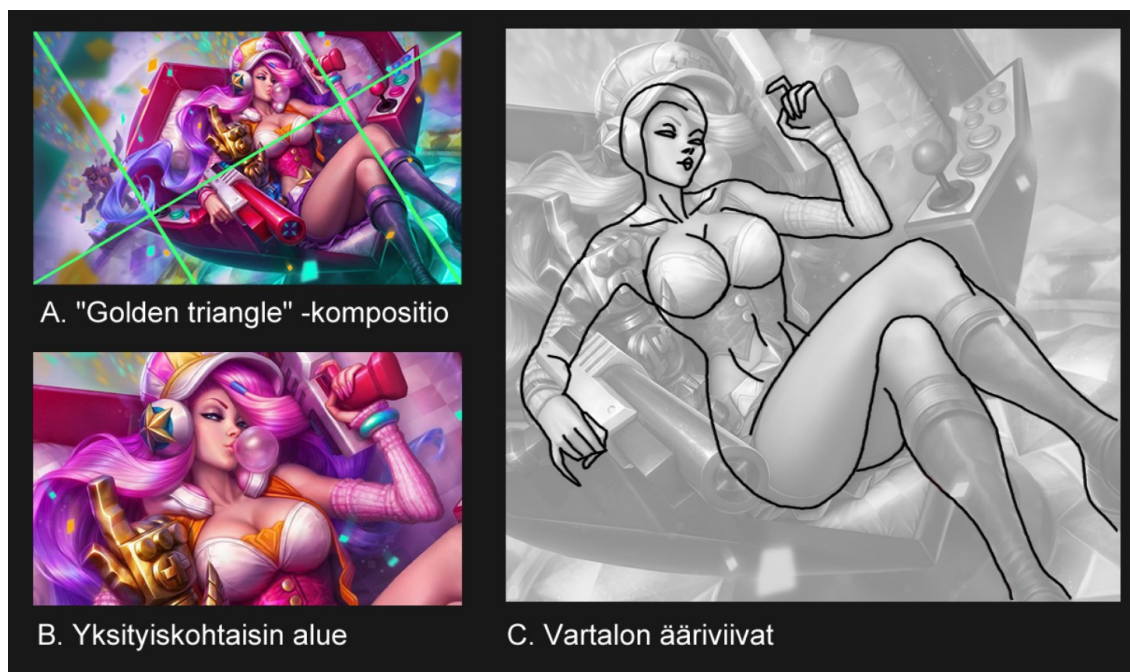
Miss Fortune tuntuu kiitävän kameraa kohti sen ainoana tarkkana kohteena. Hänen pitkät hiuksensa lentävät koukeroina vasemmalle, antaen mielikuvan siitä, että istuin pyörähtää sieltäpäin. Keltaoranssit ja turkoosit konfetit leijuvat hahmon ympärillä, ja näkyvät taustalla pitkulaisina, kuin niiden luota liikuttaisiin nopeasti pois. Tarkkuuden alue korostaa oleellisena itse hahmoa, mutta erityisesti hahmon ylävartaloa, jossa piirretyn yksityiskohdan määrä on suurin.

Hahmo on pukeutunut jokseenkin teemanmukaisiin ja erittäin paljastaviin vaatteisiin. Hänen päänsä päällä on teemaan sopiva lippalakki, jota koristaa pikselisydän, muistuttaen kuuluisan Mario-videopelihahmon hattua. Hatun alla hänellä

vaikuttaa olevan kuulokkeet ja teemaan sopivasti hahmolla näyttäisi olevan jonkinlainen niskatyyny. Myös hahmon pistoolit kuvataan teeman mukaisesti muovisina ja leumaisina. Muutoin asu ei tarjoa selkeitä viittauksia peliteemaan. Hahmolla on rintoja korostava tiukka toppi, jota kehystää pieni oranssi liivi, pitkät vaaleanpunaiset käsien lämmittimet, tähdellä koristettu violetti minihame ja violetit pohkeiden korkeudelle nousevat saappaat. Hahmon jalkojen kohotettu asento paljastaa, että osana minihametta ovat hieman sen helmaa lyhyemmät shortsit.

Hahmon kehoa esitellään kuvan pääasiallisena kohteena. Hahmo lähes loikoo istuimessaan, mutta hänen näennäisen rento asentonsa jopa luonnottoman ryhdikäs. Hän nojaa selkämykseen, mutta kuvituksesta ei synny kontaktin tuntua hänen ja tuolin välillä. Niskatyynystä huolimatta hänen kaulansa on jännittynyt ja leuka tuotu eteenpäin. Hänen erittäin pitkä torsionsa on täysin suora ja jäykkä tuoden esiin hänen kookkaat rintansa. Hahmon ristissä olevat jalat eivät juurikaan koske istuimeen vaan hän nostaa niitä ilmaan, istuen tuolilla vain pakaroidensa varassa. Asento tuo esiin etenkin hahmon rinnat ja kasvot, pitäen myös vatsan alueen ja paljaat reidet näkyvillä

Kuva 11 havainnollistaa yllä kuvailtuja asioita. Kuva A havainnollistaa kuvassa käytettyä kompositiota, jossa oleellimmat elementit seuraavat vihreitäviivoja. Kuva B havainnollistaa kuvituksen yksityiskohtaisinta aluetta. Huomiota kasvojen ja rintojen alueelle tuo myös kuvituksessa käytetty valo ja varjo, jotka korostavat alueita luomalla ulottuvuuden tuntua ja kontrastieroa ympäröiviin elementteihin. Kuvassa C havainnollistan hahmon liioiteltuja vartalon piirteitä tuomalla esiin kehon ääriviivat.



Kuva 11. Splash-taidetiimin ja Hoefenerin toteuttamassa kuvituksessa käytettyjen huomiota ohjaavien valintojen visuaalinen havainnollistaminen (Röyttä 2024a).

Mielestäni kuvitus on sisällöltään erittäin seksuaalinen. En koe, että kuvituksen pääasiallisena tavoitteena on kommunikoida hahmon voimia tai tarinaa, vaan lähinnä korostaa hahmon kehonpiirteitä. Hahmon asento ja ruumiinrakenteen ulottuvuudet ovat tarkoituksella vääristettyjä ja niillä korostetaan kuvituksen kannalta tärkeimpiä piirteitä eli kasvoja, hiuksia, rintoja, vatsaa ja reisiä. Tämä havainnollistaa yhtä APA:n seksualisoinnin kriteereistä, jossa hahmon arvo tulee lähinnä hänen seksuaalisesta vetovoimastaan, poissulkien muut ominaisuudet.

Koen, että sana "seksualisoitu" sopii todella hyvin kuvailemaan kyseistä splash-taidetta. En kuitenkaan tarkoita, että kuvitus olisi tämän takia huono, vaikka päätös kohteen seksualisoivasta kuvauksesta voidaan tietenkin kyseenalaistaa. Seksualisoiva esitystapa ja tästä seurannut hahmon anatomian rikkominen vaikuttavat tietoisesti tehdyiltä valinnoilta. Tämän perusteella uskon, että kyseisen splash-taiteen myymä fantasia on seksikäs pysäyttävä.

### 6.3 Lähiluku: Ei-seksuaalinen fantasia

Tässä alaluvussa käsittelen epätyypillistä, mutta mielestäni loistavaa Miss Fortune -kuvituksista. Kuva 12 on aiemmin mainittu Battle Bunny Miss Fortune -splash-taide. Se sai taulukossa kuusi pistettä, eli lukeutui niin sanotusti vähiten seksualisoitujen kuvitusten joukkoon.

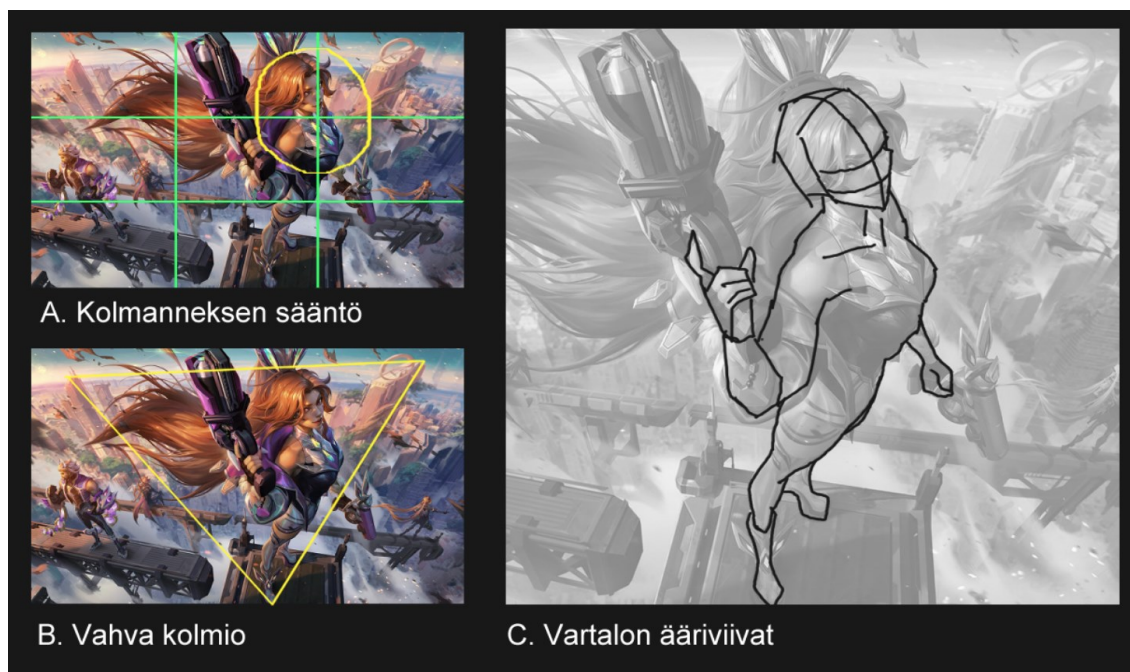


Kuva 12. Battle Bunny Miss Fortune -hahmon splash-taide pelissä *League of Legends* (Pan 2022).

Hurjassa korkeudessa erittäin pienellä tasanteella seisova Battle Bunny Miss Fortune kuvataan horjumattomana. Hän on kaupunkimaiseman ja kaikkien muiden kuvan hahmojen yläpuolella, katsoen katsojaa hymyillen. Toisin kuin useimmissa kuvituksissa, tässä Miss Fortune hahmon ilmettä ei kuvata viettelevänä vaan kulmakarvojen lievä rypistyminen viestii päättäväisyydestä ja itsevarmuudesta. Staattisesta asennosta huolimatta tai jopa sen ansiosta hahmosta huokuu voima. Ylhäältä kuvattu kaupunkimaisema, kirkas värimaailma ja sankarillisen asento luovat hahmosta vaikutelman vahvana alueen suojelijana.

Battle bunny -teema tulee esiin lähinnä hiuksia ponihännällä pitelevissä pupunkorvissa, pistooleihin lisätyissä pupuelementeissä ja jäniksen jalkoja muistuttavissa pupunkorvaisissa kengissä. Myös hahmon hanskoissa on pieni määrä turkilta näyttävää materiaalia. Muutoin hahmo on pukeutunut futuristiseen ja varsin paljastavaan asukokonaisuuteen. Hahmolla on päällään lyhyt olkapäät paljaaksi jättävä mekko, jonka kyljissä on pieni ihoa paljastava ikkuna. Sisäkankaaltaan violetti avonainen takki kehystää hänen kasvonsa ja hartiansa. Hänellä on päällään ylipolven nousevat sukat, jotka jättävät osan reidestä sukan ja mekon välillä paljaaksi. Vaatteissa yhdistellään irisoivaa hopeista kangasta, mustaa mattapintaisempaa materiaalia, satunnaisia metallisia osia ja violettia tehosteväriä. Asu antaa hahmosta muotitietoisin kuvan, mutta tämä johtaa siihen, että teeman "battle"- eli taisteluosa jää ulkoasussa vähälle huomiolle. Siitä muistuttaa lähinnä hahmon rintamusta suojaava etäisesti panssarimainen metalliosa, joka ei kuitenkaan vaikuta käytännölliseltä suojaamaan hahmoa.

Hahmo kuvataan ylhäältäpäin, korostaen etenkin hahmon kasvoja, hiuksia, hartioita ja asetta. Kuva 13 on kuvituksessa tehtyjä valintoja havainnollistava kuvakollaasi. Hahmon asettelu kuvaan luo vahvan kolmio muodon taustalla näkyvien kaukaisten tornien kanssa. Tämä tuo kuvaan tasapainoa ja keskittää katsojan katseen hahmoon. Samalla asetelma tuo myös itse hahmolle ryhtiä ja voiman tuntua. Vielä tarkemmin silmiä ohjataan juuri hahmon päättäväiseen katseen. Tämän voi päätellä kuvituksen hyödyntämästä kolmanneksen säännöstä, jolloin tärkein huomion kohde on asetettu kuvakolmannesten risteyskohtaan. Kuva 13 selventää, että hahmon kasvot on asetettu juuri tähän kohtaan. Valittu kuvakulma tarjoaa hahmolle myös kiinnostavan siluetin. Vartalon ääri viivojen seuraaminen paljastaa etukenoisen, etenkin hartioita, kättä ja kasvoja korostavan asennon. Hahmon rinta on tuotu eteenpäin, mutta sitä ei korosteta tarpeettomasti, vaan asento antaa hahmolle ylpeän vaikutelman.



Kuva 13. Splash-taidetiimin ja Hoefenerin toteuttamassa kuvituksessa käytettyjen huomiota ohjaavien valintojen visuaalinen havainnollistaminen (Röyttä 2024b).

Hahmon asento ei ole erityisen ”naisellinen”, eikä se korosta hänen rintojaan tai takamustaan tarpeettomasti. Oikeastaan, se on jopa hieman maskuliininen siinä mielessä, että se korostaa hahmon harteikkautta. Tämä on naishahmoilla harvoin juhlistettu piirre. Koen, että tässä kuvituksessa esitetyn hahmon voisi vaihtaa mieheksi ilman suurta muutosta hahmon olemukseen tai ajatukseen oletusta katsojasta. Uskon, että muutos olisi huomattavasti dramaattisempi, jos sen tekisi edellisessä alaluvussa esitellyn kuvituksen kohteelle.

Battle Bunny Miss Fortune -kuvituksen kiinnostavin osa on, kuinka helppoa siitä olisi ollut tehdä erittäin seksuaalinen. Ulkoasu on yleisesti paljastava ja itse teema juontaa juurensa Playboy-puputyttöistä. Mielestäni on todella hauskaa, että tällaisesta ulkoasusta päätettiin tuottaa niin erilainen kuvitus.

Koen myös, että hahmolle tarjotaan kuvituksessa paljon persoonaa, niin ilmeessä kuin muotitietoisessa asuvalinnassa. Se tuntuu toki erittäin fantasiama-

selta, mutta kuitenkin joltain, minkä voisin kuvitella monien mieluiseksi asuvalinnaksi. Myös hahmon aseesta roikkuva mansikkakoriste lisää tunnetta siitä, että hahmo itse valitsi suloisen koristeen itselleen.

Kuvitus pysyy pääpiirteissään erittäin tyypillisenä, sillä siinä kuvattu Miss Fortune -hahmo on yhä kaunis, nuori, laiha ja yleisesti täydellisempi kuin kukaan todellinen ihminen voisi olla. Pidän kuitenkin suunnattomasti siinä tehdyistä valinnoista hahmon esitystavan suhteen. On valtavan hauskaa nähdä kuvitus seksikäästä hahmosta, jota ei kuitenkaan kuvata vain seksikkyytensä kautta. Toivoisin suuresti, että kuvitusta olisi viety vielä pidemmälle, mutta iloitsen sitä, että sen kohteen sallitaan vaikuttaa vahvalta. Tämän perusteella uskon, että kyseisen splash-taiteen pääasiallisena tavoitteena on kuvata aktiivista sankarifantasiaa.

## 7 Projektiosuus

Työn projektiosuus on tehty opinnäytetyössä teoria- ja analyysisisältöä tukevaksi ja siinä esiin tuotuja ilmiöitä havainnollistavaksi. Projektia varten toteutin geneerisen naissankarihahmokonseptin, jonka kuvauksessa hyödynnän kahta eriävää tavoitetta. Yhden tavoitteeksi olen asettanut kuvata hahmoa seksuaalisuutensa kautta ja toista taas pyrin kuvaamaan hänen voimiensa ja taistelijaroolinsa kautta. Kuvitukset jäivät luonnostasolle, mutta koen niiden riittävän havainnollistamaan opinnäytetyössäni käsittelemiäni aiheita. Perustelen tehtyjä valintoja lyhyesti tekstissä.

### 7.1 Hahmokonsepti

Kuva 14 esittelee suunnittelemaani hahmokonseptia. Tavoitteeni oli hyödyntää tyypillisiä videopelien naissankareilla kohtaamiani piirteitä hahmokonseptissani. Hahmon asu on todella paljastava ja taistelijalle epäkäytännöllinen reaali maailmassa, mutta koen sen vastaavan hyvin fantasiapeligenren yleisiä asuvalintoja naishahmoille. Päätin erota naishahmojen tyypillisestä kuvauksesta tekemällä

hahmokonseptistani huomattavan lihaksikkaan, sillä tyypillisesti naishahmoja kuvataan tiimalasivartalosta huolimatta varsin kapearakenteisina.



Kuva 14. Astra-hahmon konseptitaide (Röyttä 2024c).

Avaan hieman hahmokonseptia, jotta lukija voi tulkita, millä tavoin hyödynnän sitä hahmon suunnittelussa. Astra on itsevarma taistelija, joka etsii tilaisuuksia osoittaa mahtiaan nöyryyttämällä vastustajia murskaavalla tappiolla. Nopea ja voimakas nuori viihtyy taistelussa, jossa hän luottaa kykynsä iskeä ennen muita ja väistää tarpeen tullen. Hän pukeutuu paljastavasti keinona herättää huomiota, häiritä ja haastaa vastustajia. Yksikin isku hänen suojaamattomille alueilleen riittäisi taistelun lopettamiseen, mutta kukaan ei ikinä osu.

Vastikään taistelija vastaanotti kosmisiä voimia, joiden kautta hän kanavoi vierasta taikuutta ja voimistaa iskujaan. Onnellinen voimasta, hän käyttää sitä aktiivisesti, mutta taikuus valtaa hänen järkeään ja kehoaan. Muutos on vaikuttaa

hänen ulkonäköönsä ja huomattavimmin hiuksiin, jotka nyt leijuvat heijastaen kaukaisia galakseja. Päivä päivältä voima muuttaa häntä enemmän, mutta taistelija välittää vain omasta kyvystään päihittää muut.

Ulkonäöltään Astra on varsin tyypillinen erittäin kaunis naishahmo, jonka vartalon olen kuitenkin päättänyt kuvata poikkeavasti näkyvän lihaksikkaana taistelijalle uskottavalla tavalla. Järkytystä, ihailua ja tuijottelua inspiroiva asukokonaisuus seuraa fantasiapelien tyypillisiä suunnitteluvalintoja. Asun piirteet eivät tässä tapauksessa hyödynnä minkään tietyn historiallisen ajan tai paikan tyyliä. Sen arvo oikeassa taistelussa varsin olematon, mutta perustelen tehdyt suunnitteluvalinnat tekstissä.

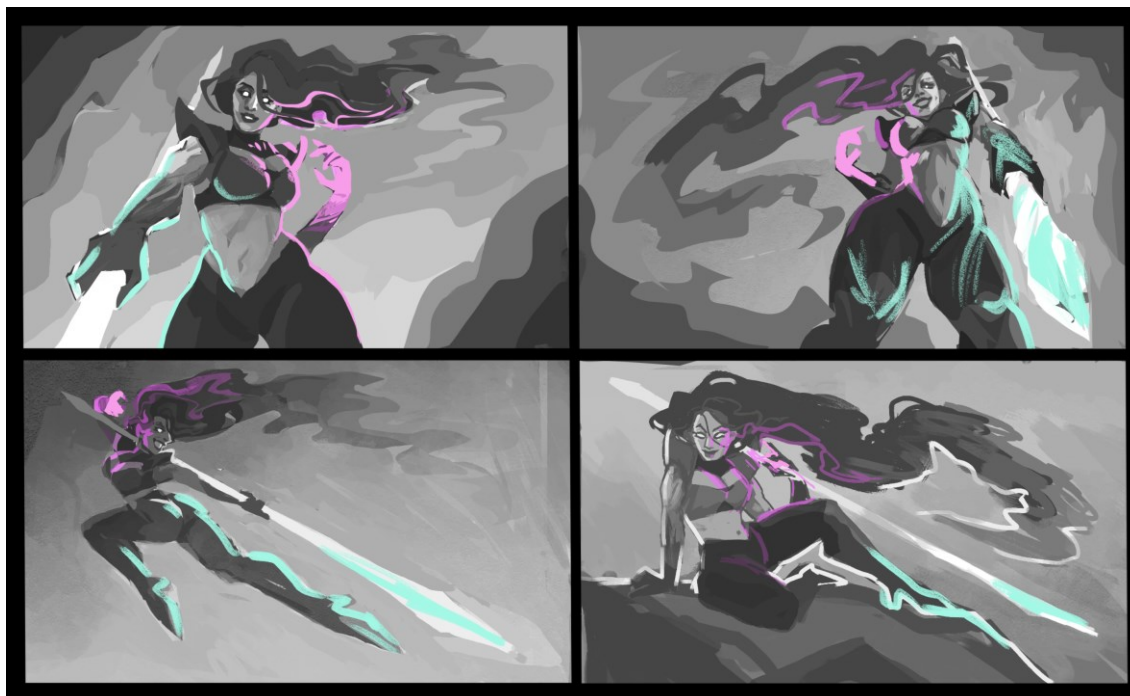
Näyttävä suojan puute etenkin pään, rinnan ja vatsan alueella on merkki hahmon jopa hullusta itsevarmuudesta, mutta samalla tietoinen suunnitteluvalinta, joilla hahmon visuaalisesti miellyttävät piirteet saadaan pidettyä esillä. Kehoa myötäilevät housut mahdollistavat helpon liikkumisen, eivätkä piilota hahmon muotoja, vaan pikemmin korostavat niitä. Jalkojen suojaukset muistuttavat hahmon roolista taistelijana:

## 7.2 Luonnos: Seksuaalinen hahmokuvaus

”Splash-taide”-alaluvussa esittelin Chengwei Panin työprosessia kuvituksen ”*thumbnail*”- eli luonnosvaiheen aikana. Hyödynnän tätä pohjaa myös omissa kuvitusluonnoksissani. Tavoitteeni on tuoda esiin hahmon voimia ja tarinaa vahvalla asennolla, enkä vietä aikaa kuvitusten huolitteluun. Pysin siihen, että kuvituksissa kuvattu hahmo on selkeästi erotettava, ja kuvituksissa kuvattu tapahtuma selkeä, mutta sallin niille luonnosvaiheelle tyypillisen rosoisuuden.

Kuva 15 esittää neljä hahmokuvausluonnosta, joissa tavoitteenani oli kuvata hahmoa seksuaalisuutta korostavalla tavalla. Tein tämän asettelemalla hahmon kehon rintoja, vatsaa ja reisiä korostaviin asentoihin ja sommittelin juuri nämä alueet kuvituksissa huomion kohteeksi. Kasvojen ilmeen pidän hymyilevänä ja

miellyttävänä, joissain kuvissa jopa viettelevänä. Olen myös vähentänyt näkyvän lihaksen määrää osana yritystäni seksualisoida hahmoa ja tehdä hänestä valtayleisölle miellyttävämmän.



Kuva 15. Seksuaalisuutta korostavia hahmokuviustusluonnoksia (Röyttä 2024d).

Hahmon voimien tuottamaa valoa käytän korostamaan tärkeinä pitämiäni piirteitä eli hahmon vartalon muotoja. Kuvituksissa sallin itselleni luvan rikkoa hahmon anatomiaa tuodakseni tavoitteen kannalta oleellisia sisältöjä paremmin esiin. Tämä ilmenee etenkin vasemman alakulman luonnoksessa, jossa hahmon selkäranka väännetään mahdottomaan asentoon rintojen ja pepun samanaikaisen esittelyn mahdollistamiseksi. Oma suosikkiluonnokseni on oikea yläkulma. Nautin sen perspektiivistä ja hahmon asenteessa kuvituksessa.

### 7.3 Luonnos: Ei-seksuaalinen hahmokuviustus

Samaa hahmoa kuvaavissa ei-seksuaalisissa kuvituksissa pyrin kuvaamaan Astraa toiminnan kautta. Kuva 16 sisältää neljä luonnosta, jotka tuovat esiin hänen väkivaltaista puoltaan ja sitä kuinka taikuus valtaa hänen mieltään. Hahmon

hymyn tarkoituksena ei ole olla kaunis tai viettelevä vaan pikemmin hurja. Halusin tuoda esiin hahmon identiteetin taistelijana ja sitoa hahmosta ilmenevän ilon taistelun hänelle tuomaan hurmaan, joka ei kuitenkaan ole seksuaalinen.



Kuva 16. Aktiivista toimintaa korostavia hahmokuviutusluonnoksia (Röyttä 2024e)

Eniten pidän alhaalla olevista luonnoksista. Niissä kuvatut tilanteet tuovat hahmon katsomaan suoraan katsojan silmiin, mutta viettelyn sijaan hahmo katsoo katsojaa kuin peto saalista. Tietenkin katsoja voi pitää näitäkin kuvituksia seksikkäinä, sillä ovathan nämä kokemukset subjektiivisiin tulkintoihin perustuvia. Toivon kuitenkin, että olen luonnoksillani kyennyt havainnollistamaan, kuinka kuvitukselle asetetut tavoitteet voivat vaikuttaa siihen, miten samaa hahmokonseptia voidaan kuvata. On näkemystäni, että kahdet eri tavoitteelliset luonnokset ohjaavat katsojaa erilaisiin tulkintoihin hahmosta.

## 8 Yhteenveto

Johdannossa asettamani tavoite oli käsitellä omia ristiriitaisia tunteitani etenkin naishahmojen seksuaalisiin kuvauksiin liittyen ja etsiä keinoja erottaa hyvä ja huono kuvaus toisistaan. Teorian kautta selvisi, että aiheeseen liittyvien määritelmien epämääräisyys ja tulkintojen subjektiivinen luonne tekevät selkeistä rajanvedoista ”hyvän” ja ”huonon” kuvauksen välillä parhaimmillaankin vain ehdollisia. Sen sijaan, teoriassa kehoitetaan purkamaan esitysten syntyyn vaikuttaneita prosesseja ja niiden olemassaolon kulttuurillisia seurauksia rakentavana tapana analysoida mediaa. Työssä korostan suunnittelijan eettistä velvollisuutta kehittää ymmärrystään kuvaamistaan ihmisistä ja tuon esiin tarkoituksellisempaa ajattelua mediasisällön tulkinnasta ja tuottamisesta.

Työn teoriapohja tarjoaa pintapuolisen ja täten puutteellisen katsauksen representaation teemoihin ja mediatekstien tulkintaan. Keskittyminen lähinnä valkoisten naisten kuvaukseen jättää paljon oleellista käsittelyn ulkopuolelle, ja tuon rajauksen ongelmallisuuden esiin työssäni. Käytin aiheen käsittelyyn lähinnä länsimaalaisten feminististen ajattelijoiden tekstejä viime vuosikymmeniltä. Valintaan vaikutti se, että useat näistä teorioista olivat minulle jo ennestään edes nimeltä tuttuja ja sisällöt olivat suhteellisen helposti saatavilla. Tämä valinta kehystää sitä, miten esitän koko aihekokonaisuutta, sillä suhtautuminen seksuaalisuuteen ja seksuaalisiin representaatioihin on erittäin kulttuurisidonnaista. Koen valinnan kuitenkin perustelluksi, sillä tavoitteeni on tarjota vain katsaus teemaan.

Tekstissä esittelen paikoin eriäviä näkemyksiä representaatioon ja etenkin esineellistämisen ja seksualisoinnin määritelmiin. Pyrin käsittelemään työssä hyödyntämäni teoriapohjaa aina riittävän monipuolisesti ja kunnioituksella. Toin parhaani mukaan risteävät näkemykset keskustelemaan aina kun se tuntui luonnolliselta. Toin myös omaa ajattelua tekstiin, sillä koin arvokkaaksi esitellä ajattelua visuaalisen viestinnän muotoilijana.

Työn tietoperusta vaihtelee teeman mukaan erittäin luotettavasta varsin hämääriin. Koen, että peliyhteisöjä ja representaatiota käsittelevien aiheiden lähdeaineiston olevan laadukasta, mutta *League of Legends* -peliin liittyen tarpeellista tietoa oli paikoin todella vaikeaa löytää luotettavista lähteistä. Tuon asian esiin avoimesti tekstissäni ja käytän tällaisia lähteitä vain, kun valinta on erittäin perusteltu.

Opinnäytetyö muuttui aiheisiin liittyvän ymmärrykseni kehittyessä. Aloittaessani työn en vielä käsittänyt, kuinka valtavaa kokonaisuutta yritin ottaa haltuuni. Peli-kulttuurin, representaation teemojen ja naishahmojen kuvausten yhdessä käsittely sai aikaan erittäin laajan kokonaisuuden, joka olisi hyötynyt tarkemmasta rajauksesta. Kenties kirjallisuuskatsaus pelkkiin representaation teemoihin olisi tuottanut yhtenäisemmän tekstin ja sallinut syvällisemmän tutustumisen aiheeseen ilman pelinäkökulman tuomaa lisätaakkaa. Samalla kuitenkin koen keskitymisen videopeleihin tuovan ajankohtaisen ja kiinnostavan näkökulman aiheeseen, joka varmasti kiinnostaa monia lukijoita. Tekstin yhtenäisyys huojuu sen tuhtien teemojen ja aihekokonaisuuksien taakan alla, mutta koen sen sisäisen sidosteisuuden pitävän kokonaisuuden juuri ja juuri kasassa.

Representaatio aiheena on opinnäytetyön kirjoittamisen jälkeen itselleni vielä tärkeämpi kuin ennen. Aiheeseen liittyvien näkökulmien parempi ymmärtäminen ja kuvausten synnyn ja tulkinnan sitoutuminen aina muokkautuviin representatiojärjestelmiin ja yhteiskunnallisiin valtarakenteisiin on saanut minut ajattelemaan mediassa tuotettuja kuvauksia erittäin voimakkaina. Ajatus siitä, että representaatio muodostaa todellisuuksia tulee muokkaamaan tapaan ajatella mediaa ja fiktion sisäisiä kuvauksia. Koen erittäin tärkeäksi, että median kehittäjät lähestyvät tuotoksiaan vastuullisesti ja harkitsevat sitä, millaisia kuvauksia haluavat toistaa ja miksi.

Olen opinnäytetyössäni tuonut esiin, ettei seksikkyyden tai seksikkyyden kuvaaminen ole pahe. Seksismi taas on. Siinä missä en koe yksittäisiä seksuaalisuudella leikitteleviä kuvauksia ongelmaksi, turhauttaa minua mediassa tuotettujen kuvitusten samanlaisuus. Seksikkyyttä on maailmassa monenlaista, mutta siitä

vain kapea, yhteiskunnallisesti hyväksytty versio toistuu mediassa yleisenä. Kaipaan kipeästi variaatiota median seksuaalisuutta hyödyntäviin esityksiin. Tämä päätee kuvattuihin kehoihin, niille annettuihin toimijuuden rooleihin ja niissä juhlistettuihin piirteisiin.

Olen ylpeä lopputuloksesta, vaikka tunnistan, että siitä muodostui erittäin tukeva kokonaisuus. Tuntuu inspiroivalta, että aiheesta olisi löytynyt valtavasti lisää sanottavaa. Representaatioon ja sitä sivuaviin teemoihin tutustuminen oli erittäin kiinnostavaa ja mielekästä tekemistä, vaikka aihe on positiivisessa mielessä loputon suo. Puutteistaan huolimatta opinnäytetyössä läpi käyty teoria tarjoaa minulle tapoja suhtautua omaan median tuotantooni ja tapaan tulkita minua ympäröivää mediaa. Tulen varmasti palaamaan aiheeseen läpi suunnittelijan urani. Tästä aiheesta riittää ikuisesti opittavaa.

## Lähteet

Alin, Ella. 2018. Non-toxic. Selvitys kilpailullisia tietokone- ja konsolipelejä pelaavien nuorten kokemuksista vihapuheesta ja häirinnästä. Helsinki: Helsingin kaupunki. <https://www.hel.fi/static/nk/Julkaisut/non-toxic.pdf> (viitattu 5.11.2024).

APA (American psychological association) 2008. Report of the APA task force on the sexualization of girls. Tutkimusraportti. <https://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report> (viitattu 5.11.2024).

ASU-tiimi (art and sustainability update) 2024. /dev: scouting out Teemo. Tiedotus. League of Legends. <https://www.leagueoflegends.com/en-us/news/dev/dev-scouting-out-teemo/> (viitattu 5.11.2024).

Browning, August & Street, Greg & Wun, Christina 2017. *Ask riot: the “sexy” factor*. Artikkele. *Nexus: League of legends*. <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2017/04/ask-riot-the-sexy-factor/> (viitattu 5.11.2024).

Burke, Arnaldo 2023. From splash art to in-game: how League of Legends skins are made. Artikkele. Medium. <https://medium.com/@bestlolskins/from-splash-art-to-in-game-how-league-of-legends-skins-are-made-57ef1cf9fc8d> (viitattu 5.11.2024).

CG spectrum i.a.. Splash artist. Verkkosivu. <https://www.cgspectrum.com/career-pathways/splash-artist> (viitattu 5.11.2024).

DeWinter, Jennifer & Kocurek, Carly A. 2017. “Aw fuck, I got a bitch on my team!”: Women and the exclusionary cultures of the computer game complex. Teoksessa Malkowski, Jennifer & Russworm, Treaandrea M. (toim.): *Gaming representation*. Indiana: Indiana university press. 57–73.

EIGE (European institute for gender equality) 2016. Tokenismi. Verkkosivu. [https://eige.europa.eu/publications-resources/thesaurus/terms/1261?language\\_content\\_entity=fi](https://eige.europa.eu/publications-resources/thesaurus/terms/1261?language_content_entity=fi) (viitattu 5.11.2024).

Esports charts 2024. LoL Tournaments - Full List of League of Legends Esports competitions. Verkkosivu. <https://escharts.com/tournaments/lo/> (viitattu 5.11.2024).

Friman, Usva 2022. Sukupuoli, pelaajidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus. Teoksessa Friman, Usva & Arjoranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (toim.): *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino. 129–150.

Insider 2020. How league of legends champions are illustrated | modern icons. Verkkovideo 12.6.2020. Youtube. 15:18. <https://www.youtube.com/watch?v=mBqWbS1mUy4&t=1s> (viitattu 5.11.2024).

"Itsumo", 1.5.2024. Instant feedback system FAQ. Verkkosivu. Riot Games: League of Legends Support. <https://support-leagueoflegends.riotgames.com/hc/en-us/articles/207489286-Instant-Feedback-System-FAQ> (viitattu 5.11.2024).

Kinnunen, Jani & Tuomela, Milla & Mäyrä, Frans 2022. Pelaajabarometri 2022: Kohti uutta normaalia. Barometrinen tutkimus. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144376/978-952-03-2732-3.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (viitattu 5.11.2024).

Laakso, Kalle & Meriläinen, Mikko & Aurava, Riikka & Stenros, Jaakko 2023. Lasten ja nuorten pelaaminen on monipuolista ja sukupuolittunutta. Teoksessa Arjoranta Jonne & Friman Usva & Koskimaa Raine & Mäyrä Frans & Sotamaa Olli & Suominen Jaakko & Välisalo Tanja (toim.): Pelitukimuksen vuosikirja 2023. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. 4–49. <https://pelitutkimus.journal.fi/index> (viitattu 5.11.2024).

Lassila, Hanna-Kaisa 2023. Dragon Age -pelisarja videopelien sukupuoli- ja seksuaalisuusnormien murroksessa. Teoksessa Koski, Kaarina & Hovi, Tuomas (toim.): Kansanperinne 2.0: Sukelluksia 2000-luvun vernakulaariin kulttuuriin. Turenki: Hansaprint oy. 335–362.

League of legends i.a.a. Champions. Verkkosivusto. <https://www.leagueoflegends.com/en-au/champions/> (viitattu 5.11.2024).

League of legends i.a.b. Jinx. Verkkosivusto. <https://www.leagueoflegends.com/en-gb/champions/jinx/> (viitattu 5.11.2024).

League of legends i.a.c. Miss Fortune. Verkkosivusto. <https://www.leagueoflegends.com/en-au/champions/missfortune/> (viitattu 5.11.2024).

League of legends i.a.d. Teemo. Verkkosivusto. <https://www.leagueoflegends.com/en-au/champions/teemo/> (viitattu 5.11.2024).

League of Legends Wiki i.a.a. Alternate Universe. Verkkosivu. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Category:Alternate\\_Universe](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Category:Alternate_Universe) (viitattu 5.11.2024).

League of Legends Wiki i.a.b. Bees (universe). Verkkosivu. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Bees\\_\(Universe\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Bees_(Universe)) (viitattu 5.11.2024).

League of Legends Wiki i.a.c. Event horizon (universe). Verkkosivu. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Event\\_Horizon\\_\(Universe\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Event_Horizon_(Universe)) (viitattu 5.11.2024).

League of Legends Wiki i.a.d. Star guardian (universe). Verkkosivu. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Star\\_Guardian\\_\(Universe\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Star_Guardian_(Universe)) (viitattu 5.11.2024).

Leung, Stephanie & Randy, Thomas & Li, Danika & Futanto, Julian 2024. /dev: skin thematics and champion fantasies. Tiedotus. League of legends. <https://www.leagueoflegends.com/en-gb/news/dev/dev-skin-thematics-and-champion-fantasies/> (viitattu 5.11.2024).

Malkowski, Jennifer & Russworm, Treaandrea M. 2017. Gaming representation. Indiana: Indiana university press.

Miller, Jack 2024. Microsoft start. How many people play League of Legends? Unveiling the global player count. Artikkele. <https://www.msn.com/en-us/news/technology/how-many-people-play-league-of-legends-unveiling-the-global-player-count/ar-AA1pjyv2?ocid=BingNewsVerp> (viitattu 5.11.2024).

Paasonen, Susanna & Attwood, Feona & McKee, Alan & Mercer, John & Smith, Clarissa 2021. Objectification: On the difference between sex and sexism. Oxfordshire: Routledge.

PEGI (Pan European Game Information) i.a.. League of Legends. Verkkosivu. <https://pegi.info/search-pegi?id=16159> (viitattu 5.11.2024).

Rose, Gillian 2023. Visual methodologies: an Introduction to researching with visual materials.5. uudistettu painos. London: SAGE Publications Ltd

SEUL (Suomen elektronisen urheilun liitto) 2019. MOBA, areenapelit. Verkkosivu. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/moba-areenapelit/> (viitattu 5.11.2024).

Shaw, Adrienne 2015. Gaming at the edge: sexuality & gender at the margins of gamer culture. E-kirja. Minnesota: University of Minnesota Press. <https://ebook-central.proquest.com/lib/metropolia-ebooks/reader.action?docID=1912575> (viitattu 5.11.2024).

Skin.best 2024. Best Miss Fortune Skins in League of Legends. Verkkosivu. <https://www.skin.best/lol/miss-fortune/> (viitattu 5.11.2024).

Stenros, Jaakko 2022. Pelit kulttuurina ja taiteena. Teoksessa Friman, Usva & Arjoranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (toim.): Pelit kulttuurina. Tampere: Vastapaino. 63–88.

Stewart, Jack 2024. The history of League of Legends that's led to over a decade of dominance. Artikkele. Redbull. <https://www.redbull.com/gb-en/history-of-league-of-legends> (viitattu 5.11.2024).

West studio i.a.. League of legends – splash art. Verkkosivu. <https://www.weststudio.com/project/league-of-legends-splash-art> (viitattu 5.11.2024).

Wilfeldt, Magnus 2023. Riot limiting communication to fight toxicity. Artikkele. Medium. <https://medium.com/@daxwaxarn/riot-limiting-communication-to-fight-toxicity-8f41905925a2> (viitattu 5.11.2024).

## Kuvalähteet

Kuva 1. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Khada i.a.a. Teemo. 3D-mallista tuotettu png-kuva. <https://model-viewer.lol/model-viewer?id=17000> (viitattu 5.11.2024).
- Khada i.a.b. Beemo. 3D-mallista tuotettu png-kuva. <https://model-viewer.lol/model-viewer?id=17018> (viitattu 5.11.2024).
- Khada i.a.c. Omega Squad Teemo. 3D-mallista tuotettu png-kuva. <https://modelviewer.lol/model-viewer?id=17008> (viitattu 5.11.2024).

Kuva 2. Kuvakooste. Kuvat ylhäältä alas ja vasemmalta oikealle.

- Hsu, Horace 2024. Teemo. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Rasmussen, Esben Lash 2018. Beemo. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo\\_18.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo_18.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Lee, Alvin 2015. Omega squad teemo. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo\\_8.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Teemo_8.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 3. Rasmussen, Esben Lash 2018. Beemon splash-taideluonnoksia. League of Legends Wiki. Kuvakooste luonnoksista. [https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Bees\\_\(Universe\)?file=Teemo\\_Beemo\\_Splash\\_Concept\\_01.jpg](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Bees_(Universe)?file=Teemo_Beemo_Splash_Concept_01.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 4. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Google kuvahaku 2024.a. Koulupoika-hakutulos. Google. Kuvakaappaus hakukonetuloksista.
- Google kuvahaku 2024.b. Koulutyttö-hakutulos. Google. Kuvakaappaus hakukonetuloksista.

Kuva 5. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Splash-taidetiimi i.a.a. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Lux\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Lux_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Splash-taidetiimi i.a.b. Ahri. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Ahri\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Ahri_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- De Sousa, Katie 2013. Jinx. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Jinx\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Jinx_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 6. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Anninos, Jeremy 2022. Renata Glasc. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Renata\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Renata_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Pan, Chengwei 2022. Nilah. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Nilah\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Nilah_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).

- Cantal, Terence 2022. Bel'Veth. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Belveth\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Belveth_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Flores, Alex 2022. Zeri. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Zeri\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Zeri_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 7. Kuvakooste. Kuvat pystyrivissä ylhäältä alas ja vasemmalta oikealle.

- Elvgren, Gil 1957. Golden Beauty. Teoksessa Hanson, Dian 2015. The little book of pin-up Elvgren. Taschen: Köln.
- Elvgren, Gil i.a.. Nimetön. Teoksessa Hanson, Dian 2015. The little book of pin-up Elvgren. Taschen: Köln.
- Elvgren, Gil 1960. Roxanne. Teoksessa Hanson, Dian 2015. The little book of pin-up Elvgren. Taschen: Köln.
- Choe, Heonhwa 2018. Secret agent Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_3.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_3.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Theophilopoulos, Andrew 2017. Candy cane Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_4.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_4.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Chan, Jason 2015. Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_0.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_0.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 8. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Pan, Chengwei 2018. Gun goddess Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_16.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_16.jpg) (viitattu 5.11.2024)..

- Hoefener, Michelle 2014. Arcade Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_7.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_7.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 9. Kuvakooste. Kuvat vasemmalta oikealle.

- Jeong, Sangsoo 2018. Pajama Guardian Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_17.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_17.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Chan, Jason 2015. Captain Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_8.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_8.jpg) (viitattu 5.11.2024).
- Wuestling, Jennifer 2023. Broken Covenant Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_40.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_40.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 10. Hoefener, Michelle 2014. Arcade Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_7.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_7.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 11. Röyttä, Emilia 2024a. Hoefenerin ja splash-art tiimin kuvituksen analyysi. Oma analyysikuva.

Kuva 12. Pan, Chengwei 2022. Battle Bunny Miss Fortune. League of Legends. Digitaalinen hahmokuviutus eli splash-taide. [https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune\\_31.jpg](https://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/MissFortune_31.jpg) (viitattu 5.11.2024).

Kuva 13. Röyttä, Emilia 2024b. Panin ja splash-art tiimin kuvituksen analyysi. Oma analyysikuva.

Kuva 14. Röyttä, Emilia 2024c. Hahmon konseptitaide. Oma kuvitus.

Kuva 15. Röyttä, Emilia 2024d. Hahmokuviutusluonnoksia. Oma kuvitus.

Kuva 16. Röyttä, Emilia 2024e. Hahmokuviutusluonnoksia. Oma kuvitus.