

“She’s missing a little bit of cloth around her midriff”
Länsimaisen pelaajayhteisön tulkinnat *Genshin Impactin*
naisrepresentaatioista

Iiris Ruuth

Kandidaatintutkielma, KUMU

Kevät 2023

Historian ja etnologian laitos

Jyväskylän yliopisto

Sisällys

1. Johdanto	1
2. Feministinen teoria ja naisrepresentaatiot	5
2.1 Sukupuoli, pelit ja anime	7
3. Aineisto ja metodi	10
3.1 Tutkimusaineiston keruu ja rajaus	10
3.2 Laadullinen sisällönanalyysi ja diskurssianalyysi	11
3.3 Tutkijan positio sekä eettiset huomiot	12
4. Analyysi	14
4.1 Naishahmojen kritisoijat	14
4.1.1 Siveysdiskurssi	14
4.1.2 Male gaze- diskurssi	16
4.1.3 Kokemusperäisyys.....	19
4.2 Naishahmojen puolustajat	20
4.2.1 Estetiikkadiskurssi sekä vastakkainasettelu	20
4.3 Väliinpuotoajat	21
4.4 Koonti	22
5. Lopuksi	25
Lähteet ja kirjallisuus	27
Liitteet	29

1. Johdanto

Tutkimuksessani käsittelen *Genshin Impact*- videopeliä, sen naisrepresentaatiota sekä tapaa, jolla länsimainen pelaajakunta niitä tulkitsee. Selvitän, millaisia tuntemuksia naishahmot saavat pelaajakunnassa aikaan kahdella sosiaalisen median alustalla: Twitterissä ja TikTokissa. Otan huomioon *Genshin Impactin* vahvan sidonnaisuuden japanilaiseen anime- ja mangakulttuuriin, eli japanilaiseen animaatioon, sarjakuvaan sekä niiden ympärille rakentuneeseen visuaalisuuteen. Tutkimus on rajattu pelin länsimaiseen pelaajayhteisöön ja vielä tarkemmin niihin, jotka kuluttavat ja kirjoittavat peliin liittyvää materiaalia englannin kielellä sosiaalisessa mediassa.

Genshin Impact on kiinalaisen Hoyoverse- peliyhtiön (toiselta nimeltään MiHoYo) kehittämä toimintaroolipeli, joka nousi suosioon välittömästi julkaisunsa jälkeen syyskuussa 2020. Suosio jäi myös elämään, mikä on suhteellisen harvinaista nyky maailman nopeatempoisten trendien maailmassa. Noin puolessa vuodessa julkaisustaan *Genshin Impact* oli tuottanut jo yli miljardi dollaria Apple Storessa ja Google Play- kaupassa, mikä on mobiilipelien maailmanennätys (Chapple 2021). Tuotot eivät tästä ole laskeneet, vaan yhä edelleen toukokuussa 2022 pelin keskimääräiset tuotot puolen vuoden ajalta olivat noin miljardin verran (Chapple 2022). Vaikka Hoyoverse on kiinalainen peliyhtiö, pyrkii se tuomaan itseään esille hyvin japanilaiseen tyyliin. Tähän pyritään esimerkiksi lisäämällä peleihin kiinalaisen ääninäyttelyn rinnalle lähes aina myös japaninkielinen versio. Lisäksi Hoyoverseen pelit ammentavat ideoita sekä muun muassa hahmojen arkkityyppejä japanilaisesta anime- ja mangakulttuurista, jolloin yhtiön tuotokset voi periaatteessa laskea japanilaisen populaarikulttuurin piiriin. Hoyoverse on käyttänyt sloganinaan lausahdusta ”*tech otakus save the world*” ja sana *otaku* kuvaa japanilaisen anime- ja mangakulttuurin fania. ”Mangamediasta” puhuttaessa vedotaan nimenomaan yhtenäiseen estetiikkaan, jonka avulla yksittäinen teos voidaan lukea osaksi sen ryhmää (Hernández-Pérez 2019, 7). Japani on Kiinan jälkeen *Genshin Impactin* toiseksi suurin markkina-alue (Chapple 2022), mistä kertovat niin myyntiluvut kuin junavaunuja koristavat valtavat mainoksetkin.

Genshin Impactin suosion nopeaan kasvuun ovat vaikuttaneet muun muassa aasialaisen populaarikulttuurin yleisen suosion kasvaminen esimerkiksi sosiaalisen median sekä suoratoistopalvelujen myötä, pelin ilmaisuus sekä mahdollisuus pelata useammalla eri alustalla – mobiililla, tietokoneella sekä PlayStationilla. Lisäksi *Genshin Impactin* pariin

houkuttelevat kauniit grafiikat, hauskat taistelumekaniikat, kiinnostava tarina ja maailmanrakennus, säännölliset päivitykset sekä etenkin niiden mukana saapuvat hahmot yksityiskohtaisine designeineen. Pelin koukuttavuutta lisää ”gachaksi” kutsuttu, mikrotransaktioihin perustuva mekaniikka: uusia hahmoja ja muita hyödykkeitä, esimerkiksi hahmojen aseita tai vaihtoehtoisia asuja, saa käyttämällä pelin sisäistä valuuttaa, jota voi myös ostaa oikealla rahalla. Gachamekaniikassa piilee vaara holtittomaankin rahankäyttöön, mikäli pelaaja haluaa itselleen jokaisen pelin hahmoista hyödykkeineen. Se ei kuitenkaan ole pakollista, vaan hahmoja on myös täysin mahdollista saada vain peliä ahkerasti pelaamalla ja sitä kautta valuuttaa keräämällä. Uudet hahmot ovat kuitenkin selkeästi se pelin aspekti, joka saa ihmiset kuluttamaan – *Genshin Impactin* keskimääräinen tuotto on päivässä noin 5,8 miljoonaa dollaria, mutta uusien hahmojen julkaisupäivinä se on noussut jopa 15 miljoonaan dollariin päivässä (Chapple 2021).

Aloitin itse *Genshin Impactin* pelaamisen keväällä 2021, joten olen ollut mukana todistamassa pelin sekä sitä ympäröivän yhteisön eri vaiheita ja kohuja. Olen alusta saakka pitänyt pelin naishahmoista ja päätenytkin pelaamaan juuri niillä: kuitenkin, kuten pelien ja muun median kohdalla yleensä, ovat hahmot saaneet osakseen keuhujen lisäksi myös paljon kritiikkiä. Pelaajayhteisön keskuudessa toistuvat samanlaiset syytökset naishahmoja kohtaan: hahmot koetaan liian seksikkäiksi, jopa irstaiksi, huonosti käsikirjoitetuiksi sekä todellisia naisia alentaviksi. Samaan aikaan konventionaalisesti hyvännäköisiä, paljaspintaisia sekä toisinaan yhtä lailla subjektiivisen heikosti käsikirjoitettuja mieshahmoja ylistetään fanikunnan toimesta. Tämä ristiriita alkoi kiinnostaa minua: miten jokin pelihahmo on monelle automaattisesti pilalla vain tämän sukupuolen vuoksi? Saako naishahmoista pitää lainkaan, vai ovatko ne kaikki male gaze ohjaamia objekteja – pilaako seksikkyys naisen, oli kyseessä sitten fiktiivinen tai todellinen sellainen? Entä naisia rakastavat naiset, eikö esimerkiksi lesbo tai biseksuaali saa kokea naishahmoa seksikkääksi? Johtuvatko nämä pelaajakunnan jyrkät mielipiteet nykyajan purismiinkin taipuvasta somekulttuurista, naisten seksuaalisuuden kammoksumisesta vaiko animekulttuurin ympärille rakentuneista yhteisöistä ja niiden ”ajatuskuplista”?

Tammikuussa 2022 Hoyoverse ilmoitti muuttavansa neljän naishahmon vaatetusta (*Genshin Impact Official* 2022). Muutokset olivat pieniä, mutta keskittyivät tekemään naishahmojen pukeutumisesta astetta peittävämpää (liite 1). Nämä niin sanotut sensuuriasut tulivat pelin kiinalaiselle palvelimelle pakollisiksi, mutta kansainvälisille pelaajille ne lisättiin peliin vain vaihtoehtoisiksi asuiksi – kyseessä oli siis Kiinan valtion ajama pakkosensuuri. Länsimaisen pelaajakunnan vastaanotto jakautui kahtia: toiset olivat iloisia muutoksesta ja kokivat sen

naisten oikeuksia puolustavana tekona, kun taas toiset olivat kauhuissaan peliin pakotetusta sensuurista. Onko siinä lopulta mitään rakentavaa tai feminismiä edistävää, että naisten olkapäät tai rintavako nähdään rivoina ja sensuurin arvoisina? Eikö naisruumis voi olla olemassa niin paljaana tai peitettynä kuin sen omistaja itse haluaa, vai onko se itsessään patriarkaatin ja seksismin ilmentymä?

Pelitutkimus on mediatutkimuksen tulevaisuutta (Chess ja Consalvo 2022, 1). Täten myös pelien sukupuolirepresentaatiot ovat tärkeä tutkimusaihe, sillä ruumiillisuus ja sukupuoli muotoutuvat ja saavat merkityksiä kulttuurisissa esityksissä (Mäkelä ym. 2006, 72–73; Jansz ja Raynel 2007, 142) – etenkin *Genshin Impactin* kaltaisten pelien tapauksissa, joiden ympärille on muodostunut tiiviitä fani- ja someyhteisöjä. *Genshin Impactia* ympäröivän yhteisön tekee kiinnostavaksi se, kuinka siinä laajempi yleisö on yhdistynyt animefaniyhteisöön. Animefaniyhteisöt ovat erittäin tiiviisti verkostoituneita, mutta vakaasti omissa piireissään pysyviä (Ito ym. 2012, 158). Kun aiemmin vain omissa kuplissaan pysyneiden ihmisten mielipiteet kohtaavat enemmän niin sanottua ”massakulttuuria” kuluttaneet ihmiset, on törmäyksen tulos mielenkiintoinen. Erityisesti nuoret kuluttavat koko ajan vain enemmän ja enemmän kansainvälisempää mediaa: vaikuttaako tämä pidemmällä aikavälillä esimerkiksi sukupuolinormien uudelleenmuodostumiseen, kun eri kulttuurien (sukupuoli)käsitteet kohtaavat toisensa?

Sukupuolen representaatioon liittyvää tutkimusta on tehty paljon sukupuolentutkimuksessa. Erilaiset representaatiot esimerkiksi naissukupuolesta luovat representaatiojärjestelmän: representaatiot tuottavat ja muovaavat mielikuviamme muista sekä meistä itsestämme (Saresma ym. 2010, 41–43). *Genshin Impactin* tapauksessa animekuvaston sekoittuminen länsimaiseen naiskuvastoon luo tietynlaisen ristiriidan representaatiojärjestelmien välille, sillä naisruumiit, niiden viehättävyys sekä naiseus ylipäänsä saavat erilaisia vivahteita eri kulttuureissa. Tutkimukseeni liittyy myös naiskuvakriitikin sekä (sisäistetyn) misogynian ja seksismin analysointia. Pelaajayhteisön sisäisissä keskusteluissa voidaan vedota esimerkiksi siihen, etteivät *Genshin Impactin* naisrepresentaatiot ole realistisia tai todenmukaisia kuvauksia naisista. Mutta tarvitseeko niiden olla, kun kyse on kuitenkin fiktiosta? Millainen olisi oikeanlainen naiskuvaus, voiko sille asettaa kriteerejä – naisia ja erilaista naiseutta on maailmassa niin paljon, ettei asia voi olla läpeensä mustavalkoinen. Eikö naisellisuuden vähättely ole feministisenä kantana jo vanhentunutta?

Tässä kandidaatintutkielmassa pyrin vastaamaan seuraaviin tutkimuskysymyksiin: Millaisina *Genshin Impactin* naisrepresentaatiot koetaan länsimaisessa pelaajayhteisössä

(yliseksualisoituina, voimaannuttavina, esteettisinä vaiko jonain muuna)? Kuinka tulkinnat ja suhtautumiset ilmenevät, mikä tähän vaikuttaa? Aineistoni koostuu Twitteristä ja TikTokia etsityistä julkaisuista, eli erinäisistä kommentteista, keskusteluista ja videoista, joita analysoin laadullisen sisällönanalyysin sekä diskurssianalyysin kautta. Tämän jälkeen pohdin aineistosta tekemiäni havaintoja teoreettisen kirjallisuuden sekä aiemman tutkimuksen avulla. Täten tutkin niin itse sukupuolirepresentaatioita kuin myös yhteisöä, joka niitä tulkitsee.

2. Feministinen teoria ja naisrepresentaatiot

Tutkimukseni pohjaa ennen kaikkea feministiseen teoriaan. Perehdyn etenkin feministiseen mediatutkimukseen sekä naisrepresentaatioiden tulkinnassa käytettyyn teoriaan, kuin myös niitä soveltavaan tutkimuskirjallisuuteen.

Representaatio tarkoittaa esitystä: sen voi ajatella tapahtumana, jossa erilaisiin kuviin, objekteihin tai ihmisiin yhdistetään tietynlaisia merkityksiä ja samalla annetaan merkityksiä muulle sitä ympäröivälle maailmalle. Representaatio on samalla esittävä, edustava sekä tuottava ilmiö. Kun jokin edustaa jotakin, edustaa se samalla myös laajempaa kokonaisuutta tai kategoriaa. Representaatio tuottaa mielikuvia sekä arvotuksia – se ei ainoastaan heijastele ympäröivän yhteiskunnan arvoja, vaan myös rakentaa niitä. (Saresma ym. 2010, 45–46.) Sukupuolen representaatiot eivät koskaan valmistu, vaan niiden tuottaminen on jatkuva prosessi (Husso ym. 2016, 92). Representaatiot tuottavat representaatiojärjestelmiä, jotka rakentuvat erilaisten esitysten pohjalta, luoden uusia normeja ja vielä sitä useammin vahvistaen vanhoja. Kulttuuriset kuvat rakentuvat toisiinsa varaan ja toisiaan vasten. (Saresma ym. 2010, 40–41.) Erilaiset naiskuvaukset, oletukset, symbolit sekä arvotukset kasaantuvat omaksi representaatiojärjestelmäkseen, asettuvat vieretysten ja toistensa vastakohtaksi, kuin naiseuden kuvakollaasiksi. ”Järjestelmä” nimityksestään huolimatta representaatiojärjestelmä ei siis ole systemaattinen, vaan täynnä ristiriitoja, epämääräisyyttä sekä jatkuvaa, häilyvää muutosta (Saresma ym. 2010, 42). Uudet kuvaukset asettuvat vanhojen väliin, alle ja päälle kuin sekavassa kudelmassa. Representaatioihin vaikuttavat myös niiden tulkitsijat, onhan kauneus katsojan silmässä – kun katsoja vastaanottaa uuden symbolin, asettuu se hänen mieleensä aiemmin kuultuun ja omaksuttuun tietoon. Representaatioiden tutkimuksessa pyritään hahmottamaan suhteita itse representaatioiden, niitä ympäröivän maailman sekä niiden tulkitsijoiden välillä. Representaatioanalyysi näkee naisen kategorian erilaisissa historiallisissa ja ristiriitaisissa esityksissä, joista yksi ei ole toista yhtään sen autenttisempi. (Saresma ym. 2010, 45–48.)

Juuri naisruumiin määrittely on ollut pitkään yksi sukupuolentutkimuksen ydinkysymyksistä: se on nähty sortavien käytäntöjen kohteena, mutta myös nautinnon ja vastarinnan mahdollisuutena. (Husso ym. 2016, 73.) Kritiikkiä esimerkiksi naisten kauneuskäsityksiä kohtaan on kuitenkin osoitettu aina (Mäkelä ym. 2006, 110). Naiskuvatutkimuksen mediakriittisyydellä on pitkä historia sen saralta, että naisrepresentaatioita on toistuvasti jaoteltu ”oikeisiin” sekä ”väärin” kuvauksiin. Tätä on kuitenkin kritisoitu jo kauan, sillä väittääkseen tietynlaista naiskuvausta vääränlaiseksi, pitäisi voida myös selkeästi osoittaa se,

millainen on oikeanlainen nainen (Mäkelä ym. 2006, 30; Saresma ym. 2010, 43–44). Tämä tyypistää naiseuden monimuotoisuutta ja ahtaa kaikki naiset samaan kategoriaan, jättäen esimerkiksi naisia rakastavien naisten äänet ulkopuolelle. Lisäksi ajatus ”realistisesta” naisrepresentaatiosta on tarkemmin katseltuna hankala konsepti myös siksi, että todellisuudessa naiset kuitenkin elävät yhteiskunnassa, jossa ovat vielä miehiin suhteutettuna alisteisia (Strinati 2004, 191). Nämä ajatukset sekä käsitteet osuvat yksi yhteen tutkimusaiheeni kanssa. Feministisessä mediatutkimuksessa tutkitaan sitä, miten maailma sukupuolittuu median esityksissä ja vastaanotossa. Se ei ole niinkään yhtenäinen tieteenhaara vaan pikemminkin näkökulma, jonka valossa tarkastella mediaa. Muun naistutkimuksen tavoin se keskittyy pohjimmiltaan valtasuhteisiin. (Mäkelä ym. 2006, 7.)

Voisi sanoa, että elämme nykyään maailmassa, jossa kysymys ”populaarikulttuurin siveettömyydestä” on jatkuvasti pinnalla. Usein tästä keskustelusta voi nostaa esiin kaksi puolta: ne, jotka painottavat naisten seksuaalista vapautumista sekä ne, jotka haluavat pysäyttää naiskehon seksualisoinnin sekä sen kaupallistamisen. (Ross ym. 2011, 520.) Naisten seksualisointi mediassa sekä populaarikulttuurissa on laajalle levinnyt ilmiö (Fasoli ym. 2018, 338). Termillä ”seksualisointi” viitataan kulttuuriseen materiaaliin, jossa muuten ei-seksuaaliselta vaikuttava materiaali sisältää kuitenkin seksuaalista kuvastoa sekä seksuaalisia viittauksia. Kun naisia sanotaan seksualisoitavan mediassa, tarkoitetaan sillä, että naisia representoidaan vain seksuaalisin ehdoin – esimerkiksi yksinomaan seksikkäisiin vaatteisiin puettuina. Usein tällaisilla representaatioilla pyritään vetoamaan ajatukseen naisista seksuaalisina objekteina. (Carter ja Steiner 2004, 351.) Tämä yhdistyy nykyään yleisesti käytettyyn male gaze- termiin, jolla halutaan painottaa nimenomaan sitä, kuinka naiset mediassa nähdään usein ikään kuin heteroseksuaalisen miehen katseen kautta (Carter ja Steiner 2004, 351).

Kiinnostavaa naisrepresentaatiosta tehdyssä tutkimuksessa on ”female gazen” sekä naisia rakastavien naisten näkökulman vähyys. Kun keskitytään pohtimaan ainoastaan male gazea sekä heteronormatiivista ajatusta miehiä varten luoduista objektivoituista naiskuvista, jumiudutaan siinä samalla lopulta binääriseen ajatteluun. Jatkuva kritiikki naisten seksuaalisesta representaatiosta väheksyy myös naisten seksuaalisuutta itsessään, mikä taas voi osaltaan johtaa sisäistettyyn seksismiin tai misogoniaan eli naisvihaan (Griffin 2017) naisten keskuudessa. Sisäistetty seksismi voi pahimmillaan olla jopa rutiininomaista naistenvälisessä sosiaalisessa kanssakäymisessä (Bearman ym. 2009, 10) eikä tätä ongelmaa korjaa se, että feminismi pyrkisi luomaan oikeanlaisen naisen ja naiskuvauksen. Nykyinen feministinen tutkimus pyrkiikin pyristelemään irti kangistuneista tavoistaan, ammentaen

esimerkiksi homo- ja lesbotutkimuksen sekä heterouden normiasemaa kyseenalaistavan queer-tutkimuksen periaatteista (Mäkelä ym. 2006, 72–23). Tällainen postmoderni feminismi painottaa ruumiiden voimaa vastustaa ja rikkoa normeja, jotka niitä muokkaavat (Mäkelä ym. 2006, 121). Postmodernin ajatuksen keskiössä on ymmärrys siitä, ettei yksittäistä kokonaiskuvaa ole olemassa eikä yhdellä teoriolla ole mahdollista selittää aivan kaikkea (Carter ja Steiner 2004, 351).

2. 1 Sukupuoli, pelit ja anime

Pelien naiskuvia on sukupuolentutkimuksessa tutkittu kasvavissa määrin. Tutkimusta on tehty esimerkiksi pelihahmojen sukupuolijakaumasta sekä naisten representoinnin tavasta. Nimenomaan anime- ja mangakulttuurin piiriin lukeutuvia pelejä ei kuitenkaan ole tutkittu paljoa: tutkimukset liippaavat aiheen vierestä tai käsittelevät yleisesti anime- ja mangakulttuurin naiskuvia, mutta eivät sitä, millaisina ne ilmenevät peleissä. Sukupuolentutkimuksen näkökulmasta on kuitenkin analysoitu erikseen animetyylinisiä hahmoja sekä pelien naisrepresentaatioita länsimaisesta näkökulmasta. Yhdistelemällä näitä tutkimuksia saan luotua niistä omaan tutkimukseeni sopivan viitekehyksen.

Peleissä esiintyviä naisrepresentaatioita on käsitelty niin seksualisoituina (mies)katseen kohteina kuin aktiivisina toimijoinakin, ja se on jatkuvasti kiistanalainen aihe tutkijoiden keskuudessa (Lynch ym. 2016, 576). Seksualisointi yhdistetään usein tulkintoihin huonosta pystyvyydestä (Fasoli ym. 2018, 348). Videopeleissä voi kuitenkin esiintyä vahvoja ja pystyviä, mutta samalla seksualisoituja naishahmoja (Lynch ym. 2016, 569). Jansz ja Raynel (2007, 141) käyttävät peleissä esiintyvistä vahvoista naishahmoista termiä ”Lara phenomenon”, joka on saanut nimensä *Tomb Raider*-pelin päähenkilön Lara Croftin mukaan. Tällaisissa hahmoissa korostetun naiselliset ruumiit yhdistyvät maskuliinisiksi miellettyihin piirteisiin, kuten älykkyyteen ja kovuuteen (Lynch ym. 2016, 567). Lynch ym. (2016, 567) argumentoivat kuitenkin, että vaikka naishahmot eivät ole luonteiltaan tai kyvyiltään seksismin kohteina, ovat ne kuitenkin male gazen kautta esineellistettyjä ulkoiselta olemukseltaan. Tärkeisiin rooleihin asetetut naishahmot ovat toisaalta pelille esimerkiksi sen tarinankerronnan kannalta tärkeitä, eli ne eivät ole mustavalkoisesti pelkkiä seksiojekteja. Teoksessa ”*An Introduction to Theories of Popular Culture*” (Strinati 2004) puhutaan naisten symbolisesta tuhoamisesta. Tällä viitataan tapaan, jolla naisrepresentaatiot mediassa sivuutetaan ja suljetaan pois esimerkiksi näyttämällä ne pelkkien stereotyyppien, kuten kotitöiden ja seksuaalisuuden, kautta (Strinati 2004, 180–181). Tämä ei kuitenkaan täysin toteudu tapauksissa, jotka voi lukea ”Lara phenomenoniksi”.

Vahvat, mutta silti jopa hyperseksuaalisesti puettut naishahmot ovat kaksijakoinen ilmiö. Toisaalta, ”Lara fenomenon” voi olla naispelaajille voimaannuttava. Naispuoliset hahmot saattavat näyttää merkillisiltä korostettuine rintoineen ja takamuksineen, mutta ovat samalla kuitenkin toimivaltaisia ja vahvoja videopelin maailmassa (Jansz ja Raynel 2007, 147). Toisaalta jatkuva seksuaalisointi voi myös aiheuttaa epämieluisia tunteita naispelaajissa (Lynch ym. 2016, 578), sillä se on useille naisille arkinen kokemus, jolta pakenemiseen he vapaa-ajallaan esimerkiksi pelatessaan pyrkivät. Tässäkin keskiöön nousee kontekstin tärkeys. Pelien naisrepresentaatioita on vaikeaa arvioida kokonaisuutena, sillä jokainen on pohjimmiltaan eri tavalla kuvattu ja kirjoitettu. Samoin jokaisella pelaajalla on hahmoista oma tulkintansa, sillä esimerkiksi stereotypiaan tai kierrätettyyn arkkityyppiin perustuva hahmo voi jollekin pelaajalle olla tärkeä yksipuolisuudestaan huolimatta. Pelien sukupuolentutkimus kompastuu useasti binäärisen ajatteluun, eikä naisten katsetta oteta tarpeeksi huomioon.

Anime- ja mangakulttuuria on kritisoitu niin sen naisrepresentaatioista kuin myös siitä, kuinka katsojat niitä objektivoivat (Yatron 2022, 2). Genren animaatioissa, peleissä sekä sarjakuvissa esiintyy paljon vahvoja naishahmoja, jotka ovat samaan aikaan kuitenkin seksikkäitä, söpöjä tai molempia (Allison 2006, 120). Tällaisten hahmojen tutkimuksesta puhuttaessa tietty sarja nousee useasti esiin: *Sailor Moon*, yksi animekulttuurin tärkeimmistä teoksista, jonka animaatio- ja sarjakuvaversiot julkaistiin 1990-luvulla. *Sailor Moonista* tehtyä analyysia on mielekästä soveltaa *Genshin Impactin* analyysiin, sillä ne ovat molemmat länsimaihien levinneitä ja jopa ilmiömäisiä anime- ja mangakulttuuriin lukeutuvia medioita. *Sailor Moon* on alun perin nuorille tytöille suunnattu, naispuoleisen mangataiteilijan Naoko Takeuchin luoma teos, jota on analysoitu male gazen luomana perversiona, mutta myös feministisenä voimaannuttajana. Sarjan päähenkilöitä on kritisoitu muun muassa merimieskoulupukua jäljittelevistä vaatteistaan sekä lyhyistä hameistaan, jotka voi nähdä nuorten tyttöjen fetisointina (Allison 2006, 120). Teoksessa ”*Beautiful Fighting Girl*” (2011) Tamaki Saito käsittelee muiden japanilaisten naishahmojen ohella myös *Sailor Moonia*. Hän kysyy tekstissään: ”*Why do anime heroines take up arms themselves and dedicate their adolescence to fighting battles? Why don't they let the brave heroes protect them, or be satisfied with a supporting role? Why don't they wait until they become mature women before they start acting like men?*” (Saito 2011, 33). Hän käsittelee animessa esiintyviä nuoria, vahvoja, mutta söpöjä tyttöjä lähinnä miehen näkökulmasta. Hän vertaa anime- ja mangakulttuurin naisrepresentaatioita länsimaalaiseen tullen siihen tulokseen, että jälkimmäiset ovat paljon maskuliinisempia: länsimaalaiset vahvat naishahmot eivät ole ”beautiful fighting girls” vaan sen sijaan ”warrior women”: maskuliinisia, feminiinisyytensä hylänneitä soturinaisia (Saito

2011, 34). Tässä voi huomata representaatiojärjestelmien sekä kulttuurien välisen, tulkinnallisen eron.

Saiton tutkimusmateriaali koostuu lähinnä ”otaku”- miesten haastatteluista. Tutkimuksessaan hän sivuuttaa naisten tavan katsoa naishahmoja lähes täysin ja täten tulee siihen tulokseen, että söpöt, mutta silti vahvat naishahmot ovat pohjimmiltaan miesten seksuaalisen perversion tulosta, ja oikeastaan vain tämän yleisön tarpeeseen tuotettu animen ja mangan alalaji (Saito 2011, 162). Tällainen lokerointi on kapeakatseista: *Sailor Moon* oli kuitenkin julkaisunsa aikaan rajoja rikkova sarja, joka toi vaaleanpunaisiin kimalteisiin peiteltyyn taistelun lasten aamutelevisioon maskuliinisempien sarjojen rinnalle (Allison 2006, 119). Sen tarina ei väheksy feminiinisyyttä vaan tuo sen esiin hahmojen voimavarana. *Sailor Moonin* kriitikot – kuten Tamaki Saito – keskittyvät sarjan mieskatsojiin ja olettavat, että jokainen naiskatsoja olisi myös sisäistänyt male gazen (Yatron 2022, 2). Kuinka monen tutkimuskohteen kohdalla on tyydytty pelkkään male gaze- selitykseen ilman, että asiaa olisi tutkittu sen pidemmälle?

Sailor Moonin representaatiot voi kuitenkin nähdä myös naisia voimaannuttavina: sarja käsittelee perinteisesti feminiinisiksi – ja täten huonommiksi – miellettyjä teemoja ja muuttaa ne naisia voimaannuttaviksi vähättelyn sijaan (Yatron 2022, 4). Tällainen media voi parhaimmillaan auttaa rikkomaan misogynistisiä stereotyyppisiä sekä binääriajattelua (Yatron 2022, 23). Kirjassaan ”*Manga Cultures and the Female Gaze*” (2020) Kathryn Hemmann käsittelee nimenomaan tällaista tapaa kuluttaa *Sailor Moonia* ja muita sen kaltaisia medioita, kutsuen sitä käsitteellä female gaze. Hemmann kertoo teoksensa johdannossa siitä, kuinka haluaa tuoda tunnustusta kaltaisilleen ihmisille, jotka kokevat *Sailor Moonin* voimaannuttavana ja omaa tunnemaailmaansa representoivana (Hemmann 2020, 6). Tämä puhutteli minua valtavasti, sillä koen samaistuvani hänen kokemukseensa. Näenkin Hemmannin luoman teoreettisen viitekehyksen myös omaan tutkimukseeni sopivana. Hän tuo esiin sen, että vaikka naisten seksuaalisointi onkin edelleen valtava ilmiö naisrepresentaatioissa, ei se estä naisia nauttimasta mediasta. Populaarikulttuuria voi kuluttaa, kunhan muistaa katsoa sitä kriittisesti. Tämä tuo esille myös erilaiset tulkinnat ja perspektiivit. Female gazen eli naisen katseen käyttäminen analyysissä antaa toimivaltaa myös naiskatsojille ja -tekijöille, eikä jätä heidän tulkintojaan male gazen varjoon. Näin naiset eivät jää analyysissä pelkiksi passiivisiksi patriarkaatin uhreiksi (Hemmann 2020, 7).

3. Aineisto ja metodi

3.1 Tutkimusaineiston keruu ja rajaus

Tutkimuksessa käytetty aineisto on kerätty kahdelta eri sosiaalisen median alustalta, Twitteristä ja TikTokista. Twitteristä etsin aineistoa lähinnä selaamalla *Genshin Impactin* virallisen englanninkielisen käyttäjätilin julkaisujen kommentteja, keskittyen uusien hahmojen julkaisuajankohtiin sekä ilmoitukseen aiemmin mainituista sensuuriasuista. Hain aineistoa myös yleisesti Twitteristä, käyttämällä hakusanoja #genshinimpact sekä #genshin. Yksittäisiä twiittejä tai ketjuja tutkimukseen valikoitui lopulta neljätoista. TikTokista etsin nimenomaan videoita, joissa muokataan hahmojen alkuperäistä ulkomuotoa muokkaajan mielestä hyväksyttävämmäksi, esimerkiksi kulttuuriin tai siveyteen nojaten. Otin videoista kuvakaappauksia, jonka jälkeen kirjoitin niiden sisällöt auki. TikTok- julkaisuja tutkimukseen valikoitui kolme kappaletta. Näistä kaikki toistivat samanlaista kaavaa, minkä koin kiinnostavaksi. Aineisto koostuu siis kuvakaappauksista: TikTok- videoista on otettu aina kaksi kuvakaappausta, yksi videon alusta ja yksi lopusta. Twitter- keskustelut tai yksittäiset kommentit ovat myös omissa kuvakaappauksissaan. Kaikki aineisto on vuodelta 2022.

On tärkeää huomioida, että tutkimuksessa käytetty materiaali ei anna täydellistä kuvaa *Genshin Impactin* länsimaisesta pelaajayhteisöstä: materiaalin ulkopuolelle jäi kandidaatintutkielman tuomien rajoitteiden vuoksi monenlaista aineistoa. Esimerkiksi hahmojen ihonväriin, kulttuuriseen representaatioon tai hahmojen keskinäisten romanttisten suhteiden spekulointiin liittyvät keskustelut ja ilmiöt jäivät pakosti tutkimuksen ulkopuolelle, sillä jos ne laskettaisiin mukaan, siirryttäisiin tutkimuksessa paljon pelkkiä naisrepresentaatioita pidemmälle. Silloin huomioon täytyisi ottaa myös esimerkiksi rodullistaminen sekä queer-tutkimus – joista jälkimmäinen sivuaa tämän tutkimuksen aihealuetta, mutta ei hahmojen välisten suhteiden spekuloinnin osalta. Lisäksi hyvin suuri osa *Genshin Impactiin* liittyvästä keskustelusta on hahmojen designien suhteen neutraalia, keskittyen sen sijaan hahmojen pelimekaniikoista puhumiseen. Tutkielman pituuden luomien rajojen vuoksi päädyin valitsemaan kohtaamistani kommentteista lähinnä kaikkein kärjistetyimmät sekä tutkimustani eniten hyödyttävät. Kiinnitin huomiota naishahmoihin liittyviin kommentteihin, joista nousi esiin mahdollisia ristiriitoja, vastakkainasetteluja tai naisiin kohdistettuja stereotyyppioita ja standardeja. Pyrin saamaan aineistooni jonkinasteista tulkinnallista saturaatiota, esimerkiksi sanan *sexualization* toistumista.

3. 2 Laadullinen sisällönanalyysi ja diskurssianalyysi

Toteutin aineistoni analyysin laadullisen sisällönanalyysin keinoin. Tällaisessa analyysissä keskitytään siihen, mistä asioista, aiheista sekä teemoista aineisto kertoo (Vuori 2023). Aineistolähtöinen tutkimus onkin erittäin tyypillistä kulttuurintutkimukselle (Fingerroos ym. 2022, 338). Laadullinen sisällönanalyysi perustuu koodaukselle (Vuori 2023), jonka kanssa lähestymistapani oli hyvin aineistolähtöinen: aloitin kirjoittamalla aineiston puhtaaksi, jonka jälkeen lähdin lukemaan sitä tarkemmin läpi. Kirjoitin jokaisen julkaisun yhteyteen myös sen päivämäärän sekä kontekstin, eli minkä aiheen saralta keskustelu on alkanut (esimerkiksi sensuuriasut tai uuden hahmon julkaisu). Koska aineisto oli tarkasti rajattu eikä täten huomattavan laaja, oli yksittäisten julkaisujen tarkastelu tässä tapauksessa toimiva ratkaisu. Tavoitteenani oli saada aineiston sisältö koodattua selkeämpiin, erillisiin kategorioihin, joita voisin analysoida yksinään sekä vertailla keskenään. Nostin aineistosta esiin siellä toistuvia sanoja sekä väitteitä, jonka jälkeen ryhmittelin sen näiden havaintojen pohjalta.

Erottelin aineiston sisällöllisesti lopulta kolmeen eri kategoriaan. Kaksi ensimmäistä kategoriaa jakautuvat selkeästi naishahmojen designejä puolustaviin sekä niitä vastustaviin kommentteihin sekä videoihin. On kuitenkin tärkeää huomata, että jokaisessa kommentissa on omat vivahteensa. Näiden kategorioiden lisäksi aineistosta erottui myös joitakin kommentteja, jotka olivat sisällöllisesti niin sanottuja väliinputoajia. Tämä kolmas kategoria sisältää kommentteja, jotka ovat sävyiltään enemmän pohtivia. Huomioitava on, että keskusteluissa eli niin sanotuissa Twitter-ketjuissa voi nousta esiin useampi ääni, jolloin yksi kuvakaappaus jakautuu kahden eri kategorian välille.

Itse kategorioita lähdin tutkimaan diskurssianalyysin avulla. Diskurssianalyysissä oleellista on kielenkäytön tarkastelu toimintana, joka rakentaa sosiaalista todellisuutta (Suoninen 2023). Diskurssien tutkimus paikantuu sosiaalisesti konstruktionismiksi nimitettyyn teoreettiseen viitekehykseen. Sen ajattelun mukaisesti jotkin asiat – kuten esimerkiksi sukupuoli – ovat sosiaalisesti vuorovaikutuksessa rakentuneita. Konstruktionismi onkin myös sukupuolentutkimuksen kentällä vakiintunut teoria, kun sukupuoli pyritään näkemään biologisten ominaisuuksien sijaan luokittelun ja nimeämisen kautta rakentuneena tuotteena (Mäkelä ym. 2006, 19). Tutkija ei diskurssianalyysissä kiistä ilmiön ei-kielellisiä ulottuvuuksia, vaikka keskittyisikin tutkimuksessaan sen rakentumiseen sosiaalisissa ulottuvuuksissa. (Fingerroos ym. 2022, 330.) Diskurssit ovat vakiintuneita asioiden merkityksellistämisen tapoja: samasta ilmiöstä voidaan puhua eri diskursseja käyttäen ja nämä

diskurssit voivat myös kilpailla keskenään (Fingerroos ym. 2022, 333), mikä näkyy myös tämän tutkimuksen aineiston kahtiajakoisuudessa.

Koska aineistonani toimivat nimenomaan kirjoitetut kommentit sekä lyhyet videot, joiden kautta tulkinnat rakentuvat, on diskurssianalyysi niiden tarkasteluun sopiva metodi. Diskurssianalyysin keskeisenä ideana on kysyä asioita, kuten ”mitä sanotaan”, ”miten sanotaan” ja ”missä tilanteessa”: näin tarkastellaan kielenkäytön merkityssisältöä, sanomisen tyyliä, sävyä sekä kontekstia (Suoninen 2023). Se, mihin näistä huomio eniten kiinnittyy, riippuu tutkimuskysymyksestä (Fingerroos ym. 2022, 338). Analyysin kautta haluan selvittää, miten ja millaisia tulkintoja naishahmoista tehdään. Kun kiinnitän huomiota käytettyihin termeihin, sävyyn, oletuksiin sekä kontekstiin, saan otteen kokonaiskuvasta eli tulkinnoista, joita pelaajayhteisö luo pelin naisrepresentaatioiden ympärille. Tämän kautta myös naiskuvat itsessään rakentuvat, sillä median voima ei aina piile ainoastaan siinä itsessään, vaan myös sen kuluttajissa: katsojuus on se asema ja prosessi, jossa subjekti, sukupuoli ja seksuaalisuus rakentuvat (Mäkelä ym. 2006, 88). Lukijan – eli katsojan – tulkinta vaikuttaa siis kaikkeen (Mäkelä ym. 2006, 233).

Keskeistä tutkimusaineistoni analyysissä ei ole niinkään se, kuinka ja millaisia naisrepresentaatioita *Genshin Impact* itsessään luo, vaan se, millaisiksi ne muuttuvat pelaajayhteisön sisäisissä diskursseissa. Kun saan tämän nostettua ylös kasaamastani aineistosta, voin asettaa sen vuoropuheluun aiemman tutkimuksen sekä teoreettisen viitekehyksen kanssa, näin luoden johtopäätöksiä kokonaiskuvasta.

3.3 Tutkijan positio sekä eettiset huomiot

Aineistoa etsiessäni sekä analyysia tehdessäni suurimmaksi eettiseksi aspektiksi nousi objektiivisuuteen pyrkiminen. Tutkijan persoona, sukupuoli sekä seksuaalisuus ovat väistämättä läsnä tutkimuksessa (Saresma ym. 2010, 227) ja feministiselle tutkimusotteelle onkin ominaista, että tutkija tekee selkeästi nähtäväksi oman paikkansa tutkimuksessa sekä positionsa suhteessa aineistoon ja tutkimuskysymyksiin (Mäkelä ym. 2006, 41). Oma identiteettini *Genshin Impactin* pelaajana sekä naishahmoista lähtökohtaisesti pitävänä henkilönä voi helposti muokata sitä, millaista aineistoa valikoin läpikäymistäni keskusteluista ja millaisia johtopäätöksiä teen niiden pohjalta.

Omaan mielipiteeseen tai kokemukseen vetoaminen on sukupuolentutkimuksen kentällä houkuttelevaa, mutta samalla kuitenkin sudenkuoppa: henkilökohtaisten kokemusten tai tulkintojen käyttäminen väitteen perusteena asettaa yksilöllisen kokemuksen

kyseenalaistamattomaksi lähtökohdaksi. Kun tietynlainen kokemus oletetaan oikeaksi, suljetaan samalla ulos siitä eriäviä kokemuksia (Saresma ym. 2010, 59). Tämä on päinvastaista kuin se, mihin haluan tutkimuksellani pyrkiä: tahdon rikkoa mustavalkoisen feministisen ajattelun kahleet ja päästä harmaalle alueelle, jossa naiseuden monimuotoisuus nähdään rikkautena eikä sitä pyritä määrittelemään tietynlaiseksi. Tämän olen pyrkinyt pitämään mielessäni aineistoa valikoidessani ja analysoidessani – halusin sisällyttää tutkimukseeni myös näkökulmia, jotka ovat omieni vastakohtia. Näin olen tavoitellut mahdollisimman objektiivista analyysiä.

Koska aineistoni on kasattu sosiaalisesta mediasta ilman erillistä suostumusta, olen pyrkinyt suojaamaan jokaisen kommentoijan yksityisyyttä sensuroimalla heidän käyttäjänimensä aineistosta. Profiilikuvien sensuroimista en kokenut tässä tapauksessa tarpeelliseksi, sillä yksinään niiden perusteella ei henkilöitä voi tunnistaa. Kaikki tutkimuksessa käytetyt keskustelut sekä julkaisut ovat täysin julkisia, eivätkä esimerkiksi yksityiseksi asetetuilta käyttäjätileiltä.

4. Analyysi

4.1 Naishahmojen kritisoijat

Selkeimpänä äänenä aineistosta nousee esiin naishahmojen designejä kritisoivat kommentit. Kasaamissani kommenteissa toistuvat monet käsitteet, kuten *male gaze*, *fanservice*, *sexualize* sekä *objectified*. Seuraavaksi kerron tarkemmin toistuvista diskursseista, joilla naishahmoja kritisoidaan ja jo aiemmin esille nostettuja sensuuriasuja puolletaan. Haluan jälleen painottaa diskurssien vivahteikkoutta: niiden tulkinta suoraviivaisesti on hankalaa ja olen pyrkinyt välttämään mustavalkoista ajattelua niiden kategorisoinnissa.

4.1.1 Siveysdiskurssi

Yksi tavoista kritisoida Genshin Impactin naishahmoja on vedota vaatteiden käytännöllisyyteen – tai pikemminkin sen puutteellisuuteen.

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 2)

A: tbh I like Mona's the least, but Jean's definitely fits more to someone who's in office.

Yllä olevassa kommentissa (liite 2) puhutaan nimenomaan sensuuriasuista. Kommentoija toteaa, että Jean-hahmon uusi asu sopii paremmin jollekulle, joka työskentelee toimistossa. Tärkeää on huomioida, että hahmon vaateuksessa muuttui lähinnä se, että rintakehä peittyi ja täten rintavako verhoiltiin kauluspaidan alle piiloon (liite 1). Tällaisella kielenkäytöllä puhuja viittaa siihen, että kaula-aukko ja rintavako olisivat sopimattomia vaatteita työpaikalle, vaikka kyseessä onkin pelin fiktiivinen fantasiamaailma.

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 6)

B: too much skin exposure is inappropriate attire for professional workplace. So Jean and Rosaria makes sense to be dressed appropriately. exposed skin is met to be more appealing because it is sexual.

Sama oikeutus sensuuriasuihin eli sama diskurssi toistuu myös toisessa kommentissa (liite 6), joka on samalta päivältä ja samasta kontekstista. Kommentoijan väite *"Too much skin exposure is inappropriate attire for professional workplace"* eli väite siitä, että liika paljas pinta on sopimatonta työpaikalle, on sävyiltään täysin samassa luokassa, kuin edellisen kommentin *"definitely fits more to someone who's in office"*. Tällainen diskurssi ei ainoastaan säätele sitä, millainen pukeutuminen on naiselle hyväksyttävää, vaan myös asettaa *Genshin Impactin* oikean maailman patriarkalisesti säädeltyyn, binääriin jumittuneeseen yhteiskuntaan. Lisäksi kommentit käsittävät naisruumiin paljaan ihon itsessään seksuaaliseksi: *"Exposed skin is met (meant) to be more appealing because it is sexual"* eli *"paljaan ihon on*

tarkoitus olla puoleensavetävää, koska se on seksuaalista”. Tällaiset diskurssit asettavat naisruumiin – luultavasti huomaamattaan – hierarkkiseen vastakkainasetteluun miesruumiin kanssa. Perinteisesti mies on edustanut kulttuuria, järkeä, tietoisuutta ja teoriaa. Sen sijaan ruumiillisuus, tunne ja materia on liitetty naiseuteen (Husso ym. 2016, 74). Tällaisen ajattelutavan vuoksi naisilta vaaditaan työpaikoilla usein tietynlaista maskuliinisuutta, eli esimerkiksi feminiinisyttä minimoivaa pukeutumista (Howlett ym. 2015, 112–113). Pukeutumiseen vetoamista esiintyy aineistossa myös työpaikan kontekstista erillisenä. Esimerkiksi:

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 7)

A: Who says I agree with Chinese law?? I'm just happy we are finally getting proper outfits for female characters.

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 5)

B: sure it's censorship but they're not garbage designs. besides honestly they look way better this way because now it's not just oddly placed sexualization and now looks like a complete outfit.

22.8.2022, Nilou-hahmosta (Liite 12)

A: She's missing a little bit of cloth around her midriff.

Kommentit (liitteet 7, 5, 12) toistavat jälleen kovin samanlaista siveysdiskurssia. Kaksi ensimmäistä otetta (liitteet 7, 5) ovat jo aiemmin esittelemieni kommenttien tapaan osa sensuuriasuista herännyttä kohua. Kolmas (liite 12) taas on hieman tuoreempi ja sijoittuu Nilou-hahmon julkaisun ajankohtaan. Ilmaisuihin ”*proper outfits*” viittaa siihen, että naishahmojen aiempi puvustus ei olisi ollut sopivaa, kuin myös toisen kommentin väite siitä, että nyt asut eivät ole enää pelkkää ”outoa seksuaalisointia” vaan sen sijaan eheämpiä kokonaisuuksia. Myös kolmannen kommentin ”*She's missing a little bit of cloth around her midriff*” viittaa vaatetuksen puutteellisuuteen – kaikki nämä kommentit toistavat siis lopulta samaa kaavaa ja ääneen sanomatonta oletusta siitä, miten naishahmojen pitäisi todella pukeutua ja miltä niiden kuuluisi oikeasti näyttää. Tätä ei kuitenkaan pistetä hahmojen syyksi itsessään, vaan kommentoijat keskittyvät kritisoimaan hahmojen suunnittelijoita, eli peliyhtiötä ja tämän työntekijöitä. Vielä syvempää tulkintaa tekemällä voi todeta, että kommentit kritisoivat oletettua mieskatsojaa sekä miespuolista hahmosuunnittelijaa, sysäten hahmojen designit pohjimmiltaan patriarkaatin syyksi. Esimerkiksi naispuoleisen hahmosuunnittelijan mahdollisuus unohdetaan täten täysin. Kiinnostavaa on, että sensuuriasuista keskustelevat kommentit (liitteet 7, 5) tiedostavat, että kyseessä on Kiinan valtion ajama sensuuri, mutta päätyvät kuitenkin puoltamaan uusia asuja tämän problematiikan ymmärtämisestä huolimatta.

Tässä Twitter-aineistoni yhdistyy tiukasti valikoimaani TikTok-aineistoon, joka koostuu hahmoja ”korjaavista” videoista. Videoihin ei juurikaan ole liitetty tekstiä, vaan kuvamateriaali puhuu niissä puolestaan. Ensimmäisessä videossa (liite 16) videon tekijä muuttaa Amber-hahmon designiä muun muassa lyhentämällä tämän hiuksia sekä pidentämällä takkia ja shortseja. Toisessa videossa (liite 17) Rosaria-hahmolle piirretään selän peittävä aluspaita sekä siveyttä suojaavat shortsit hameen alle. Kolmannessa (liite 18) toistuu jälleen sama kaava, kun Raiden Shogun-hahmon kimonon helmaa pidennetään. Nämä videot voi lukea sanattomiksi diskursseiksi. Ne kertovat kuvallisesti, että naishahmojen vaatetus ei ole tarpeeksi siveellistä – että niissä on jotain väärää ja korjattavaa. Reisien tai selän peittäminen viestii pohjimmiltaan sitä, että kyseiset ruumiinosat olisivat sensuroinnin arvoisia ja täten häpeällisiä. Muutokset ovat yllättävän samanlaisia kuin virallisissa sensuuriasuissa.

4. 1. 2 Male gaze- diskurssi

Seuraava aineistosta nouseva, toistuva diskurssi on male gazeen ja sen kautta naisten alistamiseen vetoaminen. Nämä diskurssit ovat kovin samanlaisia kuin edelliset, mutta pelkästään vaatteisiin takertumisen sijaan tuovat ne selkeämmin esiin nimenomaan male gazen sekä sen, että pelin naishahmot ovat oletettavasti juuri miehiä varten tehtyjä.

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 6)

B: in gacha games, it's all about sexualization of the characters. genshin is very smart about it, not doing too much and exposing just enough to allure the player.

10.6.2022, Keskustelua naishahmojen seksualisoinnista (Liite 15)

A: most women in genshin are sexualised to an extent and they're put there for the same reason most gacha games have more female characters than male ones. because their target audience IS straight men. it is silly to pretend they're doing it for feminist reasons

Yllä olevissa kommentteissa (liitteet 6, 15) korostetaan *Genshin Impactin* gachamekaniikkaa suhteessa naishahmoihin – mikä onkin itsessään hyvä nosto, sillä kuten jo aiemmin toin ilmi, nimenomaan hahmojen kerääminen ja hankkiminen gachan kautta on *Genshin Impactin* suurin tulonlähde. Tämä tuo luonnollisesti hahmodesignit pelin keskiöön ja olisikin naiivia väittää, ettei niistä pyrittäisi sen vuoksi tekemään mahdollisimman houkuttelevia. Japanilaisen populaarikulttuurin kuvastoista ammentavat ja inspiroituneet gachapelit käyttävät usein hahmojen mahdollista seksuaalista vetovoimaa hyödykseen markkinoinnissa. Hyviä esimerkkejä tästä ovat esimerkiksi *Azur Lane*, *Girls' Frontline* sekä *Fate/Grand Order*, joista kahdessa ensimmäisessä on ainoastaan naishahmoja.

Ajatus gachapelien seksuaalisesta luonteesta tulee selkeästi esiin kummassakin kommentteista (liitteet 6, 15). ”In gacha games, it's all about sexualization of the characters” eli

“Gachapeleissä on kyse hahmojen seksualisoinnista” ja ”Most women in Genshin are sexualised to an extent and they’re put there for the same reason most gacha games have more female characters than male ones. Because their target audience IS straight men.” eli lyhyesti suomennettuna *“Lähes kaikki naiset Genshinissä ovat seksualisoituja siihen pisteeseen, että ne ovat pelissä samasta syystä kuin suurimmassa osassa gachapelejä on enemmän nais- kuin mieshahmoja. Koska niiden kohdeyleisöä ovat heteromiehet”*. Ensimmäisessä kommentissa (liite 6) ei mainita nimenomaan naishahmoja, mutta kun sensuuriasuihin liittyvä konteksti otetaan huomioon, voidaan olettaa, että puhuja tarkoittaa nimenomaan niitä. Kommentit luovat diskurssia gachapeleistä pelkkänä miesten ja täten male gazeen alueena. Ensimmäisessä oteessa (liite 6) *Genshin Impactia* luonnehditaan jopa viekkaaksi: *”Genshin is very smart about it, not doing too much and exposing just enough to allure the player”*. Tässä painottuu nimenomaan sana *allure* eli *houkuttaa*, joka saa hahmojen hienovaraisen seksualisoinnin kuulostamaan jopa petoksenomaiselta teolta pelaajaa kohtaan. Lisäksi lausahdus *“It is silly to pretend they’re doing it for feminist reasons”* eli *”On hassua ajatella, että se tehdään feministisistä syistä”* luo jälleen mielikuvaa pelin takana juonivista pahoista miehistä, jotka tarkoituksellisesti tekevät naisista mitäänsanomattomia seksiojekteja. Naishahmoista luodaan uhrikuvaa, ikään kuin pelaajien lisäksi myös itse hahmot ansaitsisivat parempaa. Lisäksi luodaan vastakkainasettelua, mikä painottuu vielä lisää seuraavissa kommentteissa:

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 3)

A: Be ready for no one using them since they are “less sexy”. Do you really think the male audience of this game wants this? Meanwhile the female one is left with meager peanuts when compared to what men get with girl fanservice.

3-4.9.2022, Naishahmojen seksualisoinnista verrattuna Thoma-mieshahmoon (Liite 4)

A: Comparing sexualization of female characters by the company itself to sexualization of male characters by the fandom is not the same thing. Also almost every Genshin women gets sexualised by the fandom everyday I promise you its not just Thoma

4-5.9.2022, Nais- ja mieshahmojen seksualisoinnista (Liite 5)

A: Male and female sexualization are two different things. We all know mihoyo is making more female charas bc the majority of players are man. Plus the few male charas released have 500 layers of clothes while they put the female charas in sexualized poses and clothes themselves

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 6)

B: I am only saying that the game is very clearly appealing to the male gaze more than anything. they are smart when creating character designs to match their background and make it look alluring on top of where to expose skin for the sex appeal.

Pelin miespuoleinen yleisö tuodaan kommentteissa useasti esiin: *”Do you really think the male audience of this game wants this”* eli *”Uskotko todella, että pelin miesyleisö haluaa tätä”* ja *”We all know mihoyo is making more female charas bc the majority of the players are man”* eli *”Tiedämme kaikki, että mihoyo tekee enemmän naishahmoja, koska suurin osa pelaajista on miehiä”*. Aiempien kommenttien mukaan myös nämä (liitteet 3, 4, 5, 6) asettavat *”takapiruiksi”* miespelaajan sekä Hoyoversen, patriarkaatin ja male gazen.

Vastakkainasettelua luodaan niin mies- ja naispelaajien kuin myös mies- ja naishahmojen välille. Esimerkkinä tästä toimii ensimmäisen kommentin (liite 3) väite siitä, että naispelaajat eivät saa *”fanserviceä”* eli seksikkäitä mieshahmoja. Väite on kovin heteronormatiivinen, minkä lisäksi se unohtaa täysin pelin paidattomat mieshahmot sekä sen, että mieshahmot on usein suunniteltu naisia viehättäväksi komeasti istuvissa puvuissaan. Kolmannessa otteessa (liite 5) toistetaan samanlaista diskurssia sanomalla, että *”The few male charas released have 500 layers of clothes while they put the female charas in sexualized poses and clothes themselves”*, vedoten mies- ja naishahmojen suunnittelussa näkyvään eroon vaatetuksen määrässä. Kirjoittaja kuitenkin sivuuttaa tämän sanoessaan naisiin ja miehiin kohdistuvat erilaiset standardit sekä sen, mikä feminiinisissä ja maskuliinisissa ruumiissa koetaan stereotyyppisesti viehättäväksi.

Kommenteissa asetetaan seksualisoinnit hierarkiaan esimerkiksi seuraavin lausahduksin: *”Male and female sexualization are two different things”* eli toteamus, että nais- ja mieshahmojen seksualisoinnissa on merkityseroja ja *”Comparing sexualization of female characters by the company itself to sexualization of male characters by the fandom is not the same thing”* eli väite, että peliyhtiön itsensä tekemä naishahmojen seksualisointi ei ole verrattavissa siihen, kuinka faniyhteisö seksualisoi mieshahmoja. Nämä lausahdukset luovat selkeän, mustavalkoisen vastakkainasettelun. On kiistämätön tosiasia, että naisia seksualisoidaan mediassa ja yhteiskunnassa miehiä enemmän: naisruumiit ovat yhteiskuntamme suurin spektaakkeli (Husso ym. 2016, 93). Mutta kun kaiken tämän jälkeen todetaan *”The game is very clearly appealing to the male gaze more than anything”* eli, että peli pyrkii viehättämään juuri male gazea, päädytään naisrepresentaatiot vakiinnuttamaan pelkän uhrin asemaan. Female gazen mahdollisuus unohtuu täysin eikä hahmojen asemaa pelin maailmassa oteta huomioon, mikä paradoksaalisesti lisää naishahmoihin kohdistuvaa esineellistämistä. Kun kritiikki keskittyy male gazen kitkemiseen, pakottaa se samalla naisrepresentaatioita muottiin, joka jälleen osaltaan kohdistaa naisiin omanlaisiaan kriteerejä ja standardeja. Palaako tällainen kritiikki tahattomasti 1970–1980-lukujen feminismiin, jolloin tavoitteena oli pohjimmiltaan naiseuden ykseys ja samuus (Mäkelä ym. 2006, 116)?

Kommentoijien omat sukupuoli-identiteetit eivät käy otteista ilmi, mutta diskursseillaan he katsovat alaspäin niitä, jotka naishahmojen designeistä nauttivat. Tahdon jälleen nostaa esiin minua polttelevan kysymyksen: entä naispelaaja, joka nauttii naishahmojen seksikkäistä designeistä joko romanttisessa, seksuaalisessa tai platonisessa mielessä? Onko se naiselta väärä tunnekokemus, tuleeko hänestä silloin yksi oman sukupuolensa alistajista? Voiko kyse todella olla vain sisäistetystä male gazesta, joka saa naisenkin näkemään ruumiinsa seksiobjektina?

4. 1. 3 Kokemusperäisyys

Viimeiseksi kritisoidun kategoriaksi erottelin kokemusperäisyyden. Katgoria on aiempia löyhempi, mutta koin sen kuitenkin oman osionsa arvoiseksi.

12.7.2022, Naishahmoista (Liite 14)

A: A female character design in genshin which is not sexualised is so important to me..

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 8)

E: I think the “genshin female community” actually hated the sexualized female characters tho. plus male characters aren’t even that sexualized

Ensimmäisessä kommentissa (liite 14) todetaan, että seksualisoimaton naishahmo *Genshin Impactissa* on kirjoittajalle erittäin tärkeä. Hän ei anna tälle kommentissaan enempää kontekstia, mutta antaa olettaa siihen liittyvän jotain kokemusperäistä. Toisessa kommentissa (liite 8) – joka on jälleen tehty sensuuriasuihin liittyen – puhutaan kollektiivisesti kaikkien naispuoleisten pelaajayhteisön jäsenien oletetusta kokemuksesta. ”*I think the 'genshin female community' actually hated the sexualized female characters tho*”: kirjoittaja käyttää vahvoja sanoja, kuten *hate* eli *vihata* samalla, kun tekee karkeita yleistyksiä ja jälleen asettaa kaikki naiset kokemuksineen samoihin raameihin.

Molemmat näistä otteista vetoavat kokemusperäisyyteen, mistä kertovat ilmaukset *to me* eli *minulle* ja *I think* eli *ajattelen*. Tunteisiin ja ”yleistuntumaan” viittaa myös se, ettei kumpikaan kirjoittajista anna toteamuksilleen tarkempaa kontekstia. Tällainen kokemusperäisyyden ja yleistämisen diskurssi on kovin yleinen sosiaalisessa mediassa käydyissä keskusteluissa. Tärkeää kokemusperäisyyteen vedotessa olisi tiedostaa myös toisten kokemukset, jotta omaansa ei tuo esiin ainoana totuutena.

4. 2 Naishahmojen puolustajat

4. 2. 1 Estetiikkadiskurssi sekä vastakkainasettelu

Lähes kaikki aineistosta erottuneet naishahmoja puolustavat kommentit vetoavat designien esteettisyyteen.

5.1.2022, Keskustelua sensuuriasuista (Liite 5)

A: Garbage censorship is what these outfits are, but Glad you're not going to force them on us because I will not use them, there is not wrong with the original outfits

C: To be fair I completely agree with (A). People need to stop attributing women's body and shapes being visible as "sexualized". It's an issue of sexism in itself. I prefer the original designs from a fashionable standpoint as a gay man with no interest in women.

C: This is a pretty bad take likely based on gender biased (biases). Would you say the same about Itto? Or Childe? (Pelin mieshahmoja) Sure sexualizing characters work, but in Genshin that has never come across as a big priority as making "fashionable" fit that you would find on runways; that was the allure.

C: Take Mona's design, it looks objectively bad. They added a half romper which makes her hips look enlarged and her legs look too skinny, cutting off her length, while her swim wear better fit her hydromancy lore and elongated her legs. A lot more elegant.

7.1.2022, Naishahmoista (Liite 11)

A: I'm a woman, I find Genshin's designs – particularly for the female characters – to be very appealing with a lot of artistry behind them. So what if the character designs are "sexualized"?

Ensimmäinen yllä olevista otteista (liite 5) on osa ketjua, jonka kolmannen osapuolen kommentteja olen käynyt jo aiemmin läpi naishahmoja kritisoivien kommenttien osuudessa. Henkilö A toteaa sensuuriasujen olevan "garbage censorship" eli "roskasensuuria" ja vahventaa sanomaansa vielä lisäämällä, ettei alkuperäisissä asuissa hänen mielestään ollut mitään vikaa. Henkilö C jatkaa A:n aloittamasta kommentista ja vetoaa eritoten siihen, että kokee naishahmojen designit esteettisesti miellyttävinä: "from a fashionable standpoint", "fit that you would find on runways", "elegant". Kirjoittaja pyrkii tuomaan esille myös sitä, kuinka ei itse koe designejä seksuaalisina, vedoten esimerkiksi omaan identiteettiinsä homomiehenä. Hän luo kommentissaan diskurssia siitä, että naishahmoista voi pitää myös pelkän seksualisoinnin ulkopuolella ja täysin platonisesti, aivan kuten myös toinen kommentoija liitteessä 11.

Toinen otteista (liite 11) toistaa samanlaista diskurssia. Kirjoittaja toteaa, että kokee etenkin naishahmojen designien olevan "very appealing with a lot of artistry behind them" eli hyvin viehättäviä sekä taiteellisia. Jälleen esille nousee naishahmojen vaatetuksen ja muun designin esteettinen miellyttävyys. Kiinnostavaa on, että kaksi näistä naishahmojen puolustajista ovat

vedonneet omaan sukupuoli- tai seksuaali-identiteettiinsä argumentissaan, mitä ei kritisoijien kohdalla esiintynyt samalla tavalla.

Kumpikin näistä esille nostamistani kommentteista huomioi myös väitteet designien seksuaalisesta ulottuvuudesta. Ensimmäisen otteen henkilö C kyseenalaistaa naishahmoja kritisoivat diskurssit: *"People need to stop attributing women's body and shape being visible as 'sexualized'. It's an issue of sexism in itself"* ja toisen otteen kirjoittaja *"So what if the character designs are 'sexualised'?"*. Molemmat kirjoittajat tuovat esiin seksuaalisuuden eivätkä myöskään suoraan kiistä sen osuutta *Genshin Impactissa*. Kommentoijat kuitenkin haastavat ajatuksen siitä, että naisruumis olisi itsessään seksuaalinen sekä sen, ettei designeistä voisi seksualisoinnista huolimatta nauttia. Huomioitava kuitenkin on, että kommentoijat tyypistävät kritisoijien tapaan hahmot pelkkään ulkonäölliseen ulottuvuuteen.

5.1.2022, Sensuuriasuista (Liite 10)

A: Can someone explain to me why they are covering female skin literally after releasing Itto and Gorou (pelin mieshahmoja)? That literally makes no sense. Itto is half naked and someone is complaining about a little cleavage. Grow up

Lopuksi haluan nostaa esiin diskurssin, jossa naishahmoja verrataan mieshahmoihin. Samanlainen toistui jo aiemmin (liite 5), kun puhuja kyseenalaisti väitteet pelkkien naishahmojen jatkuvasta seksualisoinnista: *"Would you say the same about Itto? Or Childe?"*. Vastakkainasettelua mies- ja naishahmojen välille luodaan siis myös naishahmoja puolustavassa diskurssissa. Toisaalta tässä tapauksessa vastakkainasettelu on hyvä tapa alleviivata kaksoisstandardeja, joita mies- ja naishahmoille asetetaan: *"Itto (mieshahmo) is half naked and someone is complaining about a little cleavage"* – miksi paidaton mieshahmo on tarpeeksi siveellinen, mutta naishahmon rintavako ei?

4.3 Väliinpuotoajat

Kolmanteen kategoriaan olen kasannut diskursseja, jotka eivät suoraan sovi designejä kritisoivien tai puolustavien sekaan. Näitä diskursseja voisi kutsua myös sovittelijoiksi. Ne eivät suoraan kritisoi tai puolusta naishahmoja, vaan sen sijaan pyrkivät näkemään vastakkainasettelun molemmat puolet.

5.1.2022, Sensuuriasuista (Liite 9)

A: People be saying that this alternate skins looks better/fitting the character role and bashing on the people who don't like it but i bet the same people would losing their shit if mihoyo make an alternate skin that covers Itto's (mieshahmo) abs

26.11.2022, Naishahmoista (Liite 13)

A: ”shenhe (naishahmo) is barely sexualised” and “genshin impact has issues with always making their female characters objectified and showing skin” are two statements that can and should exist

10.6.2022, Nais- ja mieshahmoista (Liite 15)

A: yeah people who are just there to drool at sexy men being upset that they're forced to look at icky women are being ridiculous. but it is very much fair to be upset that a game you play is going down the “sell hot women to ppl who say waifu unironically” route

Ensimmäinen kommentti (liite 9) kiinnittyy jälleen kontekstiltaan sensuuriasuihin. Kommentti pyrkii tuomaan esiin kaksoisstandardit, jotka nousivat esiin jo naishahmoja puolustavien diskurssien analysoinnissa. Kommentoija ei kuitenkaan selkeästi tuo omaa kantaansa esiin, joten se sopii kategorialtaan parhaiten osaksi väliinputoajia.

Toinen kommentti (liite 13) on selkeästi sovittelijadiskurssi. ”’*Shenhe is barely sexualised*’ and ’*Genshin Impact has issues with always making their female characters objectified and showing skin*’ are two statements that can and should exist”): lause tuo esiin keskustelun molemmat puolet, muttei sulje kumpaakaan täysin ulos. Kolmas kommentti (liite 15) toistaa pohjimmiltaan samaa diskurssia. Siinä nousee jälleen esiin nais- ja mieshahmoista väittelyn kahtiajakoisuus. Kommentoija toteaa ensin, että ”*People who are just there to drool at sexy men being upset that they're forced to look at icky women are being ridiculous*” kritisoiden naishahmojen designien osakseen saamaa vihaa. Hän kuitenkin jatkaa vielä todeten, että on myös ymmärrettävää kokea pettymystä siitä, että peliä markkinoidaan naisten seksuaalisuuden avulla. Kommentoija luo sovittelevaa ilmapiiriä tuomalla esiin useita kokemuksia täysin mustavalkoisen ajattelun sijaan.

4.4 Koonti

Olen nyt käynyt läpi useita kasaamastani tutkimusaineistosta esiin nousseita, keskenään kilpailevia diskursseja. Kritisoivat diskurssit (siveysdiskurssi, male gaze- diskurssi, kokemusperäisyys) pyrkivät tuomaan esiin naisten seksuaalisoinnin ja esineellistämisen ongelmallisuuden. Ne ovat kuitenkin pohjimmiltaan erittäin kapeakatseisia sekä mustavalkoisia, tipahtaen lopulta binäärisyyden kuoppaan. Female gazen käsite unohtuu kritiikissä täysin ja naishahmoja katsotaan male gazen näkökulmasta ajatellen, että ne ovat vain miesten miehille luomia – aivan kuten Saito toteaa kirjassaan, että ”beautiful fighting girl” on pohjimmiltaan pelkkä perversio (Saito 2011, 162). Hahmon designista on lopulta kovin vaikeaa päätellä sen suunnittelijan sukupuolta, vaikka oletuksia on nopea tehdä. Oletus miehistä tekemässä hahmoja miehiä varten ei ota huomioon peliyhtiön mahdollisia

naistyöntekijöitä, niin ikään myös hahmosuunnittelun parissa. Myös nainen voi olla ”otaku” ja suunnitella seksuaalisia naishahmoja.

Naishahmoja puoltavat diskurssit kritisoivat ajatusta siitä, että naiset olisivat pelkkiä seksiobjekteja kehojensa vuoksi. Nämä estetiikkadiskurssit pyrkivät korostamaan designien esteettistä miellyttävyyttä, muodikkautta sekä kauneutta. Aineistossani ei ilmennyt suoraan female gazeen vetoavaa diskurssia, vaikka muun muassa kaksoisstandardit tulivatkin ilmi, esimerkiksi vastakkainasettelujen muodossa. Puoltavissa diskursseissa ilmeni myös enemmän kommentoijien oman seksuaali- ja sukupuoli-identiteetin pohdintaa, kuin kritisoivissa. Sitä pyrittiin usein käyttämään argumentteja vahvistavana tekijänä. Väliin putoavat sovittelijadiskurssit tavoittelevat useampaa näkökulmaa. Lyhyesti sanottuna länsimaisen pelaajakunnan tulkinnat *Genshin Impactin* naisrepresentaatioista voisi siis tiivistää lausahdukseen ”seksualisoituja, esteettisiä ja vähän molempia”. Vastakkainasettelut diskursseissa ovat luonteiltaan jyrkkiä ja ne kritisoivat toisiaan alinomaa.

Naishahmot ymmärretään kaikissa diskursseissa fiktiivisiksi, eikä suoria linjauksia todellisuuden ja fiktion välisestä vaikutuksesta tehdä. Feministisessä mediatutkimuksessa kysytään usein, kuinka representoitujen sekä todellisten ruumiiden suhde tulisi ymmärtää (Mäkelä ym. 2006, 108). Sukupuolen ja seksuaalisuuden esittämistavalla mediassa ja muussa visuaalisessa kulttuurissa on vaikutuksia todelliseen maailmaan (Yatron 2022, 21), vaikkakin esimerkiksi näytellyn, animoidun sekä kirjoitetun fiktion vaikutuksilla voi olla keskinäisiä eroja. Toiset naiset kokevat seksuaalisuuden, kuten seksikkään pukeutumisen voimaannuttavana. Toisille se on kuitenkin yhteiskunnan luoma pakotettu tai sisäistetty normi: useat naiset esimerkiksi uskovat, että näyttääkseen hyviltä heidän täytyy pukeutua paljastaviin sekä tiukkoihin vaatteisiin (Fasoli ym. 2018, 339). Onko misogynian oravanpyörästä mahdollista päästä ulos, kuinka sen voi rikkoa? Miten seksualisoituja naishahmoja todella kuuluisi tulkita, ettei se olisi ongelmallista?

Pohjimmiltaan naishahmot ovat pelaajayhteisölle kiistelyn kenttä – hahmojen seksualisoinnista väittelemisen on vivahteiltaan samanlaista, kuin naisten klassinen jako ”kiltteihin ja pahoihin tyttöihin”. Siveyden vaaliminen ja sensuurin vahvistaminen pohjimmiltaan vain lujittavat perinteisiä seksuaalinormeja (Mäkelä ym. 2006, 137–140). Lisäksi naishahmojen kritisointi tai puolustaminen pelkkien designien perusteella on jo itsessään puutteellista, sillä hahmoon liittyy lähes aina aspekteja, jotka eivät pelkästä vaatetuksesta käy ilmi. Pelitutkimuksessa on nostettu esiin naishahmojen arkkityyppejä, kuten herkkiä tai seksikkyydellään miehiä kontrolloivia naisia (Lynch ym. 2016, 567). Tällaiset

edellä mainitut arkkityypit eivät kuitenkaan kukoista *Genshin Impactissa*. Vaikka pelissä esiintyykin vahvasti japanilaisen populaarikulttuurin arkkityyppeihin nojaavia hahmoja, ei niiden soveltaminen länsimaiseen käsitykseen naishahmojen arkkityypeistä toimi. Tässä kulttuurierot nousevat jälleen ilmi: länsimainen ajatus seksuaalisoinnista, seksikkyydestä sekä naishahmojen kuvauksesta voi toisinaan erota anime- ja mangakulttuurin vastaavista käsityksistä. Pelaajayhteisön diskursseja tutkittuani voin vain todeta, että mustavalkoisuus on sukupuolentutkimuksen ja feministisen näkökulman pahin kompastuskivi.

5. Lopuksi

Kun lähdin pohtimaan tätä tutkimusta aiheineen, mielessäni oli päällimmäisenä yksi ajatus: kyseenalaista ja sen jälkeen kyseenalaista uudelleen. Elin nuorempana siinä uskossa, että jokainen seksualisoitu naishahmo oli pohjimmiltaan paha. Ajattelin, että ne kaikki olivat patriarkaatin pieniin vaatteisiin ja isoihin rintoihin puettuja hirviöitä, jotka saivat minut ja kaikki muut maailman naiset vihaamaan itseään ja katsomaan peiliin miehen seksualisoivien silmin. Myöhemmin kuitenkin kyseenalaistin tämän ajatuksen, kun ymmärsin pitäväni naisista. Sen lisäksi, että koin naishahmot viehättävinä, olivat ne minulle myös suuri voimaantumisen lähde. Esimerkiksi *Genshin Impactin* naishahmot taistelevat kauniissa korkokengissä ja lyhyissä hameissa, eivätkä joudu kärsimään väheksynnästä tai seksuaalisesta ahdistelusta ulkomuotonsa vuoksi. Aivan kuten paljon analysoidussa *Sailor Moonissa*, eivät *Genshin Impactin* naishahmot hylkää kaikkea feminiinisyyttään ollakseen vahvoja. He ovat johtajia, taistelijoita ja voittajia kaikista patriarkaattisen yhteiskunnan ”heikoiksi” nimeämistä ominaisuuksistaan huolimatta.

Naiset ovat edelleen seksualisoituja sekä esineellistettyjä lähes kaikessa massamediassa (Carter ja Steiner 2004, 9) ja aina löytyy ihmisiä, jotka näkevät naiskuvaukset pelkkinä seksuaalisen halun kohteina (Hemmann 2020, 6). Onko se kuitenkin suora este sille, että naishahmoista voisi myös nauttia? Jos emme saa patriarkaattia murskattua, eikö olisikin helpompaa kääntää se pääläelleen? Yksi tapa tehdä näin on lukea mediaa kriittisesti ”vastakarvaan” (Mäkelä ym. 2006, 127) ja etsiä siitä uusia, mahdollisesti voimaannuttavia tulkintatapoja. Pelkät lyhyet hameet eivät tee teoksesta puhtaasti seksististä – esimerkiksi *Sailor Moonin* tapauksessa naiskatsojat ovat löytäneet voimaa päähenkilöistä, joiden naiskuvaukset ovat viehättäviä ja voimaannuttavia kuvauksista nuoresta feminiinisyydestä (Hemmann 2020, 30).

Seksismi on useasti tahatonta, sillä niin sen levittäjät kuin kohteetkin ovat monesti siitä tietämättömiä (Bearman ym. 2009, 11). Ehkä tilanne on sama myös sisäistetyn misogynian ja seksismin kohdalla. Ulkoinen objektivointi voi muuttua myös sisäiseksi: median naiskuvausten ja mieskatseiden vuoksi nainen voi alkaa katsoa itseään seksistisen linssin läpi (Bearman ym. 2009, 16–17). Seksistinen katse ei kuitenkaan ainoastaan seksualisoi naiskehoa, vaan myös maalaa sen häpeälliseksi. Mistä voimme tietää, mikä ajatus on oikein ja mikä väärin, kun seksismi ja seksualisointi vetävät tunteita jokaiseen mahdolliseen suuntaan? Ideologisen puhtauden ja viattomuuden ihannointi ei kuitenkaan ole ratkaisu. Naiset voivat nauttia populaarikulttuurista sen puutteellisista kuvauksista huolimatta, kunhan opettelevat

tarkastelemaan sitä kriittisesti (Hemmann 2020, 7) – eli lukemaan vastakarvaan. Anime- ja mangakulttuurilla on paljon naispuoleisia faneja, puhumattakaan kyseistä mediaa tuottavista naisista. Jo tämä itsessään uhmaa ajatusta kaikkivaltiaisesta male gazesta, joka olisi kaiken yläpuolella ja kaiken määrittelijä. Female gaze on mahdollisuus, se on naisrepresentaatioiden ja median tulevaisuus. Naisellisen katseen kautta naisrepresentaatiot voivat kukoistaa ja tulla juhlistetuiksi kaikessa monimuotoisuudessaan. (Hemmann 2020, 18.) Oli kyse sitten *Sailor Moonin* kaltaisista teinisankaritarista, ”Lara fenomenonin” länsimaisista arkkityypeistä tai *Genshin Impactin* hahmoista, kaikenlaisilla naiskuvauksilla on paikkansa ja potentiaalinsa. Väitän, että myös seksuaalisuuden kääntäminen voimavaraksi on tapa taistella naisten alisteista asemaa vastaan.

Tämä tutkimus ei anna kokonaisvaltaisia vastauksia kysymyksiini: kandidaatin tutkielman asettamien rajojen vuoksi se ei saavuta tarvittavaa laajuutta suhteessa *Genshin Impactin* suosioon ja sen pelaajayhteisön kokoon. Tulokset kuitenkin kertovat feministisen katseen kahtiajakoisuudesta ja naiseuden tulkinnan vaikeudesta. Lisäksi se antaa osviittaa siitä, miten pelaajayhteisö jakautuu ja millaisia vastakkainasetteluja sen sisälle on rakentunut tai on yhä edelleen rakentumassa. Juuri tämän koen olevan tutkimukseni suurin saavutus: löysin aiheita, joita tutkia lisää. Naisia rakastavien naisten näkökulman sekä female gazen vähyys sukupuolentutkimuksen sekä etenkin representaatiotutkimuksen kentällä on puute, jota haluan olla mukana paikkaamassa.

Lähteet ja kirjallisuus

- Allison, Anne 2006. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.
- Bearman, Steve, Neill Korobov ja Avril Thorne 2009. The Fabric of Internalized Sexism. *Journal of Integrated Social Sciences* 1 (1): 10-47.
- Carter, Cynthia ja Linda Steiner 2004. *Critical Readings: Media and Gender*. Maidenhead: Open University Press.
- Chapple, Craig 2021. Genshin Impact Races Past \$1 Billion on Mobile in Less Than Six Months. *SensorTower-blogi*. <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-one-billion-revenue>, 5.1.2023.
- Chapple, Craig 2022. Genshin Impact Surpasses \$3 Billion on Mobile, Averages \$1 Billion Every Six Months. *SensorTower-blogi*. <https://sensortower.com/blog/genshin-impact-three-billion-revenue>, 22.2.2023.
- Chess, Shira ja Mia Consalvo 2022. The Future of Media Studies Is Game Studies. *Critical Studies in Media Communication* 39 (3): 159–164. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2075025>.
- Fasoli, Fabio, Federica Durante, Silvia Mari, Cristina Zogmaister ja Chiara Volpato 2018. Shades of Sexualization: When Sexualization Becomes Sexual Objectification. *Sex Roles* 78 (5-6): 338-351. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0808-1>.
- Fingerroos, Outi, et al. 2022. *Kulttuurien Tutkimuksen Menetelmät*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Genshin Impact Official 2022. New Character Outfit Announcement. <https://www.hoyolab.com/article/1858365>, 5.1.2023.
- Griffin, Gabriele 2017. *A Dictionary of Gender Studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Hemmann, Kathryn 2020. *Manga Cultures and the Female Gaze*. Lontoo: Palgrave Macmillan.
- Hernández-Pérez, Manuel 2019. Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Arts* 8 (2): 57. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>.
- Howlett, Neil, Karen J. Pine, Natassia Cahill, İsmail Orakçioğlu ja Ben Fletcher 2015. Unbuttoned: The Interaction Between Provocativeness of Female Work Attire and Occupational Status. *Sex Roles* 72 (3–4): 105–116. <https://doi.org/10.1007/s11199-015-0450-8>.
- Husso, Marita, et al. 2016. *Sukupuolikysymys*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ito, Mizuko, Okabe, Daisuke and Tsuji, Izumi, eds. 2012. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven: Yale University Press.
- Jansz, Jeroen ja Raynel G. Martis 2007. The Lara Phenomenon: Powerful Female Characters in Video Games. *Sex Roles* 56 (3-4): 141-148. <https://doi.org/10.1007/s11199-006-9158-0>.
- Lynch, Teresa, Jessica E. Tompkins, Irene I. van Driel ja Niki Fritz 2016. Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games Across 31 Years. *Journal of Communication* 66 (4): 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>.
- Mäkelä, Anna, Liina Puustinen, Iris Ruoho, Minna Aslama, eds. 2006. *Sukupuolishow: johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ross, Karen, ed. 2011. *The Handbook of Gender, Sex, and Media*. Hoboken: John Wiley & Sons, Incorporated.
- Saito, Tamaki 2011. *Beautiful Fighting Girl*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Saresma, Tuija, et al. 2010. *Käsikirja Sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino.

Strinati, Dominic 2004. *An Introduction to Theories of Popular Culture*. London: Routledge.

Suoninen, Eero. Diskurssianalyysi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto.

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehykset/diskurssianalyysi/>, 26.1.2023.

Vuori, Jaana. Laadullinen sisällönanalyysi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto.

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>, 26.1.2023.

Yatron, Cassandra 2022. 30 Years Later, Re-Examining the “Pretty Soldier”: A Gender Study Analysis of Sailor Moon. *Journal of Anime and Manga Studies* 3: 1-33. <https://doi.org/10.21900/j.jams.v3.948>.

Liitteet

Liite 1: Sensuuriasut. Hahmot vasemmalta oikealle, ylhäältä alas: Jean, Rosaria, Amber, Mona. Oikealla on aina kuvattu uusi asu ja vasemmalla vanha versio.



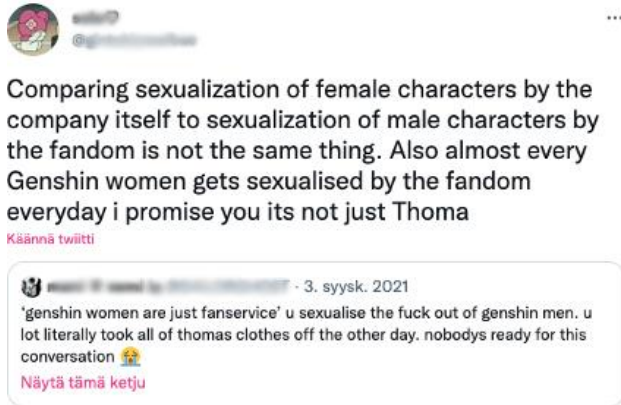
Liite 2: Twitter- kuvakaappaus



Liite 3: Twitter- kuvakaappaus



Liite 4: Twitter- kuvakaappaus



Comparing sexualization of female characters by the company itself to sexualization of male characters by the fandom is not the same thing. Also almost every Genshin women gets sexualised by the fandom everyday i promise you its not just Thoma

Käännä twiitti

9:35 ap. · 4. syysk. 2021 · Twitter for iPad

Liite 5: Twitter- kuvakaappaus



Vastauksena käyttäjälle [redacted] · 4. syysk. 2021

Male and female sexualization are two different things. We all know mihoyo is making more female charas bc the majority of players are man. Plus the few male charas released have 500 layers of clothes while they put the female charas in sexualized poses and clothes themselves

3 88

Vastauksena käyttäjille [redacted] ja [redacted] · 5. syysk. 2021

But I agree but it's the same in every game. Women are sexualized asf with waists that are impossible to achieve without ribremoval and titties bigger than my head etc. And this comes from someone with big tits and a good waist it's sadge but it's every single game

2 5

Liite 6: Twitter- kuvakaappaus (ketju jatkuu seur. sivulla)



Vastauksena käyttäjälle @GenshinImpact · 5. tammik.

Garbage censorship is what these outfits are, but Glad you're not going to force them on us because I will not use them, their is not wrong with the original outfits

28 7 390

Vastauksena käyttäjille [redacted] ja @GenshinImpact · 5. tammik.

sure it's censorship but they're not garbage designs. besides honestly they look way better this way because now it's not just oddly placed sexualization and now looks like a complete outfit.

4 147

Vastauksena käyttäjille [redacted] ja @GenshinImpact · 5. tammik.

most clown comment I've seen those outfits are in no way better and their original aren't even that sexual, unless your some who thinks shoulders and back are to sexualized

5 22

Vastauksena käyttäjille [redacted] ja @GenshinImpact · 5. tammik.

says the person who stares at Half-naked anime women all day. too much skin exposure is inappropriate attire for professional workplace. so Jean and Rosaria makes sense to be dressed appropriately. exposed skin is met to be more appealing because it is sexual.

1 9



Liite 7: Twitter- kuvakaappaus



Liite 8: Twitter- kuvakaappaus

The screenshot shows a vertical thread of four tweets. Each tweet includes a profile picture, a name, a timestamp of '5. tammik.' (January 5th), and a reply to '@GenshinImpact'. The first tweet asks for skins for male characters. The second asks 'y'all cannot be satisfied, huh?'. The third says 'not everything has to be an "us vs them" issue. they just asked for skins for males lol'. The fourth says 'the genshin female community thinks mihoyo releasing sexualized women/skins every patch is a W for feminism when the target audience is literally men. Then they dogpile you when you ask for a male skin because they're idiots'. Each tweet shows engagement metrics: replies, retweets, and likes.

Vastauksena käyttäjille [redacted] ja 2 muulle

I think the "genshin female community" actually hated the sexualised female characters tho. plus male characters aren't even that sexualised but yea I haven't seen one of them having a new skin yet

Käännä twiitti

3.59 ip. · 5. tammik. 2022 · Twitter for iPhone

Liite 9: Twitter- kuvakaappaus

The screenshot shows a single tweet with a profile picture of a character, a name, a timestamp of '5. tammik.', and a reply to '@GenshinImpact'. The text of the tweet says 'People be saying that this alternate skins looks better/fitting the character role and bashing on the people who don't like it but i bet the same people would losing their shit if mihoyo make an alternate skin that covers Itto's abs'. Engagement metrics show 2 replies, 2 retweets, and 32 likes.

Liite 10: Twitter- kuvakaappaus

The screenshot shows a single tweet with a profile picture, a name, a timestamp of '5. tammik.', and a reply to '@GenshinImpact'. The text of the tweet says 'Can someone explain to me why they are covering female skin literally after releasing Itto and Gorou? That literally makes no sense. Itto is half naked and and someone is complaining about a little cleavage? Grow up 😏'. Engagement metrics show 1 reply, 14 likes, and 2 retweets.

Liite 11: Twitter- kuvakaappaus



Liite 12: Twitter- kuvakaappaus



Liite 13: Twitter- kuvakaappaus



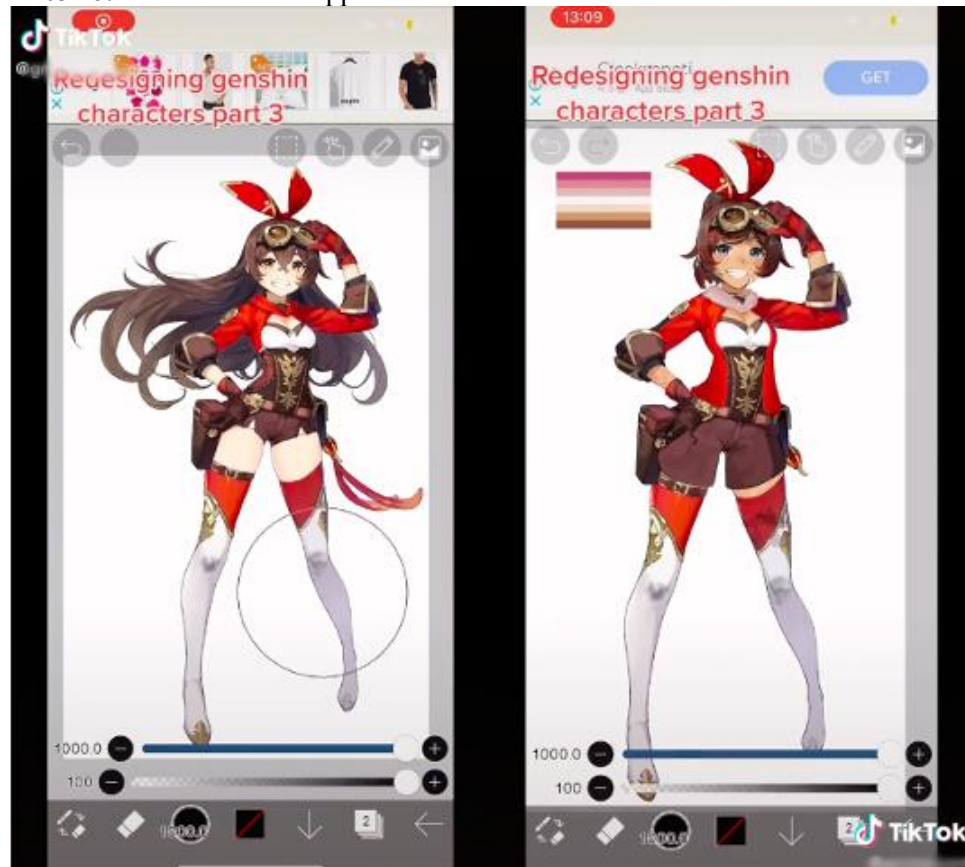
Liite 14: Twitter- kuvakaappaus



Liite 15: Twitter- kuvakaappaus



Liite 16: TikTok- kuvakaappaus



Liite 17: TikTok- kuvakaappaus



Liite 18: TikTok- kuvakaappaus

