

**This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.**

**Author(s):** Välisalo, Tanja

**Title:** Fiktiivisiin hahmoihin kiinnittyminen transmediassa : Hobitti ja Overwatch

**Year:** 2023

**Version:** Published version

**Copyright:** © 2023 Kirjoittajat

**Rights:** CC BY-NC-ND 4.0

**Rights url:** <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Please cite the original version:**

Välisalo, T. (2023). Fiktiivisiin hahmoihin kiinnittyminen transmediassa : Hobitti ja Overwatch. Pelitutkimuksen vuosikirja, 2023, 152-156. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/131313>

# Fiktiivisiin hahmoihin kiinnittyminen transmediassa: Hobitti ja Overwatch

Lektio

**Tanja Välisalo**  
Jyväskylän yliopisto

Lektio Jyväskylän yliopistossa 9.1.2023

## **Miksi tutkia kiinnittymistä fiktiivisiin hahmoihin?**

Fiktiivisillä hahmoilla on keskeinen rooli tarinoissa, tarinan-kerronnassa ja tarinamaailmoissa. Mutta mitä oikeastaan tapahtuu, kun kohtaamme fiktiivisen hahmon katsoessamme elokuvaa, pelatessamme peliä, lukiessamme kirjaa tai sarjakuvaa, tai kohdatessamme hahmoja muissa mediamuodoissa? Miten muodostamme suhteen fiktiivisiin hahmoihin, jotka ovat, kuten useat teoreetikot ovat luonnehtineet, samanlaisesti ihmisen kaltaisia persoonia ja keinotekoisia luomuksia? Vaikka teorioita suhteestamme fiktiivisiin hahmoihin on olemassa, tämän väitöskirjatutkimuksen tarkoitus on ollut ymmärtää tuota suhdetta empiirisesti, todellisten yleisöjen, median käyttäjien, keskuudessa ja heidän kanssaan.

Mutta miksi tarvitsemme empiiristä tutkimusta yleisöjen kiinnittymisestä fiktiivisiin hahmoihin? On varsin helppo luetella syitä: Ensinnäkin fiktiivisiin hahmoihin kiinnittymisen syvempi ymmärrys auttaa mediatuottajia tekemään enemmän rahaa, mutta toivottavasti auttaa myös luomaan parempaa sisältöä moninaisille yleisöille. Toiseksi, fiktiivisiin hahmoihin kiinnittymisen ymmärtäminen tukee mediakas-

vatuksen ja pelikasvatuksen kentillä toimivia kasvattajia ja kouluttajia. Ennen kaikkea ymmärrystä hahmoihin kiinnittymisestä ja erityisesti siitä, miten hahmoja hyödynnetään laajemmissa keskusteluissa fiktion ja median ulkopuolella, voidaan kuitenkin käyttää eri tavoin; sen avulla voidaan jakaa tietoa ja herättää keskustelua erilaisista tavoista olla maailmassa ja kenties aikaansaada muutosta siellä, missä sitä tarvitaan.

Kerron seuraavaksi omakohtaisen tarinan, joka kuvaa, miten itse tulin alkujaan tietoiseksi aiheen laajuudesta ja merkityksestä.

*Tuulen viemää* (Fleming 1939) on amerikkalainen elokuva, joka sai ensi-iltansa joulukuussa 1939. Se on historiallinen elokuva, joka sijoittuu Yhdysvaltain sisällissodan aikaan 1860-luvulle ja sen jälkeisiin vuosiin. Elokuva kertoo tarinan Scarlett O'Harasta, joka on plantaasinomistajan tytär Yhdysvaltain etelävaltioissa. *Tuulen viemää* on myös tarina etelävaltioiden maataomistavasta yläluokasta ja siitä, mitä heille tapahtui sodan jälkeen, kun orjuus, jolle heidän elinkeinonsa perustui, lakkautettiin. Elokuva pohjautui Margaret Mitchellin samannimiseen romaaniin (1936) ja sekä kirja että elokuva olivat erittäin suosittuja ja ovat säilyttäneet suosionsa vuosikymmenien ajan.

---

Näin elokuvan ensimmäistä kertaa 50 vuotta sen ensi-illan jälkeen ja olin syvästi vaikuttunut sen päähenkilöstä, Scarlettista. Arkana lapsena pidin ihmeellisenä, miten Scarlett uskalsi aina kertoa mielipiteensä ilman epäröintiä ja miten hän kapinoi rooliaan vastaan. Hänestä tuli myös yrittäjä aikana, jolloin hänen sosiaalisessa asemassaan olevat naiset eivät harjoittaneet liiketoimintaa, varsinkaan tyypillisesti miehisellä alalla, jollainen saateollisuus oli. Scarlettista tuli minulle roolimalli.

Vuosia myöhemmin törmäsin Helen Taylorin kirjaan *Tuulen viemät* (1992), joka perustui sekä *Tuulen viemää* -romaanin että -elokuvan vastaanottoon. Olin innoissani päästessäni käsiksi muiden lukijoiden ja katsojien analyysiin lempihahmostani Scarlettista. Kun sitten luin kirjan, huomasin järkytyksekseni, että kaikki yleisöt eivät minun laillani rakastaneet Scarlettia ja jotkut jopa inhosivat häntä. Oli lisäksi mustia yleisöjä, joiden lempihahmo olikin Mammy, orja ja palvelija, yksinkertaisesti siitä syystä, että hän oli yksi harvoista mustista naispuolisista näyttelijöistä, joilla oli merkittävä puherooli Hollywood-elokuvassa. Mielihyvää varjosti monen katsojan kohdalla kuitenkin se, miten hahmo kuvattiin pitkälti elokuvan päähenkilön kautta, tehtävänään vain Scarlettista huolehtiminen, se, miten positiivisen kuvan *Tuulen viemää* maalasasi orjuudesta ja vielä se, millaisia loukkaavia ja haitallisia stereotyyppioita mustista se sisälsi.

Tämä oli minulle oppitunti siitä, miten olosuhteista riippuvaa eli kontekstuaalista hahmojen vastaanotto voi olla ja miten eri kontekstit eivät kumpua pelkästään henkilökohtaisista historioista vaan myös laajemmista rakenteista ja kulttuuriperinnöstä, jonka osasia olemme. Tämä avasi silmäni sille, miten eri tavoin myös itse elokuva ja kirja saattoivat näyttäytyä yleisöille, joilla on erilaiset suhteet niiden hahmoihin.

## Kiinnittyminen transmediahahmoihin

Elämme parhaillaan transmedian aikaa. Se tarkoittaa, että jokapäiväisessä elämässä kohtaamme jatkuvasti fiktiivisiä maailmoja, jotka ulottuvat useaan eri mediamuotoon. Voimme usein astua samaan fiktiiviseen maailmaan lukemalla kirjan, katsomalla elokuvan, katsomalla televisiosarjaa, pelaamalla peliä tai jopa kokemalla huvipuistoajelun. Marvelin ja Star Warsin kaltaisia transmediauniversumeita (Koistinen, Koskimaa ja Välisalo 2021) on melkein päällekkäin jokapäiväisessä arjessa. Vaikka transmedia ei ilmiönä ole uusi, sen vallitsevuus mediatuotannossa on leimallista tälle vuosituhannelle.

Englantilaisen fantasiakirjailija J. R. R. Tolkienin tarinat toimivat perustana laajalle transmediauniversumille. Tutkimusprosessini alussa Tolkienin romaaniin *Hobitti* (1937, alkup. *The Hobbit, or There and Back again*) perustuva elokuvasarja (Jackson 2012–2014) oli juuri julkaistu. Transmediatuotannon logiikkaa noudattaen elokuvasarjan ohessa julkaistiin muun muassa pelejä, keräilyhahmoja ja Lego-tuotteita. Fanit ja yleisöt laajensivat universumia entisestään omilla tuotoksillaan, kuten fanitaiteella ja fanifiktiolla, jossa he uudelleentulkitsivat tarinaa ja sen hahmoja, tekivät niihin lisäyksiä, tai täyttivät tarinan aukkoja omilla tarinoillaan. *Hobitti* on erinomainen kohde juuri hahmoihin kiinnittymisen tutkimukselle, sillä se sisältää suuren kokoelman erilaisia hahmoja.

Kun aloitin tutkimukseni yleisöjen suhteesta fiktiivisiin hahmoihin, minun oli tarpeen ensin ymmärtää, millainen suhde on transmedian kulutustottumuksilla ja hahmoihin kiinnittymisellä. *Hobitin* yleisöjä tutkiessani ymmärsin nopeasti, että eri hahmot houkuttelevat erilaisia yleisöjä, jotka eroavat toisistaan myös jokapäiväisen median käyttönsä osalta. Kuten arvata saattaa, osa yleisöistä teki tarkkoja vertailuja Tolkienin kirjan ja elokuvasarjan hahmoversioiden välillä. Tä-

---

mä ei kuitenkaan ollut ainoa tapa lähestyä hahmoja *Hobitti*-transmediassa. Esimerkiksi haltiasoturi Legolaksen lempihahmokseen maininneet erottuivat erityisenä yleisöjoukkona sikäli, että he eivät tyypillisesti olleet lukeneet kirjaa, johon elokuvat perustuivat, mutta olivat nähneet ja suuresti nauttineet *Taru sormusten herrasta* -elokuvasarjasta, jossa Legolaksen hahmoa esitti sama näyttelijä. Nämä yleisöt olivat kiinnostuneita oppimaan lisää heille tärkeän hahmon menneisyydestä katsomalla myös uuden elokuvasarjan. Siinä missä *Hobitti*-elokuvat yleensä ottaen saivat osakseen paljon kritiikkiä Tolkienin faneilta, Legolasta suosineet yleisöt arvioivat elokuvatrilogian poikkeuksellisen suosiollisesti. Heille *Hobitti*-elokuvat olivatkin enemmän *Taru sormusten herrasta* -elokuvien esiosia kuin kirjan elokuvaversioita.

Legolas on siis esimerkki siitä, miten hahmosuhteen tarkastelu voi auttaa tunnistamaan erilaisia yleisöjä ja heille ominaisia tapoja käyttää samaa transmediauniversumia.

## Hahmosuhdetta rakentamassa

Mutta miten yleisöt sitten rakentavat suhdettaan fiktiivisiin hahmoihin? Olen lähestynyt kysymystä yleisöjen omien kuvausten kautta, joita olen tarkastellut sekä tutkijoille kirjoitettujen kyselyvastausten että verkkokeskustelujen muodossa. Niissä on läsnä hahmojen kaksinainen luonne sekä persoonina että keinotekoisina luovan työn tuloksina, sillä yleisöt kiinnittyvät toisaalta hahmojen erilaisiin ominaisuuksiin, kuten ulkonäköön, persoonallisuuteen, sukupuoleen, seksuaalisuuteen tai hahmon kehitykseen, toisaalta erilaisiin hahmon luomisen elementteihin, kuten hahmon designiin tai näyttelijän tai ääninäyttelijän suoritukseen.

Nämä erilaiset piirteet ja elementit ovat läsnä *Hobitin* hahmojen vastaanotossa mutta myös *Overwatchin* (Blizzard 2016) pelaajien hahmosuhteissa. *Overwatch* on esimerkki suun-

nitelmallisesti rakennetusta transmediauniversumista. Sen keskiössä on vuonna 2016 julkaistu ensimmäisen persoonan ammuttapeli, jossa on hyvin vähän tarinallista sisältöä. *Overwatchissa* pelaajalla on pelatessaan mahdollisuus valita yli 30 erilaisesta hahmosta. Tarinoita sen hahmoista ja maailmasta kerrotaan usean transmedialaajennuksen, pääasiassa sarjakuvien, novellien ja animaatioiden kautta.

Koska *Overwatch* on transmediauniversumi, jonka keskiössä on peli, pelillisuus on keskeisempi osa hahmosuhdetta kuin *Hobitti*-hahmojen osalta. Hahmojen mekaniikoilla onkin keskeinen rooli *Overwatchin* pelaajien artikulaatioissa hahmosuhteestaan. Mekaniikkoihin kuuluvat hahmon kyvyt ja varusteet ja se, miten hahmo toimii osana peliä. Kuitenkin pelaajille hahmomekaniikat ovat yhteenkietoutuneita hahmon muiden elementtien kanssa sen sijaan, että olisivat niistä erillisiä. Esimerkiksi Mercyn hahmo voi parantaa ja jopa herättää henkiin oman tiiminsä jäseniä, vaikka hänellä on myös kyky aiheuttaa vahinkoa. Pelaajat viittasivat kuitenkin hahmon passifistisiin arvoihin yhtenä syynä hahmoon mieltymiselle.

Toinen esimerkki on Brigitte, hahmo, joka tuotiin peliin vuonna 2018, kaksi vuotta pelin julkaisun jälkeen. Alussa hahmoa pidettiin liian voimakkaana, pelin tasapainoa häiritsevänä hahmona, minkä seurauksena Brigitten mekaniikka ja muokattiin useaan otteeseen lyhyen ajan kuluessa. Tämä johti sosiaalisen median kampanjaan, jossa ajettiin hahmon poistamista pelistä. Mikä on vielä merkityksellisempää, tämä kampanja suuntautui myös hahmon ääninäyttelijään, jolla ei kirjaimellisesti ollut mitään tekemistä hahmon mekaniikan kanssa.

Kun yleisöt artikuloivat kiinnittymisensä erilaisten hahmoelementtien kautta, on usein mahdollista erottaa näistä artikulaatioista tietty konteksti tai konteksteja. Laajan empiriisen aineiston analyysin perusteella olen tunnistanut seuraavat

---

tulkinnalliset kontekstit: yhden teoksen/tekstin konteksti, transmediauniversumin konteksti, genren konteksti, median konteksti, ja sosiokulttuurinen konteksti. Edellinen esimerkki pelaajien vastustuksesta Brigitten hahmoa kohtaan sijoittaa hahmon pelimediumin kontekstiin. Erilaiset kontekstit voivatkin luoda toisistaan poikkeavia odotuksia, arvostuksia ja tulkintoja samasta hahmosta.

Vaikka hahmosuhteeseen vaikuttavat samanaikaisesti useat eri kontekstit, yleisön jäsenelle tai pelaajalle yksi konteksti voi tulla muita tärkeämmäksi tietyn hahmon tulkinnassa tai tietyssä ajassa tai paikassa. Yleisöjen ja pelaajien keskinäisissä keskusteluissa nämä kontekstit näyttäytyvät toisinaan keskenään kilpailevina.

*Hobitti*-elokuviissa oli mukana uusi hahmo, naispuolinen haltiasoturi Tauriel, joka ei esiintynyt Tolkienin alkuperäisessä teoksessa. Hänen vastaanottonsa on esimerkki näistä kilpailevista konteksteista. Uuden hahmon lisääminen oli kiistanaihe sekä Tolkien-fandomin sisällä että laajemmin elokuvien ympärillä käydyssä julkisessa keskustelussa. Monet eivät pitäneet häntä sopivana lisänä transmediauniversumiin. Oli kuitenkin myös niitä, jotka vetosivat genren kontekstiin ja sosiokulttuuriseen kontekstiin ja argumentoivat fantasiagenren tarvitsevan enemmän vahvoja naishahmoja riippumatta Taurielin hahmosuunnittelun puutteista. Näihin eri konteksteihin vetoamista käytetään kulttuuristen ja sosiaalisten hierarkioiden rakentamisessa ja ylläpitämisessä tavalla, joka vaikuttaa yksittäistä henkilöahmoa laajemmin.

Yleisön kuvaukset hahmoista osallistuvat merkityksen muodostamisen prosesseihin vielä suuremmin myös median ulkopuolella. Symmetra, yksi *Overwatch*-pelin hahmoista, on esimerkki tästä. Hänen ympärilleen luotua verkkoyhteisöä keskustelusivusto Redditissä kuvaillaan perustajien taholta LGBTQ+-ystävälliseksi. Vaikka pelissä itsessään on kaksi ei-

heteroseksuaalista hahmoa, keskustelut pelin virallisella foorumilla ja yleisillä pelifoorumeilla kuvaavat homoseksuaaliset ja biseksuaaliset hahmot ”yliseksuaalisiksi” tai ”seksualisoiduksi”, samalla kun heteroseksuaalisuuden ilmaisut nähdään neutraaleina, normitettuina. Symmetran hahmon avulla pelaajat itse luovat kuulumisen paikkoja virallisten ja yleisten pelifoorumien ulkopuolella.

Kuulumista rakennetaan pelaajien keskuudessa myös luomalla hierarkioita pelaajien ja pelinkehittäjien välille, samoin kuin eri pelaajaryhmien välille. Pelihahmoihin liittyvissä keskusteluissa usein väitetään yhdellä ryhmällä olevan enemmän auktoriteettia hahmojen tulkinnan tai hahmosuunnittelun alueilla kuin toisella. Keskusteluissa rakentuu muun muassa diskursseja, jotka esittävät kilpailullisesti ja tavoitteellisesti pelaavien näkemykset hahmosuunnittelusta painavampina kuin niiden, jotka pelaavat hahmojen vuoksi.

Pelitutkimuksen näkökulmasta kiinnostavaa on, että näiden keskustelujen ytimessä näyttää olevan myös pelitutkijoiden rakastama väittely siitä, *mikä on pelin määritelmä*. Olen onnistunut itse välttämään tähän keskusteluun osallistumisen, mutta tutkimani *Overwatchin* pelaajat eivät epäröi tarttua aiheeseen. He käsittävät pelit niiden funktion kautta, joko palveluina, viihteenä, tai taiteena, jolla on arvo itsessään ja perustavat näkemyksensä pelihahmoista tälle pelin funktiolle.

Miksi siis tutkia kiinnittymistä fiktiivisiin hahmoihin?

Hahmosuhteen artikulaatiot luovat merkityksiä hahmoille, tarinoille ja medialle ja tämän hahmosuhteen tutkimus auttaa ymmärtämään yleisöjä ja pelaajia paremmin. Kuitenkaan fiktiiviset hahmot eivät ole keskeisiä vain suhteellemme fiktion, vaan niillä on myös rooli laajempien kuulumisen, identiteetin ja vallan kysymysten tarkastelussa. Tämä tarkoittaa, että hahmosuhde voi toimia todellisuuden reflektion, konstruktion ja muutoksen työkaluna.

---

Välisalo, Tanja. 2023. "Who is your favourite character? Audience engagement with fictional characters." Tohtorinväitöskirja, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9275-0>

Tolkien, J.R.R. 1985. *Hobitti eli sinne ja takaisin* (suom. Kersti Juva). WSOY. (Alkuperäisteos julkaistu 1937)

## Lähteet

Blizzard. 2016. *Overwatch*. Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation 5, Xbox Series X/S. Blizzard Entertainment.

Fleming, Victor, ohjaaja. 1939. *Gone With the Wind*. Selznick International Pictures; Metro-Goldwyn-Mayer. 3 h 41 min.

Jackson, Peter, ohjaaja. 2012. *The Hobbit: An Unexpected Journey*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures; WingNut Films. 2 h 49 min.

Jackson, Peter, ohjaaja. 2013. *The Hobbit: The Desolation of Smaug*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures; WingNut Films. 2 h 41 min.

Jackson, Peter, ohjaaja. 2014. *The Hobbit: The Battle of the Five Armies*. New Line Cinema; Metro-Goldwyn-Mayer Pictures; WingNut Films. 2 h 24 min.

Koistinen, Aino-Kaisa, Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo. 2021. "Constructing a Transmedia Universe: The Case of Battlestar Galactica". *WiderScreen* 15.6.2021. <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/constructing-a-transmedia-universe-the-case-of-battlestar-galactica/>.

Mitchell, Margaret. 1970. *Tuulen viemää*. Otava. (Alkuperäisteos julkaistu 1936)

Taylor, Helen. 1992. *Tuulen viemät* (suom. Laura Tohka). Vastapaino. (Alkuperäisteos julkaistu 1989)