

# **Ääni ja musiikki videopelihahmojen representaatioi- den rakentajina *Overwatch*-pelissä**

Lotta Kareinen

Kandidaatintutkielma

Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, musiikkitiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2026

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä

Kandidaatintutkielma

**Median, musiikin ja taiteen tutkimuksen tutkinto-ohjelma, musiikkitiede**

**Lotta Karcinen**

**Ääni ja musiikki representaatioiden rakentajina *Overwatch*-pelissä**

**Sivumäärät:** tutkielma: 36 sivua, liitteet: 3 sivua

Tässä kandidaatintutkielmassa käsittelen videopelimusiikin ja -äänen vaikutusta *Overwatch*-videopelihahmojen representaatioiden rakentumiseen. Tarkastelen äänen ja musiikin merkitystä, keskittyen pelihahmojen sukupuolien ja kansallisuuksien esittämiseen. Samalla keskityn stereotyyppien tarkasteluun, miten ne ylläpitävät ja vahvistavat niitä. Analyysiä työstän pelaamalla itse *Overwatch*-videopeliä kolmella pelin eri hahmolla: Junker Queen, Widowmaker ja Lúcio. Tutkielmassa käytetyt tutkimusmenetelmät ovat lähiluku ja lähipeluu. Musiikintutkimuksen lisäksi hyödynnän pelimusiikintutkimuksen ja sukupuolentutkimuksen teorioita. Tutkimukseni tulokset muodostuivat näitä menetelmiä ja teorioita soveltaen analyysiksi, jossa ilmenee visuaalisuuden lisäksi musiikin ja äänen vaikutukset osana jokaisen pelihahmon representaation rakentumista. Lisäksi hyödynnän *Overwatchin* transmediaalista universumia, missä jokaisesta pelihahmosta on kerrottu syvällisemmin. Tutkielma myös osoittaa, miten videopelihahmojen representaatiot voivat vaikuttaa pelikulttuurin moninaistumiseen ja sitä kautta saavutettavammaksi erilaisille pelaajille.

**Avainsanat:** representaatiot, videopelimusiikki, videopeliääni, sukupuoli, kansalaisuus, stereotypiat

# Sisällysluettelo

|          |                                                           |           |
|----------|-----------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>Johdanto</b>                                           | <b>3</b>  |
| 1.1      | Tutkimusaihe ja sen merkitys                              | 4         |
| 1.2      | Pelisanastoa                                              | 5         |
| 1.3      | Tutkijapositio                                            | 6         |
| 1.4      | Tutkimusaineisto ja -kysymykset                           | 7         |
| <b>2</b> | <b>Tutkimuksen tausta</b>                                 | <b>9</b>  |
| 2.1      | Aiempi tutkimus                                           | 10        |
| 2.2      | Teoreettinen viitekehys ja keskeinen tutkimuskirjallisuus | 11        |
| 2.3      | Tutkimusmenetelmät                                        | 13        |
| 2.4      | Representaatioiden merkitys videopeleissä                 | 14        |
| <b>3</b> | <b>Analyysi</b>                                           | <b>15</b> |
| 3.1      | Junker Queen: Karski kuningatar                           | 16        |
| 3.2      | Widowmaker: Vaarallinen femme fatale                      | 20        |
| 3.3      | Lúcio: Aktivismia ääniaalloilla                           | 24        |
| <b>4</b> | <b>Yhteenveto</b>                                         | <b>28</b> |
|          | <b>Lähteet</b>                                            | <b>30</b> |
| <b>5</b> | <b>Liitteet</b>                                           | <b>34</b> |
| 5.1      | Liite 1. FPS-perspektiivi Junker Queen                    | 35        |
| 5.2      | Liite 2. FPS-perspektiivi Widowmaker                      | 35        |
| 5.3      | Liite 3. Widowmaker tarkka-ampuminen                      | 35        |
| 5.4      | Liite 4. FPS-perspektiivi Lúcio                           | 36        |
| 5.5      | Liite 5. Lúcio Soundwave                                  | 36        |

# 1 Johdanto

## 1.1 Tutkimusaihe ja sen merkitys

Yksi videopelien merkittävimpiä osa-alueita on niiden äänet ja musiikit, jotka edesauttavat sitä, että pelaajan kokemus pelistä olisi niiden ansiosta tyydyttävä ja tunne pelin etenemisestä kulkisi käsi kädessä pelin toiminnan kanssa. Videopelimusiikkia ja ääntä tutkineen Karen Collinsin mukaan videopelien äänen ja musiikin merkitys onkin kuuntelemisen sijaan äänen interaktiivisuus (2013: 2), tarkoittaen sitä, että ääni muodostuu pelaajan toiminnan seurauksena tai toiminnan aikana. Tutkimuskohteenani on yhdysvaltalainen videopeliyhtiö Blizzard Entertainmentin vuonna 2016 julkaistu *Overwatch*-videopeli ja sen kolmen pelihahmon analysointi niiden äänellisten ja musiikillisten ominaisuuksien merkityksistä videopelihahmojen representaatioon. Valitsin vain nämä kolme hahmoa, vaikka analyysini työskentelyn aikana videopelissä on yhteensä 51 pelihahmoa, mutta tutkimuksen rajallisuuden vuoksi enempää hahmoja ei mahtunut. Pelin ensimmäisessä versiossa oli vain 21 hahmoa, ja vuosien varrella sinne on lisätty melko säännöllisesti lisää erilaisia pelattavia hahmoja. Tämän seurauksena sekä peli että representaatiot voivat vielä moninaistua yhä enemmän tulevaisuudessa. Valitsin nämä kolme hahmoa, koska he ovat keskenään hyvin erilaisia, ja heidän ominaisuutensa ovat kiehtovia representaation tai stereotypioiden tarkastelun näkökulmasta. Valitsemistani hahmoista kerron tarkemmin alaluvussa 1.4 ja analyysissä alaluvuissa 3.1, 3.2 ja 3.3.

Tutkimukseni perustuu lähinnä videopelimusiikin tutkimuksen ja sukupuolentutkimuksen teorioihin, jotka myös auttavat yhdessä ymmärtämään videopelihahmojen toimintaa, ja vaikutusta pelaajan pelikokemukseen, tai oman identiteetin rakentumiseen. Tarkoitukseni on myös hyödyntää kriittistä näkökulmaa pelin muodostamiin representaatioihin, joita ovat muun muassa stereotypioiden ylläpitäminen. Vastapainona koen kiinnostavana myös stereotypioiden haastamisen. Tämä tutkimus on myös itselleni merkityksellinen, sillä pidän tärkeinä videopelihahmojen erilaisia representaatioita, jotka rakentavat monimuotoisempaa pelikulttuuria, jotta se ei olisi vain tietyn ihmisryhmän saavutettavissa.

*Overwatch* on ilmainen joukkuepohjainen verkossa pelattava videopeli, joka mahdollistaa reaaliaikaiset vuorovaikutukset muiden pelaajien kanssa. Peliä voi pelata niin tietokoneella kuin konsolipelinä. *Overwatch*-videopelin virallisilla nettisivuilla ([overwatch.blizzard.com](https://overwatch.blizzard.com)) videopeli kuvataan joukkuepohjaiseksi toimintapeliksi, joka sijoittuu optimistiseen tulevaisuuteen. Kaksi viisihenkistä joukkuetta pelaavat toisiaan vastaan taistelukentillä, jotka sijoittuvat ympäri maailmaa. Jokainen pelattava hahmo on ominaisuuksiltaan erilainen, ja pelaaja voi itse valita, mitä ja milloin näistä hahmoista hän pelaa. *Overwatch* on first-person shooter -peli, eli "ensimmäisen persoonan ammuntopeli", joka usein lyhennetään myös suomenkielisessä tekstissä ja puheessa englanninkielisen termin mukaan: "FPS-

pele<sup>1</sup>. Käytännössä tämä tarkoittaa pelin toiminnan tapahtuvan ensimmäisen persoonan perspektiivistä, jossa kuvaruudulla ovat esillä ainoastaan pelattavan hahmon kädet ja ase. Kun pelatessa ei näy käsien ja aseiden lisäksi muuta, äänen vaikutus voi olla erityisen merkittävä pelaajalle ja pelikokemukselle. Näin ollen pelihahmon äänet voivat luoda merkittävän osan siitä, miten hahmo representoidaan ja miten pelaaja kokee hahmon.

## 1.2 Pelisanastoa

Suomenkielisillä pelaajilla on muodostunut oma pelisanastonsa, tai jopa slanginsa, joka heijastaa pitkälti englanninkielen ylivoimaa videopelimaailmassa. Pelisanasto tai -käsitteet ovat sen verran poikkeuksellisia peliyhteisön ulkopuolisille, että koen varsin tarpeelliseksi selittää tutkimuksessani ilmenevät pelikäsitteet auki. Käytän tutkimuksessani pelisanastoa, sillä se liittyy vahvasti pelikulttuuriin, jossa se on muodostunut. Tämän vuoksi on mielekästä ilmaista nämä käsitteet juuri siinä muodossa, mitä käytetään peliyhteisöissä, jotta lukija pääsisi mahdollisimman lähelle tutkimukseni aihetta. Miika Heinilä (2019) on tehnyt kandidaatintutkimuksensa koodinvaihdosta videopelitalanteissa käyttäen aineistonaan tutkimukseen osallistuvien pelaajien käyttämää pelisanastoa. Tällainen pelisanasto ilmenee myös oman pelaajakokemukseni mukaan suomalaisten pelaajien kesken, mikä kertoo ainakin suomenkielisten pelaajayhteisön laajasta yhteisymmärryksestä liittyen pelaajien kielenkäyttöön. *Overwatch*-videopelissä pelattavia hahmoja kutsutaan nimityksellä **heroes** (suom. *sankarit*), ja itse pelanneeni peliä käytän tätä englanninkielistä termiä suomennettuna puhekieleen muodossa **herot**, jota voisi pitää myös osana pelisanastoa. Tässä alaluvussa selitän seuraavaksi muut pelisanastoon kuuluvat käsitteet, jotka esiintyvät tutkimuksessani.

*Overwatch*-videopelin pelattavat herot voidaan jakaa kolmeen kategoriaan, jotka ovat **tank** (suom. *tankki*), **damage** (suom. *vahingoittaa, vioittaa, kolhia jne.*) ja **support** (suom. *tukea, kannustaa, avustaa jne.*). Support -heroja kutsutaan oman kokemukseni mukaan pelitalanteessa käsitteellä *healeri* tai *hiileri*, sillä nämä herot avustavat ja ylläpitävät toisten herojen kestävyyttä. Pelisanastossa *healaaminen* tai *hiilaaminen* on yleinen käsite pelitalanteille, jossa hahmon täytyy saada elämäpalkkinsa täyteen, jotta taistelu voi jatkua. Tutkielmassani käytän termejä tankki, damage ja healeri, kun viittaan näihin kategorioihin kuuluviin heroihin. Joukkueessa on aina yksi tankki, kaksi damagea ja kaksi healeria. Tankin tehtävänä on olla joukkueensa etulinjassa, sillä tämä on kuin tankki; vahvin ja eniten tuhoa tekevä hero vastustajajoukkueelle. Damage -herot keskittyvät vahingoittamaan tankin ohella vastustajajoukkuetta. Healerit puolestaan keskittyvät avustamaan oman joukkueensa heroja pysymään

---

<sup>1</sup>Näyttökuvat FPS-perspektiiveistä *Practice Range* -tilasta löytyvät tutkielman liitteistä 1-5.

elossa mahdollisimman kauan. Herot, jotka otan tarkastelulinssin alle ovat: tankki-hero Junker Queen, damage-hero Widowmaker ja healer-hero Lúcio.

Lisäksi joukkuepelissä jokaisella herolla on omat **ultit**. Ultti, eli *ultimate ability* on kyky, joka täydentää hahmon tavallisia taistelukykyjä. Tämä latautuu pelin edetessä aktiivisuuden, kuten vahingon tekemisen tai toisten herojen healaamisen perusteella. Ultit luovat peliin säännöllisesti draamaattisia hetkiä, joissa taistelun vauhti voi kääntyä, mutta niiden on latauduttava, sillä ultteja ei voi käyttää liian usein. Ne myös kestävät vain muutamia sekunteja, mutta niiden aikana voi tapahtua paljon. Kun omassa tai vastustajajoukkueessa joku pelaaja käyttää ultin, jokainen kokeneempi pelaaja ensi sijassa kuulee sen ja tietää miten pelissä kannattaa näiden sekuntien aikana edetä. Pelissä pelaaja painaa omaa ulttinappia milloin tahansa, jolloin kyseinen hero ilmaisee äänellään tietyn ääniraidan ja samalla hahmon kyvyt parantuvat muutamaksi sekunniksi hyödyttäen oman joukkueensa etenemistä.

### 1.3 Tutkijapositio

Mielenkiintoni videopelimusiikin tutkimukseen alkoi Turun yliopiston päivän kestäväällä kurssilla: “Study Day: Video Game Music” (20.9.2024), jossa syvennyttiin videopelien musiikin historiaan, sen kehitykseen, merkityksiin ja teorioihin. Olen itse perehtynyt videopeleihin enemmän vasta viimeisen parin vuoden aikana ja olenkin siitä lähtien ollut kiinnostunut myös eri videopelien ääniin, musiikkeihin, estetiikkoihin, toimintoihin ja mahdollisiin pelien syvempiin tarkoituksiin liittyvistä kysymyksistä. Olen pelannut *Overwatchia* yli vuoden verran ja pidän tätä yhtenä suosikeistani. Pelissä on monenlaisia elementtejä, joihin äänet ja musiikit voivat muodostaa erilaisia merkityksiä. Olen kiinnostunut myös videopelihahmojen toteutuksista, miten ne rakentavat representaatioita ja miten ne voivat haastaa tai ylläpitää stereotypioita. *Overwatch*-videopeliä pelaan omalla pelikoneellani.

Suhteeni pelikulttuuriin ja pelaajuuteen ei ole yksinkertainen tai neutraali. Ollessani yksi isoimmista marginalisoiduista ryhmistä pelimaailmassa (Friman 2022), toisin sanoen: (cis)nainen, se vaikuttaa omaan pelaaja- ja pelikokemukseeni yleisesti. Esimerkiksi pelatessani en koskaan pidä omaa mikrofoniäniä päällä enkä halua kuulla muita pelaajia, jotta välttyisin halveksuvilta kommentoinnilta sen takia, että olen nainen ja kuulostan naiselta. Ääniviestimissä (eng. *voice chat*), eli videopelissä tapahtuva pelaajien keskeinen äänellinen kommunikaatio, ja erityisesti FPS-peleissä, on raportoitu viime vuosikymmenenä lukuisia pelaajien sukupuoleen kohdistuvaa häirintää ja syrjintää (Järvinen & Isotalus 2022). Pelaaja ei osallistu peliin fyysisesti omana itsenään, vaan pelattava hahmo on väline, jolla hän on mukana pelissä. Tällöin muut pelaajat tekevät päätelmiä ja mielikuvia, millainen toinen pelaaja on hänen äänensä perusteella. (Järvinen & Isotalus 2022). Tämä syrjintä on yhä yleistä, vaikka monet tutkimukset osoittavat, että nais- ja miespelaajia on lähes yhtä paljon. (esim. Dewinter &

Kocurek 2017). Tutkimukset ovat myös osoittaneet syrjimisen osuvan sukupuolivähemmistöjen kokemukseksi (esim. Järvinen & Isotalus 2022). Blizzard Entertainment on todennut arvoissaan pyrkivänsä edesauttamaan moninaisuutta yhtiönsä pelikulttuurissa ([blizzard.overwatch.com](http://blizzard.overwatch.com)). Haluan tämän tutkimuksen myös lisäävän ymmärrystä siitä, että videopelit voivat olla kaikenlaisille ihmisille riippumatta sukupuolesta, seksuaalisuudesta, etnisyydestä tai muusta vastaavasta tekijästä, kuitenkin samalla tiedostaen tutkijana sen, että itse valkoisena (cis)naisena videopelit ja pelikulttuurit voivat olla tilanteessani saavutettavampia, kuin joillain muilla vähemmistöillä.

Tutkimusta tehdessäni pyrin analysoimaan minua kiinnostavia asioita *Overwatchin* sekä *Quick Play* -pelissä (standardi pelimuoto, viisi vastaan viisi) että *Practice Range* (suom. harjoitusalue) -tilassa, jossa voi kokeilla eri heroja botteja<sup>2</sup> vastaan ilman voiton tavoittelua. Tutkimuksessani kuvailen ja analysoin kolmea *Overwatch*-heroa ja näiden toimintoja mahdollisimman lähestyttävällä tavalla, sillä tiedostan videopelimaailman olevan monelle myös hyvin vieras. Videopeleistä on tehty paljon tutkimuksia viime vuosikymmenellä, ja osassa niistä tarkastellaan myös videopelimusiikkia ja -ääntä. Koska aiheeni on ääni ja musiikki videopelihahmojen representaatioiden rakentajina, mistä ei ole aiempaa kirjallisuutta yhtä paljon, olen päättänyt hyödyntää tutkimuksessani poikkitieteellistä näkökulmaa, jotta saan vastaukset tutkimuskysymyksiini parhaani mukaan.

## 1.4 Tutkimusaineisto ja -kysymykset

Tutkimukseni aineisto on *Overwatch*-videopeli ja sen kehittäjän, eli Blizzard Entertainmentin, ylläpitämä [overwatch.blizzard.com](http://overwatch.blizzard.com)-nettisivusto. Käytän nettisivuilta analyysini tukena Blizzardin tuottamia taustakertomuksia ja lyhytanimaatioita pelin heroista. *Overwatch* on hyvin tunnettu siitä, että sillä on oma suuri transmediaalinen universumi, jossa halutaan sekä pelaajien että kehittäjien toimesta luoda syvällisempää tarinaa *Overwatchista*. Itse pelissä tarinat eivät kuitenkaan tule niin merkittävästi esille, mutta olen päättänyt hyödyntää sen transmediaalista maailmaa, sillä koen sen olevan voimakkaasti osana *Overwatchin* pelikulttuuria ja -yhteisöä.

Tutkimukseni pääkysymys on seuraava:

- Miten musiikki ja ääni rakentavat *Overwatch*-videopelihahmojen representaatioita?

Tutkimukseni alakysymykset ovat seuraavat:

- Millaisia stereotypioita videopelihahmoissa vahvistetaan tai haastetaan?
- Miten sukupuolen tai kansallisuuden representaatiot näkyvät ja kuuluvat videopelihahmoissa?

---

<sup>2</sup> Suomenkielinen mukautus englanninkielestä sanasta *bot*, joka on lyhenne robotista. (Eronen 2017).

Olen laatinut kysymykset tavoitteenani löytää musiikin ja äänen merkittävää vaikutusta osana *Overwatch*-videopelihahmojen representaatiota, jotka rakentuvat yhdessä niihin liittyvien historiallisten, sosiaalisten ja kulttuuristen piirteiden kanssa. Seuraavaksi esittelen analysoitavat herot yksityiskohtaisemmin:

**Junker Queen** on tankki-hero, ja hän on 31-vuotias australialainen nainen oikealta nimeltään Odessa "Dez" Stone. Termi "Junker" heron nimessä tulee yhdestä *Overwatch*-videopelin taisteluareenasta "Junkertownista", joka sijoittuu fiktiivisesti Australiaan. Junker Queen kuvaillaan luonteeltaan röyhkeäksi ja itsevarmaksi. Lisäksi taustatarinassa tulee ilmi, kuinka hän käytti kaatuneiden vihollistensa osia ja varusteita valmistaakseen itselleen makaabereja haarniskoja ja aseita, mukaan lukien sähkömagnetismia manipuloivan hansikkaan. (overwatch.blizzard.com). Junker Queen lisättiin *Overwatchiin* vuonna 2022.



Kuva 1. Junker Queen. Näyttökaappaus videopelistä.

**Widowmaker** on Damage-hero, ja hän on 35-vuotias ranskalainen Annecyn kaupungista kotoisin oleva nainen. Hän on oikealta nimeltään Amélie Lacroix. Taustatarina kertoo, että hän tappoi oman agenttimiehensä ja katosi. Nykyään hän taistelee "Talonissa", joka on terroristinen järjestö ja yksi *Overwatchin* kertomuksen tärkeimmistä antagonistisista ryhmittymistä. Widowmakeria kuvaillaan kärsivälliseksi ja armottomaksi heroksi, joka näyttää harvoin tunteitaan tai katumusta, ja nauttii vain tapon hetkestä (overwatch.blizzard.com). Widowmaker on *Overwatchin* yksi ensimmäisistä heroista, kun peli julkaistiin vuonna 2016.





Kuva 2. Widowmaker. Näyttökaappaus videopelistä.

Healer-hero **Lúcio** on 28-vuotias brasilialainen mies, ja hän on kokonimeltään Lúcio Correia dos Santos. Hän on taustatarinaltaan kansainvälinen julkisuuden hahmo, joka inspiroi yhteiskunnallista muutosta musiikkinsa ja aktivisminsa kautta ([overwatch.blizzard.com](http://overwatch.blizzard.com)). Lúcio on myös *Overwatchin* yksi ensimmäisistä heroista, kun peli julkaistiin vuonna 2016.



Kuva 3. Lúcio. Näyttökaappaus videopelistä.

## 2 Tutkimuksen tausta

Videopelimusiikin tutkimus kansainvälisesti on yleistynyt merkittävästi vasta viime vuosikymmenillä ja ala kasvaa jatkuvasti johtuen videopelien integroitumisesta ihmisten arkeen. Videopelimusiikista on tehty Suomessa 2000-luvun alusta alkaen opinnäytetöitä suureksi osaksi musiikkitieteen ja pelitutkimuksen alalla (esim. Krouvi 2014; Mylly 2021), joista molemmat varsin monitieteisiä. Suomessa pelimusiikkia tutkitaan vielä sen verran vähemmän, että se etsii edelleen vakiintuneempaa paikkaa, mutta on koko ajan laajenemaan päin. (Lehtonen & Tuuri 2022).

### 2.1 Aiempi tutkimus

Pelimusiikista on tehty useita tutkimuksia niin suomeksi kuin esimerkiksi englanniksi. Suurin osa näistä tutkimuksista, jotka olen tavoittanut, painottuu 2010- ja 2020-luvuille. Kuitenkin vasta ensimmäinen videopelimusiikista ja -äänestä julkaistu monografia on kanadalaisen pelimusiikkitutkijan Karen Collinsin kirja vuodelta 2008: *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Monografiassa käsitellään laajasti pelimusiikin historiaa, teorioita ja suunnittelua. Collinsin teorioita sovelletaan edelleen lähes kaikissa pelimusiikkia koskevilla tutkimuksilla.

Taneli Krouvin (2014) pro gradu -tutkielma käsittelee videopelimusiikin toimintaa peliretoriikkana kolmessa videopelissä. Analyysissään hän pyrkii osoittamaan musiikin merkityksiä samanaikaisesti suhteessa pelin ytimeen ja osana pelijärjestelmän kuorta. Tutkimus osoittaa sen, miten iso musiikin rooli on videopeleissä ja miten se välittää pelaajalle erilaisia viestejä. Niin kuin Krouvin tutkimuskohteessa, myös omassa tutkimuskohteessani, on musiikillisia (tai äänellisiä) elementtejä, jotka kertovat pelin etenemisestä ja viestittävät pelaajalle tietyntilanteita. Aku Myllyn (2021) pro gradu -tutkielma käsittelee peliteollisuuden sekä idän ja lännen kulttuurien näkökulmasta videopelimusiikin hybridisaatioprosessia.

Kirjan *Masculinities in Play* (Taylor & Voorhees 2018) luvussa "Orchestrating Difference: Representing Gender in Video Game Music" (Austin 2018: 203-225) tutkitaan muutamien videopelien musiikkeja ja niiden linkitystä sukupuolten representaatioihin. Musiikin lisäksi Austin painottaa myös muun äänen merkitystä videopelihahmojen sukupuolten representaatioon. Vaikkei *Overwatch*-videopelissä ole yhtä paljon musiikkia kuin muunlaista ääntä, Austinin tutkimus sivuaa myös omaa tutkimustani, esimerkiksi stereotyyppien näkökulmista.

*Overwatch*-videopelistä on tehty muutamia tutkimuksia eri tieteenaloilla. Tanja Välisalon ja Maria Ruotsalaisen tutkimusartikkeli: "Sexuality does not belong to the game": Discourses in *Overwatch* Community and the Privilege of Belonging" (2022) tarkastelee *Overwatch*-videopelistä käytäviä keskusteluja pelin transmediaalisessa maailmassa; kenelle peli kuuluu ja kenet jätetään ulkopuolelle. Tutkimuksessa tulevat ilmi *Overwatchin* muutamat herot, jotka ovat joko pelin suunnittelijoiden tai pelaajien toimesta identifioitu seksuaali- tai sukupuolivähemmistöihin. Pelistä on tehty myös tutkimusta muun muassa herojen kulttuurisesta moninaisuudesta (Breevoort 2019) ja tapaustutkimus eteläkorealaisesta naisammattilaispelaajasta, jota vastaan esitettiin huijaussyöttöksiä. Seurauksena tämä herätti kiistaa naisista e-urheilussa ja vahvasti naisvihamielistä ilmapiiriä (Ahmad, Choi & Slaker 2019). Nämä tutkimukset osoittavat myös sen, miten *Overwatchin* monenlaisista representaatioista huolimatta, osa pelaajista kokee pelikulttuurissa hyljeksintää.

## 2.2 Teoreettinen viitekehys ja keskeinen tutkimuskirjallisuus

Tämä tutkielma nojaa lähinnä videopelimusiikin-, äänen- ja sukupuolentutkimuksen teorioihin ja representaation teoriaan.

Pelimusiikin akateemisessa tutkimuksessa erottelu dynaamisen ja ei-dynaamisen äänen välillä on yleisin käytetty kategorisointi. Käytän tätä kategorisointia myös tässä tutkielmassa. Dynaaminen ääni on ääntä, jossa pelaajan toiminnot vaikuttavat ääneen, ja vastaavasti ei-dynaaminen ääni on ääntä, johon pelaaja ei voi vaikuttaa (Lehtonen 2024). Karen Collins on luokitellut dynaamisen äänen ja ei-dynaamisen äänen seuraavasti: ei-dynaaminen on elokuvamainen ja lineaarinen ääni, joka ei ole interaktiivista. Tähän ääneen pelaaja ei voi vaikuttaa, paitsi joissain peleissä esimerkiksi ohittamalla kohdauksia. Dynaaminen ääni taas on interaktiivista ääntä, jossa ääni tapahtuu vasta pelaajan suoran toiminnan takia. Esimerkkejä ovat hahmon liikkeessä kuuluva kävelyääni, ampuminen ja niin edelleen (2008: 125-127).

Videopeleissä esiintyvää ääntä käsitellään vuonna 2010 julkaistussa kirjassa: *Voice: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media* (Neumark, Gibson & van Leeuwen). Tässä teoksessa Mark Ward muun muassa käsittelee videopelien äänen teknologisia ja immersiiivisiä ominaisuuksia. Hän käsittelee pelien ääntä kahdesta eri näkökulmasta: elokuvan perinteen jatkona ja osana pelaamista, sekä pelattavuuden että pelisuunnittelun jatkeena. Videopelit ovat interaktiivisia, ja niissä ääni monesti reagoi pelaajan toimintaan ja äänimaailma muuttuu tilanteen mukaan (Collins 2013; Ward 2010). Perinteisesti elokuvissa ääniraita on kiinteä ja lineaarinen. Ääni ja audiovisuaalinen suunnittelu muodostavat kokonaisuuden, joka saa pelaajan tuntemaan todella olevansa osa peliä ja vaikuttavansa sen tapahtumiin. (Ward 2010: 267). Interaktiivisuus ja interaktiivinen ääni ilmenee myös *Overwatch*-pelissä, mutta kaikki ääni ei ole

pelaajan oman toiminnan aiheuttamaa. Ominaista *Overwatchille* on myös sen yleinen kaoottinen äänimaailma, joka on eri pelattavien herojen toiminnoista johtuvaa. Kaoottisuudesta huolimatta äänen interaktiivisuus on havaittavissa omassa pelitoiminnassa.

Tämän tutkimuksen yksi keskeisimmistä teorioista on representaation teoria videopelimusiikkia käsittelevien teorioiden ohessa. Teresa De Lauretin kehittämä teoria "sukupuolen teknologiasta" on merkittävä tarkastelu siitä, miten representaatio tuottaa sukupuolta, eikä vain kuvaa sitä (1987: 1-26). Representaatio on jonkun esittämistä jonkunlaisena tuottaen merkityksiä, mutta se ei ole välttämättä intentionaalista toimintaa (Koivunen 2025). Erilaiset yhteiskunnalliset teknologiat, kuten elokuva, institutionalisoituneet diskurssit, tietoteoriat, kriittiset käytännöt sekä jokapäiväisen elämän käytännöt tuottavat sukupuolta niin representaationa kuin itserepresentaationa. (De Lauretis 2004: 37 [1987]). Representaatioiden tutkimus on herättänyt kiinnostusta viime vuosikymmenellä myös videopelien tutkijoiden piirissä. (esim. Anqi 2019; Haapamäki 2023; Lauren 2023; Ripatti 2025).

Kirjassa *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Videogames* (Malkowski & Russworm 2017) käsitellään eri videopeliesimerkein pelihahmojen representaatioita. Tämä kirja perustuu nimenomaan havaintoihin muun muassa sukupuolen, seksuaalisuuden ja etnisyyden representaatioista videopeleissä, joita *Overwatchissa* näyttäytyy melko laajasti. Kirjassa nousee esille, miten videopeliteitollisuus nousi näkyvyyteen kansalaisoikeusliikkeen, toisen aallon feminismin ja homoseksuaalien vapautusliikkeen menestyksen aikana, jonka jälkeen se on ollut huomattavasti vähemmän aktiivinen tavoittelemaan monimuotoisuutta tai pidättäytymään voimakkaista stereotypioista, kuin muissa medioissa (2017: 24). Kirja perustuu kriittiselle lähestymistavalle, miten muun muassa hahmoja esitetään, ja myös sille, miten tasa-arvoista videopeliteitollisuus ja -kulttuuri on eri väestöryhmille.

Kirjassa *Pelit kulttuurina* (Arjoranta ym. 2022) erityisesti kirjan kuudennessa luvussa: "Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus" (Friman 2022) käsitellään videopelien vaikutuksia pelaajien identiteettiin ja sukupuolista näkökulmaa. Vaikkei tutkimus ole kohdennettu videopelihahmoihin, koen Frimanin tutkimuksen varsin hyödylliseksi, sillä representaatiot vaikuttavat missä tahansa kontekstissa siihen, miten näemme ja koemme sekä itsemme että muut.

Tutkimusartikkelissa jo vuodelta 2009: "The Virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Videogames" (Williams ym.), vastataan muun muassa tutkimuskysymykseen: "Miten usein erilaiset sukupuolet, rodut ja ikäluokat ovat edustettuina videopeleissä?" ja näitä vertaillaan Yhdysvaltojen väestöryhmiin. Karkeasti ilmaistuna tutkimuksesta ilmenee, että mieshahmot ovat todennäköisimmin esillä kuin naishahmot, kaikki muut rodut esiintyvät harvemmin kuin valkoiset ja suurin osa hahmoista ovat iältään aikuisia. *Overwatch*-videopelissä on yleisesti melko moninaiset ryhmittymät

erilaisista hahmotyyppien representaatioista, mikä voi kertoa sen kehityksestä peliteollisuudessa ja -suunnittelussa 2000-luvun puolelta tähän vuosikymmeneen.

*Overwatch*-videopelissä representaatioiden haarukka on tehty melko laajaksi pelin tekijöiden toimesta niin herojen taustatarinoiden kuin heidän toimintansa tasolla. En kuitenkaan voi olla mainitsematta ja ajattelematta miehisen katseen valtaa ja sen merkitystä yhtenä pelin suosiota kasvattavana voimana. Miehin katse eli *male-gaze* on Laura Mulveyn kehittänyt teoria kirjassa "*Visual Pleasure and Narrative Cinema*" (1975), jossa naiset esitetään klassisissa Hollywood-elokuviissa patriarkalisesta näkökulmasta esineellistään naishahmot. Tätä teoriaa on sittemmin käytetty elokuvien tutkimisen lisäksi myös muunlaisen median tarkasteluissa, kuten videopelitutkimuksissa (esim. Kierros 2025).

Miehin katse näkyy myös osittain *Overwatch*-pelissä stereotyyppisten sukupuolikäsitysten ja (länsimaalaisten) ulkonäköihanteiden valossa. Naiseksi identifioitujen herot pääosin ovat joko; lihaksikkaita, mutta kapeavyötäröisiä, tai hoikkia korostetuilla rinnoilla ja leveillä lanteilla. Keskenään naisherot ovat kuitenkin erinäköisiä visuaalisesti ja he taistelevat erilaisilla tyyleillä. Nais-heroja löytyy sekä tankki-, damage- ja healer-kategorioissa. Pelissä on kuitenkin vastapainoksi stereotyyppisiä rikkovia nk. miehisen katseen murtumisen kohteita. Monia pelin heroja voisi yhtä hyvin käsitellä naiskatseen (eng. *female gaze*) näkökulmasta, joka on kehittynyt Mulveyn teoriasta miehisen katseen pohjalta. Naiskatseella tai naisisella katseella voidaan tarkoittaa miehisen katseen vastakohtaa, jossa linssi osuu miehiin, ja naisten mieltymyksiin heistä. Kuitenkin Mulveyn teoriaan mieskatseesta ja siitä ammenneesta naiskatseesta on seurannut myöhemmin keskustelua ja kritiikkiä näiden heteronormatiivisuudesta, sekä pysähtyneen ajatuksen aktiivisesta mieskatseesta ja passiivisesta naiskatseesta (Mäenhovi 2022). Tutkimukseni tarkoituksena ei ole poissulkea miehisen katseen tai naisisen katseen valta-asetelmia, mutta ei kuitenkaan vahvistaa näitä käsityksiä, vaan lähinnä herättää ajatuksia siitä, millaisia stereotyyppisiä ylläpidetään tai haastetaan, jolloin katseella voi olla näihin myös merkitystä.

Akusmaattisen äänen käyttöön videopeleissä voi liittyä sukupuolista valtaa erilaisille hahmoille (Mitchell 2020), joten nämä valta-asetelmat voivat vaikuttaa myös hahmojen representaatioon. *Acousmêtre*, eli akusmaattinen ääni on Michel Chionin (1999: 18) alun perin antama määritelmä äänelliselle hahmolle esimerkiksi elokuvissa, jota ei nähdä, mutta joka kuullaan. Tämä on oivallinen näkökulma myös omaan tutkimukseeni, sillä *Overwatch* on FPS-peli, jossa ääni on pelitilanteessa lähinnä merkittävin pelattavaa hahmoa kuvaava elementti. Alkuperäisen Chionin määritelmän mukaan pelimuodossa, jota itse käytän tutkimukseeni, ei ole juuri sen kaltaista akusmaattista ääntä havaittavissa kuin yksi. Tämä ääni ilmoittaa pelin aikana erilaisia etappeja, kuten taistelun alun lähtölaskenta, joukkueen voiton tai häviön. Tutkimuksen rajallisuuden vuoksi en käsittele kyseistä ääntä tämän enempää.

## 2.3 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmänä käytän lähilukua, josta muun muassa John Richardson on kirjoittanut artikkelin: "Musiikin ekologinen lähiluku digitaalisessa kulttuurissa: Pohdintoja musiikin kokemuspohjaisen kulttuurianalyysin lähtökohdista" (2017). Artikkelin pohjimmainen ajatus lähiluvusta on tuottaa yksityiskohtaista ja kokemuspohjaista analyysiä, jossa tutkittavan aineiston piireet, esteettinen kokemus ja kulttuuriset merkitykset tarkastellaan toisiinsa kietoutuneina. Pidänkin mielekkäänä hyödyntää omassa tutkielmassani lähilukua, koska se ei sulje pois eri tieteenalojen näkökulmia ja moniulotteisia tekijöitä, joita tutkittavissa aineistoissani on. Richardson myös alleviivaa poikkitieteellisyyden edut kattavaan analyysiin, joka on laadittu lähilukumenetelmällä. Oman tutkielmani kaltaisessa analyysissä, tämä on myös välttämätön, sillä videopelien kokonaisuudet muodostuvat niiden interaktiivisuudesta, joissa äänet, kuvat, musiikit, kielet, liikkuvat kuvat ja muut tällaiset elementit yhdistyvät luodakseen oman synergiansa ja videopelin luonteen. Kaikki tällaiset elementit, joita voi analysoida videopelissä, voivat avautua paljon syvällisempiin merkityksiin niiden kulttuuristen, historiallisten ja sosiaalisten suhteiden valossa.

Videopelien tutkimusmenetelmänä lähiluvun sijaan on käytetty myös termiä *lähipeluu*. Lähipelussa tutkija pelaa perusteellisesti jotakin peliä, ja yrittää kerätä siitä sellaista sisältöä, jota ei voi ensisilmäyksellä todeta (Hallikainen 2015: 6). Lähipeluu on menetelmänä mielenkiintoinen, koska *Overwatch* -tyyppisen pelin pelaaminen vaatii keskittymistä ja osittain ennakkointia sen hektisyyden rinnalla. Tämän vuoksi pelaaminen vaatii toistoja ja tarkkaavaisuutta, jotta analyysi muodostuu. Toki analyysini rakentuu myös osittain *Overwatchin* transmediaalisen universumin tuotoksista, joissa osassa esiintyy myös ääntä ja musiikkia, joita tutkin lähilukumenetelmää hyödyntäen.

Hyödyntäessäni lähilukumenetelmää (ja lähipelua) *Overwatchista*, on huomionarvoista löytää herojen eri elementeistä merkityksiä, ja miten ne kaikki yhdessä muodostavat yhtenäisen verkoston tukien toinen toisiaan. Tutkiessani heidän representaatioita, voin kuvitella sen tapahtumana, jossa muun muassa kuviin, objekteihin tai ihmisiin on yhdistetty tietynlaisia merkityksiä, jolloin samalla se antaa merkityksiä muulle ympäröivälle maailmalle ja sosiaalisille suhteille. (Paasonen 2012: 40). *Overwatch*-videopelissä herot ja niiden ominaisuudet voidaan siis nähdä osana myös tällaista laajempaa tapahtumaa, eli representaatiota.

## 2.4 Representaatioiden merkitys videopeleissä

Representaatiot muodostuvat sekä kiertävät eri medioissa ja alustoilla jatkuvasti. Nykyaikana videopelien muututtua arkisiksi ne myös jatkavat representaatioiden ylläpitämistä ja kierrättämistä. Susanna Paasonen kirjoittaa kiteyttävästi: "*Kuvien katsojat tai äänen kuuntelijat sijoittavat näkemänsä ja*

*kuulemaansa suhteessa aiemmin näkemäänsä ja kuulemaansa.*” (2010: 42). Tämä kitetyttää hyvin myös videopelimaailman representaatiot, joissa kuvalla ja äänellä on laaja merkitys sekä pelin pelikokemukseen että siinä esiintyviin representaatioihin. Monet tutkimukset osoittavat sen, miten useassa videopelissä pelin hahmoja stereotypisoidaan tehden ne usein vain tietynlaiselle yleisölle; valkoisille (cis)heteromiehille. Videopelien varhaisia tutkimuksia 1990-luvulla motivoi käsitys, jonka mukaan tytöt eivät olleet lähtökohtaisesti kiinnostuneita pelaamisesta. Kuviteltiin, että pelit olivat liian haastavia ja maskuliinisia pelimekaniikan näkökulmasta. Ratkaisuna näille Yhdysvalloissa kehitettiin tytöille markkinoidut "pinkit pelit", jotka olivat värikkäämpiä ja helpompia pelimekaniikaltaan. Tausta-ajatuksena oli saada tytöt innostumaan peleistä, mutta kyseiset pelit eivät saavuttaneet oletettua suosiota. Myöhemmin näitä sukupuolittuneita käsityksiä peleistä on kritisoitu sen binäärisestä ajattelusta sukupuolista ja essentialisoivista sukupuolikäsityksistä. Koska stereotyyppinen pelaajakuva on niin vahva, naisten lisäksi myös muut marginalisoidut pelaajaryhmät jäävät usein unholaan valtakulttuurissa. (Friman 2022). Tämän takia representaatiot videopelihahmoissa ovat tärkeitä myös pelikulttuurin monimuotoutumiseksi, jotta pelikulttuuri ei olisi vain tietyn ihmisryhmän saavutettavissa.

Blizzard Entertainmentin nettisivuilla ([blizzard.com](http://blizzard.com)) peliyhtiön yhtenä tärkeimpänä arvona pidetään monimuotoisuutta:

"Be boldly authentic and fearlessly accepting. Games are for everyone, and our games are at their best when our teams reflect the rich and diverse community of the individuals who inspire them. We cherish authenticity and embrace our differences, seeking out and welcoming alternative perspectives with the knowledge that great ideas can and do come from anywhere. We strive to create a workplace that values and celebrates individuals for who they are and games that allow our players to see themselves in our worlds."

Tässä Blizzard kannustaa jokaisen olemaan rohkeasti aito oma itsensä ja hyväksyä pelottomasti muut, koska pelit ovat heidän mukaansa tarkoitettu kaikille. He haluavat ottaa avoimesti vastaan erilaisia näkökulmia, sillä hyviä ideoita voi tulla mistä tahansa. He myös pyrkivät luomaan yhtiönsä työntekijöille työpaikasta sellaisen, joka arvostaa yksilöitä sellaisina kuin he ovat, ja pelejä, jotka antavat heidän pelien pelaajien nähdä itsensä Blizzardin luomissa pelimaailmoissa.

Tällainen lausunto itse peliyhtiöltä luo uutta materiaalia sille, miten representaatioita voi alkaa uudelleen ja moninaisempaan kierrättämään tulevaisuudessa.

### 3 Analyysi

Analyysini *Overwatch*-videopelin heroista jakautuu kolmeen osaan, joissa kerron kaikista kolmesta herosta erikseen kokemuksen ja havaintoni pelatessani peliä heillä. Pelaan viisi kertaa *Quick Play* -pelissä jokaista kolmea heroa, ja näiden perusteella rakennan analyysini transmediaalisten lyhytaniimaatioiden ja taustatarinoiden kera, vastaten mahdollisimman kattavasti siihen, miten musiikki ja ääni rakentavat representaatioita. Tavoitteenani on myös havaita stereotyyppien kautta, miten niitä haastetaan tai ylläpidetään kyseisissä heroissa. Jokaisella analysoitavalla herolla on lukuisia puhe- ja ääniraitoja, joita kuuluu pelissä satunnaisesti, mutta tietyissä tilanteissa; dynaamisesti ja ei-dynaamisesti. Yhdistän myös *Practice range* -tilassa havaittuja samoja herojen ääniraitoja ja visuaalisia elementtejä, joita pelatuissa *Quick Play* -analyysipeleissä nousee esille. Niin kuin edellä mainitsin, herojen ääniraitoja on olemassa lukuisia, joita kaikkia ei voi ennakoita, mitä kukin hero juuri siinä tilanteessa äänehtii. Tutkielmani rajallisuuden vuoksi päätin rajata analysoitavan materiaalin viiden pelin perusteella jokaista heroa kohden. Herojen kaikki fraasit eivät ole ymmärtävälläni kielellä, joten tätä varten käytin niiden kääntämiseen sähköistä MOT Kielipalvelun sanakirjaa (sanakirja.fi).

#### 3.1 Junker Queen: Karski kuningatar

*Hardcore* -peleissä, eli stereotyyppisesti vaikeissa ja väkivaltateemaisissa peleissä (Soderman 2017: 73), naishahmojen representointi on perinteisesti ollut hyvin yksipuolista. Monesti naishahmot eivät ole olleet peleissä keskiössä, vaan sivuhahmoina (Williams ym. 2009: 817). Heitä saattaa näkyä peleissä, mutta he eivät ole aktiivisesti pelattavia hahmoja. Osassa videopeleissä naiset ja tytöt sivuutetaan ja objektifioidaan kokonaan, ja toisissa voidaan tarjota naishahmoille rooleja, joissa ne pyrkivät korjaamaan tai korvaamaan tämän ongelman näennäisesti tai aidosti. Esimerkiksi perinteisessä videopelissä on sankari, joka taistelee vihollisia vastaan, tämä sankari on usein mies. Kun sankarin tai päähahmon korvaa naiseksi, peli nähdään uhkana totutulle kerrontatavalle, oletuksille ja odotuksille. (Mitchell 2020: 64-65). *Overwatch*-peli perustuu kahden joukkueen taisteluun ja vastustajien eliminomiseen väkivallalla, jolloin tämä voisi lukeutua *hardcore*-peleihin. Pelissä on kuitenkin raikas tuulahdus representaatioiden monimuotoisuudesta; sukupuoliltaan sekä nais- ja mies-heroja että muunsukupuolisia tai sukupuoleettomia. Kaikki herot ovat taustoiltaan ympäri maailmaa, joka ilmenee myös hahmojen representaatioissa. Näiden lisäksi osa heroista on julistettu transmediaalisessa universumissa kuuluvan seksuaalivähemmistöihin.

*Overwatchiin* lisättiin uutena tankki-herona Junker Queen vuonna 2022. Herolle termi "tankki" luo jo mielikuvan etulinjassa olevasta vahvasta ja suurikokoisesta tuhoa tekevästä hahmotyypistä. Tällaiseksi kuvailen myös Junker Queenin olevan muiden tankki-herojen joukossa. Koen varsin



merkitykselliseksi sen, miten tankki-kategoriaa pelaava pelaaja saa valita naissukupuolisen hahmon, joka on yhtä vahva ja toimiva kuin muut. Junker Queen ei tosin ole ainoa pelin nais-tankki, mikä myös on jokseenkin mullistavaa perinteiseksi käsitetylle *hardcore*-tyyliselle pelille. Pelimaailmassa vahva ja suurikokoinen tuhoatekevä tankki ei kuvaile stereotyyppisesti naishahmoa.

Nimessä Junker Queen "Junker" tarkoittaa samalla fiktiivistä *Overwatchin* australialaista "Junker-yhteisöä", jonka kuningatar Junker Queen on. Samalla sanan "junker" yhdistän englanninkieliseen sanan *junk* joka tarkoittaa romua tai jätettä. Yhdistän tämän romuun ja jätteeseen siksi, että pelin yksi taistelupaikoista sijoittuu Junker-yhteisön post-apokalyptiseen kotipaikkaan Junkertowniin, joka on estetiikaltaan romuinen ja rosainen, jota näkyy myös Junker Queenin estetiikassa. Junkertown on ympäristöltään myös hyvin samankaltainen kuin Australian sisämaa, missä on paljon autiomaata, kuumaa ja kuivaa. Romuisuuden ja jätteen voi myös liittää *Overwatchin* taustakertomuksen mukaan Australian ydinräjähdyskseen, josta Junkertown selvisi "jätekaupungiksi". Yhdistän myös Junker-yhteisön ja Junkertownin estetiikat vahvasti australialaisen George Millerin ohjaamiin *Mad Max* (1979) -toimintaelokuvien estetiikkaan ja erityisesti sen jälkeisiin jatko-osaelokuviin (*Mad Max 2 - Asfalttisoturi* 1981, *Mad Max - Ukkosmyrsky* 1985, *Mad Max: Fury Road* 2015 & *Furiosa: A Mad Max Saga* 2024), joissa miljöö ja tapahtumat sijoittuvat Australian ydinsodan jälkeiseen post-apokalyptiseen aikaan. Elokuviissa on myös havaittavissa niiden roolihahmojen samankaltaisuudet ulkonäöllisesti pelin Junker-yhteisöön.

Junker Queenissä vahvuus ja asenne ilmenee muun muassa suurista lihaksista, niitti ja -nahkaasusteista, sinisistä irokeesista, lävistyksistä, tummasta silmämeikistä ja leveästä asennosta (ks. Kuva 1). Heron äänensävy, kommentit, sekä aseiden äänet että muodot vahvistavat hänen ulkonäöstä huokuvaa vahvaa persoonaa. Junker Queenin australialaisuus kuuluu hänen aksentissaan ja sanojen tyyliin esimerkiksi: *oi/oy* (huudahdus toisen huomion kiinnittämiseksi), *drongo* (ilmaisu typerälle, idiootille tai kömpelölle) ja *mate* (slangisana kaverille, jota käytetään monissa muissakin brittiläisen imperiumin kuuluneilla alueilla) (Partridge ym. 2012: 2440, 4806, 5304). Hänen aksenttinsa ei kuulosta hienostuneelta ja vähäeleiseltä, vaan kuulen sen leveänä ja letkeänä, johon yhdistyy Junker Queenin kova ääni ja matala naisäänen sävy. Kun valitsen pelattavaksi heroksi Junker Queenin, kuuluu ääniraita pak-sulla australialaisaksentilla: "My throne is where I say it is." (suom. "*Valtaistuimeni on siellä, missä sanon sen olevan.*"). Kommentti on luonteeltaan röyhkeä ja itsevarma, joka viestittää pelaajalle valmiuden taistella joukkueensa etulinjassa. Koko pelin ajan Junker Queenin ääniraidat ja äänet kuulostavat raivokkailta karjaisuilta, joita ei voi olla kuulematta itse sitä pelaavana, tai toisena pelaajana. Yksi hänen kyvyistään on tasaisin väliajoin käytettävissä oleva *commanding shout* (suom. *komentava huuto*), jonka seurauksena tätä nappia painamalla Junker Queen ja muut oman joukkueen jäsenet saavat neljän sekunnin ajan elämäpalkkeihinsa lisää täytettä ja nopeampaa liikkumista.

*Commanding shout* -nappia painamalla Junker Queen karjaisee korostetusti kovaan ääneen, joka jää hetkeksi kaikumaan. Tämän jälkeen kuulin analyysin keräilyhetkillä:

"Stop mucking around and move!" (suom. *"Lopettakaa möhläys ja liikkeelle!"*)

"Oi! Pick up your feet, ya' drongos!" (suom. *"Hei! Jalkaa toisen eteen, typerykset!"*)

"No time for whining. Move out!" (suom. *"Ei aikaa valittamiselle. Pois edestä!"*)

Woo! Let's go win this thing!" (suom. *"Jee! Mennään voittamaan tämä juttu!"*)

"Shake the grit outta' your knickers and move!" (suom. *"Ravistakaa hiekka pois alushousuistanne ja liikkeelle!"*)

Nämä ääniraidat ovat selkeästi sekä viestimistä omalle että vastustajajoukkueelle, sillä kommenttien sävy on provosoivaa vastustajajoukkueelle, mutta myös kannustavaa omalle joukkueelle.

FPS-pelin perspektiivissä pelaaja näkee vain heron aseensa tai aseet. Liikkuessa Junker Queen-herolla pelaaja kuulee dynaamista ääntä muun muassa askeleista ja aseiden käytöstä. Askeleet ovat tömähceleitä, joista voi kuulla heron keinkien jonkunlaiset korot. Nämä askeleiden äänet yhdistän Junker Queenin niittisaappaisiin (ks. Kuva 1). Näytöltä voi päätellä Junker Queenin kävelevän levein askelin, koska näkymä heiluu reippaasti puolelta toiselle. Hyppynappia painamalla hero välillä ähkäisee "Hah!" ja korkeammalta tasanteelta hyppäämällä alas, kengistä kuuluu raskaampi tömähdys (ja välillä heron ähkäisy), mikä viestittää pelaajalle Junker Queenin isomman kehonkoon. Junker Queenillä on oikeassa kädessä pumppuhaulikko ja vasemmassa kädessä puukko (ks. Kuva 1 & Liite 1.). Haulikosta kuuluu ampumanappia painamalla kaikuva, sekä jämäkkä jysäys, ja puukon heitonapin seurauksena terävä ja viheltävä ääni, kun puukko lentää nopeasti ilmassa. Heitetty puukko on yhteydessä Junker Queenin sähkömagnetismia manipuloivaan hansikkaaseen, johon puukon voi vetää takaisin kuin bumerangin. Puukkoa Junker Queen kutsuu nimellä "Gracie", kun hero esimerkiksi vetää puukon takaisin heitettyään sen:

"Gracie, come!" (suom. *"Gracie tule!"*)

"Haha, I need you Gracie!" (suom. *"Haha, tarvitsen sinua Gracie!"*)

Näiden lisäksi yksi hänen kyvyistään nimeltään *carnage* (suom. verilöyly) tuo Junker Queenin käsiin ison sotakirveen, joka läimäisee vihollista, jos sellainen on lähietäisyydellä. Läimäytys on raskas ja metallinen, jonka aikana Junker Queen murahtaa aggressiivisesti.

Ennen peliä, pelaaja valitsee roolinsa haluaako pelata tankkina, damagena vai healerinä. Kun peli löytyy, pelaaja valitsee pelattavan heron kyseisestä kategoriasta. *Overwatchissa* on monta erilaista taistelupaikkaa, mitkä valikoituvat pelin alussa äänestyksellä sekä oman joukkueen että vastustajajoukkueen äänistä. Vaihtoehtoja joista valita on neljä; joko kolme valmiiksi tiedettyä kohdetta, tai satunnainen valinta, joka voi olla mikä tahansa olemassa oleva *Overwatchin* kohde. Pelatessani Junker Queenillä ja tekemällä vahinkoa vastustajiin, hän ähkii ja puhkii sekä välillä naurahtelee räkäisesti. Eliminaation saadessa ääniraidat olivat pelatessani *Quick Playtä* seuraavanlaisia:

"You got too close, didn't ya?" (suom. "*Menit liian lähelle, eikö vain?*")

"You're scattered, mate!" (suom. "*Olet hajalla, kaveri!*")

"Kneel before your queen!" (suom. "*Polvistu kuningattaresi eteen!*")

"Give up!" (suom. "*Luovuta!*")

Jos joku muu pelaaja sai Junker Queenin tapettua, hän karjaisee tai äkistää tuskaisan ähkäisyn. Tämän jälkeen hero "syntyy uudelleen", eli palaa muutaman sekunnin päästä samana herona takaisin pelin lähtöpaikkaan jatkaakseen taistelua. Näissä tapauksissa puheraidoilta kuului:

"I'm getting back in there!" (suom. "*Tulen takaisin sinne!*")

"Ya' only lose if you stay down." (suom. "*Häviit vaan, jos jäät maahan*")

"That's no way to treat your Queen!" (suom. "*Tällä tavalla ei kohdella kuningatartasi!*")

Kun pelissä aktivoi Junker Queenin ultin, pelaajan perspektiivi lähtee ensimmäisestä persoonasta kolmanteen muutamaksi sekunniksi. Tämän aikana hero ryntää taistelukirves pyörien siihen suuntaan, johon pelaaja on kohti ennen ultinapin painamista. Osuessaan vihollisiin tankki tekee vahinkoa vastustajajoukkueen heroille ja samalla aiheuttaa hetkellisen eston näiden healaamisen saamiseksi. Tällöin sekä Junker Queen että hänen joukkue saa mahdollisuuden eliminoida vastustajajoukkuetta helpommin. Ultinappia painamalla Junker Queenin ääniraidasta kuuluu heron pelaajalle: "Time for the Reckoning!" (suom. "*Aika kohdata tuomio!*") ja samalla kuuluu yleisön kannustushuudot ja kaksi kellon

kilahdusta. Näissä kaikissa edellä mainituissa ääni- ja puheraidoissa korostuu röyhkeä voiton- ja kunnianhimoinen asetelma, sekä tietoisuus johtajuudesta; kuningattaruudesta. Tämän lisäksi kommentit vahvistavat gladiaattorimaista karskiutta, jota Junker Queen harjoittaa taustatarinassaan.

Kun Junker Queen julkaistiin uudeksi heroksi *Overwtachiin* hänestä julkaistiin myös lyhytanimaatio: *The Wastelander* (2022), joka on kestoltaan seitsemän minuuttia ja 39 sekuntia. Tässä lyhytanimaatiossa Junker Queen osallistuu Junkertownin *Reckoning* (suom. *laskelmointi, näkemys, käsitys, tilinteko jne.*) -tapahtumaan, mikä on eräänlainen gladiaattoritaistelu. Lyhytanimaatiossa näkyy aikaisempi Junkertownin kuningas istumassa valtavassa aseistetussa ja roboottimaisessa "valtaistuimessa" taistelua-reenan keskellä, kenet Junker Queen haastaa saadakseen johtajan paikan. Taistelussa Junker Queeniä vastaan on myös kaksi kuninkaan apuria. Taustalla kuuluu instrumentaalista rock/punk -tyylistä nopeatempoista musiikkia ja valtavan yleisön kannustushuudot. Lyhytanimaatio on luonteeltaan vauhdikas, osittain humoristinen ja toimintaelokuva -genren tapainen. Vauhdikkaat taisteluhetket päättyvät kuitenkin siihen, että Junker Queen kukistaa kuninkaan ja saa vallan itselleen. Uskallan väittää, ettei tällainen tarina ole kovin stereotyyppinen, jossa yksi voimakas kovaääninen ja taitavasti aseita käyttävä nainen kukistaa miehen, sekä tämän kaksi taisteluapuria. Lyhytanimaation lopulla Junker Queen nappaa kuninkaan kruunun omaan päähänsä yleisön huutaessa Junker Queenin nimeä. Samalla hän toteaa ikään kuin videon katsojille: "Well, that turned out alright, didn't it? Now they're probably wondering what sort of changes I'll make around here. Well, buckle up they're about to find out!" (suom. "*No, se meni ihan hyvin eikö niin? Nyt he varmaan miettivät, millaisia muutoksia teen täällä. No, perääntykää, kohta he saavat tietää!*"). Heti tämän jälkeen Junker Queen nostaa sotakirveensä ylös voiton merkiksi ja elokuva päättyy. Lopputekstien aikana taustalla soi lyhytelokuvaa varten Adam Burgessin ja Adam Gubmanin säveltämä punk-tyylinen kappale *Junker Queen Origin*. Kappaleen laulajana toimii Amy Taylor, joka on australialaisen punkrock -yhtyeen *Amyl and the Sniffers* solisti. Kappale kuulostaa tyylillisesti hyvin samankaltaiselta kuin yhtyeen omat kappaleet yleisesti. Musiikki vahvistaa Junker Queenin punk-tyyliä ja on samalla nivoutunut jokseenkin sen kulttuuriseen kontekstiin. Punk-musiikissa ja kulttuurissa on tyypillistä sen kapinallisuus, anarkistisuus ja tee-se-itse -ajatus, joiden merkitykset voivat selittää Junker Queenin hahmon kokonaisuuden. Yksi yksityiskohta jonka liitän tee-se-itse -mentaaliteettiin on heron kuvauksessa oleva maininta Junker Queenin itserakentamasta aseistostaan.

Analyysini perusteella representaatio, jota Junker Queen luo, on tietynlaista stereotyyppien haastamista naiseudesta, naishahmoista peleissä ja pelikulttuurissa. Junker Queenin puhe- ja ääntä muodostavat yhdessä hänen ulkonäkönsä ja toiminnan kanssa mielenkiintoisen nais-heron, jota kuka tahansa voi, tai saa pelata. Junker Queenistä huokuu enemmän hänen aktiivisuus ja toimijuus kuin esimerkiksi alistuminen ja objektifioituminen jonkun katseen alle. Lyhytanimaatio herosta on varmasti tavoittanut monia katsojia, jotka pelaavat *Overwatchia*, joten videolla on tärkeä rooli myös sille, miten

pelaajat (eivät välttämättä tietoisesti) näkevät ja kokevat kyseisen videopelihahmon itse pelissä. Analyysini pääosainen näkökulma musiikin ja äänen vaikutuksista Junker Queenin tuottamaan representaatioon yhdistyivät sulavasti niin itse pelissä kuin lyhytanimaatiossa. Junker Queen on voimakas tankki ja karski kuningatar.

### 3.2 Widowmaker: Vaarallinen femme fatale

*Femme fatale* on hahmotyyppi, joka muodostui Yhdysvalloissa elokuvateollisuuden tuotteena 1940-luvulla noir-elokuvissa. Hahmotyyppi edustaa naishenkilöä, jossa on häivähdys kiinnostusta naisyleisölle hänen ollessaan poikkeuksellinen aikaisempiin naishahmoihin verrattuna. Kuitenkin *femme fatale* -hahmo on vielä voimakkaammin tehty miesyleisölle sen eroottisella, vaarallisella ja yltiöfeminiinisellä olemuksella. Vaikka hahmo on ulkonäöltään feminiininen, tämän toimijuus on "maskulinisoitua" esimerkiksi siten, että, monissa noir-elokuvissa he käyttävät asetta. Hahmona *femme fatale* sekä vahvasti visuaalista speaktaakkelia hänen intensiivisellä seksuaalisuudellaan että otti elokuvakertomukset hallintaansa hänen älykkyytensä, seksikkyytensä ja kunnianhimonsa miesten väkivallan ja rikollisuuden maailmassa. *Femme fatale* ei ole suunniteltu alentamaan naisia eikä vieraannuttamaan miehiä, vaan hän on eroottinen objekti, mutta myös aktiivinen subjekti. (Malkowski 2017, 46-49).

*Femme fatale* -hahmotyyppin ominaisuudet kuvailevat jokseenkin *Overwatch* -videopelin Widowmaker-heroa, vaikka *femme fatale* -hahmot esitetään usein noir-peleissä (Malkowski 2017: 47). Jo termi *femme fatale* voi yhdistää sen ranskankieliseen alkuperään (suom. *miestennielijä, kohtalokas nainen, viettelijätär jne.*), jota Widowmaker myös edustaa. Widowmakerin ranskalaisuutta korostaa heron aksentti, eli englanninkielisissä puheraidoissa r-kirjain on ranskalainen kurkusta korahtava r. Osa puheraidoista ovat myös täysin ranskaksi. Myös Widowmaker-heroa pelatessa, äänet ovat dynaamisia, muun muassa kävelyäänäni ja aseiden laukaisu yhdistyvät pelaajan toimintaan. Kävelyäänestä voi päätellä itsessään sen, että herolla on korkokengät, vaikka näitä ei näe silloin kun hahmoa pelaa itse. Widowmakerin kävelytavan eroavaisuuden kuulee ja näkee kun tätä vertaa esimerkiksi Junker Queenin kävelyyn, joka on raskaampi ja keinuvampi. Kuulon perusteella Widowmaker kävelee aavistuksen nopeammin ja pehmeämmin askeleiden kuulostaen hienovaraisilta korkojen kopahduksilta. Voisi sanoa, että hän kävelee "feminiinisemmin". Widowmakerin ulkonäkö, kyvyt ja toiminnot ovat hyvin hämähäkkimäisiä. Widowmaker on suomeksi "lesken tekijä" ja "leskitekijä", jonka yhdistän hänen taustatarinaan, jossa tappoi oman miehensä, ja musta leski -hämähäkkilajiin. Hänellä on heitokoukku, jolla pääsee nopeasti liitäen korkeille tasoille kuin *hämähäkkimies*, ja hänellä on otsallaan ulttia varten futuristiset lasit monella punaisella linssillä, jotka näyttävät hämähäkin silmiltä. Lisäksi Widowmakerilla on käytössä myrkkypommi, jonka ylikäveltynä vihollista alkaa yskittämään vahingoittaen häntä.

Widowmakerin kyvyt ovat tarkka-ampuma-ase (ks. Kuva 2 & Liite 2.), heittokoukku, myrkkypommi ja infranäkyvyys. Tarkka-ampuma-aseella on asetus, joka aktivoi zoomaavan linssin ja pelaaja voi ampua vastustajajoukkueen jäseniä kaukaa yksittäisillä laukauksilla. Linssin aktivoiduttua pelaaja näkee tähtäimen (ks. Liite 3.), joka latautuu eniten tuhoa tekäväksi luodiksi, mahdollistaen vihollisen eliminoinin yhdellä päähän osuvalla laukauksella. Jos vihollinen tulee lähelle, ase on myös lähietäisyydeltä käytettävä automaattikivääri, josta luodit ampuvat nopealla tahdilla ampumanappia pitkään pohjassa pitämällä. Tarkka-ampuesssa linssin aktivointinappia painamalla pohjaan, pelaaja kuulee surinaa, kun luoti latautuu sataprosenttiseen tehoon. Tämän jälkeen linssi reagoi vihollisiin muodostamalla punaisen timantin muotoisen osumapisteen, johon pelaaja voi laukaista luodin. Luodin laukaus kuulostaa terävältä pamahdukselta ja nopealta sujahdukselta, kun luoti leikkaa ilmaa.

Analyysipelissä eliminaation saadessa pamahdus jää aavistuksen kaikumaan tilassa ja Widowmakerin puheraidat olivat seuraavanlaisia:

"Bisou!" (suom. *suukko*)

"A little surprise." (suom. *"pieni yllätys."*)

"How delightful." (suom. *"Kuinka ihanaa!"*)

"Pityful." (suom. *"Säälittävää."*)

"Now! I truly feel alive!" (suom. *"Nyt! Tunnen itseni todella eläväksi!"*)

Widowmakerin ääntä voisi kuvailla ranskalaisen aksentin lisäksi tummaksi, tunteettomaksi, aavistuksen käheäksi ja vietteleväksi naisääneksi. Äänensävyistä todella kuulee Widowmakerin nauttivansa kylmäverisestä tappamisesta. Kun vastustaja-hero eliminoi Widowmakerin, hän äkistää tuskaisesti, mutta hillitysti: "aah...". Peliin takaisin päästyään puheraidalta kuului seuraavaa:

"Back in action." (suom. *"Takaisin toimintaan."*)

"I've been waiting for a challenge." (suom. *"Olen odottanutkin haastetta."*)

Widowmakein ultti on salaperäisempi eikä se aiheuta peliin niin isoa kaaoksenomaista hektisyyttä kuin esimerkiksi Junker Queenin ultti. Widowmakerin ultissa sekä itse heron pelaaja että joukkueen muut pelaajat näkevät vastustajajoukkueen herot punaisina seinien ja muiden esteiden läpi. Näin ollen

tämä ultti on hyödyllinen sekä tarkka-ampujalle että muille samassa joukkueessa pelaaville. Ultin aktivoimisen jälkeen Widowmakerin käheä ja viettelevä ääniraita kuuluu pelaajalle: "No one can hide from my sight." (suom. "*Kukaan ei voi piiloutua katseeltani.*"). Samalla lause pitää sisällään sen totuuden, ettei vastustajajoukkue pysty olemaan näiden sekuntien aikana täysin piilossa, mutta äänen sävy on uhkaileva ja kylmän itsevarma, joka vahvistaa Widowmakerin taponhimoa. Widowmaker on ulkonäöltään erittäin (länsimaisilla) naiskauneusihanteilla mässäilevä. Heron keho on hoikka, mutta muodokas; siluettissa korostuu vyötärön kapeus sekä rintojen ja pakaroiden pyöreys. Widowmakerilla on ihonmyötäinen musta-violetti kokovartalopuku, joka näyttää vartalon jokaisen muodon. Kuvassa (ks. Kuva 2) Widowmaker näyttää itsevarmalta ja tuimalta, joka kiteyttää heron luonteen. Asennossa huomaa sen, kuinka hän tuo lanteensa sivulle kenoon ja kuinka hänen selkänsä on kaarevana korostaen rinnan aluetta ja pakaroita. Widowmakerin kehon siluetti on hyvin stereotyyppisen naisulkonäköihanteen perustaa. Toiminnaltaan Widowmaker on kuitenkin aktiivinen, ja yhtälailla yksi damage-heroista kuin muut.

*Alive* (2016) on kuusi minuuttia ja 26 sekuntia kestävä lyhytanimaatio Widowmakeristä. Tunnelmalta elokuva on kuin rikos- tai toimintaelokuvasta, jossa on dramaattisia hetkiä. Taustatarinassa Widowmaker rakasti entisessä elämässään (Amélienä) vain balettia ja aviomiestään, kunnes hän kidnapattiin *Talon* -terroristijärjestöön, jossa hänet aivopestiin heidän riveihinsä. Tämän jälkeen hän tappoi oman agenttimiehensä ja jatkoi terroristijärjestössä toimimista. Lyhytanimaatiolla Widowmaker on *Talonin* missiolla Lontoon *King's Rowlla* (myös yksi taistelukohteista pelissä) tavoitteenaan tappaa rauhan puolestapuhuvan johtajan, joka on pitämässä puhetta yleisölle. Elokuvasa soi taustalla orkestraalista mollivoittoista instrumentaalimusiikkia, joka sopii dramaattiseen ja jännityneeseen tunnelmaan. Johtajan turvamiehet havaitsevat vaaran, joka on Widowmaker. Kohtauksissa turvamiehet kamppailevat korkeiden kerrostalojen katoilla ja yrittävät hyökätä Widowmakerin kimppuun pysäyttääkseen hänet. Widowmakerin liikkeet ovat akrobaattisia ja nopeita, jolloin hän saa lyötyä jahtaajiaan kylmäverisesti tajuttomaksi. Yleisössä *Overwatchin* yksi heroista Tracer havaitsee Widowmakerin, ja yrittää myös lähteä pysäyttämään hänet. Widowmaker saa kuitenkin laukaistua tarkka-ampuma-aseen luodin johtajan päähän hypättyään korkealta katolta. Kohtaus on hidastettu ja dramaattinen. Luoti lävistää pudonneen Tracerin rintalastan läpi johtajan päähän, joka kukistuu. Tracer on elossa ja yrittää vielä napata Widowmakerin. Saadessaan hänet kiinni Tracer kysyy peloissaan ja ahdistuksissaan, miksi Widowmaker toimii näin. Tämän jälkeen Widowmaker vain nauraa vahingoniloisesti ja heittäytyy Tracerin kanssa kohti maata, mutta Widowmaker liukuu takaisin heittokoukullaan katolle. Katolla odottaa iso synkkä lentävä alus, jonne Widowmaker katoaa. Vahingoniloisen naurun jälkeen kohtauksessa kuuluu Widowmakerin monologi:

"When I was a girl, I had a fear of spiders. I was told they felt no emotion, that their hearts never beat. But I know the truth; at the moment of the kill, they are never more alive." (suom. "*Lapsena pelkäsin*

*hämähäkkejä. Minulle kerrottiin, etteivät ne tunne mitään eikä niiden sydän koskaan lyö. Mutta minä tiedän totuuden; juuri sillä hetkellä, kun ne tappavat, ne ovat elävimmillään."*

Kohtaus loppuu dramaattisesti Widowmakerin kasvoihin, joka katsoo nenänvarttansa pitkin maahan aluksen oven sulkeutuessa, jonka seurauksena kuvaruutu pimenee.

Sekä *Overwatch*-pelissä että lyhytanimaatiossa Widowmakerin ominaisuudet vahvistavat käsitystä *femme fatale* -hahmotyypistä. Widowmakerin toimijuus on kuitenkin hänen omissa käsissään. Hero ei ole vain miesten halujen kohde vaan käyttää voimiaan tiedostaen omien etujensa tai arvojensa vuoksi. Tosin kyseiset edut ja arvot ovat peräisin taustatarinassa ilmenevästä aivopesusta, mikä voi herättää kysymyksen siitä, että toimiiko hän aidosti omien arvojensa ja etujensa vuoksi. Kuitenkin itse pelissä Widowmaker on juuri tällainen, joka on "syntynyt" aivopesun jälkeen. *Femme fatale* on kehitetty sen klassisesta muodosta 1970-luvulta lähtien, jonka aikana hahmosta on tullut vahvempi ja itsenäisempi: *neo-femme fatale* (Malkowski 2017: 51). Kuvailisin Widowmakeria enemmän *neo-femme fataleksi* juuri sen takia, että hän ei ole vain seksuaalisena objektina. Samalla kuitenkin Widowmaker on toimijuudellaan voimakas naishahmo, mutta ulkonäöltään myös seksualisoitu. Naisten seksuaalisuuden sisällyttäminen voimakkaisiin pelihahmoihin voi tuntua enemmän ylilyöntien mielistelyltä kuin heidän ulottuvuuksien tyydyttämiseltä (Malkowski 2017: 52). Widowmakerin kohdalla kuitenkin seksuaalisuus sulautuu heroon luontevasti, sillä se ei liity pelin etenemiseen tai ole hänen merkittävin piirre. Pelaaja keskittyy ensisijaisesti heron kykyihin ja pelimekaniikkaan, joiden lisäksi hänen taustatarinansa tekee herosta yhtä syvällisen ja jännittävän kuin muista *Overwatch*-pelin heroista. Haluan mainita sen, että *Overwatchissa* on kuitenkin mahdollisuus ostaa tai ansaita pelaamalla "skinejä" (engl. *skins*), jotka tarkoittavat pelihahmon ulkokuorta tai vaatetusta muuttaen hahmon ulkonäköä, muttei kykyjä. Osa skineistä on enemmän esineellistettyjä ja sellaisia löytyy monia Widowmakerille. Tässä analyysissä kuitenkin käytän kaikkien herojen alkuperäisiä ulkokuoria (ks. Kuva 1, Kuva 2 & Kuva 3).

Äänelliset elementit rakentavat Widowmakeristä vahvistaen hänen luonnettaan kiteytetysti: salaperäiseksi, vaaralliseksi, taponhimoiseksi ja kylmäveriseksi. Pelatessa tätä heroa, hänen äänestään ei voi yksinään päätellä, että kyseessä on juuri sen näköinen hahmo, minkälainen Widowmaker on. Yhdistäessä kuitenkin äänelliset, tarinalliset ja visuaaliset elementit, ne korostavat feminiinistä ja *femme fatale* -hahmotyyppiä, mutta samalla haastaa käsityksen siitä, miten täksi hahmotyypiksi ilmenevä naishahmo voi olla yhtälailla aktiivisesti pelattava hahmo.



### 3.3 Lúcio: Aktivismia ääniaalloilla

Lúcio on Widowmakerin lisäksi yksi ensimmäisistä *Overwatchiin* vuonna 2016 julkaistuista heroista. Lúcio on ainoa hero, jossa kuuluu ja näkyy pelattaessa merkittävästi musiikkiteemat. Hänen kykynsä ja aseensa perustuvat musiikille ja ääniaalloille, jotka healaavat oman joukkueensa pelaajia, tai tekevät vahinkoa vastustajajoukkueelle. Lúcion ase on ikään kuin äänenvahvistin (ks. Liite 4.), joka ampuu neljä ammusta kerran ampumanappia painamalla. Vastustajajoukkueelle vahinkoatekevät ammuksat kuulostavat basson jumptukselta (*tu-tu-tu-tum*) ja näyttävät ääniaalloilta. Vaikka Lúcio on ensisijaisesti healeri-hero, hänen aseensa toimii vastustajajoukkueelle vahinkoa tekevänä välineenä. Lúciosta huokuu positiivinen ja rento luonne niin visuaalisesti kuin äänellisesti, mutta samalla puolustaa omaa yhteisöään intohimoisesti. Lúciolla saadessani eliminaation analyysipeleissä, hän kuulostaa energiseltä ja humoristiselta. Puheraidoilta kuului seuraavaa:

"Oh, you don't like this song?" (suom. "*Ai, sinä et pidä tästä kappaleesta?*")

"Look at that!" (suom. "*Katsopa tuota!*")

"Oh, that looked painful." (suom. "*Voi, tuo näytti kivuliaalta.*")

"Ah, garoto!" (suom. "*Voi pojat!*")

Heron musiikkiteema juontaa juurensa hänen taustatarinastaan, jonka mukaan Lúcion varttuessaan Rio de Janeiron köyhässä favelassa<sup>3</sup>, hän halusi löytää keinon piristää ympärillään olevien ihmisten mielialaa *Omnin*-kriisin<sup>4</sup> jälkeisenä aikana. Tähän ratkaisun hän löysi musiikista ja esiintyi DJ-artistina korttelijuhlissa ja kadun kulmilla. Musiikki työkaluna yhdistyy heron aktivismiin, joka lähti liikkeelle *Vishkar Corporationin*<sup>5</sup> sopimuksesta sodan tuhoaman Rio de Janeiron laajojen alueiden uudistamisen myötä, joiden luvattiin parantavan heidän elämäänsä, mutta tämä hanke ei koskaan toteutunut. Paikallisille asukkaille asetettiin rajoituksia, joiden johdosta väestöä käytettiin hyväkseen halpana työvoimana. Tätä Lúcio ei sietänyt, joten hän varasti *Vishkarin* ääniteknologian, jota käytettiin asukkaiden rajoittamiseen. Lúcio muutti tämän työkaluksi, jonka avulla he saivat kansannousun seurauksena *Vishkarin* ajettua pois. Lúciosta tuli positiivisen yhteiskunnan muutoksen symboli ja

<sup>3</sup> Köyhälistökortteli (Käännös portugalista suomeksi: Kielikone Oy, MOT sanakirjat)

<sup>4</sup> *Omnin*-kriisi tapahtui *Overwatch*-universumissa, jossa ihmiset kehittivät tekoälyrobotteja ylikehittyneiksi, minkä seurauksena robotit hyökkäsivät kaikkialla maailmassa ihmisten kimppuun sytyttäen sodan ihmisten ja robottien välillä. Kriisi ilmenee lyhytanimaatioissa: *Animated Short: "Genesis - Part One: Dawn"*, *Animated Short: "Genesis - Part Two: Innocence"* ja *Animated Short: "Genesis - Part Three: Rebirth"*. (Blizzard Entertainment 2023).

<sup>5</sup> Fiktiivinen megakorporaatio *Overwatchin* transmediaalisessa universumissa

hänen musiikkinsa suosio kasvoi maailmanlaajuiseksi. Hän jatkaa edelleen maailman parantamista musiikkinsa avulla.

Oman tulkintani mukaan Lúcio on ulkoisesti afrobrasilialainen (ks. Kuva 3.), eli brasilialainen väestöryhmä, jonka juuret ovat afrikkalaisissa siirtomaalaisissa, jolloin afrikkalaisia ihmisiä tuotiin Brasiliaan orjiksi (Kallio 2023). Afrobrasilialaisuus ja brasilialaisuus ilmenee Lúcion tummasta ihonväristä, hänen *dreadlockseista* tai *lockseista* (hiustyyli, Afrikan diasposan kulttuuriperintöä) ja brasilian portugalilaisista puheraidoista. Pelissä Lúcion aksentti on englanninkielisissä puheraidoissa (joita on portugalilaisia puheraitoja huomattavasti enemmän) hyvin amerikkalainen, joista pelkällä peliä pelaamalla ei heti yhdistä brasilialaisuuteen. Vaikka englanninkielisessä versiossa jokainen hero puhuu myös englantia lähes yhtä paljon kuin Lúcio, hänen puhetyylinsä ei ole keskeinen kansalaisuuttaan vahvistava elementti, kun taas Junker Queenin tai Widowmakerin aksentit ovat hyvin stereotyyppisiä heidän kansallisuuksilleen. Näin ollen en osaisi olettaa Lúcion olevan brasilialainen yksinään hänen äänensä perusteella.

Lúcion sukupuolen esittäminen ei ole videopeleissä perinteistä miehen representaatiota, eli sellaista, joka on usein ongelmallista. Tällaiset piirteet ovat usein: yllihaksikas, dominoiva, pitkä ja aggressiivinen. (Austin 2018: 203-204). Lúciossa korostuu hänen positiivisuutensa ja maailmaasyleilevä mentaliteetti. Nämä piirteet esiintyvät pelatessani erityisesti heron puhetyylissä, joka on energistä, kannustavaa, iloista, rentoa ja osittain myös humoristista. Samalla Lúcion puheraidoilta välittyy hänen solidaarisuutensa muun muassa tilanteessa, jossa pelaaja valitsee hänet pelattavaksi heroksi, jolloin Lúcion puheraidalta kuuluu: "We're here to be heard!" (suom. "*Olemme täällä tullaksemme kuuluiksi!*"). Tämä vahvistaa Lúcion taustatarinassa kerrottua aktivistisia toimia ja sitä, miten hänestä tuli positiivisen yhteiskunnallisen muutoksen symboli.

Lúcion kykyihin kuuluvat pelaajan mahdollisuus vaihdella kahta tehostusta: oman joukkueensa healaamisen, tai nopeuden tehostusta. Näihin molempiin tehostuksiin on yhteydessä elektronisen musiikin kappaleet, jotka soivat tehosteita käytettäessä. Nämä kappaleet ovat myös julkaistussa albumissa *Synaesthesia Auditiva* (2018), joka on Blizzard Entertainmentin tuottama ja pelimusiikin säveltäjä Derek Duken säveltämä. Albumi on julkaistu myös pelin ulkopuolelle toistettavaksi, kuten Spotifyhin. Kappaleet kuulostavat tyyliltään *Trance*-, *Chillwave* tai *Electro House*-genreiltä. Kappaleissa ei korostu erityisen tunteellinen dramaattisuus näiden melodisuudessa, vaan ovat pikemmin melko tasapaksuja, jotka kulkevat tasaisen reipastempoisesti eteen päin. Healaustehosteen kappale on nimeltään: *Rejuvenescência* (2018) ja nopeustehostuksen: *We Move Together As One* (2018). Lúcion puheraidalta kuului asettamalla analyysipelissä nopeustehosteen:

"Get into this groove!" (suom. kehoitus nauttimaan musiikin mukaansatempaavasta rytmistä:  
*"Heittäytykää tähän rytmiin!"*)

"Speed it up everyone!" (suom. *"Kaikki, vauhtia lisää!"*)

"Match this BPM!" (suom. *"Täsmää tähän tempoon!"*, BPM: *Beats Per Minute: lyönnit per minuutti*)

"Let's do it faster!" (suom. *"Tehdään tämä nopeammin!"*),

ja hiilaustehosteen puheraidalta kuului:

"These vibes will heal you!" (suom. *"Nämä vibat hiilaa sinut!"* *vibes: tunnelma, fiilis, vibra jne.*)

"Feel the healing beat!" (suom. *"Tunne parantava isku!"*)

"Catch these healing beats!" (suom. *"Nappaa nämä parantavat iskut!"*)

"I feel this in my bones!" (suom. *"Tunnen tämän minun luissani!"*)

"This beat will heal you up." (suom. *"Tämä biitti parantaa sinut."* *Beat: englanninkielinen termi muun muassa musiikin perussykkelle.*)

Edellä mainittujen tehosteiden kappaleet ja koko albumin musiikillinen tyyli ei kuulosta perinteiseltä brasilialaiselta populaarimusiikilta, joka olisi mahdollisesti voinut olla vaihtoehtona. Lúcion taustatarina kertoo siitä, kuinka hän on varttunut köyhässä Rio de Janeiron favelassa, joista tietynlainen musiikkikulttuuri on myös saanut alkunsa. Brasilialainen funk -musiikki eli *baile funk* tai *favela funk* on voimakkaasti yhteydessä Rio de Janeiron faveloihin ja muihin pienituloisiin kaupunginosiin, joissa brasilialainen funk-musiikkikulttuuri on syntynyt. Musiikki on faveloissa asuvien ja muiden pientuloisten kaupunginosien asukkaiden kirjottamia, heille tarkoitettuja ja kertoen heistä itsestään. Sanoituksissa julistetaan favelat pohjimmiltaan inhimillisiksi ja todellisiksi brasilialaisiksi sosiaalisiksi tiloiksi, sillä valtavirrassa ne ovat stereotypisoitu väkivaltaisiksi ja vaarallisiksi alueiksi. (Sneed 2008: 60-61). Kuvailen Lúcion liitetyn musiikin luonteen hyvin stereotyyppiseksi länsimaalaisen valtavirran elektroniseksi populaarimusiikiksi. Pelissä pelaaja voi lisäksi voimistaa tehosteita painamalla kykyä *Amp It Up* (suom. *vahvista sitä*) -nappia aina kahdentoista sekunnin välein. Lúcion ääniraidalta kuului *Amp It Up* -nappia painaessa:

"Hah! You want that louder?" (suom. *"Hah! Haluatteko tämän kovemmalle?"*)

"Turn it up, turn it up!" (suom. *"Käännä kovemmalle!"* tai *"Ryhdy toimeen!"*)

"This is my favourite part!" (suom. *"Tämä on minun lempi kohtani!"*)

"Let's get loud!" (suom. *"Tehdään ääntä!"*).

Lúciossa yhdistyy dynaaminen ja ei-dynaaminen ääni korostetummin, kuin muissa analysoiduissani heroissa. Ei-dynaamista ääntä esiintyy pelissä, kun Lúcio syntyy uudelleen eliminaation jälkeen lähtöpaikalle, jolloin automaattisesti pelaaja kuulee sen kappaleen, mikä kuuluu nopeustehostetta painaessa. Kappaleen nimi: *We Move Together As One* (suom. *Liikumme yhdessä yhtenä*) assosioituu sekä Lúcion taustatarinaan että pelissä jatkuvaan taisteluun, uuteen mahdollisuuteen. Ääniraidat (ei-dynaamisen äänen lisäksi) kuulostivat pelin tilanteissa, joissa Lúcio syntyy pelissä uudelleen lähtöpaikkaan seuraavasti:

"Oh, that was just a soundcheck." (suom. *"Oi, se oli vain soundcheck."*)

"This music stops for no one!" (suom. *"Tämä musiikki ei pysähdy kenellekään!"*)

"Time for a remix!" (suom. *"Aika uudelleenmiksaukselle!"*)

Lúcion liikkumistyyli on hyvin erilainen kuin Widowmakerilla tai Junker Queenillä. Lúciolla on luistimen kaltaiset jalkineet (ks. Kuva 3), joilla hän liikkuu luistellen ja nopeasti eteen päin. Pelaaja voi myös liikuttaa Lúciota seiniä pitkin hyppynappia käyttäen, mikä luo pelaajalle mahdollisuuden liikkua paikasta toiseen kätevästi. FPS-perspektiivissä pelaaja myös havaitsee liikeradan olevan tasainen ja liukuva, kun kuvaruutu liikkuu sulavasti pelissä. Lúcion liikkumisesta kuuluu enemmän liukuva kuin askeleiden kaltainen ääni, joka yhdistyy sulavasti näihin luistimen kaltaisiin jalkineisiin. Hypätessä ja seinillä ratsastaessa, liikkuminen kuulostaa jokseenkin hyppykepin jousilta, kuin sellaisella pomppii. Liikkumisen äänet ovat samalla tavalla dynaamisia, kuin muillakin heroilla. Hyppely ja liikkuminen on nopeaa ja aktiivista, joiden äänet yhdistyvät ei-dynaamiseen musiikkiin pelatessa Lúciolla.

Lúcion ultti on kaikkia saman joukkueen pelaajia hyödyttävä tapahtuma, jossa Lúciota lähellä olevat pelaajat saavat väliaikaisesti enemmän täytettä heidän elämäpalkkeihinsa. Ulttinappia painamalla Lúcio hyppää ilmaan ja paistaa äänenvahvistinaseen maahan, josta syntyy vihreä ääniaalto hänen ympärilleen, kuulostaen syvältä synteettiseltä bassolta, joka liikkuu ääniaaltoja pitkin. Ääniraidalta kuuluu ulttinappia painaessa Lúcion energinen huuto: "Oh, let's break it down!" (*Breakdown*: osio kappaleessa, jossa tempo yksinkertaistuu ennen huipentumaa, suom. *"Puretaan se osiin!"*). Lúcion

aseessa on myös ominaisuus nimeltä: *Soundwave* (suom. ääniaalto), jonka aktivoitumisnappia painamalla, aseesta laukeaa yksittäinen voimakas ääniaalto, jonka seurauksena lähellä oleva vihollinen lentää kauemmas (ks. Liite 5.). Ääniaalto kuulostaa bassoääneltä, joka tärähtää voimakkaasti kaiuttimesta. Kun käytin tätä kykynappia, ääniraidalta kuului teemaan sopien:

"Back off!" (suom. "*Perääntykää!*")

"Get lost!" (suom. "*Häipykää!*")

"Too close!" (suom. "*Liian lähellä!*")

Lúcion äänimaailma ja taustatarina ei luo erityisen stereotyyppistä kuvaa tietystä sukupuolen tai kansallisuuden representaatiosta. Lähinnä tämän heron representaatio on vaihtoehtoista mieshahmoa, jota usein ei näy *hardcore* -pelin tyylisissä peleissä. Samalla Lúcion brasilialaisuus on *Overwatchissa* todellinen, mutta sitä ei voi pelkän kuuleman tai näkemän perusteella olettaa. Brasilialaisuus ilmenee selkeästi vasta hänestä kertovassa taustatarinassa, joka on pelin ulkopuolella *Overwatchin* transmedi-aalisessa universumissa. Vasta taustatarinan perusteella pelaaja voi todennäköisemmin yhdistää portugalinkieliset puheraidat heron brasilialaisuuteen. Lúcion tavat taistella yhdistyvät sulavasti hänen taustatarinaansa: hän varasti aseensa, jota joskus käytettiin häntä ja hänen yhteisöään vastaan, jonka seurauksena hän käyttää samaa asetta elävöittääkseen yhteisöään ja karkottaakseen viholliset.

## 4 Yhteenveto

Tutkielmani tavoitteena oli selvittää, millaisia representaatioita rakennettiin äänen ja musiikin avulla *Overwatch*-pelin videopelihahmoissa, ja miten stereotypioita vahvistetaan tai haastetaan hahmojen sukupuolissa ja kansalaisuuksissa. Tutkimusaineistonani toimi pelin kolme hahmoa: Junker Queen, Widowmaker ja Lúcio, sekä heidän taustatarinansa niin lyhytelokuvan kuin tekstin muodossa.

Tutkielmani tuottaa uutta näkökulmaa musiikintutkimukselle ja tarkemmin pelimusiikintutkimuksen kentälle. Lisäksi tutkielmani on kytköksissä sukupuolentutkimuksen teorioihin, joihin muun muassa representaatioiden ja stereotyyppien tutkiminen liittyy vahvasti. Videopelien representaatioiden tutkimuksissa äänelliset ja musiikilliset tekijät saattavat jäädä usein piiloon, vaikka videopeleissä merkittävässä osassa pelikokemusta on niiden äänet ja musiikit. Tutkielmani osoittaa, että äänet ja musiikit voivat kytkeytyä siihen, miten hahmo representoidaan. Junker Queenin karskius naissukupuolisena pelihahmona haastoi stereotypioita, joita liitetään vahvasti *hardcore* -pelien hahmoihin. Samalla Junker Queenin kansalaisuus osoittautui äänellisesti siihen lokeroon, joka hän taustatarinaltaan on. Pelkän puhutavan perusteella, hänet pystyi myös yhdistämään hänen kansalaisuuteensa. Myös Widowmakerin tapa puhua yhdistyi sulavasti hänen kansalaisuuteensa. Widowmaker osoittautui sekä stereotypioita haastavaksi että niitä vahvistavaksi hahmoksi hänen objektifioidulla *femme fatale* -tyylillään, mutta myös aktiivisella toimijuudellaan. Lúcion hahmosta löytyi monia mielenkiintoisia musiikillisia elementtejä, jotka liittyivät hänen taustatarinaansa. Vaikkei Lúcion kansalaisuus erottaudu stereotyyppisesti hänen äänestään tai musiikistaan, hänen taustatarinansa mahdollistaa tämän liitoksen häneen. Analyysien eroavaisuus Lúcion ja kahden muun hahmon välillä oli kuitenkin melko suuri. Yksinkertaisesti uskon sen olevan ero videopelien nais- ja miessukupuolen representaatioissa, sillä naishahmot ovat useammin passiivisia tai kokonaan piilossa, kun taas mieshahmot ovat aktiivisia ja esillä. Toisin sanoen Lúcion hahmo ei ole sukupuolisilta tekijöiltä mitenkään merkittävä poikkeus. Lúcio kuitenkin osoitti sen, että videopelien mieshahmot voivat olla jotain muuta, kuin valkoisia, aggressiivisia, isoja ja lihaksikkaita miehiä. Lisäksi Lúcion taustatarinalle ei ole luotu vastaavaa lyhytelokuvaa kuin Junker Queenille ja Widowmakerille, joten analysoitavaa materiaalia oli vähemmän hänen kohdallaan.

Valitsemani teoreettiset näkökulmat ja tutkimusmenetelmät osoittautuivat hyödyllisiksi analyysini muodostumiseen. Lähipelun ja lähipeluun ansiosta löysin aineistoista monenlaisia merkityksiä erilaisista visuaalisista sekä tarinallisista elementeistä, ja niiden kykeytymisestä äänellisiin ja musiikillisiin pelimaailman hahmoihin. Analyysini kolme hahmoa: Junker Queen, Widowmaker ja Lúcio, ovat vain murto-osa 51:stä *Overwatchin* pelattavista hahmoista. Murto-osasta huolimatta, nämä hahmot olivat jo keskenään hyvin erilaisia representaatioiltaan, ja kaikki kolme niin vahvistivat kuin haastoivat representaatioita kansalaisuuksista ja sukupuolista. Tutkimuskirjallisuuksissani tuli ilmi pelikulttuuriin muodostuneet kapeat ja stereotyyppiset hahmojen representaatiot, mutta jo ainoastaan nämä kolme

hahmoa tekevät monimuotoisempaa representaatiota niin äänellisesti kuin visuaalisesti, mikä on merkittävää pelikulttuurin moninaistumiselle. En kuitenkaan lainkaan kiistä sitä, etteikö ongelmallisia representaatioita olisi nykyään tai olisi enää koskaan tulossa lisää. Jatkotutkimuksena voisi esimerkiksi käsitellä vielä syvemmin videopelihahmojen ääntä, kuten hahmojen ääninäyttelijöistä. Lisäksi erilaiset menetelmät, kuten haastattelututkimus voisi laajentaa näkemystä siitä, miten muut *Overwatchin* pelaajat kokevat hahmojen erilaiset representaatiot ja miten he kokevat siitä johtuvan pelikulttuurin monipuolistumisen.

## Lähteet

Aineistolähteet:

*Animated Short: "Alive"* 2016, Lyhytanimaatio. Blizzard Entertainment. Overwatch.

<https://overwatch.blizzard.com/en-us/videos/video/blt830c1a686dd40047/animated-short-alive/>. Viitattu 16.5.2026.

*Animated Short: "Genesis - Part One: Dawn"* 2023. Lyhytanimaatio. Blizzard Entertainment.

Overwatch. <https://overwatch.blizzard.com/en-us/videos/video/bltf1bf2ed266af9e65/animated-short-genesis-part-one-dawn/>. Viitattu 20.5.2026.

*Animated Short: "Genesis - Part Two: Innocence"* 2023. Lyhytanimaatio. Blizzard Entertainment.

Overwatch. <https://overwatch.blizzard.com/en-us/videos/video/bltd3afe16cfl e9cad/animated-short-genesis-part-two-innocence/>. Viitattu 20.5.2026.

*Animated Short: "Genesis - Part Three: Rebirth"* 2023. Lyhytanimaatio. Blizzard Entertainment.

Overwatch. <https://overwatch.blizzard.com/en-us/videos/video/blt4b378eb6c3efd7b8/animated-short-genesis-part-three-rebirth/>. Viitattu 20.5.2026.

*Animated Short: "The Wastelander"* 2022. Lyhytanimaatio. Blizzard Entertainment.

Overwatch. <https://overwatch.blizzard.com/en-us/videos/video/blte891cc62de8708cb/animated-short-the-wastelander/>. Viitattu 19.5.2026

Duke, Derek (2019) Albumi. "Synaesthesia Auditiva". Blizzard Entertainment. Spotify.

[https://open.spotify.com/album/3gYRVe4ub7FpsbtOGQjICZ?si=yf\\_UlXadR\\_S2F5y08w4XMQ](https://open.spotify.com/album/3gYRVe4ub7FpsbtOGQjICZ?si=yf_UlXadR_S2F5y08w4XMQ). (luettu 23.5.2026)

Overwatch. Videopeli. Kehittäjä ja julkaisija: Blizzard Entertainment, 2016. <https://overwatch.blizzard.com/en-us/>.

Kirjallisuuslähteet:

Ahmad, Nida, Choi, Yeomi & Slaker, Janine S. (2019) "Deep strike: playing gender in the world of Overwatch and the case of Geguri" *Feminist Media Studies*. Routledge Taylor & Francis Group. <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1643388>.



- Austin, Michael (2018) "Masculinities in Play" *Orchestrating Difference: Representing Gender in Video Games Music*. Toim. Gerald Voorhees & Nicholas Taylor. Springer International Publishing, 203-223.
- Breevoort, Aniek (2019) "Heroic diversity: A study on cultural diversity of the heroes cast of the video game Overwatch" Kandidaatintutkielma. Universiteit Utrecht.
- Chion, Michel ym. (1999) "Voice In Cinema" Columbia University Press.
- Collins, Karen (2008) "Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design". The MIT Press. Massachusetts Institutes of Technology.
- Collins, Karen (2013) "Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games". The MIT Press. Massachusetts Institutes of Technology.
- De Lauretis, Teresa (2004) "Itsepäinen vietti: Kirjoituksia sukupuolesta, elokuvasta ja seksuaalisuudesta". Toim Anu Koivunen. Tampere: Vastapaino.
- De Lauretis, Teresa (1987) "Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction". Indiana University Press.
- Dewinter, Jennifer & Kocurek, Carly A. (2017) "Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Videogames" *"Aw Fuck, I Got a Bitch on My Team!" Women and the Exclusionary Cultures of the Computer Game Complex*. Toim. Jennifer Malkowski & TreaAndrea M. Russworm. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 93-115.
- Eronen, Riitta (2017) "Hyvät ja pahat botit". *Kielikello*. Kotimaisten kielten keskus. <https://kielikello.fi/hyvat-ja-pahat-botit/>. Viitattu 13.5.2026.
- Friman, Usva (2022) "Pelit kulttuurina". Sukupuoli, pelaajaidentiteetti ja pelikulttuurinen osallisuus. Toim. Jonne Arjoranta ym. Tampere: Vastapaino.
- Haapamäki, Laura (2016) "Onko värillä ja muodolla väliä? Värin ja muodon vaikutus videopelihahmon luonteen ja roolin kokemiseen" Pro gradu -tutkielma. Lapin yliopisto. Rovaniemi.
- Hallikainen, Maria ym. (2015) Lähipeluu: luentoja digitaalisista peleistä. Jyväskylän yliopisto. [https://jyx.jyu.fi/jyx/Record/jyx\\_123456789\\_48235](https://jyx.jyu.fi/jyx/Record/jyx_123456789_48235). Viitattu 21.5.2026.
- Heinilä, Miika (2019) "Ei nyt kerkiä oikee ennää loottailee: Koodinvaihtoa videopelitalanteissa". Kandidaatintutkielma. Oulun yliopisto.
- Isotalus, Pekka & Järvinen, Vilppu (2022) "Äänivaikutelmat ja sukupuolen moninaisuus FPS-pelien ääniviestimissä" Pelitutkimuksen vuosikirja, 4-25. Tampereen yliopisto.
- Kallio, Joel (2023) "Brasilialaisten lyömäsoitinten perinteet ja innovaatiot" Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.

- Kierros, Erika (2025) "Male gaze ja female gaze videopelissä Tomb Rider: Näkökulmien eroavaisuudet ja vaikutukset". Kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- Koivunen, Anu (13.1.2025) Luento. "Sukupuoli, representaatio ja media". Turun yliopisto.
- Krouvi, Taneli (2014) "Musiikki pelin ytimen ja kuoren välissä - Videopelimusiikki pelireto-riikkana" Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto.
- Lacey, Lauren (2023) "A Checkbox on a Character Sheet": Nonbinary Gender Representations in Video Games. The iJournal, Vol 8, No. 2. <https://theijournal.ca/index.php/ijournal/article/view/41032>.
- Lehtonen, Lasse (20.9.2024) Luento. "Study Day: Video Game Music". Turun yliopisto.
- Lehtonen, Lasse & Tuuri, Kai (2022) "Videopelien musiikin tutkimus: Kasvava ala Suomessa". Musiikki Vol. 52, no. 4, 3-7.
- Liu, Anqi (2019) "Gender Representation in Video Games" Pro gradu -tutkielma. Northeast University. Boston, Massachusetts.
- Malkowski, Jennifer (2017) "Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Videogames" *"I Turned Out to be Such a Damsel in Distress" Noir Games and the Unrealized Femme Fatale* Toim. Jennifer Malkowski & TreaAndrea M. Russworm. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 46-67.
- Malkowski, Jennifer & Russworm TreaAndrea M. (toim.) (2017) "Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Videogames". Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Mulvey, Laura (1975) "Visual Pleasure and Narrative Cinema".
- Mitchell, Liam (2020) "Damsel Who Distress: Gender and the Acousmatic Voice in Video Games". Camera Obscura 104, Vol. 32 no. 2. Duke University Press. <https://research-ebSCO-com.ezproxy.utu.fi:2443/c/sk55le/viewer/pdf/mvfsrozmvn?route=details>
- MOT Kielipalvelu (2026) Sanakirja. Kääntäjä. Kielikone Oy. <https://www.sanakirja.fi/>. (käytetty 18.5.2026)
- Mylly, Aku (2021) "Lost in Video Game Music Hybridisation: Japanese video game industry influenced by Western and Eastern cultures in The Legend of Zelda, A Link to the Past and Ocarina of Time" Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto.
- Mäenhovi, Milla (2022) "Naiskatsa ja maskuliinisuuden representaatiot Pia Heikkilän chick lit -romaanissa Operaatio Lipstick" Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto.
- Paasonen, Susanna (2010) "Käsikirja sukupuoleen". Sukupuoli ja representaatio. Toim. Tuija Saresma, Leena-Maija Rossi & Tuula Juvonen. Tampere: Vastapaino, 39-48.

- Partridge, Eric ym. (2012) "The New Partridge Dictionary of Slang and Unconventional English" Toim. Tom Dalzell & Terry Victor. Lontoo: Routledge.  
<https://doi.org/10.4324/9781315672229>.
- Richardson, John (2017) "Musiikin ekologinen lähiluku digitaalisessa kulttuurissa: Pohdintoja musiikin kokemuspohjaisen kulttuurianalyysin lähtökohdista". Etnomusikologian vuosikirja. Vol. 29, 1–33. <https://doi.org/10.23985/evk.60949>
- Ripatti, Wiktor (2025) "Fantasiaroolipelin hahmojen representaatio. Seksuaalisuuden ja sukupuolen rooli Baldur's Gate 3 -videopelin seuralaishahmoissa" Pro gradu -tutkielma. Vaasan yliopisto.
- Ruotsalainen, Maria & Välisalo, Tanja (2022) "Sexuality does not belong to the game": Discourses in Overwatch Community and the Privilege of Belonging". The International Journal of Computer Game Research, Vol. 22, no. 3. [https://gamestudies.org/2203/articles/valisalo\\_ruotsalainen](https://gamestudies.org/2203/articles/valisalo_ruotsalainen).
- Sneed, Paul (2022 [2008]) "Latin American Research Review" Favela Utopias: The Bailes Funk in Rio's Crisis of Social Exclusion and Violence\*. Cambridge University Press. Vol. 43 no. 2, 57-79. <https://doi.org/10.1353/lar.0.0031>.
- Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) (2018) "Masculinities in Play". Cham: Springer International Publishing.
- Soderman, Braxton (2017) "Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games" No Time to Dream: Killing Time, Casual Games, and Gender. Toim. Jennifer Malkowski & TreaAndrea M. Russworm. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 70-92.
- Taylor, Nicholas & Voorhees, Gerald (toim.) (2018) "Masculinities in Play". Springer International Publishing.
- Ward, Mark (2010) "Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media" Voice, Videogames, and the Technologies of Immersion. Toim. Norie Neumark, Ross Gibson & Theo van Leeuwen. Massachusetts Institute of Technology. The MIT Press, 267-279.
- Williams, Dmitri ym. (2009) "The virtual census: representations of gender, race and age in video games" Sage Journals, Vol. 11, no. 5, 815-834. SAGE Publications.

## 5 Liitteet

### 5.1 Liite 1. FPS-perspektiivi Junker Queen



### 5.2 Liite 2. FPS-perspektiivi Widowmaker





### 5.3 Liite 3. Widowmaker tarkka-ampuminen



### 5.4 Liite 4. FPS-perspektiivi Lúcio



## 5.5 Liite 5. Lúcio Soundwave

