

# **Kulttuurien representaatio Genshin Impact - videopelissä**

Josefiina Huumarkangas

Kandidaatintutkielma

Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Kesäkuu 2026

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Kandidaatintutkielma

## **Kulttuurien tutkimuksen tutkinto-ohjelma**

**Josefiina Huumarkangas**

### **Kulttuurien representaatio Genshin Impact -videopelissä**

**Sivumäärät: 26**

Genshin Impact on vuonna 2020 julkaistu kiinalaisen Hoyoverse peliyhtiön kehittämä fantasia toimintaroolipeli. Peli pitää sisällään monia kulttuurien representaatioita, jotka tulevat esiin pelin estetiikoissa ja tarinassa. Pelin avoinmaailma tekee mahdolliseksi pelissä ”kävelyn”, joka on toiminut keskeisempänä tutkimuksen menetelmänä. Teorianäkökulmalle toimii representaatioteoria ja pelitutkimus, jotka antavat toimivan teoreettisenkehityksen aiheen tutkimiselle.

Pelin Liyue alue on juontanut inspiraationsa kiinalaisesta kulttuurista ja tämä on näkyvillä sen esteiikoissa ja tarinassa. Pelin Nod Krai alueen inspiraatiot taas, eivät ole visuaalisesti kovinkaan näkyvillä, mutta sisältää tarinallisesti paljon viittauksia suomalaisen ja karjalalaiseen mytologiaan ja kansanuskomuksiin. Genshin Impact on representaatioillaan paikantanut Liyuen inspiraation selvästi kiinalaiseen kulttuuriin, kun taas Nod Krai representaatiot eivät sijoita aluetta mihinkään tiettyyn paikkaan tai kulttuuriin, vaan on hyödyntänyt representaatioita fiktiivisen fantasia maailman luomiseen.

**Avainsanat:** Videopelit, Representaatio, Pelitutkimus, Genshin Impact

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Teoreettinen viitekehys ja tutkimuskysymykset	6
1.2	Aiempi tutkimus	7
<b>2</b>	<b>Aineisto ja menetelmät</b>	<b>9</b>
2.1	Aineisto	9
2.2	Menetelmät	10
2.3	Representaatioteorian vaikutus aineistoon ja menetelmiin	12
<b>3</b>	<b>Analyysi</b>	<b>14</b>
3.1	Liyue kiinalaisen kulttuurin representaationa	14
3.1.1	Kiinanlainen kulttuuri?	14
3.1.2	Zibai	15
3.1.3	Liyue Harbour	17
3.2	Suomalaisen kulttuurin vaikutteet Nod Kraissa	18
3.2.1	Columbina	19
3.2.2	Hiisi Island	20
3.3	Liyuen ja Nod Krain representaatiot kokonaisuutena	21
<b>4</b>	<b>Johtopäätökset</b>	<b>22</b>
4.1	Kulttuuriset ainekset videopelien estetiikassa	22
4.2	Lopuksi	23
	<b>Lähteet</b>	<b>25</b>
	Aineisto	25
	Tutkimuskirjallisuus	25
	Kuvat	26



# 1 Johdanto

Videopelit ovat nykykulttuurissa merkittävä kulttuurinen tuotos, joka muun taiteen ja median tavoin tuo esille monipuolisesti kulttuuriin liittyviä teemoja ja kysymyksiä. Videopelit kuitenkin eroavat esimerkiksi elokuvista ja kirjoista siten, että ne ovat interaktiivisia ja pyrkivät luomaan pelaajalle kokemuksen, joka pyrkii saamaan pelaajan eläytymään pelin maailmaan tai tarinaan entistä syvemmin (Fromme, Unger 2012 3–4.) Videopelit ovat tulleet suureksi osaksi populaaria kulttuuria ja ne siten myös vaikuttavat paljon myös käsityksiin niissä esitetyissä aiheista. Fromme ja Unger (2012) väittävät kirjassaan *Computer Games and Digital Game Cultures*, että videopelit, niiden sisäiset maailmat ja niiden ympärille muotoutuvat yhteisöt ovat itsessään kulttuurisia tiloja (s.4). Nämä kulttuuriset tilat luovat merkityksiä videopeleille ja niiden sisällölle, joidenka kautta pystymme ymmärtämään paremmin, miten ja kuinka videopelit vaikuttavat kulttuureihin.

Videopelit ovat siis ainutlaatuinen osa populaarikulttuuria, joka myös luo omia kulttuurisia tilojaan. Frommen ja Ungerin (2012) kirja käsittelee pitkälti videopelien ympärille muodostuneista kulttuureista ja, kuinka pelien kautta syntyy erilaisia yhteisöjä. Monet henkilöt siis etsivät yhteisöä ja yhteisöllisyyttä muiden kanssa videopelien kautta. Tämä taas herättää kysymyksiä siitä, mikä saa niin monet kerääntymään esimerkiksi juuri yhden pelin äärelle, ja mikä pelin sisällössä herättää yleisön kiinnostuksen.

Kiinalainen videopeli Genshin Impact (2020) on kerännyt ympärilleen suuren ja uskollisen fanikunnan. En ole kuitenkaan tutkimassa pelin menestystä tai sen syitä vaan aion keskittyä pääasiassa pelin sisältöön ja siihen mitä se voi kertoa videopelien rakentamasta kulttuurien representaatiosta. Pelistä voi nähdä heti ensimmäisellä silmäyksellä, että se sisältää paljon erilaista kulttuurin representaatioita, ja myös hyödyntää näitä tarinansa, maailmansa ja visuaalisen kielensä rakentamisessa. Videopelit toimivat muunkin taiteen tavoin niin sanottuna peilinä, joka heijastaa nykyhetken todellisia kulttuurisia asenteita ja näkökulmia (Agung, Wiwaha 2023, 113). Se miten fiktiivinen media kuvaa ja esittää esimerkiksi eri kulttuureja tai yhteisöjä voi vaikuttaa paljon siihen, miten nämä kulttuurit ja yhteisöt tullaan näkemään todellisuudessa. Representaatiot, liittyivät ne sitten sukupuoleen, identiteettiin tai kulttuureihin ja yhteisöihin videopeleillä on hyvin tärkeä rooli siinä, miten näiden ryhmien ulkopuolinen tulee näkemään ja ymmärtämään nämä ryhmät ja yhteisöt.

Kulttuurien representaatio on siis aihealue, jota tulee lähestyä sensitiivisesti ja empatian avulla. Se miten henkilön kulttuuri on esitetty esimerkiksi videopeleissä tai muussa mediassa voi olla kulttuuriin kuuluvalla henkilölle hyvin henkilökohtaista ja representaation muodosta riippuen jopa loukkaavaa. Representaatiot voivat luoda ennakkoluuloja ja negatiivisia stereotyyppioita, mutta ne voivat myös pyrkiä luomaan ymmärrystä toisista kulttuureista ja yhteisöistä. Representaatiot kulttuureista ja yhteisöistä mediassa ovat siis hyvin tärkeitä ilmiöitä näkemään, kuinka ymmärrämme kulttuureja.

### **1.1 Teoreettinen viitekehys ja tutkimuskysymykset**

Lähtökohdat tutkimuksen tekemiselle kyseessä olevasta pelistä ovat selkeät. Keskityn pääasiassa siihen, miten Genshin Impact tuo esille erilaisten kulttuurien representaation ja miten nämä representaatiot ilmenevät itse pelissä. Tutkimuksen teorian pohjana toimii representaatioteoria ja pelitutkimus, joiden avulla pyrin lähestymään ja tulkitsemaan aineistoa.

Keskeisempänä käsitteenä ja tutkimuksen punaisena lankana toimii representaatio. Paasonen (2010) määrittelee representaation jonkin asian ”uudelleen esittämiseksi” (s.2) ja koen myös tämän määritelmän olevan toimiva. Aineistoni on inspiroitunut moniasta eri kulttuureista ja se myös esittää nämä kulttuurit pelin sisällössä uudestaan, muokattuna sopimaan pelin maailmaan ja tarinaan. Representaatio pelkkänä käsitteenä ei ole kuitenkaan vielä riittävä vaan siihen täytyy ottaa huomioon myös sen teoria.

Representaatioon liittyvät teoriat ovat tietenkin erittäin tärkeitä ymmärtämään kulttuurien representaatiota videopeleissä ja Genshin Impact ei ole tästä poikkeus. Eri representaatiot muovaavat sitä, miten ymmärrämme jonkin asian (Paasonen 2010, 3) liittyi kyseessä oleva representaatio sitten sukupuoleen tai laajemmin kokonaisuun kulttuureihin. Representaatio terminä auttaa siis jäsentämään miten jokin on esitetty esimerkiksi mediassa ja lopuksi myös ymmärtämään mitä kyseinen representaatio ylipäätään merkitsee. Videopelit ovat audiovisuaalinen tuote, jotka sisältävät väistämättä kulttuurisia inspiraatioita, joten niiden representaatioita on tärkeää ottaa huomioon ja tarkempaan analyysiin (Malkowski, Russworm 2018, 24–25.) Representaatioteoria toimii tutkimuksessani siis yhtenä sen pääpilarina ja auttaa jäsentämään sitä, miten kulttuureja on hyödynnetty luomaan pelin maailmaa.

Tutkimuksen toisena pääpilarina toimii pelitutkimus. Pelitutkimuksen kenttä on laaja ja videopelejä pystyy lähestymään monesta eri näkökulmasta. Yhtä ainutta yhtenäistä ”pelikulttuuria” ei ole ja eri pelien ympärillä on eri kulttuurit, jotka saattavat olla hyvinkin erilaisia toisistaan (Muriel, Crawford 2018, 2.) On siis syytä rajata millaista pelitutkimusta hyödynnän. Pelien kehittäjät ovat olleet hyvin kiinnostuneita representoimaan eri kulttuureja viime vuosien aikana (Eklund ja muut 2025, 1073) ja rajaan oman lähestymistapani myös siihen, miten pelitutkimuksen avulla pystytään lähestymään eri kulttuurien representaatioita videopeleissä.

Lähestyn tutkimusta siis käyttämällä hyödykseni representaatioteoriaa ja pelitutkimusta, joidenka kautta pystyn tulkitsemaan aineistoni sisältöä ja sitä, kuinka se luo erilaisia kulttuurin representaatioita. Pohdin näiden teoreettisten lähtökohtien avulla kysymyksiä, joita kulttuurien representaatio aineistossani herättää. Aineiston ja tutkimuskentän laajuuden takia tutkimuskysymyksiä ja näkökulmia pelin analyysiin on lukemattomia. Tutkimuksen keskipiste kuitenkin sijaitsee pelin esittämissä representaatioissa kulttuureista ja siinä, miten niitä on hyödynnetty. Tutkimuskysymykset muodostuivat siten seuraaviksi:

1. Miten Genshin Impact representoi eri kulttuureja ja miten representaatiot näkyvät pelissä?
2. Millaista kuvaa Genshin Impact luo kulttuureista representaatioillaan?

Pyrin näiden kysymysten avulla lopulta pääsemään ymmärrykseen siitä, miten aineisto kokonaisuutena representoi kulttuureja. Aiheesta riittäisi paljon muitakin kysymyksiä ja näkökulmia, mutta keskityn tässä tutkielmassa erityisesti siihen, miten pelit luovat representaatioita ja miten ne näkyvät valmiissa tuotteessa.

## 1.2 Aiempi tutkimus

Genshin Impactiä on tutkittu laajasti monesta eri näkökulmasta, ja monilla eri tieteen aloilla. Pelistä löytyy paljon kirjallisuutta esimerkiksi liittyen markkinointiin ja kiinalaisen median suosion nousuun ja pehmeään valtaan liittyen. Myös analyysia liittyen pelin kulttuurisiin representaatioihin löytyy jonkin verran. Esimerkiksi Agungin ja Wiwahan artikkeli *Preliminary study into the Genshin Impact's aesthetics: The sustainability of visual culture through the character design* (2023) syventyy Genshin Impactin hahmojen ulkonäköön ja sen visuaaliseen kulttuuriin, ja hyödynnän kyseistä artikkelia tässäkin tutkielmassa. Artikkelin ei

ole kovin pitkä, joten pyrin käyttämään heidän esille tuomiaan näkökulmia pohjana omalle pohdinnalle samalla hyödyntäen muuta tutkimusta. Analyysia Genshin Impactin hahmojen kulttuurillisista inspiraatioista on tehnyt myös Que ja muut (2025) artikkelissa *Dive Into the Past: Chinese Intangible Cultural Heritage Represented in Chinese Mobile Games*. Etenkin Genshin Impactin hahmot ovat siis olleet paljon analyysin kohteena.

Representaatioita on tutkittu laajalti ja monissa eri konteksteissa. Sukupuoli ja identiteetti ovat olleet paljon esillä representaatioteoriassa, mutta tästä huolimatta samoja lähtökohtia pystyy hyödyntämään tehokkaasti myös kulttuurien representaation käsittelyssä. Esimerkiksi Paasosen artikkeli *Sukupuoli ja representaatio* (2010) keskittyy siihen, kuinka missikilpailut representoivat sukupuolta, mutta monet artikkelin esittämät johtopäätökset pätevät myös laajemmalla skaalalla kulttuurien representaatioihin. Myös itse pelitutkimuksen sisällä on tehty tutkimusta representaatiosta. Esimerkiksi kirja *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. (Malkowski, Russworm 2018) syventyy siihen, miten esimerkiksi identiteettiä on kuvattu videopeleissä, ja kirjan eri artikkelit ottavat tarkempaan tarkasteluun identiteetin ja representaation risteymät videopeleissä. Aiempaa tutkimusta aiheesta tietenkin löytyy muutakin ja hyödynnän yllä mainitun kirjallisuuden lisäksi myös muuta tutkimusta. Aiempi tutkimus representaatiosta ja videopeleistä toimii siis hyvänä pohjana omalle tutkimukselleni.

## 2 Aineisto ja menetelmät

Aineistoja erilaisista kulttuurien representaatioista videopeleissä löytyy kattavasti monista eri videopeleistä. Pääaineistoksi valikoitui kuitenkin Genshin Impact, joka on kiinalaisen peliyhtiön Hoyoversen kehittämä fantasia toimintaroolipeli, joka on pelattavissa mobiililaitteilla, tietokoneella, Playstation 5 ja Xbox pelijärjestelmillä. Peli on julkaistu vuonna 2020 ja on pelattavissa ilmaiseksi, mutta sisältää pelin sisäisiä ostoja. Valitsin pelin aineistoksi sen sisältämän monien kulttuurien representaatioiden takia. Peli on minulle myös entuudestaan tuttu ja olen pelannut peliä itse suhteellisen aktiivisesti vuodesta 2022 asti. Aineiston tuttuus tekee siitä myös helpommin lähestyttävän sen laajuudesta huolimatta.

### 2.1 Aineisto

Genshin Impact esittää maailmassaan seitsemän eri fiktiivistä aluetta. Pelin tällä hetkellä julkaistut alueet ovat Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan ja Nod Krai. Osa näistä alueista ottavat inspiraatiota yhdestä kulttuurista tai kulttuurialueesta, kuten Liyue kiinalaisesta kulttuurista ja Inazuma japanilaisesta kulttuurista. Muut pelin alueet ovat taas pitkälti sekoitus erilaisia kulttuurisia inspiraatioita ja monia eri inspiraation lähteitä. Tarkastelen tarkemmin pelin Liyue ja Nod Krai alueita ja niiden kulttuurillisia inspiraatioita ja niistä muotoutuvia representaatioita.

Aineistona toimiva peli on siis sisällöllisesti hyvin laaja. Aineiston laajuus tarkoittaa sitä, että sen rajaaminen on oleellista. Keskityn siis analysoimaan pelin seitsemästä fiktiivisestä kulttuurialueesta vain kahta. Ensimmäinen alue, jota tarkastelen on Liyue, joka ottaa paljon inspiraatiota kiinalaisesta kulttuurista, ja toinen, Nod Krai ottaa inspiraatiota taas monesta eri kulttuurista kuten suomalaisesta, balttilaisesta ja itäeurooppalaisesta kulttuurista. Pelin esittämät representaatiot ovat siis hyvin monipuolisia ja luo kiinnostavan asetelman, jossa yhteen kokonaisuuteen on hyödynnetty monia kulttuurillisia inspiraatioita.

On myös hyvä mainita, että peli kuuluu gacha pelien genreen, jossa esimerkiksi hahmot ovat saatavilla pääosin satunnaisesti arpakoneen tapaisesti (Que ja muut 2025, 5.) Peli on myös ”open service”, joka tarkoittaa sitä, että se saa jatkuvia päivityksiä ja sisällön lisäyksiä tasaisin aikavälein. Päivitysten mukana tulee paljon uutta sisältöä ja tähän sisältöön kuuluu myös uudet hahmot. Jatkuvat uudet hahmot ovat myös yksi syy pelin suureen suosioon (Agung

Wiwaha 2023, 113.) Genshin Impactin sisältö on siis jatkuvassa muutoksessa, ja eri representaatioita lisätään peliin jatkuvasti.

Genshin Impactin pelattavat hahmot ovat monille syy ylipäättään pelin pelaamiselle, niiden yksityiskohtaisen ja näyttävän ulkonäön takia (Agung, Wiwaha 2023, 113.) Hahmot ovat siis hyvin tärkeä osa peliä ja sen tapaa lähestyä representaatiota. Hahmojen visuaaliset ominaisuudet ovat monille pelaajille tunnistettavissa jonkin kulttuurin representaationa jo ennalta tuttujen visuaalisten elementtien kautta (Agung, Wiwaha 2023, 116.) Monesti kulttuurien representaation mukana tulee myös ongelma siitä, että jokin aihe tai kulttuuri esitetään yksinkertaisten ja stereotyyppien avulla (Eklund ja muut 2025, 1084.) On siis syytä pohtia, esittääkö Genshin Impactin pelattavat hahmot kulttuurin representaatiot putoamalla stereotyyppien avulla. Pelattavat hahmot ovat monelle kaikista eniten huomiota herättävä osa, ja ovat yksi keskeisimmistä tekijöistä pelin kulttuurillisten representaatioiden luomisessa.

On myös hyvä ottaa huomioon, että lähestyn aineistoa tutkijana oman kulttuurisen taustani kanssa, joka on suomalainen. Nod Krain esittämät representaatiot etenkin suomalaisesta kulttuurista ovat siis minulle helposti lähestyttävissä ja tuttuja, ja keskityn myös erityisesti suomalaisen kulttuurin inspiraatioihin kyseisessä alueessa. Liyuen representaatiot kiinalaisesta kulttuurista ovat taas hieman vieraampia ja en välttämättä pysty huomaamaan yksityiskohtia samalla tavalla, kuin Nod Krain esittämässä representaatioissa.

## 2.2 Menetelmät

Lähestyn aineiston analyysia lähinnä sisällönanalyysin ja visuaalisenanalyysin keinoin. Tavoitteenani oli alun perin lähestyä peliä pääasiassa pelkän sisällönanalyysin avulla, ja vaikka hyödynnänkin sitä myös paljon, pelin vahva visuaalinen olemus kuitenkin nostaa visuaalisenanalyysin tärkeäksi analyysimetodiksi. Genshin Impactillä on vahva visuaalinen kieli ja se myös hyödyntää sitä kulttuurien representaatioissaan. Visuaaliset elementit kuten maisemat ja maamerkit videopeleissä paikantavat pelien representaatiot esimerkiksi eri kulttuureihin, vaikka peli itsessään ei muuten representoisi kyseessä olevia kulttuureja (Eklund ja muut 2025, 1075). Pelin visuaalisuus on siis hyvin tärkeässä roolissa luomassa kuvaa eri kulttuureista ja niiden representaatioita.

Pelin kertoma tarina sisältää hyvin paljon kulttuurisia viittauksia myös visuaalisten elementtien ulkopuolella, mutta keskityn lähinnä kuitenkin pelin alueelliseen ja visuaaliseen tarinankerrontaan ja miten kulttuurien representaatio esiintyy näiden kautta. Sisällönanalyysi nousee kuitenkin esille visuaalisenalyysin rinnalle, sillä jotkin aineiston representaatiot eivät välttämättä esiinny visuaalisilla tavoilla, mutta koen niiden olevan silti tärkeitä elementtejä ottaa huomioon. Esimerkiksi alueiden nimet ja hahmojen tekstikuvaukset tarjoavat paljon näkökulmaa siihen, miten Genhin Impact on lähestynyt esittämiään representaatiota.

Pelissä on avoin maailma (eng. open world), jossa pelaaja pystyy liikkumaan pelin hahmojen kautta vapaasti. Avoin maailma videopeleissä tarkoittaa virtuaalista aluetta, jossa pelaaja voi kulkea vapaasti, eikä peli aseta pelaajalle paljon rajoitteita siihen, missä tämä voi pelin maailmassa olla. Koska pelin maailma on pelaajalle avoin ja vapaasti liikuttavissa päätin lähestyä aineiston tarkastelua itse pelaamalla peliä ja tekemällä siinä niin sanottuja ”kävelyjä”. Kävelyn aikana pyrin huomioimaan pelimaailman maisemia, rakennelmia, paikan ja hahmojen nimiä ja niiden tarjoamia mahdollisia kulttuurisia representaatioita. Vandevälle (2023) väittää artikkelissaan *Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games*, kuinka tietyt videopelit simuloivat historiaa ja mytologioita, ja kuinka peleillä ja niiden pelaamisella on paljon potentiaalia olla opettava työkalu historiasta ja mytologioista (s. 91–92.) Lähestyn pelissä ”kävelyä” samalla filosofialla ja pyrin huomaamaan mitä aineisto pystyy minulle opettamaan siitä, miten kulttuureja on kuvattu ja käytetty inspiraationa videopeleissä. Videopelit Vandervallen (2023) väitteen mukaan voivat toimia tietynlaisina virtuaalisina museoina (s.92), joten lähestyn Genshin Impactia myös tietynlaisena museona eri kulttuurien representaatioista. Genshin Impactia ei ole tietenkään tehty opetukseen tarkoitetuksi työkaluksi vaan viihdyttäväksi tuotteeksi, mutta koen, että peli tarjoaa paljon mielenkiintoisia näkökulmia kulttuurien representaatiosta.

Pelin avoin maailma on laaja ja tarjoaa paljon mahdollisuuksia analyysille. Se myös tekee pelin tutkimisesta hyvin mielekkään kokemuksen, sillä pelaajalle ei juurikaan aseteta esteitä siihen missä pelin sisällä pystyy liikkumaan. Tämä myös mahdollistaa pelissä tekemäni ”kävelyn”, jonka kautta pystyn tekemään havaintoja maailman visuaalisista elementeistä. Kyseessä oleva avoin maailma sisältää paljon visuaaliseen analyysiin soveltuvia kohteita kuten erilaisia maisemia, rakennuksia ja myös pienempiä yksityiskohtia. Pelin maisemat ovat tietenkin täysin fiktiivisiä, mutta peli käyttää visuaalisia keinoja myös linkittämään näitä

maisemia esimerkiksi johonkin kulttuuriin. Peliin maisemat ja maamerkit siis paikantavat pelin tietyllä tavalla olemassa oleviin paikkoihin (Eklund ja muut 2025, 1075.) Pysin siis pohtimaan sitä, kuinka Genshin Impactin maailma ja sen sisältö esittää representaation ja, kuinka se tämän tekee. Peliin avoimeen maailmaan on kytköksissä myös sen kartta, joka tarjoaa esimerkiksi eri kohteiden nimet. Paikkojen nimet usein myös inspiraationa olleen kohteen kielellä kirjoitettuja. Esimerkiksi monissa Nod Krain paikkojen nimissä on käytetty suomenkielisiä sanoja. Avoinmaailma ja pelin kartta tarjoavat siis hyvät lähtökohdat analyysille.

### **2.3 Representaatioteorian vaikutus aineistoon ja menetelmiin**

Genshin Impactin avoin maailma ja sen hahmot ovat mielestäni sen keskeisemmät tekijät mitä tulee kulttuurien representaatioiden luomiseen pelissä. Ne ovat myös monille pelaajille syy pelata peliä ja toimivat vetonaulana uusille pelaajille. Aineisto käyttää sen maailmaa ja hahmoja esittämään eri kulttuurillisia inspiraatioita ja siten myös representoi näillä inspiraatioilla eri kulttuureja. Avoinmaailma ja pelin hahmot ovat yksi pelin tärkeimmistä tavoista luoda eri representaatioita ja siksi myös päätin ottaa nämä pelin aspektit tarkemman analyysin kohteeksi.

Paasonen (2010) väittää seuraavasti: ”Representaatioanalyysi pyrkii hahmottamaan symbolisten esitysten (kuvat, elokuvat, tekstit, arkiset määritelmät) ja eletyn, materiaalisen todellisuuden suhteita. Näiden nähdään kietoutuvan peruuttamattomasti yhteen.” (s. 6.) Aineiston symboliset esitykset kulttuureista ovat siis väistämättömästi kytköksissä niiden todellisiin inspiraatioihin. Peliin hahmojen ja avoimen maailmaan inspiraatiot ovat läsnä erityisesti pelin hyödyntämissä estetiikoissa. Pelaamalla pelejä, joissa kulttuureja representoidaan toimivasti pelaaja pystyy mahdollisesti ymmärtämään eri kulttuureja ja niiden monipuolisuutta syvemmin (Camuñas-García 2023, 11.) Genshin Impactin visuaaliset representaatiot kulttuureista ovat mielestäni oiva lähtökohta analyysiin siitä, onko kulttuureja representoitu ensinnäkin toimivasti ja auttaako ne pelaajaa ymmärtämään pelissä representoituja kulttuureja.

Tietenkin se mikä on toimivaa ja mikä on epäonnistunutta representaatiota ei ole aina yksinkertaista määritellä, ja mielipiteet jakautuvat moneen suuntaan. Koen, että on vaikeaa sanoa, milloin jokin representaatio on onnistunut ja on kunnioittavaa, etenkin, jos representaation kohteena on jokin identiteetti tai yhteisö, johon ei itse ole pintakosketusta.

Tästä huolimatta pyrin tulkitsemaan aineistoni esittämiä representaatioita ja pohtimaan, millaisia mielikuvia ne mahdollisesti luovat eri kulttuureista. Pintaan nousee myös kysymys siitä, että onko Genshin Impact ylipäättään pyrkinyt representaatioillaan luomaan autenttista tai todenmukaista kuvaa esittämistään kulttuureista. Peli on loppujen lopuksi fantasia genreen kuuluva ja siten myös säilyttää tietyn etäisyyden kulttuureihin, joita se representoi. Tästä huolimatta on mielestäni, kuitenkin tärkeää huomioida se, että pelin kulttuuriset inspiraatiot ovat todellisia ja silti kytköksissä olemassa oleviin paikkoihin, kulttuureihin ja yhteisöihin. Representaatiot kaikenlaisessa mediassa luovat mielikuvia ja muokkaavat henkilöiden hahmotusta maailmasta heidän ympärillään (Paasonen 2010, 7), ja Genshin Impactin esittämät representaatiot eivät ole tästä poikkeus.

### 3 Analyysi

Olen rajannut aineistoni pelin seitsemästä alueesta kahteen Liyueen ja Nod Kraihin. Liyue on representaatioissaan pohjimmiltaan inspiroitunut kiinalaisesta kulttuurista. Nod Krain alueeseen pelin kehittäjät taas ovat löytäneet inspiraatiota monista eri kulttuureista. Nod Krain inspiraatiot ovat pääosin lähtöisin suomalaisesta, balttialaisesta ja itäeurooppalaisesta kulttuurista. Molemmissa alueissa suurena inspiraation lähteenä toimii myös mytologiat ja kansanperinteet, jotka paikantavat visuaalisten tai muiden keinojen avulla pelin representaatiot johonkin kulttuuriin.

Vaikka olenkin rajannut aineistoni näihin kahteen alueeseen mielestäni, on myös syytä rajata se mitä aion näiden kahden alueen sisällä ottaa lähempään tarkasteluun. Jottei aineiston sisällön määrä paisuisi liian suureksi tälle tutkielmalle, otan tarkemman analyysin kohteeksi kummaltakin alueelta yhden hahmon ja pelin kartan alueen. Liyue alueelta analysoin tarkemmin Zibai hahmoa ja Liyue Harbour aluetta. Nod Krain alueesta valitsin analyysiin Columbina hahmon ja Hiisi Island alueen. Valitsin nämä analyysia varten, sillä koen, että hahmot ja kartan alueet alleviivaavat hyvin pelissä hyödynnettyjä kulttuurisia inspiraatioita ja nämä inspiraatiot ovat näkyvissä joko visuaalisesti tai muilla keinoilla.

#### 3.1 Liyue kiinalaisen kulttuurin representaationa

Fiktiivinen Liyuen alue Genshin Impactissä ottaa pääosin inspiraatiota kiinalaisesta kulttuurista, ja sen representaatio on näkyvissä erityisesti alueen visuaalisessa olemuksessa. Pelin kehittäjänä oleva Hoyoverse on kiinalainen peliyhtiö, joten itse kehittäjillä on oletettavasti valmista tietämystä kiinalaisesta kulttuurista ja kulttuuriperinnöstä. Kiinalaista kulttuuria on representoitu siis itse kyseiseen kulttuuriin kuuluvien henkilöiden näkökulmasta. Liyuen alueet ja hahmot paikantavat itsensä visuaalisesti kiinalaisen kulttuurin representaatioksi. On kuitenkin syytä tarkentaa, mitä tässä tapauksessa tarkoitetaan ”kiinanlaisella” kulttuurilla.

##### 3.1.1 Kiinanlainen kulttuuri?

Vaikka puhunkin Liyue alueesta kiinalaisen kulttuurin innoittamana, on syytä esittää kysymys siitä, että mitä kiinalaisella kulttuurilla ylipäätään tässä tapauksessa tarkoitetaan? Nykyinen Kiinan alue on maantieteellisesti hyvin laaja pitää sisällään monta toisistaan erilaista etnistä ryhmää, joilla on omat kulttuurinsa (Zang 2015, 15.) Emme siis voi sanoa, että on olemassa

vain yksi niin sanotusti kiinalainen kulttuuri. Kiinan enemmistö kulttuurina on han-kiinalainen kulttuuri (Zang 2015, 15), ja tässä tutkielmassa yksinkertaisuuden vuoksi, kun puhun kiinalaisesta kulttuurista viittaan erityisesti han-kiinalaiseen enemmistökulttuuriin. On silti, kuitenkin hyvä pitää mielessä tämänkin tutkielman kohdalla, että Kiinan alue on hyvin monikulttuurinen, eikä pidä sisällään pelkästään yhtä kulttuuria.

Haluan myös huomauttaa, että lähestyn analyysia kulttuurin ulkopuolisena henkilönä. Suomalaisessa kulttuurissa eläneenä en välttämättä osaa ottaa huomioon jokaista yksityiskohtaa, joka olisi päivän selvää kulttuurin jäsenelle tai kiinalaiseen kulttuuriin perehtyneelle. Kieli on esimerkiksi iso osa mitä tahansa kulttuuria ja kartan alueiden kiinankielisten nimien merkitykset, ovat minulle vieraita kieltä osaamattomana. Tästä huolimatta pyrin parhaani mukaan huomioimaan sen, kuinka Genshin Impact on käyttänyt kiinalaista kulttuuria Liyuen alueella inspiraationa.

### 3.1.2 Zibai

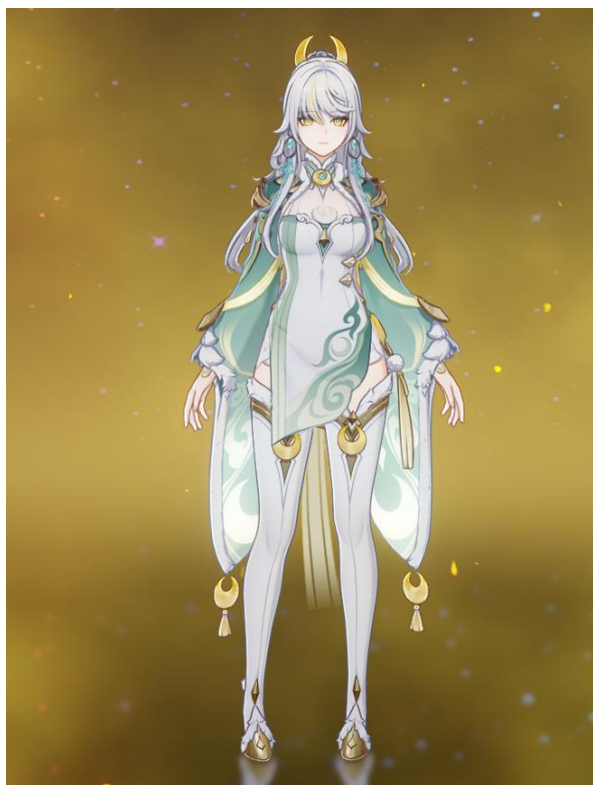
Tarkastelen ensimmäisenä Liyuen alueelta olevaa hahmoa nimeltään Zibai (Kuva 1). Valitsin hahmon analyysin kohteeksi, sillä koen, että kyseinen hahmo tuo esille kiinalaisen kulttuurin representaatiota visuaalisesti, että tarinallisesti. Genshin Impactin kehittäjät käyttävät hahmojensa suunnittelussa paljon inspiraatioita kiinalaisesta kansanperinteestä ja mytologiasta (Que ja muut 2025, 5–6), mikä tuo esille pelin kehittäjien halua tuoda kiinalaisen kulttuurin representaatioita esille. Zibain hahmo ottaa myös paljon inspiraatiota kiinalaisesta kansanperinteestä tämä on näkyvillä hahmon ulkonäössä, sekä tämän hahmokuvauksessa.

Zibain hahmokuvaus tuo esille tämän kansanperinteen ja mytologiset inspiraatiot. Hahmoa on pelin sisältämässä hahmokuvauksessa kuvailtu seuraavasti:

*”The legends of Liyue make mention of a mysterious White Horse Adeptus. Traces of her story are scattered throughout books and folktales.”* (Genshin Impact)

Adeptus nimitystä käytetään pelissä Liyue alueen haltijamaisista olennoista, jotka pohjautuvat kiinalaisiin uskomusolentoihin. Kiinanlaisessa kansanperinteestä löytyy monia paikallisia uskomusolentoja, jotka ovat osa luontoa ja vaikuttaa ihmisten elämään monilla eri tavoilla (Strassberg 2002, 1–2.) Zibain hahmo on myös selvästi saanut inspiraationsa näistä

uskomusolennoista. Hahmoa kuvataan valkoisena hevosenä, mutta tällä on kuitenkin ihmistä



Kuva 1 Zibai. Kuvakaappaus Genshin Impact pelistä.

muistuttava ulkonäkö, mikä antaa hahmolle hyvin mytologisen vaikutelman. Tämä on ollut tietenkin luultavasti tarkoituksen mukaista ja ollut tapana tuoda kiinalaista mytologiaa ja kansanperinnettä esille hahmon kautta. Hahmon taustalla oleva tarina on siis hyvin kytköksissä kiinalaiseen kulttuuriin ja representoi sitä hyödyntämällä mytologiaa.

Hahmon ulkonäkö toimii myös isona osana representaation luomista. Zibain ulkonäkö on hyvin huomiota herättävä, ja käyttää kulttuurillisia inspiraatioita herättämään tätä huomiota. Hahmon värit ovat pääosin hyvin vaaleat, ja koostuu suurimmaksi osaksi valkoisesta, vaalean vihreästä ja kultaisista

koristeista. Tämän hiukset ovat kokonaan valkoiset, kun taas asu on sekoitus vihreää ja valkoista. Kultaisia aksentteja löytyy hahmon asusta hiuksista sekä silmistä. Hahmo on kokonaisuudeltaan visuaalisesti tasapainoinen, mutta kuitenkin näyttävä. Hahmon kulttuurin representaatiot tulevat esille kuitenkin sen yksityiskohdissa. Kuten aiemmin todettu Zibai edustaa haltijamaista olentoa, joka kuvataan ”valkoiseksi hevoseksi” ja tämä inspiraatio näkyy esimerkiksi hahmon kengissä, jotka luovat vaikutelman kavioista. Hahmon takana roikkuva tasseli myös luo vaikutelmaa hevosen hännästä. (Kuva 1)

Zibain hahmo kokonaisuudessaan on siis selkeä esimerkki Genshin Impactin luomasta representaatiosta kiinalaisesta kulttuurista. Hahmokuvaus sijoittaa hahmon inspiraation kiinalaiseen kansanperinteisiin ja mytologiaan, ja tämän ulkonäkö myös korostaa näitä inspiraatioita visuaalisilla keinoilla. Zibai on siis hyvin mielenkiintoinen esimerkki siitä, miten Genshin Impact on lähestynyt kiinalaisen kansanperinnön representoimista videopelin hahmojen kautta.

### 3.1.3 Liyue Harbour

Liyue Harbour on pelissä pääosin kaupunkialuetta, jossa on nähtävillä paljon rakennuksia ja koristeellisia yksityiskohtia (Kuva 2.) Valitsin kyseisen alueen analyysiin siksi, koska se sisältää paljon visuaalista representaatiota kiinalaisesta kulttuurista ja on yksi ensimmäisistä alueista, jonka pelaaja näkee, kun tämä astuu Liyueen. Tekemäni kävely tällä alueella nostatti esiin sen, kuinka yksityiskohtainen ja tarkasti harkittu pelin maailma on. Jokaisessa alueen rakennelmassa on valtavasti yksityiskohtia, jotka vaikuttavat maailman visuaaliseen lopputulokseen.

Alue on visuaalisesti erittäin näyttävä ja antaa pelaajan pelin muun maailman tavoin tutkia aluetta suhteellisen vapaasti. Ainoana rajoitteena pelaajalle on se, että rakennuksiin ei pysty menemään sisälle, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Rakennusten ulkopuolella, kuitenkin riittää paljon tutkittavaa. Kävelemällä pelin alueella huomioni herätti erityisesti rakennusten arkkitehtuurin inspiraatiot. Rakennukset ovat ulkonäöltään ja tyyllillisesti perinteistä vanhaa kiinalaista arkkitehtuuria, jolla on hyvin selkeä ja erottuva tyyli. Kaupungin väri maailma on myös pääosin punaista ja keltaista. (Kuva 2)

Liyue Harbourin alue pyrkii kuvaamaan kiinalaista kulttuuria helposti tunnistettavissa olevilla kiinalaisen kulttuurin symboleilla, kuten perinteisillä arkkitehtuurin estetiikoilla. Alue pyrkii siis näillä keinoilla luomaan tietynlaisen fiktiivisen fantasia version kiinalaisesta kulttuurista, jota vahvistaa myös Zibain hahmon kytkös kiinalaiseen mytologiaan. Liyue on kokonaisuutena siis hyvin selkeä pyrkimys representoida kiinalaista kulttuuria ja sen erilaisia perinteitä.



Kuva 2 Liyue Harbour. Kuvakaappaus Genshin Impact -pelistä.

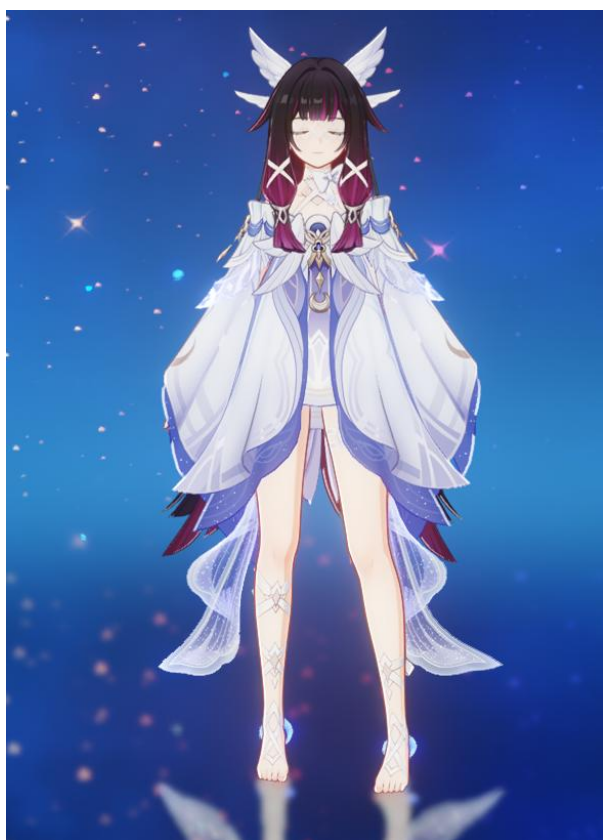
### 3.2 Suomalaisen kulttuurin vaikutteet Nod Kraissa

Nod Krai on Genshin Impactin uusin alue, joka julkaistiin vuoden 2025 syksyllä. Alue sekoittaa keskenään monia eri kulttuuri-inspiraatioita. Inspiraatioihin kuuluu esimerkiksi suomalainen, itäeurooppalainen, balttialainen ja jonkin verran myös pohjoismaalaista kulttuuria. Nod Krai esittämät representaatiot olivat minulle suhteellisen helposti lähestyttävissä, sillä pystyn itse suomalaisessa kulttuurissa varttuneena huomaamaan etenkin alueen suomalaisen kulttuurin inspiroimat piirteet. Esimerkiksi suomenkieliset hahmojen ja paikkojen nimet osuivat helposti silmään.

Nod Krai eroaa Liyuen alueesta paljon ja yksi syy tälle on juuri monen kulttuurin inspiroimat hahmot ja alueet. Verrattuna Liyueen, jonka inspiiraatiot juontavat lähteensä pääasiassa yhdestä kulttuurista, Nod Krai asetelma eri inspiiraation lähteistä on hyvin mielenkiintoinen. Pelin kehittäjät ovat olleet myös kehittämässä näitä representaatioita ulkopuolisen näkökulmasta. Pystyn itse katsomaan Nod Krai tarjoamia kulttuurillisia inspiiraatioita taas sisäpuolisen näkökulmasta, sillä suomalaisen kulttuurin inspiiraatiot ovat hyvin näkyvillä kyseisellä pelin alueella. Keskityn pääosin siihen miten suomalaiset kulttuurin osa-alueet ovat ilmenneet valitsemisani analyysin kohteissa, ja valitsemani analyysin kohteet ovat pääosin inspiroituneet suomalaisesta ja karjalaisesta mytologiasta ja kansanperinteestä.

### 3.2.1 Columbina

Esimerkiksi hahmosta Nod Krain alueelta valitsin analyysiini Columbinan (Kuva 3.) Tunsin hahmon soveltuvan hyväksi analyysin kohteeksi sen esittämien representaatioiden takia myös siksi, että hahmolla samanaikaisesti ei ole yhtä niin sanottua kulttuurista visuaalista identiteettiä, toisin kuin Zibain hahmolla. Tämä luo kontrastin näiden kahden hahmon välille, ja alleviivaa, kuinka toinen hahmoista aktiivisesti pyrkii toimimaan representaationa kiinalaisesta kulttuurista, kun taas toinen hahmoista ei pyri representoimaan mitään tiettyä kulttuuria. Tästä huolimatta Genshin Impact on käyttänyt Columbinan hahmoon inspiraatioita kulttuureista.



Kuva 3 Columbina. Kuvakaappaus Genshin Impact -pelistä

Columbinan hahmolla on pääosin mustat hiukset, joissa on punertavia korostuksia. Hahmon asu koostuu valkoisesta ja sinertävästä kaapumaisesta lyhyestä mekosta, jossa on enkelin siipiä muistuttavia koristeita. Muita yksityiskohtia hahmossa on esimerkiksi tämän silmien edessä oleva pitsinen side ja pään takana oleva enkelin siivistä muodostuva koriste. (Kuva 3)

Columbinan visuaalinen identiteetti ei siis paikanna hahmoa mihinkään tiettyyn kulttuuriin. Tietenkin enkeleihin liittyvä ikonografia on hahmon näkyvillä hahmon yksityiskohdissa, mutta nämä eivät pyri representoimaan minkään tietyn kulttuurin

estetiikkoja. Columbinan hahmon kulttuurin inspiraatiot ovat pikemminkin kytköksissä tämän tarinaan. Columbinan hahmokuvaus kertoo näin:

*”Day or night? Why night, of course. The world of daylight was filled with too many words beyond her understanding. “Kuutar,” “The Damselette,” “Goddess”... She knew these words to be like mirrors...”* (Genshin Impact)

Kuvauksen mukaan Columbinan hahmosta käytetään pelin maailmassa nimeä ”Kuutar”, mikä on suomalaisessa ja karjalaisessa kansanperinteessä ollut nimitys kuun haltijalle tai jumaluudelle. Hahmon tarinaan on siis otettu selvästi inspiraatiota suomalaisesta kansanperinteestä ja mytologiasta. Columbina on myös Zibain tavoin haltijamainen olento tai jumaluus. Tämä myös alleviivaa, kuinka Genshin Impact hyödyntää maailmassaan monia eri mytologioita, ja luo siten representaatiota kulttuureista, johon nämä mytologiat kuuluvat.

### 3.2.2 Hiisi Island

Hiisi Island on saari Nod Krai alueella, jonka nimestä pystyy jo näkemään sen selvät inspiraatiot suomalaisesta kulttuurista ja kansanperinteestä. Hiisi itsessään on perinteisesti tarkoittanut pyhää paikkaa (Lindholm 2025, 6.) Tämä myös näkyy alueen tunnelmassa, jota voisi kuvailla mystiseksi. Hiisi Island on väripaletiltaan pääosin harmaa ja sinertävä, ja koostuu korkeista vuorista (Kuva 4.) Alue on myös kytköksissä Columbinan hahmoon, sillä pelaaja pystyy avoimessa maailmassa kohdata tämän siellä. Alueelta löytyy myös alttari omistettu Columbinalle (Kuva 4), mikä on linjassa alueen nimen kanssa. Pelin alue toimii siis tietynlaisena hiitenä Columbinan hahmolle.

Hiisi Island on laaja alue, ja suomalaisen kulttuurin inspiraatiot näkyvät monessa osassa sitä. Esimerkiksi alueella olevilla npc -hahmoilla (ei pelattavilla hahmoilla) on monesti yleisiä suomalaisia nimiä, kuten Verna tai Kukka. Vaikka alueelta löytyykin paljon representaatiota suomalaisesta kansanperinteestä, alue ei Columbinan hahmon tavoin paikanna itseään visuaalisesti mihinkään tiettyyn paikkaan tai kulttuuriin. Kulttuurillisista inspiraatioista huolimatta Nod Krai pyrkii ennemminkin luomaan fiktiivisen kulttuurin, joka ei ole tarkoitus olla selkeä representaatio jostakin kulttuurista vaan pikemminkin vain inspiroitunut siitä.



Kuva 4 Hiisi Island. Kuvakaappaus Genshin Impact -pelistä.

### 3.3 Liyuen ja Nod Krain representaatiot kokonaisuutena

Liyue luo representaatiotaan kiinalaisesta kulttuurista monilla erilaisilla keinoilla. Zibain hahmo ottaa paljon inspiraatiota kiinalaisesta mytologiasta ja kansanperinteestä, ja näyttää tämän myös hahmon ulkonäössä. Liyue Harbour taas antaa pelaajalle mahdollisuuden uppoutua Liyuen fiktiiviseen kulttuuriin, joka paikantaa visuaalisella olemuksellaan itsensä vahvasti kiinalaisen kulttuurin innoittamaksi. Liyue on tietenkin Zibaita ja Liyue Harbouria laajempi alue, eikä nämä kata pelin kaikkia tarjoamia representaatioita kiinalaisesta kulttuurista. Peli sisältää pelkästään Liyuen alueessa yhteensä 22 eri hahmoa, jotka kaikki ottavat inspiraatiota jostakin kiinalaisen kulttuurin osasta. Analyysin kohteita siis riittää hyvin paljon pelkästään yhdellä pelin alueista

Nod Krain tarjoamat representaatiot ovat taas paljon häilyvämpiä, kuin Liyuen. Alue ei paikanna itseään Liyuen tavoin visuaalisesti mihinkään tiettyyn kulttuuriin tai yhteisöön. Samankaltaisuus Liyuen kanssa on kuitenkin se, että Nod Krai ottaa myös paljon inspiraatiota mytologiasta ja kansanperinteestä. Genshin Impact on siis hyvin pitkälti mytologioiden innoittama ja pyrkii käyttämään näitä luomaan pelin fiktiivistä maailmaa.

## 4 Johtopäätökset

Videopelit toimivat kulttuurissa monin tavoin samalla tavalla kuin muut median muodot kuten elokuvat tai kirjat. Videopelit ovat kuitenkin näihin verrattuna paljon interaktiivisempi ja osallistuttavampi median muoto (Fromme, Unger 2012, 3–4.) Genshin Impact -videopeli ei ole tästä poikkeus ja toimii interaktiivisena maailmana, jossa pelaaja pystyy kulkemaan vapaasti, ja näkemään, kuinka peli on luonut maailmansa. Maailman luomiseen on erityisesti käytetty paljon inspiraatiota eri kulttuureista ja yhteisöistä. Käyttämällä pelin inspiraationa todellisia olemassa olevia kulttuureja Genshin Impact myös siten representoi näitä kulttuureja, ja on käyttänyt monia keinoja myös näyttämään nämä vaikutteet pelin sisällössä.

### 4.1 Kulttuuriset ainekset videopelien estetiikassa

Lähdin tutkimaan aineistoani kysymällä ensin, että miten ja millaisilla keinoilla Genshin Impact on lähestynyt eri kulttuurien representaatiota. Yhdeksi vastaukseksi tähän kysymykseen ilmeni pelin estetiikat ja se, kuinka ne ovat luoneet etenkin Liyue alueella representaatioita. Toisena tapana, jolla peli on luonut representaatioita, on visuaalisten keinojen ulkopuolella pelin tarinassa. Pelin visuaaliset ja tarinalliset elementit ovat vuorovaikutuksessa toisiinsa ja ne luovat representaatioita yhdessä. Viimeiseksi kysymykseksi kuitenkin jää se, että millaista kuvaa peli on loppujen lopuksi luonut representoimistaan kulttuureista.

Liyuen representaatiot keskittyivät hyvin paljon kiinalaiseen mytologiaan ja kansaperinteeseen, etenkin Zibain hahmo toimii representaationa kiinalaisesta kulttuurista sekä visuaalisella että tarinallisella tasolla. Liyue Harbour myös paikantaa itsensä kiinalaisen kulttuurin representaatioksi etenkin visuaalisella kielellään. Genshin Impact on luonut Liyuen representaatiot heijastamaan fantasia versiota kiinalaisesta kulttuurista käyttämällä helposti kiinalaiseksi tunnistettavaa symboliikkaa, kuten arkkitehtuuria ja mytologiaa. Liyuen alue on siis rakennettu tarkoituksen mukaisesti olemaan selvä representaatio kiinalaisesta kulttuurista ja esimerkiksi sen mytologiasta.

Nod Krain representaatiot eivät ole alueen visuaalisessa olemuksessa kovinkaan paljon näkyvillä. Sen sijaan kulttuurin representaatiot on sijoitettu enemmän alueen tarinan kerrontaan. Hiisi Island tai Columbinan hahmo eivät kumpikaan sijoita itseään jonkin kulttuurin representaatioksi estetiikoillaan. Syvemmän taustatutkimuksen tehtyäni

representaatiot etenkin suomalaisesta kansanperinteestä ja mytologiasta olivat läsnä sekä analysoimassani hahmossa että alueessa. Nod Krai ei kuitenkaan ole pyrkinyt luomaan yhdenmukaista representaatiota mistään yhdestä kulttuurista, vaan on käyttänyt esimerkiksi juuri suomalaista ja karjalaista mytologiaa ja kansanperinnettä inspiraationa fiktiiviseen fantasia maailmaan. Peli ole siis luonut selkeää virtaviivaista representaatiota Nod Krain alueella.

On hyvä pitää mielessä, että Genshin Impact on fiktiivinen maailma ja sen esittämät representaatiot, eivät välttämättä edes pyri edustamaan tai representoimaan kulttuureja ja yhteisöjä sellaisena, kun ne todellisuudessa ovat. Alueiden kulttuurin vaikutteet ovat näkyvillä enemmän tai vähemmän pelin visuaalisessa kielessä ja sen tarinassa, ja näiden inspiraatioiden pyrkimys on loppujen lopuksi luoda pelaajalle mieleisiä fiktiivinen asetelma. Tästä huolimatta Genshin Impactin kehittäjä Hoyoverse on selvästi ottanut paljon inspiraatiota ja hyödyntänyt erilaisia kulttuureja videopelissään, ja tämä on sen takia myös syvemmän analyysin arvoinen aihe.

Genshin Impact on lähestynyt sen sisältämiä representaatiota pääasiassa käyttämällä visuaalisia ja tarinallisia keinoja. Pelin estetiikkojen ulkopuolella oleva sisältö on visuaalisenkielen tavoin myös täynnä representaatioita, mutta nämä eivät ole sitä mitä mahdollinen pelaaja näkee ensimmäisenä. Representaatiot mistä tahansa aihealueesta muokkaavat, sitä miten representaation kohteena oleva asia tullaan näkemään (Paasonen 2010, 7.) Genshin Impactin laaja valikoima erilaisia kulttuurien representaatioita siis välttämättä myös vaikuttaa siihen, miten pelin pelaajat tulevat näkemään kulttuurit ja yhteisöt, jotka ovat olleet representaation kohteena.

## 4.2 Lopuksi

Genshin Impact on sisällöltään hyvin laaja videopeli, jota pystyin käsittelemään tässä tutkielmassa vain pienen osan aineiston laajasta sisällöstä. Liyuen ja Nod Krain lisäksi pelistä löytyy tutkielman kirjoittamisen hetkellä viisi muuta aluetta, jotka kaikki ottavat vaikutteita eri kulttuureista. Jatkotutkimuksen mahdollisuudet pelkästään Genshin Impactistä ovat jo valtavan suuret ja näkökulmia pelin tutkimiselle löytyisi varmasti lähes loppumaton määrä. Tässä tutkielmassa huomiotta jääneet viisi pelin aluetta, ovat myös mielenkiintoinen osa peliä ja pitää sisällään erittäin paljon representaatioita eri kulttuureista. Kysymyksiä, joita en tullut

edes käsitelleeksi on esimerkiksi kysymykset kulttuurisesta appropriaatiosta, ja mitä se ylipäättään on. Puitteet pelin tutkimuksen uusille näkökulmille ovat siis hyvin laajat.

Representaatiot videopeleissä ovat monimutkaisia ja sisältävät monta liikkuvaa osaa. Genshin Impactin suuri suosio ja yhtä suuret määrät representaatioita alleviivaa sitä, kuinka pelaajat ovat kiinnostuneita näkemään erilaisia kuvauksia kulttuureista ja yhteisöistä videopeleissä, mikä pistää suuren vastuun pelin kehittäjille näiden representaatioiden luomiseen. Videopelit ja niiden sisältämät kulttuurien representaatiot toimivat siis hyvin tärkeänä osana kulttuurillisten mielikuvien luomista populaarikulttuurissa.

## Lähteet

### Aineisto

*Genshin Impact*. Hoyoverse. 2020.

### Tutkimuskirjallisuus

Agung, L ja L.R Wiwaha. 2023. Preliminary Study into the Genshin Impact's Aesthetics: The Sustainability of Visual Culture through the Character Design. Teoksessa *Sustainable Development in Creative Industries: Embracing Digital Culture for Humanities*, toimittaneet Idhar Resmadi, Taufiq Wahab, Hanif Azhar, Ganjar Gumilar, ja Dyah Ayu Wiwid Sintowoko. 113–117. Abingdon: Routledge.

Camuñas-García, Daniel, María Pilar Cáceres-Reche ja María de la Encarnación Cambil-Hernández. 2023. Maximizing Engagement with Cultural Heritage through Video Games. *Sustainability* 15(3): 2350. <https://doi.org/10.3390/su15032350>.

Eklund, Lina, Renard Gluzman, Kristine Jørgensen, Fares Kayali, Elina Roiniö ja Vered Pnueli. 2025. Games for the Pluriverse: Exploring the Use, Opportunities, and Problems of Drawing from Local Cultural Heritage in Video Games. *Games and Culture* 20(8): 1072–95. <https://doi.org/10.1177/15554120241234126>.

Fromme, Johannes ja Alexander Unger. 2012. Computer Games and Digital Game Cultures: An Introduction. Teoksessa *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, toimittaneet Johannes Fromme ja Alexander Unger. 1–28. Dordrecht: Springer Netherlands

Lindholm, Lari. 2025. *Hiisi: Paikasta olennoksi: Historiallisesta hiidestä populaarikulttuurin olennoksi*. Folkloristiikan pro gradu tutkielma. Turku: Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2025052150491>

Malkowski, Jennifer ja Treaandrea M. Russworm. 2018. Introduction: Identity, Representation, and Video Game Studies beyond the Politics of the Image. Teoksessa *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*, toimittaneet Jennifer Malkowski ja Treaandrea M. Russworm. 23–44. Bloomington: Indiana University Press.

Muriel, Daniel ja Garry Crawford. 2018. *Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Abingdon, New York: Routledge.

Paasonen, Susanna. 2010. Sukupuoli ja representaatio. Teoksessa *Käsikirja sukupuoleen*, toimittaneet Tuula Juvonen, Leena-Maija Rossi ja Tuija Saresma. 39–49. Tampere: Vastapaino.

Strassberg, Richard E. 2023. *A Chinese Bestiary: Strange Creatures from the Guideways through Mountains and Seas*. Berkley: University of California Press.

Vandewalle, Alexander. 2023. Video Games as Mythology Museums? Mythographical Story Collections in Games. *International Journal of the Classical Tradition* 31(1): 90–112. <https://doi.org/10.1007/s12138-023-00646-w>.

Que, Yixiang, Teresa De La Hera ja Jeroen Jansz. 2025. Dive Into the Past: Chinese Intangible Cultural Heritage Represented in Chinese Mobile Games. *Media and Communication* 13(2): 8749. <https://doi.org/10.17645/mac.8749>.

Zang, Xiaowei. 2015. *Ethnicity in China : A Critical Introduction*. Cambridge: Polity Press.

## **Kuvat**

Kuvat 1–4. Hoyoverse. 2020. *Genshin Impact*. Kuvakaappaukset videopelistä, 1.6.2026.