

# Overwatch-e-urheilu ja sukupuolen ja kansallisuuden (uudelleen)muotoutumiset

Lektio

**Maria Ruotsalainen**  
Jyväskylän yliopisto

Lektio 23.8.2022 Jyväskylän yliopistossa

## **Kaikki alkoi Azerothista**

Aloin aikoinani tutkimaan videopelejä niinkin yksinkertaisesta syystä, kuin että pidän todella paljon videopelien pelaamisesta. Ehkä tämä on jopa vähättelyä – parikymppisenä uppouduin täysin videopeleihin. Enkä mihin tahansa peleihin, vaan moninpeleihin ja tarkemmin sanottuna pääasiassa *World of Warcraft (WoW)* (Blizzard Entertainment 2004) -peliin.

Kun minä silloin, runsaat 20 vuotta sitten, otin ensimmäiset askeleeni Azerothissa, *World of Warcraftin* maailmassa, kiehtoi minua välittömästi tämä erilainen maailma, johon olin saapunut. Samoilu East Kingdomsissa, yhdellä tämän maailman mantereista, eksyminen Kalimdoriin, toiselle mantereista, ensin ihmisenä – ei kovin mielikuvituksellisesti minulta, tiedän – ja sitten myöhemmin verihaltiana, antoi minulle, ei ainoastaan mahdollisuuden kuvitella toisin ja muualla, mutta myös kokea sen. Pelatessani en ollut enää sidottu olemassaoloni aikaan ja paikkaan, sen arkipäiväisiin sääntöihin.

*WoWin* pelaaminen sai minut tuntemaan kuulumista jonnekin muualle kuin välittömään ympäristöni. Tunsin monella tapaa, että olin tullut kotiin, enkä ollut enää vain Suomen kansalainen, vaan myös Azerothin kansalainen. Tämä avasi mi-

nulle jotain uutta. Tapoja olla monissa asemissa ja positioissa, sekä verkossa että fyysisessä todellisuudessa. Suoraan sanottuna, pelaaminen tuotti minulle uuden minuuden.

Tämä uusi minuus rakentui aina suhteessa johonkin. Tapa, jolla minun subjektiivisuuteni muodostui, ei ollut säätelemättöä eikä se tapahtunut tyhjiössä. Siihen vaikuttivat *World of Warcraftin* topografiat ja sen väestöt, sen kansat. Sen tarinat ja myytit. Siihen vaikuttivat ne, jotka jakoivat *World of Warcraftin* maailman kanssani

Tässä vaiheessa on asianmukaista tuoda esiin, että tämä uusi maailma ei valitettavasti ollut kyberfeministinen unelmaa, jossa sukupuoli, etnisyys, sekä kansallisuus olisivat vanhentuneita käsitteitä. Olin kenties uudesti muodostunut subjekti, mutta olin edelleen sukupuolittunut subjekti. Samalla tavoin kansallisuus ja etnisyys olivat jossain määrin osa *WoWin* maailmaa: Azeroth on täynnä orientalistisia representaatioita, jotka toistavat pulmallisia rakenteita.

Kuitenkin fantasia (ja fantastisuus) *WoWissa* antoivat minulle mahdollisuuden tutkia minuuttani arjen ulkopuolella. Ne ehdottivat mahdollisuutta kuulua eri tavalla kuin kansallismaille veistettyyn maailmaan. Nämä ehdotukset eivät koskaan tulleet pelkästään pelistä itsestään, vaan vuorovaikutuksesta pelissä, pelaamisesta muiden kanssa, ja ympäröiväs-

---

tä yhteiskunnasta. Nämä mahdollistivat minuuteni uudelleenmuotoutumisen.

## Väitöskirjani fokus

Palataanpa lähemmäksi ajassa. On vuosi 2019. Pelaajat marsivat käytävällä joukkueensa pelipaidat yllään. Yleisö huutaa ”USA, USA, USA” ja taputtaa. Heidän voisi kuvitella olevan urheiluottelussa ja niin he ovatkin, e-urheiluottelussa. Topografiat ovat muuttuneet. Emme ole enää Azorothissa. Otte-lua katsoessa on hämmästyttävän selvää, että suurin osa pelin, tässä tapauksessa *Overwatchin*, fiktiivisistä elementeistä on poistettu, jotta urheilun elementeille tulisi tilaa.

Väitöskirjassani tarkastelen, kuinka *Overwatch* e-urheiluna rakentuu sosiokulttuurisena ilmiönä ja miten *Overwatchin* tekijä ja sen e-urheilun ylläpitäjä pyrkii esittämään sen urheiluna. Kysyn, mitä seurauksia tällä esittämistavalla on sukupuolen ja kansallisuuden esityksille ja kuvauksille, ja kysyn, kuinka fanit ja katsojat vahvistavat ja vastustavat näitä esityksiä ja kuvauksia. Kysyn, kuinka kansallisuus ja sukupuoli määritellään ja mahdollisesti (uudelleen)määritellään *Overwatch* e-urheilussa.

Kun puhutaan kilpapelaamisen tai e-urheilun esittämisestä urheilua, puhutaan sportifikaatiosta eli urheilullistamisesta (Heere 2018; Turtiainen ym. 2018). Urheilullisia elementtejä käytetään yhä enemmän ja useammin e-urheilussa. Onkin tullut luonnolliseksi ajatella e-urheilua urheiluna. On kuitenkin tärkeätä huomioida, että kilpapelaamisen kehystäminen urheiluna on tietoinen valinta, eikä se ole ilman seurauksia. Se muokkaa sitä, kuinka kilpapelaaminen brändätään ja kuinka kilpapelaamisen ekosysteemeihin osallistuvat voivat neuvotella omista identiteeteistään. Tämä vuorostaan vaikuttaa tapaan, jolla sukukupuoli rakentuu ja kuinka sukupuolta performoidaan kilpapelaamisen yhteydessä, sekä korostaa kan-

sallisen kuuluvuuden ja kansallisten identiteettien merkitystä.

## Kansallinen kuuluminen

Tarkastelen väitöskirjassani e-urheilua ja kansallista kuulumista banaalin nationalismin käsitteen kautta (Billig 1995). Michael Billigin mukaan nationalismissa huomionarvoista on sen läsnäolo arkipäiväisissä ilmiöissä ja hänen banaalin nationalismin käsitteensä etualaistaa nationalismin arkipäiväiset muodot niin kutsutun kuuman nationalismin rinnalle (jota ilmentävät muun muuassa äärioikeistolaiset liikkeet). Billigin mukana nationalismi ymmärretään tutkimuskirjallisuudessa perinteisesti viittaamalla poikkeuksellisiin ääri-ilmiöihin, esimerkiksi äärioikeistolaisiin liikkeisiin tai uusien kansallisvaltioiden syntyprosesseihin. Vastakohtana näille lähestymistavoille Billig esittelee banaalin nationalismin käsitteen, joka sisältää ne monet tavat, joilla nationalismia luodaan ja ylläpidetään toistuvien arjen ilmiöiden kautta. Tällaisilla teoilla nationalismi normalisoituu ja juurtuu jokapäiväiseen elämäämme. Billig myös huomattaa, että vaikka banaali nationalismi voi näyttää arkipäiväiseltä, siitä voi tulla nopeasti kuumaa nationalismia.

Analysoidessaan sanomalehtiä Billig tuo esiin, kuinka jokaisessa sanomalehdessä on yksi osio, jossa nationalistiset tunteet ja kansalliset symbolit ovat usein avoimesti näkyvillä: urheilu-uutiset. Toisin kuin muissa sanomalehden osissa, joissa nationalismia usein vältetään ja jopa kyseenalaistetaan avoimesti, urheilu-uutisissa isänmaallisuus ja nationalistinen tunne ovat avoimesti esillä. Urheilu näyttää siis olevan alue, jossa nationalistiset tunteet hyväksytään ja jossa niitä jopa rohkaistaan. Ja todellakin, on olemassa lukuisia tutkimuksia, jotka keskittyvät urheilun ja nationalismin suhteeseen. Ne ovat osoittaneet, kuinka urheilua on käytetty välineenä kan-

---

sakuntien rakentamisessa ja nationalististen tunteiden herättämisessä (Crawford 2004; Hong 2013; King 2006).

Vaikka tämä on hitaasti muuttumassa, urheilu nähdään edelleen pääasiallisesti maskuliinisena aktiviteettina (etenkin suosituimpien pelien kohdalla) sekä osallistumisen etta faniuden tasolla. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö näin olisi myös tietokonepelaamisessa. Kuten urheilu, myös pelaaminen on pitkään nähty nuorten, pääasiassa valkoisten ja aasialaisten miesten harrastuksena ja naispelaajat kokevat jatkuvasti vihamielisyyttä ja häirintää (Ruvalcaba ym. 2018; Siutila & Havaste 2019; Witkowski 2018).

## Overwatch-e-urheilu

Väitöskirjani osoittaa, että *Overwatch*-kilpapelamisen esittäminen urheiluna on keskeistä *Overwatchin* kehittäjälle ja *Overwatch*-e-urheilun ylläpitäjälle Blizzard Entertainmentille. Kahdessa tärkeimmässä heidän järjestämässään e-urheilutapahtumassa, *Overwatchin* maailmanmestaruuskiisoissa ja *Overwatch*-liigassa, molemmissa hyödynnetään laajasti elementtejä perinteisistä urheilutapahtumista, kuten kamerakulmia, sankaritarinoita pelaajista ja niin edelleen. Tutkimukseni myös osoittaa, että kilpapelamisen esittäminen urheiluna on tapa etäännyttää e-urheilu pelikulttuurista ja tehdä siitä sosiaalisesti hyväksyttävämpää.

*Overwatch*-e-urheilussa laajasti esillä oleva urheilullisuus kulkee käsi kädessä yleisön kansallisten tunteiden herättämisen kanssa, erityisesti *Overwatchin* MM-kilpailuissa, joissa kansallisen ylpeys on näkyvä osa tuotannon ja juontajien luomaa narratiivia. Nationalistisia kertomuksia ja kansallisia symboleita käytetään fanien sitouttamiseen sekä luomaan kuvaa e-urheilutapahtumasta niin sanottuna todellisena urheiluna. Esimerkiksi suosikkipelaajan kansallisuus on faneille tärkeä,

mikä viittaa siihen, että pelaajien kansallisuuden korostaminen on toimiva strategia fanien sitoutumisessa.

Samaan aikaan näiden tapahtumien esittäminen urheiluna vahvistaa mielikuvaa kilpapelamisesta maskuliinisena tapahtumana ja myös vaikuttaa siihen, miten maskuliinisuus kilpapelamisen yhteydessä esitetään: pelipaidoista promokuviin kuntosalilla *Overwatch* kilpapelamiseen yhteydessä (mies)pelaajat esitetään e-atleetteina ja näin luodaan myös pesäeroa nörttimaskuliinisuuten. Vaikka naisia ei ole kategorisesti suljettu *Overwatch*-e-urheilun ulkopuolelle, heitä ei siellä paljon näy.

On kuitenkin tärkeätä huomata, että se, miten sukupuoli ja kansallisuus neuvotellaan *Overwatchin* yhteydessä, ei ole koskaan täysin pelin kehittäjän ja e-urheilun ylläpitäjän armoilla, mutta että nämä neuvottelut tapahtuvat aina vastaanoton ja tuotannon akselilla. Väitöskirjani osoittaa, ettei sportifikaatio ole ainoa kehys, jonka kautta sukupuoli-identiteettiä ja kuulumisen tunnetta rakennetaan suhteessa *Overwatch* kilpapelamisen, vaan fanit ja katsojat käyttävät myös vaihtoehtoisia tapoja tähän.

## Overwatch on animea

Väitöskirjani neljäs artikkeli “ ‘Overwatch is anime’ – Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming” (Ruotsalainen & Välisalo 2020), keskittyy siihen, miten *Overwatch*-e-urheilu on kehystetty paitsi urheiluksi myös animeksi, erityisesti fanien ja katsojien keskuudessa. Monipaikkaiseen etnografiaan perustuva artikkelin löydökset osoittavat, että vaikka *Overwatch*-e-urheilu on vahvasti urheilullistettua – ja valtamedian toistaa ja vahvistaa ajatusta *Overwatch*-e-urheilusta urheiluna – fanit ja katsojat löytävät vaihtoehtoisia tapoja kehystää e-urheilua urheilun ohella. Artikkelin tulokset osoittavat, että *Overwatch* e-urheilun

---

kehystäminen animeksi vaikuttaa myös siihen, miten maskuliinisuus rakentuu *Overwatchin* kontekstissa: tämä myötävaikuttaa siihen, että sellaisista ominaisuuksista kuten 'ihasuttava' ja 'söpö' tulee haluttuja maskuliinisia ominaisuuksia. Tämä on varsin jyrkkä vastakohta sille, mitä yhteiskunnassa yleensä ja varsinkin urheilun yhteydessä nähdään haluttavina maskuliinisina ominaisuuksina. *Overwatch*-e-urheilun yhteydessä esiintyvää 'animemaskuliinisuutta' voidaan lähestyä termin *kawaii*-maskuliinisuus kautta (Jung 2011). Siinä suuloisuudesta ja poikamaisuudesta tulee haluttu piirre miehille. *Kawaii*-maskuliinisuudella on *Overwatch*-e-urheilun vastanotossa tärkeä rooli. Se myös haastaa mielikuvaa hypermaskuliinisesta e-urheilijasta, joka rakentuu myötäillen normatiivista maskuliinisuutta. *Kawaii*-maskuliinisuus osoittaa, että katsojat ja fanit muotoilevat uudelleen sitä, miten tuottaja kuvaa sukupuolta ja kansallisuutta, hyödyntämällä laajempaa valikoimaa kulttuurituotteita ja kehyksiä.

## Kkona ja peliyhtesöön kuuluminen

Jatketaan ja fanien ja yleisöjen tarkastelua. Väitöskirjani viides artikkeli " 'KKona where's your sense of patriotism?' Positioning nationality in the spectatorship of competitive Overwatch play" (Siitonen & Ruotsalainen 2022) ehdottaa, että kansallinen kuuluminen on faneille ja yleisölle mahdollisesti toissijaista peliyhtesöihin kuulumiselle. *Overwatchin* 2019 maailmanmestaruuskisojen Twitch-lähetyksen multimodaalinen analyysi osoittaa, että vaikka kansallisuus ja kansallismielisyys näkyvät jatkuvasti lähetyksessä ja juontajat usein rakentavat (sankari)tarinoita kansallisuuksien ympärille, Twitch-chatin osallistujat sekä vahvistavat että kiistävät kansallisuuksia koskevia tarinoita: kansallisuutta juhli-taan, mutta kansallisuuteen perustuvia stereotypioita myös ironisoidaan käyttämällä pelaajille tuttua kieltä, emojiä ja meemejä. Analyysin tulos viittaa siihen, että vaikka kansal-

lisuus on katsojalle mielekäs kategoria ja kansallismielisyys on läsnä, useimmiten pelaajien alaryhmään kuuluminen on katsojille tärkeämpää.

## Naisia ei ole ja he kaikki pelaavat Mercyä

Pelaajat, fanit ja katsojat eivät vain vastusta *Overwatchin* tekijän ja e-urheilun ylläpitäjän luomia konfiguraatioita, vaan erityisesti naispelaajat näyttävät tekevän kaksinkertaista vastarintaa, jossa he vastustavat sitä, kuinka *Overwatchin* tekijän ja e-urheilun ylläpitäjä pyrkii heidät määrittelemään ja samalla sitä, kuinka *Overwatch*-yhteisö yrittää heidät määrittää.

Väitöskirjani toinen artikkeli "There Are No Women and They All Play Mercy: Understanding and Explaining (The Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming" (Ruotsalainen & Friman 2018) tarkastelee naispelaajien kokemuksia *Overwatchissa* ja e-urheilussa laajemmin. Analysoimalla *Overwatch*-pelin keskustelufoorumien keskustelulankoja, paljastuu mielenkiintoinen kuvitelma siitä, että kaikki pelaavat naiset, jos heitä edes on, pelaavat vain yhtä *Overwatchin* hahmoista, Mercyä. Tämä pohjimmiltaan valheellinen ajatus, että kaikki naiset pelaisivat *Overwatchissa* vain parantajia tai tukihahmoja, erityisesti Mercyä, kytkeytyy vahvasti suuren osan pelaajakunnasta näkemykseen Mercystä helppona ja "naisellisena" hahmona. Analyysimme tuo esiin, kuinka monet keskustelijoista väittävät, että naiset pelaavat (vain) Mercyä, koska Mercyä on helppo pelata, Mercy on söpö ja väkivallaton, ja hänen tehtävänsä on huolehtia muista pelin pelaajista. Nämä kuvitelmat esiintyivät aineistossa vahvoina, vaikka naispelaajat itse jatkuvasti pyrkivät niitä kumoamaan ja toivat esiin huomattavasti moninaisempia tapoja osallistua pelaamiseen. Tämä osoittaa, että naisten osallistumismahdollisuuksia säätelee edelleen heidän sukupuolensa, se kuinka heidät tehdään näkymättömiksi ("naisia

---

ei ole”) ja toisaalta näkyviksi hyvin rajoitetuin tavoin (“ja he kaikki pelaavat Mercyä”).

Väitöskirjani myös osoittaa, että yksi asia, joka auttaa naisia tulemaan näkyviksi pelaamisen ja e-urheilun yhteydessä, on edustuksellisuus. Väitöskirjani kolmannen artikkelin “‘I never gave up’: engagement with playable characters and esports players of *Overwatch*” (Välisalo & Ruotsalainen 2019) tulokset osoittavat, että naisten ja seksuaalivähemmistöjen läsnäolo ammattipelaajina ja pelattavina hahmoina pelissä oli naisten ja seksuaalivähemmistöjen edustajien voimaantumisen kannalta tärkeää.

## Loppumiete

Väitöskirjani pyrkii osoittamaan, että vaikka *Overwatch*-e-urheilun ylläpitäjä luo tietynlaista kuvaa kilpapelamisesta urheiluna, fanit ja katsojat eivät ole passiivisia merkityksien vastaanottajia, vaan neuvottelevat jatkuvasti *Overwatch*-e-urheilun merkityksistä keskenään. Tässä he hyödyntävät virallista, *Overwatch*-e-urheilun ylläpitäjän laatimaa kuvastoa kilpapelamisesta urheiluna mutta myös muita kulttuurisia kehyksiä. Erityisen näkyviä kehyksiä ovat anime ja pelikulttuurin konventiot, jotka rikastuttavat sitä, miten maskuliinisuutta voidaan toteuttaa *Overwatch*-e-urheilussa ja ehdottavat muita tapoja kuulua kuin kansallinen kuuluminen. Naisten tila ja mahdollisuudet performoida naiseutta ovat kuitenkin edelleen erittäin kapeat, kuten kilpapelamisessa yleensäkin. *Overwatch*issakin, valitettasti, me naiset olemme edelleen sukupuolitettuja subjekteja.

Ruotsalainen, Maria. 2022. *Overwatch* esports and the (re)configurations of gender and nationality. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-9184-5>

## Lähteet

Billig, Michael. 1995. *Banal nationalism*. Lontoo: Sage.

Blizzard Entertainment. 2004. *World of Warcraft*. Microsoft Windows. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. Microsoft Windows. Irvine, Kalifornia: Blizzard Entertainment.

Crawford, Garry. 2004. *Consuming sport: Fans, sport and culture*. Lontoo: Routledge.

Heere, Bob. 2018. “Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport.” *Sport Management Review* 21, no. 1: 21–24. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.002>.

Hong, Fan, 2013. *Sport, nationalism and orientalism: The Asian games*. Lontoo: Routledge.

Jung, Sun. 2011. *Korean masculinities and transcultural consumption*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

King, Anthony. 2006. “Nationalism and sport”. Teoksessa *The Sage handbook of nations and nationalism*, toimittaneet Gerard Delanty ja Krishan Kumar, 249–259. Lontoo: Sage.

Ruotsalainen, Maria ja Usva Friman. 2018. “‘There Are No Women and They All Play Mercy’: Understanding and Explaining (The Lack of) Women’s Presence in Esports and Competitive Gaming”. Teoksessa *DiGRA Nordic’18: Proceedings of the 2018 International DiGRA Nordic Conference, Bergen, Norway*. Digital Games Research Association. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_Nordic\\_2018\\_paper\\_31.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_31.pdf).

Ruotsalainen, Maria ja Tanja Välisalo. 2020. “‘Overwatch is anime’ - Exploring an alternative interpretational framework for competitive gaming.” Teoksessa *DiGRA ’20*

---

– *Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Digital Games Research Association. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2020\\_paper\\_354.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_354.pdf)

Ruvalcaba, Omar, Jeffrey Schulze, Angela Kim, Sara R. Berzenski ja Mark P. Otten. 2018. "Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play." *Journal of Sport and Social Issues* 42, no. 4: 295–311. <https://doi.org/10.1177/0193723518773287>.

Siitonen, Marko ja Maria Ruotsalainen. 2022. "'KKona where's your sense of patriotism?' – Positioning nationality in the spectatorship of competitive Overwatch play." Teoksessa *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, toimittaneet Maria Ruotsalainen, Maria Törhönen ja Veli-Matti Karhulahti, 89–112. Palgrave MacMillan.

Siutila, Miia ja Ellinoora Havaste. 2019. "A Pure Meritocracy Blind to Identity: Exploring the Online Responses to All-Female Esports Teams in Reddit." *Transactions of the Digital Games Research Association* 4, no. 3: 43–74. <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.97>.

Turtiainen, Riikka, Usva Friman ja Maria Ruotsalainen. 2018. "'Not Only for a Celebration of Competitive Overwatch but Also for National Pride': Sportificating the *Overwatch* World Cup 2016". *Games and Culture* 15 (4): 351–371. doi:10.1177/1555412018795791

Välisalo, Tanja ja Maria Ruotsalainen. 2019. "'I never gave up': engagement with playable characters and esports players of *Overwatch*." Teoksessa *FDG '19 : Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, San Luis Obispo, California, United States. ACM, 40. doi:10.1145/3337722.3337769

Witkowski, Emma. 2018. "Doing/Undoing Gender With the Girl Gamer in High-Performance Play". Teoksessa *Feminism in Play*, toimittaneet Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees ja Emma Vossen, 185–203. Cham: Palgrave Macmillan.