

Eroottinen retropelifanitaide keholeikkinä

Artikkeli

Onerva Puhakka

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Tässä tutkimuksessa tarkastelen eroottista fanitaidetta, joka pohjautuu 1990-luvun videopelisiin *Crash Bandicoot* (1996), *Sonic the Hedgehog* (1991) ja *Spyro the Dragon* (1998). Lisäksi mukana on edellisellä vuosikymmenellä julkaistu, mutta 1990-luvulla yhtä lailla vaikuttanut *Super Mario* (1985). Analyysi fanien tuottamasta kuvamateriaalia asemoituu fanikulttuurien tutkimuksen teoreettiseen viitekehykseen. Käsittelen fanitaiteen tekemistä ja vastaanottoa leikkikulttuurina, jossa kehot toimivat paitsi leikin kohteina, myös välineinä ja vastaanottajina. Tutkimus tuo keskusteluun käsitteen *keholeikki*, jolla tuon näkyväksi leikkimisen kehollista ulottuvuutta.

Avainsanat: erotiikka, fanitaide, fanituotanto, retropelit, seksuaalinen leikki, visuaalinen kulttuuri

Abstract

This study examines erotic fan art inspired by 1990s video games, including *Crash Bandicoot* (1996), *Sonic the Hedgehog* (1991), and *Spyro the Dragon* (1998). It also considers *Super Mario* (1985), a title released in the previous decade but equally influential during the 1990s. The analysis of fan-produced visual material is situated within the theoretical framework of fan culture studies. I approach the creation and reception of fan art as a form of play culture, in which bodies function not only as objects of play but also as instruments and recipients. To foreground the embodied dimension of play, the study introduces the concept of *bodyplay*.

Keywords: eroticism, fan art, fan production, retro games, sexual play, visual culture

Johdanto

Eräässä fanitaideteoksessa ihmismäinen jänishahmo seisoo viettelevässä asennossa, posket aavistuksen punastuneina. Pupulla on yllään konjakinvärinen bodysuit, kiiltävät sukka-housut, punainen rusetti ja valkoiset käsiineet. Hän pitelee vasemmalla kädellä toista rintaansa, oikean käden levätessä viehkeästi pakarän päällä, aivan pörröisen tupsuhännän lähetyvillä. Pupun viettelevä katse vahvistaa kuvan eroottista latausta ja jopa sen korvat heijastavat naisellista viehätysvoimaa. Kyseisessä kuvassa (nancher 2011) esiintyy Vanilla the Rabbit *Sonic the Hedgehog* (1991) -pelisarjasta. Hänet taiteillut mies on ammattitaiteilija Meksikosta, joka on tuottanut sisältöä DeviantArt-sivustolle yhdeksäntoista vuoden ajan. Tekijä leikittelee teoksellaan videopelistä tutun jänishahmon ja miestenlehti *Playboyn* pupuyhteydellä. Kommenttikentässä todetaan, että Hugh Hefner (*Playboy*-lehden perustaja, 1926–2017) rakastaisi tätä (Internet-kommenttija 1). Fanikulttuurissa leikillisuus on pitkään ollut keskeinen osallistumisen ja luovuuden muoto. Esimerkiksi fanifiktio kirjoittaminen, lelufiguurien kerääminen ja cosplay ilmentävät fanien tapaa lähestyä suosikkiteoksiaan leikillisen tekemisen, eläytymisen ja muuntelun kautta (Barnes 2015; Heljakka 2025; Seregina ja Weijo 2017). Myös eroottisten kuvien ja tekstien tekeminen on yksi leikillisen ja osallistuvan faniuden osa.

Tämä artikkeli on osa tutkimuskokonaisuutta, jossa kysyn, millaista fanitaidetta retropeleistä *Crash Bandicoot* (1996), *Sonic the Hedgehog* (1991), *Spyro the Dragon* (1998) ja *Super Mario* (1985) tehdään. Tässä artikkelissa keskityn erityisesti näistä peleistä tehtyyn eroottiseen fanitaiteeseen ja tuon ilmiön leikillisiin piirteisiin. Artikkelikohtainen pääkysymykseni on: miten retropeleihin perustuva eroottinen fanitaide rakentaa ja välittää leikillisiä merkityksiä? Pääkysymystä täydennän seuraavilla alakysymyksillä:

1. Miten ja miksi videopelihahmoja esitetään eroottisesti fanitaiteessa?
2. Miten leikillinen ja eroottinen ilmaisu jatkuvat tai muuntuvat katsojien reaktioissa ja kommentteissa?
3. Millaisia leikillisiä lähtökohtia retropeleissä on?

Artikkelissa keskityn tarkastelemaan eroottista fanitaidetta leikkimuotona, sillä leikillisuus on leimallinen piirre retropeleistä tehdyille eroottiselle fanitaiteelle. Tuo leikillisuus ilmenee teoksissa erityisesti kehollisuuden käsittelyn kautta. Tässä artikkelissa tarkastelen siis myös, kuinka leikki rakentuu pelin, fanitaiteilijan, teoksen ja yleisön keskinäisessä vuorovaikutuksessa. Artikkelissa esitän uuden käsitteen *keholeikki* kuvaamaan, miten kehollinen leikki näkyy paitsi itse kuvissa, myös niiden tekemisessä ja vastaanotossa. Artikkelin alussa esittelen aineistokokonaisuuden ja tutkimusmenetelmät, josta jatkan teoriaosuuden ja käsittelylukujen kautta loppulukuun, jossa tiivistän tutkimuksen keskeiset havainnot.

Filosofi Georges Bataillen mukaan eroottisessa kokemuksessa on kyse yksilöllisen olemassaolon ylittämisestä ja jatkuvuuden kokemuksen saavuttamisesta. Vuonna 1962 julkaisussa teoksessaan *Eroticism* Bataille käsittelee erotiikan, kuoleman ja pyhyyden välisiä yhteyksiä. Hän jakaa erotiikan kolmeen eri tyyppiin: 1) fyysiseen, 2) emotionaaliseen ja 3) uskonnolliseen erotiikkaan (Bataille 1990, 15). Bataillen mukaan kärsimme eristyneisyydestä yksilöllisyydessämme, jolloin mahdollisuus rakkauden ja yhteyden kokemisesta toisen kanssa on lupaus tästä kärsimyksestä vapautumiseen (Bataille 1990, 20). Tarve yhteyteen ja rakkaudelliseen kohtautumiseen on ihmisyyteen rakentunut inhimillinen ominaisuus, joka koskee myös videopelien pelaajia ja retropelien faneja. Tutkimuksessani tarkastelemassa fanikulttuurin osassa liikutaan ihailun, mielikuvituksen ja fantasian maailmoissa. Artikkeliksi keskittyy niiden fanien toimintaan, joiden mielikuvien

ja haaveiden kohteena ovat suositut retropelihahmot. Vaikka fanien tuottamaa eroottista kirjallisuutta on tutkittu laajasti, kuvalliset tuotannot ovat saaneet toistaiseksi vain vähän huomiota. Tutkimukseni vastaa tähän puutteeseen tarkastelemalla internetissä julkaistua eroottista fanitaidetta yhdistellen fani- ja pelitutkimuksen näkökulmia retropelifanien luovien käytäntöjen tarkastelussa.

Taidehistorioitsija Elizabeth Guffeyn (2006) mukaan retro palauttaa tietoisesti ja valikoivasti lähimenneisyyden estetiikkaa, jolla on kyky herättää muistoja ja nostalgiaa. Retrossa ei siis ole kyse pelkästään menneiden aikojen tyylien toistamisesta, vaan ilmiö liittyy läheisesti ironiaan ja kaupalliseen kiinnostavuuteen (Guffey 2006, 7–28). Retropelaaminen on ollut jo useamman vuosikymmenen ajan suosittu harrastus (Swalwell 2016, 48). Se ei rajoitu vain vanhojen pelien pelaamiseen, vaan pelien kautta koetaan uudelleen menneisyyden tunteita ja muistoja (ks. Puhakka 2024). Muistelun ja uudelleenelämisen kautta retropelit toimivat eräänlaisena kulttuurisena muistina, joka luo yhteyksiä menneisyyden ja nykyisyyden välille (ks. Suominen 2008). Näin retropelaaminen voi vahvistaa paitsi pelaajien henkilökohtaista, myös kollektiivista identiteettiä (Fenty 2008, 19–31). Retropelaaminen ei toimintana viittaa pelkästään pelien pelaamiseen, vaan ”peleillä pelaamiseen”. Erilaisten omaehtoisten, vaihtoehtoisten, luovien ja leikillisten tulkintojen tekeminen liittyy peliharrastajien omaan peli- ja fanisuhteeseen, joka on yksityisen ja yksilöllisen ohella luonteeltaan sosiaalista. Menneisyytemme ei kuitenkaan rakennu vain esteettisistä tai kulttuurisista tekijöistä, vaan myös emootioista ja affekteista (Massumi 2002, 11–42). Eroottisessa fanitaiteessa ilmennetään haluja, toiveita ja ihanteita. Se luo tilan kaipaukselle, halulle ja niin ruumiillisten kuin seksuaalisten kokemusten tutkimiselle ja tarkastelulle.

Kun aluksi lähdin tarkastelemaan retropoleistä tehtyä fanitaidetta, huomasin, että eroottinen taide on yksi sen selkeimmistä teemoista. Tämä teema vaikutti tutkimuksellisesti kiinnostavalta, jonka vuoksi ryhdyin kokoamaan eroottisen fanitaiteen aineistokokonaisuutta, jolle tämä artikkeli rakentuu. Eroottisen teeman lisäksi muita retropelifanitaiteen esiin nousevia aihekokonaisuuksia ovat humoristinen ja nostalginen fanitaide. Tämä artikkeli keskittyy kuitenkin vain eroottisen fanitaiteen tarkasteluun. Valitsin tutkia eroottisia kuvia leikkikulttuurina, koska tarkoitukseni on tuoda esiin paitsi se, millaista fanitaidetta on, myös tarkastella aikuisten leikin ilmenemismuotoja. Eroottinen taide voi herättää ennakkoluuloja ja voimakkaita reaktioita, erityisesti kun se on tehty videopelihahmoista, jotka edustavat lapsellista viattomuutta (ks. myös Smith 2023). Näkökulmani tarkoituksena ei ole kääntää katsetta pois pelihahmojen erotisointiin mahdollisesti liittyvistä ongelmista tai ilmiöön liittyvistä haastavista kysymyksistä. Pelien ja fanitoiminnan tutkijana ajattelen kuitenkin, että minun on tutkijana kunnioitettava fanitaiteilijoita ja koen höydyllisemmäksi ymmärtää eroottisen fanitaiteen ilmenemiseen vaikuttavia tekijöitä. Tästä syystä lähestyn eroottisen fanitaiteen tekemistä ensisijaisesti ilmiönä, jonka tarkastelussa neutraali tai kontekstisidonnaisesti myönteinen näkökulma on perusteltu – kuitenkin sivuuttamatta aiheeseen liittyviä ongelmallisia piirteitä.

Eroottinen fanitaide voidaan ymmärtää adaptaationa (adaptaation käsitteestä ks. esim. Jenkins 2017), joka eroaa perinteisestä eroottisesta taiteesta tulkitsemalla tuttuja kulttuurisia hahmoja ja tarinoita uudessa, eroottisessa kontekstissa. Videopelit, elokuvat ja muut kulttuurituotteet tarjoavat taiteelle kehyksen ja sisällön, johon tekijät tuovat oman sisäisen maailmansa, halunsa, kokemuksensa ja pyrkimyksensä. Fanitaiteen tekeminen on affektiivisen fanittamisen muoto. Kyse on osallistuvasta kulttuurista, jossa fanit eivät toimi vain

kuluttajina, vaan tuottavat myös itse mediatekstejä (Jenkins 2006, 176). Videopelien fanikulttuuri on luonteeltaan sosiaalista ja yhteisöllistä, mikä haastaa sen julkisen keskustelun, jossa videopelejä pidetään epäsosiaalisina ja pelaajia eristäytyneinä (Newman 2005, 50–65). Tutkimuksessani fanit tuottavat taidetta itsenäisesti suuryritysten peleistä. Vaikka fanius ei ole ilmiönä uusi, se on saanut digitaalisella aikakaudella uudenlaisia muotoja. Retropelien hahmot toimivat fanitaiteessa kehollisina muistipintoina. Ennestään tutut hahmot herättelevät menneisyyden affektiivisia muistoja, joihin pelaaja tai fani reagoi kehollisesti. Näin kehosta muodostuu tila, jota käytetään kerronnallisena välineenä sekä taiteilijan omien pyrkimysten toteuttajana. Taiteellinen tuotanto esitellään yleisölle, jonka vastaanotto tapahtuu myös kehollisesti. Vanhan, tutun videopelihahmon näkeminen uudenaikaisena versiona herättää paitsi muistoja myös uusia ajatuksia, merkityksiä ja kokemuksia.

Alkuperäishahmojen muuttaminen ja kontekstista irrottaminen edellyttävät tekijältä leikillistä asennetta ja luovaa ilmaisu- ja kokeilu- ja rajoilla leikkiminen on sallittua (ks. myös Masek ja Stenros 2024). Leikillisuus saa seksuaalisen ulottuvuuden, kun hahmoja aletaan kuvitella seksuaalisina olentoina. Tällöin heille luodaan alkuperäisistä ominaisuuksistaan poikkeavia piirteitä, haluja ja pyrkimyksiä, jotka tehdään näkyviksi kuvien kautta ja jaetaan muiden katseltaviksi. Sosiaalinen media on keskeinen väylä fanituotantojen ja visuaalisen materiaalin jakamisessa ja faniyhteisöjen rakentamisessa (ks. Brojakowski 2015). Osana osallistuvaa kulttuuriaan fanit ovat jo pitkään kirjoittaneet eroottista fanifiktiota, esimerkiksi televisiosarjojen ja elokuvien inspiroimana (Jenkins 2013, 185–222). Lisäksi he tuottavat eroottisesti latautunutta kuvataidetta muun muassa suosituista piirroshahmoista, jotka ovat tuttuja niin elokuvien kuin videopelien maailmoista. Tässä artikkelissa keskityn retropeleistä *Crash Bandicoot*

(1996), *Sonic the Hedgehog* (1991), *Spyro the Dragon* (1998) ja *Super Mario* (1985) tehtyyn eroottiseen fanitaiteeseen eli tutkin näistä peleistä tuotettua kuvamateriaalia, joka on jaettu internetissä.

Tutkimukseni yhteydessä määrittelen eroottisen taiteen sellaiseksi, jonka perimmäinen tarkoitus on seksuaalisen kiihotuksen herättäminen ajatusten, tunteiden ja assosiaatioiden kautta (Kieran 2001, 32). Määrittelen eroottiseksi fanitaiteeksi ilmiön, jossa mediatuotteiden – tässä tapauksessa videopelien – hahmoja muokataan aistillisiksi ja seksuaalisiksi. Muutos voi tarkoittaa paitsi alkuperäishahmon ulkomuodosta poikkeavaa täys- tai puolialastomuutta myös tietynlaista pukeutumista, poseerausta, asentoja, ilmeitä tai eleitä. Keskeistä on merkityksen muutos ja tuon muutoksen suhde hahmon alkuperäiseen versioon ja tarkoitukseen. Merkityksen muutoksella tarkoitan pelien ja niiden hahmojen luojien alkuperäisistä tarkoituspäätöksistä poikkeavaa tapahtumaa eli lähökohtaisesti söpöiksi (*cute*) miellettyjen hahmojen muutosta seksuaalisiksi. Visuaalisen leikittelyn lisäksi fanien tuottama eroottinen sisältö ilmentää affektiivista sitoutumista ja kulttuurista uudelleentulkintaa. Vaikka eroottinen ilmaisu nostalgisen retropelifanikulttuurin visuaalisessa perinteessä luojittaa tunnesiteitä ja rikastuttaa kollektiivista muistelua, siihen vaikuttavat myös menneiltä vuosikymmeniltä alitajuisesti omaksutut visuaaliset mallit (Berger 1972; Guffey 2006; Hauke 2013; Swalwell 2016).

Aineisto ja menetelmä

Artikkelini pohjautuu aineistoon, jonka olen kerännyt DeviantArt-verkkosivustolta³¹. Aiheen valintaan ja näkökulmaan on vaikuttanut pro gradu -tutkielmani. Tutkielmassa tarkastelin *Crash Bandicoot* -pelaajien pelaajakokemuksista

³¹Verkko-osoitteessa: <https://www.deviantart.com/>

(Puhakka 2024), ja yhdessä Suomen pelimuseon kanssa toteutettu teemakirjoituskeräys tuotti myös pienen fanitaidaineiston. Aiheen myöhempi tarkastelu toi esiin tarpeen tutkia retropelien yhteydessä ilmenevää fanitaidetta ja fanikulttuuria laajemmin, johon tämä tutkimukseni nyt paneutuu. Valitsin tarkasteluun neljä 1990-luvulla julkaistua tai vaikuttanutta pelisuosikkia, jonka jälkeen lähdin etsimään näistä peleistä tehtyä fanitaidetta DeviantArt-sivustolta. Kaikista peleistä on sivustolla myös ei-eroottista taidetta eli eroottinen taide on yksi aihealue fanitaidesisällössä. Työskentelyn tukena hyödynsin Microsoft Copilot-tekoälytyökalua³² erityisesti tiedonhankinnassa, tekstin jäsentelyssä ja kielenhuollossa. Työkalu auttoi tiivistelmien laatimisessa ja tekstin selkeyttämisessä, mutta en käyttänyt sitä aineiston analyysiin. Fanitaidekuvien analyysi perustuu ainoastaan omiin havaintoihini.

Taiteilijoiden profiilitiedoista käy ilmi, että DeviantArt-verkkosivustolle fanitaidetta aktiivisesti julkaisevat ovat yleensä kuvataiteen harrastajia, taideaineiden opiskelijoita tai ammattitaiteilijoita. Julkaisutoiminta on joko harrastuspohjaista, ammatillista tai osa taloudellisen toimeentulon hankkimista. Jätin aineistonkeruun ulkopuolelle sellaiset kuvat tai tekijät, joiden sisältö oli vesileimattu tai sijoitettu maksumuurin taakse. Valitsin mukaan vain sellaisia teoksia, jotka oli mahdollista ladata sivustolta omalle laitteelle kuvan vierestä löytyvän latauspainikkeen kautta. Mikäli painiketta ei ollut, kuva jäi automaattisesti aineistonkeruun ulkopuolelle. Tällä halusin kunnioittaa taiteilijoiden tekemiä valintoja. Aineistonkeruussa jätin myös huomiotta sellaiset kuvat, joiden sisältö oli piilotettu näkyvistä mutta avautui klikkaamalla kuvassa näkyvää tekstiä. Piilotus johtui rohkeasta sisällöstä, ja tämä käytäntö oli yleinen erityisesti ”mature content”

-tunnisteella merkitystä sisällössä. Tein rajauksen ajan säästämiseksi, sillä tällaisten sisältöjen avaaminen olisi hidastanut aineistonkeruuta merkittävästi. Sivuston yhteisösäännöt kielsivät varsinaisen pornografisen sisällön, mutta sallivat alastomuuden ja eroottisen sisällön. DeviantArtin kautta voi kuitenkin päätyä myös pornografisen sisällön pariin, sillä monet sisällöntuottajat tekevät sekä eroottista että pornografista materiaalia ja julkaisevat jälkimmäistä sellaisilla alustoilla, jotka sen sallivat. DeviantArt toimii tällöin väylänä, jonka kautta sisällöntuottajat voivat esitellä eroottista sisältöä, tarkoituksenaan ohjata käyttäjiä usein maksullisen pornografisen sisällön pariin toisille alustoille. Erityisesti tekoälyavusteinen eroottinen fanitaidesivustolla on suurimmaksi osaksi kaupallisiin tarkoituksiin tuotettua. Iso osa sivustolla julkaistusta tekoälyavusteisesta fanitaidteesta jäi aineistonkeruun ulkopuolelle, koska se ei ollut vapaasti ladattavissa vaan myynnissä esimerkiksi viiden dollarin hinnalla.

Tutkimukseen sisällytettyjen pelien valinta perustuu kahteen pääasialliseen kriteeriin. Ensiksi haluan tuoda esiin 1990-luvun konsolipelien merkityksen pelikulttuurille sekä tarkastella, miten retropelikulttuuri ja siihen liittyvät fanituotannot säilyttävät ja uudelleenmuovaavat pelihistoriaa. Vaikka aiempi peli- ja fanitutkimus on keskittynyt tähänkin ajanjaksoon, sen painotus on silti usein ollut 1980-luvussa sekä varhaisissa arcade- ja kotikonsolipeleissä sekä aikakauden kotitietokoneissa ja mikrotietokonepeleissä (ks. Saarikoski ja Suominen 2009; Suominen 2008; Suominen 2011; Swalwell, Ndalians ja Stuckey 2017). Valitut 1990-luvulla julkaistut tai vuosikymmenellä vahvasti vaikuttaneet pelit ovat olleet keskeisiä pelikulttuurin, teknologisen kehityksen ja peliteollisuuden muotoutumisessa, mutta niihin ei ole kuitenkaan kohdistunut yhtä laajaa tutkimuspainotusta. Tutkimalla näiden pelien fanituotantoja voidaan siten täydentää pelihistorian kirjoitusta ja ymmärtää paremmin, miten 1990-luvun pe-

³²Verkko-osoitteessa: <https://www.microsoft.com/copilot>

lit vaikuttivat myöhempään konsolipelaamiseen ja retropeleihin liittyvään kulttuuriin.

Toiseksi valitsemani pelit liittyvät toisiinsa kilpailullisen aselman kautta. Erityisesti *Super Mario*, *Sonic the Hedgehog* ja *Crash Bandicoot* edustavat kukin oman aikansa keskeisiä konsolialustoja ja toimivat eräänlaisina maskotteina niiden valmistajille: Nintendolle, Segalle ja Sonylle. Näiden pelisarjojen välillä on alusta asti vallinnut sekä tuottajien että kuluttajien näkökulmasta kilpailuasetelma, joka on vaikuttanut niiden kehitykseen, markkinointiin ja vastaanottoon. *Spyro the Dragon* täydentää tätä kokonaisuutta edustaen saman aikakauden teknologista murrosvaihetta, jossa pelit siirtyivät 2D-grafiikasta kolmiulotteiseen 3D-maailmaan. Rajaamani pelit valikoituivat tarkastelun kohteeksi myös siksi, että ne kaikki täyttävät klassisen videopelin määritelmän (Suominen 2012; Swalwell 2016). Pelit ovat siis tasavertaisessa suhteessa keskenään, mutta korostan, että en lähesty pelejä vertailulähtökohdasta. Rajaaminen peliin pitää myös aineistokokonaisuuden määrällisestä hallittavana.

Eroottisen fanitaiteen aineistoni sisältää 125 kuvaa, jotka on julkaistu DeviantArt-sivustolle vuosien 2007–2025 aikana. Valitsemani teokset edustavat monipuolisesti eri pelihahmoja ja visuaalisia tyylejä, ja analyysini keskittyy näiden teosten leikillisiin piirteisiin eli fanitaiteessa ilmenevään luovaan osallistumiseen, muunteluun sekä pelimaailman ja hahmojen uudelleenkäyttöön (ks. Barnes 2015; Jenkins 2013; Sicart 2014). Analysoin sitä leikillistä kokeilua, jonka kautta fanit rakentavat omaa suhdettaan peleihin ja pelikulttuuriin. Analyysi on ensisijaisesti kuvailevaa ja sen tavoitteena on hahmottaa fanitaiteen luomisen ja vastaanoton kehollista ulottuvuutta. Olen kerännyt aineistokokonaisuuden 2024 marraskuun ja 2025 toukokuun välillä ja säilyttänyt sitä henkilökohtaisilla laitteillani. Lisäksi olen kerännyt oleellisim-

mat teostiedot: tekijän ja julkaisupäivämäärän, teoksen nimen, kuvatekstin, verkkosivuston osoitteen sekä yksittäisiä kommenttinostoja. Olen myös merkinnyt aineistonkeruupäivämäärän, aihetiivistelmän, kuvassa esiintyvät hahmot ja teeman (tässä: eroottinen).

Eroottista taidetta on sivustolla julkaistu kaikista tarkasteltavista peleistä. Aineistossa painottuvat pelien keskeiset pää- ja sivuhahmot. *Crash Bandicoot* -pelin versioiduinimpia hahmoja ovat Coco Bandicoot (n=34), Tawna (n=12) ja Crash Bandicoot (n=5). *Sonic the Hedgehog* -hahmoperheestä esillä ovat eniten Rouge the Bat (n=9), Vanilla the Rabbit (n=4), Shadow the Hedgehog (n=3) ja Sonic (n=2). *Spyro*-pelisarjan hahmoista versioinneissa edustavat Spyro the Dragon (n=3) ja Cynder the Dragon (n=1). *Super Mario* -sarjan hahmoista varioidumpia ovat prinsessa Peach (n=23), Bowser (n=5), Mario (n=5), prinsessa Daisy (n=4) ja Luigi (n=3). Lukumäärät sisältävät myös *gender swap* -hahmot, joiden sukupuoli eroaa alkuperäisen pelihahmon sukupuolesta. Esimerkiksi useimmin sukupuoleltaan käänteisesti esitetyn Bowser-hahmon kohdalla määrä jakautuu seuraavasti: miespuolinen Bowser (n=1) ja naispuolinen Bowsette (n=4). Kaikkiaan aineistossa esiintyy yhteensä 36 eri hahmoa. Saman hahmon eri muunnelmat (esim. *gender swap*) on laskettu tähän lukumäärään, silloin kun hahmon nimi on muutettu alkuperäisestä. Lukumäärä kattaa sekä alkuperäiset hahmot että fanien omatekoiset hahmot.

DeviantArt-sivuston käyttäjistä 70,8 % on miehiä ja 29,2 % naisia. Sivuston suurin kävijäryhmä on 18–24-vuotiaat, toiseksi suurin 25–34-vuotiaat. Videopelit ovat käyttäjien suosituin kategoria, ja muita suosittuja kategorioita ovat tietokoneet ja elektroniikka, ohjelmointi, animaatio ja sarjakuva sekä aikuisille suunnattu sisältö (Similarweb 2025). Suurin osa käyttäjistä tulee Yhdysvalloista (43,7 %), jota seuraavat Iso-

Britannia (5,6 %), Saksa (5,4 %), Kanada (4,4 %) ja Ranska (3,1 %) (Similarweb 2025). Tarkempia demografisia tietoja esimerkiksi tekijöiden ja yleisön suhteesta ei ole vapaasti saatavilla. Tiedot tekijöiden sukupuolesta, iästä ja asuinpaikasta ovat saatavilla, mikäli tekijä on kertonut ne profiilitiedoissaan.

Fanitaiteeseen liittyvät tekijänoikeudet on monisyinen kysymys, sillä monet videopelit, niiden tarinat ja hahmot voivat olla tekijänoikeuden tai tavaramerkin suojaamia. Tämä tekee fanitaiteesta niin sanottua harmaata aluetta, jossa fanit saattavat rikkoa tekijänoikeutta, vaikka oikeudenhaltija ei siihen puuttuisikaan. DeviantArt saa osittaiset käyttöoikeudet sivustolla julkaistuihin kuviin, mutta ei takaa, että fanitaide olisi laillista. Tämä asettaa tutkijalle kiinnostavan haasteen, kun pohditaan, miten fanitaiteeseen tulisi suhtautua tutkimuseettisesti. Vaikka fanitaide saattaa teknisesti rikkoa tekijänoikeutta, se lisää alkuperäisten pelien näkyvyyttä ja lisää näiden kulttuurituotteiden kulttuurista, sosiaalista ja taloudellista arvoa (Jenkins, Ford ja Green, 2013).

Keho muokattavana, kerronnallisena ja affektiivisena tilana

Kehon voi hahmottaa paikkana, jossa minuus, tunteet ja kokemukset punoutuvat yhteen (ks. Ahmed 2013, 1–19). Eroottisessa fanitaiteessa kehon merkitys korostuu, sillä se toimii paitsi tekijän ja vastaanottajan kokemuksellisenä rajapintana, myös tekee ilmiön konkreettiseksi eli näkyväksi ja katseltavaksi tuotokseksi. Seuraavaksi tarkastelen kehoa muokattavana, kerronnallisena ja affektiivisena tilana.

Eroottisessa fanitaiteessa pelihahmon kehoa muokataan seksuaalisten mieltymysten, merkityksen muutoksen ja niin peliestetiikalla kuin seksuaalisella kuvastolla leikkittelyn kautta. Fanituotannoissa pelihahmon keho näyttäytyy muokattavana tilana. Fanituotantojen kehollisuus tuo jatkumon myös

yksilön pelikokemukselle ja pelaajaidentiteetin muovautumiselle. Pelitutkija ja -teoreetikko Jesper Juul (2001) korostaa, että pelaajan ruumis osallistuu jatkuvasti pelin ja narratiivin muokkaamiseen, jolloin keho toimii osana merkitysten rakentamista ja affektiivista kokemusta. Tämä korostaa, että pelaajan keho ei ole passiivinen, vaan jatkuvasti muokkautuva osa pelin ja kertomuksen muodostumista. Sen lisäksi, että pelaaja pelatessaan rakentaa kehonsa kautta uutta merkitystä, taide tarjoaa fanille mahdollisuuden tuoda omat seksuaaliset halunsa, jännitteensä ja affektiiviset kokemuksensa esiin hahmon ja sen ruumiin kautta, jolloin teos toimii väylänä henkilökohtaiselle ja keholliselle merkitysten rakentamiselle. Kun kehollinen kiihottuminen ja kulttuuriset merkitykset limittyvät toisiinsa, ruumis ei ole vain biologinen tai fyysinen, vaan myös kulttuurisesti ja affektiivisesti merkityksellinen tila (ks. Bataille 1990, 29–54). Näin fanitaide mahdollistaa seksuaalisen affektin ja kehollisen kokemuksen tutkimisen ja ilmaistamisen. Kehollinen ulottuvuus yhdistää pelaamisen, fanitoiminnan ja erotiikan. Peleistä pitkän menneisyyden omaavat retropelit ovat erityisiä siksi, että niiden kehollinen vaikutus ylittää pitkälle myös pelaajien ja fanien menneisyyteen.

Pelaajan rooli pelissä ulottuu pelkkää toiminnan tuottamista pidemmälle: pelaajan valinnat ja toimet muodostavat olennaisen osan pelikokemuksesta ja vaikuttavat siihen, miten pelin kertomus hahmottuu. Juulin (2001) mukaan pelit eivät kerro tarinoita itsenäisesti; sen sijaan pelaajan vuorovaikutus pelijärjestelmän kanssa luo sille merkityksen ja kokemuksen. Pelihahmojen kehot toimivat eroottisessa fanitaiteessa kertomusten välineinä jatkaen ja muuttaen niin pelaajan roolia, kuin kertomuksia. Kun hahmojen lapsekkaita piirteitä muokataan aikuismaisemmiksi, fanitaide luo uusia intiimejä tilanteita ja suhteita. Juuri tämä eroottisuus ja intiimiys laajentavat hahmoa tarinallisuuden ja kehollisuuden kautta, vaikka ne eivät esiintyisi alkuperäisteoksessa. Samalla myös fanin

keho toimii kerronnallisena tilana, joka välittää ja ohjaa tarinankerrontaa. Fanitutkija Abigail De Kosnik (2016, 131–261) huomauttaa, että fanituotannot rakentavat uusia tarinallisia kerrostumia vanhoille hahmoille, jolloin keho toimii muokattavana välineenä uusien suhteiden ja intiimien kohtausten luomisessa. Filosofi ja historioitsija Michel Foucault’n (2010) mukaan keho ei ole vain kulttuuristen normien kohde, vaan aktiivinen vallan, suhteiden ja merkitysten muodostaja. Tätä teoreettista näkökulmaa sovelletaan myös fanitaiteen hahmojen, fanin ja yleisön kehollisen vuorovaikutuksen analyysiin.

Fanin keho on myös affektiivinen tila, jossa niin tunteet ja kokemukset kuin seksuaalisuus ja erotiikka kiinnittyvät toisiinsa. Filosofi ja affektiteoreetikko Brian Massumi kuvaa affektia kehollisena ja esikielellisenä voimana, joka välittyy kokemuksen kautta ja jota ei voi täysin edes kuvailla sanoin (Massumi 2002, 11–42). Erotiikka liittyy keholliseen kokemukseksiin ja kulttuuriin merkityksiin. Ruumis ei ole vain objekti, vaan myös kokemuksellinen ja merkitystä rakentava subjekti. Keho ja seksuaalisuus ovat affektiivisten ja normatiivisten käytäntöjen leikkauspiste, jossa nautinto ja valtasuhteet ruumiillistuvat (ks. Foucault 2010, 71–74, 171–180). Fanitaiteen affektiivinen tila ulottuu paitsi tekijään ja katsojaan, myös yhteisöön, sillä tunteet liikkuvat ja rakentavat siteitä yksilön ja kollektiivin välillä (ks. Ahmed 2013, 1–19, 168–190). Sosiaalisen median tai yhteisöllisten verkkosivustojen käyttäjät luovat affektiivisia ketjuja, jotka lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta ja kollektiivisen nautinnon kokemusta, tai päinvastoin aiheuttavat eriytymistä ja luovat kollektiivista torjuntaa.

Näiden kolmen näkökulman kautta niin pelihahmon kuin fanin keho hahmottuu heijastavana, muuttavana ja kokevana tilana, joka on keskeinen osa eroottisen fanitaiteen vuorovaikutusta, vaikuttavuutta ja ilmaisuvoimaa. Kehojen muokatta-

vuus, kerronnallisuus ja affektiivisuus muodostavat teoreettisen kehyksen, jonka pohjalta tarkastelen, millaista eroottista sisältöä fanit tuottavat ja miten leikillinen ilmaisu näkyy retropeleistä tehdyssä eroottisessa fanitaiteessa. Tuon myös esiin, miten digitaalinen ympäristö ja sen vuorovaikutuseliisuus laajentaa näitä kokemuksia. *Kehon muokattavuus* auttaa tunnistamaan, miten hahmojen fyysiset piirteet, eleet, ilmeet ja asennot muuntuvat eroottisissa ja leikillisissä tulkinnoissa. *Kehon kerronnallisuus* ohjaa tarkastelemaan, miten hahmojen kehollinen esitys tarinallistaa ja luo suhteita faniteosten ja fanien välille. *Kehon affektiivisuus* keskittyy siihen, miten pelit ja fanitaide välittävät tunteita ja tuottavat vaikutuksia pelaajille, faneille ja katsojille.

Keholeikki – uusi käsitteellinen ehdotus leikkimuodoksi

Leikki ei ole vain lapsille ominaista toimintaa, vaan sen voi ymmärtää pikemminkin kulttuurisena ja esteettisenä asenteena, joka on ominaista myös aikuisille. Pelitutkija Miguel Sicartin (2014) määritelmän mukaan leikki on tapa olla maailmassa – leikillisyyttä (*playfulness*), joka ilmenee arjessa, luovassa työssä ja kulttuurisessa osallistumisessa. Hänen mukaansa leikki ei ole vain rajattu aktiviteetti, vaan normeja haastava, kokeileva ja merkityksiä tuottava asenne. Leikki tapahtuu tiettyssä tilassa ja ympäristössä, ja se myös uudelleenkäyttää ja muokkaa niitä. Leikki mahdollistaa luovan itseilmaisun ja heijastaa yksilön identiteettiä (Sicart 2014, 1–34). Digitaalisten alustojen myötä kuvallinen kulttuuri ja sisällöntuotanto on lisääntynyt, mikä viihdyttää leikintutkija Katriina Heljakan mukaan aikuista leikkijää. Hän näkee myös, että leikkiesineet ovat aikuisille epätodellisia ja fantasian maailmaan johdattavia. Aikuisten leikki tapahtuu leikkiesineen ja leikkijän vuoropuhelussa, jossa heijastuu niin eletty kuin vielä haaveen tasolla oleva kokemusmaailma (Heljakka 2022,

273–283). Tässä artikkelissa leikkiesineenä toimii videopeli-hahmo, jonka kanssa leikkijä käy jatkuvaa vuoropuhelua ja jonka kautta hän rakentaa omaa leikillistä todellisuuttaan. Tutkimuksessani käytän keholeikin termiä kuvaamaan aikuisten leikkiä, vaikka termi soveltuu myös muihin leikkijöihin ja kuvaamaan myös muita leikillisen kulttuurin ilmentymiä.

Eroottinen fanitaide tarjoaa sekä taiteen tekijälle että sen katsojalle mahdollisuuden kuvitella vuorovaikutusta pelihahmojen kanssa, oli kyse sitten seksuaalisesta tai muusta intiimistä suhteesta. Tässä mielikuvituksellisessa vuorovaikutuksessa keho ja mieli yhdistyvät leikillisesti: taiteen tekijä leikkii taiteellisilla ja visuaalisilla valinnoillaan, kun taas katsoja osallistuu kehonsa kautta hahmon ja kuvan väliseen vuorovaikutukseen, tuntemalla reaktioita ja mielikuvia. Katsoja tuo nämä tunnereaktiot näkyväksi tarinallisuuden kautta, esimerkiksi kommentoimalla tai keskustelemalla.

Taiteen tekijän ja katsojan keholeikit eroavat kuitenkin toisistaan. Siinä missä tekijä rakentaa ja hallitsee kuvallista kokemusta, katsoja reagoi siihen ja täydentää sitä omilla kehollisilla ja emotionaalisilla tulkinnoillaan. Molemmille prosesseille yhteistä on se, että mielikuvitus ja kehollisuus yhdistyvät synnyttäen ruumiillista ja emotionaalista vuorovaikutusta. Voidaan pohtia, onko kaikki taiteen tekeminen tai kokeminen keholeikkiä? Vaikka kaikki taide ei ole eksplisiittisesti ruumiillista, taide koskettaa aina tavalla tai toisella ihmisen aisteja ja mielikuvitusta, ja siten siinä on usein mukana elementti, joka aktivoituu kehollisesti: katsojan, kuuntelijan tai tekijän keho osallistuu kokemukseen, vaikka se olisi vain mielikuvituksellista. Retropelit tarjoavat huomattavan leikkipotentialin ja eroottisen fanitaiteen tapauksessa tämä keholeikki on erityisen näkyvää ja monitasoista.

Keho on aina vuorovaikutuksessa ympäristönsä ja kulttuurinsa kanssa ja toimii eri teoreettisten viitekehysten valossa – fanitutkimuksesta affektiteoriaan – muokattavana, kerronnallisena ja affektiivisena tilana (Ahmed 2013; Bataille 1990; De Kosnik 2016; Foucault 2010; Jenkins 2013; Juul 2001; Masumi 2002). Faniuden teoriastaankin tunnettu mediatutkija Henry Jenkins (2013) käyttää kehollisesta leikistä termejä *performatiivisuus* ja *osallistuva kulttuuri*, ja käytännössä kyse on saman ilmiön eri painopisteistä: kehollisesta osallistumisesta kulttuuriseen tuotantoon ja kehosta fanitoiminnan tilana, sekä nyt myös kehosta faneille tyypillisen leikin välineenä, kohteena ja vastaanottajana. Jenkins (2013, 185–222) tuo esille eroottisen fanifiktio mahdollisuutena tutkia omaa seksuaalisuuttaan ja suhdetta kehoon kerronnallisuuden kautta, jossa tarina ja keho muodostavat oman tarinallisen tilansa.

“Leikki” termin toisena osana viittaa ihmisten ja eläinten harjoittamaan vapaaseen, sääntöihin tai kuvitteluun perustuvaan toimintaan, joka eroaa arkitodellisuudesta (ks. Huizinga 1950, 1–27). Keholeikki on termi, jolla fanitaiteen yhteydessä tarkoitan kehon käyttöä leikin välineenä, kohteena ja vastaanottajana. Käsite on moniulotteinen: se sisältää sekä leikin, joka tapahtuu muiden kehojen kautta, että leikin, joka lähtee omasta kehosta tai kohdistuu siihen. Keholeikki näkyy paitsi kehollisuutta käsittelevänä fanitaiteena, myös esimerkiksi cosplayssa, jossa omaa kehoa käytetään leikillisen toiminnan välineenä. Fani ei ainoastaan katso, vaan hänen kokemuksensa fanituksen kohteesta on kehollinen (Ahmed 2013, 1–19; De Kosnik 2016, 131–261), minkä vuoksi on aiheellista puhua keholeikistä. Fanien keholeikissä kehoja muokataan, asetetaan eri rooleihin, tulkitaan ja väritetään sen mukaan, millainen oma kiintymys leikin kohteeseen on. Keholeikki yhdistää fanin oman affektiivisen tilan, joka rakentuu leikin ja taiteen kautta näkyvään, materiaaliseen muotoon.

Termin merkitys avautuu tarkastelemalla pelin- ja leikintutkimuksesta tunnetun filosofin ja sosiologin Roger Cailloisin leikin typologiaa (Caillois 2001, 29), joista erityisesti *mimicry* (esittäminen) ja *ilinx* (huuma) näkyvät fanituotantojen keholeikissä. Jäljittely, samaistuminen ja huumautuminen ovat ominaista pelihahmojen kanssa tapahtuvalle leikille. Fanitaiteessa sekä tekijä että katsoja osallistuvat keholeikkiin omalla toiminnallaan. Tuo leikki saa alkunsa mielikuvista ja kuvittelusta eli on luonteeltaan aluksi immateriaalista. Tässä artikkelissa tarkastelemassani leikissä kehollisuus on läsnä sekä taiteen tuottamisessa että vastaanottamisessa sekä aiheen muodossa – mutta keholeikistä voidaan puhua myös monissa muissa yhteyksissä. Keholeikki voi ulottua aina kilpailullisesta kehonrakennuksesta sattumalle sijaa antaviin seuraileikkeihin ja -peleihin, kuten pullonpyörytykseen ja *Twisteriin* (Hasbro 1966). Tällöin Cailloisin määrittelyn mukaisesti painopiste kallistuu enemmän *agônin* (kilpailu) ja *alean* (satunnaisuus) suuntaan. Vaikka termin ensimmäinen osa ”keho” tarkoittaa fyysistä, aineellista ihmisruumista, se kätkee sisäänsä myös mielen – aivot, jotka kehossa sijaitsevat. Näin keho muodostaa monikerroksisen tarkastelupinnan aiheen tarkastelulle.

Kehittelemäni keholeikin termi toimii tutkimuksessani kuvailevana ja jäsentävänä työkaluna, joka auttaa selittämään eroottisen fanitaiteen tuottamisen syitä, seurauksia ja sen rakentumista osaksi leikillistä kulttuuria. Termi yhdistää aineistolähtöiset neljä ilmiötä:

1. fanitaiteen tekeminen, jossa tekijä pyrkii vuorovaikutukseen fanittamansa fiktiivisen hahmon kanssa kehollistamalla tämän;
2. fanitaiteilija ilmaisee ja kokeilee seksuaalisuuttaan kuvallisen tuottamisen kautta;

3. fanitaiteen tekeminen ei tapahdu tyhjiössä, vaan sosiaalisessa vuorovaikutuksessa muiden fanien kanssa;
4. leikki jatkuu tekijän, kuvan ja katsojan välillä.

Keholeikki terminä ei ole syntynyt valmiiksi analyttiseksi työkaluksi, vaan pikemminkin osaksi tutkimusprosessia ja aineiston kanssa työskentelyä. Termi on muotoutunut vähitellen havaintojen, kirjoittamisen ja kokeilun myötä, vastauksena tarpeeseen sanoittaa jotakin, joka ei aiempien käsitteiden kautta ole tullut näkyväksi. Termi toimii tutkimukseni kielellisenä ja ajattelullisena välineenä, joka auttaa hahmotamaan aineiston rakentumista ja sen tuottamia merkityksiä. Näin termi asettuu osaksi artikkelin analyysia tapana sanoittaa niitä havaintoja, joita fanitaiteen leikillisyyttä ja eroottisuutta tuottavat tarkastelun aikana.

Fanitaiteen tekeminen kehollisena leikkinä

Fanitaiteen merkitys ei typisty vain visuaaliseksi ilmaisuksi, sillä se on myös osa elävää digitaalista kulttuurista muistia. De Kosnik esittää teoksessaan *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom* (2016, 11–13), että fanit toimivat ”epävirallisina arkistioijina”, jotka luovat ja ylläpitävät kulttuurista muistia digitaalisessa ympäristössä. De Kosnik määrittelee *rogue archives* -käsitteen kuvaamaan digitaalisia arkistoja, jotka ovat paitsi jatkuvasti saatavilla ja vapaasti verkossa käytettävissä, myös usein ilman tekijänoikeusrajoituksia ja joita hallinnoivat vapaaehtoiset ilman virallista arkistoinnin koulutusta. De Kosnik on määritellyt ”epävirallisten arkistojen” piirteiksi jatkuvan saatavuuden, yhteisön luoman sisällön ja digitaalisen muistin performatiivisuuden (De Kosnik 2016, 11–13). Tulkiten fanitaidetta osana tätä digitaalista kulttuurista muistia. Valitsemieni teosten tarkastelu tarjoaa syvällisempää ymmärrystä siitä, miten fanit luovat ja säilyttävät pelikulttuuria digitaalisessa ympäristössä. Eroottisen fa-

nitaiteen ”epäviralliset arkistot” kertovat, mitkä retropelihakmot ovat pelaajien ihailun, halun ja kiinnostuksen kohteina ja miten seksuaalinen leikki kiinnittyy videopeleihin.

Eroottisessa fanitaiteessa esillä on usein yksi tai kaksi hahmoa kustakin retropelistä. Vain harvoissa kuvista on esillä useampi kuin kaksi hahmoa. Suurimmassa osassa kuvia pelihakmot esiintyvät kuitenkin yksin. Yhdessäkään aineistokonnaisuuden kuvassa pelisarjojen hahmot eivät ole sekoittuneet toisiinsa, mikä on poikkeuksellista verrattuna muihin fanitaiteen teemoihin. Muissa teemoissa tällainen *crossover*-taide, jossa yhdistetään osia kahdesta tai useammasta pelimaailmasta samaan teokseen, on yleisempää. Aineiston tarkastelu osoittaa, että katse kohdistuu yksittäisiin hahmoihin ja teokset kytkeytyvät näiden hahmojen fanitukseen.

Analyysini perusteella eroottisen fanitaiteen ja sen hahmomuutokset voi jakaa karkeasti kahteen eri tyyliisuuntaan. Isossa osassa retropeleistä tehtyjä eroottisia fanituotantoja hahmojen muutos tapahtuu äärimmäisen liioittelun kautta, eli muutos alkuperäiseen pelihakmoon on merkittävä niin visuaalisesti kuin emotionaalisesti (kuva 1). Kuvassa esiintyvä Coco Bandicoot (*Crash Bandicoot*) esitetään alkuperäishahmosta selvästi muuttuneena ja aikuismaisena. Selkeästi seksuaalisuutta korostavia piirteitä ovat Cocon naiselliset muodot ja vartalonmyötäinen asu. Kuva toimii myös esimerkkinä siitä, mitä *crossover* eroottisen fanitaiteen yhteydessä yleensä on eli enimmäkseen pelien, elokuvien tai muun popkulttuurin yhdistämistä. Toisessa fanitaidetyylissä hahmo pysyy lähempänä alkuperäistä muotoaan. Silloin eroottisuutta ilmenetään hienovaraisemmilla tavoilla, kuten ilmeillä, asennoilla ja eleillä (kuva 2). Luigi-hahmoa (*Super Mario*) esittävä kuva todistaa, ettei eroottinen fanitaide ole vain äärimmäistä liioittelua. Kun hahmon ulkomuoto pysyy lähellä alkuperäisversiota, eroottisen kuvasta tekee hahmon ilme, asento ja kon-

teksti seksikyyttä korostavaa kuvatekstiä unohtamatta. Realistinen fanitaide eroaa tyyllillisesti korostetun ja jopa shokeeraavan seksuaalisesta sisällöstä. Se on luonteeltaan pehmeää ja hassuttelevaa, lähempänä retropelien alkuperäistä tunnelmaa. Suurimpana erona äärimmäisen muokattuihin hahmoihin on hahmon säilyminen lähempänä alkuperäistä muotoaan. Hahmojen eroottinen siirtymä voi siis tarkoittaa hienovaraista muuttumista tai massiivisempaa muodonmuutosta.

Fanitoiminnassa yhdistyvät sarjakuva, meemit ja sosiaalisen median elävä kulttuuri, joka ilmenee kuvien ja audiovisuaalisen sisällön jakamisena ja kuluttamisena digitaalisessa ympäristössä (Stanfill ja Condis 2014). Kuvallisuudessa on kyse paitsi henkisestä, myös fyysisestä ja seksuaalisesta alueesta (Kotkavirta 2009, 42–52). Ennen kuin kuva muodostuu fyysiseksi teokseksi sitä edeltää mielikuva. Mielikuvat ovat luonteeltaan affektiivisia ja niihin vaikuttaa usein se kuvallisuus, joka meitä kullakin hetkellä on ympäröinyt ja jolle olemme olleet alttiina. Kuvat vaikuttavat mieleen, erityisesti sen alitajuisiin kerrostumiin ja vaikuttavat meihin luoden sekä tiedostettuja että tiedostamattomia, ikään kuin automaattisia ja affektiivisia toimintamalleja (ks. Hauke 2013). Voidaan siis todeta, että kuvallisuus on ruumiillista aluetta hyvin monin eri tavoin. Sen lisäksi, että ruumis on usein kuvallisuuden aihe, myös kuvien luominen edellyttää ruumiillisia kykyjä.

Eroottisten fanitaidekuvien hahmojen poseeraukset, ilmeet ja eleet ovat aktiivisia ja katsojaan kohdistuneita. Hahmot välittävät iloa ja leikkisyyttä. Joissakin kuvissa on viittauksia peliin, mutta suurimmassa osassa kuvia pelikonteksti ei ole näkyvissä muualla kuin hahmovalinnoissa. Pelikohtaisia viittauksia ovat kuitenkin muun muassa Coco Bandicootin nitro-bikinit ja wumpahedelmä-bikiniyläosa sekä karpässieniteema *Super Mario* -hahmoja esittävässä kuvissa. Yleisesti hahmot kuvataan voimakkaina, viettelevinä ja suloisina. Jois-



Kuva 1. *Coco and The Interceptor*. Tekijä: Renegade-157. 2020.



Kuva 2. *Sexy Boi*. Tekijä: PatchyDragon. 2023.

sain naista esittävässä kuvissa hahmojen rinnat ovat paljaat (kuva 3), toisissa peitetyt ja vain yhdessä aineistokokonaisuuden kuvassa sukupuolielimet ovat näkyvissä peittelemättömästi (Suchara18 2023). Kyseinen kuva on myös aineiston ainoa teos, jossa ruumiinnesteitä käytetään leikillisesti osana hahmon eroottista esittämistä. Miestä esittävässä kuvissa korostuu kehon yläosan kuvaaminen, ja tämä tapahtuu yleensä lihaksikkuutta ja voimakkuutta alleviivaamalla. Tämän lisäksi tyypillisiä ovat kuvat, joissa mieshahmo näkyy kokonaan siten, että sukupuolialuetta on korostettu vaatetuksen tai kehon asennon kautta. Tapa on yleinen myös naishahmojen kohdalla. Suurimmasta osasta kuvia välittyy hassutteleva ja hullunkurinen asenne tai kauneuden arvostaminen, kuten esimerkiksi tavanomaisia alusvaatekuvia mukailevissa teoksissa. Yksi aineiston alusvaatekuva eroaa muista siten, että hahmon kehosta on amputoitu raaja; poikkeava esitystapa ei kuitenkaan vaikuta hahmon dynamiikkaan, vaan hahmo on esitetty kuvassa muilta osin tavallisesti kuten muisakin vastaavissa kuvissa eli sensuellina ja seksikkäänä. Yhdessä piirroskuvassa naishahmo on esitetty viimeisillään rasakaana. Käytetyt tekniikat vaihtelevat perinteisistä piirroksista ja puuväritöistä digitaaliseen maalaukseen ja tekoälyavusteiseen taiteeseen.

Keholeikki sijoittuu pelin ja leikin tutkimuksen jatkumoon, jossa leikki ymmärretään muuntuvaksi toiminnaksi ja kuvittelun tilaksi (ks. Huizinga 1950; Sicart 2014). Fanitaiteilijan keholeikki tuo tähän oman erityispiirteensä: se on samaan aikaan sekä tekijän henkilökohtaista luovaa ilmaisua että kuvamateriaalin tuottamisesta yleisölle avoimelle verkkosivustolle. Toiminnalla on siis niin yksityinen kuin julkinen ulottuvuus. Näiden toimintojen limittyessä fani voi kokeilla, liioitella ja muokata hahmon kehoa tavoilla, joita pelin alkuperäiset säännöt eivät rajoita. Samalla keholeikki ilmentää faniutta ja ihailua, joka saa taiteen kautta konkreettisen, visuaalisen ja

eroottisen muodon. Yleisesti ajatellaan, että taidetta luodaan ensisijaisesti yleisölle. Taiteilija tekee jotain, jonka yleisö vastaanottaa. Eroottisen fanitaiteen tarkastelu leikkikulttuurina haastaa tämän ajatuksen, koska yhtä lailla taiteen tekemisen voi ajatella seksuaalisena leikkinä, joka ei ole pelkästään yleisölle luotuja teoksia, vaan osa taiteilijan omaa seksuaalista ilmaisua. Eroottisen fanitaiteen tekijä voi toteuttaa kuvataiteen kautta omia haaveitaan ja fantasioitaan, joiden lopputulemana ja tarkoituksena on luoda jotakin itselle, ei niinkään yleisölle. Toisaalta tässä artikkelissa tutkimani taide on julkaistu suuren yleisön saataville, joten kyseessä ei ole pelkästään taiteilijan oma ajanviete, vaan taiteen tarkoitus on myös aiheuttaa reaktioita vastaanottajissa. Teosten leikillisuus tulee esiin myös varsinaisen kuvan ulkopuolella eli otsikoissa, kuvateksteissä sekä katsojakommenteissa. Näitä yksityiskohtia tarkastelemalla voi nähdä sen, että fanitoiminta ei ole vain kuvien jakamista ja katsomista, vaan osa sosiaalisen median elävää ja runsasta kulttuuria ovat myös kuvien yhteydessä jaetut tekstisisällöt.

Fanitaiteen keholeikki ilmenee pelihahmojen muutoksen kautta. Hahmoille luodaan fyysisen visuaalisen muutoksen kautta uusia merkityksiä ja rooleja, uutta tarinallisuutta. Hahmojen erotisointi ei tapahdu vain kehon uudelleenmuotoilun ja kehonosien liioittelun tai korostamisen kautta, vaan pukeminen on tämän lisäksi keskeinen leikillinen piirre hahmon erotisoinnissa. Pukeminen tai vaatetus ei tarkoita tietynlaisia fetissipukeutumista, vaan fanitaitelijoiden hahmoja eroti-soiva vaatetus on monipuolista ja kekseliästä (kuva 4). Lohikäärme Cynderin (*Spyro the Dragon*) alkuperäiseen asustukseen eivät kuulu vaatteet tai korut, vaan ainoastaan panssariset osat jaloissa ja hännässä. Hahmojen erotisointi ei siis aina tarkoita riisumista, vaan usein päinvastoin pukemista. Hahmon rakentumisessa tavoitellaan tietynlaista visuaalista esilepanoa ja esteettistä olemusta, jonka toteutuksessa vaatteet



Kuva 3. Nintendo Vs Sega. Tekijä: yhggh. 2024.

sekä muut tyyllilliset yksityiskohdat ovat keskiössä. Siinä missä kehon muokkaus voi olla pienimuotoista tai äärimmäistä, samoin vaatetus voi muuttua monin eri tavoin. Eroottisen vaatetuksen osalta fanien tuotannoissa ei ole yhtä vakiintunutta toteutustapaa, vaan hahmojen pukeminen on monipuolista ja vaihtelevaa. Vaatetus yltää myös hiuksiin, kasvoihin ja kynsiin, joita muokkaamalla fanit korostavat ja rakentavat uudenlaista visuaalista tyyliä tarkasti ja harkiten. Fanit luovat pelihahmoille vaatetuksen avulla eroottisia merkityksiä. Vaatteilla korostetaan tiettyjä kehonosia, kuten rintoja, lantiota tai jalkoja. Vaatteissa käytetään hyväksi erilaisia tekstuureja kuten nahkaa. Tietyillä vaatekappaleilla, kuten uima-asuilla ja verkkosukkahousuilla viedään hahmoa kauemmas sen alkuperäisestä merkityksestä, kuten tässä Rouge the Batia (*Sonic the Hedgehog*) esittävässä teoksessa (kuva 5). Kuvan hahmon alkuperäinen asu vaihtuu toiseen, kun se lainaa tunnetun elokuvan kabareetanssijan tyyliä. Teos yhdistää pelihahmon *Moulin Rouge* -elokuvan (Luhrmann 2001) tematiikkaan sekä visuaalisesti että otsikon sanaleikin kautta. Muissa kuvissa pitkien iltapukujen leikkaukset ovat paljastavia ja bodyt, korsetit tai haalarit ihonmyötäisiä, minkä avulla hahmon eroottista ulkoasua luodaan. Visuaalinen tyyli ja vaatetus pyrkivät saamaan katsojassa esiin affektiivisia reaktioita, kuten halua ja kiihottumista, esteettistä nautintoa, mielihyvää, leikkisyyttä ja fantasiaan uppoutumista. Vaatetuksen avulla tuodaan esiin, kuinka hahmot esiintyvät vaihtelevasti esimerkiksi lentopalloilijoina, painijoina, gootteina, toimintahahmoina, mekaanikkoina, vatsatanssijoina, nunnina, morsiamina, luolanaisina ja "Bandiboy"-pupuina tai vain omina itsenään ilman erillisiä rooleja.

Useat fanitaiteilijat toteuttavat työnsä tavalla, joka houkuttelee katsojaa ja antaa ajatuksen hahmon koskettamisesta. Esimerkiksi PVC-, lateksi- tai nahka-asut sekä märät vaatteet herättelevät katsojan mielikuvitusta, samoin kuten hahmon ku-

vaaminen fantasiamielikuvia ruokkivassa ympäristössä, kuten kylpyammeessa tai sängyssä. Kuvissa vedotaan katsojan keholliseen kokemukseen katsekontaktilla, vaatetuksella tai tietynlaisilla asennoilla, ilmeillä ja eleillä. Joidenkin hahmojen asennot on rakennettu hallitseviksi, toisten alistuviksi, luonnollisiksi tai korostetun keinotekoisiksi. Tarkastelemani fanitaide pääasiassa vahvistaa olemassa olevaa ideaalia muodokkaasta, mutta sopusuhtaisesta naiskehosta sekä massiivisen lihaksikkaasta mieskehosta (ks. Gauntlett 2008; Mosse 1998; Wolf 1996). Kehot kuvataan usein yliluonnollisen lihaksikkaina ja muodokkaina tai poikkeuksellisen hoikkina, lihaserottuvuudeltaan korostuneina. Anatominen liioittelu on fanitaiteessa yleistä, kuten *Spyroa* (*Spyro the Dragon*) esittävässä kuvassa (kuva 6). Pelisarjan nimikkohahmo esitetään ihmismäisellä ruumiinrakenteella, joka ei liioittele lihasten koolla, vaan lihaserottuvuuden tarkkuudella. On tyyppillistä, että fanitaiteilija poikkeaa videopelien alkuperäisestä tarinasta ja tekee omia muutoksiaan esimerkiksi sukupuoleen tai luo omatekoisia hahmoja etnistä monimuotoisuutta lisätäkseen. Eroottisen fanitaiteen joukossa esiintyy siis gender swap -teoksia (kuva 7), mutta toisin kuin Susanne Scottin (2015) tutkimassa The Hawkeye Initiative -ilmiössä, tässä sukupuolten käänteisessä vaihtamisessa ei ole kriittistä tai aktivistista tarkoitusta, vaan se toimii leikillisenä ja viihteellisenä tekona. Vaikka hahmo esitetään tässä naisena, hänellä on Mariolle (*Super Mario*) kuuluvat tai hahmon ulkoasusta inpiroituneet asusteet. "Super Maria" -kuvassa hahmon erotisoituneet piirteet, kuten muodokkuus suurine rintoineen ja nöpöttävine nänneineen yhdistyy alkuperäisen pelin estetiikkaan vaatetuksen värimaailman kautta ja pelin logoa mukailevan fontin muodossa.

Fanitaiteilija ei vain leiki yksittäisen pelihahmon kehon kanssa, vaan myös kulttuurisen ympäristön tarjoamalla materiaaleilla. Eroottinen fanitaide kierrättää, muokkaa ja yhdistää



Kuva 4. *Cynder the dragon*. Tekijä: Margony. 2023.



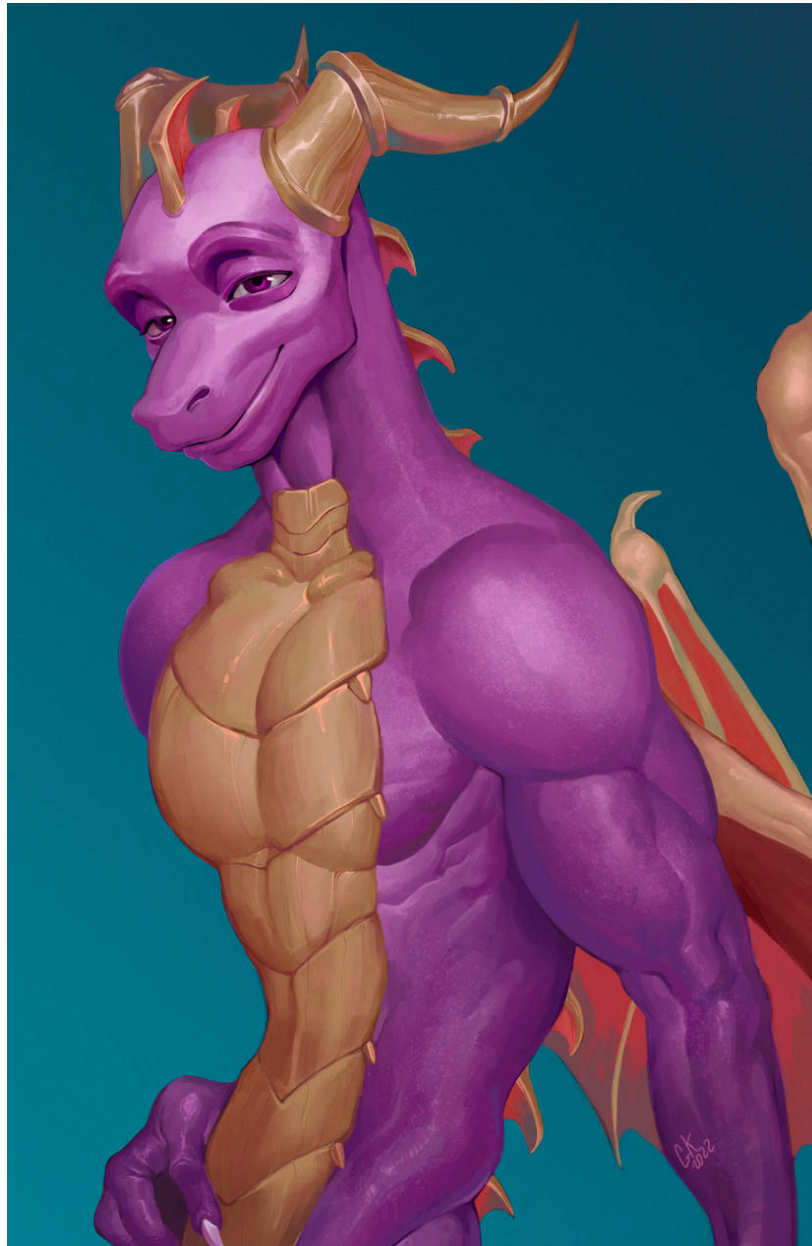
Kuva 5. *Moulin Rouge*. Tekijä: nancher. 2014.

ainesosia eri mediamuodoista tavalla, joka avaa kuvittelulle uusia mahdollisuuksia. Samalla kyse on myös emotionaalista leikistä: fanin kiintymys, ihailu ja mielihyvä kietoutuvat osaksi luomisprosessia. Tällöin seksuaalinen leikki ei rajaudu vain fyysiseen tai visuaaliseen tasoon, vaan laajenee kokemukseksi, jossa ovat olennaisesti läsnä tunteet ja kulttuurinen konteksti.

Keholeikki kytkeytyy yhteen kehon lumon ja fanitukseen liittyvän ihailun kanssa. Nähdäkseni taiteentekijöinä fanit paitsi inspiroituvat retropeleistä, lumoutuvat myös ihmiskehosta. Samalla tavoin kuin kaunis asia luonnossa, kuten aukeamaisillaan oleva kukka, virtaava joki tai uurteinen kanjoni,

ihmisluonnon lumo saa taiteilijan toistamaan omassa tuotannossaan noita muotoja ja viivoja, joista ihminen muodostuu. Eroottinen taide paitsi kätkee sisäänsä haluja ja kaipauksia, myös ylistää ja kunnioittaa ihmisruumiin kauneutta, syvyyttä ja mystisyyttä. Se peilaa myös tekijöidensä henkilökohdaista kehosuhdetta. Taiteen tekemisen avulla on mahdollista tutkia ja kokeilla seksuaalisuuttaan. Samalla mielikuvat tuotetaan luovien kehityskulkujen kautta materiaaliseen muotoon.

Ei ole olemassa yksiselitteistä syytä sille, miksi fanit tekevät lapsuuden kirjallisuudesta, elokuvista tai videopeleistä omia eroottisia tulkintoja ja pornografisia tuotantoja (ks. Mc-



Kuva 6. *Spyro the Dragon*. Tekijä: KarinaGK. 2022.



Kuva 7. *Super Maria*. Tekijä: Jay-Marvel. 2015.

Kee 2018; Smith 2023). Parasosiaalisia suhteita mediahahmoihin tarkastelleet tutkijat arvelevat ilmiön johtuvan tuttuudesta ja turvallisuudesta eli lapsuuden mediahahmoihin syntynyttä suhdetta vasten on turvallista kokeilla haluaan ja tutkia seksuaalisuuttaan (Brunick ym. 2016; Burnham 2021). Tuttuuden lisäksi ajattelen syyn piilevän fanituksen taustalla vaikuttavassa ihailun tunteessa. Ihailu lapsuuden satu-, sankari-, tai suosikkiahmoja kohtaan voi ilmentyä myöhemmin eroottisen taiteen kautta, niin fanifiktio kirjoittamisena kuin fanitaiteen tekemisenä. Useimmat meistä tietävät, miltä tuntuu olla ihastunut. Kun näemme ihastuksen kohteemme sydämen syke kiihtyy, vatsassa on perhosiä, kädet hikoavat ja sanat takeltelevat. Ihailu on mahdollisesti lievempi tunne kehollisesti, mutta usein pysyvämpi. Ihailuun liittyy myös kunnioitus ja arvostus, jonka voi nähdä fanien tuotannoissa. Fanituksessa ihailun ja ihastuksen tunteet voivat sekoittua toisiinsa, mikä johtaa osan faneista eroottisen fanitaiteen tekemiseen. Näistä lähtökohdista käsin eroottisen fanitaiteen voi siis nähdä paitsi kiintymyksenä, myös kunnianosoituksena vanhoja videopelihahmoja kohtaan. Artikkelin alussa esittelemääni Bataillen ajatusta erotiikasta mukaillen pohdin, että eroottinen retropelifanitaide syntyy tarpeesta kokea yhteyttä näihin peleihin ja niiden hahmoihin. Teoreettisen viitekehyksen kautta hahmotan aineistosta sen, että eroottisen fanitaiteen tekemistä ohjaa kuviteltu interaktio pelihahmon kanssa. Toisin sanoen fanitaiteilija rakentaa mielikuvia seksuaalisista kokemuksista itsensä ja pelihahmon välille. Näen tämän keskeisenä syynä eroottisesti kehollistuneen taiteen syntymiselle. Hahmojen aktiivinen osallistuminen katseen ja eleiden kautta todistaa sen, että tekijä toivoisi ihailunsa kohteen katsovan häntä tällä tavalla. Tulkitsen hahmojen aktiivisen katseen, ilmeiden ja eleiden ilmaisevan tekijän toivetta vastavuoroisesta katseesta ihailun kohteen kanssa.

Kuten toin edellä esiin, havaintojeni mukaan ihailu ja ihastus

ovat eroottisten fanituotantojen keskiössä. Faneille tyypillistä on halu lähestyä ihailun kohdetta, ja eroottinen taide tarjoaa keinon konkretisoida tätä lähestymistä fiktiivisiin pelihahmoihin. Eroottinen fanitaide ei kuitenkaan ole vain seksuaalista kuvittelua, vaan myös tapa laajentaa jo olemassa olevaa kiintymystä. Tällöin fani ei tyydy pelkkään etäiseen arvostukseen, vaan käyttää eroottista kuvittelua välineenä syventää suhdettaan fanituksen kohteeseen. Näin fanitus saa kehollisia ja emotionaalisia ilmenemismuotoja, joiden avulla pelaaja kasvaa ulos pelkästä pelaajan roolistaan ja tuottaa peleille uudenlaisia merkityksiä sekä yksilöllisellä että yhteisöllisellä tasolla.

Katsojan tarinallistuva leikki – fanitaiteen vastaanotto

Kun tarkastelen eroottisen fanitaiteen tekemistä ja vastaanottamista seksuaalisena leikkinä, se liittyy läheisesti myös Bataillen esittämään näkemykseen erotiikasta. Bataillen mukaan ihmiselle on ominaista tarve kokea yhteyttä toisiin ja erotiikka toimii tämän kokemuksen mahdollistajana (Bataille 1990, 20). Hän painottaa myös, että erotiikka on sisäinen, yksilöllinen kokemus (Bataille 1990, 29–39), mikä auttaa selittämään, miksi eroottinen fanitaide herättää vastaanottajissa monenlaisia, toisinaan ristiriitaisia reaktioita. Taidehistorioitsija Hans Belting (2011) korostaa katsojan ruumista paikkana, jossa kuva tunnistetaan ja tulkitaan, mikä tukee ajatusta kehon roolista kuvallisen kokemuksen perustana. Kuva ei ole vain visuaalinen esitystapa, vaan se tulee koetuksi kehossa. Katsoja on myös *kokija*. Estetiikan ja taiteen filosofi Jerrold Levinson näkee pornografian tavoitteena selkeän seksuaalisen kiihottumisen, kun taas eroottinen taide houkuttelee katsojaa pikemminkin esteettiseen uppoutumiseen. Eroottinen taide jättää tilaa mielikuvitukselle, leikittelylle ja tunnetiloille (Levinson 2005, 228–240).

Kuten olen jo aiemmin todennut, ruumis ei ole pelkkä kuvien kohde, vaan myös niiden tekemisen, sekä lisäksi näkemisen mahdollistaja. Fanitaidekuvat vaikuttavat katsojaan ruumiillisella tavalla. Seksuaalinen keholeikki ei ole aina katsojan hallinnassa, vaan teokset voivat myös ohjata katsojaa tuntemaan halutunlaisia reaktioita, kokemuksia ja vaikutuksia. Vaikka eroottisella fanitaiteella on selkeä ja aktiivinen kannattajakuntansa, aineiston perusteella siihen suhtaudutaan fanikulttuurin sisällä myös varauksellisesti. Esimerkiksi kuvien kommenttikentissä tuotoksia toisaalta ihailtiin ja ylistettiin, mutta eroottisen taiteen tekemistä myös moralisoitiin ja kyseenalaistettiin. Videopelihahmojen erotisointi herättää osassa faneja hämmennystä; osa kommentoijista ei voi ymmärtää, miksi tällaista sisältöä ylipäätään tuotetaan.

Fanitaiteessa kehon muokkaus ei ole vain visuaalista leikitelyä, vaan myös affektiivinen ja performatiivinen teko, jolla on myös kehollinen vastaanotto. De Kosnik (2016, 73–130) tuo esiin, kuinka fanit kokevat voimakkaita affektiivisia reaktioita, kuten jännitystä ja iloa, löytäessään faniteoksia verkosta. Tämä ”löytämisen hetki” kuvataan usein erityisen merkityksellisenä ja intensiivisenä kokemuksena, joka vahvistaa yhteyttä sekä alkuperäisteokseen että faniyhteisöön. Eroottisen fanitaiteen aineiston perusteella fanit kokevat jännityksen ja ilon lisäksi hämmennystä, innostusta ja jopa mustasukkaisuutta löytäessään eroottista fanitaidetta.

Seksuaalinen leikki ilmenee kuvissa ilmaisutavan ja tyylin, hahmojen toiminnan sekä katsojan ja kuvan välisen suhteen kautta. Kuvien ilmaisussa voi olla myös komediallisia elementtejä. Hahmojen kehollinen ilmaisu on useimmiten vapautunutta ja estotonta. Hahmon aktiivisuus ei kuitenkaan poista sitä, että tilaa jää myös katsojan omille reaktioille. Vuorovaikutus ja seksuaalisen leikin luonne on retropeleistä tehdyissä fanitaidekuvissa viettelevää ja flirttailevaa. Inhimil-

listäminen tuo hahmon ihmismäisyyden kautta lähemmäksi katsojaa luoden hahmosta realistisen ja intiimin vaikutelman.

Katsojakommenteista tyypillisimpiä ovat sellaiset, joissa hahmon erinomaisuutta ja seksikkyyttä ylistetään tai tekijä saa osakseen ylistystä ja ihailua. Fanitaidekuvat herättävät katsojassa monenlaisia tunteita ja kehollisia reaktioita. Retropeleistä tehty eroottinen kuvataide stimuloi yleisön aisteja ja mielikuvitusta, aiheuttaa kiihottumista, sekä myös muistelua ja kaipausta tuttuja ja tärkeitä pelejä kohtaan. Teokset herättävät myös ihailua, niihin suhtaudutaan huumorilla ja osassa katsojia ne saavat aikaan epämukavuutta.

Keholeikki tulee esiin fanitaiteessa myös erilaisina katseina, ilmeinä ja eleinä. Katsojaan suuntautuva katse pyrkii paitsi katsojan viettelemiseen, myös rikkomaan niin kutsutun neljännen seinän. Katsojaan suuntautuva aktiivisuus luo illuusion vuorovaikutuksesta, joka muuttaa katsojan omaa roolia. Katsoja ei ole enää tarkkailija, vaan osa kuvan tilanetta. Kun pelihahmo ottaa katsojan tehtävän, roolit vaihtuvat, jolloin kuvan hahmo voikin käyttää valtaa ja hallintaa katsojaa kohtaan. Alkuperäisten videopelihahmojen muutos seksuaalisiksi hahmoiksi ei ole vain visuaalista pintaa, vaan ilmiö kantaa mukanaan kulttuurillisia merkityksiä ja odotuksia. Suora katsekontakti kertoo hahmon aktiivisuudesta ja herättää tunteen intiimiydestä. Kutsuvaa katsetta korostaa vaihtelevasti viettelevä, flirttaileva, viaton tai hallitseva ilme. Eräässä kuvassa *Sonic the Hedgehog* -peleistä tuttu hahmo Rouge the Bat makaa vatsallaan, katse suoraan katsojaan, niin että hänen rintansa puristuvat alustaa vasten kasvoiltaan viettelevä ilme. Monet kommentit kertovat kuvien kehollisuuteen vetoavasta luonteesta, kuten seuraava (Internet-kommentoija 2):

Rouge...stop looking at me like that...

Fanitaideteoksissa on monia piirteitä, jotka vetoavat yleisöön kehollisesti. Näitä ovat esimerkiksi naiskehojen muodokkuus ja mieskehojen lihaksikkuus, jotka saavat katsojassa halun koskettaa pelihahmoa. Fyysisten ominaisuuksien liioittelulla voidaan pyrkiä saamaan yleisössä hämmästyksen tai ihailun tunteita. Myös sommittelu ja kehon asento pyrkivät ohjaamaan katsetta johonkin tiettyyn kohtaan, esimerkiksi rintoihin, sääriin tai vatsalihaksiin. Eroottiset teokset voivat näin aiheuttaa niiden katselijalle monenlaisia kehollisia tunnereaktioita. Vaikka kuvien tarkoituksena lienee aiheuttaa seksuaalista kiihottumista, innostumista, nautintoa, hurmiota, esteettistä mielihyvää, leikkisyyttä ja lämpöä, ei voida ohittaa sitä, että ne voivat aiheuttaa myös epämukavuutta, vaivaantuneisuutta, häkeltymistä tai kokemuksen tunkeilevuudesta. Erityisesti lapsenomaisiksi ja söpöiksi miellettyjen hahmojen muuntuminen aikuisiksi ja seksuaalisiksi olennoiksi aiheuttaa hämmennystä ja sisäistä levottomuutta, joka voi herättää osalle yleisöä ahdistusta.

Kommentointien perusteella videopeleistä tehty eroottinen taide ruokkii katsojan ajatusmaailmaa siten, että kuvitellussa todellisuudessa yleinen ajatus on: "mitä seuraavaksi tapahtuisi?" Siinä missä eroottisten fanitaidekuvien katsominen on eräänlaista keholeikkiä, kuvien kommentoinnissa on mielikuvituksellisen leikin piirteitä (ks. *imaginary play*, Barnes 2015). Toisinaan keholeikki johdattaa siihen osallistuvat mielikuvituksellisen leikin pariin, jossa katsoja ja joskus myös tekijä jatkavat fanitaidekuvan tarinaa omien mielikuvitustensa kautta.

Artikkelissa tarkasteleman eroottisen fanitaiteen keholeikkiä ilmentävä prosessi alkaa pelistä ja sen hahmoista, ja jatkuu tekijän mielikuvituksen kautta kuvan luomiseen, jonka jälkeen kuva jaetaan yleisölle. Prosessi on elävää ja jatkuvaa, eikä sillä ole selkeää päätepistettä, vaan leikki saa uusia ilme-

nemismuotoja retropeliahmojen, tekijän, kuvan ja katsojan välisessä vuorovaikutuksessa (kaavio 1). Fanitaiteen ilmiössä pelihahmot, fanit ja (fani)yleisö tuottavat uusia merkityksiä ja suhteita kehollisen vuorovaikutuksen kautta. Leikki jatkuu uusien teosten luomisena sekä tarinallisuutena eli mielikuvituksellisena leikkinä kommenttikentissä.

Kuvat yhdessä katsojien reaktioiden kanssa luovat videopeleille ja niiden hahmoille uutta tarinallisuutta, joka tässä tapauksessa on yleensä seksuaalista. Kommenteissa voidaan esittää arveluja siitä, mitä kuvan hahmo seuraavaksi tekisi. Eräässä jouluteemaisessa kuvassa Sonic nuolee polkattikkukaramelliä. Kommentissa (Internet-kommenttija 3) katsoja kuvittelee, mitä Sonic tekee tikkarille seuraavaksi:

lick lick next it'll be *SUCK SUCK.* l333~

Vastaanottajat rakentavat kommenttikentässä kuvien pohjalta tarinoita, jotka voivat sijoittua pelihahmon ja kommentoijan välille. Tarinoissa voi esiintyä myös hahmoja, joita ei ole itse kuvassa. Katsojakommentissa (Internet-kommenttija 4) esitetään kuvitteellinen kohtaus kommentoijan itsensä ja pelihahmojen välillä, jolloin fanitaide toimii lähtökohtana eroottiselle tarinoinnille:

rouge: come f*ck me.

me: uhhhh no... no thanks

rouge: come on! it will be fun.

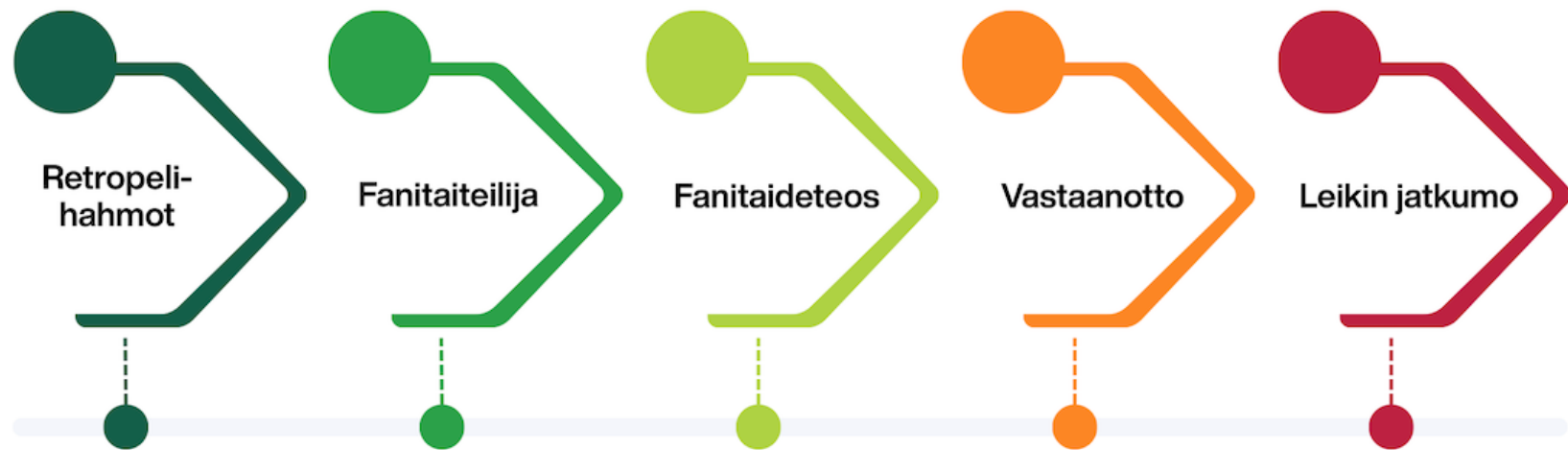
me: hmmmmmmmmmmmmmmmm.... ok i wont resist i just wont tell tails that im cheating on him.

rouge: lets do this daddy!

me: ok rouge

rouge and I: *doing it*

Keholeikin prosessi



Kuva 8. Keholeikin prosessi: retropelihahmojen ja fanitaiteilijan välinen suhde ja vuorovaikutus jatkuu teoksen luomisen ja jakamisen kautta (fanien) vastaanottoon. Leikki ei lopu, vaan jatkuu ja muuttuu.

rouge: aaaaaaaaaaaaaaaaaa yes yes! harder HAR-
DER!!!

me: AAAAAAAAAA IM.. TRYING!!

shadow the hetchog: so knuckles wanna hang ou....
WHAT THE HELL!?

me: uhhhh..... shadow i-i cant explain!

shadow: OMG U WERE F*CKING MY
GIRLFRIEND!?!?, TAILSS!!!!!!

tails: yeah? omg scorpion?!

me: tails! let me explain....

tails: THAT IS IT WE ARE DONE!!!!!!

me: wait no NO TAILS!! :(

Fanitaiteilijan keholeikki ja siitä syntyneet kuvat aiheuttavat katsojissa monenlaisia reaktioita. Muuttuneet pelihahmot otetaan fanien keskuudessa vastaan kehollisesti ja emotionaalisesti. Reagointi on yksilöllistä ja riippuu henkilön omista mieltymyksistä ja kokemushistoriasta. Eroottiset teokset voivat tuntua esimerkiksi voimakkaana kiihottumisena, eteerisenä unelmointina tai nostalgisena muisteluna riippuen kuvasta, katsojasta sekä näiden välisestä suhteesta. Vaikka teoksissa olisi esillä useita hahmoja, sen eroottinen lataus kohdistuu lähes poikkeuksetta katsojaan.

Suosittuja pelihahmoja ja heidän ominaispiirteillään, kehonsillaan ja vaatetuksella leikittelyä käytetään huomion ja reaktioiden saamiseksi. Fanitaidekuvien hätkähdyttävyyys ja mieleenpainuvuus ovat osa visuaalista vaikuttavuutta. Teoksista pyritään luomaan kiinnostavia siten, että ne aiheuttavat fyysisiä, henkisiä ja seksuaalisia reaktioita. Aktiivinen, neljännen seinän rikkova tai muuten vangitseva katse tai toiminta

kuvassa on luotu myös sen vuoksi, että se pysäyttäisi katsojan juuri tämän teoksen kohdalle. Vuorovaikutuksellisen hahmokuvaamisen pyrkimyksenä on kehollisen huomion saaminen.

Kilpailu näkyvyydestä sosiaalisessa mediassa vaikuttaa myös fanitaiteen estetiikkaan ja kuvien suunnitelmallisuuteen. Eroottisten fanitaidekuvien täytyy olla emotionaalisesti vetoavia ja visuaalisesti näyttäviä, jotta ne erottuvat kuvavirrasta. Siihen, miten hahmot esitetään vaikuttaa se, mihin katsojan huomio täytyy ohjata. Kuvien tarkoitus on viestiä, vaikuttaa, kutsua ja tavoitella reaktioita. Fanitaiteessa videopeli-hahmojen kehollisuus muuttuu huomiotalouden välineeksi, jossa hahmoa ei enää rakenneta pelkästään esteettisistä lähtökohdista, vaan näkyvyyden varmistamiseksi käytetään strategisia keinoja (ks. Mears 2023).

Retropelit leikin mahdollistajana

Retropelit toimivat porttina leikkiin: ne kutsuvat pelaajat osallistumaan tuttuun, mutta uudelleen merkityksellistyneeseen toimintaan. Ne mahdollistavat leikin jatkumisen ajassa, yhdistäen menneisyyden kokemukset nykyhetken vuorovaikutukseen. Retropelien vetovoima perustuu niiden kykyyn johdattaa fanit leikin piiriin ja ylläpitää leikin mahdollisuuksia. Samalla ne toimivat eräänlaisina leikin välineinä, joissa nostalgia, kulttuurinen muisti ja yhteisöllinen toiminta kietoutuvat yhteen. Tämä luo peleille uutta, niin yksilöllistä kuin yhteisöllistä merkitystä. Fanituotannoissa vanha pelihahmo on paitsi kuviteltu keho, myös monitasoinen leikin väline. Vanhat pelihahmot toimivat ikään kuin reitteinä, joiden varrella fani tutkii omaa haluaan. Samalla hän rakentaa suhdettaan peli- ja fanikulttuuriin sekä osallistuu sen merkitysten rakentamiseen, joka ulottuu myös muiden tapoihin muistaa ja kokea näitä menneiden vuosikymmenten videope-

lisuosikkejä. Hahmot ja pelien tarjoama visuaalinen maailma tarjoavat leikkikentän, jossa fani voi laajentaa mahdollisuuksiaan, kokeilla erilaisia asetelmia ja ylittää pelimaailman rajoja. Retropelifanitaiteessa ei vain esitetä pelihahmoa eri tavoilla, kuin mihin on normaalisti totuttu, vaan muokataan sitä, mitä hahmo katsojan mielessä edustaa. Eroottinen fanitaide retropeleistä toimii adaptaationa ja intertekstuaalisesti: sen merkitys avautuu vain niille, jotka tuntevat alkuperäisen pelin visuaaliset ja mekaniikkapohjaiset piirteet. Ilman tätä tuntemusta teos jää pelkäksi eroottiseksi kuvaksi, ja sen pelikohtaiset viittaukset voivat jäädä huomaamatta tai ymmärtämättä. Retropelien leikillisyyys ilmenee niiden visuaalisissa ja kerronnallisissa piirteissä, kuten värikkyudessa, humoristisissa maailmoissa ja populaarikulttuuriviittauksissa. Nämä piirteet luovat pohjan fanitaiteen tekemiselle ja sen eroottisesti kehollistuneelle leikille.

Käsittämäni videopelit eivät lähtökohtaisesti sisällä seksuaalista sisältöä tai viittauksia seksiin, mutta joissain peleissä on pientä hahmojen välistä flirttailua, tyttö- ja poikaystäviä sekä romanttisia vihjauksia. Romantiikkaa on tuotu koko perheelle suunnatuissa videopeleissä esiin kuitenkin maltillisesti; teemaa käsitellään kevyesti ja epäseksuaalisesti. Kuten edellä olen osoittanut, fanikulttuurissa näihin peleihin tuetaan seksuaalista sisältöä, joka on irrallaan pelin alkuperäisestä merkityksestä. Ei pidä kuitenkaan sivuuttaa sitä, että pelaajat tekevät pelaamistaan peleistä ja niiden hahmoista omat tulkintansa, ja nuo tulkinnat voivat poiketa oleellisesti siitä, mitä varten ja millaisiksi pelit on alun perin luotu.

Eroottinen fanitaide kytkeytyy sekä keholliseen osallistumiseen että kehon hahmottamiseen fanitoiminnan tilana (ks. Jenkins 2013, 9–49, 185–222). Siinä leikitellään kehojen muodoilla ja ääriviivoilla, merkityksillä ja tarinoilla. Fanit venyttävät pelihahmojen rajoja ensin mielikuvissaan ja yksityisesti,

ja tuovat kuvitelmansa myöhemmin näkyväksi ruumiillisina muokkauksina fanitaiteessa. Fanituotanto saa usein alkunsa ajatuksesta tai muistosta, sillä suhde vanhoihin videopelihahmoihin on voinut muodostua jo varhaisessa iässä. Kehollinen suhde on siten usein myös muistamista ja tunnistamista. Eroottista fanitoimintaa ohjaa halu, toive tai kaipaus, joka saa konkreettisen muodon taiteessa. Fanitutkimuksessa käytetyt käsitteet, kuten performatiivisuus ja osallistuva kulttuuri, ovat kattavia ja ilmiötä kuvaavia, mutta eivät riitä tavoittamaan sen leikin ydintä, jonka keskiössä on ihmiskeho. Siksi käytän eroottisen fanitaiteen yhteydessä termiä keholeikki, joka antaa sanoituksen leikille, jossa keho on yhtä aikaa *toimija*, *kokija* ja *leikin kohde*. Kun fanitaiteilijat työستävät ja muokkaavat pelihahmoja osaksi tarinankerrontaa ja visuaalisia esityksiä, keho toimii yhtä aikaa sekä *välineenä* että *materiaalina*. Tämä vuorovaikutus mahdollistaa itseilmaisun ja kulttuurisen osallistumisen (Heljakka 2025, 127), jonka keskiössä on keho, johon leikki kiinnittyy. Tässä tutkimuksessa keholeikki liittyy fanitoimintaan, mutta käsite ei rajoitu siihen. Keholeikkiä esiintyy laajasti myös muualla leikki- ja pelikulttuurissa. Esimerkiksi eroottisena ilmiönä sitä voi nähdä arkisissa 'tuhmissa piirroksissa', joita tehdään sanomalehtien reunoihin tai muihin satunnaisiin paikkoihin.

Lopuksi

Eroottisen fanitaiteen runsaslukaiseen ilmenemiseen vaikuttaa koko kulttuurin kasvava ja jatkuva kuvallistuminen internetin ja sosiaalisen median alustojen mahdollistamien toimintamuotojen myötä. Tässä artikkelissa tarkastelin DeviantArt-sivustolta keräämääni eroottisen fanitaiteen aineistokokoa. Tutkimuksen teoreettinen viitekehys rakentui fanitutkimuksen näkökulmien ja käsitteiden sekä kehittämäni keholeikki-termin ympärille. Aineiston tarkastelu toi esiin, että retropeleihin perustuva eroottinen fanitaide

rakentaa ja välittää leikillisiä merkityksiä pelihahmojen kehollisen muutoksen kautta. Niin eroottisen fanitaiteen tekeminen, kuin sen kommentointi luovat peleille leikillistä merkitystä. Retropelihakmot muuntuvat ja erotisoituvat fanitaidokuvissa kehon muutosten, vaatetuksen ja pelillisten viitauksen kautta. Fanitaiteen aiheena ovat retropelihakmoista useimmiten kaikkein suosituimmat eli ne päähahmot, joiden varaan pelit rakentuvat. Fanit venyttävät hahmojen rajoja – joko muuttamalla hahmojen ulkonäköä radikaalisti, hienovaraisemmin tai esittämällä sukupuolen käänteisenä alkuperäisestä (gender swap). Nämä muutokset toimivat leikillisinä, tarinallisina ja viihteellisinä tekoina. Keholeikissä videopelihakmon keho toimii affektiivisena objektina ja tekijän keho affektiivisena subjektina. Tarkastelemassani fanitaiteen osassa tunteet ja kokemukset yhdistyvät erotiikkaan luoden seksuaalisia kokemuksia, seksuaalista affektiivisuutta. Eroottiset kuvat syntyvät ihastuksesta, ihailusta ja kaipuusta yhteyden fanituksen kohteen kanssa sekä halusta kokea seksuaalista vuorovaikutusta pelihahmojen kanssa. Fanien kiintymys kohdistuu retropelihakmoihin, joissa on sellaista tuttuutta, jota vasten seksuaalisia mieltymyksiä on turvallista tunnustella. Fanit luovat kuviteltuja seksuaalisia kohtauksia, joissa toivovat vastavuoroisen halun ja viettelyksen kohdistuvan myös heihin itseensä.

Leikillisuus ja eroottisuus jatkuvat fanitaidokuvien vastaanotossa eroottisen tarinallisuuden ja leikillisten kommenttien kautta. Mielikuvituksellinen leikki näkyy vastaanotossa katsojien asenteena ja ajatuksena siitä, mitä seuraavaksi voisi tapahtua. Keholeikillä ei ole päätepistettä, vaan leikki uudistuu ja muovautuu fanitaiteilijan, teoksen ja vastaanottajien välisessä vuorovaikutuksellisessa prosessissa. Erotiikan sisäinen kokemus selittää fanitaiteen saamia kommentteja, joissa yhtäältä kannustettiin, iloittiin ja luotiin uutta tarinallisuutta, ja toisaalta paheksuttiin ja tuomittiin toiminta epäsovittavana tai

epäasiallisena.

Retropelit johdattavat fanit leikkiin. Pelaajien kehollinen suhde retroleihin yhdistyy eroottisen fanitaiteen leikillisyyteen. Kehollisessa suhteessa on usein kyse muistamisesta ja tunnistamisesta. Retropelit ja niiden hahmot herättävät faneissa affektiivisiä toimintamalleja, ja fanitaiteen jakamisen myötä myös yhteisöllistä affektiivisuutta. Tarkasteleman faneita ilmentää monella tapaa sitä iloa ja hauskanpitoa, joka retropelikulttuuriin liitetään. Tässä artikkelissa olen käsitellyt eroottista retropelifanitaidetta leikkimuotona, osana leikillistä kulttuuria. Olen esitellyt termin keholeikki, joka kuvaa tuon leikkimuodon kehollista ulottuvuutta ja esitellyt, kuinka keholeikki tapahtuu kuvan, tekijän ja katsojan vuorovaikutuksessa. Eroottinen kokemus tapahtuu aluksi sisäisesti halun ja mielikuvien kautta, ja fanitaidet tuo esiin tuon kokemuksen eroottisen maalauksen, piirroksen tai muun kuvallisen taiteen kautta. Fanin yksilöllinen olemassaolo ylittyy ja hän yhdistyy retropelihakmoihin emotionaalisella tasolla. Eroottinen retropelifanitaidet syntyy fanin kiintymyksestä vanhoihin peleihin, ihailusta niitä kohtaan ja yhteyden kokemuksen tarpeesta. Fanitaiteessa retropelihakmojen kehot toimivat muokattavina, kerronnallisina ja affektiivisina ulottuvuuksina eroottisten pyrkimysten toteutukselle. Videopeleihin kiinnittynyt seksuaalinen leikki tulee näkyväksi eroottisen fanitaiteen ”epävirallisten arkistojen” kautta. Paitsi että fanit luovat taiteen kautta uutta, omaehtoista kulttuuriaan, he säilyttävät retropelien muistoa ja pitävät yllä tunneyhteyden alkuperäisiin peleihin.

Kiitokset

Artikkeli on toteutettu Suomen Kulttuurirahaston Satakunnan rahaston tuella.

Lähteet

Tutkimusaineisto

Hasbro. 1966. *Twister*. Fyysinen seurapeli. Yhdysvallat: Hasbro.

Insomniac Game. 1998. *Spyro the Dragon*. PlayStation. Yhdysvallat: Sony Computer Entertainment.

Jay-Marvel. 2015. "Super Maria". DeviantArt, 17.7.2015. <https://www.deviantart.com/jay-marvel/art/Super-Maria-546923492>.

KarinaGK. 2022. "Spyro the Dragon". DeviantArt, 13.2.2022. <https://www.deviantart.com/karinagk/art/Spyro-the-Dragon-906866111>.

Margony. 2023. "Cynder the dragon". DeviantArt, 25.9.2023. <https://www.deviantart.com/margony/art/Cynder-the-dragon-984552326>.

nancher. 2014. "Moulin Rouge". DeviantArt, 15.4.2014. <https://www.deviantart.com/nancher/art/Moulin-Rouge-447754976>.

nancher. 2011. "Vanilla the bunny". DeviantArt, 28.1.2011. <https://www.deviantart.com/nancher/art/Vanilla-the-bunny-195244790>.

Naughty Dog. 1996. *Crash Bandicoot*. PlayStation. Yhdysvallat: Sony Computer Entertainment.

Nintendo R&D4. 1985. *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System (NES). Japan: Nintendo.

PatchyDragon. 2023. "Sexy Boi". DeviantArt, 11.12.2023. <https://www.deviantart.com/patchydragon/art/Sexy-Boi-1001009141>.

Renegade-157. 2020. "Coco and The Interceptor". DeviantArt,

29.2.2020. <https://www.deviantart.com/renegade-157/art/Coco-and-The-Interceptor-832161714>.

Sonic Team. 1991. *Sonic the Hedgehog*. Sega Mega Drive / Genesis Japani: Sega.

Suchara18. 2023. "Bad girl". DeviantArt, 19.9.2023. <https://www.deviantart.com/suchara18/art/Bad-girl-983433782>.

yhgh. 2024. "Nintendo Vs Sega". DeviantArt, 8.8.2024. <https://www.deviantart.com/yhgh/art/Nintendo-Vs-Sega-1084190386>.

Muut lähteet

Ahmed, Sara. 2013. *The Cultural Politics of Emotion*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203700372>.

Barnes, Jennifer L. 2015. "Fanfiction as Imaginary Play: What Fan-Written Stories Can Tell Us about the Cognitive Science of Fiction." *Poetics* 48: 69–82. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2014.12.004>.

Bataille, Georges. 1990. *Eroticism*. London: Marion Boyars Publisher.

Belting, Hans. 2011. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Kääntänyt Thomas Dunlap. Princeton: Princeton University Press.

Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: Penguin Books.

Brojakowski, Benjamin. 2015. "Spoiler Alert: Understanding Television Enjoyment in the Social Media Era". Teoksessa *Television, Social Media, and Fan Culture*, toimittajat Alison F. Slade, Amber J. Narro ja Dedria Givens-Carroll, 23–41. <https://doi.org/10.5040/9781978731837.ch-002>.

Brunick, Kaitlin L., Marisa M. Putnam, Lauren E. McGarry, Melissa N. Richards ja Sandra L. Calvert. 2016. "Children's

Future Parasocial Relationships with Media Characters: The Age of Intelligent Characters". *Journal of Children and Media* 10 (2): 181–190. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1127839>.

Burnham, Emily J. 2021. "First Fictional Crush: Effects of Parasocial Attachments on Young Women's Romantic Relationships". *Intuition: The BYU Undergraduate Journal of Psychology* 14 (1): 1341. <https://scholarsarchive.byu.edu/intuition/vol15/iss1/3>.

Caillois, Roger. 2001. *Man, Play, and Games*. Urbana: University of Illinois Press.

De Kosnik, Abigail. 2016. *Rogue Archives: Digital Cultural Memory and Media Fandom*. Cambridge, MA: MIT Press.

Fenty, Sean. 2008. "Why Old School Is 'Cool': A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia". Teoksessa *Playing the Past: History and Nostalgia in Video Games*, toimittajat Zach Whalen ja Laurie N. Taylor, 19–31. Nashville: Vanderbilt University Press.

Foucault, Michel. 2010. *Seksuaalisuuden historia*. Suom. Kaisa Sivenius. Gaudeamus.

Gauntlett, David. 2008. *Media, Gender and Identity: An Introduction*. 2. painos. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203360798>.

Guffey, Elizabeth. 2006. *Retro: The Culture of Revival*. London: Reaktion Books.

Hauke, Christopher. 2013. *Visible Mind: Movies, Modernity and the Unconscious*. Routledge.

Heljakka, Katriina. 2022. "Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelit kulttuurina*, toimittajat Us-

va Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros, 265–288. Tampere: Vastapaino.

Heljakka, Katriina. 2025. "Adult Play with Character Toy". *Encyclopedia* 5 (3): 127. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia5030127>.

Huizinga, Johan. 1950. *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. New York: Roy Publishers.

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>.

Jenkins, Henry. 2013. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. 2. painos. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203114339>.

Jenkins, Henry. 2017. "Adaptation, Extension, Transmedia". *Literature/Film Quarterly* 45 (2). https://lfq.salisbury.edu/_issues/first/adaptation_extension_transmedia.html.

Jenkins, Henry, Sam Ford ja Joshua Green. 2013. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.

Juul, Jesper. 2001. "Games Telling Stories". *Game Studies* 1 (1). <https://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

Kieran, Matthew. 2001. "Pornographic Art." *Philosophy and Literature* 25 (1): 31–45.

Kotkavirta, Jussi. 2009. "Miksi kuvia on hankala lukea?" Teoksessa *Kuva*, toimittajat Leila Haaparanta, Timo Klemola, Jussi Kotkavirta ja Sami Pihlström, 42–52. Tampere: Tampere University Press.

Levinson, Jerrold. 2005. "Erotic Art and Pornographic Picture". *Philosophy and Literature* 29 (1): 228–240.

Luhrmann, Baz, ohj. 2001. *Moulin Rouge!*. 20th Century Fox. Elokuva.

Masek, Leland ja Stenros, Jaakko. 2024. "Parties as Playful Experiences: Why Game Studies Should Study Partying". *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 15(1): 75–96. <https://doi.org/10.7557/23.7562>.

Massumi, Brian. 2002. *A Shock to Thought: Expression After Deleuze and Guattari*. 1st ed. London: Routledge.

McKee, Alan. 2018. "Porn Consumers as Fans." Teoksessa *The Routledge Companion to Media Fandom*, toimittaja Paul Booth. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch32>.

Mears, Ashley. 2023. "Bringing Bourdieu to a Content Farm: Social Media Production Fields and the Cultural Economy of Attention." *Social Media + Society* 9 (3). <https://doi.org/10.1177/20563051231193027>.

Mosse, George L. 1998. *The Image of Man: The Creation of Modern Masculinity*. Oxford: Oxford University Press.

Newman, James. 2005. "Playing (with) Videogame". *Convergence* 11 (1): 48–67. <https://doi.org/10.1177/135485650501100105>.

Puhakka, Onerva. 2024. "Ehkä pääsin lapsena pelien kautta johonkin toiseen maailmaan: Kokemuksellisuuden rakentuminen Crash Bandicoot -videopelisarjassa". Pro gradu -tutkielma, Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2024052737355>.

Saarikoski, Petri ja Suominen, Jaakko. 2009. "Computer Hobbyists and the Gaming Industry in Finland." *IEEE Annals of the History of Computing* 31 (3): 20–33. <https://doi.org/10.1109/MAHC.2009.39>.

Scott, Suzanne. 2015. "The Hawkeye Initiative: Pinning

Down Transformative Feminisms in Comic-Book Culture through Superhero Crossplay Fan Art." *Cinema Journal* 55 (1): 150–160.

Seregina, Anastasia ja Weijo, Henri A. 2017. "Play at Any Cost: How Cosplayers Produce and Sustain Their Ludic Communal Consumption Experiences". *Journal of Consumer Research* 44 (1): 139–159. <https://doi.org/10.1093/jcr/ucw077>.

Sicart, Miguel. 2014. *Play Matters*. MIT Press.

Smith, Philip. 2023. "Pornography and the Disney Princess: Textual Fidelity in Erotic Fan Appropriation". *Porn Studies* 10 (1): 66–81. <https://doi.org/10.1080/23268743.2022.2156683>.

Stanfill, Mel ja Condis, Megan. 2014. "Fandom and/as Labor". *Transformative Works and Cultures* 15. <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0593>.

Similarweb. 2025. "deviantart.com." Luettu 24.4.2025. <http://www.similarweb.com>.

Suominen, Jaakko. 2008. "The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture". *Proceedings of perthDAC 2007: The 7th International Digital Arts and Cultures Conference. The Future of Digital Media Culture*, 15–18 September 2007, Perth, Australia, toimittaja Andrew Hutchison.

Suominen, Jaakko. 2011. "Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalaisadaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan". *Wider Screen* 14 (1–2). <https://www.widerscreen.fi/numero/14-1-2/pac-man-kaihon-kohteena>.

Suominen, Jaakko. 2012. "Mario's Legacy and Sonic's Heritage: Replays and Refunds of Console Gaming History". *Proceedings of Nordic DiGRA 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*. <https://doi.org/10.26503/dl.v2012i1.623>.

Swalwell, Melanie. 2016. "Classic Gaming". Teoksessa *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, toimittajat Henry Lowood ja Raiford Guins, 45–52. Cambridge, MA: MIT Press.

Swalwell, Melanie, Ndalianis, Angela ja Stuckey, Helen. 2017. *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. New York: Routledge.

Wolf, Naomi. 1996. *Kauneuden myytti: kuinka mielikuvilla hallitaan naista*. Suom. Helene Bützow. Helsinki: Kirjayhtymä.