

Kohteena fantasiamaailman hahmot – Henkilöhahmojen tutkiminen Natsume Akatsukin kevytromaanissa *Konosuba: God's blessing on this wonderful world!*  
*I Oh My Useless Goddess!*

Juho Hyväri

Kandidaatintutkielma

Oulun Yliopisto

Humanistinen tiedekunta

Kirjallisuus

Joulukuu 2022

## Sisällysluettelo

1. Johdanto.....	3
2. Tutkimusmenetelmät.....	5
2.1 Hahmojaotelmalla.....	5
2.2 Genrekehys.....	6
2.3 Narratologia.....	8
3 Hahmoanalysointi.....	10
3.1 Aqua.....	10
3.2 Megumin.....	12
3.3 Darkness.....	14
3.4 Kazuma.....	17
4. Analyysin käsittely.....	19
4.1 Käytännöllinen näkökulma.....	19
4.2 Genrenäkökulma.....	19
4.3 Narratologinen näkökulma.....	20
5 Päätös.....	22
Lähteet.....	23

## 1. Johdanto

Käsittelen kandidaatintutkielmassani Natsume Akatsukin kirjoittaman *Konosuba: God's blessing on this wonderful world! I Oh My Useless Goddess* (jatkossa *Konosuba*) kevytromaaniin hahmoja. Tutkielmani kohdistuu kevytromaaniin esiintyvään seikkailijaryhmään, jotka toimivat päärooleissa kevytromaaniin.

*Konosuba* on japanilaisiin light novel -kirjoihin kuuluva kirjasarja. Nämä light novel -kirjat ovat sidoksissa anime ja manga populaarikulttuuriin. Käytän tutkielmassani jatkossa termiä *kevytromaani* puhuessani tästä kirjallisuudenlajista. Tällä pyrin pitämään tutkielmani mahdollisimman selkeänä ja ymmärrettävänä, mikä ei mielestäni onnistuisi, jos jatkuvasti puhuisin tästä kirjallisuudenlajista sen englannin kielisellä termillä.

Kevytromaaneille tyypillisiä piirteitä Senko Maynardin mukaan on esimerkiksi animetyyliset kuvitukset, hahmojen vahva vaikutus tarinaan ja sarjallisuus (Maynard 2016, 81–82). Vaikka nämä piirteet ovat yleisiä kevytromaaneissa, kevytromaanit voivat erota toisistaan paljon. Genrekategorioita kevytromaaniutuotannossa on aina fantasiasta ja tieteisfiktiosta kouluromansseihin (Maynard, 83).

Kevytromaanit ovat toki sidottuja vahvasti animeen ja mangaan, mutta myös erilaiset elokuvat, televisiosarjat ja cd:t tekevät yhteistyötä kevytromaaniutuotannon kanssa (Maynard, 82). Kevytromaaneja voi näin ollen pitää hyvin tärkeänä osana japanilaista populaarikulttuuria. Niiden tutkiminen voi antaa lisää näkökulmia sekä kirjallisuuteen että japanilaiseen populaarikulttuuriin. Tästä huolimatta niiden tutkiminen on jäänyt ainakin Suomessa hyvin vähäiseksi verrattuna perinteisiin animeen ja mangaan, joista kummastakin on tehty jonkin verran pro gradu- ja kandidaatintutkielmia (ks. Knuutti 2012).

Vaikka *Konosuba* kevytromaanina onkin liitoksissa japanilaiseen populaarikulttuuriin, pyrin kuitenkin tutkimaan sitä pitkälti länsimaalaisen kirjallisuudentutkimuksen keinoin. Viittaukset animeen ja mangaan pyrin minimoimaan, mutta en kuitenkaan sivuuta niitä täysin. Ymmärtääkseni paremmin tutkimuskohdetta, koen, että tietyt traditiot ja piirteet, jotka liittyvät animeen ja mangaan, on syytä huomioida.

Ensiksi pyrin selittämään tutkimusmetodini, joita tulen käyttämään. Tämän jälkeen aloitan varsinaisen analyysin teon hahmoista. Tavoitteenani on saada käsitys, minkälaisia hahmoja teoksessa esiintyy ja mitkä asiat vaikuttavat hahmojen representaatioihin. Kun olen saanut

tarkan käsityksen hahmojen olemuksista, pyrin esittelemään mahdollisia tulkintoja hahmojen representaatiolle.

Huomioitava asia, joka pitää mainita on se, että Konosuba ei ole ollut aiemmin akateemisen tutkimuksen alla. Tästä syystä näen, että parhain tapa aloittaa siinä esiintyvien hahmojen tutkiminen, on käyttämällä perinteisiä kirjallisuudentutkimuksen metodeja.

Kandidaatintutkimukseni yksi sivutavoitteista on näin ollen tarjota tietyt kehykset mahdollisia jatkotutkimuksia varten.

## 2. Tutkimusmetodit

Olen valinnut tähän tutkielmaan kolme eri lähestymistapaa, joilla pyrin avaamaan kohdteesta ja sen hahmoja. Yksi on klassinen hahmojaotelma, joka jakaa hahmot litteisiin ja pyöreisiin hahmoihin. Tämän lisäksi pyrin hahmottamaan kevytromaatin genreä. Tämä auttaa selkeyttämään tulkintaa, koska pystyn sen avulla tarkastelemaan hahmoja tietyn viitekehyksen avulla. Kolmantena tutkimusmenetelmänäni toimii narratologinen lähestymistapa. Tällä pyrin myöhemmässä pohdinnassa avaamaan syitä hahmojen tietynlaisille representaatioille.

### 2.1 Hahmojaotelma

Edward Forster sanoo, että henkilöahmot voi jakaa litteisiin ja pyöreisiin hahmoihin. Litteät hahmot parhaimmillaan rakentuvat yhden ajatuksen tai ominaisuuden ympärille. Useiden tämänkaltaisten ominaisuuksien antaminen hahmolle tekee hahmoista pyöreitä. (Forster 1974, 46.) Tällä pyöreydellä tarkoitetaan mielestäni eräänlaista hahmoa, jonka persoonallisuudessa on monia eri piirteitä. Kaikki nämä piirteet vaikuttavat hahmoihin tavalla tai toisella.

Forsterin hahmojaotelma on ollut kritiikin kohteena kirjallisuudentutkimuksessa. Aleid Fokkeman esimerkiksi toteaa, että Forsterin jakoa ja niiden määritelmiä voidaan pitää jopa liian suorina. Samalla hän mainitsee sen, että Forsterin jakoa on pyritty parantamaan ja hiomaan kirjallisuudentutkimuksessa. (Fokkeman 1991, 24.) Forsterin hahmojaotelmaan liittyy myös kritiikki, joka kohdistuu siihen, miten litteät ja pyöreät hahmot nähdään. Esimerkiksi hahmojaotelmaa käyttämällä monet postmodernit hahmot voidaan todeta epäonnistuneiksi tai virheellisiksi (Fokkeman, 14). Tutkielmani tarkoitus ei kuitenkaan ole tulkita, ovatko hahmot epäonnistuneita. Tarkoitukseni on pohtia syitä, jotka aiheuttavat sen, että hahmoa voidaan nähdä litteänä tai pyöreänä.

Vaikka Forsterin jaotelmaa on kritisoitu kirjallisuudentutkimuksessa, näen siinä silti hyviä puolia. Kyseinen jaotelma on mielestäni tarpeeksi kompakti ja ymmärrettävissä oleva teoria kandidaatintutkielmaa varten. Se myös tarjoaa mielestäni oivan tavan käsitellä hahmoja ja teoksia, joita ei ole aiemmin tutkittu. Se sopii nimenomaan tähän tutkielmaan, koska *Konosuba* ei ole aiemmin ollut akateemisen tutkimuksen kohteena. Jos tilanne olisi toinen, pyrkisin todennäköisesti erilaiseen ja rajatumpaan tutkimusnäkökulmaan. Hahmojaotelman käyttö siis tiivistettynä tarjoaa tutkielmaani näkökulman, joka on tarpeeksi rajattu kandidaatintutkielmaan ja joka tarjoaa mahdollisuuden myöhempään analysoimiseen.

Olen kuitenkin Fokkemanin kanssa samaa mieltä, että Forsterin määritelmä on joissain määrin liian suora. Tästä syystä pyrin lähemmäksi kevytromaania omalla sovelluksellani Forsterin hahmojaotelmasta. Tämä sovellukseni Forsterin hahmojaotelmasta tarkoittaa hiukan perinteistä hahmojaotelmasta pitäen sen kuitenkin kompaktina ja uskollisena alkuperäiselle hahmojaotelmalle.

Hahmot koostuvat teoksissa attribuuteista, ominaisuuksista, jotka voivat olla hahmojen persoonallisuuksia tai jonkinlaisia taustatekijöitä. Esimerkiksi hahmon aiemmat kokemukset voivat olla attribuutteja. Litteä henkilöahmo on sellainen, jolla yksi ominaisuus toimii pääattribuuttina. Tämä pääattribuutti ilmenee siten, että se on toistuva elementti hahmon käytöksessä tai olemuksessa läpi teoksen. Pääattribuutti on valta-asemassa muihin attribuutteihin nähden. Pyöreillä hahmoilla mikään yksittäinen attribuutti ei ole valta-asemassa suhteessa muihin. Se, että jokin hahmo saatetaan tulkita aluksi litteäksi tai pyöreäksi, ei kuitenkaan ole lopullinen. Litteistä hahmoista voi teosten aikana tulla pyöreitä, tai tutkijat voivat löytää alun perin pyöreistä hahmoista tiettyjä pääattribuutteja, jotka tekevät hahmosta litteitä.

## 2.2 Genrekehys

*Konosuba* on fantasiamaailmaan sijoittuva kevytromaanisarja. Hahmojen tutkimisen kannalta koen tarpeelliseksi avata teoksen genre-elementtejä. Tämän avulla hahmojen analysointi onnistuu paremmin, sillä pystymme tarkastelemaan heidän suhdettansa kevytromaanin maailmaan ja genreen tiettyjen traditioiden avulla. Se tulee auttamaan sekä hahmojaotelmassa että myöhemmässä analyttisessä pohdinnassa. Pyrin tässä vaiheessa tekemään isot linjavedot fantasiagenreen, joita pyrin tutkielmassa myöhemmin täydentämään. Tämän avulla hahmotan eräänlaisen genrekehksen, joka auttaa hahmojen analysoimisessa.

Ensimmäiset viittaukset siihen, että kevytromaani sijoittuu fantasiamaailmaan, saadaan jumalatar Aquan tarjotessa menehtyneelle Satou Kazumalle toista vaihtoehtoa kuin Taivaaseen pääsy.

There's another world different from our own, that is home to someone called the demon king. The Demon King's invading army threatens that world. It's a place of magic and monster – in other words, a fantasy setting pretty much like

those found in popular games like *Dragon Hunter* or *Monsterquest*, (*Konosuba*, 6.)

Tämä kuvaus on hyvin tiivistetty versio siitä, mitä kannattaa ottaa huomioon kevytromaatin fantasiamaailmasta. Kyseessä on toinen maailma, johon mennään alkuperäisestä, reaaliworldia muistuttavasta maailmasta. Käytän termiä *muistuttavasta* sen takia, koska Kazuman nimeämät suosittu pelit *Dragon Hunter* ja *Monsterquest* ovat Kazuman maailman versiot pelisarjoista *Monster Hunter* ja *Dragon quest*. Kyseessä saattaa olla vain kirjailijan (tai kääntäjän) yritys välttää plagiaattia, mutta näin tehdessään hän luo lähtökohdan, jossa Kazuma ei ole reaaliworldistamme kotoisin oleva henkilö.

Fantasiassa tyypillisesti tehdään jako meidän maailmamme eli primaarimaailman ja fantasiamaailman eli sekundaarisen maailman ohella. *Porttifantasioissa* primaarimaailma toimii lähtökohdaksi, josta siirrytään sekundaariseen maailmaan. (Korpua ym. 2021, 12.) Vaikka mainitsin jo, että Kazuman alkuperäinen maailma ei ole meidän reaaliworldistamme, se toimii silti lähtöpisteenä teoksessa. Tämä maailma voidaan katsoa myös muistuttavan paljon nykyaikaista reaaliworldiamme, joten sitä voisi pohtia eräänlaisena pseudo-primaarimaailmana. Kazuma matkaa tästä maailmasta teoksessa esiintyvään sekundaarimaailmaan uudelleensyntymällä siihen, joten teosta voidaan pitää *porttifantasia*.

Minkälainen tämä *Konosuban* sekundaarimaailma sitten on fantasiamaailmana? Tiedämme jo, että *Konosuban* maailmassa on taikuutta, hirviöitä ja demonikuningas, joka uhkaa maailmaa. Tästä voidaan tehdä johtopäätös, että teoksen maailma muistuttaa miekka ja magia-lajityyppiä fantasiassa. Tälle lajityypille keskeistä on taikuuden ja miekkataistelujen yhdistyminen (Korpua 2021, 163). Kevytromaatin alussa ei toki mainita miekkoja, eikä niillä käytyjä taisteluja, mutta myöhemmin teoksessa tämäkin ominaisuus on nähtävissä. Esimerkkinä tästä on Kazuman ja todennäköisesti samasta maailmasta tulleen<sup>1</sup> Kyuoya Mitsurugin välienselvittely, jossa kummatkin käyttävät omia miekkojansa (*Konosuba*, 116).

*Konosubassa* perinteisten fantasiaelementtien lisäksi maailmassa käytetään hyvin paljon erilaisia pelielementtejä. Tämä huomataan jo alussa, kun Kazuma vertaa maailmaa hänen maailmansa peleihin. Nämä elementit ovat myös nähtävissä, kun seikkailijakillan virkailija

---

<sup>1</sup> Teoksen alussa jumalatar Aqua kertoo, miten tämä fantasiamaailma (ja näin ollen myös maailma, josta Kazuma on lähtöisin) on vain yksi miljoonista eri maailmista (*Konosuba*, 15). Tämän takia näen tarpeelliseksi huomauttaa, että vaikka Kyuoya Mitsuragi onkin myös japanilainen, hän voi olla jostakin muusta rinnakkaismaailman Japanista tai Kazuman primaarimaailmasta. Tämä mahdollisuus jätetään teoksessa kertomatta.

kertoo Kazumalle ja Aqualle tietoja seikkailijana olost ja maailmasta. Hän mainitsee muun muassa termit kuten *leveling up*, *experience points* ja *class*, jotka ovat kuin suoraan peleistä. Kazuma ihastelee itsekin, että maailma muistuttaa hyvin paljon roolipelejä. (*Konosuba*, 18–19.) *Class* eli hahmoluokka esimerkiksi on roolipeleistä tuttu ominaisuus, joka valitaan pelien alussa (Nikula 2017, 33). Tätä tapaa, jolla pelielementit ovat tulleet kevytromaaniin, kutsutaan termillä *Gamifikation* eli pelillistäminen. Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo ovat kuvailleet, että pelillistämässä pelien dynamiikkoja hyödynnetään pelien ulkopuolisiin ympäristöihin (Koskimaa & Välisalo 2022, 252). Pelielementtien avaaminen tutkielmassa helpottaa hahmojen kuvaamista ja analysointia, sillä nämä elementit ovat isossa osassa kevytromaania.

Otan pienen katsauksen myös kevytromaaneihin ja sitä kautta myös animeen ja mangaan. Kevytromaaniin tuotannossa toiseen maailmaan päätyminen on noussut hyvin suosituksi fantasian alagenreksi. Tätä genreä kutsutaan japaninkielisellä termillä *isekai* eli toinen maailma, joka muistuttaa hyvin pitkälti porttifantasiaa. Tyypillisimpiä piirteitä näissä on uudelleensyntyminen toiseen maailmaan, pelillistyminen, sekä eräänlaiset huijauskyvyt, jotka helpottavat elämistä toisessa maailmassa. (Gyorai 1.12.2021.) Nämä piirteet ovat vahvasti esillä myös *Konosubassa*.

### 2.3 Narratologia

Narratologian eli kerronnan teorian tutkiminen (Steinby 2013, 34) liittyy vahvemmin tämän tutkielman loppupuolelle. Narratologian analyysi tässä tutkielmassa keskittyy vahvasti kertojan rooliin. Näen, että kertojan tavat kuvata henkilöihahmoja ovat tärkeitä analysoinnin kannalta.

Kertoja voi olla teosten ulkopuolinen henkilö tai hän voi olla romaanin maailmassa oleva henkilöihahmo (Steinby & Lehtimäki 2013, 117.) Teoksen kertojana toimii pääihahmo, Kazuma Satou. Teoksen tapahtumat ja hahmot nähdään siis Kazuman näkökulmasta. Kerronta tapahtuu teoksessa minämuodossa eli voidaan todeta, että kerronta *Konosubassa* on intradiegeettis-homodiegeettinen. Tämä tarkoittaa sitä, että kertoja kertoo omaa tarinaansa (Génette 1980, 248).

Narratologinen pää tutkimusmetodini on Hanna Meretojan esittämä malli kerronnallisesta toimijuudesta. Kerronnallinen toimijuus jakautuu kolmeen eri osaan, joita ovat kerronnallinen tietoisuus, mielikuvitus ja dialogisuus. Kerronnallinen toimijuus koostuu kyvyistä käyttä,



tulkita ja uudelleen tulkita erilaisia kertomuksia ja kyvyistä eritellä ja haastaa näitä tapoja, jolla tulkitsemme esimerkiksi kerronnallista elämäämme. (Meretoja 2019, 62.) Pysin soveltamaan Meretojan kerronnallista toimijuutta *Konosuban* kertojaan ja tapaan, jolla hän hahmottaa muut teoksessa olevat henkilöahmot. Suurimpana voimavarana tässä mallissa on kerronnallisen tietoisuuden osa-alueen, joka painottaa näkökulmaa kerronnallisuudessa. Näkökulman käsite nähdään keskeisenä määrittävänä tekijänä kertojan ja kerrottavan asian välillä (Steinby & Lehtimäki, 119), ja siksi näen, että se on oleellinen osa kevytromaania Meretojan kerronnallisen toimijuuden lisäksi toinen tapa, jolla tulen analysoimaan hahmoja, on kertomuksessa esiintyvien binääristen oppositioiden kautta. Binaarisilla oppositioilla tarkoitetaan vastakkaisia ominaisuuspareja, joita esimerkiksi strukturalistit ovat käyttäneet kertomustilanteen määrittelyssä (Steinby & Lehtimäki, 119). Strukturalistisessa kirjallisuudentutkimuksessa nähdään se, että nämä oppositiot asettuvat hierarkkisesti siten, että toinen on arvostetumpi kuin toinen. (Koskela & Rojola 1997, 78). Jälkistrukturalistisessa kirjallisuudentutkimuksessa käytettävässä dekonstruktiossa nämä binaariset oppositiot ja niiden hierarkia pyritään nostamaan esille. Tämän jälkeen tätä hierarkista systeemiä pyritään purkamaan. (Koskela & Rojola, 79.)<sup>2</sup> *Konosubassa* pyrin hahmottamaan nämä binaariset oppositiot kertojan antamien kuvailujen avulla ja käyttämään niitä apuna hahmojen analysoimisessa.

---

<sup>2</sup> Vaikka käytänkin tätä dekonstruktio menetelmää joissain määrin, en kuitenkaan pyri syväanalyttiseen tarkasteluun sillä. Tarkoitukseni on nostaa esille tietyt binaariset oppositiot, jotka esiintyvät kertomuksessa hahmojen välillä.

### 3. Hahmoanalysointi

Suoritan hahmojen analysoinnin seuraavanlaisesti: Esittelen ensin hahmoja jonkin verran. Kerron esimerkiksi hiukan heidän taustoistansa ja hahmoluokistansa. Tämän jälkeen aloitan hahmojen analysoinnin käyttäen hahmotelmaani Forsterin hahmojaotelmasta. Pyrin esimerkkien, kuten dialogien ja kertojan kuvailujen perusteella kertomaan, onko hahmo litteä vai pyöreä.

Hahmot, joita tutkin ovat Kazuman seikkailijaryhmän jäsenet: Aqua, Megumin, Darkness ja Kazuma. Käsittelen myös muita hahmoja tämän nelikon ulkopuolelta, jos näen, että heidän analysointinsa voi auttaa Kazuman ryhmän jäsenten analysoimisessa. Nämä muut hahmot eivät kuitenkaan ole tutkimukseni varsinaiset kohteet, joten en pyri heidän kohdallaan hyvin laajaan analysointiin.

#### 3.1 Aqua

Aqua on *Konosubassa* esiintyvä jumalatar, joka tarjoaa Kazumalle mahdollisuuden päästä fantasiamaailmaan. Aqua päätyy Kazuman kanssa *Konosuban* fantasiamaailmaan, koska Kazuma valitsee hänet oman *isekai*-kertomuksensa huijaukseksi perinteisen aseiden tai kyvyn sijasta (*Konosuba*, 7–8). Aqua on Kazuman ryhmän arch-priest. Tätä hahmoluokkaa kuvataan teoksessa monipuoliseksi luokaksi, joka pystyy käyttämään muun muassa parannusloitsuja ja olemaan tarpeeksi vahva toimimaan etulinjassa (*Konosuba*, 21). Tämä hahmoluokka muistuttaa roolipelien perinteisiä parantajahahmoja.

Ensimmäinen asia, joka kannattaa ottaa huomioon, kun Aquaa lähdetään analysoimaan, on hänen voimansa jumalattarena. Hänen jumalvoimansa luonnollisesti näkyvät hänen kykypisteissään.

”Wh—whaaaat?! where did these number come from?! besides your below-average Intelligence and your abysmal Luck, all your stats are vastly above average! Your magic is the most amazing of all! Who or what are you, ma’am?!” (*Konosuba*, 17.)

Voidaan sanoa, että Aquan kykypisteet, hahmoluokka ja hänen alkuperänsä pitäisi tehdä hänestä hyödyllisen osan Kazuman ryhmää. Todellisuus kevytromaanissa ei kuitenkaan ole näin yksinkertainen.

Kaupunki, jonne teos sijoittuu, on aloittaville seikkailijoille suunnattu Axel. Tästä syystä suurin osa *questeista* eli tehtävistä on tarkoitettu aloittelijoille. Yksi näistä on jättiläissammakkojen metsästäminen. Kazuman pyytäessä apua Aqualta, Aqua pääty näiden jättiläissammakkojen suuhun eikä vain kerran. Hän päätyy tähän tilanteeseen peräti kolmesti, ja Kazuma vaihtuu joka kerta pelastettavan roolista pelastajan rooliin. Tämä kaava toistuu, vaikka Aqua suuttuneena ensimmäisen sammakon takia sanoo näin hyökätessään seuraavaan kimppuun:

”Know the power of gods! You shouldn’t have stood against me—and bared your fangs against us—but you’ll have time to regret that in Hell! *God Blow!*” (*Konosuba*, 19.)

Lopputuloksena tämä *God Blow* -liike, jonka käyttöön liittyy aika voimakkaalta kuulostavaa retoriikkaa, ei aiheuta mitään vahinkoa, ja Aqua joutuu sammakon suuhun jälleen kerran.

Toisessa tehtävässä kaupungin seikkailijat kokoontuvat yhteen keräämään lentäviä kaaleja, joista saa hyvin kokemuspisteitä ja ovat täten hyvin arvokkaita. Aqua onnistuu keräämään niitä hyvin, mutta Kazuman sanojen mukaisesti Aqua itki samalla, kun nämä lentäviä kaalit jahtasivat häntä (*Konosuba*, 67). Suurin osa Aquan saamista kaaleista osoittautui myös lehtisalaatiksi, joiden arvo oli huomattavasti pienempi kuin kaalin.

Tässä kohtaa voidaan jo huomata eräänlainen kaava. Aqualla on vaikeuksia olla hyödyllinen tehtävissä, joihin hän osallistuu. Tämä siitäkin huolimatta, että hän on jumalatar, jonka pitäisi pärjätä. Tämä logiikka tai pikemminkin sen olemattomuus Kazumalle aiheuttaa sen, että Kazuma käyttää vahvaa retoriikkaa Aquaa kohtaan puhuessaan tästä havainnosta.

I was silent for a long moment. Then I said, “I hate to tell you this, but... you have yet to be any help at all.” Aqua seemed aghast at my words, but I paid her no mind. I went on. “I’m pretty sure I was supposed to get some superpowerful item or ability from you so I wouldn’t have any trouble here. And look, I’m the last person to complain when the gods themselves give me free sag. But didn’t I pick you over all the other stuff I could’ve had? And now that we’ve come this far I have to ask: Have you done anything for me—*anything*— that’s better than whatever legendary loot or killer special ability I would’ve gotten? How about it? Back when we got here, you were sure you were all that, but you still haven’t proved it, you self-proclaimed *former* you-know-what!” (*Konosuba*, 66.)

Voisi sanoa, että tämä hyödyttömyyden teema, joka on Aquan ympärillä, on hyvin vahvasti toistuva asia tässä kevytromaaniassa. Tämän teeman toistamiseen osallistuu muun muassa teoksen ala-otsikko, *Oh! My Useless Goddess!*, joka on suora viittaus Aquaan.

Teoksessa tätä teemaa ruokki myös kohtaaminen, jossa Kazuman ryhmä hoitaa tehtävää kaupungin hautausmaalla. Hautausmaalla he törmäävät Lich-olentoon nimeltä Wiz. Teoksessa kuvataan, että lich-olennot ovat tyypillisesti epäkuolleita hirviöitä, jotka ovat korkealla hierarkiassa vampyyreiden ja muiden samankaltaisten rinnalla. Niitä voi yleensä pitää eräänlaisina loppuvihollisina peleissä. (*Konosuba, 74.*)

Tämä kohtaaminen on hyvin vahvasti riippuvainen Aquasta, joka on sekä jumalatar että ryhmänsä arch-priest, ja Wizistä, joka on epäkuollut lich-olento. Tässä on nähtävissä hyvin perinteinen binaari oppositio hyvä–paha. Tässä tilanteessa kuitenkin hyvä ja paha on pyritty kääntämään ylösalaisin. Wiz epäkuollut pyrkii saattamaan henkiä, jotka eivät saaneet kunnon hautajaisia, rauhan lepoon. Aqua taas käyttäytyy uhkaavasti ja esimerkiksi yrittää tuhota loitsukehän, joka auttaa kadonneita sieluja. (*Konosuba, 74.*)

Tämä asetelma saa lukijan kyseenalaistamaan Aquaa jumalattarena sekä arch-priestinä. Tätä asetelmaa vahvistaa myös Wizin kuvaus kaupungin papeista, joka kohdistuu joissain määrin myös Aquaan: ”Well, you see... the Priests in this town, they... they really care only about money. The poor go forgotten” (*Konosuba, 78*). Hyvän ja pahan binaari oppositio ja sen hierarkian kääntäminen ylösalaisin tässä tilanteessa toimii vahvistajana hyödyttömyyden teemalle, joka ympäröi Aquaa. Oletettu paha tekee hyvälle suunnattua työtä, jota oletettu hyvä ei ollut tehnyt tai edes ajattelut tekevän.

Tämä hyödyttömyyden teema, joka ympäröi Aquaa monesta eri suunnasta, voidaan nähdä Aquan kohdalla hänen pääattribuuttinansa. Hyödyttömyys peittää alleen muut mahdolliset attribuutit, joita Aqualla on. Näin ollen Aqua voidaan todeta henkilöhahmojaotelman avulla olevan litteä hahmo.

### 3.2 Megumin

Megumin on Kazuman seikkailijaryhmän kolmas jäsen. Hän kuuluu klaanin, jota kutsutaan nimellä *Crimson Magic Clan*. Klaanin jäsenet tunnetaan punaisista silmistä ja siitä, että he ovat hyviä käyttämään taikuutta. Nämä piirteet ovat myös Meguminilla. Meguminin hahmoluokka on arch-wizard. Tämä hahmoluokka erikoistuu loitsujen monipuoliseen käyttämiseen.

Meguminin kohdalla voidaan puhua monista eri karikatyyristä. Karikatyyrillä tarkoitetaan henkilökuvausta, jossa tiettyjä fyysisiä tai psyykkisiä piirteitä on korostettu tai pelkistetty

tietyin mallin mukaisesti (Virtanen 2013, 59). Nämä Meguminin karikatyyrit ovat vahvasti sidoksissa anime ja manga -populaarikulttuuriin.

Meguminin ensikohtaamisessa Kazuman ja Aquan kanssa, Kazuma kuvaa Meguminiä termillä *Lolita*. Tällä viitataan animeissa ja mangoissa esiintyvään alaikäisten tyttöjen karikatyyriin, joka syntyi 1980-luvulla (Gravette 2005, 136). Samaisessa ensikohtaamisessa on nähtävissä yksi hyvin tyypillinen karikatyyri, joka esiintyy myös animeissa ja mangoissa. Tätä kutsutaan *chuunibyoksi*, jonka englannin kielinen termi on *8th grade syndrome*. Kyseessä on hyvin tunnettu karikatyyri animen fanien keskuudessa. Tiivistettynä karikatyyriin kuuluva henkilö kuvittelee, että hän on jollain lailla erityinen muihin verrattuna tai että hänellä on piilotettuja voimia. Yksi tapa ilmaista tätä on pitämällä silmälappua, jonka tarkoituksena on pitää salatut voimat kurissa. *Konosubassa* Meguminilla on silmälappu, joka myöhemmin paljastuu vain koristeeksi. Kazuman kysyessä tästä Meguminin vastaus lähentelee tämän *chuunibyo*-karikatyyriin käytösmallia.

”...Heh. This is magic item that restrains my incredible power If I removed it... why , then a great calamity would come upon the world...”(Konosuba, 32.)

Nämä kaksi karikatyyriä voidaan yleensä erikseen nähdä anime ja manga hahmojen pääattributteina, jotka tekevät heistä litteitä henkilöahmoja. Meguminin kohdalla tilanne ei kuitenkaan ole tämä. Vaikka nämä piirteet ovatkin Meguminilla tietynlaisia attributteja, ne eivät ole valta-asemassa muihin attributteihin nähden. Meguminilla kuitenkin on yksi selvä piirre, jota voidaan katsoa hänen pääattributtinansa. Tämä on Meguminin intohimo *Explosion*-loitsuun.

*Explosion*-loitsu on *Konosuban* maailmassa voimakkain mahdollinen loitsu. Meguminin käyttäessä tätä loitsua ensimmäisen kerran se aiheuttaa muun muassa kauhean paineaallon ja kaksikymmentä metrisen kraatterin. Loitsulla on kuitenkin jälkiseurauksensa. Se kuluttaa kaiken maagivoiman, mitä Meguminilla on. Tämä aiheuttaa sen, että Megumin ei onnistu edes pysymään pystyssä. *Explosion*-loitsu on ainoa, jonka Megumin osaa. Tämä johtuu siitä, että hän kieltäytyy oppimasta muita loitsuja. Megumin ymmärtää omat rajoituksensa, jotka *Explosion*-loitsu aiheuttaa, mutta se ei haittaa häntä.

”Of course it might be easier for me to go adventuring if I took other skills. Even abilities in the basic elements of fire, water, earth and air would help me... But I cannot. I love only Explosion. Even if with my present MP, I can cast it only once a day. Even if I collapse after casting it. It doesn't matter. I love only Explosion! Indeed, I chose the path of the Arch-wizard merely and solely so I could cast that one spell!” (*Konosuba*, 38.)

Megumin intohimo *Explosion*-loitsuun on hyvin äärimmilleen viety piirre. Tästä saadaan osviittaa, kun demonikuninkaan kenraali, Beldia, tulee kaupungin laidalle etsien henkilöä, joka on iskenyt *Explosion*-loitsuja hänen linnaansa. Tämä henkilö paljastuu nopeasti Meguminiksi. Beldian käskee Meguminiä lopettamaan loitsun käytön, mutta Megumin kokee käskyn olevan verrattavissa kuolemiseen. (*Konosuba*, 95.) Näiden kahden asian rinnastaminen voidaan nähdä liioittelevana retoriikkana Meguminin osalta. Tämä retoriikka kuitenkin kertoo Meguminin suhtautumisesta *Explosion*-loitsuun.

Beldian suhde Meguminiin muistuttaa hyvin vahvasti Wizin suhdetta Aquaan. Kyseessä on jälleen hyvän ja pahan binaari oppositio. Beldia demonikuninkaan kenraalina voidaan katsoa edustavan pahaa, ja Megumin yhtenä seikkailijoista voidaan katsoa edustavan hyvää. Myöhemmin teoksessa saadaan selville, että Megumin on jatkanut Beldian linnaan kohdistunutta *Explosion*-loitsun käyttöä, pelkästä räjäyttelyn ilosta (*Konosuba*, 126). Beldia, pahuus aspektistaan huolimatta, voidaan nähdä tässä jopa uhrin asemassa olevana. Se, että teoksessa oleva paha, nähdään kärsijänä Meguminin taipumukselle käyttää loitsuaan, vahvistaa tätä attribuuttia, joka Meguminilla on. Megumin ei lopeta loitsunsa käyttämistä, vaikka hyvin vaarallinen pahan auktoriteetti käskee tätä rauhan nimissä. Binaari oppositio hyvä–paha on siis tässäkin tilanteessa käännetty toisinpäin, jotta sillä voi korostaa tietyn hahmon attribuuttia.

Meguminin intohimo *Explosion*-loitsua kohtaan voidaan todeta olevan hyvinkin vahva. Meguminin teot voidaan perustella pitkälti halulla käyttää *Explosion*-loitsua. Tästä syystä voidaan todeta, että Meguminin intohimo *Explosion*-loitsuun on hänen pääattribuuttinsa, joka tekee hänestä näin ollen litteän hahmon.

### 3.3 Darkness

Darkness on viimeisin jäsen, joka liittyy Kazuman seikkailijaryhmään. Hän on ainoa ryhmästä, joka ei käytä taikaa apunansa. Hän on myös ainoa ryhmän jäsen, jonka alkuperää ei tässä sarjan ensimmäisessä osassa avata. Hahmoluokaltansa Darkness on Crusader, eli tietynlainen muunnelma perinteisestä soturi-hahmoluokasta.

Darkness pyrkii olemaan mahdollisimman puolustava henkilö, joka ei kärsi vahinkoa taisteluissa. Tämän seurauksena hyökkäyskyvyt ovat jääneet Darkneksella täysin hankimatta ja näin ollen hän on kykenemätön osumaan kohteisiinsa (*Konosuba*, 61). Tämä hyvin

epäkäytännöllinen tilanne, jonka Darkness on laittanut itselleen, on peräisin halusta saada mahdollisimman paljon kipua itseensä. Tästä saadaan hyvin paljon viittauksia niin Kazuman kerronnasta kuin Darknekselta itseltänsäkin. Darkneksen liittyessä ryhmään kaalimetsästyksen jälkeen tämä piirre on havaittavissa hänen dialogissaan.

”Erg.. ooh... when those cabbages and monsters were beating me up, I could hardly *stand* it... It looks like I’m the only frontline defense this party has, so don’t hesitate to offer me up as a hostage or use me as a human shield, if you decide you must sacrifice me to an awful fate to save yourselves from danger, please feel free to do so... Mm! J-just imagining it has me shaking... with excitement...”(*Konosuba*, 61–62.)

Vapaaehtoisuus toimia ihmiskilpenä tai uhrattavana voidaan katsoa liittyvän Darkneksen haluihin kuin altruistiseen itsensä uhraamiseen. Darknessin taipumukset eivät rajoitu pelkästään seikkailuissa ja taisteluissa tapahtuviin tilanteisiin, vaan näitä taipumuksia voidaan nähdä myös ryhmän jokapäiväisessä arjessa.

”Hmm...,” Darkness said. ”If you need to let off some stress, why not leave Aqua alone and insult me instead?” She paused, “After all it is a Crusader’s duty to stand in harm’s way for others.” (*Konosuba*, 68.)

Darkneksen vetoaminen omaan hahmoluokkaansa on nähtävissä eräänlaisena tekosyynä saada Kazuma kohdistamaan loukkaukset häneen. Samanlainen tilanne oli myös aiemmin, jossa Darkness vetoaa omaan puolustukseensa syynä käyttää häntä kilpenä ja uhrattavana. Tämä halu joutua kaltoinkohdeksi on joissain määrin jopa hyvinkin kaavamaista.

Darkneksella on myös oma tilanteensa Beldian kanssa. Darkness suojaa Meguminia Beldian kiroukselta, joka aiheuttaa uhrin kuoleman seitsemän päivän jälkeen. Kirous saadaan purettua heti Beldian lähdettyä. Tätä ennen Darkness spekuloi asioilla, joita hän joutuisi tekemään, jotta Beldia purkaisi itse tämän kirouksen vapaaehtoisesti. Nämä Darkneksen mielikuvituksen tuotteet ja innokkuus aiheuttavat Beldiassa hämmennystä ja lopulta huojennuksen tuntua Kazuman estäessä Darknessia lähtemästä Beldian mukaan. (*Konosuba*, 96–98) Binaari oppositio hyvä–paha on nähtävissä myös Beldian ja Darkneksen välillä. Paha, Beldia, hämmentyy hyvän, Darkneksen, käytöksestä, joka voidaan nähdä vähintäänkin epäsovivana tilanteessa, jossa he sillä hetkellä ovat. Binaari opposition käyttö Darkneksen ja Beldian kohdalla seuraa tämän kevytromaatin kaavaa, jossa pyritään korostamaan hahmojen tiettyjä piirrettä pahan kustannuksella.

Darkneksen halut ovat vahvasti esillä kevytromaanissa. Pintapuolisesti saattaa vaikuttaa siltä, että tämä piirre voisi olla hänellä pääattribuuttina, joka tekisi hänestä litteän hahmon. Tilanne

ei kuitenkaan ole näin yksinkertainen mielestäni. Darkneksella on useita tilanteita, joissa hänen toimintaansa ei ohjaile nämä halut. Esimerkkinä tämänkaltaisesta tilanteesta on, kun Darkneksen ystävä Chris heittää kiven Darkneksen päähän. Tästä suuttuneena Darkness pistää Chrisin vierimään mäkeä alas tynnyrissä, johon tämä oli piiloutunut. (*Konosuba*, 50–51.) Tilanne on hyvin erilainen verrattuna Beldian tilanteeseen, jossa Darkneksen käytös liittyy vahvasti näihin haluihin. Chrisin kiven heitto Darknekseen ei aiheuta vastaavanlaista reaktiota.

Toinen tilanne, jossa Darkness esittää eriävää luonnetta, on ryhmän kohdatessa Kyouya Mitsurugin. Darkness estää Kyouyaa tämän yrittäessä lähestyä Aquaa, joka ei sillä hetkellä tunnista Kyouyaa (*Konosuba*, 109). Vähän myöhemmin Darkness pyrkii myös rauhoittamaan tilannetta, jossa Kyouya on tarttunut kiinni Kazuman kauluksesta (*Konosuba*, 112).

Kummassakin tilanteessa Kazuma kertojana havaitsee epätyypillisiä piirteitä Darkneksen käytöksestä. Tämä epätyypillinen käyttäytyminen hahmottuu lukijallekin Darkneksen oman dialogin ja Kazuman kerronnan kautta.

Kun taistelu Beldiaa vastaan on käyty, Kazuma huomaa Darknekssen rukoilevan kaatuneiden seikkailijoiden ja myös Beldian puolesta (*Konosuba*, 153). Darkneksen persoonallisuuteen mahtuu myös hengellinen puoli, jolla hän pystyy näyttämään empatiaa jopa vihollisiaan kohtaan. Samaisessa kohtauksessa nähdään myös, että Darkneksen haluilla on tietyt rajat. Darkness nimittäin nolostuu tajutessaan, että nämä menehtyneet seikkailijat palautettiin eloon. Darkness mainitsee tämän seurauksena, että tämä ei ole sellaista nöyryytystä, jota hän haluaa (*Konosuba*, 154). Darkneksella on siis tietyt rajat omien halujensa kanssa, eivätkä ne ohjaa hänen käytöstänsä joka tilanteessa. Voidaan siis todeta, että Darkneksen omat mieltymykset eivät ole hänellä valta-asemassa oleva pääattribuutti.

Darkneksen henkilöahmossa ei ole löydettävissä pääattributteja, jotka olisivat valta-asemassa muihin nähden. Darkneksen halu olla kaltoinkohdeltavana on erittäin vahva attribuutti, mutta sillä ei ole valta-asemaa. Kazumakin joutuu kerronnassaan tilanteisiin, jossa hän tiedostaa Darkneksessa monia eri piirteitä. Darkneksesta pyritään kuitenkin kerronnassa kuvailemaan mahdollisimman yksipuolisesti, mikä aiheuttaa sen, että hänet voidaan helposti tulkita litteäksi hahmoksi, jota hän ei kuitenkaan ole. Darkness on siis pyöreä hahmo, jolla on kuitenkin eräänlaisen litteän hahmon verhoutuma yllään, minkä avulla hänet voi tulkita ilman tarkkaa analyysia litteäksi.



### 3.4 Kazuma

Satou Kazuma on 16-vuotias japanilainen, joka on meidän maailmaamme muistuttavasta maailmasta. Hän saapuu sekundaarimaailmaan kuoltuaan shokkiin, joka johtui siitä, että hän kuvitteli rekan osuneen häneen. Kazuman hahmoluokka tarinassa on adventurer. Tämä hahmoluokka katsotaan kevytromaanissa heikoimmaksi hahmoluokaksi, joka kuitenkin pystyy oppimaan kaikenlaisia kykyjä ja loitsuja. Näiden oppiminen vaatii kuitenkin enemmän aikaa adventurer-hahmoluokalta kuin näihin erikoistuvilla hahmoluokilla. Tämän lisäksi kyvyt eivät ole läheskään yhtä hyvät kuin muilla hahmoluokilla. (*Konosuba*, 20.)

Kazuman rooli kertojana tuo omat haasteensa tehdä hahmojaotelmaa litteän ja pyöreän hahmon välillä hänen kohdallansa. Tämä johtuu siitä, että lukija pääsee näkemään Kazuman näkökulmat, ajattelutavan ja persoonallisuuden intradiegeettis-homodiegeettisen kerronnan kautta. Näemme Kazuman paljon laajemmasta näkökulmasta verrattuna Aquaan, Meguminiin tai Darknekseen. Kazuman ajattelussa ja teoissa ei esimerkiksi ole havaittavissa tiettyä punaista lankaa, vaan hän ennemmin mukautuu tilanteisiin niihin sopivilla tavoilla. Kazumaa saattaa esimerkiksi aloittaa taistelun häntä voimakkaampia henkilöitä, kuten Kyouya Mitsuragia, vastaan, mutta hän myös pyrkii löytämään syitä seikkailemisen lopettamiselle. Hänen pitäisi olla seikkailija, joka pyrkii vastustamaan pahan voimia, mutta tilanteen mukaan hän jopa auttaa näitä pahan voimia, jos katsoo sen tarpeelliseksi. Tämän avulla voitaisiin pelkästään perustella, että Kazuma on pyöreä hahmo tai se miksi hänestä on vaikea nähdä litteää hahmoa.

Palataan hetkeksi Forsterin alkuperäiseen hahmojaotelmaan. Forster mainitsee, että litteät hahmot pystytään kuvaamaan jopa yhdellä lauseella (Forster, 47). *Konosuban* lopussa on Kevin Steinbachin kääntämä kirjailijan eli Akatsukin jälkisanat osio. Tässä osiossa kuvailaan Kazumaa kirjailijan näkökulmasta seuraavanlaisesti:

...the main character of this book is a guy who might help someone if he happens to notice them, depending on the circumstances and how he's feeling that day. A guy who doesn't always get it right, who wants a cute girlfriend, and who would give up doing anything productive if he came into a lot of money.

That's who we're dealing with here Someone average. Human. A character trying to deal with unjust realities of a harsh world even as he struggles along as the leader of a group of heroines, each of whom has a distinguish personality trait. He's nothing special—he's not the Chosen One or whatever. He doesn't have great hidden power and so on. He's a little luckier than most people, is all. (*Konosuba*, 160.)

Kirjailijan kuvaus Kazuman hahmosta on hyvin pitkä ja hyppii moneen eri suuntaan. Tämä voi Forsterin mukaan kertoa siitä, että Kazuma ei olisi litteä hahmo ainakaan kirjailijan näkökulmasta. Kazumaa kuvatessa kirjailija kuvaa myös ryhmän muita jäseniä. Hän saa heidät kaikki mahtumaan yhteen virkkeeseen peräti samojen sanojen alle, mikä Kazumaan verrattuna, on kiinnostava vertailukohta. Näen, että se kuvaa entisestään Kazuman pyöreyttä henkilöihahmona ainakin kirjailijan silmissä. Tässä yhteydessä pitää kuitenkin huomioida mahdollinen painotus esitellä sarjan päähahmoa enemmän kuin muita koska kyseessä on sarjan ensimmäinen osa. Tämä kuvaus on siitakin huolimatta tärkeä yksityiskohta tutkielmassani, koska tutkielman kohteena on nimenomaan vain tämä ensimmäinen osa.

Kevytromaanissa lähin henkilö, joka tuntee Kazuman parhaiten on Aqua. Aqua tietää Kazuman taustat ja viettää eniten aikaa hänen kanssansa, joten näen, että on tarpeellista tarkastella Aquan mielipiteitä Kazumasta. Kevytromaanin alussa Aqua antaa Kazumalle mahdollisuuden valita jonkin tietyn huijauskyvyn tai voimakkaan aseensa, joka helpottaisi tätä toisessa maailmassa. Kazuman miettiessä tarkkaan valintaansa Aqua alkaa kyllästymään tähän.

”C’mon hurry up, will you? It doesn’t matter what you pick, anyway. No one’s expecting anything from some *hikikomori* video game *otaku*, so just grab something and get outta here! Come on—we haven’t got all eternity.”  
(*Konosuba*, 20.)

*Otaku*-termillä Aqua viittaa tietynlaiseen faniin, jolla on pakkomielle johonkin (Gravette, 14). Aquan mielestä ne on Kazumalla videopelit. *Hikikomori*-termi viittaa taas eräänlaiseen sosiaaliseen erakkoon. Aqua on siis hahmottanut eräänlaisen viitekehysten, johon hän pyrkii asettamaan Kazumaa. Aqua kuitenkin joutuu jo hyvin alussa tunnustamaan, että Kazuma ei välttämättä ole vain pakkomielteinen videopelifani. Hän on myös henkilö, johon voi tukeutua (*Konosuba*, 15). Alkuperäinen viitekehys, johon Aqua laittaa Kazuman siis hajoaa tai vähintäänkin muuttuu. Kazumaa ei siis voida Aquankaan mielestä nähdä henkilönä, jota voisi kuvata yksittäisen ominaisuuden avulla.

Voidaan siis todeta, että Kazuma ei ole litteä hahmo vaan pyöreä. Suurin syy, miksi Kazuma voidaan perustella olevan pyöreä hahmo, on hänen roolinsa kertojana. Kazuman pyöreys toimii ikään kuin vastavoimana muita ryhmän jäseniä vastaan, joilla on litteitä elementtejä. Esimerkkinä tästä vastavoimaisuudesta on se, että Kazuma asettuu usein mahdollisten vihollisten puolelle, jos näkee ryhmänsä jäsenien aiheuttavan näille harmia.

#### 4. Analyysin käsittely

Olemme nyt jaotelleet *Konosuban* seikkailijaryhmän jäsenet litteisiin ja pyöreisiin hahmoihin. Megumin ja Aqua ovat teoksessa litteitä hahmoja ja Darkness ja Kazuma ovat pyöreitä hahmoja. Darkness on kuitenkin verhottuna eräänlaiseen litteän hahmon kaapuun, joka saa hänet näyttämään litteältä. Tässä luvussa pyrin perustelemaan, miksi Megumin ja Aqua ovat litteitä, ja mihin perustuu se, että Darkness on pyritty esittämään litteänä.

##### 4.1 Käytännöllinen näkökulma

Forsterin klassisessa hahmojaotelmassa Forster mainitsee litteiden hahmojen hyödyt. Yksi hyöty on se, että litteät hahmot on helppo muistaa jälkeensä. Hahmot ikään kuin pysyvät muuttumattomina lukijan mielessä. (Forster, 47–48.) Tämän ajatuksen jäljiltä voidaan lähteä pohtimaan käytännöllistä näkökulmaa.

Ensimmäiseksi pitää ottaa huomioon teoksen julkaisu konteksti. *Konosuba* kokonaisuutena on 17-osainen kevytromaani sarja, josta on sekä anime- ja manga-adaptaatioita. Tämän lisäksi *Konosubasta* on myös olemassa spin-off sarjoja. Voidaan puhua joissain määrin menestyneestä sarjasta. Ensimmäistä osaa voidaan pitää eräänlaisena esittelyosana, jossa esitellään hahmot pintapuolisesti ja näin ollen litteinä.

Hahmojen sisäiseen elämään saatetaan syventyä myöhemmissä osissa paremmin, ja niiden avulla voisi tehdä jatkoanalyyseja hahmojen litteydestä ja pyöreystä. Myös syvemmät hahmoanalyysit voivat näin ollen olla mahdollinen. Valitsin itse ensimmäisen osan ainoaksi tarkastelun kohteekseni pitääkseni aiheen kompaktina ja mahdollisimman rajattuna kandidatuksien kokoa ajatellen. Sarjallisuus kuitenkin voidaan nähdä selittävänä syynä, sille miksi hahmoilla on litteitä elementtejä. Hahmoista on pyritty tehdä mahdollisimman muistettavia, jotta kevytromaanin seuraaviin osiin olisi helpompi syventyä.

##### 4.2 Genrenäkökulma

Litteät hahmot ovat Forstersin mukaan parhaimpia, kun he ovat koomisia (Forster, 39). Komiikalla on vahva osansa myös teoksessa. Esimerkiksi aiemmin kaikkivoipaisesta, yliluonnollisesta oliosta voidaan nähdä humoristisia elementtejä (Roine, 196) *Konosubassa* Aqua, jumalattarena, täyttää tätä humoristista elementtiä epäonnistuessaan asioissa. Fantasiakirjat ja teokset ovat jo 1970-luvulta menestyneet esimerkiksi huumorilla (Ihonen,

117). Litteiden hahmojen kirjoa, joka teoksessa esiintyy, voidaan siis perusteella tietynlaisen menestystradition perusteella, joka pohjautuu komiikkaan.

Tämä komiikkaelementti voidaan nähdä olevan vahvasti sidottuna parodiaan. Kerroin luvussa 2.2 miten *Konosuba* kytkeytyy kevytromaanigenreen, jossa päähahmo päätyy toiseen maailmaan, joka on pitkälti pelielementtien kaltainen. Tämän lisäksi hän saa tietyn huijauskeinon, joka auttaa häntä pärjäämään maailmassa. Parodian yksi tulkinta on se, että se pyrkii saattamaan naurunalaiseksi vaikkapa tietyn kirjallisuudenlajin jäljittelemällä muun muassa tyyliä, esitystapaa tai sisältöä (Tieteentermipankki, parodia). *Konosuba* pyrkii jäljittelemään kevytromaanien *isekai*-genreä käyttämällä siihen kuuluvia piirteitä komiikan lähtökohtana. Kazuma valitsi Aqun huijaukseen, mutta Aqua tuntuu aiheuttavan vain harmia hänelle. Myös Meguminin hahmossa nähdään parodisia piirteitä. Hänen pitäisi olla yksi parhaimpia taian käyttäjiä, mutta hän käyttää vain yhtä loitsuja, jonka käyttö aiheuttaa hankaluuksia. *Isekai*-genren lisäksi voidaan ajatella, että Kazuman seikkailijaryhmä parodioi roolipelejä, tekemällä teoksen seikkailijaryhmästä mahdollisimman epätasapainoisen.

Simon Denth mainitsee, että parodia toimii paremmin, jos sillä on koomisia elementtejä (Denth 2000, 37). Jos tätä verrataan Forsterin ajatukseen, että litteät hahmot toimivat parhaiten koomisina, voidaan nähdä eräänlainen kytkös asialle. Kirjailija käyttää litteiden tematiikkaa hahmoissansa siis vahvistaakseen komiikkaa ja sitä kautta parodiaa, jonka kohdistaa tähän kevytromaanien *isekai*-genreen ja mahdollisesti perinteisiin roolipeleihin.

#### 4.2 Narratologinen näkökulma

Iso syy miksi hahmot, kuten Megumin ja Aqua voidaan katsoa litteiksi hahmoiksi, on heidän kerronnallinen esitystapansa. Tämä taas on vahvasti sidoksissa kertojaan eli Kazumaan. Kertomus ja sitä kautta siinä olevat henkilöt näyttävät pitkälti hänen näkökulmastansa. Tässä on kyse kerronnallisesta näkökulmatietoisuudesta, johon liittyy muun muassa ajatus siitä, että kerronnassa on mukana selektiivisyys. Tämä tarkoittaa sitä, että kerronnassa valitaan se, mitä kerrotaan ja mitä ei. (Meretoja, 63). Näkisin myös, että tähän liittyy se, miten asia kerrotaan.

Parhaiten tämä näkökulmatietoisuus näkyy Kazuman suhtautumisessa Aquaan.

Kevytromaanin loppupuolella Aqua onnistuu pelastaman jo kuolleeksi luultuja seikkailijoita. Kazuma ei kuitenkaan tiedosta Aqun tekoa hyvänä, vaan kuittaa tilanteen sanomalla, että

Aqua ei varmaankaan tajunnut tehneensä mitään väärää. (*Konosuba*, 154) Tämä tilanne tulkitaan osaksi Aquan hyödyttömyyden osa-alueksi, joka kumpuaa kuitenkin Kazuman näkökulmasta. Tämä voidaan nähdä loistavana esimerkkinä tilanteesta, josta voi tehdä monenlaisia tulkintoja riippuen siitä, kuka sen kertoo. Kazumakin mainitsee, että Aquan saattaa tulkita tilanteen hänelle itselleen suotuisammaksi. Kazuma kuitenkin pitää kiinni näkemystään, jonka mukaan Aquan persoonallisuus voidaan tiivistää hänen hyödyttömyyteensä huijauksena, jonka alkuperäinen tarkoitus oli auttaa häntä tässä maailmassa.

Kazuman näkökulma voidaan katsoa kumpuavan hänen taustastansa. Kerronnalliseen toimijuuteen liittyy myös ajatus kulttuurin tarjoamista kertomuksista, jotka vaikuttavat ihmisten elämässä toimimalla merkityksenannon malleina eli kerronnallisena tietoisuutena. (Meretoja, 62) Kazumalla on tietoinen käsite fantasiamaailmoihin liittyvistä kertomuksista, joita hän on omassa kulttuurissaan ja arjessaan ennen siirtymistä sekundaarimaailmaan nähnyt. Tämän seurauksena Kazuma esimerkiksi tulkitsee maailmaa pelielementtien avulla. Todennäköisesti maailman alkuperäisasukkaat Megumin ja Darkness tulkitsevat maailmaansa toisenlaisesti.

Kazuman tarjoamassa kerronnassa voidaan siis kerronnallisen toimijuuden avulla löytää aspekteja, jotka ovat sidoksissa vain häneen. Hän tulkitsee fantasiamaailmaa ja sen henkilöitä omien kokemustensa kautta. Nämä kokemukset ovat vahvasti sidottuna eri fantasiapeleihin. Tästä syystä esimerkiksi henkilökuvaukset Kazumalla voivat olla hyvinkin erilaisia verrattuna muihin hahmoihin. Aqua esimerkiksi voi näyttäytyä hyödyllisenä osana Kazuman ryhmää jonkun toisen henkilön kautta katsottuna. Selvin esimerkki erilaisista suhtautumisista on Kazuman ja Aquan mielipiteet Wizistä, jotka eroavat vahvasti toisistaan. Näin ollen myös hahmojen litteydet voidaan katsoa olevan vahvasti sidoksissa Kazuman kerronnalliseen toimijuuteen.

## 5. Päätäntö

*Konosuban* henkilöhahmoanalyysistä paljastuu, että teoksessa on sekä litteitä, että pyöreitä henkilöhahmoja. Litteät hahmot ovat Megumin ja Aqua. Darkness ja Kazuma ovat pyöreitä hahmoja. Darkneksella on kuitenkin ominaisuus, jonka avulla hänet voitaisiin tulkita litteäksi hahmoksi, jos teoksen lukee pintapuolisesti. Kazumaa ei voida katsoa litteäksi hahmoksi hänen kertojaroolinsa takia. Hänet voidaan kuitenkin nähdä vastavoimana teoksessa esiintyvillä litteiden elementeillä. Tämä vastavoima toimii kuitenkin näiden elementtien vahvistajana.

Litteiden vahvalle esiintymiselle voidaan katsoa olevan myös käytännöllisiä selityksiä. Teos on ensimmäinen osa laajaa kevytromaani sarjaa. Tästä syystä hahmojen litteys tämänkaltaisessa esittelyosassa on hyvin keskeinen asia. Hahmot voivat näin ollen pyöristyä sarjan edetessä. Litteät hahmot voidaan nähdä osana teoksen parodista ominaisuutta, joka kohdistuu niin roolipeleihin kuin kevytromaanien fantasiasarjoihin. Komiikka on parodialle hyvin ominainen piirre ja litteät hahmot toimivat parhaiten humoristisina.

Kazuman oleminen kertojana tarjoaa yhden tulkinnan kertomuksen tapahtumista ja hahmoista. Hahmojen kuvaaminen esimerkiksi Aquan näkökulmasta saattaa tarjota uudenlaisia analyyseja hahmoista. Kazuma saattaa esimerkiksi vaikuttaa Aqualle litteältä henkilöahmolta. Hahmojen litteys voidaan nähdä siis kertojan tulkintana.

Voidaan siis todeta, että hahmoilla on olemassa tiettyjä litteitä elementtejä, jotka ovat vahvasti sidoksissa eri asioihin, kuten kertojan näkökulmaan ja genrekehykseen. Tätä tutkimusta voisi jatkaa tarkastelemalla muita *Konosuba* -sarjan osia ja katsoa, pysyvätkö hahmot pyöreinä ja litteinä. Tutkimusta voisi laajentaa myös koskemaan *Konosuban* eri adaptaatioita.

## Lähteet

### Kohdeteos:

Akatsuki, Natsume 2017. *Konosuba: God's blessing on this wonderful world 1 Oh! My Useless Goddess!* [=Konosuba] (*Kono subrashii sekai ni shukufuku wo!* volume 1 Aa, *damegami sama* 2013.) Kään. Steinbach, Kevin. New York: Yen Press.

### Painetut lähteet

Dentith, Simon 2000. *Parody*. New York: Routledge.

Fokkema, Aleid 1991. *Postmodern studies 4: Postmodern Characters, A study of characterization in British and American postmodern fiction*. Amsterdam: Rodopi.

Forster, E.M 1974. *Aspects of novel and related writings* (1927.) Lontoo: Edward Arnold (Publishers) Ltd.

Genette, Gérard 1980. *Narrative discourse (Discours du récit, in: Figures III, 1972)*. Kään. Jane, E Lewin. Oxford: Bazill Blackwell.

Gravette, Paul 2005. *Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. (Manga: sixty years of Japanese Comics, 2004.)* Suom. Juhani Tolvanen Helsinki: Otava

Ihonen, Maria 2021. Lastenfantasian historiallinen kehitys. Teoksessa Korpua, Jyrki, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia: lajit. ilmiö ja yhteiskunta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 105–123.

Korpua, Jyrki, Hirsjärvi, Irma, Kovala, Urpo & Välisalo, Tanja 2021. Johdanto – Fantasiasta. Teoksessa Korpua, Jyrki, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia: lajit. ilmiö ja yhteiskunta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 9–21.

Korpua, Jyrki 2021. Sankarifantasia pulp ja populaarikirjallisuus. Teoksessa Korpua, Jyrki, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia: lajit. ilmiö ja yhteiskunta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 159–170.

Koskela, Lasse & Rojola, Lea 1997. Merkitys pakenee - jälkistrukturalismi ja dekonstruktio. Teoksessa Koskela, Lasse & Rojola Lea, *Lukijan ABC-kirja*. Tietolipas 150. Rauma: SKS 72–86.

Koskimaa, Raine & Tanja Välisalo 2022. Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen. Teoksessa Friman, Usva, Arjoranta, Jonne, Kinnunen Jani, Heljakka, Katriina, Stenros Jaakko (toim.), *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino 243–264

Roine, Hanna-Riikka 2021. Tieteisfantasia lajityyppien rajoilla Teoksessa Korpua, Jyrki, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala & Tanja Välisalo (toim.), *Fantasia: lajit. ilmiö ja yhteiskunta*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 189–200.

Steinby, Liisa 2013: Kirjallisuus ja kirjallisuudentutkimus Teoksessa: Mäkikalli, Aino ja Steinby, Liisa (toim.), *Johdatus kirjallisuusanalyysiin* Tietolipas 238. Helsinki: SKS 15–56.

Steinby, Liisa & Lehtimäki, Markku 2013: Kertomisen analyysi. Teoksessa: Mäkikalli, Aino ja Steinby, Liisa (toim.), *Johdatus kirjallisuusanalyysiin*. Tietolipas 238. Helsinki: SKS 96–134

### **Digitaaliset lähteet**

Gyorai, Ogihara 2021. “Isekai” Boom Offers Better Lives in Other Worlds. Nippon.com <https://www.nippon.com/en/japan-topics/g01206/> (Tarkistuspäivä 14.11.2022)

Knuutti, Jussi 2012. *Naiskuvia japanilaisessa mangassa: analyysi neljän ikäryhmän sarjakuvista*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto (<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/38081>)

Maynard, Senko 2016. Fluid Orality in the Discourse of Japanese Popular. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company (<http://pc124152.oulu.fi:8080/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=e000xww&AN=1198414&site=ehost-live&scope=site>)

Meretoja, H. 2019. Metanarratiivisuus ja kerronnallinen toimijuus. *AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti* 16. 58–77. (<https://doi.org/10.30665/av.80161>)

Nikula, Aleks 2017. *Leikki ja peli Hannu Rajaniemen Jean le Flambeur -trilogiassa*. Kirjallisuuden pro gradu -tutkielma. Oulun yliopisto (<http://jultika.oulu.fi/Record/nbnfioulu-201711303222>)

*Tieteen termipankki 15.11.2022: Nimitys:parody*. (Tarkka osoite: <https://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:parody>.)



Virtanen, Tatu 2013. Karikatyyrin äärillä. *AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen Aikakauslehti*, 4. 42–64. (<https://doi.org/10.30665/av.74924>)