

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Arjoranta, Jonne

Title: Syöpää, sotaa ja masennusta

Year: 2018

Version: Published version

Copyright: © Voima Kustannus, 2018.

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Arjoranta, J. Syöpää, sotaa ja masennusta. Voima, (4), 40. <http://voima.fi/artikkeli/2018/syopaa-sotaa-masennusta/>



voima

TAIDE
JULKAISTU TOUKOKUU 25, 2018 12:18 AM
KIRJOITANUT VOIMA

SYÖPÄÄ, SOTAA JA MASENNUSTA

TEKSTI JONNE ARJORANTA

Videopelien vasen laita tarjoaa omaelämäkerrallisia tarinoita ja vahvoja kannanottoja.

KESTÄÄ YLI viikon ennen kuin ruoka loppuu. Taistelut ovat sulkeneet lähikadut. Lähellä oleva koulu on sortunut pommituksessa, mutta sen raunioissa asuu yhä ihmisiä. Marko varastaa heiltä ruokaa. Kun yksi heistä yrittää pysäyttää hänet, Marko lyö miehen maahan ja juoksee karuun.

Tapahtumapaikkana on fiktiivinen Pogorenin kaupunki sotaa kuvaavassa pelissä *This War of Mine*. Marko on yksi pelin päähenkilöistä, mutta hän on kaukana tavanomaisista sankareista. Hän katuu tekojaan niin pahasti, että masentuu loppuelämäkseen, joka ei sodantäyteisessä Pogorenissa ole pitkä. Seuraavana yönä Marko kuolee etsiessään ruokaa läheisestä talosta.

VIDEOPELIT ovat olleet olemassa jo puoli vuosisataa. Se kuulostaa pitkältä ajalta, mutta suhteessa median historiaan ne ovat vasta alkutaipaleella: kirjoitustaito on hallittu vuosituhsania, ja elokuvaikin on tehty jo yli vuosisata.

Vie aikaa oppia ilmaisemaan asioita uudelle medialle sopivalla tavalla. Suurin osa videopelien historiasta on sankaritarinoita, mutta pelit ovat viime vuosina alkaneet löytää myös kertomisen arvoisia asioita.

Yksi tuollaisista tarinoista kertoo Joel Greenistä. Kun Joel oli yksivuotias, hänellä havaittiin harvinainen lapsuusiän aivokasvain. Hän aloitti raskaat hoidot, mutta niistä huolimatta kaksi-vuotiaana hänelle annettiin korkeintaan neljä kuukautta elinaikaa. Hän kuoli yli kaksi vuotta myöhemmin.

Joelin isä ja äiti päättivät kertoa Joelin tarinan videopelin muodossa, pelissä *That Dragon, Cancer*. Peli on omaelämäkerrallinen ja symbolinen kertomus siitä, millaista on elää ”kuoleman varjossa”, kuten Joelin vanhemmat itse asian ilmaisevat. Jotkut muut olisivat ehkä kirjoittaneet kokemuksistaan kirjan, mutta heille peli on tapa käsitellä lapsen sairastumista. Se kuvaa Joelin elämää symbolisesti mutta myös arkisesti: harvassa pelissä pelaaja tuodittaa uneen kemoterapi-

SAMAAN TAPAAN puolifiktiivinen omaelämäkerrallinen kertomus on **Nicky Casen** *Coming Out Simulator 2014*. Peli kuvaa iltaa, jolloin pelin päähenkilö paljastaa konservatiivisille vanhemmilleen olevansa biseksuaalinen ja kertoo poikaystävästään Jackista. Ilta ei pääty hyvin, mutta tarinalla on silti jokseenkin onnellinen loppu.

Pelit ovat ehkä omiaan kertomaan omaelämäkerrallisia tarinoita. Muissa mediamuodoissa on vaikea saavuttaa sitä lomaannuttavaa tunnetta, kun yrittää valita, onko nyt oikea aika kertoa äidille poikaystävästä.

Videopelien kerronta ei kuitenkaan rajaudu tekijöiden elämäkertoihin. *Papers, Please* asettaa pelaajan fiktiivisen Arstotzkan valtion rajalla työskentelevän viranomaisen rooliin. Lähes koko pelin ajan pelaaja tuijottaa ulos koppinsa luukusta ja tarkistaa maahan saapuvien ihmisten papereita lyöden niihin joko hyväksyvän tai hylkäävän leiman. Päästääkö maahan vain toisen uutta alkua tavoittelevasta avioparista, kun toisen passin merkinnät ovat puutteelliset? Totalitaarisen Arstotzkan kansalaisena ei ole paljon aikaa miettiä, sillä jos ei suorita työtään riittävän nopeasti, ei ole varaa ruokkia perhettään.

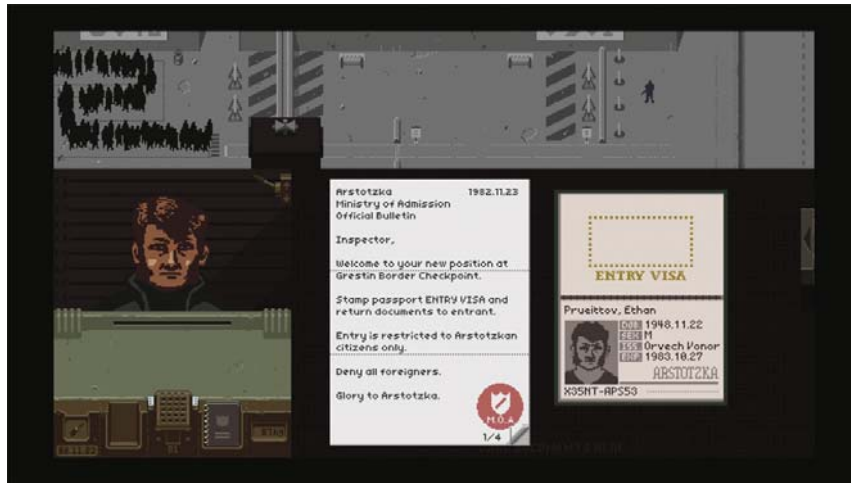
Papers, Please ei tarjoa helppoa voimafantasiaa, jossa totalitaarinen hallinto syrjäytettäisiin nousemalla sankariksi pahaa vastaan. Sen sijaan peli pakottaa miettimään, mitä on valmis katsoomaan vierestä vain, jotta oma perhe säästyy. Pelien kerronta onkin ehkä vahvimmillaan pakottaessaan pelaajan tekemään valintoja ja sitten elämään noiden valintojen seurausten kanssa.

TOINEN peleille ominainen tapa käsitellä asioita on pakottaa pelaaja kokemaan epäonnistumista. Epäonnistuminen ja uudelleen yrittäminen ovat olleet osa videopelien kokemusta kolikkokäyttöisistä peliautomaateista asti, mutta pelintekijät ovat myös keksineet tapoja käyttää epäonnistumista asioiden ilmaisemiseen.

Pelissä *September 12th* yritetään ampua terroristeja ohjuksilla. Terroristit kuljeksivat kuitenkin viattomien ihmisten joukossa, ja käytössä olevat ohjukset ovat valitettavan epätarkkoja. Terroristit kuolevat, mutta niin kuolevat myös viattomat siviilitkin. Muut siviilit surevat hetken viattomia uhreja ennen kuin muuttuvat itse terroristeiksi. Keskeinen osa peliä, epäonnistuminen, kertoo pelaajalle, että terrorismia ei voi ratkaista ohjuksilla.

Muut mediat ovat alkaneet ottamaan oppia peleiltä. **Mike Pohjolan** tänä vuonna julkaistu kirja *Sinä vuonna 1918* koostuu useista haarautuvista tarinoista, joissa pääsee kokemaan vuoden 1918 sisällissodan eri näkökulmista. Jokainen lukijan tekemä valinta johdattaa tarinan erilaiselle polulle. Vähän niin kuin peleissä.

Kirjoittaja on pelitutkija.



Papers, Please: Ensimmäinen päivä töissä Arstotzkan rajalla.

Kommentoi Facebookissa

Sinua saattaa kiinnostaa myös:

Virtuaalista mellakointia

Tietokonepeli Riot loppuu aina kesken, on pelaaja pelissä sitten mellakkapoliisien tai mellakoitsijoiden puolella.

Minä olen Putin

Tietokonepelin ideologia löytyy sen konepellin alta.

Miss Bimbo