

**This is an electronic reprint of the original article.
This reprint *may differ* from the original in pagination and typographic detail.**

Author(s): Pasanen, Tero

Title: Pelaaja on pelaajalle susi : kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta

Year: 2015

Version:

Please cite the original version:

Pasanen, T. (2015). Pelaaja on pelaajalle susi : kriittinen analyysi DayZ:n vallitsevasta pelitavasta. In R. Koskimaa, J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman, & J. Arjoranta (Eds.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015* (pp. 120-132). Tampereen yliopisto. *Pelitutkimuksen vuosikirja, 2015*.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/artikkeli-pelaaja-on-pelaajalle-susi-kriittinen-analyysi-dayzn-vallitsevasta-pelitavasta>

All material supplied via JYX is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.

Pelaaja on pelaajalle susi: Kriittinen analyysi *DayZ*:n vallitsevasta pelitavasta

Abstrakti

Tässä kriittisessä analyysissä perehdytään selviytymiskauhupeli *DayZ*:n sosiaalisiin käytäntöihin, jotka suosivat negatiivista vapautta ja luovat odotuksia pelaajien käytöksestä. Näiden käytäntöjen yleinen omaksuminen on tehnyt ennaltaehkäisevästä väkivallasta vallitsevan pelitavan. Artikkeliki kartoittaa pelitekniisiä, sosiaalisia ja kulttuurisia osatekijöitä, jotka mahdollistavat tämän epäsosiaalisen toimintamallin. Tätä keskustelua peilataan myös pelietiikan teoriaan.

Avainsanat: *DayZ*, negatiivinen vapaus, emergenssi, pelietiikka, moraalinen toimijuus

Abstract: Player is Wolf to Player: A Critical Analysis of Prevalent Gameplay Convention in *DayZ*

The present critical analysis examines social practises that favour negative freedom and create expectations about player behaviour in the survivor horror game *DayZ*. The assimilation of these practices has made pre-emptive use of violence a prevalent gameplay convention. The article explicates game design, social and cultural elements that enable this asocial approach. This discussion is also reflected on theories of game ethics.

Keywords: *DayZ*, negative freedom, emergence, game ethics, moral agency

Selvitymististelua entisessä neuvostotasavallassa

Tässä kriittisessä analyysissä tarkastellaan, minkälaisia vaikutuksia negatiivisella vapaudella on *DayZ* -pelin toimintakulttuurille. Aiheeseen perehdytään tutustumalla peliyhteisön sisälle muodostuneisiin sosiaalisiin käytäntöihin sekä niiden muokkaamaan vallitsevaan pelitapaan, joka heijastelee hobbesilaista luonnontilaa. Tutkimuksen päämääränä on kartoittaa pelitekniisiä, sosiaalisia ja kulttuurisia osatekijöitä, jotka ohjaavat pelaajien toimintaa sekä heidän pelin sisällä tekemiään moraalisia valintoja. Nämä havainnot sijoitetaan laajempaan pelieettiseen viitekehykseen.

DayZ (2013) on avoimen maailman peli, joka rakentuu selviytymiskauhuteeman ympärille. Se maalaa nihilistisen dystopian, jonka taustatarinana toimii tuntemattoman viruksen aiheuttama zombie-maailmanloppu. Tuhon myötä sivistynyt yhteiskunta on ajautunut kaaokseen, jossa metsästäjä-keräilijät pyrkivät tulemaan toimeen menneen maailman kulustustuotteilla. *DayZ*:n pelimaailmana toimii fiktiivinen entinen neuvostotasavalta Chernarus, joka kattaa 225 neliökilometrin alueen.

DayZ on early access -peli,¹ joka ilmestyi alun perin modifikaationa.² Modifikaation suosion myötä Bohemia Interactive julkaisi pelistä kaupallisen version joulukuussa 2013. Ilmestyessään *DayZ*:n pelikonsepti oli varsin ainutlaatuinen ja sen suunnitteluratkaisut poikkesivat radikaalisti pelimedian valtavirrasta. Peli ei tarjoa nopeaa omaksumista tai välitöntä palkitsemista vaan on anteeksiantamaton kokemus, jolla on erittäin jyrkkä oppimiskäyrä. Ainoa ohjenuora on selvittää pelijärjestelmän sallimissa rajoissa. Keinot tämän päämäärän saavuttamiseksi ovat vapaat.

Metodina osallistuva havainnointi

Laajamittainen osallistuva havainnointi on varsin tarkoituksenmukainen metodi tutkimukselle, joka perustuu pääosin tutkijan subjektiiviselle pelikokemukselle. Tämä metodi mahdollistaa tutkimusaiheen yksityiskohtaisen lähiluvun, joka toteutetaan osallistumalla kyseiseen kulttuuriseen toimintaan. Tässä yhteydessä se merkitsi, että pelaamisen konventioita tutkittiin pelaamalla. Subjektiivisuudessa piilee myös valitun metodin rajallisuus. Artikkelissa esitetyt huomiot tuleekin nähdä kirjoittajan omina tulkintoina, ei niinkään ehdottomina totuuksina, jotka pyrkisivät luomaan kokonaiskuvan jokaisen yksittäisen pelaajan motiiveista tai toiminnasta. Pelitutkimuksen näkökulmasta yksi osallistuvan havainnoinnin keskeisimmistä eettisistä kysymyksistä koskee peliyhteisön käyttämistä tutkimuskohteena. Tämän artikkelin kohdalla kirjoittaja ei pelatessaan ilmaissut tekevänsä tutkimusta, sillä siitä tiedottaminen olisi todennäköisesti vaikuttanut pelaajien käytökseen. Tämä lähestymistapa olisi ainakin tehnyt kirjoittajasta säälimättömän virtuaalisen ihmismetsästyksen kohteen muille pelaajille.

Tutkimusprosessi piti sisällään noin 250 tuntia sekä modifikaation, että kaupallisen version pelaamista. Havainnointi tapahtui syksyn 2012 ja kesän 2015 välillä. Vuoden 2014 jälkeen havainnointi keskittyi pääasiallisesti *DayZ*:n kaupalliseen versioon. Tämä aikaväli tarjosi kattavan näkökulman *DayZ*:n tekniseen, sosiaaliseen ja kulttuuriseen kehitykseen. Havainnointiajan pituus tukee sitä, että kirjoittajan kokemuksista voidaan vetää yleisempiä johtopäätöksiä. Pelisessioista tehtiin pääasiallisesti kirjallisia muistiinpanoja, mutta satunnaisia sessioita myös tallennettiin kuvankaappausohjelmilla. Tallenteiden arvo oli kuitenkin artikkelin kannalta varsin vähäinen, sillä käsiteltävät esimerkit eivät ole ainutlaatuisia tapahtumia vaan ne toistuivat lukemattomia kertoja havainnointiprosessin aikana. Näin ollen yksittäisten kaappausten perinpohjainen analysointi jäi varsin vähäiselle huomiolle, sillä tietynlainen käyttäytyminen sekä pelitapa toistuivat säännöllisesti pelisessioiden aikana. Artikkelin lähtökohtana ei myöskään ollut kartoittaa harvinaisten, mutta erittäin mielenkiintoisten tapahtumien kirjoa, vaan analysoida vallitsevaa pelitapaa ja sen vaikutuksia sosiaalisille käytännöille. Yksittäisiä tapahtumia ja ääriesimerkkejä tarkastellaan luvussa, jossa käsitellään negatiivisen vapauden luomia ongelmia. Tutkimusmateriaalia täydennettiin myös pelaajien tuottamalla materiaalilla, kuten esimerkiksi verkossa jaetuilla Let's

¹ Tässä rahoitusmallissa kehittäjät tarjoavat pelinsä kuluttajille keskeneräisenä, niin sanotussa alfa-vaiheessa, ja käyttävät kertyvät myyntitulot kehitysohjelmaan. Keskeneräisyys tarkoittaa usein myös sitä, että alfa-vaiheen pelit ovat varsin bugisia sekä voivat läpikäydä rajujakin muutoksia säännöllisten päivityksien myötä. Lisäksi early access -pelit ovat usein alttiita hakkeriongelmalta puutteellisten huijauksenestojärjestelmiensä vuoksi.

² Modifikaation pohjana toimi *Arma II* -sotapeli. Modista tuli nopeasti erittäin suosittu, ja se nosti jo vuonna 2009 julkaistun emopelin myyntilistojen kärkipäähän (Davis 2013). Modiprojektin vetovastuu siirtyi pelaajayhteisölle elokuussa 2012, kun Hall siirtyi kehittämään pelin kaupallista versiota.

Play -videoilla,³ blogikirjoituksilla⁴ ja keskustelufoorumien viestiketjuilla.⁵ Tämän aineiston avulla kirjoittaja pystyi vahvistamaan sekä kyseenalaistamaan omakohtaisia havaintojaan.

Tutkimusprosessin aikana kirjoittaja oli osa säännöllisesti yhdessä pelaavien pelaajien ryhmää. Ryhmän jäsenet olivat luonnollisesti tietoisia tutkimuksesta. Ryhmässä pelaaminen oli tutkimusaineiston keräämisen kannalta keskeisessä asemassa. Sessioiden jälkeen pelikokemusta ja siitä tehtyjä havaintoja oli mahdollista purkaa osana suurempaa joukkoa. Nämä keskustelut antoivat myös mahdollisuuden vertailla pelin sisällä tehtyjä moraalisia valintoja ja ratkaisuja. Tämän lisäksi ryhmätyöskentely mahdollisti erilaisten pelitaktiikoiden ja -strategioiden järjestelmällisen kokeilun. Soolopelaajalle nämä mahdollisuudet ovat huomattavasti rajatummalla. Ryhmä osallistui myös analyysissä ja artikkelin kuvituksessa käytetyn visuaalisen materiaalin keräämiseen.

Pelieettiset kysymykset

Yksi keskeisimmistä pelietikkaan liittyvistä filosofisista kysymyksistä koskee virtuaalisessa ympäristössä⁶ tapahtuvan toiminnan aitoutta ja sen moraalista merkitystä. Alkusysäksenä tälle keskustelulle voidaan pitää Julian Dibbellin (1993) usein lainattua artikkelia, ”A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society,” joka käsitteli virtuaalista ”raiskausta” ja sen herättämiä tunteita eräässä verkkoyhteisössä. Pelitutkimuksen ulkopuolella kysymykseen digitaalisten pelien moraalista ulottuvuuksista on suhtauduttu perinteisesti varsin skeptisesti. Pelit jätetään helposti normatiivisen etiikan ulkopuolella niiden keinotekoisuuden vuoksi. Pelaaminen on myös usein tulkittu kevytmieliseksi toiminnaksi, jonka moraalinen painoarvo on alhainen. Sisällöllisten ja pelillisten elementtien, kuten fantasian ja roolipelaamisen, on myös nähty alentavan pelaajien moraalista vastuuta ja syyntakeisuutta (Reynolds 2012, 143-144).

Thomas M. Powers (2003, 192) lähestyy aihetta esittämällä kaksi periaatteellista kysymystä: 1) onko vuorovaikutus virtuaalisessa ympäristössä aito tapahtuma ja 2) ovatko koetut virtuaaliset vääryydet todellisia moraalisia vääryyksiä? Powers (mt., 195) painottaa käytännön luomien odotusten, yleisten tapojen ja kirjoittamattomien sääntöjen merkitystä arvioitaessa käyttäytymisen moraalisia rajoja.⁷ Tässä kontekstissa tulkittuna poikkeava käytös virtuaalisessa ympäristössä voidaan tulkita moraalisesti vääräksi, jos se on yleisesti omaksutun käytännön tai kulttuurisen konvention vastaista. Käyttäen massiivisia verkkomoninpelejä esimerkkinään Powers (mt., 197) sulkee pois digitaaliset pelit edellä mainitusta määritelmästä, viitaten niiden sisällöllisiin ja pelillisiin elementteihin. Peleissä oletukset pelaajien käyttäytymisestä eroavat perustavanlaatuisesti virtuaalimaailmoista, joiden pääasiallisena funktiona Powers näkee sosiaalisen

³ YouTubeen on ladattu lukemattomia *DayZ*-aiheisia videoita. Esimerkkinä mainittakoon vaikkapa FRANKIEonPC (<<https://www.youtube.com/user/FRANKIEonPCin1080p>>), joka on katsojamääräisesti yksi suosituimmista *DayZ* videobloggaajista.

⁴ Ks. esim. *DayZ*:n kehittäjien virallinen blogi (<<http://dayzdev.tumblr.com/>>) tai julkaisija Bohemia Interactiven blogi (<<https://www.bistudio.com/blog>>)

⁵ *DayZ* on herättänyt runsaasti keskustelua eri verkkosivustoilla ja -yhteisöissä. Ks. esim. *DayZ*:n oma subreddit (<<https://www.reddit.com/r/dayz/>>) tai *DayZ*.comin KoS (kill on sight) -pelitapaan keskittyvä viestiketju (<<https://forums.dayzgame.com/index.php?/topic/154460-so-kos-official-sa-kos-discussion-topic/>>).

⁶ Termi ”virtuaalinen ympäristö” on varsin monimerkityksinen. Se voi viitata yhtäaikaaisesti muun muassa digitaalisiin peleihin, massiivisiin verkkomoninpeleihin tai niin sanottuihin virtuaalimaailmiin, jotka sisältävät pelillisiä elementtejä, mutta eivät välttämättä ole pelejä.

⁷ Powers perustaa näkemyksensä John Rawlsin artikkeliin *Two Concepts of Rules* (1955).

vuorovaikutuksen. Virtuaalimaailmojen kohdalla hän antaa painoarvoa erityisesti kirjoittamattomille, implisiittisille säännöille, kun taas peleissä käytös on enemmän sidottu seikkaperäisiin, eksplisiittisiin sääntöihin. On kuitenkin syytä ottaa huomioon Powersin artikkelin julkaisuajankohta. Digitaaliset pelit ovat kehittyneet huomattavasti – niin teknisesti kuin kulttuurisestikin – 2000-luvun alusta tähän päivään. Niistä on tullut viihdeteollisuuden valtavirtaa. Tämän kehityksen myötä myös pelaajayhteisön sisäiset kirjoittamattomat säännöt ovat saaneet enemmän merkitystä. Pelaajien käyttäytymistä ohjaavia seikkaperäisiä säännöstöjä on myös otettu enenevässä määrin käyttöön.⁸ Lisäksi sosiaalisesta vuorovaikutuksesta on tullut tärkeä pelillinen arvo. On siis perustelua väittää, että useat nykyiset digitaaliset pelit täyttävät Powersin esittämät kriteerit (ks. esim. Reynolds 2012).

Jotkut kommentaattorit ovat pyrkineet yhtenäistämään virtuaali- ja reaali maailman eettiset säännöt. Nämä puheenvuorot ovat käsitelleet esimerkiksi kansainvälisen humanitaarisen lain ulottamista sotapeleihin (Castillo 2009) tai virtuaalisten hahmojen annettuja oikeuksia (Spence 2012). Edward H. Spence (mt., 125-126) esittää, että reaali maailman eettisten normistojen tulisi päteä myös virtuaalimaailmoissa, jolloin niissä vallitsevat vapaudet ja oikeudet olisivat myös samanarvoisia. Olennaista on tällöin ihmisten välinen vuorovaikutus, suhteet sekä muut sosiaaliset toiminnot, joiden välittäjänä virtuaaliset hahmot toimivat. Tämä huomio on sinänsä perusteltu, mutta sen suora soveltaminen peleihin voi osoittautua ongelmalliseksi pelien ja virtuaalimaailmojen konventioerojen vuoksi. Roolipelaamista ja eskapismia voidaan pitää molemmissa esimerkeissä yhtenä keskeisimmistä arvoista, mutta pelikulttuurin vallitsevat käytännöt suovat pelaajalle tietyn toimintavapauden annettujen sääntöjen rajoissa. Pelaajien toimintaa ohjaa vahvasti kilpailu, sääntöjen ja rajojen testaaminen sekä annettujen päämäärien ja palkintojen tavoittelu. Peleissä järjestelmä on tehty voitettavaksi. Vastaava voittotila puuttuu ei-pelillisistä virtuaaliympäristöistä. Tässä kontekstissa reaali maailman normatiivisen etiikan soveltaminen voi osoittautua mahdottomaksi.

Miguel Sicart (2009a, 2009b) tarkastelee pelieettisiä kysymyksiä suunnittelun näkökulmasta. Hän määrittelee pelisuunnittelun moraaliseksi teoksi, jolla luodaan eettisiä affordansseja, eli mahdollisuuksia toimia havaitussa ympäristössä. Sicartin (2009a, 212-213) mukaan eettiseksi peleiksi ei tulisi luokitella niitä pelejä, jotka arvioivat pelaajien toimintaa niiden sisältämien moraalisten järjestelmien mukaan. Näissä järjestelmissä moraaliset valinnat kuvataan usein yksiulotteisella asteikolla, ääripäinään hyvä ja paha. Tämä lähestymistapa tekee pelaamisesta tilastollista kilpailua, jossa lähinnä tasapainotellaan eri valintojen välillä. Eettisen pelikokemuksen tulisi heijastella laajemmin pelikokemusta, pelaajayhteisöä sekä pelisuunnittelun eri elementtejä. Eettisten kysymysten tulisi olla oleellisia pelimaailmalle, jolloin niistä tulee merkityksellisiä myös pelaajien toiminnalle. Yksi keskeisimmistä keinoista eettisen pelikokemuksen toteuttamiselle on luoda jännite pelin moraalisten valintojen ja pelaajien omien arvojen välille. Aktiivisina toimijoina pelaajille on suotava tilaa muodostaa omat näkemyksensä sekä sallia vapaa moraalinen toimijuus (Sicart 2009b, 198-201).

Vapauden käsitteestä ja sen illuusion luomisesta digitaalisissa peleissä

⁸ Esimerkiksi *Killing Floor 2* (2015) -pelin EULA-sopimus mahdollistaa pelaajan pysyvän poistamisen ja lisenssioikeuden purkamisen häiritsevän tai sääntöjen vastaisen käyttäytymisen perusteella.

Pelietiiikan lisäksi toinen tälle artikkelille tärkeä käsite on vapaus, joka on käsitteenä varsin monimuotoinen. Se voi viitata – kontekstista riippuen – muun muassa henkilökohtaisiin vapauksiin/oikeuksiin, poliittiseen riippumattomuuteen, uskonvapauteen tai vapaaseen tahtoon. Isaiah Berlinin (1969) keskeinen, mutta myös kritisoitu, essee *Two Concepts of Liberty* toimii hyvänä lähtökohtana teoreettiselle keskustelulle poliittisesta ja sosiaalisesta vapaudesta. Tekstissään Berlin jakaa vapauden kahteen käsitteeseen, *positiiviseen* ja *negatiiviseen* vapauteen. Ensimmäinen on vapautta johonkin, jälkimmäinen vapautta jostakin. Positiivinen vapaus viittaa kollektiivisen toiminnan estottomuuteen ja päämäärien saavuttamiseen; tämä muoto yhdistetään usein konservatismiin. Negatiivinen vapaus puolestaan viittaa yksilönvapautta haittaavien esteiden ja rajoitusten poissaoloon; tämä vapauden muoto yhdistetään puolestaan liberalismiin (Carter 2012). Nämä kaksi vapauden käsitettä eivät ole toisiaan poissulkevia vaan ristiriitaisia tulkintoja samasta ihanteesta. Ne voidaan tulkita toisistaan riippuvaisiksi arvoiksi (Berlin 1969, 124). Elämän eri osalualueilla pyritään löytämään tasapaino näiden vapauden muotojen välillä. Absoluuttinen negatiivinen vapaus voi olla ongelmallinen, sillä se merkitsee toisten ihmisten vapauksien tai oikeuksien rajoittamista tai loukkaamista.

Digitaalisten pelien kontekstissa vapauden käsite ei viittaa ainoastaan poliittiseen tai sosiaaliseen vapauteen vaan pitää sisällään myös pelitekniisiä osatekijöitä, kuten esimerkiksi vuorovaikutuksen, toiminnan tai liikkumisen vapauden. Peleissä vapaus on kuitenkin saavuttamaton tila, sillä pelaaja on sidottu ennelta luotuun, suljettuun järjestelmään. Pelit ovat sääntöihin sidottuja systeemejä, joilla on rajansa. Pelinkehittäjät ovat pyrkineet hämärtämään tämän esteen luomalla illuusion vapaudesta, jonka tarkoitus on peittää pelimaailman rajallisuus. Tämä toteutetaan pääasiallisesti formaaleilla pelielementeillä, kuten esimerkiksi kenttäsuunnittelulla, säännöillä, päämäärillä, pelimuodoilla, pelimekaniikoilla tai muokattavuudella.

Avoimen maailman pelit (engl. *open world* tai *sandbox games*) eivät varsinaisesti ole itsenäinen genre vaan lähtökohta pelisuunnitteluun. Tätä lähestymistapaa on käytetty 1980-luvulta eteenpäin muun muassa sota- ja roolipeleissä. Avoimen maailman pelit korostavat pelaajien valinnanvapautta tarjoamalla peliympäristön, jonka rajoja ja ominaisuuksia he pystyvät itsenäisesti tutkimaan. Tämä lähestymistapa vaikuttaa myös tarinankerrontaan, joka on usein epälineaarista tai spontaania. Näistä peleistä saattaa puuttua jopa tarinallinen rakenne tai johdonmukainen juoni, jolloin ne keskittyvät lähinnä tietyn teeman ympärille, jättäen kerronnalliset elementit pelaajien vapaasti tulkittavaksi ja kehitettäväksi.⁹ Avoimen maailman peleissä vapauden käsite on suhteellinen muihin peleihin tai genreihin, eikä sitä tule ymmärtää absoluuttiseksi, sillä myös nämä pelit ovat rajallisia, suljettuja järjestelmiä. Sosiaalisen vuorovaikutuksen tai pelitapojen vapaus voi sen sijaan olla rajoittamatonta järjestelmien sisällä.

Vapautensa puolesta avoimen maailman pelejä voidaan pitää erittäin potentiaalisina alustoina emergenssille. Emergenssi on ilmiö, jossa suhteellisen yksinkertaiset yleissäännöt luovat uusia ominaisuuksia ja muunnoksia (Juul 2002, 323-324). Keskustelussa emergenssistä esiin nousee myös termi emergentti pelaaminen (ks. esim. Consalvo & Dutton 2006). Termi viittaa improvisoituun pelitapaan, joka syntyy sääntöjen, pelimekaniikan ja pelaajien välisestä vuorovaikutuksesta. Emergenssi ei välttämättä ole sattumanvaraista vaan sen rakentuminen voi perustua tietyille suunnitteluratkaisuille. Ilmiöllä on sekä myönteisiä, että kielteisiä vaikutuksia

⁹ Tässä yhteydessä käytetään myös termiä ”emergentti narratiivi”, jonka taustalla on ajatus, että pelin tarina ei ole käsikirjoitettu vaan se syntyy pelaajien ja pelijärjestelmän välisestä vuorovaikutuksesta (Walsh 2011, 76).

jaetulle pelikokemukselle. Transgressiivista pelaamista (Aarseth 2007) voidaan pitää esimerkkinä emergenssistä, jossa pelaajat pyrkivät rikkomaan pelaamisen sosiaalisia tai kulttuurisia normeja. Termi viittaa odottamattomaan käytökseen tai pelitapaan, jota pelintekijät eivät ole ennakoineet suunnitteluvaiheessa (mt., 132). Tällöin toiminta ei ole välttämättä pelin sääntöjen vastaista vaan hyödyntää sääntöjen sisältämiä aukkoja tai koodissa olevia bugeja.

Säännöt, tavoitteet ja päämäärät

Säännöt määrittelevät pelin. Ne voidaan jakaa kolmeen eri kategoriaan: 1) konstitutiivisiin sääntöihin (eli järjestelmätason sääntöihin, jotka luovat pelin formaalin rakenteen), 2) toiminnallisiin sääntöihin (eli sääntöihin, jotka ohjaavat pelaajan toimintaa ja määrittävät pelitapaa) sekä 3) implisiittisiin sääntöihin (eli kirjoittamattomiin sääntöihin, jotka rakentuvat pelaajayhteisön välisestä sosiaalisesta kanssakäymisestä)¹⁰ (ks. esim. Salen ja Zimmerman 2003, 127-139).

DayZ on sääntöjensä puolesta varsin poikkeuksellinen luomus, jos sitä verrataan digitaalisten pelien valtavirtaan. Pelin suunnittelulähtökohtana on ollut luoda realistinen selviytymissimulaatio, joka on sijoitettu fantasiakontekstiin. *DayZ*:n konstitutiiviset säännöt ovat varsin monimutkaiset. Tämä näkyy esimerkiksi pelihahmojen fysiologisten tarpeiden/vammojen simulaation kohdalla tai aseiden mallinnuksessa.¹¹ Sen sijaan pelin toiminnalliset säännöt ovat varsin yksinkertaiset. Ainoa annettu päämäärä on selviytyä lähtökohtaisesti vihamielisessä ympäristössä mahdollisimman pitkään hengissä. Tämän seurauksena *DayZ*:stä puuttuu voittotila. Peli jatkuu teorissa loputtomasti. Sen voi ainoastaan hävitä pelihahmon kuollessa. Kyseinen lähestymistapa on yksi perinteisimmistä suunnitteluratkaisuista, jonka kukoistuskauti sijoittui 1970- ja 1980-lukujen kolikkopeleihin. Nykyaikaisissa peleissä tämä suunnitteluratkaisu on kuitenkin harvinaisempi. *DayZ* ei myöskään sisällä ennalta määriteltyjä sosiaalisia rakenteita, kuten esimerkiksi ryhmittymiä tai joukkueita. Pelaajat ovat yksilöitä, jotka nauttivat tai kärsivät negatiivisesta vapaudesta. He eivät myöskään edusta valtiovaltaa, jolla olisi monopoli voimankäyttöön. Heidän toimintaansa määrittää tarve selviytyä.

Yksinkertaisuus luo varsin monimutkaisen haasteen, sillä keinot pelin ainoan päämäärän toteuttamiselle ovat pelaajien vapaasti valittavissa. Annettujen tavoitteiden tai saavutusten puute ei kuitenkaan merkitse päämäärättömyyttä. Pelaajat ovat luoneet itselleen yksilöllisiä ja yhteisöllisiä päämääriä, jotka vaihtelevat tiettyjen varusteiden omistamisesta sosiaaliseen toimintaan. Lisäksi pelistä puuttuvat säännöt, jotka tasapainottavat pelaamista. Pelimaailma ei sisällä erillistä aluetta pelaajien väliselle konfliktille vaan aseettomat pelaajat ovat välittömästi hyvin varustautuneiden selviytyjien armoilla.¹²

Annettujen toiminnallisten sääntöjen poissaolo korostaa kirjoittamattomien sääntöjen merkitystä. Tästä esimerkkinä toimii sosiaalinen vuorovaikutus sekä fyysiset konfliktitilanteet, joita pelintekijät eivät ole pyrkineet rajoittamaan millään tavalla. Niitä ohjaavat sosiaalisesti rakentuneet

¹⁰ Implisiittiset eli kirjoittamattomat säännöt, jotka pitävät sisällään muun muassa tiettyjä käyttäytymissääntöjä, eivät ole epäsuoran luonteensa vuoksi samalla tavoin sitovia kuin konstitutiiviset tai toiminnalliset säännöt. Ne eivät myöskään ole suoraan toistettavissa olevia, ja voivat vaihdella jopa saman pelaajayhteisön sisällä.

¹¹ Pelihahmon yleinen terveydentila on sidoksissa neljään osatekijään: verimäärään, ruumiinlämpöön sekä energia- ja nestetasapainoon. Vammat puolestaan vaihtelevat verenvuodosta shokkiin ja luunmurtumista infekioon. Tuliaseet noudattavat ballistiikan perussääntöjä. Niiden suorituskykyyn vaikuttavat muun muassa kaliiperi, luodin lähtönopeus sekä välimatka kohteeseen.

¹² Yksi käytetyimmistä keinoista kiertää tämä tasapainottomuus on varustautua palvelimella, jossa on vain muutamia pelaajia. Näin mahdollisuus kohdata toisia pelaajia laskee huomattavasti pelimaailman laajuuden vuoksi.

käytännöt. Tämä ratkaisu on ominainen luomaan ristiriitoja, sillä kaikki pelaajat eivät allekirjoita niitä kirjoittamattomia sääntöjä, jotka ohjaavat käyttäytymistä pelin sisällä. Yksityiset palvelimet saattavat asettaa omia sääntöjään pelaajien väliselle kanssakäymiselle, mutta niiden valvonta ja tulkinta voi osoittautua haastavaksi. Julkisilla palvelimilla, joihin kuka tahansa pelaaja pystyy liittymään, tällainen toiminta on käytännössä mahdotonta.

Pelimuoto ja moraalinen toimijuus

Pelimuoto asettaa haasteita vapaalle moraalille toimijuudelle sekä eettisten sääntöjen ylläpitämiselle. Yksi yksin- ja moninpelimuotojen perustavanlaatuisimmista eroista liittyy luonnollisesti vastustajan olemukseen: yksinpeleissä vastustajana toimii tekoälyn ohjaamat NPC-hahmot, kun taas moninpeleissä vastustajat ovat usein muita ihmisiä. Yksinpelien moraalinen valinnanvapaus on ollut perinteisesti sidottu ennalta määrättyihin tilanteisiin. Nämä kaksiarvoiset valinnat ovat kuitenkin usein epäoleellisia itse pelin etenemiselle. Niiden tarkoitus on lähinnä häivyttää tarinan lineaarisuus. Väkivaltaisten pelien kohdalla nämä valinnat liittyvät pääasiallisesti väkivallan käyttöön, siitä pidättäytymiseen tai sen kohteen valitsemiseen. Nämä vaihtoehdot ovat usein juonen kannalta merkityksettömiä, sillä tapahtumat etenevät pelaajien valinnoista huolimatta. Pelaaja lähinnä valitsee, onko hän passiivinen sivustakatsoja vai aktiivinen toimija.¹³

Moninpeleissä pelaajien tekemät moraaliset valinnat voivat sen sijaan olla aidosti dynaamisia, sillä ihmispelaajien reaktiot ovat vaikeasti ennustettavissa. Näin ollen tehdyillä valinnoilla voi olla odottamattomia ja monimuotoisia seurauksia pelikokemukselle. Moninpelit kehittyvät kulttuurisesti peliyhteisöjen vaikutuksesta. Pelaajat mukautuvat eri käytäntöihin, luoden uusia tapoja pelata.

DayZ:ssa on valittu samankaltainen lähestymistapa moraaliseen toimijuuteen kuin massiivisessa verkkoroolipeli *EVE Online*ssa (CCP 2003). Molempien pelien vakiintunutta pelitapaa yhdistää moraalinen monitulkinnallisuus. Pelien sisäistä eettistä toimintaa ei pyritä ohjaamaan säännöillä vaan päätöksenteko on jätetty pelaajien vastuulle. *DayZ*:n kontekstin huomioiden toimijuuden rajoittamisella olisi haitallisia vaikutuksia pelimaailman uskottavuudelle, sillä ihmisyyden rappio kuuluu olennaisena osana zombie-maailmanlopun teemaan.

Luonnontilan takaama mielekkyys

Thomas Hobbes kuvasi poliittisen filosofian merkkiteoksessaan *Leviathan* (1651/1999) hypoteettista luonnontilaa, joka vallitsi ennen yhteiskuntajärjestystä. Hobbesin käsitys ihmisluonnosta oli varsin kyyninen. Luonnontilan seurauksena vallitsi ”kaikkien sota kaikkia vastaan” (lat. *bellum omnium contra omnes*), jonka johdosta ihmisten elämä oli kurjuuden ja väkivallan värittämää. Luonnontilassa yksilöillä ei ollut oikeuksia, ainoastaan vapauksia. Ihmisten

¹³ Esimerkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision 2009) -pelin pahamaineisessa kampanjatehtävässä ”No Russian” pelaaja voi valita ottaako hän osaa moskovalaisella lentokentällä suoritettavaan terroritekoon vai ei. Verilöyly toteutetaan pelaajaan valinnasta huolimatta. Myös *Spec Ops: The Line* (2K Games 2012) -pelin moraaliset valinnat ovat samalla tapaa keinotekoiset (ks. Keogh 2012). Pelaajalle annetaan mahdollisuus toimia, mutta hänen tekemillään valinnoilla on loppuen lopuksi hyvin vähän vaikutusta tarinan etenemiselle. Ainoastaan loppu on erilainen. Tietyissä tilanteissa valinnan mahdollisuutta ei edes ole. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii pelin kolmas valintatilanne, jossa pelaaja on pakotettu käyttämään valkoista fosforia. Pelaajan toiminnan seurauksena kuolee myös joukko viattomia siviilejä. Syy tälle ratkaisulle on puhtaasti tarinallinen, sillä sen avulla peli lähestyy retorista ja emotionaalista kliimaksiään.

käyttäytymistä ohjasivat luonnonlait, jotka oikeuttivat selviytymiskamppailun. Hobbesin ratkaisu tähän tilaan oli valistunut yksinvaltiain, jolle ihmiset luovuttivat osan vapauksistaan nauttiakseen yhteiskuntasopimuksen mukanaan tuomasta turvasta. Leviathan oli siis vertauskuva valtiolle.

DayZ:n ja hobbesilaisen luonnontilan välille on helppo vetää yhtäläisyyksiä. Perustavanlaatuisen ero *Leviathanissa* kuvattuun luonnontilaan on se, että *DayZ:ssä* tämä olosuhde on seurausta yhteiskuntajärjestyksen hajoamisesta. Pelissä ei ole voimassa minkäänlaista yhteiskuntasopimusta, joka soisi pelaajille turvaa tai oikeuksia. Sosiaalisen vuorovaikutuksen rajoittamattomuus yhdistettynä yhteiskunnalliseen sekasortoon luo pohjan rajoittamattomalle väkivallalle. Moraalirelatiivisesta näkökulmasta katsottuna pelaajien normatiivinen toimintaympäristö on poikkeava, sillä heitä ei sido menneen yhteiskunnan eettiset säännöt. Kieltojen ja normihierarkian poissaollessa kaikki on periaatteessa sallittua. Pelaajat ovat vapaita luomaan omat ohjenuoransa ja heidän moraaliset valintansa ovat sidottuja satunnaisiin tilanteisiin, joita he kohtaavat matkallaan kohti pelihahmojensa väijäämätöntä kuolemaa.



Kuva 1. Pelaajat väijyttävät yksin liikkuvaa selviytyjää, joka on matkalla luoteiselle sotilaslentokentälle.

Luonnontilaa voidaan pitää *DayZ:n* pelimaailmaa ylläpitävänä voimana. Sen poistaminen tuhoaisi pelin mielekkyyden,¹⁴ sillä luonnontila toimii *DayZ:n* pääasiallisena konfliktin lähteenä. Tällä hetkellä¹⁵ pelistä puuttuu varteenotettava yhteinen NPC-vihollinen, joka pakottaisi satunnaisia pelaajia laajempaan yhteistyöhön. Zombie-maailmanloppua käsittelevässä pelissä tämä vihollinen on elävät kuolleet, joiden määrä ja uhka on pysynyt alhaisena niiden tekoälyyn liittyvien teknisten ongelmien vuoksi. Tämän puutteen vuoksi ihmismetsästyksestä on muodostunut pelaajille

¹⁴ Salen ja Zimmerman (2003, 32-36) määrittelevät mielekkään pelaamisen toiminnan arvioitavuuden pohjalta. Pelaajan toiminnalla pitää olla merkityksellisiä seurauksia. Tämän yhteyden tulee olla selvästi havaittavissa, ja pelaajan pitää pystyä yhdistämään toimintansa pelin laajempaan kontekstiin.

¹⁵ Peliversio 0.58.129.488, julkaistu 14. syyskuuta 2015.

perimmäisin koetinkivi. Ihminen on pelin huippusaalistaja, joka luonnonvoimien ohella luo lähes ainoan todellisen haasteen selviytymiselle.

Tapa tai tule tapetuksi

DayZ ei lähtökohtaisesti velvoita pelaajaa käyttäytymään aggressiivisesti kanssapelaajiaan kohtaan. Teknisten ongelmien, annettujen päämäärien ja saavutusten puutteen vuoksi rajoittamattomasta väkivallasta on kuitenkin muodostunut pelin tärkein osatekijä. Sitä voidaan aiheellisesti pitää myös pelin keskeisimpänä vuorovaikutuskeinona. Pelaajakunnan keskuudessa tästä vakiintuneesta tavasta käytetään englanninkielistä termiä *kill on sight (KoS)*, joka viittaa käytäntöön surmata kanssapelaajia välittömästi heidät kohdatessa. Tähän toimintamalliin turvaudutaan usein myös ilman pakottavaa tai perusteltua syytä, ilman että uhri on edes tietoinen toisen pelaajan läsnäolosta. KoS alkoi vakiinnuttaa asemaansa modifikaatioversion ilmestyttyä, muuttuen kokonaisvaltaiseksi pelin kaupallisen version myötä. Pelitapa on laajamittaisen huijaamisen lisäksi¹⁶ suurin yksittäinen tekijä peliyhteisön sisäisille jännitteille. Yksi keskeisimmistä kiistan aiheista keskittyy periaatteelliseen kysymykseen oikein ja väärin pelaamisesta. Osa pelaajakunnasta kokee tavan pelikokemusta köyhdyttävänä ilmiönä, osa tulkitsee sen transgressiiviseksi pelaamiseksi.¹⁷ KoS:n ympärillä käytävä keskustelu toimii oivana esimerkkinä yksittäisten pelien sisäisistä kulttuurisista jakolinjoista.¹⁸

KoS-pelitavan taustalla on käsitys pelaajien luontaisesta vihamielisyydestä toisiaan kohtaan. Kynnys väkivallan käytölle ongelmien ratkaisemiseksi alentuu kun kanssapelaajat koetaan oletusarvoisesti uhkaksi omalle selviytymiselle. Usein vastaantulijat pyritään eliminoimaan jo ennen uhkaavan tilanteen syntymistä. Näin ollen satunnaiset kohtaamiset päättyvät yleensä tulitaisteluun tai väijytykseen. Pelaajat hyväksyvät tekonsa yhdistämällä ne pelin kontekstiin ja annettuun päämäärään. KoS voidaan tulkita sosiaalidarwinismin¹⁹ näkökulmasta. Pelaajat omaksuvat kyseisen toimintamallin selviytyäkseen säälimättömässä pelimaailmassa, jolloin tietyistä moraalisisista kysymyksistä tulee toisarvoisia.²⁰ Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikki pelaajat pitäisivät toimintaa yleispätevänä. KoS:n herättämät tunnereaktiot ovat sidoksissa pelin tapaan simuloida kuolemaa. *DayZ*:ssä pelihahmon kuolema on lopullinen.²¹ Hahmoa ei voi palauttaa tallennuspisteestä vaan pelaajan on aloitettava pelinsä alusta. Tämä lähestymistapa painottaa kuoleman merkitystä. Pelihahmon ainutkertaisuuden on myös nähty korostavan virtuaalisen väkivallan seurauksia, esimerkiksi luomalla pelaajille moraalisia pulmatilanteita (Carter, Gibbs &

¹⁶ *DayZ*:ssä käytetyt huijausohjelmat ovat varsin yleisiä verkkosota- ja ammutapeleissa. *DayZ*:ssä huijaaminen on yleistä, sillä sen käyttämä *BattleEye* -ohjelma on erittäin haavoittuva. Huijausohjelmia käyttävät pelaajat voivat muun muassa luoda (eli spawnata) itselleen aseita tai muita tärkeitä varusteita. He pystyvät myös näkemään kiinteiden rakenteiden läpi (wall hack), ampumaan päälaukauksia tähtäämättä (aim bot), siirtymään välittömästi ympäri karttaa (teleport), näkemään missä toiset pelaajat ja zombiet liikkuvat (player & zombie ESP) tai surmaamaan toisia pelaajia ilman fyysisistä kanssakäymistä (player kill).

¹⁷ Tämä näkemys perustuu osaltaan modifikaatioversion pohjana toimineen *Arma II* -pelin toimintakulttuuriin, joka perustui pitkälti pelaajien väliselle yhteistyölle.

¹⁸ Tähän keskusteluun voi tutustua esimerkiksi *DayZ.com*in foorumeilla, jossa aiheesta käydään vilkasta keskustelua.. <<https://forums.dayzgame.com/>>

¹⁹ Näkökulma, joka ulottaa Darwinin teorian luonnonvalinnasta sosiaalipolitiikkaan ja yhteiskunnalliseen kehitykseen.

²⁰ Tästä pelitavasta on kuitenkin vaikea vetää pitkälle vieviä johtopäätöksiä sen vaikutuksista pelaajien toimintaan reaali maailmassa. Väki valtaisten pelien vaikutukset pelaajien moraalisiin on ollut ristiriitainen aihe, joka heijastelee lähinnä mediaväkivallan tutkimuskentän jakautumista (vrt. esim. Gabbiadini & al. 2013 ja Grizzard & al. 2014).

²¹ Tämä ominaisuus tunnetaan englanninkielisellä termillä *permadeath* (lyhenne termistä *permanent death*).

Wadley 2013). Kyseinen näkökulma on kuitenkin varsin idealistinen, kun sitä verrataan yleisesti omaksuttuun käyttäytymiskulttuuriin.

KoS havainnollistaa miten pelien kirjoittamattomat säännöt luovat vallitsevia toimintamalleja, jotka määrittelevät toiminnan moraaliset rajat ja antavat tietyille käyttäytymiselle merkityksen (ks. Powers 2003, 195). Sosiaalisesti rakentuneena ilmiönä se luo tietyt odotukset pelaajien oletetulle käyttäytymiselle. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna toisten pelaajien surmaaminen ei siis välttämättä ole epämoraalinen teko. KoS toimii pohjana pelin sisäiselle eettiselle normistolle, joka ajaa ohi pelaajien yksilöllisten moraalikäsitteiden. Tämä ristiriita on erittäin oleellinen pelin tarjoamalle elämykselle, jonka yhtenä keskeisimmistä osatekijöistä voidaan pitää epäluuloisuutta ja vainoharhaisuutta, mutta myös syyllisyyden tunnetta. Pelitapaa ei tule määritellä poikkeavaksi käyttäytymiseksi, sillä se ei ole yleisesti omaksutun käytännön vastaista. KoS voidaankin nähdä sääntöjen rajoissa tapahtuvana häikäilemättömyytenä, joka on varsin yleistä verkkomonipeleille, jotka sallivat vapaan pelaajien välisen konfliktin (Carter 2013).



Kuva 2. Pelaaja tarkkailee selviytyjää, joka tutkii edessä näkyvän paloaseman yläkertaa. Selviytyjä, joka oli osa suurempaa ryhmää, on juuri ja juuri erotettavissa tornin neljännessä kerroksessa. Tämä satunnainen kohtaaminen päättyi lopulta kahden eri pelaajaryhmän väliseen tulitaisteluun.

Yhtenä syynä pelitavan yleisyyteen voidaan pitää sitä, että *DayZ* palkitsee toisten pelaajien surmaamisesta. Pelaajat saattavat säästää useita tunteja aikaa keskittymällä ihmismetsästykseen, sillä toiset selviytyjät kantavat yleensä mukanaan pelin kannalta arvokkaita varusteita. Kilpailu laadukkaammista ja harvinaisemmista esineistä onkin paikoitellen erittäin raakaa. Tästä syystä ennaltaehkäisevä voimankäyttö on pelaajan selviytymisen kannalta usein kannattavampi vaihtoehto. Pyrkimys kommunikaatioon pitää sisällään riskin, jota pelaajat eivät välttämättä ole valmiit ottamaan. Sosiaalisen kanssakäymisen kannalta pelitapa rajoittaa huomattavasti toisilleen tuntemattomien pelaajien välistä tilapäistä yhteistyötä. Teoriassa toiminnallisten sääntöjen puute mahdollistaa erittäin monimutkaisen vuorovaikutuksen, mutta käytännössä se pelkistyy lähinnä

väkivallan harjoittamiseksi. Pelaajien välinen epäluottamus korostuu erityisesti silloin, kun hyvin varustautuneet pelaajat tai ryhmät kohtaavat toisensa. Pelin sisäisten sosiaalisten rakenteiden puute painottaakin pelin ulkopuolella solmittujen ryhmittymien asemaa, sillä liikkuminen ryhmässä antaa turvaa ja helpottaa ympäristön hallintaa.



Kuva 3. Liikkuminen ryhmässä luo turvaa varsinkin alueilla, joilla esiintyy harvinaisempia resursseja. Nämä alueet, kuten esimerkiksi sotilastukikohdat, houkuttelevat paikalle toisia selviytyjiä, erityisesti palvelimen uudelleenkäynnistymisen jälkeen. Nämä alueet ovat myös suosittuja väijytyskohteita.

Vaikka KoS jakaakin peliyhteisön mielipiteet, eivät pelikehittäjät ole pyrkineet ohjaamaan sosiaalista vuorovaikutusta sääntöjä lisäämällä vaan nämä kysymykset on jätetty pelaajien ratkaistavaksi. Pelitapaa ei ole yritetty kieltää vaan kehittäjät ovat pyrkineet lähinnä kontrolloimaan sen laajuutta. Yhtenä kontrollikeinona kehittäjät ovat ottaneet käyttöön järjestelmän, jonka tarkoituksena on luoda seurauksia KoS-pelitavalle. Tätä järjestelmää (engl. *item degradation system*), jonka tarkoituksena on vähentää väkivallan käytöstä saatavaa materiaalista hyötyä, ei ole kuitenkaan sidottu eettisiin sääntöihin vaan esineisiin ja muihin resursseihin.²² Jos pelaaja ampuu toista, uhrin mukanaan kantamat varusteet saattavat vahingoittua tai tuhoutua. Toinen merkittävä keino on ollut tiettyjen varusteiden ja esineiden rajoittaminen. Tästä esimerkkinä toimivat sarjatuliaseet tai tarkkuuskiväärit, joiden määrä ja esiintymistiheys on pelin kaupallisessa versiossa huomattavasti alhaisempi verrattuna modifikaatioversioon. Lisäksi panokset ja lippaat löytyvät usein eri paikasta kuin itse aseet, jolloin ne eivät ole välittömästi käytettävissä. Toisaalta tällä ratkaisulla saattaa olla myös päinvastaisia seurauksia. Tiettyjen tuliaseiden harvinaisuus voi kannustaa pelaajia KoS-pelitapaan, sillä niiden hallussapito antaa huomattavan edun kanssapelaajiin nähden. Myös yksityisten palvelinten ylläpitäjät ovat pyrkineet kontrolloimaan pelitapaa asettamalla palvelinkohtaisia sääntöjä, jotka rajoittavat toisten pelaajien välitöntä surmaamista. Näiden sääntöjen valvominen ja toimeenpano on kuitenkin ongelmallista, sillä niiden noudattaminen

²² DayZ Devblog, 7 syyskuuta, 2013. <<https://www.youtube.com/watch?v=LdcVPKD803E>>

perustuu pitkälti pelaajien tahtoon. On erittäin vaikea määritellä, millä tavoin yksittäiset pelaajat tulkitsevat sattumanvaraisia kohtaamisia tai aggressiivista käyttäytymistä. Itsesuojelu on pelin keskeisin perusvapaus.

Vapauden ongelmallisuus

Digitaalisissa peleissä toiminnan rajoittamattomuus voi ilmetä äärimmäisenä käyttäytymisenä, jolloin se tulkitaan helposti ongelmalliseksi. *DayZ*:ssä pelaajille suotu vapaus johonkin merkitsee tietyissä tilanteissa kanssapelaajien negatiivisen vapauden loukkaamista. Aktiivinen toimijuus yhdistettynä valinnanvapauteen voidaan kokea haitalliseksi, sillä autoritaarisen ohjauksen poissaololla saattaa olla nihilistinen vaikutus joidenkin pelaajien käytökselle. *DayZ*:ssä on elementtejä, jotka liikkuvat länsimaisen pelikulttuurin tabujen rajoilla, toisinaan myös ne ylittäen. Kuten vertaus Hobbesin luonnontilaan antaa ymmärtää, sosiaalisen vuorovaikutuksen rajoittamattomuus näyttäytyy usein erittäin väkivaltaisena käyttäytymisenä, joka vaihtelee murhasta itsemurhaan ja raiskauksesta kidutukseen. Tällöin pelaajat saattavat vaatia auktoriteetin tai yhteisön takaamaa positiivista vapautta. Tässä tapauksessa vapaus johonkin merkitsee suojaa tietynlaiselta epäsosiaaliselta toiminnalta.

Kuten edellinen KoS-pelitapaa kuvannut kappale osoittaa, murhaamista voidaan perustellusti pitää yhtenä *DayZ*:n keskeisimmistä pelimekaniikoista. Peli pitää sisällään myös animoidun itsemurha-ominaisuuden, jonka tarkoitus on päättää vakavasti tai kuolettavasti vammautuneen pelihahmon virtuaalinen vaellus. Toiminnon funktio ei ole siis mässäillä tarpeettomalla väkivallalla vaan lähinnä nopeuttaa uuden pelin aloittamista pelihahmon lähestyessä hidasta, mutta varmaa kuolemaa. Emergentin pelaamisen kautta *DayZ*:ssä on esiintynyt myös seksuaalista väkivaltaa, joka on aiheena yksi länsimäisen pelikulttuurin merkittävimmistä tabuista. Peli ei sisällä animaatiota raiskauksesta tai muusta seksuaalisesta väkivallasta vaan nämä teot toteutetaan lähinnä mielikuvan asteella tai verbaalisesti. Tämä on kuitenkin erittäin harvinainen ilmiö. Ehkä juuri tämän vuoksi aihe ei ole herättänyt liiemmin huomiota, muutamaa yksittäistä artikkelia lukuunottamatta (ks. esim. Correa 2014). Voidaan kuitenkin olettaa, että pelin valmistuessa myös nämä seikat saavat laajempaa huomiota ja sen normeja rikkova sisältö herättää keskustelua pelikulttuurin tabuista ja pelien suhteesta sananvapauteen.

Osa moraalittoman, tabumaisen tai väkivaltaisen käyttäytymisen mahdollistavista ominaisuuksista on alun perin suunniteltu pelihahmojen turvaamiseksi tai pelastamiseksi. Eräs näistä äärimmäisyyksistä on kannibalismi, joka on melko yleinen post-apokalyptisessä fiktiossa käytetty tarinallinen tehokeino. Kannibalismi on viimeinen vaihtoehto nälkäkuoleman estämiseksi. Ihmissyönnillä on kuitenkin seurauksensa, sillä se aiheuttaa pelihahmolle parantumattomia neurologisia haittavaikutuksia, jotka ilmenevät harhoina ja ääntelynä. Tietyistä ominaisuuksista tulee keinoja kanssapelaajien piinaamiselle, kun niitä käytetään tavalla, joihin niitä ei olla alunperin suunniteltu tai tarkoitettu. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii improvisoitu kidutus. Sidotulle pelaajalle pakkosyötetään esimerkiksi kemikaaliliuosta tai pilaantunutta ruokaa, jonka johdosta uhri sairastuu. Hoitamattomana sairaus aiheuttaa kuoleman. Alun perin pakkosyöttäminen ja -

juottaminen oli tarkoitettu tajuttomien kanssapelaajien pelastamiseksi nääntymykseltä.²³ Käsiraudat puolestaan esiteltiin ei-tappavana vaihtoehtona passivoida toisia pelaajia.

Kidutukset ja raiskaukset havainnollistavat tietynlaisen pelin sisäisen trendin, jossa kanssapelaajien murhaamiseksi ja pahoinpitelemiseksi pyritään kehittämään uusia keinoja. Nämä teot kuvaavat pelin sisäistä mustaa huumoria ja usein ne toteutetaan uhrina toimivan kanssapelaajan avustuksella, sillä hän voi halutessaan keskeyttää teon. Toisena esimerkkinä vastaavanlaisesta roolipelaamisesta voidaan mainita kidnappaukset, jotka saivat mediahuomiota modifikaatioversion ilmestyttyä (ks. esim. Ruch 2012).

Yhteisön paine vastaan yksilön valinnat

Tässä artikkelissa käsitellään elementtejä, jotka ovat vaikuttaneet väkivaltaa korostavien sosiaalisten käytäntöjen syntyyn sekä vallitsevan KoS-pelitavan muodostumiseen. Nämä vaikuttimet voidaan jakaa kolmeen kategoriaan. Ensimmäinen keskeinen seikka liittyy pelisuunnitteluratkaisuihin ja pelitekniisiin osatekijöihin. Ehkä suurin yksittäinen vaikutin KoS-pelitavan syntyyn on *DayZ*:n pelikonsepti, joka perustuu emergenssin luomille mahdollisuuksille. Emergensi toteutetaan erittäin yksinkertaisilla toiminnallisilla säännöillä sekä sosiaalisen vuorovaikutuksen rajoittamattomuudella. Niiden avulla luodaan mukaansatempaava kokemus, joka on enemmän kuin osiensa summa. Valinnanvapaus kuvaa *DayZ*:n perusolemusta. Peli toimii alustana, joka suosii improvisoitua ja kokeilevaa pelitapaa. Voittotilan puute korostaa pelaajien mielikuvituksen merkitystä yhteisen pelikokemuksen luomisessa. Early access -pelinä *DayZ* on kärsinyt laajoista teknisistä ongelmista, jotka ovat estäneet tiettyjen ominaisuuksien ja toimintojen käyttöönoton. Ironista kyllä, mutta tällä hetkellä *DayZ* on zombie-mailmanlopusta kertova peli, josta zombiet puuttuvat lähes kokonaan. Tästä syystä pelistä puuttuu myös varteenotettava yhteinen NPC-vihollinen, jonka luoma uhka tekisi pelaajien välisestä yhteistyöstä merkityksellisempää itse pelaamiselle. Tämä ei tietenkään vähennä eri pelaajaryhmittymien välisten konfliktien painoarvoa pelikokemukselle. Ne tulevat olemaan merkittävässä asemassa myös sen jälkeen kun nämä tekniset ongelmat on ratkaistu. Zombiet lähinnä antaisivat *DayZ*:lle vaihtoehdon, joka siitä tällä hetkellä puuttuu.

Toinen vaikuttava elementti on sosiaaliset osatekijät. KoS-pelitapa perustuu puhtaasti sosiaalisesti rakentuneille kirjoittamattomille säännöille, sillä pelin toiminnalliset säännöt eivät pelaajaa siihen velvoita. Kirjoittamattomat säännöt ovat luoneet käytännön, joka puolestaan ohjaa pelaajien toimintaa ja luo odotuksia heidän käyttäytymisestään. Pelaajat saattavat uhrata ihanteensa ”oikeasta” pelitavasta käytännön luoman todellisuuden vuoksi. Vaikka yksittäiset pelaajat haluaisivatkin suosia sosiaalisempaa pelitapaa, voivat *DayZ*:n sosiaaliset konventiot tehdä siitä pelaamisen kannalta kannattamatonta. Pelaajan ideaalinen lähestymistapa on tällöin tarkoituksetonta pelin ainoalle annetulle päämäärälle eli selviytymiselle. Yksittäisten pelaajien on lähes mahdotonta muuttaa vallitsevaa pelitapaa tai sosiaalisia käytäntöjä, sillä suuret muutokset vaatisivat taakseen laajemman yhteisön tuen. On myös syytä huomauttaa, että KoS ei ole ainoa omaksuttu pelitapa, joskin se on vallitsevuutensa vuoksi silmiinpistävin ja huomiota herättävin.

²³ On syytä myös huomauttaa, että edellä mainitut seikat ovat ääriesimerkkejä, eivätkä kuvaa *DayZ*:n yleistä pelitapaa. Ne lähinnä osoittavat, että pelaajakunnalla on taipumus löytää ja kokeilla vaihtoehtoisia käyttötapoja tiettyille peliominaisuuksille.

DayZ pitää sisällään myös sosiaalista vuorovaikutusta ja yhteistyötä korostavaa pelikulttuuria. Tätä osa-aluetta ei kuitenkaan käsitellä tässä artikkelissa sen rajatun tilan vuoksi.²⁴

Kolmas huomattava vaikutin ovat kulttuuriset osatekijät. Verkkomoninpelikulttuurin yleinen itsekeskeisyys, kilpailullisuus sekä ammutamoninpelien perinteet on syytä ottaa huomioon pelitapaa analysoidessa. Yleistäen voidaan todeta, että yltiöoptimistinen mielikuva toverillisesta yhteistyöstä ei kuvaa moninpelien todellisuutta, varsinkaan jos pelaajia ei palkita siitä millään tavalla.²⁵ KoS:n kaltainen pelitapa onkin varsin tuttu muista verkkomoninpeleistä, joissa pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta ei pyritä rajoittamaan. Pelin teemallisella viitekehyksellä, joka imitoi modernin zombie-fiktion keskeisimpiä aihepiirejä ja stereotypioita, on myös vaikutuksensa. Ensisilmäyksellä rajoittamaton väkivalta voi näyttää täysin mielivaltaiselta ja tarpeettomalta, mutta toiminta on syytä sijoittaa siihen kulttuuriseen kontekstiin, josta *DayZ* ammentaa inspiraationsa. Sosiaalinen rappio näyttelee keskeistä roolia postapokalyptisessä fiktiossa. Tämä ennakoasetelma luo kehyksen, jossa itsekäs, epäsosiaalinen ja nihilistinen käytös on odotettua ja sallittua. Tästä näkökulmasta katsottuna pelin moraalinen monitulkinnallisuus tekee siitä uskottavamman omassa genressään.

DayZ:ssä hobbesilainen luonnontila on edellytys mielekkäälle pelaamiselle. Se myös ylläpitää negatiivisen ja positiivisen vapauskäsitteen välistä ristiriitaa. Osaltaan tämä jännite syntyy väärinkäsityksestä, jossa osa pelaajakunnasta tulkitsee tietyt vapaudet oikeuksiksi, joita pelissä ei sen säännöttömyyden tai rajoittamattomuuden vuoksi ole. Tämän keskustelun taustalla on myös eroavat käsitykset oikein ja väärin pelaamisesta. Kyseinen jakolinja perustuu puhtaasti pelaajien subjektiiviselle tulkinnalle. Tasapainottelu näiden kahden vapauden muodon välillä on haasteellista. KoS:n vaikutus on varsin kaksijakoinen yleiselle pelikokemukselle. Pelitapa on kiistatta yksi *DayZ*:n keskeisimmistä osatekijöistä, joka luo pelille sen ominaisen vainoharhaisen ja uhkaavan ilmapiirin. Sen liiallinen kontrolloiminen tuhoaisi pelin perusolemuksen. Toisaalta KoS saattaa köyhdyttää *DayZ*:n pelillistä potentiaalia, mitä tulee esimerkiksi monimuotoiseen sosiaaliseen kanssakäymiseen. Mikään ei kuitenkaan estä pelaajayhteisöä tavoittelemasta positiivista vapautta. Tällä hetkellä tämän vapauden muodon laajamittaisella omaksumisella voisi olla haitallisia vaikutuksia *DayZ*:n tarjoamalle pelikokemukselle, muun muassa peliteknisten ongelmien vuoksi. Palvelinkohtaiset käyttäytymissäännöt ovat yksi varteenotettava ratkaisu. Julkisilla palvelimilla niiden valvominen vaatisi organisointia, jonka toteuttaminen olisi käytännössä lähes mahdotonta. Pyrkimykset laajamittaisen huijaamisen kitkemiseksi toimivat esimerkkinä käytännöllisemmästä lähestymistavasta toteuttaa positiivista vapautta. Tällöin vapaus johonkin viittaa tasapuolisempaan pelikokemukseen, jossa pieni osa pelaajakunnasta ei hyödy huijausohjelmien käytöstä.²⁶

DayZ voidaan tulkita eettiseksi pelikokemukseksi, jossa vihamielinen ja epäsosiaalinen käyttäytyminen ei luo todellisia moraalisia haittavaikutuksia, sillä se on olennainen osa pelin sosiaalista käytäntöä. KoS-pelitapaa ei tule myöskään tulkita transgressiiviseksi

²⁴ Yhtenä esimerkkinä sosiaalisesta kanssakäymisestä voidaan mainita Reddit-sivustolla toimiva Reddit Rescue Force (RRF), jonka jäsenet pelastavat ongelmiin joutuneita kanssapelaajia. Myös klaanien ja muiden ryhmittymien sisäinen yhteistyö on organisoitua ja yhteistyötä korostavaa. Twitch -videostriimauspalvelun kautta lähetettävä Survivor Gamez -turnaus toimii esimerkkinä kilpapelamisesta.

²⁵ Mielikuvaa verkkomoninpelien sosiaalisuudesta ja yhteistoiminnallisuudesta voidaan pitää varsin romantisoituna, sillä usein yksilön etu ajaa joukkueen yhteisen edun edelle. *DayZ*:n kohdalla itsekeskeisyys korostuu erityisesti pelin ainoan annetun päämäärän eli selviytymisen kautta.

²⁶ Osa yksityisistä palvelimista käyttää GUILD-tunnukselle perustuvaa seulontaa, jonka tarkoituksena on rajoittaa huijaamista. Pelaajan tulee ennakorekisteröityä päästäkseen pelaamaan kyseisellä palvelimella.

pelaamiseksi, sillä se ei ole ristiriidassa pelaajien odotusten tai *DayZ*:n konventioiden kanssa vaan tukee niitä. Pelikonseptin vuoksi on myös perusteltua olettaa, että pelintekijät osasivat ennakoida tämän kaltaisen pelitavan kehittymisen. Ennakoimattomia olivat puolestaan ne lukuisat pelitekniset ongelmat, jotka ovat tehneet pelaajien välisestä konfliktista lähes ainoan todellisen haasteen selviytymiselle. Huijaamista voidaan sen sijaan pitää transgressiivisena toimintana, koska se rikkoo yhtä moninpelikulttuurin keskeisimmistä sosiaalisista normeista. *DayZ*:ssä pelaajat ovat vapaita moraalisia toimijoita, jotka voivat heijastella valintojaan omiin henkilökohtaisiin arvoihinsa. Näin niistä tulee myös merkityksellisiä pelaajille sekä pelimaailmalle. Vaikka pelissä tehdyillä valinnoilla ei välttämättä ole välittömiä seurauksia pelikokemukselle, ovat pelaajien tekemät moraaliset valinnat toimineet pohjana *DayZ*:n eettisen normiston ja pelikäytäntöjen muodostumiselle.



Kuva 5. Hetki ennen kuolemaa. Huijari surmaa palvelimen muut pelaajat käyttämällä tykistökeskitysmäistä räjähdyshuijausta.

DayZ havainnollistaa omalta osaltaan pelimedian yleistä kehitystä. Nykyiset digitaaliset pelit eivät ole suunnattu aikuisyleisölle pelkästään sisältönsä vaan myös vallitsevien pelitapojensa vuoksi. *DayZ* ei ole kuitenkaan herättänyt laajempaa julkista keskustelua realistisen simulaationsa, laajamittaisen väkivallan tai pelaajien epäsosiaalisen käyttäytymisen vuoksi. Sitä ei olla nimetty murhasimulaattoriksi, vaikka murhaaminen on sen keskeisimpiä pelimekaniikkoja. Osaltaan tämä kohuttomuus kertoo sallivammasta asenteesta pelien aihepiirejä kohtaan, osaltaan se heijastelee pelikohujen epäloogisuutta. *DayZ* käsittelee useita teemoja, joita on perinteisesti pidetty tabuina pelimedialle. Tästä huolimatta sitä ei olla yhdistetty keskusteluun pelien haitallisista vaikutuksista. Tämän takana saattaa olla myös pelin suhteellisen suppea tunnettuus. Vaikka *DayZ* on ollut myyntimenestys, ei se edusta pelien valtavirtaa. Myös zombie-teemaa voidaan pitää merkittävänä vaikuttimena. Fantasialle pohjautuva taustatarina sallii radikaalimpia taiteellisia ratkaisuja, verrattuna peleihin, jotka on sijoitettu reaali maailman kontekstiin.

Lähteet

Verkkolähteet

Bohemia Interactive: Developer's Blog. <<https://www.bistudio.com/blog>> (viitattu 28.10.2015)

Carter, Ian (2012). "Positive and Negative Liberty". *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <<http://seop.illc.uva.nl/entries/liberty-positive-negative/>> (viitattu 3.3.2015)

Correa, Kim (2014). "Being a Lady and Playing DayZ". *On the Media* 8.5.2014. <<http://www.onthemedial.org/story/being-lady-and-playing-dayz/>> (viitattu 10.3.2015)

DayZ.com. "So... Kos... [Official SA KoS Discussion Topic]". <<https://forums.dayzgame.com/index.php?/topic/154460-so-kos-official-sa-kos-discussion-topic/>> (viitattu 28.10.2015)

DayZ Devblog. <<http://dayzdev.tumblr.com/>> (viitattu 10.3.2015)

Davis, Joshua (2013). "How a Near-Death Experience in the Jungle Inspired Blockbuster Zombie Game". *Wired* 28.8.2013. <http://www.wired.com/2013/08/ut_dayz/> (viitattu 28.10.2015)

Dibbell, Julian (1993) "A Rape in Cyberspace, or How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database into a Society." *Village Voice* 38(51). <http://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html> (viitattu 27.4.2015)

DayZ: Zombie Madness! <<https://www.reddit.com/r/dayz/>> (viitattu 28.10.2015)

FRANKIEonPCin1080p. <<https://www.youtube.com/user/FRANKIEonPCin1080p>> (viitattu 28.10.2015)

Ruch, Adam (2012). "Stockholm Syndrome: How Six Men Kidnapped Me in DayZ." *Games on Net* 5.7.2012. <<http://games.on.net/2012/07/stockholm-syndrome-how-six-men-kidnapped-me-in-dayz/>> (viitattu 11.5.2015)

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2007). "I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player". Teoksessa: *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 130-133. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>> (viitattu 17.10.2015)

Berlin, Isaiah (1969). "Two Concepts of Liberty". Teoksessa Isaiah Berlin: *Four Essays on Liberty*, 118-172. Oxford: Oxford University Press.

Carter, Marcus (2013). "Ruthless Play". Teoksessa: *Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 465-467. Santa Cruz: SASDG.

Carter, Marcus, Martin Gibbs & Greg Wadley (2013). "Death and Dying in DayZ". Teoksessa: *Proceedings of the 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death, Article No. 22*, 1-6. New York: ACM.

Castillo, Rita (2009). *Playing the Rules: Applying International Humanitarian Law to Video and Computer Games*. Geneve/Zürich: Trial & Pro Juventute.

Consalvo, Mia & Nathan Dutton (2006). "Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games". *Game Studies* 6(1).
<http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton> (viitattu 17.10.2015)

Gabbiadini, Alessandro, Paolo Riva, Luca Andrighetto, Chiara Volpato & Brad J. Bushman (2013). Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression. *Social Psychological and Personality Science* 5(4), 451-458.

Grizzard, Mathew, Ron Tamborini, Robert J. Lewis, Wang Lu & Prabhu Sujay (2014). Being Bad in Video Games Can Make Us Morally Sensitive. *Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking* 17(8), 499-504.

Hobbes, Thomas (1651/1999). *Leviathan, eli, Kirkollisen ja valtiollisen yhteiskunnan aines, muoto ja valta*. Suom. Tuomo Aho. Tampere: Vastapaino.

Juul, Jesper (2002). "The Open and the Closed: Games of Emergence, Games of Progression". Teoksessa Frans Mäyrä: *Computer Game and Digital Cultures Conference Proceedings*, 323-329. Tampere: Vastapaino. <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.10096.pdf>> (viitattu 17.10.2015)

Keogh, Brendan (2012). *Killing is Harmless: A Critical Reading of Spec Ops: The Line*. Marden: Stolen Projects.

Powers, Thomas M. (2003). "Real Wrongs in Virtual Communities." *Ethics and Information Technology* 5(4), 191-198.

Rawls, John (1955). Two Concepts of Rules. *The Philosophical Review* 65, 3-32.

Reynolds, Ren (2012). "Ethics and Practice in Virtual Worlds." Teoksessa John Richard Sageng, Hallvard Fossheim & Tarjei Mandt Larsen: *The Philosophy of Computer Games*, 143-158.

Salen, Katie & Eric Zimmerman (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Sicart, Miguel (2009a). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

— (2009b). Banality of Simulated Evil: Designing Ethical Gameplay. *Ethics and Information Technology* 11(3), 191-202.

Spence, Edward H. (2012). "Virtual Rape, Real Dignity: Meta-Ethics for Virtual Worlds." Teoksessa 125-142. Dordrecht: Springer Netherlands.

Walsh, Richard (2011). "Emergent Narrative in Interactive Media". *Narrative* 19(1), 72-85.