

Tero Pasanen

Beyond the Pale

Gaming Controversies and
Moral Panics as Rites of Passage



JYVÄSKYLÄ STUDIES IN HUMANITIES 323

Tero Pasanen

Beyond the Pale

Gaming Controversies and
Moral Panics as Rites of Passage

Esitetään Jyväskylän yliopiston humanistis-yhteiskuntatieteellisen tiedekunnan suostumuksella
julkisesti tarkastettavaksi yliopiston vanhassa juhlasalissa S212
syyskuun 2. päivänä 2017 kello 12.

Academic dissertation to be publicly discussed, by permission of
the Faculty of Humanities and Social Sciences of the University of Jyväskylä,
in building Seminarium, auditorium S212, on September 2, 2017 at 12 o'clock noon.



UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

JYVÄSKYLÄ 2017

Beyond the Pale

Gaming Controversies and
Moral Panics as Rites of Passage

JYVÄSKYLÄ STUDIES IN HUMANITIES 323

Tero Pasanen

Beyond the Pale

Gaming Controversies and
Moral Panics as Rites of Passage



UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

JYVÄSKYLÄ 2017

Editors

Raine Koskimaa

Department of Music, Art and Culture Studies, University of Jyväskylä

Pekka Olsbo, Ville Korkiakangas

Publishing Unit, University Library of Jyväskylä

Jyväskylä Studies in Humanities

Editorial Board

Editor in Chief Heikki Hanka, Department of Music, Art and Culture Studies, University of Jyväskylä

Petri Karonen, Department of History and Ethnology, University of Jyväskylä

Paula Kalaja, Department of Language and Communication Studies, University of Jyväskylä

Petri Toiviainen, Department of Music, Art and Culture Studies, University of Jyväskylä

Tarja Nikula, Centre for Applied Language Studies, University of Jyväskylä

Epp Lauk, Department of Language and Communication Studies, University of Jyväskylä

Permanent link to this publication: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7152-6>

URN:ISBN:978-951-39-7152-6

ISBN 978-951-39-7152-6 (PDF)

ISSN 1459-4331

ISBN 978-951-39-7151-9 (nid.)

ISSN 1459-4323

Copyright © 2017, by University of Jyväskylä

Jyväskylä University Printing House, Jyväskylä 2017

ABSTRACT

Pasanen, Tero

Beyond the Pale: Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage

Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2017, 102 p.

(Jyväskylä Studies in Humanities

ISSN 1459-4323; 323 (print) ISSN 1459-4331; 323 (PDF))

ISBN 978-951-39-7151-9 (print)

ISBN 978-951-39-7152-6 (PDF)

Throughout the history of Western popular culture, new emerging forms of media have been perceived as threats to social norms, societal order and moral foundations. The present compilation dissertation situates the medium of digital games into this centuries-old continuum. This study contents that controversies and moral panics that originate from the aforementioned concerns should be perceived as cultural rites of passage for new media, which indicate their transition from one state into another, from periphery into mainstream.

This study demonstrates that gaming controversies and moral panics are rarely situational or random events. Rather, they are manufactured through social interaction by individuals and interest groups, driven by various sociopolitical motives. These rhetors have created a host of discourse units, which are used to construct multifaceted narratives and ontological claims that shape the social reality of digital games. The thesis also explores several sociocultural factors that are generally shared by gaming controversies and moral panics. Furthermore, the dissertation maps the cultural evolution of these socially constructed events. Albeit the classic controversial themes of violence, crime and sex still generate social concerns, these incidents have evolved from mere representation-, content- or effects-based contentions into broader cultural discussions that deal with more comprehensive societal issues. Controversies and panics are products of their zeitgeist and surrounding culture.

The study also examines moral and cultural boundaries that inhibit the scope of expression of digital games. These implicit restrictions demonstrate that the new societal status of the medium is still being negotiated. Lastly, the medium-specific qualities of gaming controversies and panics are analysed.

Keywords: game studies, digital games, moral panic, gaming controversy, gaming culture, game violence.

Author's address

Tero Pasanen
Department of Music, Art and Culture Studies
University of Jyväskylä, Finland
tero.m.pasanen@jyu.fi

Supervisors

Raine Koskimaa
Department of Music, Art and Culture Studies
University of Jyväskylä, Finland

Marko Siitonen
Department of Language and Communication Studies
University of Jyväskylä, Finland

Reviewers

Jaakko Suominen
University of Turku

Tanja Sihvonen
University of Vaasa

Opponent

Jaakko Suominen

ACKNOWLEDGEMENTS

The composition of this dissertation has been a long journey. I would like to acknowledge the following individuals and organisations for their input and support.

First, I would like to thank my wife Annu for her extraordinary patience. I also own a great gratitude to my parents and the Palviainen family for all their help.

I also wish to thank Tuukka Skottman, Tuomas Lemetyinen, Tanja Koort, Juha Mäkinen; my supervisors Raine Koskimaa and Marko Siitonen; my fellow graduate students and colleagues, especially Jonne Arjoranta, Jukka Varsaluoma, Tanja Välisalo, Reija Kuoremäki and the rest of the Agora crew. A special thanks to Päivi Fadjukoff, Jaakko Suominen, Tanja Sihvonen and Daniel Riha.

The project would have not been possible without the funding from the Academy of Finland, University of Jyväskylä, Agora Center and Jyväskylän yliopiston tieteentekijät (JYTTE) ry.

This dissertation is dedicated to Mimosa.

Jyväskylä 2.9.2017

Tero Pasanen

LIST OF FIGURES AND TABLES

FIGURE 1	A cancelled <i>Wolfenstein 3D</i> modification <i>SonderKommando Revolt</i> (Team RayCast, 2010) attempted to depict the Holocaust through crude run-and-gun mechanics (above). <i>I Have No Mouth, and I Must Scream</i> (Acclaim Entertainment, 1995) and <i>Spec Ops: The Line</i> (2K Games, 2012) handled taboo subject matters by situating them into fictional settings (below). 49
FIGURE 2	Screenshots from <i>The Slaying of Sandy Hook Elementary</i> 54
FIGURE 3	The Jihad Simulator. Screenshots from an ISIS recruitment video, using captured gameplay footage from <i>GTA V</i> 60
FIGURE 4	Screenshots from a few articles that declared the death of male gamer identity..... 67
TABLE 1	Dominant discourse units and their definitions..... 56
TABLE 1	Marginal discourse units and their definitions..... 57

LIST OF PUBLICATIONS

- I Pasanen T. (2011). "Hyökkäys Moskovaan!" – Tapaus *Raid Over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla. In J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, O. Sotamaa & R. Turtiainen (Eds.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011* (pp. 1–11). Tampere: Tampere University Press.
- II Pasanen T. & Arjoranta J. (2013). "Kuka tarvitsee netin sotapelejä?" – Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa. In J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (Eds.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2013* (pp. 29–57). Tampere: Tampere University Press.
- III Pasanen T. (2014). Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä. In J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski & O. Sotamaa (Eds.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2014* (pp. 8–23). Tampere: Tampere University Press.
- IV Pasanen, T. (2014). Gaming the Taboo in the Finlandization Era Finland: The Case of *Raid Over Moscow*. In D. Stobbert & M. Evans (Eds.), *Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice* (pp. 121–131). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- V Pasanen T. (2015). Pelaaja on pelaajalle susi: Kriittinen analyysi *DayZ*:n vallitsevasta pelitavasta. In R. Koskimaa, J. Suominen, J. T. Harviainen, U. Friman & J. Arjoranta (Eds.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015* (pp. 120–132). Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- VI Pasanen T. (2016). Violent Encounters: The Hobbesian State of Nature in *DayZ*. In L. Joyce & B. Quinn (Eds.), *Mapping the Digital: Cultures and Territories of Play* (pp. 31–40). Oxford: Inter-Disciplinary Press.

Article IV ("Gaming the Taboo in the Finlandization Era Finland: The Case of *Raid Over Moscow*") is a translation, with minor changes, of the Finnish article I ("Hyökkäys Moskovaan!" - *Tapaus Raid Over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla").

Article VI ("Violent Encounters: The Hobbesian State of Nature in *DayZ*") is based on the Finnish article V ("Pelaaja on pelaajalle susi: Kriittinen analyysi *DayZ*:n vallitsevasta pelitavasta").

CONTENTS

ABSTRACT

ACKNOWLEDGEMENTS

LIST OF FIGURES AND TABLES

LIST OF PUBLICATIONS

1	INTRODUCTION	13
1.1	Prologue: Established Western Convention	13
1.1.1	Penny Dreadfuls, Gangster Films and Crime Comics	15
1.1.2	Early Gaming Controversies	16
1.1.3	Video Nasties and Black Metal	17
1.1.4	Cyberporn and Media Violence	19
1.1.5	Summary	20
2	OBJECTIVES AND METHODOLOGY	22
2.1	Objectives and Research Questions	22
2.2	The Discipline of Game Studies.....	24
2.2.1	Games and Genres	24
2.2.2	Player Taxonomies.....	25
2.3	The Methods Used.....	26
3	THEORETICAL FRAMEWORKS	29
3.1	Theory of Moral Panics	29
3.2	The Art of Persuasion and Manipulation.....	32
3.3	Social Constructionism and Frame Building	34
3.4	Conflicting Perspectives of Media Violence Research	35
3.5	On the Notion of Real	37
4	EXAMINING THE RESULTS.....	40
4.1	Political Dimensions.....	40
4.1.1	The 1993 Senate Hearings	41
4.1.2	Brown v. EMA	43
4.1.3	The Case of <i>Raid Over Moscow</i>	44
4.2	On Seriousness, Sensibilities and Taboo Themes	46
4.2.1	Taboos of the Western Gaming Culture	47
4.3	The Archetypes of Violent Games.....	50
4.4	The Standardised Media Frame.....	52
4.5	The Units of Discourse	55
4.6	The Simulator Narrative	58
4.6.1	The Murder Simulator Discourse	59
4.6.2	The Rape Simulator Discourse	61
4.6.3	The Military-Entertainment Complex.....	62
4.7	Contemporary Gaming Controversies	63
4.7.1	Enter #GamerGate	65

5	DISCUSSION	70
5.1	Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage.....	70
5.2	Digital Games as Protected Free Speech	70
5.3	Widening the Scope of Expression.....	76
5.4	#GamerGate as a Moral Panic	78
5.5	Epilogue: Good Gaming-Related Moral Panics?.....	80
	YHTEENVETO (FINNISH SUMMARY).....	82
	REFERENCES: GAMES	84
	REFERENCES: NEWSPAPER AND ONLINE SOURCES.....	86
	REFERENCES: LITERATURE	92
	ORIGINAL PAPERS	

“Men are born for games. Nothing else. Every child knows that play is nobler than work. He knows too that the worth or merit of a game is not inherent in the game itself but rather in the value of that which is put at hazard.”

Cormac McCarthy (1985), *Blood Meridian or the Evening Redness in the West*

1 INTRODUCTION

The present compilation dissertation examines different manifestations of moral indignation towards the medium of digital games. The objective of the study is to situate digital games into the long-standing Western cultural continuum, in which popular entertainment is perceived as a threat to social norms, societal order and moral foundations.

This dissertation contents that controversies and moral panics, which result from the aforementioned concerns, should be perceived as cultural rites of passage for new media forms. In this study, controversies are interpreted as short or prolonged public debates that revolve around manufacturing and maintaining public outcry, whereas moral panics are more organised events, containing several distinguishable actors and elements. Moral panics also encompass the notion of societal change.

These socially constructed events indicate the cultural coming of age. They mark a transition from one category to another, from periphery to mainstream. Controversies and panics can be interpreted as social oppositions and warnings that highlight the potential dangers such process may entail. As the histories of older media demonstrate, these incidents have an inherent part in the socialization process, which emergent media forms must undergo before becoming commonplace and transparent. They represent a societal trial of sorts that precede cultural acceptance. The wide scale emergence of social concern towards a medium designates that it is establishing its social, cultural and economic status. Furthermore, these public contestations construe social reality, as they create, repurpose and disseminate narratives and ontological claims about the nature of new media.

1.1 Prologue: The Established Western Convention

Throughout the history of Western popular culture, which dates back to the mid-nineteenth century, new emerging forms of media have been perceived

and construed as harbingers of moral corruption. This regularly arising high-minded indignation has been parallel with the development of mass culture, albeit there are earlier even examples of this tendency. Social concerns about the decline of societal norms and morality have been often shrouded in a nostalgic yearning for the past, when such threats did not exist (Pearson, 1983). This tradition has Anglo-American roots, but over the time it has diffused widely across the Western cultural sphere and gained unique national variables.

Archetypal themes of apprehensiveness and public concern revolve around various aspects of crime, violence and sexuality. These recycled themes have survived the test of time and are still evident in contemporary incidents. The *zeitgeist*,¹ or the intellectual, moral and cultural mood of an era, as well as national taboos and historical traumas, introduce additional sensitive subject matters. Interestingly, this apprehension generally excludes journalism and documentaries, focusing solely on different forms of entertainment, whose content is perceived inappropriate or harmful. The rationale is built upon a causal relation: children and adolescent imitate and/or are influenced by morally reprehensible popular media.

The motifs for constructing these media-related social problems range from personal to ideological and from political to commercial. Campaigns against the perils of popular entertainment have been traditionally spearheaded by individual moral crusaders, champions of good taste and self-appointed pundits. Religious and political advocacy groups have also diligently stood vigilant for both conservative and liberal values. In addition, publishers and distributors themselves have intentionally manufactured controversies to generate public attention to boost the sales of their wares. This has proved to be a profitable marketing tactic, but at times such attempts have backfired and caused unwanted consequences.

Widespread emergence of the aforementioned scapegoating tendency was contemporaneous with the nineteenth century modernization and the institutionalisation of childhood and mass media in the early twentieth century (Cricher, 2008, p. 91). In the late nineteenth century, the focus shifted towards children's wellbeing. In this perspective, new media forms posed threats that required regulation. Alan Trout (2008, p. 23) writes that "by the end of the nineteenth century, conceptions of children as innocent, ignorant, dependent, vulnerable, incompetent and in need of protection and discipline were widespread. In general terms, by the start of the twentieth century these ideas had been diffused through most of the different social classes and groupings within industrial societies." Albeit the romanticized image of childhood innocence (West, 1988) and the Lockean *tabula rasa* (Locke, 1690) has faded into the annals of history, arguably much of this thinking is still incorporated into the modern conception of childhood.

¹ *Zeitgeist* refers to the defining atmosphere of a particular time period/generation. The term is associated with G. W. F. Hegel's historical philosophy. However, Hegel never used the term in his writings. Instead, he employed the term "spirit of the time". For instance, in *Lectures on the History of Philosophy*, Hegel (1894, p. 96) states that "no man can overleap his time, the spirit of his time is his spirit also."

The medium of digital games is just one of the latest versions of the “good enemy”.² Before we delve further into the subject of this dissertation, let us first briefly examine earlier media-related social concerns. These historical exhibits and precedents establish the cultural background of the study at hand.

1.1.1 Penny Dreadfuls, Gangster Films and Crime Comics

The early popular culture-inspired societal anxieties mirrored the socio-economical class hierarchy and moral reform of the Victorian era Britain. The upper and middle classes held beliefs that immoral popular entertainment caused outbreaks of juvenile delinquency among the working class adolescent (Springhall, 1998, pp. 1-2). One of the early well-documented moral panics concentrated on theatrical performances, i.e., penny gaffs, and pulp fiction literature, i.e., penny dreadfuls.

In the mid-Victorian era, penny gaffs offered cheap entertainment for the working class adolescent. The melodramatic performances depicted subject matters that were deemed inappropriate by moral reformers, journalists and authorities. Unsurprisingly, these shows were associated with rising juvenile crime, which gave grounds to shut down these establishments of vice. In the late-1800s, changes in audience tastes, regulatory measures, and improved living standards contributed to gradual disappearance of penny gaffs (Ibid., pp. 11-37).

Another form of working-class entertainment, penny dreadfuls, became a cultural scapegoat for the late-Victorian youth criminality. This view was endorsed by middle-class thinkers and reinforced by exaggerated news stories. In addition to inherent class thinking, the panic towards penny dreadfuls exhibited a clash between literary conventions. The intellectual and educational tendencies that saturated Victorian era children’s literature were in stark contrast with the lurid themes and narratives of penny dreadfuls. These “story papers” did not convey social or moral messages, but aimed primarily to entertain. They represented a counterculture that was challenging the hegemony (Jacobs, 1995, p. 323). Cheap serialized popular fiction also stirred moral outrage in the U.S., where they were known as half-dime and dime novels. Anthony Comstock – a renowned guardian of social purity – argued that these novels were demoralizing Luciferian publications, through which the devil corrupted the innocent minds of the youth. In one of his religious rants, Comstock (1883, pp. 240) declared that “vile books and papers are branding-irons heated in the fires of hell, and used by Satan to sear the highest life of the soul.” According to him, the proper way to deal with this kind of literature was to burn it.

In the 1930s, gangster films were subjected to censorship on both sides of the Atlantic. In the U.S., the powers that be did not take the glorification of the prohibition era gangsters kindly. Religious and civic organizations also put

² Nils Christie and Kjetil Bruun (1985) coined the term “good enemy” to describe suitable scapegoats for complex social problems. They used the term in the context of drug politics.

public pressure on the authorities. Hollywood found a way to cash on the popular subject matter without violating the Hayes Code by producing crime movies that featured officers of the law as protagonists (Springhall, 1998, pp. 109–114). In addition to the gangster films, horror movies and films handling sexual themes were targeted by the state censorship in the UK.

Crime and horror comics became a scapegoat for youth delinquency in the 1940s and 1950s. The most prominent spoke person against the perils of comic books was Fredric Wertham. Wertham's campaign against the depictions of violence, sexuality and drug use had already started in the late-1940s, when he chaired a symposium on the psychopathology of comic books, held in New York on March 19, 1948 (Gutheil, 1948). Wertham argued that children imitated comics, claiming that there was a causal relationship between the increase of violent youth crime and the distribution spread of comics. In one of his ideological diatribes he declared that "the difference between surreptitious pornographic literature for adults and children's comic book is this: in one it is a question of attracting perverts, in the other of making them." (Wertham, 1954, p. 183) Wertham devoted his time, for instance, on interpreting the symbolism and sexual orientation of superheroes. In 1954, Wertham appeared as an expert witness in the U.S. Senate Subcommittee on Juvenile Delinquency, which prompted the comic industry to establish the self-regulatory Comic Code Authority (CCA). Its moral guidelines had devastating impact on the comic industry.

1.1.2 Early Gaming Controversies

Games started to generate moral indignation in the mid-1970s, just before the golden age of arcade gaming in the late-1970s and mid-1980s.³ Albeit popular, arcade gaming was not socially accepted, thanks to the public image of loitering youth hanging at arcade parlours. Three decades earlier, major American cities had banned pinball machines, which were perceived as incentives for juvenile delinquency. However, the prohibition was not content-based. The coin-operated games business was associated with organised crime, racketeering and civic corruption. Furthermore, pinball games were considered as games of chance rather than of skill, which made them a form of gambling.⁴ For instance, the mayor of New York City, Fiorello La Guardia, organised a publicity stunt, in which coin-op machines were either destroyed or scrapped for metal to boost the war effort. However, these measures did not destroy the pinball culture, but forced it to go underground. In the UK, a failed legal bill, Control of Space Invaders and Other Electronic Games, was introduced to the House of Commons

³ There were naturally earlier game-related controversies, but they were small, occasional incidents rather than wider social concerns. One of the most interesting examples is the case of *Juden Raus!* (1938). A SS newspaper, *Das Schwarze Korps*, accused the game for trivialising the anti-Semitic policies of the NSDAP (Morris-Friedman & Schädler, 2003, pp. 54–55).

⁴ See *The Brooklyn Daily Eagle*. '\$4,000 Paid Politician for Pinball Aid'. 28 December, 1941, p. 1.

in the early-1980s.⁵ It sought to regulate arcade games on the grounds of addiction.

Death Race (1976) has been credited for setting into motion the first digital game controversy. It was inspired by the film *Death Race 2000* (1975), released a year earlier. The objective of the game was to drive over black and white stick figures to score points; these “gremlins” gave high pitched shrieks as they were hit. In those days, *Death Race* represented the apex of explicit interactive violence. However, it was not the violence itself that stirred the public ire. What infuriated the moral guardians was the fact that the game did not depict violence according to the culturally accepted narratives (Kocurek, 2012). The case was also the first exhibit of successful controversy marketing. Due to the public outrage, the game received plenty of attention, which in turn resulted in increased sales.

The seminal fantasy role-playing game (RPG) *Dungeons & Dragons* (*D&D*) (1974) was linked with Satanism, occultism and witchcraft by a political advocacy group BADD (Bothered About Dungeons & Dragons) and evangelical Christian thinkers in the early-1980s. The controversy originated from an attempted and successful suicides committed by young men, who were characterised as avid *D&D* players.⁶ These incidents provided ample material for urban legends, which immortalised them into the pantheon of popular culture. Fictional and non-fictional writings contributed to the myth of RPG players confusing gameplay and reality (e.g. Jaffe, 1982; Dear, 1984; Pulling, 1989; Bledsoe, 1991). Variations of this persistent narrative are still being reiterated in contemporary gaming controversies and panics. However, the public campaigns and court cases failed to achieve legislative reforms and stricter regulatory measures. Yet, as a precaution against further negative publicity, the publisher TSR practiced self-censorship by removing references that could be linked with occultism and devil worship, for instance by renaming certain non-playable characters (NPC) in the 2nd edition of *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*) (1989).

1.1.3 Video Nasties and Black Metal

In the UK in the early 1980s, public concern over low budget horror and exploitation films was spearheaded by advocacy groups, conservative media outlets and tabloid press. These movies, produced mainly in Italy and the U.S., were released directly on home video. This scare reflected the social conservatism of the Thatcher era and the societal turmoil of the 1980s. The actual impetus for

⁵ See *Hansard Online*, “Control of Space Invaders and Other Electronic Games”, May 20, 1981, <http://hansard.millbanksystems.com/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other>.

⁶ In 1979, James Dallas Egbert III disappeared into the utility tunnels of the Michigan State University campus to take his own life. After the initial attempt failed, Egbert committed a suicide in 1980. The second contributing case was the suicide of Irving Pulling II in 1982. His mother, Patricia Pulling, founded the advocacy group BADD in 1984, after her lawsuit against the publisher TSR was dismissed. BADD received moderate public attention in its struggle against the evils of RPGs. Pulling gave lectures and acted as expert witness in several court cases.

the controversy can be traced to magazine advertisements that featured graphically explicit box-cover art of horror movies. Ironically, a large part of this panic can be also contributed to a failed controversy marketing ploy. In 1982, the distributor of the infamous *Cannibal Holocaust* (1980), Go Video, anonymously contacted Mary Whitehouse, the founder of the advocacy group National Viewer's and Listener's Association (NVALA), expressing outrage towards their own product in the hope of free publicity. The stunt backfired, as Whitehouse launched a successful public campaign against films that she termed as "video nasties." Soon the headlines screamed for their prohibition. Whitehouse's efforts played an integral role in the following legislative reform. In June 1983, the Director of Public Prosecutions (DPP) devised a list of depraved films that transgressed the Obscene Publications Act of 1959. Interestingly, the original statute did not include films at the time. This loophole was amended with a bill proposed by a Tory member of parliament Graham Bright. The Video Recording Act (VRA) of 1984 came into effect in September 1985. The law enabled classification, prosecution and ban of morally corruptive releases, eradicating them from the markets for years to come.⁷ The "video nasties" list eventually included a total of 72 titles. The focus of this moral indignation was not solely content-based, but also involved the method of distribution via VHS. The unregulated home video market was perceived problematic, as it gave children access to material deemed unsuitable and inappropriate. Theatrical releases were not subjected to similar censorship, which skewed competition in favour of major film producers.

Rock 'n roll has been a convenient target for moral entrepreneurs since it was labelled as the devil music by the Christian fundamentalists in the mid-1950s. One of its offsets, heavy metal and its more extreme subgenres, have been regular sources of controversy due to their musical and philosophical esotericism. In the 1980s and 1990s, metal music was accused of containing subliminal psychoacoustic messages of evil that mesmerised teenagers to take their own lives and featuring lyrics and themes that inspired them to perpetrate heinous crimes. Similarly to the case of *D&D*, this particular panic can be perceived in the larger context of the 1980s Satanism scare.⁸

The second wave of black metal, which originated from Norway in the early-1990s, courted with satanic, misanthropic and pagan themes, which were in direct conflict with conservative values. In the mid-1990s, the subgenre evoked a brief moral panic in the Nordic countries, as some members of the inner circle of black metal musicians committed suicides and severe crimes, such as batteries, murders and church arsons (Moynihan & Söderlind, 1998). These

⁷ For more comprehensive account on the video nasties controversy, see Kerekes & Slater (2000).

⁸ The Satanism scare, or satanic ritual abuse panic, was a moral panic promoted by Christian fundamentalists between the 1970s and 1990s. The panic was fuelled by claims and rumours of sexual abuse, child abuse, murder, suicide and conspiracies. Its origins can be traced to Michael Warnke's *The Satan Seller* (1972) and Lawrence Pazder and Michelle Smith's *Michelle Remembers* (1980) books. See Frankfurter (2006) and Richardson et al. (1991).

incidents were followed by few excesses, such as grave, performed by black metal fans. The murder of Mayhem's frontman Øystein Aarseth – better known by his pseudonym Euronymous – in 1993, and the subsequent trial of Varg Vikernes in 1994, marked the zenith of this public concern.⁹ The case transformed quickly into self-feeding media frenzy and made Vikernes a contemporary folk devil. The Norwegian tabloid papers were saturated with dramatized headlines and misinformed narratives about the black metal milieu. Thus, the image of Norwegian satanic subculture was a mediated construction rather than an actual phenomenon (Grude, 1998). Today, this extreme music genre is socially and culturally accepted. It has become a cultural institution itself. Only a few underground subgenres, such as the National Socialist black metal (NSBM), uphold the original nefarious fame.

1.1.4 Cyberporn and Media Violence

The proliferation of the internet and technological development of digital games in the mid-1990s and early-2000s introduced a host of novel social anxieties, and refashioned earlier sources of moral indignation into new contexts. This new chimera of threats included, for instance, gaming, gambling, social media and compulsive internet use. This period can be considered as an offset of the mass media panics that originated in the 1980s (Springhall, 1998, pp. 147-155). The logic of mass media panics is that the proposed threat concerned not only a small subset of people or a particular subgenre of youth culture, but could be applied to general public. Manufacturing controversy became a recognised business. The so-called digital age has had a revolutionary impact on the media industry in terms of competition and economic thinking. In online environment, this change is exemplified by intentional juxtaposition, generation of hyperbole and click-baiting, which became integral tactics for the content production. Audience's overreaction and furore are sought after responses in this type of reporting. It is all about offending and being offended.

Pornography is an example of persistent social concern that was situated into a new, networked context. In the U.S., a series of legislative attempts to regulate online pornography emerged in the mid- and late-1990s. The Communication Decency Act (CDA) of 1996, which followed the "Great Cyberporn Panic" of 1995 (Godwin, 2003, p. 259) and the Child Online Protection Act (COPA) of 1998, were the most prominent of these efforts. Both bills ultimately failed, as they were either severely modified or struck down.

The impetus for the CDA can be traced to a controversial academic article that generated hyperbole (Rimm, 1995, pp. 1849-1934). The paper claimed that the overwhelming majority of the images in the internet were pornographic in their nature. In its cover story, *Time* magazine uncritically endorsed the study, adding momentum to demands of censorship with lurid illustrations about the

⁹ Aarseth and Vikernes were both central figures in the Norwegian black metal scene. In May 1994, Vikernes, the frontman of Burzum, was sentenced to 21 years in prison for the murder of Aarseth, three accounts of church arson and an attempted arson. He was paroled on May 2009.

perils of online pornography.¹⁰ The story was then picked up by willing politicians, who were eager to regulate inappropriate online material. The CDA was the manifestation of this will. It aimed not only to restrict pornographic material, but offensive speech in general. If passed, the law would have posed stricter constraints on the internet than on other media (Godwin, 2003, pp. 259-318). However, the indecency sections of the original bill were ruled as unconstitutional, and subsequently removed.¹¹ Ironically, the law that was initially designed as a tool for state censorship became one of the most valuable devices in defending the freedom of speech in online environments.¹²

Where the CDA was a blanket effort to root out immoral material from the web, the COPA was more a focused attempt. The law aimed to restrict minors' access to commercial sites containing adult material, distributed by domestic providers. The bill text was open to wide interpretation, which contributed to its eventual demise. In 2009, after several rounds of appeal, the law was permanently abandoned by the U.S. Supreme Court.

The academic and public discussion about harmful effects of mediated violence was also reinvigorated in the mid-1990s. This development guaranteed research funding and upheld the notion that media violence was a matter of public health. In the end of the decade, a new interactive folk devil emerged in the guise of digital games. Games eventually replaced the passive forms of popular media, becoming a designated scapegoat for wide array of social problems and societal threats. This process was furthered by a series of school shootings, which turned into media spectacles.

1.1.5 Summary

The previous account summarised some of the most well-known and oft-quoted controversies and panics concerning popular culture. This brief cross-section demonstrated that the frameworks and origins from which these moral campaigns emerge are multifaceted and plentiful. Controversies tend to surface, just before new media forms break into the mainstream and become familiar to the general public. From the cultural studies perspective, these cases can be read as power struggles between cultural hegemony and counterculture. Some ideological crusades are waged for the salvation of the immortal souls, albeit religiously motivated panics and their argumentative credibility have been on steady decline since the 1980s and 1990s. In contrast to religious motifs, scientific argumentation has become increasingly important in rationalising social fears. In these incidents, science is utilised as arbiter of morality. Some cases originate from matters of taste, inappropriateness of subject matter or trans-

¹⁰ See *Time* 3 July, 1995.

¹¹ See *Reno v. ACLU*, 521 U.S. 844 (1997), <https://www.law.cornell.edu/supremecourt/text/521/844>.

¹² The Section 230 (47 U.S.C. § 230) states that "no provider or user of an interactive computer service shall be treated as a publisher or speaker of any information provided by another information content provider.", <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/47/230>.

gression against the prevailing zeitgeist. Popular culture offers convenient scapegoats that distract the public from more bothersome and pressing societal issues. Lack of regulation has also been a historically persistent catalyst for this socially constructed phenomenon. Media-related controversies and panics have traditionally stemmed from conservative value basis. The digital age has altered this paradigm, as concerned individuals and advocacy groups from both sides of the political spectrum entered the game of manufacturing social concern and public outrage. This change has also repurposed and reshaped the classic controversial themes of violence and sexuality, for instance, by foregrounding gendered violence (physical, sexual and mental) in public debates concerning alleged media effects.

The aforementioned cases purport a metanarrative, in which societal norms and general moral principles are on the constant verge of collapse. The threat posed by the medium of digital games is not an exception, but an updated manifestation of a centuries-old Western cultural convention. In his pioneering content analysis of mass media, Marshall McLuhan (1950) scrutinised journalistic, commercial and cultural texts of the 1940s. McLuhan dubbed the stories presented in them as the folklore of industrial man. The starting point of this dissertation is that the arguments, discourses and narratives concerning the impact and meaning of digital games can be perceived as the folklore of post-industrial man.

2 OBJECTIVES AND METHODOLOGY

This section presents the objectives of the study and specifies its research questions. Furthermore, the chapter situates the work into the context of game studies and introduces few of its key concepts. Brief definitions of games, genres and player taxonomies are also given. The final sub-chapter outlines the methodology used in this study.

2.1 Objectives and Research Questions

The main objective of the present dissertation is to situate digital games and gaming into the historical continuum, described in the introduction. These periodic incidents are deeply embedded into the Western media culture. The work contributes to understanding how digital games and social phenomena surrounding them are discussed, asserted and interpreted. The intention is not to provide an all-encompassing analysis of all the different aspects of gaming that are perceived detrimental, suspicious or problematic, but to analyse a selected array of cases. The overarching theme is the various forms of game violence.

Examining digital games through the lens of moral panic theory is not a novel idea by any means. Earlier studies have examined the subject, for instance, in the context of aggression (Ferguson, 2008; Puri & Pugliese, 2012; Ferguson & Beaver, 2016), depiction of violence (Kocurek, 2012), addiction (Cover, 2006), sexuality (Harviainen et al., 2016; Payne & Alilunas, 2016), militarisation (Hitchens et al., 2014), realism (Payne, 2012), religion (Laylock, 2015) and race (Leonard, 2009). The present work does not aim to revolutionise the study of game-related controversies and moral panics, but to re-examine certain well-known cases in closer detail, as well as analyse contemporary incidents, and situate them into the aforementioned cultural convention. The prominent classical cases are often handled superficially without delving the game-specific elements that stirred the initial social concerns. The sociopolitical aspirations or zeitgeist are also often overlooked. This study intends to bridge that gap. Fur-

thermore, the dissertation contributes to the theory of moral/media panics by examining how the agency of different rhetors and claims-makers shape these media events. The work disentangles discursive elements that have been used to manufacture game-related myths and narratives. The focus is given to modes and practices through which these discourses emerge, establish their meanings in common parlance, and eventually are repurposed into new contexts. The study also explores how archetypes of violent games are generated to be utilised as scapegoats for social concerns and societal ills. Lastly, the research was conducted during a time period, when inception, formation and construction of gaming controversies and moral panics underwent through a paradigm shift. This fundamental change has partly dissipated the generational and cultural gap between the rhetors and the players. This divergence that was characteristic to earlier controversies and panics.

The dissertation title asserts that controversies and moral panics act as rites of passage for the medium of digital games. This inference beckons a question: what kind of rites these socially constructed incidents are? The question is addressed through four research questions, which form a red line running throughout the whole study. Hence, these questions are tackled in each included papers, in one way or another. The research questions are:

- RQ1) What sociocultural factors contribute to emergence of gaming controversies and moral panics? (Papers 1-6)
- RQ2) How gaming controversies and moral panics have evolved from the mid-1970s onwards? (Papers 1-6)
- RQ3) What types of discourse units and narratives are composed during these socially constructed incidents? (Papers 2-3)
- RQ4) What are the medium-specific qualities these social concerns focus on? (Papers 2, 3, 5, and 6)

The limitations of this study relate to its framing, which focuses solely on controversies and panics. Due to this, the study treats almost exclusively negative discourses and narratives about games, on the expense of more neutral and positive ones. Generally, the public discussion about the impact and role of gaming in contemporary societies is considerably more diverse than the examined cases imply.

This compilation dissertation follows a traditional structure. The cultural background of the research is introduced in chapter 1. Chapter 2 lays the theoretical foundations. The key findings of the study are presented and analysed in chapter 3. These results and their implications are then discussed in chapter 4.

The research material was twofold. The primary data, which consisted mainly of documents, declassified memorandums, literature, webpages and other recordings, handled the course and background of controversies and panics selected for analysis. The secondary research material included digital games that were involved with or implicated in these public contentions.

2.2 The Discipline of Game Studies

This treatise is situated in the traditions of game studies. This nascent academic discipline, which mainly focuses on digital games, emerged in the late-1990s and early-2000s. Naturally, games and play have been studied earlier (e.g. Culin, 1907; Huizinga, 1949; Caillois, 1961; Avedon & Sutton-Smith, 1971; Suits, 1978). Initially, game studies was an interdisciplinary field of study (Mäyrä, 2009), but through later developments, such as internal fragmentation, the field has become increasingly disciplinary and multidisciplinary (Deterding, 2016). Approaches in the study of digital games vary, for instance, from philosophy, psychology and sociology to computer science, economics and neurology. In addition to games and gameplay, the research focus has been on the players and the sociocultural factors surrounding the hobby.

The humanistic branch of game studies can be roughly divided into two approaches: ludological (games as formal rule systems) and narratological (games as forms of narrative) (Frasca, 1999). However, this distinction is not exclusively divisional, as games and narrative share some traits with each other (Juil, 2001; Aarseth, 2012).

This dissertation examines gaming controversies and moral panics through history- and politics-oriented lens. The approach is a combination of both ludology and narratology. This convergence was dictated by the variety of the cases selected for analysis. These incidents concentrated on rules (or lack of rules) and gameplay mechanics, as well as on representational aspects and storylines. This stipulated examination of both the core (gameplay) and the shell (symbolic representation) layers of the involved games (Mäyrä, 2008, pp. 17–18).

2.2.1 Games and Genres

Definitions of games are many and multifaceted with each definition emphasising different constituting elements (e.g. Klabbers, 2009, p. 9; Arjoranta, 2015, pp. 66–68). To paraphrase Juul (2005, p. 36), this study adapts a notion that games are rule-based systems with discernible and quantifiable outcomes, requiring active participation from the players.

The concept of simulation is sometimes used synonymously or interchangeably with games. The main differences between the two relate to content, function and form (Klabbers, 2009). To generalise, games are models of real or imagined social systems, whereas simulations are dynamic models for educational, research or instructional purposes (Klabbers, 2003, pp. 55–56). There are also hybrids, such as simulation games, which aim to produce more realistic game experiences through simulation. Thus, simulations can be considered as subset of games (Klabbers, 2009). In this study, the term “simulation” refers generally to imitation of real-world reference systems by “reproducing a set of

conditions,” whereas the term “simulator” refers to “a device designed to reproduce actual conditions to train people” (Ibid., p. 34).

Games – as other forms of popular art and entertainment – have been traditionally categorised into genres.¹³ Game genres are as elusive as the definitions of games. The tendency to merge elements of different sub-genres has become increasingly evident in contemporary game design. These hybrids often render strict genre-based classifications meaningless. Rather, they offer insight into certain design elements, such as aesthetic representation, player perspective and gameplay conventions.

The division between gaming modes (single- and multiplayer) is also an essential factor in classifying games, as it defines the nature of gameplay, for instance, by introducing randomness, setting limitations or posing challenges to controllability.

2.2.2 Player Taxonomies

The rise of digital gaming into one of the most preferred recreational media increased the need to categorise players. There are several classifications. Hamari and Tuunanen (2014) identified four overarching categories of player types: geographic, demographic, psychographic and behavioural segmentations.

The first category, geographic segmentation, refers to player classification according to nationality or distinctions between different gaming cultures. The second segmentation distinguishes players according to common characteristics, such as age, gender, social status or sexual preferences. The concepts of professional gamer, male/female gamer or gay gamer (gaymer) are exhibits of this taxonomy. The third category is based on players’ personality traits, opinions or interests. This comprehensive and multifaceted segmentation may refer, for instance, to individual gaming preferences, lifestyle choices, gameplay styles or production values. The fourth category, behavioural segmentation, relates to players’ behaviour toward or with a game product.

Perhaps the most well-known example of this consumer-based taxonomy is the division into casual and hardcore gamers (Ip & Jacobs, 2005). Bartle’s (1996) classification of MUD users (achievers, explorers, killers and socialisers) is also oft-quoted.¹⁴ Another exhibit is to classify players according to their chosen gaming hardware. The dichotomy between console and PC players has been a subject of both light-hearted and more serious argumentation, for instance, about gaming skills within online gaming communities. Furthermore, socially constructed norms guide gameplay. Thus, the impact of game- or gen-

¹³ For instance, Wolf (2001, pp. 113–134) distinguished 42 different genres according to degree and nature of their interactivity, whereas Egenfeldt-Nielsen et al. (2008, p. 41) grouped only four, based on key actions and criterion of success.

¹⁴ Multi-User Dungeons (MUD) were early text-based online virtual worlds. In Bartle’s taxonomy achievers were players, who preferred completing objectives and levelling up their character, while explorers preferred discovering the confines of the virtual world. Killers favoured player-versus-player contention over non-player-character (NPC) adversaries, while socialiser preferred social interaction.

re-specific cultural conventions should also be acknowledged, when analysing player behaviour.

2.3 The Methods

The present dissertation adopts several methodological approaches of humanities and social sciences. The four peer-reviewed articles and two book chapters incorporate perspectives of art, history, sociology and political science, and synthesise these disciplines into a holistic paradigm to investigate the cultural evolution of digital games. Triangulation of the research was essential for the objectives of this study. Gaming controversies and moral panics are complex sociocultural phenomena that warrant the use and combination of multiple methods. Furthermore, these socially constructed events have evolved from the 1970s onwards, gaining new elements in the process. Several factors should be taken into consideration: the game content, the way the game is played, the public discussion surrounding the case and the historical context in which the controversy/panic takes place. Each of these constituents yield different types of data that should be analysed to get a more comprehensive picture of the controversy/panic in question. For instance, gameplay cannot be analysed without analysing the core layer of the game being played. In turn, gameplay is not only influenced by formal game elements and design choices, but also by specific cultural conventions.

The primary method utilised in this study was qualitative content analysis, which can be defined as “a systematic, representative description of media” (Schmierbach, 2009, p. 148). Krippendorft (2004, pp. 83–87) presents six components for content analysis: 1) unitizing (definition and differentiation of observable elements for analysis); 2) sampling (limitation and selection of units for analysis); 3) recording/coding (classification and categorisation of units); 4) reducing (reduction of data for representation); 5) inferring (drawing conclusions); and 6) narrating (answering the research questions). The study employed systematic and relevance sampling techniques, distinguishing units according to their syntactical, categorical, propositional and thematic divisions (Ibid., pp. 130–121). The game-related units included formal and informal elements, which consisted, for instance, of rules, mechanics, gameplay conventions, representation and context. A set of specific discourse units was established in Paper 2 to support the analysis. Controversies and panics selected for analysis determined the sampling scheme of games, as the cases mainly focused on specific titles, genres or gameplay modes. The recording/coding units consisted of sampling units. The pool of cases from which to draw potential research material was enormous, as contemporary gaming controversies emerge and disappear continuously. In turn, the number of moral panics related to gaming was significantly smaller, as only a few controversies have gathered enough sustained public attention to develop into full-blown moral panics. Thus, the number of analysed controversies had to be drastically reduced. The limiting factors in this

dissertation were the different variations of the concept of game violence. The term does not only encompass physical, sexual or psychological component, but also cultural and historical dimensions. Furthermore, the study focused on certain significant localised incidents that reflected the general atmosphere of a specific age.

The analyses were supported with methodological tools of historical and archive research (Papers 1, 3 and 4), discourse analysis (Paper 2) and participant observation (Papers 5 and 6). These additional methods were integral in contextualising the controversies and panics. The analyses of individual games adopted a modified scheme proposed by Malliet (2007), who divided the analysed details according to elements of representation (audiovisual style, narration) and elements of simulation (complexity of controls, game goals, character and object structure, balance between input and rules, spatial properties of the game world). Close reading of games involved in controversies and panics was a practical method in revealing contradictions in claims-makers' argumentation. There were several glaring discrepancies between the claims made about the game and the actual game content. These inconsistencies pointed out that the expressed concerns were exaggerated, false or manufactured to serve an agenda. Close reading also allowed examination of game design choices that facilitated the emergence of these public contentions.

Papers 1, 3 and 4 employed historical and archive research methods. Sources included, in addition to earlier research literature, analyses of official memorandums, government documents, review panel reports, examination records, meeting transcripts and personal journal entries. The majority of these sources were primary sources, which helped to evaluate their validity and reliability. The method was utilised to rigorously examine the historical and political contexts, in which the controversies and panics took place. The most important find in terms of research data were recently declassified archival material of the Finnish Ministry for Foreign Affairs (MFA), which provided new insight to an old controversy/panic (Papers 1 and 4), for instance, by revealing the inner workings of a political inquiry and the mindset of individual MFA officials handling the Soviet *démarche*. The papers also illustrated how the case was handled behind the political scenes.

Discourse analysis in Paper 2 was utilised to examine social and cognitive uses of language. These discourse units were important for the study, as they revealed the textual building blocks that are used to construct social reality and ontological claims about violent digital games. The sampling of data was done in accordance to relevance. The sample consisted of online articles, published in specific time period, which handled violent games or game violence in some manner or other. Through conceptualisation, contextualisation, codification and organisation, the found discourse elements were divided into dominant and marginal discourse units, which in turn, were arranged into several discursive categories, according to their thematic similitude and/or semantic relations. This allowed extraction of "interpretative repertoires", i.e., culturally recognised claims and arguments, which consist of common themes and tropes (Pot-

ter & Wetherell, 1987, pp. 146-157). Discourse analysis was necessary to identify the claims-makers (or those who disseminated existing narratives), the core message of their arguments, the target audience of the message, and the inter-connection between the utterances.

Papers 5 and 6 employed participant observation, i.e., “a method of data collection in which the investigator uses participation in an area of ongoing social life to observe it” (Lewis-Beck et al., 2004, p. 797). The nature of the work demanded a phenomenological approach, which was made possible through prolonged gameplay. The hundreds of hours of gameplay enabled comprehensive involvement with gaming communities and highlighted their unique cultural characteristics. The method, for instance, allowed the author to study and experience a novel gaming culture phenomenon, as it was evolving. Furthermore, this virtual field work made systemic experimentation with different gameplay strategies and tactics possible. The limitations of participant observation relates to its subjectivity. Thus, the observations made in Papers 5 and 6 should not be considered as universal truths, but as subjective findings based on critical analysis, influenced, for instances, by employed tactics, the servers the gameplay took place and other gameplay preferences. However, the extensive observation period – over 250 hours of gameplay in three years – allowed certain generalisations and inferences to be made. These findings could be reflected on a plethora of user-made footage available online. The method also posed certain ethical questions. Most of the players were studied without their knowledge or consent. This decision was made out of necessity. There were no practical ways to inform those who habited the server habitants about the study. Furthermore, such information could have influenced the player behaviour. However, the privacy of the players was never violated or compromised, as the study focused solely on communal behaviour, not on individual players. The players, who were in contact with the author through VoIP (voice over internet protocol) software during the gameplay sessions were aware of the study.

3 THEORETICAL FRAMEWORK

This chapter establishes the theoretical framework for the dissertation. The first sub-chapter examines the definition of the most quintessential concept of this study, moral panic, and maps its later developments. Also, the concept of rite of passage will be shortly discussed. Persuasion, claims-making and shaping of perceptions are key motives for manufacturing controversies and moral panics. The sub-chapter 3.3 will explore the blurred line between rhetoric and propaganda, and examine the notion of rhetorical situation and media event. The subsequent section will address social construction of knowledge and reality, as well as social organisation of experiences and phenomena. A sub-chapter is also devoted to conflicting perspectives and challenges of media violence research. This polarised academic field has had an integral role in legitimating arguments and narratives discussed in this study. The last sub-chapter is dedicated to the theories of realism in art and popular culture. These notions are often highlighted in the discussions concerning specific qualities of games and their perceived influences on gamer audiences.

3.1 Theory of Moral Panics

The sociological concept of the moral panic is fundamental for the present dissertation. The term was popularised by Stanley Cohen, who studied the media coverage of disturbances between two youth subculture groups, mods and rockers, at English seaside resorts in the mid-1960s.¹⁵ In his oft-quoted treatise Cohen (1972, p. 1) noted that:

“Societies appear to be subject, every now and then, to periods of moral panic. A condition, episode, person or group of persons emerges to become defined as a threat to societal values and interests; its nature is presented in a stylized and stereotypical fashion by the mass media; the moral barricades are manned by editors, bishops, pol-

¹⁵ The term “moral panic” was first employed by Jock Young (1971). It was also used by Marshall McLuhan (1964), but in a different context.

iticians and other right-thinking people; socially accredited experts pronounce their diagnoses and solutions; ways of coping are evolved or (more often) resorted to; the condition then disappears, submerges or deteriorates and becomes more visible.”

Cohen’s definition is quite vague and leaves plenty of room for interpretations. To generalise, the term “moral panic” describes heightened level of social concern over something perceived as a threat to societal order and its governing values. Panics are fuelled by exaggerated media coverage. To counter the threat, moral barricades are constructed by interest groups, authorities, experts and individuals, who vocally market their solutions to the matter at hand. The deviants held responsible for the threat are known as folk devils. In pluralistic Western societies, the driving force behind panics are not necessarily generated by the general public, but by smaller groups of concerned citizens.

Erich Goode and Nachman Ben-Yehuda (2009, pp. 37–43) distinguished five crucial elements that characterise moral panics: (1) there must be *concern* for deviant behaviour and its ill-effects on the society; (2) the public feels *hostility* towards those engaged in the behaviour; (3) there is a *consensus* that the threat is real and it is caused by the folk devils; (4) the concern about the scope and prevalence of the threat is *disproportional* to the real state of affairs; and (5) the panic is *volatile* and subsides as suddenly as it appeared, only to reappear later. The authors proposed three theories, the elite-engineered, the grassroots and the interest group models, to explain the origins of moral panics. The panics are generated by the political and economic elite, general public or different pressure groups (Ibid., pp. 54–69). Traditional moral panics – youth culture, youth crime, drug use etc. – are elite-engineered, whereas contemporary panics are driven more by individuals and social movements (Cohen, 2010, p. 241). The political dimensions of moral panics range from mere attitude reform and censorship to self-censorship and legislative reform. In addition to perception manipulation, panics have obvious commercial functions, as controversies have become essential component in marketing efforts (Glassner, 1999).

Cohen’s processual model and Goode and Ben-Yehuda’s attributional model have been contested for being too ambiguous and outdated. The critique varies from basic terminology to alleged predestined dynamics (Critcher, 2008, pp. 1137–1138). This discussion reflects a number of conceptual problems and limitations that affect the utilisation of the term in the pluralistic post-industrial societies.¹⁶ The use of the concept has diffused since its conception over four decades ago. It has been adopted by various academic principles outside sociology, as well as by popular mainstream. The aforementioned models should be perceived as ideal types that offer means to analysis. Thus case-by-case panics will deviate from them (Critcher, 2003, p. 2).

Kenneth Thompson argues that “the age of moral panics” emerged in the late-1990s, as panics became increasingly more frequent and pervasive. A contemporary moral panic is no longer an occasional phenomenon, as suggested by Cohen (1972). There is a rapid succession of incidents that encompass larger

¹⁶ For a more comprehensive account of these concerns, as well as of political agendas behind moral panics, see Garland (2008).

sections of society rather than concentrate on a single, easily delineated group (Thompson, 1998, pp. 1–2). The proliferation, fragmentation and diversification of media has fundamentally changed its role and power in generating and maintaining moral panics. Mass media does not merely disseminate concerns expressed by moral entrepreneurs and agents of social control, but orchestrate its own moral panics for various purposes, or label certain heated public discussions as such. Constituting and marginalising folk devils has also become increasingly more difficult, as the group held responsible utilise media to influence the public debate (McRobbie & Thornton, 1995).

The validity of the concept has also been questioned altogether, and it has been described as a myth that tells us more about “the academic construction of reality than the social construction of social problems.” (Thompson & Williams, 2013, pp. ix) Moral panic is sometimes perceived as a sociological cliché that is employed to undermine the legitimacy of expressed concerns. To declare something as a moral panic strongly states that the concerns are irrational or disproportional reactions. The paradigm has also been accused of political bias, leaning towards leftist and liberal perspectives (Ibid., pp. 6–8). The adherents of the concept acknowledge its ideological nature, although they deny that the inherent political inclination would compromise the objectivity of the research (Goode & Ben-Yehuda, 2009, pp. 46–47). Furthermore, the political dimensions of moral panics have been diffused. The term is no longer used solely to downplay irrationality or disproportionality of the right-wing conservatives, but is also applied to left-wing liberals.

Media panic can be considered as a subset of moral panic, which refers to public debate that focuses on new emerging forms of media. Its characteristics are understandably similar to those of moral panic, as the discussion focuses also on social and cultural norms (Drottner, 1999, p. 596).

3.2 Rites of Passage

A rite of passage is a ritual threshold, which marks the crossing from one state into another. In his oft-quoted book, Arnold van Gennep (1960, p. 1) notes that societies contain distinctly separate groupings that break down into smaller subgroups. To move from one group to another, one must fulfil certain economic or intellectual conditions. Some rites are symbolic or secular, others sacred or religious. Van Gennep (Ibid., p. 21) divided rites of passage into three subcategories: 1) preliminal rites (a period of separation from the old state); 2) liminal rites (a period of transition between the old and the new state); and 3) postliminal rites (a period of incorporation into the new state).

Gaming controversies and moral panics belong to the secular sphere of rites. Their characteristics have changed, as the medium has entered new states, reflecting its current societal status. As the previous sub-chapter demonstrated, moral panics, which evolve from controversies, have adopted a ritualised form with predetermined roles and progression. Arguably, digital games and gam-

ing culture are at the moment entering the postliminal stage. The medium has achieved legal and formal maturity, but its social maturity is still being negotiated. Games have been acknowledged as vehicles of expression, protected by freedom of speech. Nevertheless, there are implicit social restrictions that inhibit their expressive capacity.

3.3 The Art of Persuasion and Manipulation

The general notion of rhetoric refers to the art of persuasion, delivered through different modes of communication. Brian Sutton-Smith (1997, p. 8), who examined the elusive meaning of play through several rhetorical categories, defined the concept as "a persuasive discourse, or an implicit narrative, willingly or unwillingly adopted by members of a particular affiliation to persuade others of the veracity and worthwhileness of their beliefs." In the context of computation, gaming and other systemic representations, the term "procedural rhetoric" has been employed to describe acts of persuasion, in which arguments are delivered through code, processes, rules and dynamic models (Bogost, 2007, p. 29).

The concept of rhetorical situation has been a cornerstone of contemporary rhetorical criticism. In his eponymous article, Lloyd F. Bitzer (1968, p. 6) defines the concept as "complex of persons, events, objects, and relations presenting an actual or potential exigence which can be completely or partially removed if discourse, introduced into the situation, can so constrain human decision or action as to bring about the significant modification of the exigence." According to Bitzer, there are three constituents prior to rhetorical discourse. The first is the exigence, "an imperfection marked by urgency," (Ibid.) which refers to some type of rhetorical catalyst in a form of demand, problem or event that can be resolved through means of discourse. The second constituent, the audience, relates to groups of people "who function as mediators of change." (Ibid., p. 7) The audience has the key position in resolving the exigence. The third constituent, the constraints, are varying elements, such as events, persons or relations that have "power to constrain decisions and action needed to modify the exigence." (Ibid., p. 8) Bitzer consider rhetorical discourse as situational: a fitting response required to alter the existing reality is determined and invited by the situation.

Richard Vatz rejected Bitzer's view on the relationship between rhetoric and situation. He argued that the rhetoric is not predetermined by the situation, but identified and created by the rhetor. It is the rhetoric i.e., "the art of linguistically or symbolically creating salience," (Vatz, 1973, p. 160) that determines the situation rather than the other way round.

Scott Consigny (1974, p. 184) pointed out that Bitzer and Vatz were both correct in their positions, as "rhetoric as the art of topics meets the two conditions of integrity and receptivity." The rhetor may utilize standardized strategies and formal devices or respond according to conditions of a novel situation.

Keith Grant-Davie (1997, p. 265) offers a synthesis of the aforementioned discussion by presenting a notion of compound rhetorical situation, which relates to “discussion of a single subject by multiple rhetors and audiences.” He defines the concept as “a set of related factors whose interaction creates and controls a discourse.” (Ibid.) Grant-Davie also regards the rhetor as the fourth constituent.

The non-spontaneous rhetorical situations can be defined as media events, i.e., public happenings that are manufactured for the sake of publicity.¹⁷ According to Elihu Katz (1980), these incidents are broadcasted live, pre-planned, framed in space and time to sustain the attention, drama-laden, and personality or group driven. These conditions create a sense of occasion that makes viewing the event almost mandatory.

In its modern conception, propaganda refers to deceitful rhetoric. Initially the term had more neutral meaning, but it adopted negative connotation after the end of the World Wars. As a process, propaganda is dissemination of false, misleading or biased information for ideological, political and/or commercial gain. In Garth S. Jowett and Victoria O’Donnell’s (2012, p. 7) definition, the purpose of the communication process is underlined: “propaganda is the deliberate, systematic attempt to shape perceptions, manipulate cognitions, and direct behaviour to achieve a response that furthers the desired intent of the propagandist.”

There are three forms of propaganda, distinguished according to their source and nature of information. White propaganda is disseminated from an identified source and the information is accurate; black propaganda is disinformation from a false source; grey propaganda has unidentified source and the accuracy of the information is ambiguous (Ibid., 17–23)

Certain characteristics differentiate propaganda from rhetoric. The former is about manipulation, the latter is about persuasion. Propaganda is unidirectional communication process, whereas persuasion is more reciprocal and voluntary activity, relying on the interaction between the rhetor and the audience (Ibid., 32–33). However, sometimes the line between two concepts becomes blurred, for instance in a heated political discourse, as both manipulation and persuasion strive towards alteration of perception. Often the difference between propaganda and rhetoric is in the eye of the beholder, depending on the viewpoint of the parties involved.

¹⁷ The term pseudo-event is also used in this context. Similarly to media events, these artificial occurrences are created for media coverage. The difference between the two is that media events are initiated by rhetors, pseudo-events by the media. Daniel J. Boorstin (1961, p. 9) states that the aim of pseudo-events is “to provide synthetic happenings to make up the lack of spontaneous events.”

3.4 Social Constructionism, Frame Building and Domestication

Social constructionism purports that our understanding of reality is generated through social interaction (Berger & Luckmann, 1966). This perspective holds that conditions, events and phenomena become social problems only through subjective process of claims-making by interested parties (Weitzer, 2007, p. 448). Malcolm Spector and John I. Kitsuse (1977, p. 75) define social problems as “the activities of individuals or groups making assertions of grievances and claims with respect to some putative conditions.” Thus, social problems are not objective, but socially constructed conditions. The claims-making processes are efforts to persuade, making them subjects to rhetorical analysis (Best, 1989). The claims-makers can be divided into the subcategories of primary and secondary. Primary claims-makers are individuals or groups, who are directly involved with some social condition or have special knowledge of it (Best, 1990, p. 87). They compete on “social problem marketplace” for funding, resources, public awareness and recognition. This underlines the need to define the perceived putative condition in a conspicuous manner. The media act as secondary claims-makers. It does not just report the claims, but offer a mediation of them by actively modifying and reshaping the primary claims (Ibid., p. 88):

“Secondary claims are efforts to persuade, subject to rhetorical analysis. While journalists invoke standards of objectivity and speak of reporting rather than persuading, every news story seeks to offer a convincing construction of reality. Most often, stories about claims-making accept the essential accuracy of the primary claims being reported. But reporting about primary claims is shaped by the conventions and constraints of news work, and the rhetoric of the resulting secondary claims deserve examination. After all, most claims reach most people through the mediation of the press, not through direct contacts with primary claim makers.”

In the contemporary setting, the proliferation and rising impact of online media has changed the dynamics of claims-making. Consequently, the role of older media platforms, such television or print, has diminished. Controversies and panics of today are real-time events. Claims-makers are able to contact their target audiences directly, for instance through social media, or indirectly through their followers. Also, the influence of blogosphere and message boards cannot be overlooked.

Frames are culturally shared and socially constructed schemas that individuals use to interpret and communicate experiences, events and phenomena. The concept was coined by Erving Goffman (1974, p. 21), who described it as follows:

“When the individual in our Western society recognizes a particular event, he tends, whatever else he does, to imply in this response (and in effect employ) one or more frameworks or schemata of interpretation of a kind that can be called primary [...] A primary framework is one that is seen as rendering

what would otherwise be a meaningless aspect of the scene into something that is meaningful.”

The purpose of these schemas is to answer the question of “what is going on here?” (Ibid., p. 46) Adaption and transition of frames is known as keying. Framing is a rhetorical process. In this context, the rhetor utilises framing in an attempt to construct a certain narrative, perspective or meaning so that the audience would interpret a particular issue in a particular manner (Kuypers, 2006, p. 8). The process of framing involves selection and salience. According to Entman (1993, p. 52), “to frame is to select some aspects of perceived reality and make them more salient in a communication text, in such a way as to promote a particular problem definition, causal interpretation, moral evaluation, and/or treatment recommendation for the item described.”

Gaming controversies and moral panics can also be analysed through the lens of domestication theory. This approach focuses on the dynamics and processes through which emerging technologies are adopted and used in everyday life (Berker et al., 2006). One of the central questions of domestication theory is how new technology becomes invisible in society? The theory rejects technological determinism, positing that the meaning of technology is negotiated through social interaction. The basic units of research have been individual users and social groups (or households). Households are economic, transactional systems. Their everyday practices, which affect consumption and production, constitute moral economies. Silverstone et al. (1992/2005, pp. 18–23) distinguish four phases of the domestication process: 1) appropriation (the purchase of a commodity and its ownership as an object); 2) objectification (the place of the object in the aesthetic environment); 3) incorporation (the functionality and usage of the object); and 4) conversion (the relationship between the user/group and the outside world). As new technology is purchased, it turns from a mere commodity into an object with certain significances and meanings to its user/group. The object has a physical place in the household or other spatial environment that conveys values and tastes of its owner. The object is then used in a particular manner. However, the same object may have many different functions. Finally, technology and its content are a source and object of discourse through which users define their social place and status.

3.5 Conflicting Perspectives of Media Violence Research

Media violence research examines the relationship between media violence and aggression (MV/A). MV/A research has historically focused on fictional violence of entertainment, instead of factual, depicted in news and documentaries. Its scientific roots can be traced to the Payne Fund Studies (PFS). The studies, conducted between 1929 and 1932, examined the effects of motion pictures on children and youth (Blumer & Hauser, 1933). They concluded that films influenced information acquisition, developed attitudes, affected sleep, influenced

emotions and behaviour. Furthermore, the studies aimed to scientifically resolve moral indignation (Jowett et al., 1996). The PFS gathered criticism for theoretical problems and incompetent use of scientific methods (Adler, 1937). Regardless of the short-comings, their findings acted as grounds for moral guidelines of the American film industry, known as the Hays Code, which was valid until 1968.

Television became a focus of MV/A research in the early-1960s. In the late-1960s and mid-1970s, various governmental and professional organisations conducted inquiries, which concluded that exposure to televised violence caused aggressiveness (Baker & Ball, 1972; U.S. Surgeon General's Committee on Television and Social Behavior, 1972; Pearl et al., 1982). The increased funding resulted in an upwards curve in the number of publications, which peaked in the end of 1970s (Anderson, 2008, p. 1266). During the 1960s and 1970s, Albert Bandura (1977) developed the social learning theory, which he later expanded into the social cognitive theory (Bandura, 1986). The theories posit that learning occurs in a social context through observation and instruction. Thus, adoption of violent behavioural scripts may trigger aggression. These influential theories have been basis for the studies that support the causal relationship between media violence and aggression.

Digital games began to draw interest in the late-1980s, and the medium replaced television as the focal point of attention in the late-1990s. There was a steep rise in the volume of publications (Anderson, 2008, p. 1266). This coincided with the medium's technological development, as well as with growing popularity of games and online gaming. The late-1990s also saw a spree of extensively covered school shootings that was associated with violent games.

Media violence research became increasingly polarised during the 2000s. Studies supporting the MV/A causality dominated the earlier years of the decade, but in the mid-2000s, dissident voices and sceptical viewpoints begun to gain more publicity. The criticism foregrounded certain theoretical and methodological problems. Currently there is no academic consensus on the effects of violent media (c.f. Anderson et al., 2010 and Ferguson et al., 2010; Bushman & Huesmann, 2014 and Elson & Ferguson, 2014). Alternative theories have been proposed. For instance, the catalyst model stresses environmental factors and downplays the influence of violent media (e.g. Ferguson et al., 2008). Fame-seeking by the perpetrators has also been offered as alternative explanation (e.g. Lackford, 2016). This debate reflects the change in the societal status of digital games.

Media violence research has been labelled as ideological. The MV/A school of thought has been described as "the causationist project," which has transformed the media effects "from a set of conditionals to a pathology of behaviour." (Anderson, 2008, p. 1272) Anyone exposed to violent media will become aggressive by default. It has also been denounced as media/moral panic that legitimates and reinforces fears disseminated by mass media. The field has not been able to indisputably confirm the ill-effects of media in the course of several decades of research (Gauntlett, 2005; Ferguson & Beaver, 2016). The de-

batable findings have not manifested in legislative reform concerning marketing, distribution or production of violent media. The research has demonstrated a correlation, but not a plausible causality.

3.6 On the Notion of Real

The concept of realism has been unquestionably one of the most ambiguous and widespread terms in the history of Western arts and media.¹⁸ Depending on the medium, realism may refer to illusion created by three-dimensional objects on two-dimensional surface,¹⁹ naturalistic description of contemporary life without idealisation and infusion of descriptive sections to create referential illusion (Barthes, 1986), indexical relationship between the image and its referent (Barthes, 1981; Prince, 1966), or mechanical reproduction of physical reality (Bazin, 1960; Kracauer, 1960). As an artistic trend, it also refers to authorial intent or audience's interpretation (Jakobson, 1987).

The notion of realism is an oxymoron in the postmodern art theory. The theory rejects artistic truth and existence of objective representation of reality.²⁰ There is no absolute reality that would be independent of our subjective interpretations. The innocent eye, proposed by John Ruskin (1857), is a debunked myth (Gombrich, 1962). These propositions suggest that notions of real are relative, inherently influenced by artistic conventions and cultural contexts (Goodman, 1968).

The discussion on realism in games ties the medium to the Western traditions of expression and perception. Remediation (Bolter & Grusin, 2000) offers an interface between the theories of art and gaming, as emergent media forms refashion and repurpose elements of earlier media. The term "game realism" can be perceived as a subcategory that is governed by the laws of aesthetics and computer science, as it takes into consideration theories of art, but also focuses on technological aspects specific to the medium of games.²¹ The association of

¹⁸ Kendall L. Walton (1990, p. 328) used a hydra metaphor to describe the inherent ambiguity of the concept: "realism is a monster with many heads desperately in need of disentangling."

¹⁹ One of the earliest and most well-known examples of the imitation (mimesis) theory of representation is the rivalry between Zeuxis and Parrhasius, described by Pliny the Elder (AD 77-79, ch. 36) in *The Natural History (Naturalis Historia)*. The moral of this oft-quoted story is that realism relies on both the technical mastery and fulfilment of the audience expectations. Parrhasius did not win the contest, just because he was a technically better painter, but because he also paid attention to the psychological aspects of art. The standard Western perspective was formulated during the Renaissance (Goodman 1983, p. 269) by painters such as Brunelleschi and Leon Battista Alberti.

²⁰ Nigel Wheale (1995, p. 51) describes realism as "the antithesis of postmodern practices" that "pretends to offer an unproblematic representation."

²¹ This notion does not only concern conventions of visual art and modern digital games, but can be extended to the 1950s and 1960s political-military games, which included elements of literary realism in their creation of synthetic history. These games were based on narrative frameworks that could not be displaced from their

games with realism precedes the digital age. The first recorded notions that games could represent reality can be traced to the seventeenth century military chess games.²² In the mid-nineteenth century, almost concurrently with the realist art movement, Prussian military became interested on the potential of games as training tools for junior officers. The subsequent development of professional wargaming cultivated the idea even further (Perla, 1990, pp. 15–60). The relationship between entertainment-oriented gaming and realism was established in the turn of the twentieth century. Hobby wargaming pioneers included, for instance, authors Robert Luis Stevenson and H.G. Wells. In the 1950s, tactical and strategic board games employed the term for marketing purposes. In addition to the connotations of system complexity and historical accuracy, realism differentiated the genre from toys and children’s games.

Albeit the medium of digital games is inherently a part of the postmodern culture industry, the notions of real have been widely discussed, both in “entertainment-only” and “serious” gaming context. This discussion has been influenced by the 1990s virtual reality (VR) boom, which was laden with expectations that the technology of the period simply could not deliver. As VR became a retrofuturistic relic, the gaming technology became the foremost driver for cost-effective networked virtual environments in the late-1990s.

Game realism is a multifaceted construct with several overlapping constituents. Ribbens & Malliet (2010) distinguished six factors contributing to perceived realism: 1) factuality: correspondence between the game world and the real-world (cf. Hall, 2003); 2) authenticity: plausibility and veracity of the game experience (cf. Malliet, 2006); 3) social realism: congruency between the game and the social reality of the player (cf. Galloway, 2006); 4) character involvement: identification with the avatar and/or immersion with the game world (cf. McMahan, 2003); 5) perceptual pervasiveness: degree of audiovisual verisimilitude (cf. King & Krzywinska, 2006); and 6) simulational realism: fidelity of the simulation and complexity of the game system (cf. Poole, 2000; King & Krzywinska, 2006). Additionally, the presence and absence of realism has been discussed in the context of imitation and remediation of aesthetical elements of other media forms (Järvinen, 2002); body-subjective interaction (Sommerseth, 2007); political and ideological persuasion (Bogost, 2007; Höglund, 2008; Nie-

cultural or historical contexts. In the early-1960s, this development led to the debate between scientific and literary realism in the American wargaming community (Ghamari-Tabrizi 2000, pp. 197–207).

²² In 1664, Christoph Weickhmann published a chess rule book, *New-erfundenes großes König-Spiel*, which was the first recorded attempt to incorporate entertainment with education. This modified military-chess game featured a complex set of rules, fourteen different types of pieces, and seven checkers-like boards. Weickhmann (1664) marketed his creation as improved chess game, which had political and military applications. Albeit the system was too abstract to educate its players about the art of military strategy (Perla 1990, pp. 17–18), it introduced the idea that games could convincingly represent real-world activities. One can argue that *König-Spiel* introduced the first constituents of game realism: complexity and pedagogical context. During the 18th century, military chess games became increasingly more complex and laborious to play. Georg Venturini’s *Neues Kriegspiel* (1795/1798) introduced contentual realism to war chess, as the game was situated into an actual location.

borg, 2010); numerical quantification and statistical approximation (Baerg, 2008); and historicity and actuality (Baron, 2010; Poremba, 2011; Schut, 2007; Bogost et al., 2010).

Engagement is imperative for all games, which means that realistic games must create balance between complexity and playability. A realistic game cannot simultaneously include all the possible sensory and non-sensory elements that contribute to authentic gaming experience, because the game would become uncontrollable. Realism in the context of games is not a synonym for true objectivity or absolute reality, but is relative to artistic conventions, platform, genre and general technological development.

To conclude, the notions of real in digital games are interpreted and negotiated through a cultural framework. It is not just a sensorium that corresponds with its referent. In addition to sensory breadth and depth, realism includes a host of non-sensory cues. Judgements about perceived realism are user-subjective experiences, dependent on direct and indirect information about the thing being simulated. The concept can also be understood as a discursive construction or rhetorical device that is employed to persuade certain propositions. The context in which the gameplay takes place should also be taken into consideration. This perspective foregrounds extrinsic or intrinsic finalities of gaming. In certain online multiplayer games, the equifinality of goals i.e., the open-endedness of objectives or contingency of the end state, contributes to creating authentic experiences, as randomness and freedom of choice create dynamism that is extremely difficult to script.

4 EXAMINING THE RESULTS

This chapter summarises the contributions of the present dissertation and contemplates on its core findings. In addition, the chapter will offer some additional information on the matters discussed in the included papers. These details were omitted from the articles, because of the limited space and scope.²³

The four research questions presented in the introduction will be answered by 1) examining the political dimensions of gaming controversies and panics; 2) analysing the problematic nature of serious, sensitive and taboo subject matters; 3) introducing archetypes of violent games; 4) inspecting the news media frames of public mass shootings; 5) mapping the discourse units, through which the gaming-related narratives are constructed; 6) exploring a narrative that focuses on the specific qualities of games; and 7) explicating the anatomy of contemporary gaming controversies.

4.1 Political Dimensions

Paternalism has always saturated game-related politics. Regulation, prohibition and censorship have been ordinary measures to implement governmental and authorial policies (see Papers 1 & 3). Market actors have also imposed their own policies. The responses and actions have been both state-enforced and self-regulated. There are evident national, cultural and temporal differences in policymaking, which do not necessarily fit the constraints of conservatism or liberalism. Some countries have adopted more draconian approach to regulation than others. The common grounds for bans or censorship have been gore, torture, excessive violence, sexual violence, sexual activity, drug use and depiction

²³ For instance, the sub-chapter 3.7.1 provides a summary of the so-called #GamerGate controversy, which was ongoing during the writing process of this compilation. The more detailed examination of the incident is warranted by its sociopolitical significance to contemporary gaming controversies: #GamerGate was the first extensive gaming-related moral panic in nearly two decades.

of illegal organisations, to name a few. In addition to policymaking, games have been utilised as scapegoats in other ongoing political struggles. For instance, the National Rifle Association (NRA) reprimanded violent games and films after the Sandy Hook shooting. In an obvious attempt to steer the discussion away from the fire arms regulation, game industry was labelled as “a callous, corrupt and corrupting shadow industry” that produced “the filthiest form of pornography.” (*Washington Post*, 21 December, 2012)

The most prominent and publicised cases discussed in the included papers originate from the United States. Its game industry dominates the Western gaming culture in terms of revenue, major publishers and game-playing population. Furthermore, the American precedents of games legislation have generated international interest and arguably influenced general thinking about the medium. Germany and Australia, in turn, have been bastions of more conservation game politics.

Germany has been particularly stringent towards games featuring violence against human or human-like representations. Explicit titles have been placed on the BPjS/BPjM²⁴ index since the early-1980s. The indexed games cannot be marketed publicly or sold to minors. However, the German law does not prohibit these games from adult audiences. The actual bans are much rarer, as developers localise the German versions and censor the needed elements to pass the USK inspection. The second common cause for censorship has been symbols of unconstitutional organisations, notably Nazi symbolism. German legislation does not acknowledge games as an artistic medium, which limits the scope of their expression. Nor does games poses scientific or educational merit that would validate the use of this iconography (Pasanen, 2017).

Australia has one of the strictest game regulations in the Western world. The bill for R18+ rating was introduced as late as 2011. The law finally came into effect in 2013. Prior to this reform, games for adult audiences were almost automatically refused classification, resulting in bans. These games had to be censored to enter the markets. The societal and cultural status of digital games was not acknowledged, and they were perceived as children’s medium in the eyes of law. This strict censorship measure enjoyed political patronage, as it enabled more rigorous regulation of content. The reformed classification system has not significantly decreased the total number of bans, as the Australian government adopted a globally streamlined classification tool, IARC, to classify games distributed through digital platforms.

4.1.1 The 1993 Senate Hearings

The 1993 Senate Hearings was a landmark event concerning the theme of this dissertation, as it created early archetypes of nefarious games and heralded the emergence of the moral panic about violent games. On December 9, 1993, Senators Joseph Lieberman (D-Conn.) and Herbert Kohl (D-Wis.) co-chaired hear-

²⁴ Abbreviation for Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften/Medien (Federal Review Board for Writings/Media Harmful to Minors).

ings on violent video games. The proceedings were a part of the preparation of a legislative bill that would require the game industry to provide information about the game content. The case tapped into the youth crime moral panic of the 1990s, and can be linked to earlier public debates about television violence. *Mortal Kombat* (Arena Entertainment, 1993),²⁵ *Night Trap* (Sega, 1992), and *Lethal Enforcers* (Konami, 1993) were identified as particularly detrimental titles, because of their explicitly violent and sexual nature. In addition to policymaking, the hearings became a battleground in the console war between Nintendo and Sega, highlighting the commercial significance of controversies and panics.²⁶

Overall, the remarks made during the hearings expressed contempt for content deemed inappropriate and demonstrated miscomprehension and ignorance about games and gaming. Lieberman and Kohl exhibited comstockery in their opening statements, building their arguments on subjective perceptions of morality and obscenity. Both senators relied on the conventional rhetoric of protecting children, and drew connection between mediated and real violence. Lieberman noted that “instead of enriching a child’s mind, these games teach a child to enjoy inflicting torture.”²⁷ He was also sceptical that an industry-wide self-regulatory rating system was a sufficient measure to tackle the problem at hand. The best solution was to stop producing games with explicit depictions of sex and violence. The game industry had a responsibility to nurture healthy children and society, not to undermine such efforts. Senator Byron Dorgan (D-N.D.) summed up the overall sentiment by referring to *Night Trap* as “a sick, disgusting video game [...] it’s an effort to trap and kill women. Shame on people that produce that trash, it is child abuse in my judgement.”²⁸ Nevertheless, he denied that the aim of the hearings was to impose censorship, but to regulate children’s access to harmful interactive entertainment.²⁹

On February 3, 1994, Lieberman introduced the Video Game Ratings Act, co-sponsored by Kohl and Dorgan. The bill was never passed into law, as the game industry had already established its own self-regulatory organisation, Entertainment Software Rating Board (ESRB), which began assigning ratings in September 1994. The ESRB was the game industry’s attempt to curb the incipi-

²⁵ The hearings focused on the Sega version of *Mortal Kombat* (1993), which was not censored like the Nintendo port of the game. The original arcade game was published in 1992 by Midway Games.

²⁶ Howard Lincoln, the chairman of Nintendo of America, underlined corporate responsibility and argued for content-based regulation. This approach can be interpreted as market-driven tactic, as a console war between Nintendo and Sega was still ongoing. Nintendo’s policies prohibited violent and sexual content, which gave competitive edge to Sega. William White, the vice-president of marketing and communications for Sega of America, responded to criticism by arguing that their customer base also included adult consumers. The company already provided information for parents about the suitability of their products and was cooperating in creating an industry-wide rating system. See C-SPAN, ‘Video Game Violence’, 1:22:55-1:38:07. <http://www.c-span.org/video/?52848-1/video-game-violence>.

²⁷ See C-SPAN. ‘Video Game Violence’. 9 December 1993. 0:03:48-0:03:56.

²⁸ *Ibid.*, 0:20:57-0:21:09.

²⁹ Tom Zito, the executive producer of *Night Trap*, stated in his written testimony that “the only thing worse than a violent video game is the even more frightening suggestion of censorship.” See C-SPAN. ‘Video Game Violence’. 1:13:55-1:14:05.

ent moral panic over violent and sexual content of digital games. Albeit the rating system is not legally binding, it has been voluntarily adopted by the entertainment industry and retailers.

The 2000 senate hearings on the influence of interactive violence on children,³⁰ prompted by the 1999 Columbine shooting, was another seminal attempt of governmental policymaking. The entertainment industry executives did not attend the event, but submitted prepared statements instead. The hearings affirmed the public policy perception about the harmful effects of violent games, and gave platform for the causalist school of thought within the field of media violence research, advocating for increased funding. No opposing or critical views about the connection between game violence and real violence were presented, albeit the need for further studies on the subject was acknowledged. This partisan perspective can be partly explained with the lack of critical research on the MV/A theory in the late-1990s and early-2000s. Some of the games mentioned in the hearings were *Doom* (id Software, 1993), *Duke Nukem 3D* (GT Interactive, 1996), *Carnageddon* (Interplay Entertainment, 1997), and *Grand Theft Auto 2* (Rockstar Games, 1999).

4.1.2 Brown v. EMA

In the United States, one major obstacle with the legislative attempts to regulate or prohibit violent games has been the lack of compelling evidence on the causal link between violent media and psychological harm (see Paper 2). The relation has been judged correlational at best. Furthermore, the bills have contained unconstitutionally vague definitions, which severely hinder their implementation and allocation to particular type of games. The California State Assembly Bill 1179 illustrates this tendency well. In October 2005, the state of California passed a bill, which prohibited the sale and rental of violent digital games to minors and imposed supplementary package labels, in addition to those assigned by the ESRB. The language used in the bill was perhaps too anachronistic, exemplifying the difficulty of setting moral boundaries within the pluralistic American society with diverse value systems. Its ambiguity left too much room for arbitrary interpretations. Furthermore, such vague wordings could have prohibited the sale and rental of games that were already rated suitable for minors by the ESRB, adding more red tape to the reviewing process:

“‘Violent video game’ means a video game in which the range of options available to a player includes killing, maiming, dismembering, or sexually assaulting an image of a human being, if those acts are depicted in the game in a manner that does either of following:

(A) Comes with all of the following descriptions:

(i) A reasonable person, considering the game as a whole, would find appeals to a deviant or morbid interest of minors.

³⁰ The United States Senate, 2003.

(ii) It is patently offensive to prevailing standards in the community as to what is suitable for minors.

(iii) It causes the game, as a whole, to lack serious literary, artistic, political, or scientific value for minors.

(B) Enables the player to virtually inflict serious injury upon images of human beings or characters with substantially human characteristics in a manner which is especially heinous, cruel, or depraved in that it involves torture or serious physical abuse to the victim."³¹

In December 2005, before the law came into effect, the Entertainment Merchants Association (EMA) and the Video Software Dealers Association (VSDA) sued the state of California, questioning the MV/A causality and arguing that the law violated the First Amendment rights of minors. The district court ruled the case in favour of the plaintiffs in August 2006. The ruling was affirmed by the Ninth Circuit Court of Appeals in February 2009. The state appealed in September 2007. The U.S. Supreme Court (SCOTUS) declared the law unconstitutional in June 2011. The *Brown v. EMA* case became an important precedent, as it sheltered digital games under the umbrella of free speech (Paper 3, p. 8).³²

4.1.3 The Case of *Raid Over Moscow*

Gaming controversies and panics have predominantly involved domestic politics, but there are few incidents that have also encompassed the sphere of foreign affairs (see Paper 1 & 4).³³ The *Raid Over Moscow*³⁴ (Access Software, 1984) controversy of 1985 incorporated both political dimensions. This politically motivated video game controversy was ignited by a game review, in which *Raid Over Moscow* was described as "an exciting national defence game, where you must attack the USSR." (Paper 4, p. 122) Such seemingly innocent utterance transgressed one of the most fundamental taboos of the Finlandization era Fin-

³¹ See the California State Assembly Bill No. 1179 (AB-1179) – Violent video games: sales to minors (2005-2006), p. 2.

³² In the opinion of the Court, Justice Scalia noted that "like the protected books, plays, and movies have preceded them, video games communicate ideas-and even social messages-through many familiar literary devices (such as characters, dialogue, plot, and music) and through features distinctive to the medium (such as the player's interaction with the virtual world). That suffices to confer First Amendment protection." (*Brown v. EMA*, 2011, p. 2)

³³ The Papers 1 & 4 were based on a series of declassified MFA documents that became open to public in 2010, after their 25-year confidentiality period expired under the freedom of information legislation (621/1999). The case illustrates that political archives can offer extremely interesting research material for game studies. However, these types of documents are released decades after the actual incident.

³⁴ *Raid Over Moscow* was the best-selling Commodore 64 (C64) game on the Finnish game markets in 1985. The game unapologetically flirted with anti-Sovietism. *Raid Over Moscow* depicted the Soviet Union as treacherous aggressor that launches nuclear warheads against the United States without a warning. The game ends with Moscow being reduced to a pile of ruins by the American forces.

land, the notion of anti-Sovietism.³⁵ The game and its review received negative attention in Finnish media. The publicity resulted eventually in a parliamentary question.

The unseen part of the controversy took place behind the political scenes, involving the Finnish Ministry for Foreign Affairs (MFA) officials and their Soviet counterparts. The USSR first approached the MFA unofficially, before handing out a demarche. The Soviet official perceived *Raid Over Moscow* as war propaganda that advocated space war against the USSR. The game review was considered as “one of the most blatant anti-Soviet provocations to occur in Finland in the post-war decades” (Ibid., p. 123). It seriously harmed the Finno-Soviet relations. The Soviet demanded the Finnish government to interfere with the matter and immediately prohibit the sales and marketing of the game. The MFA conducted a series of enquiries, but could not find a legal solution to ban the game. The Film Previewing Act (299/1965) was not applicable, as it did not recognise interactive media. This outdated legislation gave the MFA a reasonable cause not to react on the Soviet demarche, albeit the Finns shared the concerns expressed in it.

The case of *Raid Over Moscow* demonstrates that not all controversies/moral panics are public contentions. While the incident appeared publicly as a common gaming controversy focusing on taboo subject matter, it resulted in a restricted moral panic that mainly concerned the upper echelons of public servants. Albeit the game was extremely simplistic and unrealistic rendition of a nuclear conflict between the U.S. and the USSR, rich with patriotic sentimentalism, its alleged threat was taken seriously. The *Raid Over Moscow* incident exemplified the generational gap, which was a usual feature of earlier gaming controversies and panics. This particular gap reflected both the shifting values of Finnish youth, as well as the younger generation’s eagerness to adopt of new media technologies. “The *Raid Over Moscow* controversy was genuinely a Finnish phenomenon. The Finlandization era conventions of censorship and self-censorship, Finland’s geopolitical location and its special status between the Cold War blocks, as well as the erstwhile international tensions between the two superpowers, made the case unique in the history of popular culture.” (Ibid., p. 129)³⁶

Raid Over Moscow was also discussed during the bilateral diplomatic nego-

³⁵ The policy of Finlandization can be defined as “process or state of affairs in which, under the cloak of maintaining friendly relations with the Soviet Union, the sovereignty of a country becomes reduced” (Laquer, 1980, p. 7). Expressions deemed anti-Soviet were not only prohibited on the grounds of morality, but also for constituting a potential risk to national security. The definition of anti-Sovietism was all-comprehensive, in some cases including all criticism towards the USSR.

³⁶ *Raid Over Moscow* did not generate outrage only in Finland, but also received attention elsewhere in Europe. In Poland, Western computer games were described as “computer diversions.” The West German press framed game-playing habits of Polish adolescent into a political context by depicting it as children’s way to struggle against the communist regime (Wasiak, 2010, p. 3). The game also stirred public outcry in the UK, partly because of a successful controversy marketing campaign, which tapped into existing concern over nuclear weapons. The game received conflicting responses from game journalists and player community.

tiations between the U.S. and the USSR. The Soviet Minister for Foreign Affairs Eduard Shevardnadze mentioned the game to the U.S. Secretary of State George Shultz in an OSCE (Organization for Security and Co-Operation in Europe) meeting, held in Helsinki, July 1985, on the tenth anniversary of the Helsinki Final Act. At the meeting, Shultz suggested that reciprocal moderation of propaganda would create proper climate for the upcoming Geneva Summit talks. Shevardnadze concurred, but questioned whether the U.S. government could fulfil their part. Referring to *Raid Over Moscow*, the minister pointed to “an article that reported a sale of thousands of videogames to American children which had them carry out an attack on Moscow.”³⁷

4.2 On Seriousness, Sensibilities and Taboo Themes

The 1980s was a watershed decade for digital gaming. It saw the golden age of arcade games and the emergence of home computers, but also the video game crash of 1983. In those days, gaming was relatively innocent hobby in terms of content, albeit U.S. Surgeon General C. Everett Koop claimed that video games were one of the leading causes of domestic violence (Ivory & Ivory, 2016, p. 149). In the mid-1980s, this thematic tranquillity was secured by a few companies that held market dominance, which allowed them to prohibit certain subject matters. Furthermore, the gaming technology was still quite crude. The era formulated the persistent image of games as children’s medium. Introduction of adult themes was considered problematic and such attempts sporadically stirred public outcries. Games transgressing the norm were released almost exclusively on home computers or arcade. In the 1990s, the medium begun to push the envelope of moral boundaries, but the juvenile preconception of digital games persisted throughout the decade. Still, in the early-2000s, Gonzalo Frasca (2000) noted on the lack of “seriousness” in digital games. He pointed out economic and design conventions that prevented the medium to evolve past triviality.³⁸

Today, the suggested hindrances are for the most part subsided, at least in theory. The medium of games has made significant strides in terms of maturity within the last and current decade. Gaming preferences have evolved, as the average age of gamers has risen from 29 to 35 years old (cf. ESA, 2004 and ESA 2017). Furthermore, the continuous technological development allows more complex and visceral approaches, which in conjunction with contemporary design conventions results in games that are considered more sophisticated works of art. Nowadays, digital games incorporate thematic, systemic and telic seri-

³⁷ See the National Security Archives (2014, p. 18).

³⁸ Frasca proposed the concept of ephemeral games – one-session games that could be played only once – as a resolution. One can argue that this idea has been partly adopted by games that feature a single-spawn system. This system, popularised by recent influx of sandbox or open world games, underlines the choices and their consequences, while maintaining replayability.

ousness. The first category refers to critical treatment of profound or serious subject matters, the second to realistic mechanics or simulation, and the third to external objectives of games/gaming.³⁹

Nevertheless, industry as a whole still favours light-hearted and frivolous themes. The medium of digital games has not yet been able to negotiate the same artistic license that other, more established forms of art and representation enjoy. There are still informal and implicit systems of prohibition that restrict games from handling certain culturally and politically sensitive subject matters (see Paper 3). Technologically and design-wise, games are capable of presenting serious topics, but sociopolitical expectations and demands limit their scope of expression. Certain vibrant tendencies within the gaming culture, such as transgressive play, exemplified by trolling and grieving, also make such endeavours problematic. Developers have utilised fictional, yet recognisable settings to shield themselves from unwanted public attention. The setting acts as an umbrella against certain type of criticism, allowing them to make more radical artistic choices (see Papers 5 & 6).⁴⁰

Hypersensitivity reflects the zeitgeist of the 2010s. This tendency is dubbed in some instances as “outrage industry”, which refers to commercialisation of victimhood and offence taking/making, as well as silencing opposing and dissenting political opinions. The concept is commonly associated with the left and progressive activism, albeit the strategy has been utilised on both side of the political spectrum (Berry & Sobieraj, 2013; Ham & Benson, 2015). The outcry industry is perhaps best exemplified and exploited by media outlets built on click-baiting, hyperbole and antagonistic political discourse.

4.2.1 Taboos of the Western Gaming Culture

In the context of gaming, polemic often ensues, when digital games attempt to address potentially contentious or sentimental subject matters, for instance, a topic carrying extensive historical or emotional weight. In this rhetorical context, gaming is framed as fundamentally frivolous activity and games as objects designed exclusively for entertainment purposes (see Sutton-Smith, 1997, pp. 201–213). The rationale is that venerated or tabooed themes should be treated with

³⁹ Seriousness and realism are not interchangeable concepts, but they share similar preconditions. Serious and realistic games have similar starting points and approaches in their design. They are not solely focused on formal game elements, but on contentual matters. Furthermore, both game categories are informative.

⁴⁰ *I Have No Mouth, and I Must Scream* (Acclaim Entertainment, 1995), based on Harlan Ellison’s short story of the same name, made a direct reference to the Holocaust. The game was situated into the context of post-apocalyptic science fiction. Nevertheless, these scenes were removed from the German and French editions. *Wolfenstein: The New Order* (Bethesda Softworks, 2014) also handles the Holocaust in a sci-fi context. *Spec Ops: The Line* treated the sensitive themes of collateral damage, war crime and other horrors of war. The most gruesome and morally complex events in the game were utilised for rhetorical and dramatic purposes. The game was inspired by Joseph Conrad’s *The Heart of Darkness*. It draws obvious parallels to Afghanistan and Iraq Wars, but instead of these historical locations, the game takes place in post-catastrophic Dubai.

respect, not in a light-hearted or playful manner. Thus, they are beyond the pale for the medium of games to examine.

The Holocaust is perhaps the only categorical taboo in the Western gaming culture. Major publishers have completely eschewed the topic, whereas few independent and amateur developers have attempted to treat the socially prohibited subject matter. These projects have been almost automatically subjected to intensive public disapproval by various advocacy and pressure groups. Paradoxically, this avoidance has led to a situation, where the theme has only been handled by white supremacist or neo-Nazi propaganda games. However, these quickly conceived titles have lacked production quality, which has seriously affected their playability and popularity; they are not certainly *Triumph des Willens* (Riefenstahl, 1935) of their time. Brenda Romero's *Train* (2009) is a rare exception to this tendency. This awarded board game was framed as an art project, which was a part of a larger series that treated culturally difficult themes. The game did not aim to produce an accurate historic depiction of the genocide, but to create a strong emotional impact (see Paper 3, pp. 12–14).⁴¹

Sex is still a central taboo (see Paper 3, pp. 10–12). The vast majority of games that have received the adult only (AO) rating from the ESRB have dealt with the subject matter. The theme remains transgressive, albeit several AAA games series containing sexual content have been published in recent years. Furthermore, 3D sex simulation games, which offer explicit depictions of intercourse, are a niche sub-genre that will likely increase its popularity with the resurgence of virtual reality technology. In addition to moral dimensions, there are number of factors that hinder more comprehensive incorporation of sex into the medium of games. These factors relate mainly to the questions of technology (hardware) and game design (game mechanics) (Gallagher, 2012). In mainstream media, the topic has often been framed into the context of sexual violence, child welfare, female objectification and pornography. The theme of sexual violence dominated the discussion in the 1980s and 1990s, although explicit representations of sexually violent acts were extremely rare. In contemporary games, simulated sexual violence is not necessarily implemented by design, but may originate from emergent/transgressive player behaviour, unexpected by the developers (see Paper 5 & 6). After the #GamerGate controversy, the debate has focused on sexual objectification of female characters and perceived sexism of games.

⁴¹ *Train's* gameplay revolves around the logistics of sending trains filled with Jewish prisoners into various locations, including death camps. Instead of widespread criticism, this board game was applauded for elevating games as an expressive medium. It was presented in an exhibition space, where negative emergent gameplay could be inhibited.

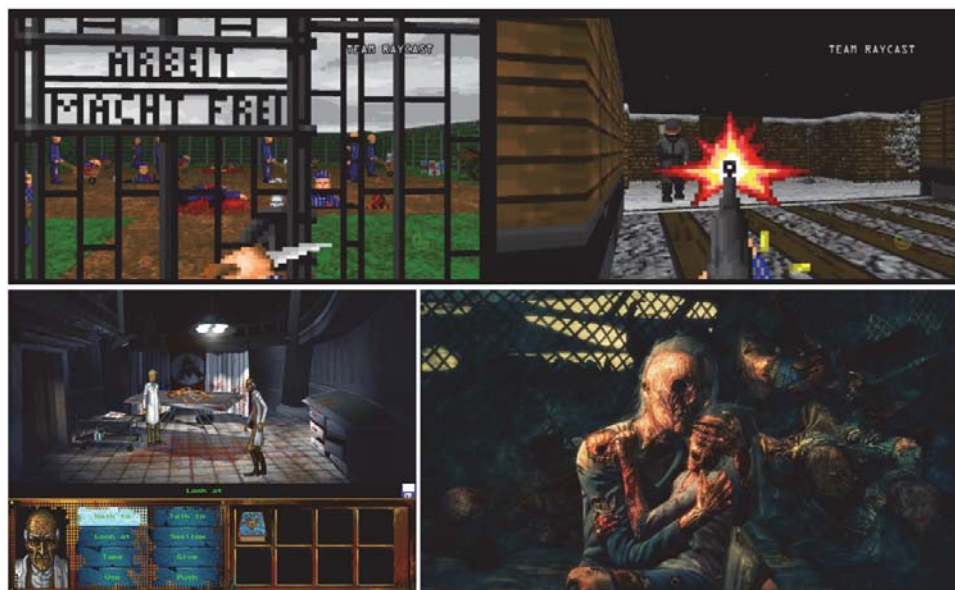


FIGURE 1 A cancelled *Wolfenstein 3D* modification, *SonderKommando Revolt* (Team RayCast, 2010), attempted to depict the Holocaust through crude run-and-gun mechanics (above). *I Have No Mouth, and I Must Scream* (Acclaim Entertainment, 1995) and *Spec Ops: The Line* (2K Games, 2012) handled taboo subject matters by situating them into fictional settings (below).

Custer's Revenge (Mystique, 1982) is one of the most persistent examples, highlighted almost automatically in the context of sexual violence. The game, which revolves around the rape of Native American woman, stirred public outcry when it was published. At the time, the transgressive theme exemplified the difficulty of depicting adult subject matters in video games, which were unquestionably a children's medium in the early-1980s. *RapeLay* (Illusion Soft, 2006) is more a topical exhibit. The game generated controversy in the early 2009, when it was reported that a "rape simulator" was sold on Amazon (*Belfast Telegraph*, 12 February, 2009). *RapeLay* was quite explicit, bordering on the definition of virtual child pornography. The public uproar had a desired effect, as Amazon discontinued its sales. This decision was made on moral grounds, as the content of *RapeLay* was not in conflict with valid legislation (see Paper 3, p. 12). The case also received public and political attention in Japan with limited regulative ramifications (Hiroki, 2009; deWinter, 2015).⁴² As a consequence of

⁴² Japanese media and policy-makers became interested of the *RapeLay* controversy after a protest by a human rights organisation Equality Now. Hiroki (2009) argues that the reason for this was not the transgressive content of the "rape simulators", but the international pressure. The Japanese self-regulation organisation for the adult game industry, Ethics Organisation of Computer Software (EOCS), reacted to the public and political pressure by renewing its regulation policies. However, the impact of these measures was limited. For instance, Illusion Soft only discontinued the sales of *RapeLay*, while retaining other similar titles on their catalogue (See deWinter

this controversy and other highly publicised incidents concerning sexually objectifying games, some Japanese publishers and developers have resorted to self-censorship and bowdlerisation by removing potentially controversial features and elements during the localisation process. A few publishers have even decided to distribute their wares exclusively on Asian markets, citing cultural differences (*Niche Gamer*, 14 December, 2015).

The spread of Japanese popular culture has introduced sexually violent games and animations to the Western public. This development has also influenced modders and machinima⁴³ makers to produce, for instance, submissive porn and rape animations featuring well-known game characters from well-known games.⁴⁴ Major developers have not taken this kindly, filing DMCA⁴⁵ complaints to remove them from pornography websites. What make these machinimas particularly transgressive are not necessarily their pornographic content or copyright infringements, but the fact that they are intentionally trespassing on the taboo of rape.

Sometimes claims-makers exaggerate. They intentionally or unintentionally spread disinformation or base their grievances on incorrect facts. For instance, *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013) was affiliated with sexual violence (*Rewire*, 11 December, 2014) and the contested concept of rape culture (*The Huffington Post*, 9 December, 2014). After an online petition,⁴⁶ two major discount retailers withdrew the game from sales from their Australian stores as responses to these false assertions. This image, however, is a misconception. The game includes violence against women, but not sexual violence. Furthermore, the assaults on sex workers are not specifically rewarded or encouraged in the game. Rather, they are just one extreme example in the array of options, enabled by the sandbox environment. The misunderstanding is perhaps based on a modification, which allows players to “rape” other characters in multi-player mode. This modification is used primarily for trolling purposes, and its use may result in permanent ban from GTA Online.

4.3 The Archetypes of Violent Games

Gaming controversies and panics have forged archetypes of violent games (see Papers 2 & 3). The reasons why some titles and franchises become ideal examples are manifold, varying from happenstance and whims of the moment to intentional manufacturing. Usually, these games have represented the peak of

2015, 250-254). Furthermore, the new regulations did not apply to distributors or retailers.

⁴³ Machinima refers to computer-generated animations that have been produced with proprietary game engines or software utilising their assets.

⁴⁴ See e.g. StudioFOW: <https://studiofow.com/>.

⁴⁵ DMCA is the abbreviation for Digital Millennium Copyright Act. The law controls online copyright infringements.

⁴⁶ See Change.org. 'Target: Withdraw Grand Theft Auto 5 – this sickening game encourages players to commit sexual violence and kill women'. 29 November 2014.

gaming technology and/or have been top sellers. Popularity is preferred by the moral entrepreneurs and ideologues, as it exposes larger audience to the alleged threats. Some game developers also intentionally court controversy for marketing purposes. This tactic is mastered, for instance, by Rockstar Games.

The archetypes have gone through several permutations since the 1980s, comprising of various genres, such as fighting, first-person shooters, action, and horror games. They reflect the cultural and technological evolution of gaming. Violence draws innate connection between the archetypes, as it is their central mechanic, basic motif and source of conflict. Albeit these games are well-known from their infamy, they have also become acknowledged cultural artefacts, defining some of the most popular gaming genres and societal status of the hobby (e.g. Pinchbeck, 2013). As the previous sub-chapter demonstrated, there are also archetypes for sexually violent games, although this list is considerably shorter due to the taboo status of the theme.⁴⁷

The first true digital archetypes emerged in the early-1990s, when the medium started to establish its cultural and economic position. There were of course earlier individual titles that left their mark on gaming history and folklore.⁴⁸ The rapid technological development in the early- and mid-1990s resulted in both amazement and resentment. The 1993 Senate hearings immortalised *Mortal Kombat* into the gaming folklore. The 16-bit console hardware allowed more detailed graphical representation. The game featured digitised sprites instead of drawn models, which at the time was the epitome of graphical realism. Much attention was also given to its extremely violent finishing moves, dubbed as “fatalities.” *Mortal Kombat* became the first game to receive M-rating from the ESRB. Its reputation has stood the test of time. For instance, the game was mentioned in the NRA press conference on the Sandy Hook shooting, 20 years after its initial release (*Washington Post*, 21 December, 2012).

Doom – released a day after the aforementioned hearings – offered intense violence and gore from the first-person perspective. It is perhaps the most legendary and oft-mentioned archetype. The game, for instance, has been associated with several school shootings. One of the central tenets behind *Doom* was to shake up the status quo of family-friendly game design (Kushner, 2003). id Software had already started this process with *Wolfenstein 3D* (Apogee Software, 1992), stirring controversy with its numerous Nazi references. In addition to its subversive theme, the game introduced several technological innovations, such as the pseudo-3D proprietary game engine, id Tech 1. Furthermore, *Doom* supported modding, which allowed players to freely exercise their imagination. In the mid-2000s, the narratives and discourse involving *Doom* were transferred to *Counter-Strike* (Sierra On-Line, 2000), one of the most popular first-person shooters in the history of gaming.

⁴⁷ See sub-chapter 3.2.

⁴⁸ *Dungeons & Dragons* can also be considered as an original archetype, as it became a representative of the whole tabletop role-playing games genre. The source of concern was not violence, but Satanism and occultism.

The *GTA* (Rockstar Games, 1997-) series is the contemporary archetype of violent games. It is a celebration of havoc and mayhem, but also a grim social commentary. For instance, the latest instalment of the series, *GTA V*, merges all the potentially controversial and problematic aspects into one by infusing the freedom of choice that accompanies the sandbox environment and viscerality of the first-person perspective with nihilistic themes and modding.

4.4 The Standardised Media Frame

Public mass shootings are a global phenomenon. According to many commentators, this significant societal problem has reached epidemic proportions in the United States (cf. *Mother Jones*, 5 June, 2017). Concerns over the alleged rise of mass shootings have also been defined as a moral panic (Fox & DeLateur, 2014). Many of the most covered incidents have been school shootings. Because of their frequent nature, only the most gruesome incidents become highly salient media spectacles. In attempts to reorganise the disrupted moral order and to bring the audience together, the media engages in ritualised communication (Sumiala & Tikka, 2010). Often the 24-hour disaster coverage produces extremely hyperbolic and negligent narratives (see Paper 2). This tendency has become ever more pivotal with the advent of click-baiting culture.

In the late-1990s, a stereotype of gamers emerged, which contradicted the previous image of harmless gamer geek. This new typecast framed gamers as potential killers. The school shooting incidents in Paducah (1997), Jonesboro (1998), and Springfield (1998) brought digital games into the headlines, but the Columbine High School shootings (1999) in Littleton, Colorado, elevated the social concerns over game violence into the state of moral panic. The incident became one of the biggest media spectacles of the 1990s. Popular culture, which included games, television, film, music and internet, was the second most covered problem definition in the U.S. press. However, this trend did not result in widespread legislative reform, as only two legal bills concerning violent media were introduced (Lawrence & Birkland, 2001, p. 1197). Columbine also reinvigorated the academic interest into media violence research. In the 2000s, the alleged detrimental effects of violent digital games had become a general explanation model for mass shootings. Alexander R. Galloway (2006, p. 71) has dubbed this tendency as “the Columbine theory of realism”, which purports that “games plus gore equals psychotic behaviour.”

Altheide (2009, 1365) notes that “the Columbine shootings in 1999 were neither the first nor the last violent incident on school grounds, but they were the most important in shaping a cultural narrative about school, youth, and popular culture.” The incident established the game angle as the standardised media frame for news coverage of school shootings. The image of young male mass killers as large-scale consumers of violent video games became so potent that it was almost automatically evoked, when mass shootings met certain criteria. It should be noted that games were not offered as the only explanation, but

as one factor. This image originates from information and rumours that circulated in media in the early stages of the incident. Eric Harris, one of the perpetrators, demonstrated extensive fascination towards *Doom* series in his journal. He also produced several modifications for *Doom II: Hell on Earth* (GT Interactive, 1994). The journal entries were widely interpreted as affirmation that *Doom* had blurred his sense of reality. Harris designed levels and graphics for *Quake* (GT Interactive 1996) as well, but these mods did not stir much interest. Dylan Klebold, the second perpetrator, also mentioned the game in his writings. There were also claims made that the shooters had trained the attack with a *Doom* modification, modelled after their school. Also a friend of Harris and Klebold mentioned the mod in an investigation, conducted by the Jefferson County Sheriff's Office (JCSO) (Paper 3, pp. 9–10). However, the mod was not discovered and its existence was never proved. Harris's writings could give a plausible explanation for this myth. He had designed a modification named CORRIDOR.MAP for *Quake*, describing it as "a very close replica of the mission sites."⁴⁹ The missions were euphemism for experiments with explosives that Harris and Klebold conducted before the actual shootings.

The schema of interpretation constructed during the Columbine shooting was later imported to Europe. The reportage of the Erfurt (2002), Jokela (2007), Kauhajoki (2008) and Winnenden (2009) shootings was built upon this frame (see Paper 2). Subsequently, it was utilised in news coverage of other mass shootings and acts of terrorism, such as the Norway attacks (2011) and Aurora (2012) shooting.

In the initial rush of broadcasting, erroneous factoids are often disseminated as truth. The ensuing misinformation has a tendency to persist in social reality, contributing to the metanarrative about the ontology of violent video games. The findings of the official review panels, which tend to debunk these narratives, do not receive as much attention from the mainstream news outlets. For instance, Seung-Hui Choi – the perpetrator of the Virginia Tech shooting (2007) – was typecasted as an avid *Counter-Strike* player, even before he was officially identified by the authorities. The Massengill report demonstrated this unverified claim to be untrue (Virginia Tech Review Panel, 2007, p. 32, 42). Similarly, the Finnish news media started almost immediately to speculate on gaming habits of Eero Hiltunen – the perpetrator of the Hyvinkää shootings (2012) – before anything about his media preferences was known.

Occasionally, reactions to mass shootings break out in irrational and absurd ways. In the wake of Sandy Hook shooting (2012), a gaming website proposed a 24-hour ceasefire for online shooters, while denying any connection between violent games and the tragic event. This relayed quite conflicting message. In turn, the town of Southington, Connecticut, intended to organise a sacrificial burning of violent games, film and music. Popular entertainment was

⁴⁹ Eric Harris had several websites and actively posted his writings online. The above quote is from his AOL site, titled "Mission". For more information about the websites and their content, see <http://www.acolumbinesite.com/eric.html>.

supposed to act as an effigy to be purged in flames. This cleansing ritual was later abandoned, perhaps because of its historical association with biblioclasm.

Indie developers and modders have produced games and modifications about mass shootings. Some of these creations can be perceived as counter reactions to claims that put blame on violent games. Approaches vary from social commentary to purposeful offending and trolling. *Super Columbine Massacre RPG!* (Ledonne, 2005) belongs to the former category, whereas *V-Tech Rampage* (Lambourn, 2007), *School Shooter: North American Tour 2012* (Checkerboarded Software/METOKUR, 2011) and *The Clown Prince Rises* (EDF 2, 2012) to the latter. Many of these quickly conceived games are produced for shock value. *The Slaying of Sandy Hook Elementary* (Lambourn, 2013) is one of the most ambivalent releases in this category of games, as it conveys a pro-gun control message by creating an artistic rendition of the events.⁵⁰



FIGURE 2 Screenshots from *The Slaying of Sandy Hook Elementary*.

⁵⁰ *The Slaying of Sandy Hook Elementary* features three playable modes. In the historical mode, the perpetrator, Adam Lanza, uses firearms to kill his mother and to commit the school shooting. In the gun control mode, Lanza is unable to access firearms, and wields a katana instead. The death toll remains lower, because the students and teachers have more time to flee. The suicide attempt in this mode fails, and Lanza is brought to justice. In the eagletears mode, armed teachers defend the students from Lanza, but accidentally kill some of them in the process. The game credits urge players to contact their governor and state representatives about gun legislation.

In addition to Harris and Klebold, some mass shooters and spree killers have shown interest or referred to games in their manifestos and writings (Paper 2, pp. 31, 46).⁵¹ These remarks have fuelled public discussion, reinforced narratives and contributed to popular myths concerning violent digital games. Pekka-Eric Auvinen, the perpetrator of the Jokela shooting, mentioned FPS games in his writings, but denied that the media he consumed had influenced his actions. Alternatively, the perpetrator of the Norway attacks, Anders Behring Breivik, referred to *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision, 2009) as a training simulator (Breivik, 2011).⁵² He also noted that a faked addiction to massive multiplayer games (MMO) could be used to hide true intentions, when planning similar “operations.” (Ibid., pp. 841–842)

4.5 The Units of Discourse

The ontological discourses about digital games have constructed gaming-related folklore. Through these discursive practices, rhetors have subjectively defined boundaries between normalcy and deviancy. Some narratives are firmly grounded; some are mere fabrications of imagination. There are often kernels of truth in the details upon which these stories are built. However, these details are often hyperbolised or twisted for dramatic effect. In some cases, the facts do not fit the narrative. For instance, in the case of Columbine shooting, the perpetrators were avid gamers and modders, but the influence of their gaming hobby was greatly exaggerated. Through constant repetition these stories persist in the collective social reality, even when their truth value becomes questionable.⁵³

The included Paper 2 adopted a discourse analytical approach in examining public discussion concerning relations between digital games and violence. The Paper was co-authored with Jonne Arjoranta. The research data consisted of 117 online articles, published in 10 largest Finnish newspapers between 2000 and 2012. The paper discerned 36 different discourse elements, which were divided into 10 discursive categories according to their theme (Paper 2, p. 33):

-
- ⁵¹ A study commissioned by the U.S. Secret Service and Department of Education found that only 12% of the attackers (37 incidents between 1974 and 2000) demonstrated interest in violent video games, making them the least favoured form of media. However, digital games have become one of the most preferred forms of entertainment, especially for younger generations. This development suggests that the percentage of the attackers favouring violent games would be higher if similar study would be conducted today. See Vossekul et al., 2002, p. 22.
- ⁵² In his manifesto, Breivik discussed his gaming preferences in detail, for instance mentioning *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), *Fallout: New Vegas* (Bethesda Softworks, 2010) and *BioShock 2* (2K Games, 2010). See Breivik, 2011, p. 1424.
- ⁵³ For instance, a leading American futurist John Naisbitt (2001, pp. 65–66) is just one of the many authors, who have disseminated debunked *Doom* myths without any criticism. He claims that Harris and Klebold trained the shooting with a *Doom* modification and left an ominous warning on Harris’ AOL webpage, stating “Doom will become reality.”

- 1) Arguments concerning explicit violence, combined with discussion about sex and violence
- 2) Debate on regulation, responsibility, censorship and freedom of speech
- 3) Comments underlining various aspects of user-centrism
- 4) Discussion on the effects of game violence, stressing the social learning theory
- 5) Claims highlighting the role of games in public mass shootings
- 6) Various perspectives underlining the social aspects of gaming and players as active participants
- 7) Discourses focusing on cultural status and everydayness of games/gaming
- 8) Considerations about games as objects of popular mass entertainment
- 9) Conflicting remarks on the artificiality of games, and mutually, their capability to depict reality
- 10) Notions stressing the benefits of games and gaming

The above categories were composed of 12 dominant and 24 marginal units.⁵⁴ When combined, these units generated a varying host of diverse narratives. The dominant units appeared 15 or more times in the data (Ibid., pp. 54–55):

Dominant Unit	Definition	N=
Mass shootings	Affiliating violent games with mass shootings	51
Violent games	Reductive term for games containing violence	46
Child welfare	Commentaries emphasising societal responsibility and state regulation	43
Aggression and Aggressiveness	Violent games increase aggression and violent behaviour	29
Parental responsibility	Parents are responsible to control the media their children consume	27
Player-centric harm perspective	Mental stress caused by game violence	23
Censorship	Discussion about previewing practices, prohibition and censorship	17
Gratuitous Violence	Underlining the brutality and autotelism of game violence	16
Construction of worldview	The impact of games on players' interpretation of the world	16
Social learning	Adoption of negative operations models from violent games	16
Social interaction	Gaming as a social activity	16
Benefits	The positive effects of games and gaming	15

TABLE 1 Dominant discourse units and their definitions.

The marginal discourse units appeared less than 15 times in the data (Ibid.):

⁵⁴ For the unit descriptions, see Paper 2, p. 54.

Marginal Unit	Definition	N=
Virtual reality	Depiction of games as disconnected virtual reality	13
Confusion between games and reality	Players' inability to distinguish between the virtual and the real	13
Everydayness	Digital games/gaming as a part of everyday life	13
Game-based learning	Pedagogical potential of games/gaming	13
Realism	Authenticity and plausibility of game experiences	12
Internet=games	Equating games with internet	11
Entertainment	Games as mass entertainment	10
Addiction	Discussion on the compulsive use of digital games	10
Sex and violence	Conflation of violence, sex and pornography	9
Scapegoat	Games/gaming as a scapegoat for other societal problems	9
Games as a cultural form	Underlining games/gaming as an established form of culture	8
Competition	Commentaries stressing the competitive nature of gaming	8
Gender differences	Gender factors influencing the popularity of violent games	7
Identity construction	Games/gaming as a source for the construction of identity	6
Narrative	The absence/insignificance of narrative in violent games	6
Immersion	Mental involvement with game world and game characters	6
Analogy	Sentimental, subjective anecdotes that equal games to other media	5
Games as a profession	Discussion on game-related professions	5
Active participation	Games as an interactive media form	4
Frivolity	Games as a frivolous children's medium	4
Catharsis	Violent games as a way to purge negative/aggressive feelings	4
Charm of novelty	The appeal of new media technology	3
Forbidden fruit	Children's interest towards prohibited media	2
Gateway theory	Gradual progression towards consumption of more violent media	1

TABLE 2 Marginal discourse units and their definitions.

The above-mentioned discourse units were utilised in different contexts, which gave them contrasting emphases. Limiting the research focus to the theme of game violence resulted primarily in negative connotations and adverse perspectives, but there were also positive and neutral discourses concerning violent digital games. However, the benefits unit (n=15) was the only positive one in the dominant grouping.

Albeit the study was limited exclusively to Finnish sources, one can assert with certain probability that the discourse units extracted from the articles, as

well as the narratives constructed of them, were universal in their nature. For instance, in the U.S., similar lines of argumentation were used to cover the Columbine shooting, and later the Virginia Tech and Sandy Hook shootings.

4.6 The Simulator Narrative

Generally, gaming controversies and moral panics do not thematically diverge from other media-related social concerns. Furthermore, many of the contemporary incidents still revolve around traditional themes of violence, sexuality and crime. The distinctive factor is the perceived mechanism through which the alleged negative influences occur. In the context of games, this mechanism is interactivity. Unlike in passive forms of popular entertainment, the player is an active participant, who controls the gameplay experience.

The simulator narrative, which emerged in the late-1990s, conflated social concerns about the rapid development of game technology, militarisation of popular culture and rising popularity of gaming.⁵⁵ This narrative incorporates several theoretical frameworks, ranging from media effects research and social science to art. It also combines several discourse units, discussed in the previous sub-chapter. The main premise builds on the alleged negative aspects afforded by active participation. The simulator narrative can be divided into two discursive subsets, which together form a more comprehensive whole: murder and simulator discourses (see Paper 3, p. 17).

The nebulous concept of game realism (see sub-chapter 2.5) offers integral discursive building blocks for the simulator narrative. The formal elements of games that contribute to the sense of real, for instance, graphical verisimilitude or fidelity of simulation, as well as contentual matters, such as cultural taboos or historic subject matters, are perceived as problematic in this narrative. To generalise, the more “realistic” the game, the more potentially harmful it is. One of the key arguments is built on the notion that certain games and genres share technologies, principles and methods with professional combat simulators. In this perspective, games function as training applications for nefarious and destructive activities, utilised to acquire or maintain a skill. This is considered more harmful than mere social learning. The narrative purports that certain in-game mechanics are transferred to real-life context and situations. The learning of aggressive scripts and operations models is achieved through the process of instant rewarding. Dehumanisation is also central to the simulator narrative. The others are not human beings, but virtual enemies or mere targets to achieve infamy.

⁵⁵ The simulator narrative is ambivalent on a general level, as it includes both positive and negative viewpoints. The discourses treated here focus on the negative aspects.

4.6.1 The Murder Simulator Discourse

The murder simulator discourse is the first iteration of the simulator narrative. The discourse purports that violent digital games serve as simulators, through which pseudocommandos⁵⁶ rehearse their indiscriminate acts of violence, before actually committing them (Paper 3, p. 9). The term is loaded with a strong sentimental charge, as it refers to an apparatus that imitates a system designed for educational or training purposes.⁵⁷ It was coined after the Columbine school shootings.⁵⁸ Occasionally, an alternative term “mass murder simulator” has been utilised (e.g. *Rock, Paper, Shotgun*, 16 December, 2014).

Game violence has extrinsic finality in the murder simulator discourse. It turns the pedagogical potential of the medium – something that has been primarily perceived as positive (e.g. Gee, 2003; Prensky, 2005) – into a potentially harmful prospect (Anderson et al., 2007).⁵⁹ In this scenario, paratelic game violence becomes telic. Rather than being a playful element of gameplay, simulated acts of violence bleed beyond the sphere of entertainment into real-life. These violent games enable operant conditioning and “permit youth to mimic the actual experience of killing.” (Grossman & DeGaetano, 1999, p. 14) Through repetition and reinforcement, players become desensitised to violence, learn the mechanics of shooting or even lower their inhibitions to kill. The discourse merges formal military education and indoctrination with possible indirect education that games afford.

The early applications of the simulator narrative were based on relatively loose definition of the term “simulation,” as the games mentioned in this context were relatively crude run-and-gun designs, although they did represent the peak of game technology of the period.⁶⁰ This tendency reflected the hype of the 1990s virtual reality boom. After the hype imploded under its own weight, the

⁵⁶ The term “pseudocommando” refers to mass murderers, whose premeditated and indiscriminate crimes are targeted against the public or their own communities. These perpetrators tend to feel resentment, retreat into violent fantasies and have no intentions to survive their amok runs (Knoll, 2010, p. 87).

⁵⁷ Jack Thompson, an avid anti-game activist, stated in 2002 that “the video game industry, even after Columbine, whose killers trained on *Doom*, has targeted American kids with violent games that train them to kill. These games are nothing more than adult-rated murder simulators that make killing foreseeable and likely.” (Chalmers, 2009, p. 77)

⁵⁸ The one of the first sources to use the term was a *Newsweek* (4 June, 1999) article that handled legislative initiatives to ban violent video games in Mason City, Iowa. It also appeared in a PC Magazine article (22 June, 1999) covering the Columbine shootings. The term was popularised by Lt. Col. Dave Grossman (Grossman & DeGaetano, 1999).

⁵⁹ The proponents of the MV/A theory have used the pedagogical potential of games as a warrant for the link between game violence and real world aggressiveness/aggression.

⁶⁰ For instance, Grossman has used *Marine Doom* (1996) as an example. This single-level *Doom* & *Doom II: Hell on Earth* modification was produced by the U.S. Marine Corps Modeling and Simulation Management Office (MCMSMO). See, Grossman & DeGaetano, 1999, p. 69. However, *Marine Doom* was never a widely utilised application, but rather a proof-of-concept prototype. It was an experiment with commercial-off-the-shelf (COTS) products, rather than an extensive simulator training program (*Wired*, 1 April, 1997). The U.S. military has made similar experimentations with board and digital wargames since the mid-1970s.

gaming technology became the vanguard of immersive computer-generated environments.

First-person shooters are considered as archetypal murder simulators.⁶¹ *Doom* was the original murder simulator. Other games mentioned in this context include, for instance, *Manhunt* (Rockstar Games, 2003/2007) series, *JFK Reloaded* (Traffic Software, 2004), and more recently *Hatred* (Destructive Creations, 2015). This image is so pervasive that it has even been employed as a reference to describe World War II combat (Neitzel & Welzer, 2012, p. 56). The initial meaning of the concept was unequivocally negative. Subsequently, it has become a part of common gaming parlance, and is used without the negative connotation to describe ultraviolent games, such as *Hotline Miami* (Devolver Digital, 2012). The term has also been satirised in games, such as *Defamation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator* (Fighting Hellfish, 2005) and *I'M O.K. - A Murder Simulator* (Thompsonsoft, 2006).



FIGURE 3 The Jihad Simulator. Screenshots from an ISIS recruitment video, using captured gameplay footage from *GTA V*.

A more recent retelling of the murder simulator discourse relates to user-created content, produced by real and alleged jihadist militant organisations. The social concern over these “jihad simulators” revolves around the fear in which products of consumer capitalism are employed as vehicles of radicalisation. For instance, ISIS produced a recruitment video that utilised gameplay footage from *GTA V*. This cinematic trailer remediated the aesthetics of their actual propaganda videos. In addition to actual propaganda material, some modifications featuring the Islamic State have been erroneously affiliated with

⁶¹ The genre has been associated with virtual reality since its conception. See Kushner (2003, p. 94).

ISIS and its supporters.⁶² In reality, these mods have been created by individual modders or modder groups. Many of these mods have been produced for the Arma series. The Arma gaming community has always strived towards realistic and authentic military gaming experience in terms of content, mechanics and tactics. Thus, it is only natural that the mods depicting ongoing modern military conflicts feature real-world belligerents. Furthermore, ISIS is a non-playable faction in many of these modifications.

4.6.2 The Rape Simulator Discourse

The rape simulator discourse is the second iteration in this line of argumentation. This categorically negative term is applied to games, whose central theme or mechanics revolve around sexual violence, degradation or stalking (see Paper 3, p. 11). The discourse has similar grounds than the murder simulator: games containing sexual violence can potentially influence real-life behaviour, objectify women and normalise sexual violence. Its roots can be traced into the feminist anti-pornography movement of the 1970s and 1980s. In a civil ordinance hearing, *Custer's Revenge* was presented as a new form of violent pornography that inspired rape. Thus, the game can be considered as the original rape simulator, albeit this label was applied to it retrospectively. *RapeLay*, which generated political and public outcry in 2009, is an example of contemporary rape simulator (Ibid. pp. 10–12).⁶³ However, as Paper 5 demonstrates, sexually violent content does not alone generate controversies. Arguably, it was the realism in terms of agency that elevated *RapeLay* into such a controversy, not its transgressive content. Players did not trigger quick time events or animations, but were active participants, whose virtual actions were simulated in real-time.

The rape simulator discourse also exemplifies a clash between two gaming cultures that emerges, when Western value systems are implemented on non-Western setting. This process also unavoidably generates commentaries and viewpoints that border ethnocentrism. There is a common tendency to humanize virtual/fictional characters in the Western gaming culture. The practice manifests itself, for instance, in the discussion about the representation of female game characters. This perception is then transported to games originating from gaming cultures that do not necessarily share similar concerns.

As sexual violence is a taboo in Western games, the term most commonly ascribes to a particular subset of Japanese pornographic games that treat with sexual violence and other sexual taboo subjects, such as incest. These eroge or hentai games are produced primarily for Japanese game markets, where they enjoy relatively wide popularity. There are also sexually explicit games (yaoi

⁶² *Daily Mail Online* (3 February, 2015) described *IS-Mod* (Armaholic, 2015) for *ARMA 3* (Bohemian Interactive, 2013) as a digital distribution platform for ISIS propaganda, falsely claiming that it was designed by jihadists and ISIS supporters.

⁶³ The term is not applied to all games that contain sexual violence. For instance, there have been documented incidents of simulated rape in *DayZ*, but the game has not been dubbed as “rape simulator”, nor have these incidents caused extensive public outcries. For more comprehensive account, see Paper 5.

games), such as *Enzai: Falsely Accused* (Langmaor, 2002), which are targeted specifically towards women audiences. Publication of the aforementioned interactive novel in the U.S. did not stir public outcries, although it contained several rape scenes. The eroge titles that are imported to the Western countries do not include rape simulators, as there is hardly a notable demand for them in the American, Australian or European markets. However, those who consume the genre are able to download illegal localisations from various sources, as there is a plenitude of cracked English versions distributed online.

4.6.3 The Military-Entertainment Complex

The simulator narrative shares similar reasoning and argumentation with the concept of military-entertainment complex (Lenoir, 2000). This notion on the close affiliation and cooperation between the military and the entertainment industry was extended to the sphere of digital gaming in the early-1990s.⁶⁴ The discourse focuses on the utilisation of entertainment as a vehicle of propaganda, militarism and jingoism. The concept has also been dubbed as the virtual military/industrial complex (*Wired*, March/April, 1993), the military-Nintendo complex (Naisbitt, 2001), the military-industrial-media-entertainment-network (MIME-NET) (Der Derian, 2009) or the creative industrial complex (*The Diplomat*, 19 January, 2016). It is a progeny of military-industrial complex, which refers to relations between the military, private industry and policymakers.

At the heart of this discourse is the confusion/fusion between the real and the virtual (Wark, 2007). The Gulf War (1990-1991) was dubbed as the Nintendo war (Andersen & Kurti, 2009), as the 24-hour news reportage transformed the conflict into a spectacle, which resembled a virtual simulation (Matheson, 2009). This obscured some of the gruesome realities of warfare.⁶⁵ The military-entertainment complex discourse is rather bleak to the point of pessimism. It draws theoretically from Jean Baudrillard's (1988/1995) concept of simulacrum and his notions on the Gulf War. It also reflects Paul Virilio's (1989) assertions about the parallel evolution of cinematic and military technologies, and how this process has influenced our perception of warfare. James Der Derian (2009) argues that digital technologies of representation have given rise to the concept of "virtuous war", a virtual and sanitised representation of warfare.

⁶⁴ In the context of digital games, *America's Army (AA)* (U.S. Army, 2002) is the tour de force of military-entertainment complex. This branding and recruitment tool generated both extensive criticism and interest. *AA* was arguably the first successful modern serious game, with its quality and popularity par with commercial wargames. While the game incorporates obvious propagandistic elements, it also introduced innovative features that underlined social responsibility and consequence of player actions.

⁶⁵ In the U.S. Central Command Military News Briefing (January 30, 1991), General H. Norman Schwarzkopf, the commander of the allied forces, criticised the mediated image of technowar by stating that "it is not a Nintendo game. It is a tough battle, where people are risking their lives at all time."

4.7 Contemporary Gaming Controversies

In recent years, there have not been many considerable new rhetorical exigencies that would have had the potential to develop into extensive moral panics. At the same time, short-lived, sporadic controversies surrounding the gaming culture emerge almost on a weekly basis. Hyperbolic and sensationalistic reporting is a norm in game-related media coverage (see Paper 2).

Contemporary gaming controversies and panics have introduced a paradigm shift on how these socially-constructed incidents are manufactured and propagated. The earlier elite-engineered cases were primarily generated by cultural outsiders. Many of the popular myths and misconceptions about the digital game medium originate from this tradition. This process has become more diverse since the late-1990s and early-2000s. Today, the debate takes place within shared cultural sphere, conducted by people belonging to the same, yet extremely fragmented gaming community. Concurrently, the controversies have evolved from mere representation-, content- or effects-based contentions into broader cultural discussions (see Paper 3, 5 & 6). In addition to the aforementioned themes, the contemporary cases also focus on ideologies behind the artistic decisions and politics surrounding the gaming hobby. The term “culture war”, which refers to a clash between conflicting values systems, has been used in this context (Paper 2, p. 30).⁶⁶ Furthermore, these incidents do not solely deal with games, but involve matters and phenomena taking place on the periphery of the industry and the gaming hobby, such as gambling⁶⁷ and online harassment. Also prevalent gameplay conventions, i.e., how players conduct themselves in online environments, have emerged as a viable source for controversy. Current cases are viral in their nature, shared through social network sites and blogosphere. With the advent of social media, they have become loudness wars.⁶⁸ The more vocal the rhetors, the better they succeed in signal boosting their message.

Aversion towards historical wargames that draw inspiration from ongoing conflicts is a current exhibit of content-based controversies. This tendency became evident during the final years of the Iraq War. This is perhaps a bit surprising, as the historical wargame genre had previously helped to popularise online shooters in the early-2000s. However, the earlier historical shooters focused on World War II, which has well-established metanarrative. The modern

⁶⁶ The term “culture war” was popularized by James Davidson Hunter (1991, p. 42), who defined culture war as “political and social hostility rooted in different systems of moral understanding.”

⁶⁷ Valve and several third-party CS:GO (Valve, 2012) weapon skin and in-game item gambling sites were sued for illegal gambling in June 2016. As a result, Valve issued cease and desist notices to 23 sites. The controversy also included a few well-known streamers and professional gamers, who had not disclosed their sponsorship and ownership with these gambling sites. This was in direct conflict with the Federal Trade Commission’s (FTC) guidelines. See, *Polygon*, 23 June, 2016; 7 July, 2016.

⁶⁸ The term “loudness war” is familiar from the music industry. It refers to dynamic range compression of audio signals. The process weakens the quality of sound, but increases its loudness.

asymmetrical warfare does not unequivocally carry the notion of just war, but is shrouded with moral ambiguity and political unpopularity. These games have no clearly distinguished line between good and evil (Paper 3, pp. 14–15).

Game projects have been cancelled or bowdlerised before their release. News of their content generated public attention, which was at least partly based on misinformation. Publishers caved in under the pressure of political actors and advocacy groups. *Six Days in Fallujah*, a game marketed as an interactive documentary, suffered this fate. Criticism towards the game focused on recentness and topicality. Wars in Iraq and Afghanistan marked the first time in history, when the medium of digital games could depict ongoing conflicts; the First Gulf War (1990–1991) was over before games about it were published. In contrast, tactical board games about the Vietnam War were released, when the war was still being fought. For instance, *Year of the Rat: Vietnam, 1972* (SPI, 1972) came out mere months after the Tet Offensive. Another central motif for these types of controversies lay in the relationship between the subject and the object i.e., who acts and who is acted on. Player agency has been considered problematic in games that, for instance, feature jihadist or terrorist organisations as playable factions.

Recently, this tendency has become even more pervasive and spread outside the modern shooter genre. The announcement of *Battlefield I* (EA, 2016) underlined the importance of metanarrative. Several gaming and technology news outlets published articles that criticised or questioned the decision to produce a wargame based on World War I. *Battlefield I* was not the first game to treat the subject matter, but the popularity of the series immediately draw opinions that flirted with the rhetoric of appropriateness, sensibility and reverence (e.g. *Wired*, 10 May, 2016; *ShackNews*, 11 May, 2016; *The Guardian*, 12 May, 2016). Such pieces could be interpreted as prime examples of the culture of inhibition, which encompass certain corners of gaming journalism.

Online harassment is a rare example of contemporary gaming controversies that have evolved into a moral panic. Anita Sarkeesian, a feminist popular culture critic, gave face to this pervasive phenomenon in 2012. Sarkeesian successfully crowdfunded a video series, *Tropes vs. Women in Video Games*, in which she examined recurring female stereotypes in digital games. Sarkeesian and her project were targeted with cyberbullying and online abuse campaign, but also received extensive public support. Subsequently, the sustained harassment dogmatised Sarkeesian's work. The more reasonable criticism towards her project was overshadowed by death and rape threats, and by hyperbolic news articles reporting on them. Viewpoints expressed in her series were rarely subjected to rigorous scrutiny, as such comments were easily labelled as harassment.⁶⁹ This type of treatment was quite exceptional, especially when considering that

⁶⁹ In social networking and video sharing sites, Sarkeesian has been accused, for instance, of cherry-picking details and presenting them out of context. Although Sarkeesian raises important questions about the representation of women and gender equality in gaming, much of the series remain as argumentative surface-level analysis infused with feminist theory.

many of Sarkeesian's arguments have been generally contested by the academia or ridiculed in the gaming press (Paper 3, pp. 15–16).⁷⁰

The Quinnsspiracy was another widely published case of online harassment. The incident originated from the public shaming of indie game developer Zoe Quinn, which quickly evolved into a harassment campaign. Quinn was accused of, among other things, receiving positive reviews, because of her intimate relationships with gaming journalists, sabotaging a game event and victimising herself. Many of these allegations were later debunked. The Quinnsspiracy eventually transmuted into #GamerGate (#GG),⁷¹ which raised controversies over online harassment and cyberbullying into new heights.

4.7.1 Enter #GamerGate

#GamerGate (#GG) was a grass-root social campaign that emerged in the late August 2014.⁷² It became initially known from online harassment, but the campaign quickly escalated into more broader and comprehensive culture war (e.g. *Time*, 5 September, 2014; *Penny Red*, 8 September, 2014; *Deadspin*, 14 October 2014; *CNN*, 16 October, 2014; *CBS News*, 16 October, 2014). The definition of #GG is elusive, depending entirely on the chosen viewpoint. It was simultaneously dubbed as a harassment campaign, a gaming controversy, a social movement, a consumer revolt, a scandal and a political struggle. Labelling #GG as a movement is problematic in itself, as the term creates a connotation of cohesion. #GG was not a coherent social movement, but an amorphous online swarm with highly diffused aims. In the vein of contemporary controversies and panics, it was orchestrated by individuals and social movements. #GG defined the shape of things to come. It was arguably one of the most paramount events in the recent history of digital gaming. #GG ushered and exemplified a paradigm shift that defines the nature of contemporary controversies and panics. In contrast to earlier incidents, the public debate was not conducted by cultural outsiders, but orchestrated by those belonging to various gaming communities and identifying as gamers. #GG was declared dead several times (e.g. *Verge*, 30 October, 2014), but the hashtag resurged regularly in the Twitterverse. Some even argued that #GG could pose an existential threat to gaming itself (*The New York Times*, 24 October, 2014).

⁷⁰ The central arguments, in which aggressiveness/aggression has been replaced with sexism, reflect those represented by media violence research supporting the MV/A hypothesis. Sarkeesian argues, for instance, that "viewing media that frames women as objects or sexual playthings profoundly impacts how real life women are perceived and treated in world around us." Games as interactive form of media are more harmful as they allow more "participatory form of objectification." She also points to "the widespread belief that despite all the evidence, exposure to media has no real world impact." Many of these claims are not scientifically substantiated. Cf. Sarkeesian (2014) and Breuer et al. (2015).

⁷¹ The name GamerGate was coined by actor Adam Baldwin, who used it as a Twitter hashtag in 27 August 2014.

⁷² This sub-chapter is not a comprehensive analysis of all the actors, activities or events of #GamerGate. The aim is to provide the reader with general description and focus on the central narratives surrounding the case.

True to the unwritten conventions of social media, there were only few attempts to build or foster open dialogue between conflicting viewpoints, as the involved parties steadfastly stood behind their myopic perspectives about the nature of #GG and its proponents/opponents.⁷³ The more impartial or constructive voices were lost into the white noise. #GG was waged on multiple fronts, in social media networks, message boards, blogosphere, gaming websites and Wikipedia. The overcharged atmosphere erupted in antisocial behaviour, which manifested itself in cyberbullying, death/rape threats and doxing. The rivalling parties concentrated on distorting and downplaying the core messages of their adversaries. The goal was to dominate the construction of the public image and control the discourse. Arguably, the #GG opponents won this contest of social engineering, as media primarily reported on their side of the story. The mainstream gaming media focused purposefully on the extreme viewpoints, in expense of moderate ones. There were also neutral perspectives that examined #GG as a wider sociopolitical phenomenon (e.g. *Forbes*, 9 October, 2014). Furthermore, reports on the harassment practised by the opponents were scarce (e.g. *HeatStreet*, 26 August, 2016; *The Washington Examiner*, 30 August 2016).

The objectives of #GG cannot be unequivocally pinpointed to one goal. Rather, it had several distinguishable core ambitions that occasionally overlapped or even contrasted each other. These intentions are echoed in the narrative and discursive strains, produced by individuals, social media networks and news media. The initial objective, propagated by #GG proponents, concerned ethics in gaming journalism. Perceived collusion between game industry, sponsors and gaming journalists had caused earlier controversies (e.g. *Eurogamer*, 24 October, 2012). Also, the professional practices of games journalists had generated academic discussion (e.g. Nieborg & Sihvonen, 2009). The so-called Quinnsspiracy incident rekindled the debate, as a group of journalists were directly implicated of biased reporting and cronyism. Mainstream gaming media outlets predominantly downplayed this narrative. Some met criticism with hubris. In the late August, a clique of gaming journalists took defence by almost concurrently publishing a host of articles that declared certain gamer identity dead.⁷⁴ While these texts advocated for more diverse gaming culture, they also employed quite dismissive rhetoric towards a certain subset of male gamer demographic. The articles painted a vibrant segment of gaming culture as irrelevant and unworthy. Only a handful of journalists questioned their core message (e.g. *Slate*, 4 September, 2014).

⁷³ To generalize, the proponent camp perceived #GamerGate as a defensive campaign that disseminated consumer awareness, fought against censorship and called for journalistic integrity. In turn, the opponents perceived #GG as destructive social movement that mainly focused on harassment and cyberbullying of women.

⁷⁴ See e.g., *Gamasutra*, 28 August, 2014; *Golding*, 28 August, 2014; *Ars Technica*, 28 August, 2014; *Kotaku*, 28 August, 2014; *Financial Post*, 28 August, 2014; *BuzzFeed*, 29 August, 2014; *Vice*, 29 August, 2014.

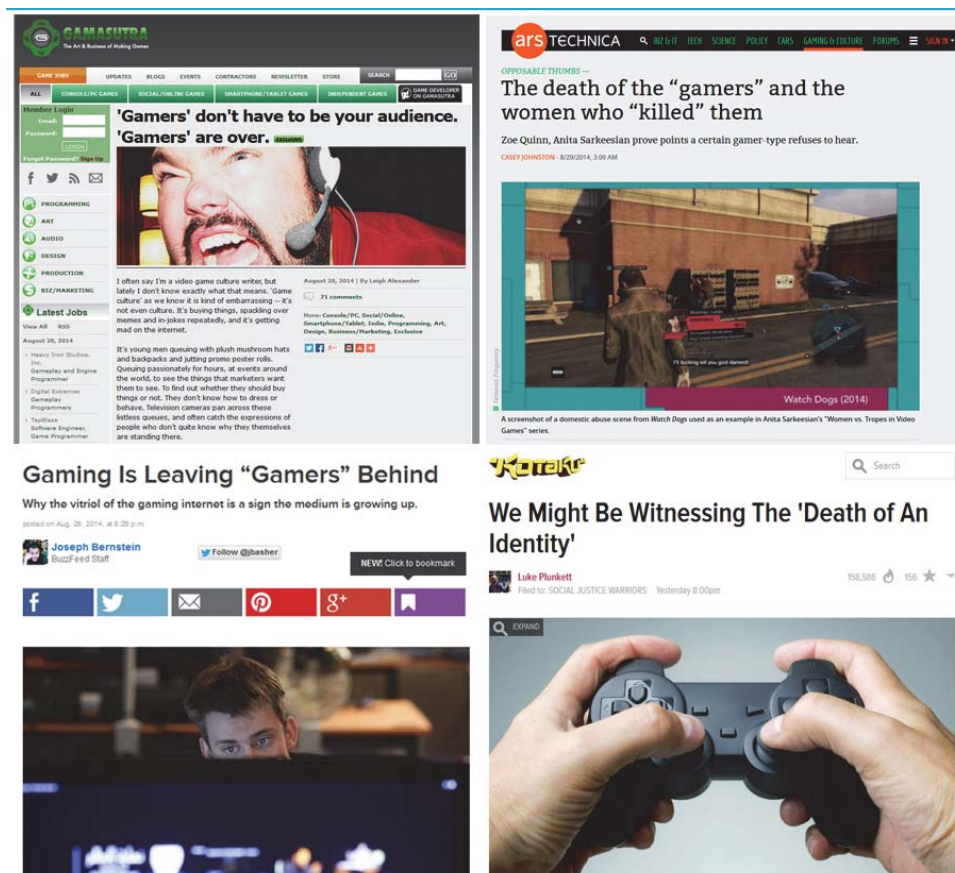


FIGURE 4 Screenshots from a few articles that declared the death of male gamer identity.

These opinion pieces pushed #GG into motion. The discourses constructed in them were integral in establishing the public image of #GG proponents, as young, socially challenged male gamers, who felt threatened because their identity was questioned and their hobby had become mainstream. The almost synchronised publication timetables generated suspicions of collusion. This conspiracy theory gained more traction with disclosure of a private GameJournalsPros mailing list.⁷⁵ The later e-mail leaks also revealed actions that could be interpreted as attempts of blacklisting (*Gamezone*, 24 October, 2014). In the end, the sustained harassment and trolling practised by subgroups of #GG proponents bereft the objective of ethics in gaming journalism of credibility, turning it into a humorous meme. Some proponents also constructed and disseminated

⁷⁵ The now-defunct list, which consisted of 150 individuals working for gaming media outlets, was leaked to the conservative news website *Breitbart.com*. For many #GG proponents, the list was a proof that gaming journalists had lost their objectivity and used their media to push personal political agendas, colluding on how certain topics should be reported. See, *Breitbart.com*, 17 September, 2014.

conspiracy theories about the academia. DiGRA⁷⁶ was portrayed as a cabal pushing political feminist agenda within the field of game studies. These claims were based on certain DiGRA conference articles (e.g. Jenson & de Castell 2007; Taylor 2009) and sessions⁷⁷ that treated gender issues, diversity and gaming. These claims were renounced (e.g. Chess & Shaw, 2015; Chess & Shaw, 2016). There were also attempts by #GG proponents to stoke the flames on the DiGRA mailing list to no avail.

The second integral narrative portrayed #GG as a misogynist harassment campaign targeted against women in gaming. It depicted #GG as a reactionary social movement that aimed to maintain digital gaming as a male dominated space, spearheaded by white heterosexual men (e.g. Foxman & Nieborg, 2015; Braithwaite, 2016). According to the narrative, the call for ethics in gaming journalism was just a pretext for harassment and upholding existing privilege and power structures. This argument – spotlighting the online abuse targeted at Anita Sarkeesian, Zoe Quinn and Brianna Wu – was the most widespread and prominent description of #GG. These discursive practises were subsequently picked up by other news outlets. In some cases, the harassment angle was exclusively conveyed to delegitimize any criticism presented. Some commentators even compared #GG to Ku Klux Klan and terrorism (e.g. *Salon*, 24 October, 2014). Guilt by association was also practiced, for instance, through utilisation of various block lists. The aim of such framing was to remove sides from the argument: anyone using the hashtag was endorsing a hate group.⁷⁸

There were few statistical analyses conducted on the content of #GG tweets. A study commissioned by *Newsweek* (24 October, 2014) demonstrated that approximately 90% of the analysed tweets had neutral (or undetermined) sentiments; the rest 10% were either positive or negative.⁷⁹ Approximately 20% of the analysed tweets were directed at prominent female figures.⁸⁰ The study also revealed that women developers and critics received about 14 times more

⁷⁶ Digital Games Research Association.

⁷⁷ The sessions and discussions mentioned in this context included, for instance, *Game Studies' Australian Fringe: Communities, Critics and Conversation Round Table* (chaired by Dan Golding), held at 2014 DiGRA Australia Symposium (University of Melbourne, 17 June 2014) and *The Playful is Political- A Fishbowl Conversation on Identity and Diversity in Game Culture* (organized and moderated by Adrienne Shaw and Shira Chess), held at 2014 DiGRA Conference (Snowbird, Utah, 3-6 August 2014).

⁷⁸ According to a report by WAM! (Women, Action, and the Media) (2015, p. 14), 88% of the alleged harassing accounts (n=538) were unconnected to #GG. WAM! based their analysis on Twitter harassment reports. Also a dataset of #GG tweets, gathered between October 2014 and February 2015, does not support the claim that #GG was purely a harassment campaign. See, Rockwell & Suomela (2015).

⁷⁹ The study was conducted by BrandWatch. The research data consisted of about 500,000 tweets from September 1 to October 23, 2014. The data also included additional hashtags associated with #GG. *Newsweek* did not disclose any information about the process of data selection. Another statistical analysis, conducted by Andy Baio (2014), yielded conflicting results. According to the study, 90-95% of tweets were for or against #GG. Approximately 75% of tweet targeted towards Sarkeesian, Wu and Quinn were negative, 15% positive and 10% neutral (or undetermined). The analysis also demonstrated that the majority of #GG-related tweets were retweets.

⁸⁰ Brianna Wu received 38,952, Anita Sarkeesian 35,188, Leigh Alexander 13,296 and Zoe Quinn 10,400 tweets.

tweets than gaming journalists. This partly inflated the ethics in journalism angle. *Newsweek* concluded that this unequal ratio was a proof that #GG was a harassment campaign against women, although the vast majority of tweets were not hostile.

The third major narrative strain was the evident politicisation of gaming culture, which relates to 1) ideological and political struggle within gaming communities; and 2) injection of politics into games. This narrative was advocated by both camps, albeit they tended to stress different viewpoints. In the first position, games/gaming was just another venue for ongoing political disputes about feminism, identity politics, social justice policies and culture of political correctness. Other forms of popular entertainment had already been exposed to similar battles. The latter perspective concerned incorporation and implementation of aforementioned policies into games themselves. This development was profusely disapproved by some #GG proponents, who wanted to maintain the medium as a non-political form of entertainment. However, this was quite idealistic expectations, as politics have always played a part in the evolution of gaming culture. The question of politicisation naturally involved discussion about the freedom of speech and scope of artistic impression. For instance, the #GG proponents used the claim of censorship as a warrant in their argumentations against perceived threats, such as implementation of politically correct policies.

#GG was also paralleled to the American political polarisation (*Vox*, 1 November, 2014). However, the political compass was not as straightforward as suggested. The opponents depicted #GG primarily as right-wing or alt-right movement, whereas the proponents underlined the political diversity of different subgroups.⁸¹ The traditional division into left/right and libertarian/authoritarian opposites was perhaps too simple to characterise the political dimensions of this incident. Correspondingly, the dichotomy between liberal and conservative was also too unambiguous to describe the alignment. The political attitudes of #GamerGaters lay somewhere between these four extremes. A supportive hashtag campaign, #NotYourShield, was launched in early September 2014 to demonstrate that women and minorities within the gaming communities also supported #GG. This counter campaign was accused for being driven by sockpuppet⁸² accounts (e.g. *Ars Technica*, 10 September, 2014).

⁸¹ *Gamepolitics.com* (29 December, 2014) conducted an analysis on the political attitudes of people using the #GamerGate hashtag and Kotaku in Action subreddit. The figures were naturally only approximate. The analysis demonstrated diverse political alignment within #GG, situating majority to left-liberalism. Authors note: *Gamepolitics.com* shut down in 18 April 2016. Thus, the URL is no longer accessible.

⁸² Sockpuppetry refers to creation of fake online identities for manipulation purposes.

5 DISCUSSION

The final chapter of this dissertation discusses the key findings of the included papers, speculates on the coming gaming controversies and panics, and offers future considerations about the research of these socially constructed incidents.

5.1 Gaming Controversies and Moral Panics as Rites of Passage

The point of departure for the present dissertation was the notion that controversies and moral panics act as rites of passage for new media forms. As Goode and Ben-Yehuda's (2009, pp. 37–43) criteria demonstrate, these socially constructed events consist of elements and actions that are performed in prescribed order. In other words, moral panics have adopted a ritual form. The common, short-lived controversies are arbitrary, unfulfilled manifestations of this rite. Both these types of incidents push a new medium to evolve culturally, politically and intellectually. Digital games have been a part of this socialization process since their commercial inception in the 1970s.

If we situate the cultural evolution of the medium of digital games to van Gennep's stages of rites of passage (see sub-chapter 3.2), we can conclude that the 1990s stood as a period of separation. The societal status of games as children's medium became gradually blurred, as games started to increasingly deal with more mature topics. Previously, certain attempts to handle these themes were considered problematic or inappropriate. Naturally, there were exceptions, such as the simulation game genre, which has dealt with adult themes since the late-1970s. The 1990s was also a time of rapid technological development. The early-2000s ushered a transitional phase, as highly publicised school shootings generated the first major gaming-related moral panic. The economic boom and the advent of online gaming were other crucial sociocultural factors contributing to this progression. The 2010s marked the beginning of the period of postliminality and the coming of age for digital games. The strengthened social status has undermined the role of the game medium as a scapegoat for societal ills.

Furthermore, games and game-like applications have been more and more adapted outside the entertainment context. However, there are still certain implicit limits in place that restrict the scope and freedom of expression. This demonstrates that the process of cultural maturation is still ongoing. Digital games are not yet equal compared to other expressive media. Legally it has the same rights, but it does not enjoy the same societal privileges or status as, for instance, literature or film. Thus, the medium has not been fully incorporated into the new state.

The aforementioned phases also underscore changes in the context of consumption. Domestication is a viable way to examine the dialectical contention resulting from the integration of new technologies. This process is naturally linked to domestication of play, as the game is nothing but an object without the act of play. Controversies and panics relate to the third and fourth phases of domestication, incorporation and conversion, which in the context of this study concerns usage and functionality of games, as well as discussion about games and gaming. These discourses influence the societal status of the medium and its audience.

Gaming has pushed out from the periphery into the mainstream, and become one of the most preferred pastime activity and influential form of entertainment in post-industrial societies. Games are no longer perceived as products designed solely for entertainment purposes, nor is playing exclusively considered as frivolous activity. This cultural development does not only encompass positive meanings towards the medium, there is also a host of negative assumptions of usage and function, of which many are addressed in this study. Certain first-person shooter games, which have been repeatedly framed as training simulators for heinous acts of violence, are common examples of such propositions. In general, controversies and panics have moulded archetypes. Games like *Custer's Revenge* or *Night Trap* persist in the gaming mythology, even though their contribution to the medium was less than significant. It was the exaggerated social concern that immortalised them.

This social evolution has also affected the stereotypical image of gamers, which has gone through quite significant changes. In five decades, this perception has transformed from loitering youth to loner geeks and potential mass murderers to reactionary misogynists. However, the gender frames of negative media coverage have not changed. The groups at risk or groups of culprits still predominantly consist of male gamers. This finding supports earlier studies (e.g. Williams, 2003).

The included papers have explicated several sociocultural elements contributing to the emergence of gaming controversies and panics. The addressed factors are multifaceted, ranging from legislative questions and technological development to political campaigns and other ideological struggles. Also matters, such as design choices (first-person perspective, subject matter and modding) and gameplay conventions have been thoroughly examined. All the included articles highlight the importance of analysing prevailing zeitgeist, as controversies and panics reflect the spirit of their times and the culture from

which they emerge from. Controversial topics are cyclic. They accumulate new nuances during the intervals. For instance, after the gore trend of the early- and mid-2000s waned,⁸³ game violence became context relative. In certain situations it is acceptable, unsuitable in others. For instance, many e-sport titles fit the definition of violent games. Similarly, sponsored YouTubers create content by playing games containing explicit acts of violence. Subsequently, in the 2010s, game violence was reverted back to the category of inappropriate, when it was mixed with the theme of sex or gender. The particular narratives generated in this public discussion have transferred the central claims of media effects theory into a new context, receiving new adherents.

So what has triggered these socially constructed events? They are hardly situational or spontaneous. Rhetors create rhetorical situations, when a condition, problem or phenomenon requiring immediate attention or action emerges. The contemporary controversies and panics are typically compound rhetorical situations, as they involve multiple rhetors and audiences discussing a single subject. The prevailing zeitgeist is a central constituent in this context, as it defines the framework of the discussion. This study has distinguished several overlapping characteristics that game-related social concerns, gaming controversies and moral panics share. Each discussed case has stressed some constituents over others:

- 1) Lack of regulation and other legislative issues
- 2) Perceived ill-effects of interactive entertainment
- 3) Commercial motives
- 4) Methods of distribution
- 5) Transgressive representation and/or sensitive/taboo content
- 6) Topicality/recentness of subject matter
- 7) Political and ideological contention

This study reveals that social concerns focusing on qualities specific to the game medium are quite few. The public attention still focuses largely on the classical themes of crime, violence and sex/sexuality. The contemporary cases have introduced a host of new topics that handle various social and cultural phenomena surrounding gaming. The most prominent medium-specific factor is the active participation, granted by interactivity. The analysis of the simulator narrative in the sub-chapter 3.6 exemplifies this discussion.

Another specific concern has been the notion of real, which also manifested itself in the simulator narrative. Realism was discussed in this study, not only in terms of graphical verisimilitude, simulational fidelity or content, but also in terms of agency and finality. Arguably, all these factors elevated the sense of authenticity of the game experience, of course within the limits of contempo-

⁸³ This gore trend was concurrent with the resurgence of the so-called "torture porn" horror films and the emergence of the new French extremity. Games, such as *Soldier of Fortune 2* (Activision, 2002), *Postal 2* (Whiptail Interactive, 2003) and *Manhunt* (Rockstar Games, 2003), exemplified the strive towards extremely explicit representation of violence.

rary game design and gaming technology. Interestingly, even the more abstracted titles carry a strong connotation of realism. The assumption about the abilities of games to depict reality is undoubtedly derived from the marketing hyperbole and the rhetoric of the 1990s VR boom. This rhetoric of realism also contributed to a quite unique characteristic in Western gaming culture, which relates to the humanization of virtual/fictional game characters. This tendency was a source of several controversies. Furthermore, the use of the term “realism” was quite ambiguous, for instance, in legislative preparations and valid texts of law.

The first controversies and panics erupted before the medium entered the mainstream. It was not been yet adopted by the masses, and it was therefore easier to convince policymakers and concerned citizens of its potential dangers. Nowadays, primary claims-makers are no longer mainly cultural outsiders, who often have limited or outdated understanding of the phenomenon they address. Many of today’s primary claims-makers come within the gaming culture itself. They are gamers themselves. Media coverage of controversies and public outcries are almost real-time. This type of journalism is prone to erroneous reports. The initial discourses and narratives based on unconfirmed factoids tend to persist in the social reality, even when – or if – they are corrected. The click-baiting culture increases this risk, as media outlets compete for audience. In addition, gamers as consumers of popular entertainment participate in creation and dissemination of these narratives. This does not automatically result in more complex dialogue or elevate the quality of social interaction, as the public debate usually degenerates into pointless flame wars and harassment rather quickly. The trenches are often too deeply drawn. However, the networked nature of contemporary controversies ensures that there is no single narrative dominating the whole public discussion. Rather, there are a plethora of discourses competing for attention. The richness and heterogeneity of discursive elements, discussed in the sub-chapter 3.5, supports this reading. Naturally, some discourses are more prominent than others.

Where the impetus for the early social concerns and public outcries can be traced to class system, family values, religion and conservative politics, contemporary controversies and moral panics know no political division or ideological boundaries. Moral entrepreneurs and champions of good taste hail from all sides of the political compass. Furthermore, contemporary incidents are democratic events. Anyone willing can participate on them through social media networks. At the same time, controversies as media events have undergone an inflation. Artificial manufacturing of public outrage has become a norm to the point of cliché. When practically everything is potentially controversial, its meaning and impact is lost. This development highlights the role of individuals as secondary claims-makers. To rise above the white noise, the message is disseminated to interest groups and followers, who, in turn, signal boost it. Not surprisingly, mainstream media has become increasingly more interested in the permanent flame wars in social media. Controversies and social media rage have more significance, when a larger group of people personally invest in

them. This can be partly used to explain the extent, length and intensity of incidents like #GamerGate.

5.2 Digital Games as Protected Free Speech

Legislation is the most paramount aspect of game-related politics. It lays restrictions and obligations, but also grants a set of rights and protection. Being a subject to law demonstrates that the medium has become a recognised vehicle of communication and expression. Laws are not fixed in stone, but undergo periodical revisions. However, as the cases examined in this dissertation illustrate, lawmaking is permanently doomed to lag behind the technological development and cultural evolution of popular culture and mass communication. Legislative reform is not precautionary, but reactive measure of control. Demands for stricter laws emerge in the aftermath of tragedies that have been associated with gaming in one way or another. Anticipatory actions to curb impending threats are inherently problematic, as such measures are in conflict with fundamental Western rights, such as freedom of speech and expression.

Albeit policymakers appear vigilant in the media, their concerns have not manifested in significant legal reform. In the U.S., governmental attempts to regulate the content and/or sales of games are presumptively ruled as unconstitutional. The sponsors of such bills, whom have relied heavily on the MV/A causal theory, have not been able to provide compelling argument that the proposed legislation would serve a state interest. Furthermore, the courts have not been willing to create new categories of unprotected speech. Thus, the hearings and proposed bills have primarily acted as expressions for moral objectifications. The process that had started with the 1993 senate hearings came to a conclusion with the *Brown v. EMA* case, at least for the time being. The ruling, which recognised games as protected speech, has not yet been challenged in courts. The Sandy Hook shooting has presented the most significant test to this precedent. In the aftermath of the shooting, politicians introduced several methods to regulate the content and production of violent video games, for instance, by proposing additional taxation and further studies about the impact of violent games on children. These actions were nominal, as they were not enacted in the congress. However, it can be expected that the technological advancements in next decade will most likely change this and the ruling will be revisited. This evolution was already acknowledged by the SCOTUS. At the moment, the legal avenues to curb transgressive content have been exhausted. This development highlights the role of self-censorship practices, which often lead to arbitrary prohibition measures.

Today, questions of legislative reform concern, for instance, convergence of digital gaming, gambling, betting and social games (e.g. Gainsbury et al., 2015). Furthermore, the new frontiers, such as mobile gaming and digital distribution platforms, pose challenges for the enforcement efforts. Also the negative social phenomena surrounding the gaming hobby, such as cyberbullying and

harassment, call for attention. The old ills, i.e., representational and contentual aspects of games, are not that much on the focal point. This demonstrates the strength of legal precedents, as well as the functionality of the self-regulatory systems.⁸⁴ The obvious merit of these systems has been that they help parents to make informed choices. They cannot completely stop minors from purchasing or playing M- or PEGI 18-rated games, but the current ethos seem to stress parental responsibility over stricter control measures. Subsequently, the battle for public awareness has become increasingly significant for representation- and content-based prohibition efforts.⁸⁵ Normative demands from third-party advocacy groups can have serious effects on retail policies. Consumer or activist campaigns can result, for instance, in sales bans, as happened with *GTA V* in Australia. The fact that the online petition in question was based on misinformation was a side issue. It is more than likely that this strategy will be increasingly exploited by moral entrepreneurs.

Games are slowly, but surely moving towards the Holy Grail of computer-generated graphics, i.e., real-time photorealism, although this breakthrough is still at least a decade or two away. In the meantime, gradually improving graphics will continue to cause widespread social concern, for instance, when combined with cost-effective virtual reality technology, which is entering the markets (e.g. Buckingham, 2016). These concerns will be realised as calls for legislative reform and reconsideration of existing precedents, even before we reach real-time photorealism. It is almost certain that transgressive games or modifications exploiting these technological innovations will be published, and they will push the envelope of decency and lawmaking. Simulated child pornography is a legislative issue that will surely come under new scrutiny. At the moment, production and distribution of virtual and cartoon material is illegal only in few countries. This progression will also relate explicitly to the notions of real. For instance, in Finnish criminal code, the concept of realism is used as a constituent in the definition of sexually offensive visual material (650/2004).⁸⁶ However, the wording only ambiguously specifies what constitutes a realistic depiction. Through the use of VR technology, even more abstracted representations can achieve considerably high levels of viscerality, which, in turn, is interpreted as more realistic experience.

⁸⁴ In the U.S., the percentage of minors able to purchase M-rated games plunged from 85% to 13% between 2000 and 2010 (Federal Trade Commission, 2013).

⁸⁵ Surveys indicate that the American society is quite divided in their opinions about the sales, prohibition and effects of violent games. See, Rasmussen Reports, 5 July, 2011; 11 December, 2014. The first survey was conducted after the *Brown v. EMA* ruling, the second after the ban of *GTA V* by Target Australia and Kmart Australia.

⁸⁶ The chapter 17, section 18 of the Finnish Criminal Code states that the picture or visual recording is deemed realistic "if it resembles in a misleading manner a picture or a visual recording produced through photography or in another corresponding manner of a situation in which a child is the object of sexually offensive conduct."

5.3 Widening the Scope of Expression

To truly seize its place among other established forms of expression and communication, the medium of games must negotiate the same artistic licence that is being enjoyed by the traditional media and art. This will take time, but games are slowly moving towards the right direction, albeit they still suffer from the anachronistic image of being frivolous children's medium. Everything that can be painted, narrated or filmed cannot be simulated and interactively engaged. The theme of Holocaust is a prime example of this tendency. The freedom of speech should be exercised. Not by intentionally designing transgressive games about subversive themes, but by producing games that tackle difficult and serious societal subject matters through meaningful gameplay.

The reasons why major publishers shun away from serious or sensitive subject matters are manifold. Arguably the biggest hurdle to explore potentially controversial themes is the unwillingness to take risks. The triple A gaming projects have multimillion budgets, and the developers operate in the field of business, where majority of games are commercial failures. Critical success does not equate with commercial success. In this reality, all factors that could affect the sales numbers are preferably eliminated. There is also an evident public relations problem. Too often, when developers are criticised for difficult subject matters or design choices, they resort to "it is just a game" argument, which delegitimises games as a serious medium of expression. Furthermore, treating adult themes will likely result in mature age rating, which can affect sales. Some developers intentionally manufacture or court controversies, but such procedures are built into their brands. It is not a standard operations model for all companies. Rockstar Games can sustain negative public attention much better than family-friendly Nintendo.

Thematic and systemic innovations underline the role of smaller independent developers and modders, who utilise new financial methods, such as crowdfunding. *Garry's Mod* (Valve, 2006) and *DayZ* (Hall, 2012/Bohemia Interactive, 2013)⁸⁷ are exhibits of this tendency. It would be difficult to see a major publisher to introduce a game without clear objectives, winning conditions or rules for social interaction. These types of products are primarily aimed for early adapters. Vast majority of progressive and experimental indie games and mods remain as niche. They often lack production values or adopt mechanics that poorly convey the message. But they have the potential to add something truly novel to the artistic spectrum. The indie and modding scene has more flexibility than the industry giants, but their impact on cultural and social environment is also more limited. To change mainstream culture, the advocated ideas must cross a certain threshold of popularity, or they remain on the periphery. Modding has also traditionally tested the boundaries of appropriateness, con-

⁸⁷ *DayZ* was originally released as a user made modification for *Arma 2* (Bohemia Interactive, 2009). *DayZ* established a genre of post-apocalyptic open world survival games.

trollability and artistic authority, often exceeding them. Concerns over uncontrollability of content first surfaced after the Columbine shooting. Modding inverts the age old concern of what the media is doing to its audience into the question of what the audience is doing with the media it consumes.

The contemporary zeitgeist poses challenges on game development. In recent years, discussion over political correctness has surfaced in this context. Critics have perceived that the commentaries promoting PC policies also advocate censorship and limit artistic freedom in the guise of offensiveness. This debate is exemplified by frequent news stories about offence-taking. Such accounts tend to produce exaggerated counter reactions. The inherent problem with adopting politically correct policies relates to drawing the lines of appropriateness, as they are not necessarily defined by the legislation. The cases analysed in this study show that the most vocal individuals and interest groups often claim the authority to draw them. In turn, accusations of political correctness are a regularly used tactic to extrapolate all such demands as attempts to curb freedom of speech

The game industry is subject to market forces, as games are a commercial art form. Games and franchises that elevated digital gaming into its current status will be produced as long as they are commercially profitable. Therefore, it is highly unlikely that the reconstruction of gaming culture would happen in the expense of the so-called “bro culture” games, which constitute one of the most vibrant and financially important sub-cultures. Thus, reports of the death of “gamers” are greatly exaggerated, even if they no longer represent the whole gaming culture. This is not to argue that there are no commercial incentives to modernise the traditional genres, for instance, in terms of gender representation. Similarly, this process does not automatically mean infusion of politically correct ideas.

Since the inception of the medium, games have become inevitably more diverse and inclusive. The evolution of gamer demography is an evident sign of this. However, this shift is slower than the concurrent sociopolitical atmosphere demands, partly because of the industry practices and conventions, partly because of the cultural stagnancy, reactionary attitudes and communal opposition. In this setting, controversies and public disputes are natural consequences. The contemporary political and social awareness must comply with the capitalistic logic.

The contentual factors are not only aspects driving the maturation of games as an art form. Gameplay conventions have also become integral factors in this process. *DayZ* is rather an extreme example of this development. The game has provisional mature rating, not only because of its content, but because of its dominant and prominent gameplay conventions that formed during its early access phase. *DayZ* is a nihilistic sandbox, which mirrors the Hobbesian state of nature. The game’s deeply ingrained social Darwinism favours antisocial behaviour. This is best exemplified by the widely adopted practice to kill other players on sight, often without apparent reasons or need. Interestingly, *DayZ* has not raised many eyebrows, albeit the player behaviour has trans-

gressed, for instance, the taboo of sexual violence (e.g. *The New Statesman*, 24 March, 2014). This is perhaps due to its limited popularity and publicity.

Online multiplayer games like *DayZ* pose interesting challenges to content rating systems. To give the correct rating, the authorities should understand the possible implications of core mechanics, which enable emergent and/or transgressive gameplay (see Paper 5 & 6). This can be quite difficult or even impossible task to accomplish, especially with innovative games that form completely new sub-genres or reform existing ones. Gameplay conventions are constructed through social interaction that cannot be replicated during the rating process. Conventions are also difficult to predict accurately, as they tend to vary from game to game.

5.4 #GamerGate as a Moral Panic

#GG revolutionised game-related moral panics, not solely because of its dif-fused structure or multifarious interpretations, but because its actors came pri-marily from the same, albeit highly fragmented cultural sphere. It was not manufactured by cultural outsiders. The sheer scope of the incident made it ev-ident that #GG was more than an ordinary gaming controversy. Even the FBI investigated the case, but no charges were brought up. The “issue-attention cy-cle” (Downs, 1972)⁸⁸ of #GG was surprisingly long. The hashtag celebrated its third anniversary in the late-August 2017, albeit the current tweet count is only a fraction of what it was during its heyday. Furthermore, the incident quickly transformed from a gaming-related confrontation into more extensive cultural and political phenomenon. It was associated, for instance, with the U.S. presi-dential elections of 2016. The connection here was that certain segments of #GG proponents identified with the so-called alt-right movement.⁸⁹

Why did #GG came to be? The contention between opposing ideologies and sociopolitical views within gaming culture had been brewing for some time. Similar cases had already erupted on other forums, focusing on other forms of popular entertainment. Furthermore, there was evident mismatch and dislike between a certain segment of gaming journalists and a specific subset of gamers that was looking for a suitable venue to vent these ill-wills. The Quinnsspiracy, online harassment and the “Gamers are dead” articles were the tipping points that led to the emergence of #GG.

#GG was not just a prolonged public debate that took place on multiple websites and social media platforms, but had the characteristics of a full-fledged moral panic. It was the first major gaming-related moral panic in 15

⁸⁸ Anthony Downs (1972, pp. 38–41) used the term to describe the emergence and dis- appearance of social problems from public attention. According to Downs, there are five stages in this cycle: 1) the pre-problem stage; 2) alarmed discovery and euphoric enthusiasm; 3) realizing the cost of significant progress; 4) gradual decline of intense public interest; and 5) the post-problem stage.

⁸⁹ See *Washington Post*, 7 December, 2015; *Bustle*, 31 August, 2016.

years. #GG introduced interesting new features, for instance, regarding the altered power relation between the rhetors and the folk devils. The designated scapegoats were no longer silenced underdogs, but active participants, who directly engaged with the social construction of the panic. Through social media this involvement took place in real-time.

#GG was a bilateral moral panic, built upon clichéd typecasts.⁹⁰ The #GG proponents deemed that games and gaming were under attack from radical third-wave feminist and social justice activists, who imposed progressive and politically correct policies on their culture (e.g. *Breitbart.com*, 1 September, 2014). In contrast, the #GG opponents considered that women in gaming were targeted by misogynist male gamers, who wanted to maintain the status quo in their male-dominated hobby, and silence any voice demanding for change (*The Daily Beast*, 22 August, 2014). Naturally, this is not to claim that every #GG supporter or critic would share these concerns. It was the fringes, who turned the incident into a moral panic. In general, the mainstream mediations of #GG were based on adversarial framing between female and male gamers. In this archaic image, women were described as victims, men as oppressors (Maclean, 2016, pp. 26–27).

The unfolding of events followed Stanley Cohen's (1972) characterisation of a moral panic. #GG featured all the required actors (Goode & Ben-Yehuda, 2009, pp. 23–38): the folk devils (male gamers/social justice activists), the media (gaming and mainstream media), the public (gamer communities and general public), the agents of social control (figureheads, journalists, game developers/publishers, and various industry organisations), the action groups (online formations and advocacy groups), and the politicians (e.g. congresswoman Katherine Clark (D-MA), Canadian PM Justin Trudeau and Australian senator Scott Ludham). The same applied to the crucial elements that define moral panics. There was an exaggerated level of *concern*, as the opposite groups perceived each other as existential threats, requiring immediate action and resistance (e.g. *The Rolling Stone*, 17 October, 2014). The concern engendered extremely heated atmosphere that discharged in reciprocal *hostility*, manifesting itself in harassment, doxing, arbitrary block lists and utilisation of other guerrilla tactics of online flame wars. In turn, this antagonism resulted in a *consensus* on the seriousness of the threat and the deviancy of the other. Presumptions on the size, nature and severity of the perceived threat were also *disproportional*. Everyone who used the hashtag was not a misogynist harasser, nor was everyone who criticised #GG a social justice ideologue. Describing #GG solely as a harassment campaign was as intellectually dishonest, as claiming that the "movement" was only concerned with the ethics in gaming journalism. Retaining solely on these

⁹⁰ To caricaturise the implied stereotypes, #GamerGate involved online misogynists, internet trolls, men's rights activists, basement dwelling neckbeards, and white cis-gender male gamers, who needed to check their privileges. This medley grouping was pitted against radical third-wave feminists, cronyistic indie developers, biased journalists, scamming media critics, beta white knights, and social justice warriors. Prominent game developers, vbloggers, media critics and other talking heads acted as standard bearers for the divided camps.

frames excluded the validity of opposing viewpoints, and disregarded factors, motives and activities outside this duality. In many cases, this was done deliberately for rhetorical purposes. The last constituent of moral panic is *volatility*. #GG quickly erupted into a full-scale culture war. It has since calmed down and receded, only to resurge at convenient moments. This begs a question that perhaps cannot be answered at this moment: will #GamerGate have any lasting impacts on the gaming culture?

5.5 Epilogue: Good Gaming-Related Moral Panics?

The academic research of gaming controversies and moral panics is topical as ever. This study was conducted during a period of time, when these socially constructed incidents transformed from mere theme-, content- and representation-based conventions into broader sociopolitical debates. Furthermore, games technology is still undergoing through rapid development, not to mention the constant sociocultural changes that shape the gaming culture and its various communities. Albeit the medium of digital games is unquestionably an integral part of mainstream consumer culture, it is still in the process of negotiating its sociocultural position. These factors, ongoing developments and persistent conceptions will most likely continue to produce prolonged public debates and exaggerated social concerns that call for future studies.

Stanley Cohen (2010) speculated on the idea of good or rational moral panic. This notion was long considered an oxymoron, but today it is acknowledged as a point of dispute (e.g. David et al., 2011). The two gaming moral panics discussed in this study – concerning 1) the impact/effect of violent games on their audience; and 2) the bilateral harassment of women in gaming/bowdlerisation and censorship of games – cannot be categorised as “good”. Their starting points and impetuses may have been reasonable and well-intentioned, but the very nature of moral panics delegitimised and distorted their aspirations. The multitude of rhetors and incoherent structures of contemporary social movements also twisted and transformed the original aims into completely different ones. Fearmongering, hysteria and hostility have the tendency to erode the rationality and objectivity of the claims made, transforming them into exaggerated social anxieties. Furthermore, competition for research funding, financial incentives and public awareness influenced the course of events. One can argue that both of these attempts of moral regulation failed to achieve their goals. They mainly provided monocausal answers for complex social problems, created general purpose explanations for moral decay, curbed criticism or spread one-dimensional ideology. It is true that #GG highlighted important questions about games and gaming culture, but the persistent quarrelling shunned many of these observations into the background. Most of the eyes were on the ensuing e-drama. Social media has proved to be a breeding ground for controversies and panics, offering online echo chambers, where misunderstanding, disinformation and antagonism are amplified.

The possible forthcoming social concern towards virtual child pornography may seemingly fulfil the qualities of a good gaming-related moral panic, at least in theory, but not necessarily in practice. The consensus about its deviance or harmfulness is perhaps more generally accepted, compared, for instance, to the discussion about the ill-effects of game violence, which is saturated by dissenting viewpoints. However, when the logic of mass communication merges with the logic of moral panics, this rational premise is most likely undone. The media will create headlines and narratives that paint the threat as omnipresent and overarching. The moral entrepreneurs and claims-makers will attempt to drive additional political agendas alongside with the main issue. The policy-makers will try to solve the perceived threat with ambiguous, blanket responses that also cover mediations that do not fill the definitions of virtual child pornography. Walter Lippmann's (1955, p. 25) notion – uttered over half a century ago – still rings true: “when distant and unfamiliar and complex things are communicated to great masses of people, the truth suffers a considerable and often a radical distortion. The complex is made over into the simple, the hypothetical into the dogmatic, and the relative into an absolute.”

YHTEENVETO (FINNISH SUMMARY)

Länsimaissa uusia, nousevia mediamuotoja on perinteisesti pidetty uhkana sosiaalisille normeille, yhteiskunnalliselle järjestykselle sekä moraalille rakenteille. Tämä artikkeliväitöskirja sijoittaa digitaaliset pelit tähän vuosisataiseen jatkumoon. Tutkimuksen lähtökohtana on, että sosiaalisen huolen synnyttämät kohut ja moraalipaniikit toimivat eräänlaisina kulttuurisina siirtymäriitteinä uudelle medialle. Ne ilmentävät medioiden siirtymistä sosiaalisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta toiseen, tässä tapauksessa marginaalista valtavirtaan. Pelien kohdalla irtautuminen vanhasta yhteiskunnallisesta asemasta, jossa se nähtiin yksinomaan lasten mediana, tapahtui 1990-luvulla, jolloin peleissä ryhdyttiin yhä enemmän käsittelemään vakavempia teemoja. Tähän kulttuuriseen kypsymiseen vaikutti myös pelimedian teknologinen kehitys. 2000-luku oli siirtymävaihe. Tätä ajankohtaa väritti myös nopea taloudellinen kasvu sekä verkkopelaamisen yleistyminen. 2010-luvulla pelit alkoivat siirtymään kohti riittien postliminaalivaihetta. Pelimedian ilmaisu rajoittavat vielä tietyt moraaliset ja kulttuuriset esteet, vaikka sen oikeudellinen asema onkin tunnustettu. Nämä kirjoittamattomat säännöt osoittavat, että digitaalisten pelien uusi yhteiskunnallinen asema ei ole vielä täysin vakiintunut.

Tämä tutkimus osoittaa, että kohut ja paniikit eivät ole tilanneriippuvaisia tai sattumanvaraisia episodeja vaan sosiaalisen vuorovaikutuksen kautta rakennettuja tapahtumia. Niiden taustalla ovat yksilöt ja eri intressiryhmät, joiden toimintaa ohjaavat moninaiset sosiopoliittiset motiivit. Nämä viestijät luovat diskurssielementtejä, joiden avulla voidaan rakentaa monipuolisia narratiiveja ja ontologisia väitteitä. Nämä diskurssit muokkaavat pelimedian sosiaalista todellisuutta. Tutkimuksessa tarkastellaan kohujen ja paniikkien taustalla olevia sosiokulttuurisia tekijöitä. Nämä tekijät liittyvät pääasiallisesti 1) valvonnan puutteeseen ja lainsäädäntöön; 2) interaktiivisen median oletettuihin haittavaikutuksiin; 3) kaupallisiin motiiveihin; 4) jakelukanaviin; 5) transgressiiviseen representaatioon ja arkaluontoiseen sisältöön; 6) aihepiirin ajankohtaisuuteen tai viimeaikaisuuteen; ja 7) poliittisiin ja ideologisiin kiistoihin. Tämän lisäksi kohuja ja paniikkeja analysoidaan peliarkkityyppien sekä vakiintuneiden uutiskehysten näkökulmasta. Väitöskirjassa paneudutaan myös niihin pelimedian ominaispiirteisiin, jotka ovat herättäneet sosiaalista huolta. Nämä spesifistiset ominaisuudet liittyvät erityisesti aktiiviseen toimijuuteen, ehdollistamiseen sekä pelirealismiin. Tämä huoli tulee esiin niin sanotussa simulaattorinarratiivissa, jossa väkivaltaiset pelit esitetään harjoitusvälineenä erilaisille väkivallan teoille.

Tutkimus kartoittaa myös pelikohujen ja niiden ympärille syntyneiden moraalipaniikkien kulttuurista kehitystä. Ehkäpä suurin muutos liittyy näiden sosiaalisesti rakennettujen tapahtumien tuottamiseen ja levittämiseen. Nykyiset kohut ja paniikit eivät enää ole ulkopuolisten tahojen aikaansaannoksia vaan niiden keskeiset toimijat kuuluvat samaan, vaikkakin erittäin hajanaiseen, kulttuuriseen piiriin. Sosiaalisen median myötä kohut ovat myös muuttuneet reaaliaikaisiksi. Vaikka väkivalta, seksi ja rikos klassisina kohuteemoina edelleen

herättävätkin sosiaalista huolta, ovat kohut ja paniikit muuttuneet representatio-, sisältö- tai vaikutuslähtöisistä kiistoista osaksi kokonaisvaltaisempaa kulttuurista keskustelua, joka käsittelee laajemmin yhteiskunnallisia ilmiöitä ja epäkohtia. Kohut ja paniikit heijastelevat aikansa henkeä. Esimerkkeinä uusista kohuteemoista voidaan mainita vaikkapa verkkohäirintä sekä nettikiusaaminen.

REFERENCES: GAMES

- 2K Australia. (2010). *BioShock 2*. Windows. United States: 2K Games.
- 3D Realms Entertainment. (1996). *Duke Nukem 3D*. DOS. United States: GT Interactive.
- Access Software. (1984). *Raid Over Moscow*. C64. United States: Access Software.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. Windows. United States: Blizzard Entertainment.
- Bohemia Interactive. (2013). *DayZ*. Windows. Czech Republic: Bohemia Interactive.
- Dennaton Games. (2012). *Hotline Miami*. Windows. United States: Devolver Digital.
- Destructive Creations. (2015). *Hatred*. Windows. Poland: Destructive Creations.
- Dreamers Guild. (1995). *I Have No Mouth, and I Must Scream*. DOS. United States: Acclaim Entertainment.
- Dunnigan, J., Prados, J. & Simonsen, R. A. (1972). *Year of the Rat: Vietnam, 1972*. Boardgame. United States: SPI.
- Checkerboarded Software/METOKUR. (2011). *School Shooter: North American Tour 2012*. Windows. Modification.
- Cook, D. (1989). *Advanced Dungeons & Dragons, 2nd Edition*. Tabletop RPG. United States: TSR.
- Digital Pictures. (1992). *Night Trap*. Sega CD. United States: SEGA of America.
- DMA Design. (1999). *Grand Theft Auto 2*. Windows. United States: Rockstar Games.
- EA Digital Ilusions. (2016). *Battlefield I*. Windows. United States: Electronic Arts.
- EDF 2. (2012). *The Clown Prince Rises*. Windows.
- Exidy (1976). *Death Race*. Arcade. United States: Exidy.
- Facepunch Studios. (2006). *Garry's Mod*. Windows. United States: Valve.
- Fighting Hellfish. (2005). *Demafation of Character: A Jack Thompson Murder Simulator*. Windows. Modification.
- Gygax, G. & Arneson D. (1974). *Dungeons & Dragons*. Tabletop RPG. United States: TSR.
- Hall, D. (2012). *DayZ*. Windows. Modification.
- Hidden Path Entertainment. (2012). *Counter-Strike: Global Offensive*. Windows. United States: Valve.
- id Software. (1992). *Wolfenstein 3D*. DOS. United States: Apogee Software.
- id Software. (1993). *Doom*. DOS. United States: id Software.
- id Software. (1994). *Doom II: Hell on Earth*. DOS. United States: GT Interactive.
- id Software. (1996). *Quake*. Windows. United States: id Software.
- Illusion Soft. (2006). *RapeLay*. Windows. Japan: Illusion Soft.
- Infinity Ward. (2009). *Call of Duty: Modern Warfare 2*. PlayStation 3/Windows. United States: Activision.
- Konami. (1993). *Lethal Enforcer*. Sega CD. United States: Konami America.
- Lambourn, R. (2007). *V-Tech Rampage*. Flash.
- Lambourn, R. (2013). *The Slaying of Sandy Hook Elementary*. Windows.

- Ledonne, D. (2005). *Super Columbine Massacre RPG!* Windows.
- Machine Games. (2014). *Wolfenstein: The New Blood*. Windows. United States: Bethesda Softworks.
- Midway Games. (1993). *Mortal Kombat*. Sega CD. United States: Arena Entertainment.
- Mystique. (1982). *Custer's Revenge*. Atari 2600. United States: Mystique.
- Obsidian Entertainment. (2010). *Fallout: New Vegas*. Windows. United States: Bethesda Softworks.
- Raven Software. (2002). *Soldier of Fortune 2: Double Helix*. Windows. United States: Activision.
- Rockstar North. (2003). *Manhunt*. PlayStation 2. United States: Rockstar Games.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. PlayStation 3. United States: Rockstar Games.
- Romero, B. (2009). *Train*. Tabletop game.
- Running With Scissors. (2003). *Postal 2*. Windows. United States: Whiptail Interactive.
- Stainless Software. (1997). *Carmageddon*. Windows. United States: Interplay Entertainment.
- Thompsonsoft. (2006). *I'M OK – A Murder Simulator*. Windows.
- Traffic Software. (2004). *JFK: Reloaded*. Windows. United States: Traffic Software.
- U.S. Army. (2002). *America's Army*. Windows. United States: U.S. Department of Defense.
- U.S. Marine Corps Modeling and Simulation Management Office. (1996). *Marine Doom*. Windows. Modification.
- Valve. (2000). *Counter-Strike*. Windows. United States: Sierra On-Line.
- Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line*. Windows. United States: 2K Games.

REFERENCES: NEWSPAPER AND ONLINE SOURCES

- A Columbine Site*. Eric. Retrieved 27 August, 2016 from <http://www.acolumbinesite.com/eric.html>
- Ars Technica*. The death of the “gamers” and the women who “killed” them. 28 August, 2014. Retrieved 18 August, 2016 from <http://arstechnica.com/gaming/2014/08/the-death-of-the-gamers-and-the-women-who-killed-them/>
- Ars Technica*. Chat logs show how 4chan users created #GamerGate controversy. 10 September 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://arstechnica.com/gaming/2014/09/new-chat-logs-show-how-4chan-users-pushed-gamergate-into-the-national-spotlight/>
- Baio, Andy. 72 Hours of #Gamergate: Digging through 316,669 tweets from three days of Twitter’s two-month-old trainwreck. *Medium.com*, 27 October, 2014. Retrieved 29 August, 2016 from <https://medium.com/message/72-hours-of-gamergate-e00513f7cf5d>
- BBC*. Zoe Quinn: GamerGate must be condemned. 29 October, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.bbc.com/news/technology-29821050>
- Belfast Telegraph*. Exclusive: Amazon selling rape simulation game. Rapelay 12 February, 2009. Retrieved 14 November, 2016 from <http://www.belfasttelegraph.co.uk/technology/exclusive-amazon-selling-rape-simulation-game-rapelay-28533501.html>
- Breitbart.com*. Feminist Bullies Tearing the Video Game Industry Apart. 1 September, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.breitbart.com/Breitbart-London/2014/09/01/Lying-Greedy-Promiscuous-Feminist-Bullies-are-Tearing-the-Video-Game-Industry-Apart>
- Breitbart.com*. Exposed: The Secret Mailing List of the Gaming Journalism Elite. 17 September, 2014. Retrieved 22 August, 2016 from <http://www.breitbart.com/london/2014/09/17/exposed-the-secret-mailing-list-of-the-gaming-journalism-elite/>
- Breivik, Anders Behring (2011). *2083 - A European Declaration of Independence*. Unpublished. Retrieved from <https://info.publicintelligence.net/AndersBehringBreivikManifesto.pdf>
- Brooklyn Daily Eagle*. \$4,000 Paid Politician for Pinball Aid. December 28, 1941.
- Buckingham, A. Murder in virtual reality should be illegal. *Aeon* 24 November, 2016. Retrieved 1 December, 2016 from <https://aeon.co/ideas/murder-in-virtual-reality-should-be-illegal>
- Bustle*. I’m Thrilled Hillary Clinton Is Taking On The Alt-Right & You Should Be, Too. 31 August, 2016. Retrieved 1 September, 2016 from <http://www.bustle.com/articles/181399-im-thrilled-hillary-clinton-is-taking-on-the-alt-right-you-should-be-too>
- BuzzFeed*. Gaming Is Leaving “Gamers” Behind. 29 August, 2014. Retrieved 18 August, 2016 from <http://www.buzzfeed.com/josephbernstein/gaming-is-leaving-gamers-behind>

- CBS News*. Online culture war prompts mass shooting threat. 16 October, 2014. Retrieved 23 August, 2016 from <http://www.cbsnews.com/news/gamergate-online-culture-war-over-women-in-video-games-prompts-death-threats/>
- Change.org. Target: Withdraw Grand Theft Auto 5 – this sickening game encourages players to commit sexual violence and kill women. 29 November, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <https://www.change.org/p/target-withdraw-grand-theft-auto-5-this-sickening-game-encourages-players-to-commit-sexual-violence-and-kill-women>
- CNN. Behind the Furor over #Gamergate. 16 October, 2014. Retrieved 23 August, 2016 from <http://edition.cnn.com/2014/10/15/living/gamergate-explainer/>
- C-SPAN. Video Game Violence. 9 December, 1993. Retrieved 17 August, 2016 from <http://www.c-span.org/video/?52848-1/video-game-violence>
- Daily Beast*. Gaming Misogyny Gets Infinite Lives: Zoe Quinn, Virtual Rape, and Sexism. 22 August, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.thedailybeast.com/articles/2014/08/22/gaming-misogyny-gets-infinite-lives-zoe-quinn-virtual-rape-and-sexism.html>
- Daily Mail Online*. The Video Game That Allows You to Play as An ISIS Fighter Slaughtering Westerners. 3 February, 2015. Retrieved 7 August, 2016 from <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2937641/ISIS-fighters-distributing-video-game-allows-players-play-role-Islamist-kill-Westerners.html>
- Deadspin*. The Future of The Culture Wars is Here, And It's Gamergate.' 14 October, 2014. Retrieved 23 August, 2014 from <http://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamergate-1646145844>
- Diplomat*. Japan: The Manga Military. 19 January, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://thediplomat.com/2016/01/japans-creative-industrial-complex/>
- Eurogamer*. Lost Humanity 18: A Table of Doritos'. 24 October 2012. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-24-lost-humanity-18-a-table-of-doritos>
- Federal Trade Commission. FTC Undercover Shopper Survey on Entertainment Ratings Enforcement Finds Compliance Highest Among Video Game Sellers and Movie Theaters. 25 March, 2013. Retrieved 15 August, 2016 from <https://www.ftc.gov/news-events/press-releases/2013/03/ftc-undercover-shopper-survey-entertainment-ratings-enforcement>
- Financial Post*. Sexism, misogyny and online attacks: It's a horrible time to consider yourself a "gamer". 28 August, 2014. Retrieved 22 August, 2016 from http://business.financialpost.com/2014/08/28/sexism-misogyny-and-online-attacks-its-a-horrible-time-to-consider-yourself-a-gamer/?__lsa=67b0-6945

- Forbes*. #GamerGate Is Not A Hate Group, It's A Consumer Movement'. 9 October, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.forbes.com/sites/erikkain/2014/10/09/gamergate-is-not-a-hate-group-its-a-consumer-movement/> &refURL=&referrer=
- Gamasutra*. "Gamers' don't have to be your audience. "Gamers" are dead. 28 August, 2014. Retrieved 22 August, 2016 from http://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php
- GamePolitics*. Editorial: #GamerGate Political Attitudes, Part 1 - Is the Movement Right-Wing?. 29 December, 2014. Retrieved 10 January, 2016 from <http://gamepolitics.com/2014/12/29/editorial-gamergate-political-attitudes-part-1-movement-right-wing#.VQGMvIHF9cQ>
- Gamezone.com*. Here's what we know: Allistair Pinsoff, Destructoid, Yanier "Niero" Gonzales, Game Journo Pros and more. 24 October, 2014, Retrieved 22 August, 2016 from <http://www.gamezone.com/originals/here-s-what-we-know-allistair-pinsof-destructoid-yanier-niero-gonzalez-game-journo-pros-and-more>
- Golding, D. The End of Gamers. *Tumblr.com*, 28 August, 2014. Retrieved 22 December, 2016 from <http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers>
- Grude, T. (1998). *Satan rir media*. Bergen: Subfilm and TV2, 1998.
- Guardian*. Battlefield 1: Is it wrong to set a war game in the trenches of the first world war?. 12 May, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <https://www.theguardian.com/technology/2016/may/12/battlefield-war-game-first-world-war>
- Hansard Online*. Control of Space Invaders and Other Electronic Games. May 20, 1981. Retrived 23 August, 2016 from <http://hansard.millbanksystems.com/commons/1981/may/20/control-of-space-invaders-and-other>
- HeatStreet*. Chat Logs Expose Crash Override Network as Online Bullies. 26 August, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://heatst.com/tech/chat-logs-expose-crash-override-network-as-online-bullies/>
- Huffington Post*. Grand Theft Auto V and the Culture of Violence Against Women. 9 December, 2014. Retrieved 27 August, 2016 from http://www.huffingtonpost.com/malika-saada-saar/grand-theft-auto-v-and-the-culture-of-violence-against-women_b_6288528.html
- Kotaku*. We Might Be Witnessing The 'Death of An Identity. 28 August, 2014. Retrieved 18 August, 2016 from <http://kotaku.com/we-might-be-witnessing-the-death-of-an-identity-1628203079>
- Mother Jones*. A Guide to Mass Shootings in America. 5 June, 2017. Retrieved 10 June, 2017 from <http://www.motherjones.com/politics/2012/07/mass-shootings-map/>

- National Security Archives (2014). National Security Archive Electronic Briefing Book No. 481 - Document 3: Record of Conversation between George Shultz and Eduard Shevardnadze in Helsinki, July 31, 1985. Washington: George Washington University. Retrieved 15 August, 2015 from <http://www2.gwu.edu/~nsarchiv/NSAEBB/NSAEBB481/docs/Document%203.pdf>
- New Statesman*. A rape in Day Z: what drives gamers to go Lords of Flies on each other?. 24 March, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.newstatesman.com/culture/2014/03/rape-day-z-what-drives-gamers-go-lord-flies-each-other>
- Newsweek*. A Ban in Trouble, With a Capital "B". 4 June 1999, 4.
- Newsweek*. Is GamerGate About Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data Shows. 24 October, 2014. Retrieved 29 August, 2016 from <http://www.newsweek.com/gamergate-about-media-ethics-or-harassing-women-harassment-data-show-279736>
- New York Times*. Feminist Critics of Video Games Facing Threats in 'GamerGate' Campaign. 15 October, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html>
- New York Times*. Can Video Games Survive?. 24 October, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.nytimes.com/2014/10/26/opinion/sunday/the-disheartening-gamergate-campaign.html>
- New York Times*. 'It's Game Over for "Gamers"'. 28 October, 2014. Retrieved 18 August, 2016 from http://www.nytimes.com/2014/10/29/opinion/anita-sarkeesian-on-video-games-great-future.html?_r=0
- Niche Gamer*. Dead Or Alive Xtreme Not Coming West Due to Cultural Differences, Says Sony Boss. 14 December, 2015. Retrieved 15 July, 2016 from <http://nichegamer.com/2015/12/14/dead-or-alive-xtreme-3-not-coming-west-due-to-cultural-differences-says-sony-boss/>
- PC Magazine* (1999). The Doom Factor. 18(2), 87.
- Penny Red*. Why We Are Winning: Social Justice Warriors and the New Culture War. 8 September, 2014. Retrieved 23 August, 2016 from <http://lauriepenny.com/why-were-winning-social-justice-warriors-and-the-new-culture-war/>
- Polygon*. Counter-Strike player files suits against Valve over "illegal gambling" surrounding CSGO. 23 June, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.polygon.com/2016/6/23/12020154/counter-strike-csgo-illegal-gambling-lawsuit-weapon-skins-valve>
- Polygon*. CSGO Lotto and owners sued over "illegal gambling" allegations. 7 July, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.polygon.com/2016/7/7/12116902/csgo-lotto-and-owners-sued-over-illegal-gambling-allegations>

- Rasmussen Reports. 67% Say States Should Be Able to Prohibit Sale of Violent Video Games to Children. 5 July, 2011. Retrieved 1 September, 2016 from http://www.rasmussenreports.com/public_content/lifestyle/general_lifestyle/june_2011/67_say_states_should_be_able_to_prohibit_sale_of_violent_video_games_to_children
- Rasmussen Reports. Americans Say Violent Video Games Lead to a More Violent Society. 11 December, 2014. Retrieved 1 September, 2016 from http://www.rasmussenreports.com/public_content/lifestyle/general_lifestyle/december_2014/americans_say_violent_video_games_lead_to_a_more_violent_society
- Rewire*. Sexual Violence Is Present in More Games Than “Grand Theft Auto V”. 11 December 2014. Retrieved 27 July, 2016 from <https://rewire.news/article/2014/12/11/sexual-violence-present-games-grand-theft-auto-v/>
- Rock, Paper, Shotgun*. Valve ‘Would Not Publish’ Hatred, Deletes From Greenlight. 16 December, 2014. Retrieved 24 July, 2016 from <https://www.rockpapershotgun.com/2014/12/16/hatred-removed-from-steam/>
- Rockwell, G. & Suomela, T. (2015). Gamergate Reactions. University of Alberta, 2015. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.7939/DVN/10253>
- Rolling Stone*. Anita Sarkeesian on GamerGate: “We Have a Problem and We’re Going to Fix This. 17 October, 2014. Retrieved 31, August 2016 from <http://www.rollingstone.com/culture/features/anita-sarkeesian-gamergate-interview-20141017>
- Salon*. #Gamergate is really about terrorism: Why Bill Maher should be vilifying the gaming community, too. 24 October, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from http://www.salon.com/2014/10/23/gamergate_is_really_about_terrorism_why_bill_maher_should_be_vilifying_the_gaming_community_too/
- ShackNews*. Opinion: Battlefield 1: World War 1 May Be a Step Too Far. 11 May, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.shacknews.com/article/94619/opinion-battlefield-1-world-war-1-may-be-a-step-too-far>
- Slate*. Gaming Journalism Is Over. 4 September, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from http://www.slate.com/articles/technology/bitwise/2014/09/gamergate_explodes_gaming_journalists_declare_the_gamers_are_over_but_they.html
- Spiked*. #Gamergate: we must fight for the right to fantasise. 8 December, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.spiked-online.com/newsite/article/gamergate-we-must-fight-for-the-right-to-fantasise/16307#.V9QEWK01QwK>
- Time*. On a Screen Near You: Cyberporn”. 3 July, 1995. 38-45.
- Time*. Sexism, Lies and Video Games: The Culture War Nobody is Winning. 5 September, 2014. Retrieved 23 August, 2016 from <http://time.com/3274247/video-game-culture-war/>

- Verge*. Gamergate is dead. 30 October, 2014. Retrieved 26 August, 2016 from <http://www.theverge.com/2014/10/30/7131931/gamergate-is-dead>
- Vice*. This Guy's Embarrassing Relationship Drama Is Killing the "Gamer" Identity. 29 August, 2014. Retrieved 18 November, 2014 from <https://www.vice.com/read/this-guys-embarrassing-relationship-drama-is-killing-the-gamer-identity-828>
- Vox*. Gamergate and the politicization of absolutely everything. 1 November, 2014. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.vox.com/2014/11/1/7136343/gamergate-and-the-politicization-of-absolutely-everything>
- WAM! (2015). Reporting, Reviewing, and Responding to Harassment on Twitter. Retrieved from <http://womenactionmedia.org/cms/assets/uploads/2015/05/wam-twitter-abuse-report.pdf>
- Washington Examiner*. When the Harassed Become the Harassers. 30 August, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.washingtonexaminer.com/when-the-harassed-become-the-harassers/article/2600558>
- Washington Post*. Remarks from the NRA Press Conference on Sandy Hook School Shooting, Delivered on Dec. 21, 2012 (Transcript). 21 December, 2012. Retrieved from 1 August, 2016 from https://www.washingtonpost.com/politics/remarks-from-the-nra-press-conference-on-sandy-hook-school-shooting-delivered-on-dec-21-2012-transcript/2012/12/21/bd1841fe-4b88-11e2-a6a6-aabac85e8036_story.html
- Washington Post*. Donald Trump is the Gamergate of Republican Politics. 7 December, 2015. Retrieved 31 August, 2016 from https://www.washingtonpost.com/news/act-four/wp/2015/12/07/donald-trump-is-the-gamergate-of-republican-politics/?utm_term=.a6a6daac785
- Wired*. War Is Virtual Hell. March/April, 1993. Retrieved 7 August, 2016 from <http://archive.wired.com/wired/archive/1.01/virthehell.html>
- Wired*. Doom Goes to War. 1 April, 1997. Retrieved 8 August, 2016 from <http://www.wired.com/1997/04/ff-doom/>
- Wired*. A First-Person Shooter Set in WWI Is Maaaybe Not The Best Idea. 10 May, 2016. Retrieved 31 August, 2016 from <http://www.wired.com/2016/05/battlefield-1-wwi/>

REFERENCES: LITERATURE

- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. In *FDG'12 - Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 129–133). New York: ACM Press.
- Adler, M. J. (1937). *Art and Prudence: A Study in Practical Philosophy*. New York: Longmans, Green and Co.
- Altheide, D. L. (2009). The Columbine Shootings and the Discourse of Fear. *American Behavioural Scientist* 52(10), 1354–1370.
- Andersen, R. & Kurti, M. (2009). From *America's Army* to *Call of Duty*: Doing Battle with the Military Entertainment Complex. *Demographic Communiqué* 23(1), 45–65.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*. Oxford: Oxford University Press.
- Anderson, C. A., Ichori, N., Bushman, B. J., Rothstein, H. R., Shibuya, A., Swing, E. L., Sakamoto, A. & Saleem, M. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behaviour in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136(2), 151–173.
- Anderson, J. A. (2008). The Production of Media Violence and Aggression Research: A Cultural Analysis. *American Behavioral Scientist* 51(8), 1260–1279.
- Arjoranta, J. (2015). *Real-Time Hermeneutics: Meaning-Making in Ludonarrative Digital Games*. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.
- Avedon, E., M. & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Bajovic, M. (2013). Violent Video Gaming and Moral Reasoning in Adolescent: Is There an Association. *Educational Media International* 50(3), 177–191.
- Baerg, A. (2008). It's (Not) in the Game: The Quest for Quantitative Realism and the Madden Football Fan. In L. W. Hugenberg, P. M. Haridakis & A. C. Earnhardt (Eds.), *Sports Mania: Essays on Fandom and the Media in the 21st Century* (pp. 218–228). Jefferson: McFarland & Company.
- Baker, R. K., & Ball, S. J. (Eds) (1969). *Violence and the Media: A Staff Report to the National Commission on the Causes and Prevention of Violence*. Washington, D.C.: U.S. Government Printing Office.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social-Cognitive Theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Baron, J. (2010). Digital Historicism: Archival Footage, Digital Interface, and Historiographic Effects in *Call of Duty: World at War*. *Eludamos. Journal of Computer Game Culture* 4(2), 303–314.
- Barthes, R. (1981). *Camera Lucida: Reflections of Photography*. R. Howard (Trans.). New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (1986). The Reality Effect. In R. Howards (Trans.), *The Rustle of Language* (pp. 141–148). Oxford: Blackwell.

- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs. *Journal of MUD Research* 1(1), 19. Retrieved from <http://mud.co.uk/richard/hcnds.htm>.
- Baudrillard, J. (1988). Simulacra and Simulations. In M. Poster (Ed.), *Jean Baudrillard, Selected Writings* (pp. 166-184). Stanford: Stanford University Press.
- Baudrillard, J. (1995). *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington: Indiana University Press.
- Bazin, A. (1960). The Ontology of Photographic Image'. In H. Gray (Trans.), *Film Quarterly* 13(4), 4-9.
- Berker, T., Hartmann, M. Punie, Y. & Ward K. J. (Eds.) (2006). *Domestication of Media and Technology*. Maidenhead: Open UP.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City: Anchor Books.
- Berry, J. M. & Sobieraj, S. (2013). *The Outrage Industry: Political Opinion Media and the New Incivility*. New York: Oxford University Press.
- Best, J. (1989). Rhetoric in Claims-Making: Construction the Missing Children Problem. *Social Problems* 34(2), 101-121.
- Best, J. (1990). *Threatened Children: Rhetoric and Concern about Child-Victims*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Bitzer, L. F. (1968). The Rhetorical Situation. *Philosophy and Rhetoric* 1(1), 1-14.
- Bledsoe, J. (1991). *Blood Games: A True Account of Family Murder*. New York: Dutton.
- Blumer, H. & Hauser, P. M. (Eds.) (1933). *Movies, Delinquency, and Crime*. New York: Macmillan.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- Bogost, I., Ferrari, S. & Schweizer, B. (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Boorstin, D. J. (1961). *The Image: A Guide to Pseudo Events in America*. New York: Vintage.
- Braithwaite, A. (2016). It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity. *Social Media + Society* 2(4), 1-10.
- Breuer, J., Kowert, R., Festl, R. & Quandt, T. (2015). Sexist Games=Sexist Gamers? A Longitudinal Study on the Relationship Between Video Game Use and Sexist Attitudes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 18(4), 197-202.
- Brown v. Entertainment Merchants Association (2011). 564 U.S. 08-1448. Washington D.C.: U.S. Supreme Court.
- Bushman, B. J. & Huesmann, L. R. (2014). Twenty-Five Years of Research on Violence in Digital Games and Aggression Revisited: A Reply to Elson & Ferguson (2013). *European Psychologist* 19(1), 47-55.

- Caillois, R. (1961). *Man, Play and Games*. M. Barash (Trans.). New York: The Free Press of Glencoe, Inc.
- Chalmers, P. (2009). *Inside the Mind of a Teen Killer*. Nashville: Thomas Nelson.
- Chess, S. & Shaw, A. (2015). A Conspiracy of Fishes, or, How We Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity. *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 59(1), 208–220.
- Chess, S. & Shaw, A. (2016). We Are All Fishes Now: DiGRA, Feminism, and GamerGate. *ToDiGRA* 2(2), 21–30. Retrieved from <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/39/91>.
- Christie, N. & Bruun, K. (1985). *Hyvä vihollinen: Huumausainepolitiikka Pohjolassa*. M. Quintus (Trans.). Espoo: Weilin + Göös.
- Cohen, S. (1972). *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon & Kee.
- Cohen, S. (2010). Whose Side Were We On? The Undeclared Politics of Moral Panic Theory. *Crime Media Culture* 7(3), 237–243.
- Consigny, S. (1974). Rhetoric and Its Situations. *Philosophy and Rhetoric* 7(3), 175–186.
- Cover, R. (2006). Gaming (Ad)diction: Discourse, Identity, Time and Play in the Production of the Gamer Addiction Myth. *Game Studies* 6(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/0601/articles/cover>
- Critcher, C. (2003). *Moral Panics and the Media*. Milton Keys: Open University Press.
- Critcher, C. (2008). Moral Panic Analysis: Past, Present and Future. *Sociology Compass* 2 (4), 1127–1144.
- Critcher, C. (2008). Making Waves: Historical Aspects of Public Debates about Children and Mass Media. In K. Drotner & S. Livingstone (Eds.), *The International Handbook of Children, Media and Culture* (pp. 91–104). London: SAGE Publications.
- Culin, S. (1907). *Games of the North American Indians*. Washington, D.C.: Government Printing Office.
- David, M., Rohloff, A., Petley, J. & Hughes, J. (2011). The Idea of Moral Panic – Ten Dimensions of Dispute. *Crime Media Culture* 7(3), 215–228.
- Dear, W. (1984). *The Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III*. Boston: Houghton Mifflin.
- Der Derian, J. (2009). *Virtuous War: Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment-Network* (2nd Edition). Boulder: Westview Press.
- Deterding, S. (2016). The Pyrrhic Victory of Game Studies: Assessing the Past, Present and Future of Interdisciplinary Game Research. *Games and Culture*, 1 September, 2016, 1–23.
- DeWinter, J. (2015). Regulating Rape: The Case of *RapeLay*, Domestic Markets, International Outrage, and Cultural Imperialism. In S. Conway & J. de Winter (Eds.), *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption* (pp. 244–258). New York: Routledge.
- Downs, A. (1972). Up and down with ecology – the “issue attention cycle”. *Public Interest* 28, 38–50.

- Drotner, K. (1999). Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. *Paedagogica Historica* 35(3), 593–619.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J. & Pajares Tosca, S. (2008). *Understanding Video Games*. London: Routledge.
- Elson, M. & Ferguson, C. J. (2014). Does Doing Media Violence Research Make One Aggressive? The Ideological Rigidity of Social-Cognitive Theories of Media Violence and a Response to Bushman and Huesmann (2013), Krahe (2013), and Warburton (2013). *European Psychologist* 19(1), 68–75.
- Entertainment Software Association (ESA) (2004). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington D.C.: ESA.
- Entertainment Software Association (ESA) (2017). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Washington D.C.: ESA.
- Entman, R. M. (1993). Framing: Towards Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication* 43(4), pp.51–58.
- Ferguson, C. J., Ruenda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S. & Smith, S. M. (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior* 35(3), 311–332.
- Ferguson, C. J. & Kilburn, J. (2010). Much Ado about Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. *Psychological Bulletin* 136(2), 174–178.
- Ferguson, C. J. & Beaver, K. M. (2016). Who's Afraid of the Big, Bad Video Game? Media-Based Moral Panics. D. Chadee & D. Chadee (Eds.), *Psychology of Fear, Crime, and the Media: International Perspectives*. (pp. 240–252). New York: Routledge.
- Fox, J. A. & DeLateur, M. J. (2014). Mass Shootings in America: Moving Beyond Newtown. *Homicide Studies* 18(1), 125–145.
- Foxman, M. & Nieborg, D. B. (2015). Between a Rock and a Hard Place: Games Coverage and Its Network of Ambivalences. *Journalism of Games Criticism* 3(1), 1–26. Retrieved from <http://gamescriticism.org/articles/foxmannieborg-3-1/>
- Frankfurter, D. (2006). *Evil Incarnate: Rumors of Demonic Conspiracy and Satanic Abuse in History*. New Jersey: Princeton University Press.
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative. Retrieved 10 June, 2017 from <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- Frasca, G. (2001) Ephemeral Games: It Is Barbaric to Design Videogames after Auschwitz?. M. Eskelinen & R. Koskimaa (Eds.), *Cybertext Yearbook 2000* (pp. 172–182). Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Gainsbury, S. M., King, D. L., Abarbanel, B., Delfabbro, P. & Hing, N. (2015). Convergence of Gambling and Gaming in Digital Media. Melbourne: Victorian Responsible Gambling Foundation, 2015. Retrieved 31 August, 2016 from http://apo.org.au/files/Resource/gainsbury_convergence_of_gambling_and_gaming_2015.pdf.

- Gallagher, R. (2012). 'No Sex Please, We Are Infinite State Machines: On the Melancholy of Sexlessness of the Video Game. *Games and Culture* 7(6), 399–418.
- Garland, D. (2008). On the Concept of Moral Panic. *Crime Media Culture* 4(9), 9–30.
- Gauntlett, D. (2005). *Moving Experience, Second Edition: Media Effects and Beyond*. Eastleigh: John Libbey Publishing.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have To Teach Us About Learning and Literacy?* New York: Palgrave Macmillan.
- Gennep, A. (1960). *The Rites of Passage*. In M. Vizedom & G. L. Caffee (Trans.). Chicago: University of Chicago Press.
- Ghamari-Tabrizi, S. (2000). Simulating the Unthinkable: Gaming Future War in the 1950s and 1960s. *Social Studies of Science* 30(2), 163–223.
- Glassner, B. (1999). *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of the Wrong Things*. New York: Basic Books.
- Godwin, M (2003). *Cyber Rights: Defending Free Speech in the Digital Age*. Cambridge: MIT Press.
- Goffman, E. (1974) *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York: Harper & Row.
- Gombrich, E. H. (1962). *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon Press.
- Goode, E. & Ben-Yehuda, N. (2009). *Moral Panics: Social Construction of Deviance* (2nd Edition). Oxford: Blackwell.
- Goodman, N. (1968). *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*. Indianapolis: Bobbs-Merrill.
- Goodman, N. (1983). Realism, Relativism, and Reality. *New Literary History* 14(2), 269–272.
- Grant-Davie, K. (1997). Rhetorical Situations and Their Constituents. *Rhetoric Review* 15(2), 264–279.
- Grizzard, M., Tamborini, R., Lewis, R. J., Wang, L. & Prabhu, S. (2014). Being Bad in a Video Game Can Make Us More Morally Sensitive. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 17(8), 499–504.
- Grossman, D. & DeGaetano, G. (1999). *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*. New York: Crown Publishers.
- Gutheil, E. A. (Ed) (1948). Proceedings of the Association for the Advancement of Psychotherapy. *American Journal of Psychotherapy* 2, 472–490.
- Hall, A. (2003). Reading Realism: Audience's Evaluations of the Reality of Media Texts. *Journal of Communication* 53(4), 624–641.
- Ham, M. K. & Benson, G. (2015). *End of Discussion: How the Left's Outrage Industry Shuts Down Debate*. New York: Crown Publishing.
- Hamari, J. & Tuunanen, J. (2014). Player Types: A Meta-Synthesis. *Transactions of the Digital Research Association* 1(2), 29–53.
- Harviainen, J. T., Brown, A. M. L. & Suominen, J. (2016). Three Waves of Awkwardness: A Metal-Analysis of Sex in Game Studies. *Games and Culture* 11(3), 1–20.

- Hegel, G. W. F. (1894). *Lectures on the History of Philosophy, Volume II*. E. S. Haldane & F. H. Simon (Trans.). London: Kegan, Paul, Trench, Trübner & Co.
- Hiroki, N. (2009). 'Rapelay' and the problem of legal reform in Japan. C. Norma (Trans.). *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* 12(3). Retrieved from <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol12/iss3/nakasatomi.html>.
- Hitchens, M., Patrickson, B. & Young, S. (2014). Reality and Terror, the First-Person Shooter in Current Day Settings. *Games and Culture* 9(1), 3–29.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Hunter, J. D. (1991). *Culture Wars: The Struggle to Define America*. New York: HarperCollins.
- Höglund, J. (2008). Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter. *Games Studies* 8(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>.
- Ip, B. & Jacobs, G. (2005). Segmentation of the Games Market Using Multivariate Analysis. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing* 13(3), 275–287.
- Ivory, J. D. & Ivory, A. H. (2016). Playing around with Causes of Violent Crime: Violent Video Games as a Diversion from the Policy Challenges Involved in Understanding and Reducing Violent Crime. In S. Conway & J. de Winter (Eds.), *Video Game Policy: Production, Distribution, and Consumption* (pp. 146–160). New York: Routledge.
- Jacobs, E. (1995). Bloods in the Street: London Street Culture, "Industrial Literacy," and the Emergence of Mass Culture in Victorian England. *Nineteenth-Century Contexts: An Interdisciplinary Journal* 18(4), 321–347.
- Jaffe, R. (1982). *Mazes and Monsters*. New York: Delacorte Press.
- Jakobson, R. (1962). On Realism in Art. In K. Pomorska & S. Rudy, *Language in Literature* (pp. 19–27). Cambridge: The Belknap Press.
- Jenson, J. & de Castell, S. (2007). Girls and Gaming: Gender Research, "Progress" and the Death of Interpretation. In *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play* (pp. 769–771). University of Tokyo, Japan.
- Jowett, G. S. & O'Donnell, V. (2012). *Propaganda & Persuasion* (5th Edition). Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Jowett, G. S., Jarvie, I. C. & Fuller, K. H. (1996). *Children and the Movies: Media Influence and the Payne Fund Controversy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Juul, J. (2001). Games Telling Stories? – A Brief Note on Games and Narratives. *Game Studies* 1(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Järvinen, A. (2002). Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. In F. Mäyrä (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (pp. 133–128). Tampere: Tampere University Press.

- Katz, E. (1980). Media Events: The Sense of Occasion. *Studies in Visual Anthropology* 6, 84–89.
- Kerekes, D. & Slater, D. (2000). *See No Evil: Banned Films and Video Controversy*. Manchester: Headpress.
- Klabbers, J. H. G. (2003). The Gaming Landscape: A Taxonomy for Classifying Games and Simulations. In M. Copier & J. Raessens (Eds.), *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up* (pp. 54–67). Utrecht: University of Utrecht.
- Klabbers, J. H. G. (2009). *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation, Third and Revised Edition*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Knoll, J. L. (2010). The “Pseudocommando” Mass Murderer: Part I, The Psychology of Revenge and Obliteration. *Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law* 38(1), 87–94.
- Kocurek, C. A. (2012). The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies* 12(1). Retrieved from http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek.
- Kracauer, S. (1960) *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. New York: Oxford University Press.
- Krippendorff, K. (2004): *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology, Second Edition*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.
- Kuypers, J. A. (2006). *Bush’s War: Media Bias and Justifications for War in a Terrorist Age*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Lackford, A. (2016). Fame-Seeking Rampage Shooters: Initial Findings and Empirical Predictions. *Aggression and Violent Behavior* 27, 122–129.
- Laquer, W. (1980). *The Political Psychology of Appeasement: Finlandization and Other Unpopular Essays*. New Jersey: Transaction Books.
- Laylock, J. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says About Play, Religion and Imagined Worlds*. Berkeley: University of California Press.
- Lawrence, R. G. & Birkland, T. A. (2004). Guns, Hollywood, and School-Shooting Problem Across Public Arenas. *Social Science Quarterly* 85(5), 1193–1207.
- Lenoir, T. (2000). All but War Is Simulation: The Military-Entertainment Complex. *Configurations* 8, 289–335.
- Leonard, D. (2009). Young, Black (& Brown) and Don’t Give a Fuck. *Cultural Studies - Critical Methodologies* 9(2), 248–272.
- Lewis-Beck, M. S., Bryman, A. & Liao, T. F. (2004). *The SAGE Encyclopedia of Social Science Research Methods, Volume 1*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Lippmann, W. (1955). *Essays in the Public Philosophy*. Boston: Little Brown.
- Locke, J. (1690). *An Essay Concerning Human Understanding*. London: The Baffet.
- Maclean, E. (2016). Girls, Guys and Games: How Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers. *Press Start* 3(1), 17–45.

- Malliet, S. (2006). An Exploration of Adolescent's Perception of Videogame Realism. *Learning, Media and Technology* 31(4), 377-394.
- Malliet, S. (2007). Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis. *Game Studies* 7(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>
- Matheson, D. & Allan, S. (2009). *Digital War Reporting*. Cambridge: Polity Press.
- McLuhan, M. (1951). *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*. New York: Vanguard Press.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- McMahan, A. (2003). Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analysing 3-D Video Games. In M. J. P. Wolf & B. Perron, *The Video Game Theory Reader* (pp. 67-86). New York: Routledge.
- McRobbie, A. & Thornton, S. L. (1995). Rethinking 'Moral Panic' for Multi-Mediated Social Worlds. *The British Journal of Sociology* 46(4), 559-574.
- Morris-Friedman, A. & Schädler, U. (2003). "Juden Raus!" (Jews Out!) - History's Most Infamous Board Game. *Board Game Studies* 6, 47-58.
- Moynihan, M. & Söderlind, D. (1998). *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*. Port Townsend: Feral House.
- Mäyrä, F. (2008). *Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Mäyrä, F. (2009). Getting in the Game: Doing Multi-Disciplinary Game Studies. In B. Perron & M. J. P. Wolf (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 313-329). New York: Routledge.
- Naisbitt, J. (2001). *High Tech/High Touch: Technology and Our Accelerated Search for Meaning*. London: Nicholas Brealey Publishing.
- Neitzel, S. & Welzer, H. (2012). *Soldiers: German POWs on Fighting, Killing, and Dying*. New York: Alfred A. Knopf.
- Nieborg, D. & Sihvonen, T. (2009). The New Gatekeepers: The Occupational Ideology of Game Journalism. In *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. DiGRA, 2009. Retrieved from <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.29284.pdf>
- Nieborg, D. (2010). Training Recruits and Conditioning Youth: The Soft Power of Military Games. In N. B. Huntemann & M. T. Payne, *Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games* (pp. 53-66). New York: Routledge.
- Pargman D. & Jakobsson, P. Do You Believe in Magic? - Computer Games in Everyday Life. *European Journal of Cultural Studies* 11(2), 225-244.
- Pasanen, T. (2017). Grinding for War: Authenticity and Experience in WWII MMOs. *Ennen ja nyt* 2017(1). Retrieved from <http://www.ennenjanyt.net/2017/01/grinding-for-war-authenticity-and-experience-in-wwii-mmos/>
- Payne, M. T. (2012). Marketing Military Realism in Call of Duty 4 Modern Warfare. *Games and Culture* 7(4), 305-327.

- Payne, M. T. & Alilunas, P. (2016). Regulating the Desire Machine: *Custer's Revenge* and 8-Bit Atari Porn Video Games. *Television & New Media* 17(1), 80–96.
- Pazder, L. & Smith, M. (1980). *Michelle Remembers*. New York: Pocket Books.
- Pearl, D., Bouthilet, L. & Lazar, J. B. (Eds.) (1982). *Television and Behavior: Ten Years of Scientific Progress and Implications for the Eighties*. Rockville: National Institute of Mental Health.
- Pearson, G. (1983). *Hooligan: A History of Respectable Fears*. Basingstoke: Macmillan.
- Perla, P. A. (1990). *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*. Annapolis: US Naval Institute Press.
- Pinchbeck, D. (2013). *DOOM: SCARYDARKFAST*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Pliny the Elder. *The Natural History*. J. Bostock (Trans.). 1855.
- Poremba, C. (2011). *Real | Unreal: Crafting Actuality in the Documentary Videogame*. (PhD Dissertation). Concordia University.
- Potter, J. & Wetherell, M. (1987). *Discourse and Social Psychology: Beyond Attitudes and Behaviour*. London: SAGE Publications.
- Prensky, M. (2005). Computer Games and Learning: Digital Game-Based Learning. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 97–122). Cambridge: MIT Press.
- Prince, S. (1996). True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly* 49(3), 27–37.
- Pulling, P. (1989). *The Devil's Web: Who Is Stalking Your Children for Satan?* Lafayette: Vital Issues Press.
- Puri, K. & Pugliese, R. (2012). Sex, Lies, and Video Games: Moral Panics or Uses and Gratifications. *Bulletin of Science, Technology & Society* 32(5), 345–352.
- Ribbens W. & Malliet, S. (2010). Perceived Digital Game Realism: A Quantitative Exploration of its Structure. *Presence* 19(6), 585–600.
- Richardson, J. T., Best, J. & Bromley, D. (Eds.) (1991). *The Satanism Scare*. New York: Aldine de Gruyter.
- Rimm, M. (1995). Marketing Pornography on the Information Superhighway: A Survey of 917,410 Images, Description, Short Stories and Animations Downloaded 8.5 Million Times by Consumers in Over 2000 Cities in Forty Countries, Provinces and Territories. *Georgetown Law Journal* 83(5), 1849–1934.
- Ruskin, J. (1857). *The Elements of Drawing: In Three Letters to Beginners*. London: Smith, Elder, and Co.
- Schut, K. (2007). Strategic Simulations and the Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture* 2(3), 213–235.
- Schmierbach, M. (2009). Content Analysis of Video Games: Challenges and Potential Solutions. *Communication Methods and Measures* 3(3), 147–172.
- Silverstone, R., Hirsch, E. & Morley, D. (1992/2005). Information and Communication Technologies and the Moral Economy of the Household. In R. Silverstone & E. Hirsch (Eds.), *Consuming Technologies: Media and Information in Domestic Spaces* (pp. 13–28). London: Routledge.

- Spector, M. & Kitsuse, J. I. (1997). *Constructing Social Problems*. Menlo Park: Cummings Publishing Company.
- Springhall, J. (1998). *Youth, Popular Culture, and Moral Panics: From Penny Gaffs to Gangsta-Rap, 1830-1996*. New York: Palgrave Macmillan.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Toronto: University of Toronto Press.
- Sumiala J. & Tikka, M. (2010). "Web First" to Death – The Media Logic of the School Shootings in the Era of Uncertainty. *Nordicom Review* 31(2), 17-29.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Taylor, N. (2009). Where the Women Are(n't): Gender and a North American 'Pro-Gaming' Scene. In *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (Abstract). Brunel University, London.
- Thompson, K. (1998). *Moral Panics*. London: Routledge.
- Thorn, C. & Dibbell, J. (Eds.). *Violation: Rape in Gaming* (Kindle Edition). North Charleston: CreateSpace.
- Trout, A. (2008). Culture-Nature and the Construction of Childhood. In K. Drotner & S. Livingstone (Eds.), *The International Handbook of Children, Media and Culture* (pp. 21-35). London: SAGE Publications.
- United States Senate (2003). *The Impact of Interactive Violence on Children: Hearing before the Committee on Commerce, Science, and Transportation*. Washington: GPO.
- United States Surgeon General's Scientific Advisory Committee on Television and Social Behavior (1972). *Television and Growing Up: The Impact of Televised Violence*. Washington, D.C.: GPO, 1972.
- Vatz, R. E. (1973). The Myth of Rhetorical Situation. *Philosophy and Rhetoric* 6(3), 154-161.
- Virginia Tech Review Panel (2007). *Mass Shootings at Virginia Tech, April 16, 2007*. Commonwealth of Virginia.
- Virilio, P. (1989). *War and Cinema: The Logistics of Perception*. London: Verso.
- Vossekuil, B., Fein, R. A., Reddy, M., Borum, R. & Modzeleski, W. (2002). *The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States*. Washington: U.S. Secret Service & U.S. Department of Education.
- Walton, K.L. (1990). *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wark, M. (2007). *GAM3R 7H30RY*. Cambridge: Harvard University Press.
- Warnke, M. (1972). *The Satan Seller*. New Jersey: Logos International.
- Wasiak, P. (2010). Computing behind the Iron Curtain: Social Impact of Home Computers in the Polish People's Republic. *Tensions of Europe/Inventing Europe Working Paper* 8 (2010). Retrieved from http://www.tensionsofeurope.eu/www/en/files/get/publications/WP_2010_08_Wasiak.pdf.
- Weickhmann, C. (1664). *New-erfundenes großes König-Spiel*. Ulm, 1664.

- Weitzer, R. (2007). The Social Construction of Sex Trafficking: Ideology and Institutionalization of a Moral Crusade. *Politics & Society* 35(3), 447-475.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent: The Influence of Comic Books on Today's Youth*. New York: Rhinehart & Company.
- West, M. I. (1988). *Children, Culture, and Controversy*. Hamden: Archon Press.
- Wheale, N. (1995). *Postmodern Arts: An Introductory Reader*. London: Routledge.
- Williams, D. (2003). The Video Game Lightning Rod: Constructions of a New Media Technology, 1970-2000. *Information, Communication & Society* 6(4), 523-550.
- Wolf, M. J. P. (2001). *The Medium of Video Games*. Austin: University of Texas Press.
- Young, J. (1971). *The Drugtakers: The Social Meaning of Drug Use*. London: Paladin.

ORIGINAL PAPERS

I

“HYÖKKÄYS MOSKOVAAN!” – TAPAUS RAID OVER MOSCOW SUOMEN JA NEUVOSTOLIITON VÄLISESSÄ ULKOPOLITIIKAS- SA 1980-LUVULLA

by

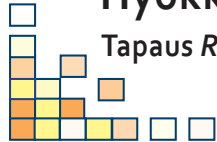
Tero Pasanen, 2011

Pelitutkimuksen vuosikirja 2011. J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, O. Sotamaa &
R. Turtiainen (Eds.), Tampere: Tampere University Press, 2011, pp. 1–11

Reproduced with kind permission by Suomen pelitutkimuksen seura.

Artikkeli

”Hyökkäys Moskovaan!”



Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla

TERO PASANEN
tero.pasanen@jyu.fi
Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee Suomen ensimmäistä poliittisesti latautunutta tietokonepelikohua, joka syttyi helmikuussa vuonna 1985 *MikroBitissä* julkaistusta *Raid over Moscow'n* peliarvostelusta. Arvostelua seurannut julkinen kritiikki laukaisi tapahtumaketjun, joka kärjistyi eduskuntakyselyn kautta Neuvostoliiton epäviralliseen vetoomukseen pelin markkinoinnin ja myynnin estämiseksi ja lopulta diplomaattiseen protestiin neuvostovastaisesta aineistosta Suomen tiedotusvälineissä. Tässä artikkelissa tarkastellaan pelikohun syntyyn ja ratkaisuun vaikuttaneita poliittisia, oikeudellisia sekä kulttuurisia osatekijöitä. Artikkelin perustuu sarjaan Suomen ulkoasiainministeriön muistioita, jotka käsittelevät Neuvostoliiton vetoomusta ja sitä seurannutta protestia. Muistioiden 25 vuoden salassapitoaika umpeutui julkisuuslain perusteella vuonna 2010.

Asiasanat: suomettuminen, *Raid over Moscow*, propaganda, tietokonepelikohu.

Abstract

The present article examines the first politically saturated computer and videogame controversy in Finland, instigated by a game review of *Raid over Moscow*, published in *MikroBitti* magazine in February 1985. The public criticism that followed the review triggered a chain of events that started with a written parliamentary question, continued by an unofficial petition from the Soviet Union to restrict the marketing and sales of the game, and ended with a diplomatic protest towards anti-Soviet material and publications in Finnish media. The article focuses on political, juridical and cultural factors that contributed to the emergence and conclusion of the controversy. The article is based on a series of declassified Finnish Ministry for Foreign Affairs documents that dealt the Soviet petition and the protest following it. The documents became open to public in 2010, after their 25 year confidentiality period expired under the freedom of information legislation.

Keywords: Finlandization, *Raid over Moscow*, propaganda, game controversy.

Johdanto

Suomessa kotimaisiin ilmiöihin keskittyneet mediapaniikit¹ ovat olleet verrattain harvinaisia tapauksia. Yleensä uuteen mediaan liitetyt uhkakuvat ja diskurssit ovat rantautuneet maahamme muualta maailmasta. Suomessa video- ja tietokonepelit vakiinnuttivat paikkansa median haitallisia vaikutuksia koskevassa keskustelussa viimeistään Yhdysvalloissa 1990-luvun lopussa tapahtuneiden koulusurmien jälkeen. Myös Suomen tunnetuimmat mediapaniikit ovat keskittyneet nuorten miesten tekemiin joukkomurhiin ja murha-

itsemurhiin, kuten Myyrmannin räjähdyskseen (2002) sekä Jokelan (2007) ja Kauhajoen (2008) koulusurmiin.²

Suomen ensimmäinen poliittisesti latautunut tietokonepelikohu syttyi helmikuussa 1985.³ Sen polttopisteessä oli Commodore 64:lle (C64) julkaistu *Raid over Moscow* (Access Software 1984), joka oli yksi vuoden myyntimenestyksistä maamme pelimarkkinoilla. Ominaispiirteidensä puolesta pelin aiheuttama kohu voidaan tulkita moraaliseksi mediapaniikiksi, sillä paheksunta keskittyi enemmän pelin norminvastaiseen teemaan kuin tietokonepeleihin mediana tai pelaamiseen aktiviteettina.⁴ Siinä yhdistyivät huoli moraalittoman tietokonepelin

vaikutuksista nuorisoon, vihamielisyyden kohun aiheuttajaa kohti, konsensus pelin aiheuttaman haitan vakavuudesta,⁵ suhteeton reagointi sekä kohun lyhytkestoisuus. Tapausta ei kuitenkaan tehnyt erityiseksi Raid over Moscow'n aiheuttaman kohun ensikertaisuus, vaan poliittisten kulisien takana käyty diplomaattinen kädenvääntö Suomen ja Neuvostoliiton ulkoasiainministeriöiden välillä.

Tämä artikkeli pohjautuu sarjaan Suomen ulkoasiainministeriön muistioita, joiden 25 vuoden salassapitoaika umpeutui 1. tammikuuta 2010 julkisuuslain (621/1999) perusteella. Muistiot käsittelevät Raid over Moscow'n myynnin ja markkinoinnin kieltämistä poliittisesta, kauppoliittisesta ja oikeudellisesta näkökulmasta sekä Neuvostoliiton tekemää protestia neuvostovastaisen aineiston esittämisestä Suomen mediassa. Artikkelin aluksi on syytä paneutua tietokonepelikohun historialliseen ja poliittiseen kontekstiin, johon kuuluivat oleellisesti suomettuminen, itsensensuuri, yhteiskunnallinen murros, suomalaisen median toimintakulttuurin muutos sekä supervaltojen väliset jännitteet.

Poliittinen konteksti

Suomettuminen (saks. Finnlandisierung) sävytti vahvasti kylmän sodan suomalaista ajankuvaa. Termi voidaan määritellä voimakkaamman valtion poliittiseksi vaikutusvallaksi heikompaan naapurimaahan kohtaan. Se oli peräisin 1960-luvun lopulla Saksan liittotasavallassa käydystä poliittisesta ja julkisesta keskustelusta. Suomi piti käsitettä halventavana, sillä se väheksyi maan puolueettomuuspolitiikkaa.⁶ Suomettumisen ajan alku on sijoitettu 1950-luvun puoliväliin, ja se henkilöityi vahvasti presidentti Urho Kekkosen valtakautteen (Nevakivi 1996; Vihavainen 1991). Sen kukoistuskautta olivat 1960-luvun lopun ja 1980-luvun alun välinen aika. Suomettumista on tulkittu kaksitahoisesti: se on mielletty ulkopoliittiseksi linjaksi, joka pohjasi poliittiseen realismiin, ja/tai sisä- ja valtopoliittisesti motivoituneeksi taktiikaksi. Säilyttääkseen suvereniteettinsa Neuvostoliiton vaikutuspiirissä Suomen oli korostettava puolueettomuuttaan ja varottava haastamasta naapurinsa ulkopoliittisia intressejä. Toisaalta kylmän sodan aikakaudella maamme ulko- ja sisäpolitiikan raja oli varsin häilyvä; nöyris-

tely ja idänkortti tarjosivat suomalaisille poliitikoille keinon edistää uraansa ja kerätä poliittisia irtopisteitä.

Itsesensuuri, eli julkaisijan itse harjoittama sensuuri tai pidättäytyminen valtiolle arkaluontoisten mielipiteiden ilmaisusta (Grönros et al. 2006), oli ominaista suomettumisen ajan tiedonvälitykselle. Salminen (1996) jakaa aikakauden itsensensuuriin *passiiviseksi* (idänpolitiikkaan perustuvaksi itsensensuuriksi) ja *aktiiviseksi* (sisä- ja valtopoliittisesti motivoituneeksi itsensensuuriksi). Sen siemenet oli kylvetty vaaran vuosien kirjajoistoilla (1946–48), jolloin kaupoista ja kirjastoista poistettiin neuvostovastaista kirjallisuutta oikeusministeriön aloitteesta ja valvontakomission määräyksestä (Ekholm 2000). Varsinaisen kipinänsä itsensensuuri sai vuoden 1958 eduskuntavaalien jälkeisistä ”yöpakkasista”, ja 1970-luvulla käytäntö muuttui kokonaisvaltaiseksi. Se ulottui yleisradiotoiminnasta lehdistöön, tietokirjallisuudesta koulukirjoihin ja musiikista elokuvaan. 1980-luvulla suomalaisen median toimintakulttuuri muuttui kuitenkin kriittisemmäksi: kotimaisista poliitikoista ja Neuvostoliitosta alettiin esittää näkemyksiä, joita ei suvaittu Kekkonen aikakaudella.⁷ Neuvostoliiton hajoamisen jälkeen suomettuminen ei ole poistunut poliittisesta keskustelusta. Sen rinnalle on myös noussut termi ”uussuomettuminen”, joka viittaa nöyristeleeseen asenteeseen joko Washingtonia, Moskovaa tai Brysseliä kohtaan. Lisäksi termillä viitataan avoimen julkisen keskustelun puutteeseen tietyissä yhteiskunnallisissa aiheissa.⁸

Pelikohun heijastuivat välillisesti myös supervaltojen väliset jännitteet, jotka olivat kasvaneet Neuvostoliiton hyökättyä Afganistaniin vuonna 1979. Presidentti Reaganin valinnan jälkeen Yhdysvallat oli siirtynyt liennytyksen tieltä ulkopoliittiseen oppiin, joka pyrki suoraan vähentämään Neuvostoliiton globaalia vaikutusvaltaa. Myös asevarustelu oli käynnistynyt uudelleen. Reaganin vuonna 1983 lanseeraama Strategic Defense Initiative (SDI) eli niin sanottu Star Wars -ohjelma oli lisännyt jännitteitä entisestään.

Kylmän sodan vastakkainasettelu ulottui luonnollisesti myös politiikan ja talouden ulkopuolelle. Ajanjakson taide- ja populaarikulttuuri hahmottelevat vastapuolen toiseutta, ja niiden vientiä ulkomaille tuettiin aktiivisesti molemmin puolin rautaesirippua.⁹ Amerikkalainen televisio ja elokuva kuvasivat Neuvostoliiton vapaan maailman alistajana ja oman yhteiskuntansa utopistisen

ristiriidattomana (Shcherbenok 2010).¹⁰ Neuvostoinvaasio, kommunistien val-lankaappaus Yhdysvalloissa, vakoilu ja rajoittamaton ydinsota olivat yleisiä teemoja,¹¹ joita myös aikakauden tietokonepelit omaksuivat. Erityisesti simu-laatiopeligenre keskittyi kuvaamaan rajoitetun konventionaalisen sodankäynnin sekä rajoittamattoman ydinsodan taktiikkaa ja strategiaa,¹² kun taas *Raid over Moscow'n* kaltaiset vahvasti tunteeseen vetoavat pelit olivat harvinaisempia.

Raid over Moscow ja sen syntyprosessi

Raid over Moscow julkaistiin Commodore 64 -tietokoneelle vuonna 1984. Tämä isometrisestä perspektiivistä kuvattu toimintapeli oli jaettu kuu-teen kenttään, joista jokainen toimi eräänlaisena minipelinä. Access Software oli käyttänyt vastaavaa kenttäsuunnittelua ja pelimekaniikkaa jo vuotta aikai-semmin julkaistussa *Beach-Head* -pelissä.

Pelin lähtökohta on seuraavanlainen: Neuvostoliitto on rikkonut kuvitteel-lista SALT IV ydinsulkusopimusta ja iskee mannertenvälisillä ohjuksilla Yhdysval-toja vastaan. Sopimusta noudattanut Yhdysvallat ei pysty molemminpuolisen varmistetun tuhon (engl. mutual assured destruction eli MAD) opin mukai-seen vastaiskuun, vaan lähettää avaruusasemalta joukon kommandoja estä-mään maata uhkaavan ydintuon. Ohjusten laukaisun jälkeen pelaajan tulee ohjata häivekoneensa ulos asemalta ja navigoida kohti neuvostokaupunkia, josta laukaisu tapahtui. Kun pelaaja laskeutuu ulkoavaruudesta Neuvosto-liiton ilmatilaan, hänen on läpäistävä kaupungin puolustus ja tuhottava ohjusta kontrolloiva tukikohta. Pelaajan täytyy tuhota yhteensä kolmen eri kaupungin tukikohdat (Minsk, Saratov ja Leningrad) ennen varsinaista hyökkäystä Mos-kovan sydämeen. Kremlin edessä pelaaja käy taisteluun linnaketta vartioivaa jalkaväkeä ja panssarivaunuja vastaan sinko aseenaan. Pelaajan on eliminoitava vastustajat ja tuhottava tietty portti päästäkseen tunkeutumaan linnakkeessa sijaitsevaan reaktorihuoneeseen. Sisällä reaktorihuoneessa pelaajan on tuhot-tava robotit, jotka vartioivat ja jäähdyttävät reaktoria. Robottien lukumäärä vaihtelee pelin vaikeustasosta riippuen. Viimeinen robotti pyrkii ainoastaan eli-minoimaan pelaajan, minkä vuoksi reaktori alkaa ylikuumentua. Pelaajalla on

vain minuutteja aikaa tuhota robotti ja poistua reaktorihuoneesta ennen ytimen sulamista. Pelaajan päästessä viimeiseen kenttään on pelillä kaksi erilaista loppuvaihtoehtoa. Jos pelaaja ei ehti tuhota viimeistä robottia, tulee hänen kommandoryhmästään sankarivainajia. Jos pelaaja onnistuu tuhoamaan viimei-senkin robotin ja pääsee pakenemaan, hänen kommandoryhmäänsä odottaa kotona sankariparaati. Molemmissa vaihtoehdoissa Kremlin on historiaa.



Kuva 1. Kuvakollaasi *Raid over Moscow'n* kentistä

Access Softwaren perustaja ja Raid over Moscow'n suunnittelija Bruce Carver taustoitti pelin syntyprosessia *Commodore Magazinen* (Jermaine 1987, 74–77, 118–119) haastattelussa kolme vuotta sen julkaisun jälkeen. Pelin inspiraationa oli toiminut Afganistanin invaasion, korealaisen matkustajakoneen alasampumisen¹³ ja Los Angelesin kesäolympialaisten boikotin¹⁴ synnyttämä yleinen epäluulo Neuvostoliiton politiikkaa ja toimintaa kohtaan. Carverin mukaan avaruusaseman valinta pelin lähtöpisteeksi oli pelkkää sattumaa, sillä hän ei ollut vielä suunnitteluvaiheessa kuullut SDI-ohjelmasta. Carver oli ollut alusta asti vakuuttunut pelin menestyksestä kotimaassaan, mutta epäillyt Euroopan pelimarkkinoiden valmiutta avoimen neuvostovastaiselle tietokonepelille.

Geopoliittisesta asemastaan huolimatta Raid over Moscow'ta markkinoitiin vanhalla mantereella aggressiivisemmin kuin Yhdysvalloissa. Iso-Britannian levityksestä vastanneen U.S. Goldin markkinointikampanja oli aikaansa edellä kohua liehitelleellä strategiallaan.¹⁵ Yhtiö tiedotti pelin julkaisusta eri intressiryhmille herättääkseen huomiota puolesta ja vastaan. Se jopa masinoi mielenilmaisun Neuvostoliiton Lontoon suurlähetystön eteen, johon osallistuneista ihmistä osa oli pukeutunut pelin logolla varustettuihin punaisiin t-paitoihin. Ydinaserisuntaa ajanut järjestö, Campaign for Nuclear Disarmament (CND), järjesti puolestaan toistuvia protesteja U.S. Goldin toimitilojen edessä (Donovan 2010, 225–226). Nämä toimet herättivät median mielenkiinnon ja peliä käsiteltiin seuraavina viikkoina televisiossa, radiossa ja lehdissä, mikä edisti sen myyntiä.¹⁶ Sensaatiohakuinen kampanja tuli kuitenkin tiensä päähän, kun Access Software pyysi sen lopettamista kuullessaan sen aiheuttamasta kohusta (Jermaine 1987, 118).

TIETOKONEPELIKOHUSTA POLIITTISEEN KÄDENVÄÄNTÖÖN

Suomessa kohu sai alkunsa television A-studiossa 13. helmikuuta 1985 esitetystä insertistä, jossa käsiteltiin sarkastisesti Raid over Moscow'ta ja siitä *MikroBitissä* (2/85) julkaistua arvostelua. Toimittaja Kari Mänty päätti lähetysten toteamalla: "ei liene vaikea arvata, missä tämä peli on kehitelty, mutta pitääkö tämän Suomen todella olla aina niin kovasti tätä Euroopan pikku-Amerikkaa." Viikkoa myöhemmin, 20. helmikuuta, *Tiedonantajassa* ilmestyi artikkeli "Oppia

lapsille, Kremlistä ovet sisään", joka kritisoi vahvasti samaista peliarvostelua. Tuotumuksen taustalla oli epäilemättä peliarvostelijan, Aki Korhosen,¹⁷ käyttämä kuvaus: "tämä on jännittävä maanpuolustuspelejä, jossa sinun pitää hyökätä Neuvostoliittoon ennen kuin heidän raketinsä saavuttavat maalinsa Yhdysvalloissa" (MB 2/85, 67). Tiedonantaja kutsui Raid over Moscow'ta neuvostovastaisuuden räikeimmäksi muodoksi tekniikan viimeisimmältä huipulta vaatien sen – sekä muiden samankaltaisten pelien – maahantuonnin ja levityksen rajoittamista. Seuraavana päivänä, 21. helmikuuta, kansanedustaja Ensio Laine (SKDL) jätti valtioneuvostolle kirjallisen kysymyksen (KK 40/1985), joka heijasteli taistolaisuuden äänenkannattajassa esitettyjä näkemyksiä:

Mihin toimenpiteisiin Hallitus aikoo ryhtyä sen johdosta, että maamme tuotetaan amerikkalaisia CMB-pelejä, joista ainakin eräät kohdistuvat naapurimaatamme Neuvostoliittoon ja lasten rauhankasvatustavoitteita vastaan?

Tästä alkoi pelikohun epävirallinen kulku. 22. helmikuuta Neuvostoliiton suurlähetystön lähetystöneuvos Konstantin Kosatshev soitti Suomen ulkoasiainministeriön (UM) sosialististen maiden toimiston päällikölle Charles Murrolle ja pyysi häntä saapumaan Tehtaankadulle "kiireellisen ja vakavan asian johdosta" (Murto 1985, 1). Pyyntö oli varsin poikkeuksellinen, sillä normaalikäytännön mukaan tapaamiset järjestettiin ulkoasiainministeriössä. Murto ehdottikin lähetystöneuvostoa saapumaan ministeriöön, mutta Kosatshev kieltäytyi todeten, että itse suurlähettiläs Vladimir Sobolev oli esittänyt tapaamisen järjestämistä Neuvostoliiton suurlähetystössä. Neuvoteltuaan esimiehensä osastopäällikkö Seppo Pietisen kanssa, Murto tiedusteli asian luonnetta ja toisti Kosatsheville pyynnön saapua UM:n toimitiloihin. Kosatshev kuitenkin pysyi kannassaan vedoten asian erikoisuolutoisuuteen. Lopulta Murto suostui poikkeukselliseen tapaamiseen.

Tehtaankadulla Kosatshev ojensi Murrolle kopion Tiedonantajan artikkelista painottaen, että Moskovassa peli tulkittiin sotapropagandaksi, jonka tarkoituksena oli muokata mielialoja tulevalle avaruussodalle Neuvostoliittoon vastaan.

MikroBitissä julkaistu peliarvostelu oli taas Kosatshevin mukaan ”räikeimpiä Neuvostoliiton vastaisia provokaatioita, joita Suomessa on tapahtunut sodan jälkeisinä vuosikymmeninä. [...] Mikäli kyseisen pelin mainostaminen ja myynti Suomessa jatkuu, Neuvostoliitto tulee suurlähettiläänsä välityksellä virallisesti kiinnittämään 'kaikista vakavimmalla tavalla' Suomen hallituksen huomiota tähän räikeään tapaukseen” (Ibid., 2). Viitaten aikaisempaan amerikkalaisen neuvostovastaisen elokuvan esityskieltoon¹⁸ Kosatshev toivoi, että UM löytäisi keinot, joilla kieltää pelin mainostaminen ja myynti.

Antamassaan vastauksessa Murto totesi pelin olleen suunnattu kansainvälisille markkinoille, eikä sitä näin ollen oltu tarkoituksella kohdistettu heikentämään Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Pelin kieltämiselle ei myöskään löytyisi juridisia perusteita. Kuin ennakoiden tulevaa Murto arveli, että viranomaisten yritykset estää pelin markkinointi ja myynti toisivat pelille lisää julkisuutta ja todennäköisesti lisäisivät sen kysyntää.¹⁹ Kosatshev ymmärsi Murron näkökulman, mutta painotti, että kyseessä oli ”erityisen vakava ja tuomittava tapaus, jonka johdosta vedotaan ulkoasiainministeriöön” (Ibid., 3). Tapaamisen lopuksi Kosatshev ilmaisi arvostuksensa siitä, että ministeriön huomio asiaan oli voitu kiinnittää epävirallisesti ja luottamuksellisesti.

6. maaliskuuta 1985 päivytyssä muistiossa nro 167 UM:n kauppapoliittisen osaston neuvotteleva virkamies Antero Viertiö esitti huomionsa Murron tapauksesta. Viertiö totesi pelin sekä muiden ohjelmistojen kontrollitoimien olevan erittäin vaikeita toteuttaa, sillä niillä oli keskeinen osa alati kasvavilla tietokone-markkinoilla ja siirtymisessä kohti tietoyhteiskuntaa. Myös niiden laitton yksityinen kopiointi kukoisti vanhentuneen lainsäädännön vuoksi. Lisäksi tietokonepelejä tullaan useiden eri nimikkeiden alla, mikä vaikeutti entisestään niiden valvontaa. Kauppapoliittiset mahdollisuudet rajoittaa kyseisten tuotteiden maahantuontia olivat myös varsin vähäiset, vaikka kauppasopimukset sisälsivät pykälän, jolla tuonninrajoituksiin voitiin ryhtyä moraalisiin argumentein. Viertiö ei kuitenkaan suositellut pykälään vetoamista, sillä se saattaisi herättää laajempaa keskustelua sotapelien moraalittomuudesta verrattuna esimerkiksi pornografian tai väkivaltaviihitteeseen. Muistiossaan Viertiö arvioi Neuvostoliiton olevan vakavissaan vetoomuksensa suhteen, mutta muistutti samalla Raid

over Moscow'n olevan ainoastaan yksi peli tuhansien joukossa. Henkilökohtaisena huomiona hän totesi pelikaupan ja -harrastuksen olevan ”sinänsä kovin suttuisen näköistä touhua” (Viertiö 1985, 3).

Viertiö suositteli UM:n jättäytymistä pois asiaan liittyvästä päätöksenteosta ja ehdotti kääntymistä oikeus- ja opetusministeriön puoleen.²⁰ Hän myös pohdiskeli pohjoismaisen yhteistyön mahdollisuutta ongelman ratkaisuun. Viertiö uskoi Ruotsista löytyvän kansanedustajia, jotka ”varsin halukkaasti saattaisivat tarttua suomalaisten virittämään koukkuun”, (Ibid.) ja veisivät eteenpäin Raid over Moscow'n kaltaisten sotapelien myynnin ja mainonnan kieltoa Pohjoismaiden neuvostossa. Lisäksi Viertiö suositteli tarkastamaan, oliko Korhosen käyttämä ilmaisu ”jännittävästä maanpuolustuspelistä” hänen oma ideansa, vai oliko se mahdollisesti poimittu kannen mainosteksteistä tai pelin manuaalista.²¹ Hän arvosteli Korhosta ajattelemattomuudesta, joka oli johtanut poliittisesti kiusalliseen tilanteeseen. Viertiö päätti muistionsa varsin erikoisella, lähes orwellilaisella, huomautuksella: ”mielikuvituksen viljelyssä ohjelmataloilla lienee – ainakin niillä pitäisi olla – jokin etiikka ja moraalit. Mitä sitten tapahtuu harrastelijoiden mielikuvituksessa on toinen juttu ja [se on] ulottuvuus minne lait tai rajoitukset eivät toistaiseksi yllä” (Ibid., 4).

Niin ikään 6. maaliskuuta päivytyssä muistiossa nro 45 UM:n oikeudellisen osaston apulaisosastopäällikkö Holger Rotkirch totesi, että pelikohun ratkaisuun ei voitu soveltaa voimassa olevaa lainsäädäntöä tai Suomea sitovia sopimusvelvoitteita, kuten Pariisin rauhansopimusta. Rotkirch otti esiin rikoslain 14 luvun vuonna 1948 lisätyn 4 a §, joka kuului seuraavasti:

Joka painotuotteella, kirjoituksella, kuvallisella esityksellä tahi muulla ilmaisuvälineellä taikka muutoin julkisesti ja tahallansa halventamalla vierasta valtiota aikaansaa vaaran, että Suomen suhteet vieraaseen valtioon vahingoittuvat, rangaistakoon vankeudella, enintään kahdeksi vuodeksi tai sakolla.

Rotkirchin mukaan kyseinen pykälä ei soveltunut Raid over Moscow'n markkinoinnin ja maahantuonnin kieltämiseen, sillä mahdollinen loukkaus oli

tapahtunut epäsuorasti MikroBitin julkaisemassa peliarvostelussa. Lisäksi, vaikka loukkaus olikin selvästi julkinen, olisi sen tahallisuuden osoittaminen erittäin vaikeaa. Olisi pystyttävä todistamaan, että peliarvostelussa pyrittiin tietoisesti vahingoittamaan Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Myös Rotkirch jatkoi Murrin ja Viertiön viitoittamalla linjalla todetessaan, että pitkittyneen tuomioistuinkäsittelyn tuoma julkisuus aiheuttaisi todennäköisesti suurempaa yleispoliittista haittaa maiden välisille suhteille kuin itse myynnin jatkaminen. Syytteen nostaminen 4 a § perusteella olisi myös vaatinut määräyksen tasavallan presidentiltä.²² Sen soveltaminen oli kuitenkin Suomen rikoslaissa erittäin harvinaista,²³ ja lain katsottiin olevan varattu lähinnä poikkeuksellisen räikeitä tapauksia varten. MikroBitin peliarvostelu tuskin oli ylittänyt tätä rajaa sen ”valitettavasta sanamuodosta” (Rotkirch 1985, 2) huolimatta.

Raid over Moscow'n synnyttämän ulkopoliittisen kädenväännön laajempi konteksti alkoi hahmottua, kun ulkoasiainministeriöön saapui 7. maaliskuuta salasähke,²⁴ jossa Moskovan suurlähettiläs Aarno Karhilo raportoi tapaamisestaan Neuvostoliiton ulkoasiainministeriön Skandinavian osaston päällikön G.N. Farafonovin kanssa. Farafonov oli välittänyt Neuvostoliiton demarchen²⁵ neuvostovastaisten mielenilmaisujen lopettamiseksi suomalaisissa tiedotusvälineissä ja mediassa. Tapaamisen lopuksi Farafonov oli luovuttanut Karhिलolle muistion, joka selvitti Neuvostoliiton kannan aiheeseen. Se sisälsi listan Suomessa julkaistuista kirjoista, artikkeleista ja aineistosta, joissa oli käsitelty Neuvostoliitolle arkaluontoisia aiheita, kuten Viron miehitystä ja venäläistämistä, Afganistanin invaasiota, puna-armeijan tilaa sekä Terijoen hallitusta. Raid over Moscow -tapauksesta todettiin, että Neuvostoliiton suurlähetystön epävirallisesta vetoomuksesta huolimatta UM ei ollut ryhtynyt asianmukaisiin toimiin pelin myynnin ja markkinoinnin estämiseksi. Lopuksi muistiossa vedottiin Suomen sopimusvelvoitteisiin sekä viranomaisiin asian ratkaisemiseksi:

Tällaiset Neuvostoliiton todellisuutta vääristelevät julkaisut samoin kuin epäilyttävän elektroniikkapelin mainostus ovat selvästikin suunnatut kylvämään epäluottamusta Neuvostoliiton politiikkaa kohtaan ja vahingoittamaan Neuvostoliiton ja Suomen välisiä ystävällisimpiä

suhteita; ne ovat myös ristiriidassa vuoden 1947 rauhansopimuksen ja vuoden 1948 ystävyyttä, yhteistoimintaa ja keskinäistä avunantoa koskevan sopimuksen määräysten hengen kanssa.

Toivomme, että Suomen viranomaiset suhtautuvat asianmukaisella vakavuudella vetoomuksemme ja ryhtyvät vastaaviin toimiin tämänkaltaisten Neuvostoliittoa vastaan suuntautuvien esiintymisten lopettamiseksi. (Tiilikainen 1986, 2–3).

13. maaliskuuta 1985 päivätyssä muistiossa UM:n poliittisen osaston päällikkö Seppo Pietinen antoi vastauksensa kauppa- ja teollisuusministeriön pyytämään lausuntoon Ensio Laineen tekemästä eduskuntakyselystä.²⁶ Pietinen totesi, että vaikka Raid over Moscow'n sisältö loukkasi Neuvostoliittoa, ei ministeriön tekemän selvityksen mukaan löytynyt oikeudellisia tai kauppapoliittisia keinoja kieltää sen maahantuontia tai markkinointia. Pietinen epäili pelintekijöiden käyttäneen neuvostovastaisuutta lähinnä myynninedistämiskeinona ja paheksui kärjistyneen kansainvälisen tilanteen hyväksikäyttämistä lapsille suunnattujen pelien yhteydessä. Suomen markkinointilainsäädäntöön ja kuluttajansuojalakiin Pietinen ei ottanut vastauksessaan kantaa.

Seuraavana päivänä, 14. maaliskuuta, ulkomaankauppaministeri Jermu Laine (SDP) vastasi eduskuntakyselyyn. Laine totesi kauppa- ja teollisuusministeriön pystyvän ainoastaan rajoittamaan ja poistamaan tuotteita, joista oli vaaraa lasten fyysiselle terveydelle. Voimassa olevan lainsäädännön avulla ei pystytty puuttamaan tuotteiden mahdollisiin psyykkisiin vaikutuksiin, kuten lasten henkiseen kehitykseen tai maailmankuvan muodostukseen. Ministeri viittasi myös valmisteilla olleeseen lakiin video- ja kuvaohjelmien ennakkotarkastuksesta, joka tuli arvioimaan myös tietokonepelien valvontatoimia.²⁷ UM:n osuutta selvityksessä ei luonnollisestikaan mainittu.

Pelikhun poliittinen vaihe saatettiin päätökseen Helsingissä 11. huhtikuuta, kun ulkoministeri Paavo Väyrynen antoi valtioneuvoston juhlahuoneistossa virallisen vastauksensa suurlähettiläs Soboleville Farafonovin toimittamaan demarcheen. Vastauksessaan Väyrynen korosti kaikkien merkittävien puolueiden, yhteiskunnallisten järjestöjen ja Suomen kansan tukevan maan virallista

ulkopoliittista linjaa ja ystävällisiä suhteita Neuvostoliittoon. Väyrynen pahoitelteli, että ”tiedostusvälineissämme esiintyy valitettavasti joskus kirjoituksia ja muuta aineistoa, joka on Neuvostoliiton kannalta katsoen kielteistä” (Tolvanen 1985, 1), mutta kielsi niiden suuntautuneen maiden välisiä suhteita vastaan. Rauhanajan sananvapauden puitteissa hallitukselta puuttui lainsäädännölliset perusteet ja valtakeinot puuttua tämänkaltaisiin ilmaisuihin. Väyrysen mukaan valtionjohto kuitenkin pyrki vaikuttamaan tiedotusvälineiden toimintaan ottamalla kantaa tällaisiin ilmiöihin julkisessa sanassa. Väyrynen myös ehdotti, että Tehtaankatu ottaisi kontaktiensa²⁸ kautta suoraan yhteyttä asianomaisiin tiedotusvälineisiin vastaavissa tapauksissa.

Sobolev kiitti Väyrystä virallisesta vastauksesta ja toivoi, että Suomen ja Neuvostoliiton välisiä ystävällisiä suhteita vaalittaisiin ja varjeltaisiin edelleenkin molemmiin puolin. Vaikka neuvostovastaisista kirjoituksista olivatkin vastuussa yksittäiset henkilöt, eivät hekään saisi aiheuttaa vahinkoa maiden suhteille. Suurlähettiläs palasi vielä pelikohuun toteamalla, että Neuvostoliitto tulkitsi Raid over Moscow'n olevan sotapropagandaa, joka ei vastannut vuoden 1947 rauhansopimusta eikä Euroopan turvallisuus- ja yhteistyökongressin (Etyk) päätösasiakirjaa. Lisäksi hän toisti toivomuksen asianmukaisista toimenpiteistä pelin markkinoinnin ja levityksen estämiseksi. Lainaten Suomi-Neuvostoliitto Seuran (SNS) pääsihteeri Erkki Kivimäen televisiossa antamaa haastattelua suurlähettiläs tiedusteli Väyrykseltä, ”miltä suomalaisista tuntuisi, jos Neuvostoliitossa mainostettaisiin peliä, jossa tuhottaisiin Helsinki?” (Ibid., 3)

Vanhentunut lainsäädäntö ratkaisuasemassa

Suomen ensimmäinen poliittisesti latautunut tietokonepelikohu sijoittui yhteiskunnallisen murroksen aikaan. Maassamme oli siirrytty muutamaa vuotta aikaisemmin Kekkosen aikakaudelta Mauno Koiviston presidenttiyteen, mikä merkitsi sisä- ja ulkopoliittisia uudistuksia. Vaikka Koivisto jatkoi Paasikivi-Kekkosen linjalla, muuttui suhtautuminen Neuvostoliittoon vähemmän nöyristeleväksi. Uusien vaaran vuosien aikaisen paineen hellitettyä myös suomalaisen median toimintakulttuuri oli muuttunut 1980-luvulla entistä

rohkeammaksi: uskallettiin esittää kriittisiä mielipiteitä, jotka olivat ennenkuulumattomia vielä UKK:n aikaan.

Ulkoasiainministeriön ja Neuvostoliiton välien viileneminen vuoden 1985 alussa (Suomi 2006, 72) oli ulkopoliittisesti merkittävä tapahtuma. Suhteiden muutos on osaltaan vaikuttanut UM:n päätökseen olla reagoimatta Neuvostoliiton vetoomukseen, vaikka selvitystä tehneet virkamiehet olivatkin yhtä mieltä pelin haitallisuudesta neuvostokollegoidensa kanssa. Neuvostoliiton protesti oli osoitus Tehtaankadulla jo pidempään vallinneista mielialoista. Reagointi sinänsä ei tullut yllätyksenä, mutta sen voimakkuus ja sopimusten laeva tulkinta oli kuitenkin hämmästyttänyt UM:n virkamiehiä (Suomi 2008, 260–261). Raid over Moscow'lla oli keskeinen osa Neuvostoliiton vetoomuksessa, sillä se toimi alkusysäyksenä demarchelle, jolla pyrittiin vaikuttamaan yleisemminkin suomalaisen tiedonvälitykseen ja mediaan.²⁹

Yksi muistiodien mielenkiintoisimmista aiheista oli Neuvostoliiton ja UM:n eriävät näkemykset Raid over Moscow'n tarkoituksesta. Siinä missä Neuvostoliitto korosti painokkaasti pelin ulkoisia pyrkimyksiä, luonnehti UM niitä sisäisiksi. Neuvostoliitto tulkitsi pelin sotapropagandaksi, joka oli suunnattu luomaan yleistä epäluottamusta maan politiikkaa kohtaan, valmistelemaan ilmapiiriä avaruussotaa varten sekä vahingoittamaan Suomen ja Neuvostoliiton välisiä suhteita. Tämän tulkinnan mukaan pelin päämäärät olivat siis asetettu välittömän pelikokemuksen ulkopuolelle. UM:n näkökulmasta pelillä ei ollut tarkoitusta heikentää maiden välisiä diplomaattisia suhteita, eikä sillä ollut erityisiä pelikokemuksen ulkopuolisia tavoitteita vaan sen avoin neuvostovastaisuus palveli lähinnä markkinointipyrkimyksiä.

Oliko Neuvostoliiton näkemys sotapropagandasta perusteltu? Carverin haastattelun (Jermaine 1987) perusteella voidaan päätellä, että Access Software hyödynsi kireää kansainvälistä poliittista ilmapiiriä sekä ennakoasenteita Neuvostoliittoa kohtaan saavuttaakseen pelilleen mahdollisimman laajan yleisön Yhdysvalloissa. Valittu aihe palveli siis ensisijaisesti markkinointia. Pelin neuvostovastaisuudella ei ollut erityisiä poliittisia päämääriä, vaikka sen avoin uhmakkuus heijastelikin Reaganin aikakauden henkeä; lähinnä se käytti hyväkseen vallinnutta ilmapiiriä. Eittämättä Raid over Moscow sisälsi propagandistisia

elementtejä, mutta sen määrittelemisen sotapropagandaksi ei ollut perusteltua. Mitään viitteitä siitä, että peli olisi kohdistettu vahingoittamaan erityisesti Suomen ja Neuvostoliiton suhteita, ei myöskään ollut. Onkin syytä olettaa, että Neuvostoliiton halu määrittää pelin päämäärät ulkoiseksi lähti pyrkimyksestä vaikuttaa suomalaiseen tiedonvälitykseen sekä hillitä amerikkalaisen populaarikulttuurin leviämistä sen vaikutuspiirissä. Voidaan myös spekuloida, että yksi pyrkimyksistä oli estää Britanniassa nähdyn markkinointikampanjan toteuttaminen Suomessa. Suomalaisen sensuurin ja itsesensuurin perinteet olivat pitkät ja Raid over Moscow'n oli määrä toimia ennakkotapauksena tietokonepelin saralla. Tätä tulkintaa tukee myös Neuvostoliiton halu luokitella MikroBitin peliarvostelu yhdeksi räikeimmistä neuvostovastaisista provokaatioista, mitä voidaan pitää taktisena ylireagoitina.

Vaikka kohu oli lähinnä ulkopoliittinen, on Tiedonantajan ja Ensio Laineen intressejä myös syytä tarkastella hieman tarkemmin. Tiedonantajan artikkelia peliarvostelusta leimasi tahallinen väärinymmärrys. Korhonen oli tuskin tarkoittanut "jännittävä maanpuolustuspelejä" -ilmaisullaan Suomen maanpuolustusta, vaan Yhdysvaltojen. Tiedonantaja pyrki ampumaan artikkelillaan viestintuojan; peliin kohdistettu ärtymys oli suunnattu virheellisesti, mutta tarkoituksella, kohti peliarvostelua. SNS:n jäsenenä ja SKDL:n kansanedustajana Laine oli puolestaan erityisen valpas havaitsemaan neuvostovastaisia ilmaisuja. SKDL oli menettänyt asemansa kolmen suurimman puolueen joukossa vuoden 1979 eduskuntavaaleissa, ja kevään 1983 vaalien jälkeen puolue oli pudonnut hallituksesta. SKDL:n kannatus ja vaikutusvalta olivat romahtaneet ja puolueen sisäiset ristiriidat kärjistyneet edelleen. Raid over Moscow tarjosikin syrjäytetyille puolueelle keinon kerätä poliittisia irtopisteitä Moskovasta. Näin ollen eduskuntakyselyä voidaankin pitää puhtaasti sisäpoliittisesti motivoituneena.

Vanhentunut lainsäädäntö ratkaisi Raid over Moscow'n myynnin ja markkinoinnin normaalin jatkamisen.³⁰ Se tarjosi UM:lle käytännöllisen perusteen, johon vedota asian ratkaisussa. MikroBitin tai Aki Korhosen syyttäminen rikoslain 14 luvun 4 a § nojalla oli poissuljettu vaihtoehto. Syytteiden nostaminen maanpetosrikoksesta vaivaisen peliarvostelun takia olisi tuonut valtiovallalle kiusallisen suomettumiskeskustelun takaisin lehtien otsikoihin. Vuonna

1965 annettua lakia elokuvien tarkastamisesta (299/1965) ei myöskään voitu soveltaa tapaukseen, sillä se oli pahasti vanhentunut interaktiivisen median kohdalla. Lainsäädännön ollessa ajan tasalla olisi Valtion elokuvatarkastamo (VET) pystynyt kieltämään Raid over Moscow'n sen neuvostovastaisen sisällön perusteella, niin kuin se teki Renny Harlinin ohjaaman *Jäätävän poltteen* (1986) kohdalla vuotta myöhemmin.³¹ Näin UM olisi voinut jättäytyä pois kiusallisesta päätöksenteosta, sillä VET on opetusministeriön alainen virasto. Laki video- ja kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987), jonka valmisteluun ulkomaankaupaministeri Laine viittasi vastatessaan eduskuntakyselyyn, sulki voimaantullessaan video- ja tietokonepelit pois ennakkotarkastuksen piiristä. Suomessa digitaaliset pelit määriteltiin vuorovaikutteisiksi kuvaohjelmiksi vasta vuonna 2001 voimaantulleessa laissa (775/2000).

Mediapaniikit nostavat tyypillisesti pintaan sukupolvien välisen kuilun ja medialukutaidon puutteen, kuten myös tässä tapauksessa. Talvisodan luoma yhtenäiskulttuuri oli 1980-luvun puolivälissä pahasti fragmentoitunut,³² eikä YVA-sukupolven usko sosialismiin enää puhutellut nuorempia sukupolvia, joka samaistui ennemmin amerikkalaiseen populaarikulttuuriin ja sen välittämiin arvoihin.³³ Huoli nuorten arvomaailman muutoksesta olikin yksi ratkaisevimmista seikoista, mikä teki pelikohusta moraalisen mediapaniikin. Raid over Moscow'n esittämä avoin neuvostovastaisuus oli 1980-luvulla yhteiskunnallinen tabu ja poliittisesti epäkorrekti aihe, joka luonnollisesti herätti närää tietyissä piireissä. Peliin nurjasti suhtautuneet tahot pyrkivät julkisessa sanassa vahvistamaan mielikuvaa sen poikkeavuudesta. Näille intressiryhmille kohu tarjosi tilaisuuden esiintyä moraalinvartijoina, joilla oli velvollisuus ryhtyä toimeen nuorison suojelemiseksi. Aiheen käsittelyä leimannut medialukutaidon puute oli sinänsä ymmärrettävää, sillä vielä 1980-luvun puolivälissä tietokonepelit luokiteltiin yksinomaan lasten mediaksi.³⁴ Niiden uutisointia leimasi leikkimielisyyden, hyödyttömyyden ja vahingollisuuden retoriikka, ja pelejä käsiteltiin osana yleisempää tietokoneharrastusta. Raid over Moscow'n kohdalla tähän keskusteluun yhdistyivät suomettumisen ajan diskurssit neuvostovastaisuudesta ja rauhankasvatusvelvoitteiden laiminlyömisestä.

Raid over Moscow'ta käsitelleet ulkoasiainministeriön asiakirjat ovat erittäin arvokasta materiaalia suomalaiselle pelitutkimukselle. Pelikohu oli aidosti suomalainen tapahtuma, joka hakee vertaistaan populaarikulttuurin historiassa maamme geopoliittisen sijainnin, kylmän sodan blokkien välisen erityisaseman sekä yleisen kansainvälisen poliittisen tilanteen vuoksi. Tapauksessa yhdistyivät ainutkertaisella tavalla huoli moraalista, mediaan liitetyt uhkakuvat sekä kulisien takainen ulkopoliittinen kädenvääntö.

Viitteet

- 1 Mediapaniikkia, eli uuteen mediaan liitettyjä uhkakuvia ja kritiikkiä, voidaan pitää moraalipaniikin alamuotona (Drotner 1999, 596). Nimensä mukaisesti mediapaniikki keskittyy lähinnä mediaan ja sen kulutukseen, kun taas moraalipaniikki on laajempi käsite, joka pitää sisällään yleisemmin sosiaalista järjestystä uhkaavia ilmiöitä. Lisätiedoksi ks. Cohen (1972), Goode & Ben-Yehuda (1994) ja Springhall (1998).
- 2 Näkökulmat Myyrmannin tapauksesta erivät: keskusrikospoliisi piti räjähdystä tahallisenä, kun taas pommin räjäyttäjän Petri Gerdtin isä, Armas Gerdt, arvioi sen kirjassaan olleen vahinko. Jokelan ja Kauhajoen tapauksista on syytä todeta, että digitaalista mediaa (verkkoyhteisöjä ja -pelejä) tarjottiin tiedotusvälineissä yhtenä selitystyyppinä, ei ainoana syyllisenä (Hakala 2009, 81–82). Myöskään viralliset tutkintalautakunnat eivät erityisesti painottaneet median osuutta tapahtumiin (OMJU 2009:2, 108–112 ja OMSO 2010:11, 130), vaikka suosittelevatkin valvontatoimien tehostamista verkossa.
- 3 Pelikohua ovat aikaisemmin käsitelleet mm. Jaakko Suominen (1999), Petri Saarikoski (2004) ja Juhani Suomi (2006). Jarkko Sipilä teki aiheesta raportin MTV 3 Uutisille 7. tammikuuta 2010, minkä jälkeen sitä käsiteltiin lyhyesti myös suomalaisessa pelijournalismissa.
- 4 Tapaukseen liittynyt julkinen keskustelu oli nykypäivän mittapuulla varsin rajoittunutta. Suomessa keskustelut tietokonepelien ja -pelaamisen uhkakuvista olivat 1980-luvulla varsin maltillisia, sillä harrastus ei ollut vielä sosiaalisesti, kulttuurisesti tai taloudellisesti vakiintunutta (Saarikoski 2004, 306). Internetin aikakaudella julkinen keskustelu median uhkakuvista on vilkastunut ja näkökulmat ovat muuttuneet monipuolisemmiksi.
- 5 Tässä yhteydessä konsensusella viitataan asiaa käsitelleiden ulkoasiainministeriön virkamiesten ja Neuvostoliiton väliseen yhteisymmärrykseen pelin haitallisuudesta, ei lehdistössä käytyyn julkiseen keskusteluun.
- 6 Termillä oli kansainvälisessä politiikassa yleisesti negatiivinen konnotaatio. 1970-luvun alussa Kekkonen yritti kääntää sitä positiiviseksi kuvailemalla suomettumista luottamukselliseksi ja rakentavaksi yhteistyöksi valtioiden kesken, joilla on erilainen yhteiskuntajärjestys (Vihavainen 1991, 11).
- 7 Suomalaiset poliitikot eivät selvästikään osanneet suhtautua uuteen mediakulttuuriin. Pääministeri Kalevi Sorsa arvosteli vuoden 1984 SDP:n puoluekokouksessa tiedotusvälineitä infokratiasta. Sorsa piti julkisen sanan toimintaa haasteena parlamentaariselle kansanvallalle. Hänen mukaansa sitä leimasi epä-älyllisyys ja itsekritiikin puute. Vuoden 1985 alussa presidentti Koiviston ja Ylen välit kiristyivät ns. sitaattikriisissä.
- 8 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa 1970-luvun vasemmistoradikalismi, parlamentarismin rappio Kekkonen aikakaudella, Tiitisen lista tai Nato-kysymys. Myös avoimen keskustelun puutetta nykyisistä tabuista, kuten maahanmuutosta tai feminisistä, voidaan pitää uussuometumisena (Vihavainen 2009).
- 9 Vastakkainasettelusta taiteessa voidaan mainita vaikkapa abstrakti ekspressionismi, joka tulkittiin Yhdysvalloissa sosialistisen realismin vastakohtaksi (ks. Guilbaut 1984; Saunders 2000).
- 10 Amerikkalaisen elokuvan omaksuma polarisoitunut maailmankuva ja ideologinen selkeys heijastelivat vallitsevaa poliittista ilmapiiriä. Kuvaustapa ei kuitenkaan ollut ominainen juuri kylmän sodan aikakaudelle, sillä vastaavaa tematiikkaa oli nähtävissä jo esimerkiksi Frank Capran *Why We Fight* -propagandaelokuvissa (1942–1945).
- 11 Aihetta käsitelleiden elokuvien kirjo on valtava. Esimerkkeinä mainittakoon *I Was a Communist for the FBI* (Douglas 1951), *Invasion USA* (Green 1952; Zito 1985), *Red Nightmare* (Waggner 1962), *World War III* (Greene & Sagal 1982), *The Day After* (Meyer 1983) ja *Red Dawn* (Milius 1984). Neuvostoliittolaiset elokuvat eivät puolestaan keskittyneet avoimiin aseellisiin konflikteihin amerikkalaisten kanssa vaan korostivat lähinnä supervaltojen ideologisia eroja (Shcherbenok 2010).
- 12 Ks. *NATO Commander* (MicroProse 1983), *When Superpowers Collide* -sarja (SSI 1982–1985) ja *Balance of Power* (Mindscape 1985). *Kylmä sota on toiminut inspiraationa myös uudemmille peleille*. *DEFCON* (Introversion Software 2006) on remediaatio komentokeskusten näytöillä tapahtuvasta toiminnasta, kun taas *World in Conflict* (Ubisoft 2007) on nostalginen matka amerikkalaisen populaarikulttuurin luomiin uhkakuviiin.

- 13 Neuvostoliiton ilmavoimat ampuivat alas Korean Airin lennon 007 sen harhaututtua kurssiltaan Neuvostoliiton ilmatilaan 1. syyskuuta 1983. Yksi 269:stä matkustajasta oli Yhdysvaltain kongressin jäsen Lawrence McDonald.
- 14 Neuvostoliitto boikotoi Los Angelesissa järjestettyjä vuoden 1984 kesäolympialaisia vastavetona Yhdysvaltojen Moskovan kisojen boikottiin neljä vuotta aikaisemmin. Neuvostoliitto vetosi muun muassa kisojen huonoihin turvallisuusjärjestelyihin ja syytti Yhdysvaltoja olympialaisten valjastamisesta omiin poliittisiin tarkoituksiinsa; muun muassa eräät uskonnolliset ja poliittiset järjestöt uhkasivat estää tai häiritä neuvostoliittolaisten urheilijoiden osallistumista kisoihin.
- 15 Kohumarkkinointi,elijulkisenpaheksunnantietoinenluominen ja kosiskelu, perustuu tietyn intressiryhmän kipupisteen ylittämiseksi. Kohumarkkinoinnissa negatiivinen ja positiivinen julkisuus nähdään yhtä arvokkaina markkinointiponnisteluille.
- 16 Englannissa pelilehdistö ja osa pelaajakunnasta suhtautuivat varauksella Raid over Moscow'n sisältöön. Pelin moraalisesti arveluttavaa teemaa käsiteltiin peliarvosteluissa ja yleisön-osastokirjoituksissa. Ks. *Computer & Video Games* 12/84, 2/85 ja 3/85.
- 17 Korhonen oli tuolloin 15-vuotias ja työskenteli MikroBitissä avustajana (Saarikoski 2004, 302).
- 18 Kosatshev ei tämentänyt Murrolle kiellettyä elokuvaa, mutta todennäköisesti kyseessä oli John Miliuksen *Red Dawn*, joka asetettiin esityskieltoon 15. lokakuuta 1984.
- 19 Raid over Moscow'n saama julkisuus edesauttoi pelin myyntiä. Se pysyi MikroBitin myyntilistan kärjessä maaliskuusta syyskuuhun (Saarikoski 2004, 300).
- 20 Viitaten Reaganin SDI -ohjelmaan Viertiö (1985, 3) totesi, että "Tähtien sota kun lienee sittenkin lähinnä nyt kasvatettavana olevan sukupolven asia."
- 21 Kannen mainostekstit tai manuaali eivät sisällä Korhosen käyttämää ilmaisuja, mikä viittaa tekstin olleen hänen omaansa.
- 22 Rotkirch viittasi rikoslain 14 luvun 5 § 2. momenttiin. Kyseistä lukua muutettiin vasta vuonna 1993 hallituksen esityksellä nro 94.
- 23 Yksi kuuluisimmista tapauksista sattui vuonna 1948, kun Keski-suomalaisen päätoimittaja Martti Juusela ja toimitussihteeri Reima Nousiainen tuomittiin pykälän nojalla sakkoihin lehden julkaistua artikkelin, jossa vihjattiin Stalinin sekaantuneen Andrei Ždanovin kuolemaan.
- 24 Ko. Karhilo, Aarno. Salasähke nro 217 (7.3.1985).
- 25 Poliittinen vetoisuus, aloite tai protesti, joka toimitetaan diplomaattisia kanavia pitkin.
- 26 Ko. Pietinen, Seppo. Muistio nro 21900 (13.3.1985).
- 27 Laki video- ja kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) ei kuitenkaan määritellyt tietokonepelejä kuvaohjelmiksi. Sen 6 § vapautti "video- ja ohjelmapelit" pois ennakkotarkastuksesta sisällön ja käyttötarkoituksen perusteella.
- 28 Neuvostoliitolla oli taistolaisen Toimittajaliitto ry:n kautta laaja vaikutusvalta suomalaisiin tiedostusvälineisiin.
- 29 UM:asiakirjojen valossa voidaan ainoastaan arvailla, ottiko Neuvostoliiton suurlähetystö yhteyttä Tiedonantajaan ja Ensio Laineeseen kohun synnyttämiseksi.
- 30 Esimerkiksi Saksassa peli päättyi BPJS/BPJM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften/Medien) -luetteloon. Tällä listalla olevia pelejä ei saa myydä alaikäisille, eikä niitä saa markkinoida julkisesti.
- 31 Pelikohun tapaan Sobolev oli ottanut yhteyttä UM:n virkamiehiin tammikuussa 1986. Kun suurlähettilään vetoomukseen ei reagoitu hänen toivomalla vakavuudella, otti hän yhteyttä suoraan Väyryseen. Sobolevin mukaan neuvostovastaisten elokuvien kuvaaminen Suomessa oli vastoin ystäväydestä, luottamuksesta ja hyvästä naapuruudesta annettuja lausuntoja. Oli Suomen hallituksen vastuulla, että maassa esitetyt elokuvat eivät huonotaneet Suomen ja Neuvostoliiton suhteita. Väyrynen kuitenkin torjui vetoomuksen todeten mahdollisen sensuurin tuomaan julkisuuteen ja sen aiheuttamaan vahinkoon (Suomi 2008, 71–72). VET määräsi Jäätävän poltteen omatoimisesti esityskieltoon 14. tammikuuta 1986 sen väkivaltaisen ja neuvostovastaisen sisällön perusteella.
- 32 Väyrysen mielikuvan mukaista Suomen kansaa, joka yhtenä rintamana tuki maan virallista ulkopoliittista linjaa, ei enää ollut. "Toisinajattelijoiden" rivit olivat syvemmät kuin annettiin olettaa.

33 Saarikoski (2004) näkee Raid over Moscow'n myyntimenestyksen takana nuorten kapinahengen suomalaisia poliitikkoja kohtaan, vaikka poliittisten asenteiden varsinainen arvioiminen on pelkän ostokäyttäytymisen perusteella vaikeaa. Myöskään Suominen (1999) ei pidä pelin myyntimenestystä osoituksena neuvostovihamielisyydestä.

34 Ilta-Sanomien haastattelussa (44/85, 3) Laine myönsi avoimesti, ettei itse ollut edes pelannut *Raid over Moscow'ta*, vaan perusti eduskuntakyselynsä *MikroBitissä* julkaistuun peliarvosteluun. Hänen mukaansa tapaus osoitti, että oli korkea aika puuttua nuorison suosiossa olevien tietokonepelien valikoimaan. Printin (5/1985, 3) artikkelissa Laine toteaa, ettei tuntenut koko tietokonepeliharrastusta. Kauppapoliittista selvitystä tehdessään Antero Viertiö taas haastatteli omaa poikaansa peliharrastuksesta ja tietokonepeleistä.

Lähteet

TUTKIMUSAINEISTO

Karhilo, Aarno. Sanoma nro. 217/7.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Murto, Charles. *Neuvostoliiton suurlähetystön vetoisuus neuvostovastaisen amerikkalaisen kotimikrosotapelin mainostamisen ja myynnin ehkäisemiseksi Suomessa*. Muistio nro. 196/ 22.2.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Pietinen, Seppo. *Kansanedustaja Laineen eduskuntakysely amerikkalaisten kotimikropelien maahantuonnista*. Muistio nro. 21900/13.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Rotkirch, Holger. *Neuvostoliiton suurlähetystön vetoisuus neuvostovastaisen amerikkalaisen kotimikrosotapelin mainostamisen ja myynnin ehkäisemiseksi Suomessa; poliittisen osaston muistio no. 196/22.2.1985*. Muistio nro. 45/6.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Tiilikainen, Erkki. *Farafonov Suomessa ilmestyneistä, neuvostovastaisiksi luonnehtimistaan julkaisuista*. Sanoma nro. 151/7.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Tolvanen, Taisto. *Neuvostovastaisiksi luokitellut julkaisut; ulkoasiainministeri Väyrysen vastaus Neuvostoliiton demarche'iin*. Muistio nro. 417/12.4.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Viertiö, Antero. *Kotimikropelien myynti ja mainostaminen Suomessa; Neuvostoliiton suurlähetystön reaktio*. Muistio nro. 167/6.3.1985. Ulkoasiainministeriön arkisto, Helsinki.

Sanoma- ja aikakauslehdet

Computer & Video Games. Software Reviews. 12/1984, 43.

Computer & Video Games. Mailbag. 2/1985, 5.

Computer & Video Games. Mailbag. 3/1985, 7.

Ilta-Sanomat. Sinun pitää ampua Kremlistä ovet sisään. 22.2.1985.

Jermaine, John (1987). The Carver Gang: Still at Large. *Commodore Magazine*, 8:7, 74-77, 118-119.

MikroBitti. CMB-pelejä. 2/1985, 67.

Printti. Mikropelit nousivat päivänpolitiikkaan. 5/1985, 3.

Tiedonantaja. Kremlistä ovet sisään. 20.2.1985.

Kirjallisuus

Cohen, Stanley (1972). *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. London: MacGibbon & Kee.

Donovan, Tristan (2000). *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant.

Drotner, Kirsten (1999). *Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity*. *Paedogiga Historica*, 35:3, 593-619.

Ekholm, Kai (2000). *Kielletyt kirjat 1944-1946: yleisten kirjastojen kirjapoistot 1944-1946*. Jyväskylä: Jyväskylän kirjasto.

Goode, Erich & Ben-Yehuda, Nachman (1994). *Moral Panics: Social Construction of Deviance*. Oxford: Blackwell.

Grönros, Eija-Riitta, Liisa Nuutinen, Tarja Riitta Heinonen, Minna Haapanen, Leena Joki & Marjatta Viikamaa-Viitala. *Kieltoimiston sanakirja*, 1. osa, A-K. Helsinki: Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, 2006.

Guilbaut, Serge (1984). *How New York Stole the Idea of Modern Art: Abstract Expressionism, Freedom, and the Cold War*. Chicago: The University of Chicago Press.

Hakala, Salli (2009). *Koulusurmat verkkoyhteiskunnassa. Analyysi Jokelan ja Kauhajoen kriisien viestinnästä*. Viestinnän tutkimuslaitoksen tutkimusraportteja 2/2009. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Nevakivi, Jukka (1996). *Miten Kekkonen pääsi valtaan ja Suomi suomettui*. Helsinki: Otava.

Oikeusministeriö (2009). *Jokelan koulusurmat 7.11.2007. Tutkimuslautakunnan raportti*. OMI 2009:2. Helsinki.

— (2010). *Kauhajoen koulusurmat 23.9.2008. Tutkimuslautakunnan raportti*. OMSO 2010:11. Helsinki.

Saarikoski, Petri (2004). *Koneen luno: mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Salminen, Esko (1996). *Vaikeneva valtionmatti?: Neuvostoliitto/Venäjä Suomen lehdistössä 1968-1991*. Helsinki: Edita.

Saunders, Frances Stonor (2000). *The Cultural Cold War: The CIA and the World of Art and Letters*. New York: The New Press.

Shcherbenok, Andrey (2010). *Asymmetric Warfare: The Vision of the Enemy in American and Soviet Cold War Cinemas*. *Kinokultura*, 28. Viitattu 9.2.2011.

<http://www.kinokultura.com/2010/28-shcherbenok.shtml>

Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta-Rap, 1830-1996*. Basingstoke: Macmillan.

Suomi, Juhani (2006). *Epävarmuuden vuodet: Mauno Koiviston aika 1984-1986*. Helsinki: Otava.

— (2008). *Kohti sinipunaa: Mauno Koiviston aika 1986-1987*. Helsinki: Otava.

Suominen, Jaakko (1999). "Mentaalihistoriallinen katsaus digitaalisuuteen." Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä: *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino.

Vihavainen, Timo (1991). *Kansakunta rähmällään: suomettumisen lyhyt historia*. Helsinki: Otava.

— (2009). *Länsimaiden tuho*. Helsinki: Otava.

II

“KUKA TARVITSEE NETIN SOTAPELEJÄ?” – VÄKIVALTAISTEN PELIEN DISKURSSIT SUOMALAISESSA VERKKOMEDIASSA

by

Tero Pasanen & Jonne Arjoranta, 2013

Pelitutkimuksen vuosikirja 2013. J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski
& O. Sotamaa (Eds.), Tampere: Tampere University Press, 2013, pp. 29–57

Reproduced with kind permission by Suomen pelitutkimuksen seura.

Artikkeli

”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?”

Väkivaltaisten pelien diskurssit suomalaisessa verkkomediassa

TERO PASANEN JONNE ARJORANTA

tero.m.pasanen@jyu.fi

Jyväskylän yliopisto

jonne.arjoranta@jyu.fi

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Julkisessa sanassa digitaalisia pelejä käsitellään varsin usein väkivallan kontekstissa. Tässä artikkelissa tarkastellaan diskurssianalyttisesti suomalaisessa verkkomediassa käytyä julkista keskustelua pelien ja väkivallan yhteydestä. Aineiston hallitseviksi teemoiksi osoittautuivat joukkosurmia, aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä valvontaa ja vastuuta korostavat diskurssielementit. Vaikka aiheen rajausta väkivaltaisiin peleihin nostikin lukumääräisesti esiin enemmän kielteisiä kuin myönteisiä näkökulmia, oli keskustelussa ilmenevien mielipiteiden kirjo yllättävän runsas.

Avainsanat: väkivaltaiset pelit, verkkomedia, diskurssianalyysi

Abstract

”Who Needs Wargames Anyway?” Discourses of Violent Video Games in Finnish Online Media

In media, digital games are quite often discussed in the context of violence. The present article employs a discourse analytical approach in examining public discussion in the Finnish online media concerning the relationship between games and violence. Discourse elements foregrounding mass murder, aggressiveness/aggression and control/responsibility stood out as dominant themes from the research material. As expected, limiting the focus of the article to violent digital games manifested in a prevalence of adverse perspectives. However the spectrum of varying opinions was surprisingly ample, also including neutral and favourable viewpoints.

Keywords: violent games, online media, discourse analysis

Johdanto

Tässä artikkelissa tarkastellaan suomalaisessa verkkomediassa esiintyviä argumentteja ja diskursseja, joissa digitaaliset pelit yhdistetään väkivaltaan.¹ Artikkelin ei siis pyri peilaamaan digitaalisista peleistä tai pelaamisesta käytyä julkista keskustelua sen kaikessa monimuotoisuudessa. Koska aihe on rajattu peleihin ja väkivaltaan, nousee esiin huomattavasti enemmän kielteisiä kuin myönteisiä näkökulmia. Peliväkivalta nousee laajemmin otsikoihin tavallisesti

suomalaista yhteiskuntaa järkyttävien tapahtumien uutisoinnin kautta. Tällöin pelien hyödyllisyyttä tai kulttuurista arvoa puolustavat julkiset mielipiteet ovat vähemmistössä.

Artikkelin aineisto koostuu yhteensä 117 verkkoartikkelista, jotka on kerätty 14 eri lähteestä vuosilta 2000–2012 (ks. liite 1). Lähteiden valinnassa on painotettu Suomen kymmentä suurinta sanomalehteä (Sanomalehti-ilto 2011). Aineisto sisältää uutisartikkeleita, pääkirjoituksia sekä kolumneja *Helsingin Sanomien* (HS), *Ilta-Sanomien* (IS), *Aamulehden* (AL), *Turun Sanomien*, *Iltalehden*

(IL), *Maaseudun Tulevaisuuden* (MT), *Kalevan, Kauppalehden, Keskiuomalaisen ja Savon Sanomien* (SS) verkkosivuilta. Tämän lisäksi lähteisiin sisältyvät Ylen, *Taloussanomien* (TS), *Suomen Kuvalehden* (SK) sekä *Satakunnan Kansan* verkkojulkaisut. Aineistoon on kelpuutettu ainoastaan toimituksellinen materiaali. Myös peliarvostelut on rajattu sen ulkopuolelle. Julkaisumuoto (ts. verkkojulkaisu) näkyy aineistossa: tyypillinen artikkeli on lyhyt, sisältää yhden kuvan ja viittaa usein toiseen lähteeseen. 53 artikkelissa on haastateltu jotakuta henkilöä, useimmiten asiantuntijaa. 39 artikkelissa on mainittu nimeltä ainakin yksi peli. Asiantuntijahaastattelujen yhteydessä esiintyi jonkin verran toistoa eri julkaisujen siteeratessa samoja lähteitä.

Aineistohaussa keskityttiin ainoastaan materiaaliin, joka käsittelee digitaalisia pelejä ja väkivaltaa samassa yhteydessä. Verkkohakua tehtiin termeillä ”pelit” ja ”väkivalta” sekä näiden lähikäsitteillä. Poimitut artikkelit käytiin läpi useampaan kertaan, ja kaksi eri kirjoittajaa koodasi aineiston diskurssielementeiksi. Tämän jälkeen aineisto käytiin uudestaan läpi, jolloin yhdistettiin yksittäisiä, toisiinsa liittyviä pienempiä teemoja laajempiin kokonaisuuksiin. Epäselvien tapausten yhteydessä diskurssielementtien sisällöistä ja määritelmistä keskusteltiin, kunnes niistä päästiin yksimielisyyteen (ks. liite 2).

Artikkelin tarkoitus ei ole kartoittaa kaikkea aiheesta käytyä julkista keskustelua. Aineistomme ei siis sisällä jokaista tietyllä ajanjaksolla julkaistua artikkelia. Myöskään yksittäisten artikkelien sisältämiä diskursseja ei ole analysoitu, vaan päämääränä on ollut tunnistaa mahdollisimman monta eri diskurssielementtiä rajatusta otoksesta. Tämä lähestymistapa sopii paremmin diskurssianalyysiin, jonka aineisto koostuu yli 100 artikkelista. Tunnistetut diskurssielementit ovat argumentteja, väitteitä, perusteluita, tulkintoja ja olettamuksia väkivaltaisten pelien ominaisuuksista, haitoista ja/tai vaikutuksista, ja niistä voidaan periaatteessa muodostaa lukemattomia eri diskursseja, puolesta tai vastaan. Eri palaset muodostavat yleensä diskurssikokonaisuuksia, joissa jotkin elementit ovat hallitsevampia kuin toiset, mutta myös yksittäiset elementit voivat toimia itsenäisinä diskursseina.

Diskurssianalyttinen lähestymistapa toimii artikkelin teoreettisena viitekehystenä. Muodostetuille diskurssikategorioille syvempää taustaa luovat

moraali- ja mediapaniikin käsitteet, mediaväkivallan tutkimuksen perinteet sekä joukkosurmat, joiden yhteydessä digitaaliset pelit usein yhdistetään väkivaltaan.

Moraalipaniikeista mediaspektaakkeleihin

M*oraalipaniikilla* (Cohen 1972) viitataan yhteisössä syntyneeseen huoleen jostain teosta tai ilmiöstä, joka uhkaa sosiaalista tai yhteiskunnallista järjestystä. Tämä uhka voi olla aito tai keksitty, mutta moraalipaniikeille on tunnusomaista, että uhkan vakavuutta liioitellaan. Huoli aiheuttaa usein ärtymystä, joka suunnataan kohti jotain yksilöä tai ryhmää, jonka uskotaan olevan vastuussa uhkasta. Stanley Cohenin (1972) mukaan uhkaa vastaan muodostetaan asiantuntijoiden rintama, joka on yhtä mieltä teon tai ilmiön haitallisuudesta. Ilmiötä vastaan vaaditut ja/tai toteutetut toimenpiteet ovat myös usein suhteettomia. Paniikit ovat lyhytkestoisia, mutta niitä leimaa jaksottaisuus: ne nousevat uudelleen pintaan uusien tapausten ja ilmiöiden myötä (Goode & Ben-Yehuda 2009). Ajoittaiset moraalipaniikit ovat muovanneet länsimaista populaarikulttuuria säännöllisesti 1800-luvun puolivälistä saakka (Springhall 1998).

Mediapaniikki (Drotner 1999) on moraalisen paniikin alamuoto, jonka keskiössä ovat yleensä uudet median muodot. Mediapaniikki ei siis keskity välttämättä itse sisältöön vaan teknologiaan, jolla sisältöä levitetään. Medialla itsellään on keskeinen osa paniikkien luomisessa. Keskustelu on moraalisesti polarisoitunutta, sensaatiohakuista ja emotionaalisesti latautunutta, ja sen keskipisteessä ovat lapset ja nuoret.

Moraali- ja mediapaniikeilla on ilmeinen poliittinen funktio. Yhdysvalloissa ne on yhdistetty niin sanottuihin kulttuurisotiin, mikä viittaa kulttuuristen ja moraalisten arvojen yhteentörmäykseen ja siitä syntyneeseen konfliktiin. Paniikit voidaan mieltää myös yhdeksi ”pelon kulttuurin” työkaluksi, jonka avulla eri intressiryhmät hyödyntävät ihmisten yhteiskunnallisia pelkoja omiin tarkoituksiinsa (Glassner 1999). Mediavaikutuksia tarkastelevan kultivaatioteorian mukaan kielteisen uutisoinnin synnyttämät uhkakuvat voivat herättää pelkoa ja ahdistusta yleisössä sekä luoda pelkoa uutisoinnin kohdetta kohtaan (ks. esim. Gerbner ym. 2002).

Pelit yhtenä joukkosurmien selitysmallina

”Kuka tarvitsee netin sotapelejä?” kysyi kirjailija Heikki Tuuri Hyvinkään ampumistapauksen jälkeen (MT 29.7.2011). Väkivaltaiset pelit ja niiden oletetut vaikutukset nousevat tavallisesti otsikoihin joukkosurmien, kuten koulusurmien, yhteydessä. Länsimaissa mielikuva nuoresta joukkosurmaajasta väkivaltaisten pelien suurkuluttajana on niin voimakas, että se nostetaan esiin lähes automaattisesti väkivaltaisten hyökkäysten täyttäessä tietyt tunnusmerkit. Ensiuutisoinnin yhteydessä näin saatetaan tehdä jopa ennen kuin itse tekijästä tai hänen mediameilytyksistään tiedetään mitään konkreettista.² Näiden tapahtumien yhteydessä mediaa kiinnostaa erityisesti kuoleman poikkeuksellisuus, ja se pyrkii organisoimaan uudelleen joukkosurmien hajottamaa moraalista järjestystä (Sumiala 2009). Tässä prosessissa pelit toimivat yhtenä selitysmallina.

Yhdysvalloissa vuosituhaten vaihteessa tapahtuneet kouluampumiset loivat väkivaltaisten digitaalisten pelien ympärille varsin värikkään myyttikuvaston. Columbinen tragedia (1999) oli massiivinen mediaspektaakkeli, joka nousi 1990-luvun kolmanneksi seuratuimmaksi uutiseksi Yhdysvalloissa (Pew Research Center 1999). Väkivaltaisten pelien haitallisuus ei ollut uusi teema, mutta tapauksen intensiivinen uutisointi teki niistä laajemman moraalipaniikin kohteen. Jotkin tapauksen synnyttämistä myyteistä elävät yhä osana digitaalisen median metanarratiivia. Jokelan koulusurmat (2007) toivat diskurssit väkivaltaisten tietokonepelien uhkista suomalaiseen kontekstiin. ”Älkää syyttäkö elokuvia, joita katson, musiikkia jota kuuntelen, pelejä joita pelaan tai kirjoja joita luen”, kirjoitti Pekka-Eric Auvinen (2007, 3) manifestissaan.³ Siinä mainitut elokuvat ja musiikki eivät herättäneet mielenkiintoa lehdissä, mutta sen sijaan manifestin sosiaalidarwinistinen paatos sekä muusta verkkomateriaalista löytyneet viitteet Nietzscheen ja Linkolaan kirvoittivat joukon lehtiartikkeleja. Populaarikulttuurin muodoista kirkkaimpaan valokeilaan nostettiin odotetusti internet ja pelit.

Jokelan koulusurmia voidaan tapauksena monella tapaa verrata Columbinen.⁴ Jokelan tapaus oli maamme mittakaavassa massiivinen mediaspektaakkeli, joka kesti yhtäjaksoisesti useita kuukausia. Surmien uutisoinnissa tapahtui

ylilyöntejä, jotka herättivät laajaa kritiikkiä median toimintatavoista. Kuten Salli Hakalan (2009, 81) analyysi osoittaa, Jokelan surmien kahden ensimmäisen päivän (8.–9.11.2007) uutisoinnissa internet ja pelit olivat kuudenneksi yleisin pääteema (89/907 juttua), eli jopa suosittumpi kuin nuorten pahoinvointi ja mielenterveysongelmat (71/907 juttua) tai ampuma-aseiden lupakäytännöt (45/907 juttua). Kauhajoen koulusurmien⁵ (2008) sekä Hyvinkään ampumatapauksen (2012) kohdalla internet ja pelit pysyivät suosittuna teemana varsinkin verkkomediassa, mutta spekulatio oli vähäisempää ja maltillisempaa. Uutisoinnin volyymin ja keston perusteella voidaan olettaa, että Suomessa peleihin liitetyt kohut ovat saavuttaneet jo lakipisteensä.

Eduskunnassa digitaalisten pelien haitallista sisältöä on käsitelty säännöllisesti,⁶ mutta edes viime vuosina tapahtuneet joukkosurmat eivät ole nostaneet niitä laajamittaiseksi päivänpoliittiseksi aiheeksi verrattuna esimerkiksi Yhdysvaltoihin tai Saksaan. Julkiset kannanotot pelien osuudesta näihin sosiaaliseen järjestystä uhkaaviin tapahtumiin ovat usein olleet lähinnä tunneperäisiä ensireaktioita.

Mediaväkivallan tutkimus

Mediaväkivallan tutkimus tarkastelee nimensä mukaisesti väkivaltaisen median ja aggression (MV/A) välistä suhdetta. Se on historiallisesti keskittynyt lähinnä viihteeseen dokumentaarisen mediaväkivallan sijaan. Digitaalisten pelien väkivalta alkoi herättää laajaa kiinnostusta vuosituhaten vaihteessa. Tutkimuskenttä on varsin polarisoitunut, eikä mediaväkivallan vaikutuksista vallitse konsensus: toiset tutkimukset (ks. esim. Anderson & Dill 2000; Bushman & Anderson 2001; C. A. Anderson 2004; Huesmann 2007; Gentile ym. 2007; Anderson ym. 2010) painottavat mediaväkivallan ja aggression välistä kausaalista suhdetta, kun taas toiset (ks. esim. Freedman 2002; Ferguson 2002; J. A. Anderson 2008; Ferguson ym. 2008; Kutner & Olson 2008; Ferguson & Kilburn 2009, 2010) ovat suhtautuneet kriittisemmin tähän väitettyyn syy-seuraussuhteeseen sekä nostaneet esiin sitä tukeneiden tutkimusten teoreettisia ja metodologisia ongelmia.

Aihe on kiinnostanut myös suomalaisia tutkijoita. Marjut Walleniuksen ja Raija-Leena Punamäen (2008) kahden vuoden pitkittäistutkimuksen tulokset tukevat MV/A-suhdetta: lapsen iän, sukupuolen sekä perheen välisen viestinnän katsotaan olevan aggression kasvua lieventäviä tekijöitä. Niklas Ravajan ja kumppaneiden (2008) psykofysiologinen tutkimus ei puolestaan tue teoriaa väkivaltaisten pelien turruttavasta vaikutuksesta, mutta ei myöskään kiistä mediäväkivallan haitallisia vaikutuksia.

Suomen kielellä julkaistut peliväkivallan tutkimukset ovat olleet suhteellisen harvinaisia.⁷ Yksi tunnetuimmista julkaisuista on Tarja Salokosken (2005) tutkimus, jossa perehdytään pelien väkivaltaisen sisällön lisäksi myös riskipeelaamiseen, ja tuolloin voimassa olleen ikäluokitusjärjestelmän toimivuuteen. Salokoski on päätenyt suosittelemaan pelien ennakkotarkastusta, sillä hänen mukaansa ikärajasuositukset eivät pysty suojelemaan lapsia pelien väkivaltaiselta sisällöltä. Vappu Viemerö on ottanut aiheeseen kantaa *Duodecimin* (2009) pääkirjoituksessa. Viemerön puheenvuoro tukee kausaalia MV/A-suhdetta.⁸ Suomalaisen Tiedeakatemian kannanotossa (Punamäki ym. 2011) koulusurmiin väkivaltaiset tietokonepelit on määritelty yhdessä internetin kanssa yhteisöllisiksi riskitekijöiksi. Vaikka mainittu kannanotto käsittelee mediäväkivallan tutkimuksen näkökulmia varsin laajasti, se on pelien osalta valitettavan puutteellinen ylikorostaessaan sekä amerikkalaisten että suomalaisten kouluampujien mieltymystä väkivaltaisiin tietokonepeleihin.⁹

Diskurssianalyysi tutkimusmenetelmänä

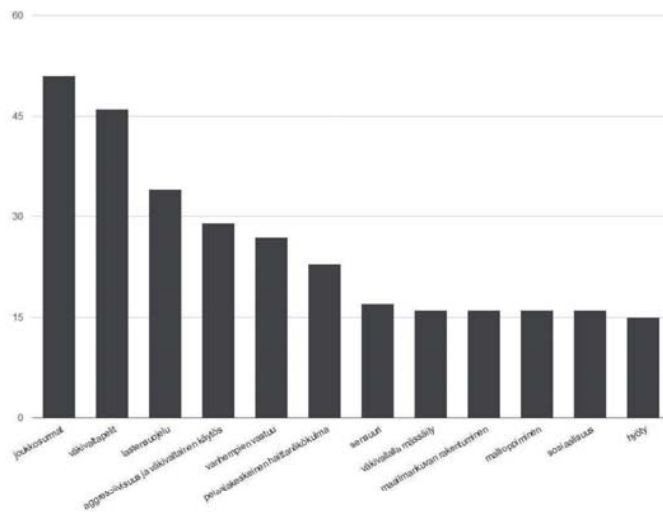
Tässä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita siitä, miten kielenkäyttö luo sosiaalista todellisuutta pelien ympärille ja niiden suhteen. Se siis nojautuu diskurssianalyysille tyypillisesti sosiaalisen konstruktionismin perinteeseen (ks. esim. Jokinen ym. 1993). Diskurssianalyysisessä lähestymistavassa kieli nähdään sosiaalisena toimintana ja kieltä rakennetaan, muokataan ja tulkitaan erilaisissa tilanteissa ja erilaisiin tarkoituksiin (Pietikäinen & Mäntynen 2009). Kielen käyttö ei siis ole vain todellisuuden kuvaamista, vaan kielellisiä tekoja (Suoninen 1999). Diskurssi ymmärretään tässä tutkimuksessa merkityssuhteiden

kokonaisuudeksi, joka rakentaa todellisuutta tietyllä tavalla (vrt. Suoninen 1999). Nämä merkityssuhteet ovat sitoutuneita johonkin tiettyyn kulttuuriseen kontekstiin ja tulevat ilmi ihmisten käytännön kommunikaatioissa, esimerkiksi lehtikirjoituksissa (vrt. Jokinen & Juhila 1999).

Diskurssianalyttista lähestymistapaa ei ole erityisen laajalti käytetty pelitutkimuksessa. Erityisesti suomenkielistä tutkimusta on rajallisesti (Nummelin 1997): diskurssianalyttista tutkimusmetodia käyttäen on tehty lähinnä pro gradu -tutkielmia ja muita opinnäytetöitä (ks. esim. Happonen 2010; Luosujärvi 2010; Ränniranta 2011). Diskursseissa ei ole mielenkiintoista se, mikä niistä vastaa parhaiten todellisuutta vaan se, miten diskurssit saavat erilaisia painoarvoja ja millaisia valtasuhteita ne muodostavat. Voidaan puhua esimerkiksi hallitsevista ja marginaalisista diskursseista (ks. esim. Ilmonen 2001). Tämä jako toimii myös meidän aineistoamme analysoitaessa, kuten seuraavasta luvusta käy ilmi.

Peliväkivallan diskurssielementit

Tunnistamme aineistostamme 39 yksittäistä diskurssielementtiä. Yksittäiset elementit saattavat esiintyä eri konteksteissa saaden erilaisia painoarvoja myönteisestä kielteiseen tai jotain siltä väliltä. Diskurssielementit on pyritty nimeämään artikkeleissa käytetyn kielen ja ilmaisujen mukaan. Nämä elementit on jaettu kymmeneen kategoriaan, jotka on muodostettu aineistosta esiin nousseiden hallitsevien diskurssielementtien sekä niitä tukevien marginaalisempien elementtien ympärille ja/tai yhdistävien teemojen perusteella. Aineistosta erottuu selvästi kuusi lukumääräisesti hallitsevampaa diskurssielementtiä: ne esiintyvät siinä yli 20 kertaa. Lisäksi erottuu kuuden keskisuuren diskurssielementin joukko, joka esiintyy vähintään 15 kertaa. Loput 25 marginaalista diskurssielementtiä esiintyivät aineistossa alle 15 kertaa (ks. liite 3).



Kuva 1. Aineiston 12 yleisintä diskurssielementtiä.

Analyysissa käytetyt kymmenen kategoriaa ovat 1) pelien eksplisiittiseen väkivaltaan liittyvä argumentaatio, johon sekoittuu myös keskustelu seksistä ja väkivallasta; 2) valvontaan ja vastuuseen sekä sensuuriin ja sananvapauden keskittyvät puheenvuorot; 3) käyttäjäkeskeisyyden painottaminen; 4) sosiaalisen oppimisen näkökulmasta käyty keskustelu peliväkivallan vaikutuksista; 5) pelien nostaminen esiin joukkosurmien yhteydessä; 6) pelaamisen sosiaalisuutta ja pelaajia aktiivisina toimijoina korostavat näkökulmat; 7) pelien kulttuuriseen asemaan ja pelaamisen arkipäiväistymiseen keskittyneet diskurssit; 8) kommentit pelien roolista viihteenä; 9) kannanotot pelikokemusten keinotekoisuudesta sekä vastaavasti pelien kyvyistä kuvata todellisuutta sekä 10) keskustelu pelien ja pelaamisen hyödyllisyydestä.

Seuraavissa alaluvuissa nämä kymmenen kategoriaa esitellään edellä mainitussa järjestyksessä. Ne on nimetty siteeraamalla verkkoartikkelien otsikoita.

1. "Tutkijan tyly arvio: väkivaltapeelit ja porno tuhoavat pojat"¹⁰

Väkivaltaisia pelejä kuvataan julkisessa keskustelussa varsin monipuolisilla ilmaisuilla. Ehkä laajimmin käytetty termi on väkivaltapelejä (n=46). Muina, seikkaperäisempinä esimerkkeinä voidaan mainita räiskintä-, sota-, taistelu-, ampumis-, ammuskelu-, autovarkaus-, mäiskintä-, myrkykroppa-, tappo-, tappaja-, tuhoamis-, raiskaus-, teurastus- ja terroristipelit.¹¹ Näillä termeillä on vahva laadullinen funktionsa, jonka avulla hyvinkin erilaiset ja monimutkaiset pelit voidaan yksinkertaistaa niiden sisältämän väkivallan perusteella. Tätä mielikuvaa voidaan vahvistaa yksityiskohtaisilla, väkivallalla mässäilevillä (n=16) kuvauksilla pelien representaatiosta, sisällöstä ja/tai mekaniikoista. Näin "räiskintöjen" väkivallasta tulee autoteelista (ks. esim. Reemtsma 2008) eli väkivaltaa sen itsensä vuoksi. Väkivaltaa peilataan myös suhteessa pelin narratiiviin (n=6), ja ne katsotaan usein toisensa poissulkeviksi.

Ilmaisten nettipelien valikoima tarjoaa pelejä, joiden ainoana ideana on makaa-beri väkivalta. Yksinkertaisimmillaan pelissä ei ole mitään juonta eikä vaikeusasetta – eikä siten edes mitään pelaamista. Ainoa tehtävä on kiduttaa, tappaa ja silpoa – – Pelikuvio on yksinkertainen. Pelaaja voi aloittaa pimeään huoneeseen roikkumaan sidotun ihmisen kiduttamisen piikillä ja partaveitsellä. Hän voi puukottaa hahmoa ja kuoria ihoa irti partaterää käyttäen. Asevalikoimiin kuuluvat myös pistooli, haulikko ja rynnäkkökivääri. Lopputulos viimeistellään moottorisahalla niin, että pärinä vain kuuluu. (AL 19.1.2012.)

Ääriesimerkkien esittäminen pelien ja pelaamisen normina on yleinen toimintatapa. Pelihistoriasta saatetaan kaivaa esiin laajasti uutisoituja yksittäistapauksia, jotka ovat aikanaan aiheuttaneet julkista paheksuntaa. Nykyisten pelien esitystavoista tai sisällöstä nämä esimerkit eivät kuitenkaan anna kovinkaan tarkkaa kuvaa. Mainitut pelit ovat usein hävinneet markkinoilta jo vuosia sitten eivätkä siten ole laajasti saatavilla tai edes kuulu lasten tai nuorten suosiimiin peleihin.¹²

Seksi ja väkivalta (n=9) sulautuvat saumattomasti toisiinsa pelien sisältöä koskevassa keskustelussa. Rinnastuksen peruste on, että molemmat aihepiirit ovat lapsille sopimattomia. Aihetta saatetaan tuoda esiin jopa raiskauskontekstin kautta, vaikka seksuaalinen väkivalta onkin kulttuurinen tabu länsimaisissa tietokonepeleissä.¹³ Saatetaan myös vedota menneeseen, viattomampaan aikaan ennen digitaalisen väkivaltaviihteen hyökyaaltoa:

Tietokonepelit etenevät taposta raiskaukseen ja raiskauksesta ryöstöön siinä missä ennen heitettiin noppaa ja seikkailtiin Afrikan viidakoissa timanttia etsimässä (TS 9.4.2006).

Väkivaltaviihteen samaistamisella pornografiaan saadaan yhdistettyä kaksi erillistä moraalipaniikkia samaan keskusteluun. Väkivaltaviihdettä, joka nykyään sisältää myös pelit, verrataan aineistoon, jonka tarkoitus on kiihottaa kuluttajaansa.

Eihän eroottisesti virittyneen filmin katsominen pura kenenkään seksuaalisia haluja. Hinkuhan siinä päinvastoin nousee, kun sellaista filmiä katsoo. Ihan sama väkivallan katsomisessa. (AL 19.1.2012.)

Väkivaltaa (fyysistä ja seksuaalista) sisältävät pelit ovat nousseet myös otsikoihin laitonta pornografiaa käsittelevässä uutisoinnissa.¹⁴

2. "Varo aivojasi, kun pelaat!"¹⁵

Väkivaltaisten pelien psykologisia vaikutuksia käsitellään käyttäjakeskeisistä ja sosiaalisen oppimisen näkökulmista. Pelaajakeskeisessä haittanäkökulmassa (n=23) väkivaltapelien uskotaan kuluttavan lasten ja nuorten henkisiä resursseja tai estävän heidän kehitystään. Tyypillinen on ajatus siitä, että pelaajat turtuvat oikeaan väkivaltaan jatkuvien virtuaalisten väkivallankokemusten seurauksena. Tässä yhteydessä nousee esiin jopa ajatus siitä, että väkivaltaiset pelit johdattavat pelaajan koko ajan raastuvan mediaväkivallan kierteeseen.

Porttiteorian (n=1) avulla päihdepolitiikasta tutut argumentit voidaan siirtää keskusteluun peliväkivallasta. Tässä yhteydessä myös pelaajien väliset suuret erot häivytetään ja pelien haitallinen vaikutus on jatkuva.

Monelle pelit ovat Viemerön mukana [sic] kuin "huume", jota pitää saada enemmän ja enemmän. Ensin ajetaan motocrossia tai pudotellaan tipuja tai possuja hyllyltä, sitten kaivataan enemmän jännitystä ja siirrytään hurjempiin peleihin. (TS 23.1.2011.)

Väkivaltaisten pelien yhteys huumeisiin ja pähteisiin näkyy aineistossa myös toisella tapaa: riippuvuuden (n=10) yhteydessä. Tässä yhteydessä luonnostellaan eroa niin sanotun normaalin pelaamisen ja patologisen riskipelaamisen välille yrittämättä sen tarkemmin määritellä haitallisuuden rajaa.

Kaikki pelaaminen ei suinkaan ole pahasta, mutta joissakin tapauksissa pelaaminen alkaa säädellä elämää ja voi aiheuttaa riippuvuutta (Yle 5.8.2011).

Väkivaltapelien suosiota selitetään katarsiksella (n=4), eli sillä, miten mediaväkivalta toimii myönteisenä keinona purkaa aggressiivisuutta ja aggressiota.

Usein puhutaan katarsiksesta, jossa peli on myönteistä paineiden purkamista, joka pitää yllä tasapainoista ja sosiaalista elämää. Toisaalta varmasti löytyy yksilöitä, joilla pelit ovat osa negatiivista ja tuhoavaa kierrettä. Eniten tunnen tutkimuksia, jotka osoittavat toimintapelaamisen myönteisiä vaikutuksia. (Yle 29.5.2012.)

Aineistossamme tämä varsin kiistanalainen mediaväkivallan malli (ks. esim. Ferguson & Kilburn 2009) näyttäytyy kuitenkin ensisijaisesti sitä kautta, että sen puhdistava vaikutus kyseenalaistetaan.

3. ”Ruokkiiko väkivaltapeli tosielämän väkivaltaa?”⁶

Mallioppiminen (n=16) on yksi vanhimmista argumenteista, joilla on perusteltu populaarikulttuurin haitallisia vaikutuksia nuorisoon (ks. esim. Comstock 1883). Tämä sosiaalisen oppimisen teorioihin pohjautuva näkökulma on myös meidän aineistossamme keskeinen tapa käsitellä väkivallan ja pelien suhdetta. Opittavat käytösmallit ja toimintatavat nähdään pääasiassa kielteisinä pelin väkivaltaisen sisällön vuoksi.

Tässä argumentaatiossa yhdistyvät usein niin tieteelliset kuin ideologisetkin näkökulmat. Vallalla on edelleen myös vanhakantainen ajatus pelaajista passiivisina vastaanottajina, jotka siirtävät peleistä omaksutut toimintamallit pelien ulkopuolelle. Pelaajaa mediaväkivallan vaikutusten tahattomana uhrina korostavan argumentaation juuret ulottuvat jo 1940-luvulla kumottuun neula- tai taikaluotiteoriaan, jonka mukaan median vaikutukset yleisöön ovat välittömiä (ks. Lazarsfeld ym. 1944).

Lentämään opitaan simulaattorissa – miten niin lyömään, potkimaan ja ampu-
maan muka ei oppisi vastaavassa simulaattorissa? (HS 7.2.2008)

Väkivaltapelien katsotaan myös lisäävän pelaajien aggressiivisuutta sekä altistavan väkivaltaiselle käytökselle (n=29), joka pahimmassa tapauksessa johtaa jopa rikollisuuteen. Aineistossamme tämä argumentti esiintyy erityisesti artikkeleissa, jotka sisältävät asiantuntijoiden lausuntoja tai viittaavat mediaväkivallan tutkimuksen tuloksiin. Pelien sisältämä väkivalta nähdään joko yhtenä riskitekijänä tai kausaalisenä vaikuttimena tosielämän väkivaltaan.

Väkivaltaa katselevista lapsista noin 20 prosenttia käyttäytyy aggressiivisesti, ja he ovat varhaisessa aikuisiässä taipuvaisia rikolliseen käyttäytymiseen. Pisimpään pelien ääressä viihtyvillä koululaisilla on heikko itsekontrolli, joka ilmenee [sic] levottomuutena ja aggressiivisena käyttäytymisenä. Nämä riskipe-
laajat käyttivät harrastukseensa keskimäärin 21 tuntia viikossa.
Viemerö puhuu nousevasta, tuhoisasta kierteestä:

Videopelit tekevät väkivaltaisemmaksi

Maanantai 27.10.2008 klo 09.16

Suosittelu 18

Nyt se on ensimmäistä kertaa todistettu: jos peleissä on väkivaltaista sisältöä, pelaajista tulee aggressiivisempia.



Aikuisten pitäisi valvoa entistä tarkemmin lastensa pelaamista. (JARNO JUUTI)

Kuva 2. Yksinkertaistavaa otsikointia ja voimakasta visuaalista retoriikkaa artikkelissa, jossa käsitellään MV/A-kausaliteettia tukevaa tutkimusta (IL 27.10.2008).

– Kun lapsen mieleen ajetaan väkivaltaa ja hänen aggressiivinen käyttöksensä lisääntyy, valitsee tällainen lapsi katsottavakseen yhä vain lisää väkivaltaista materiaalia. (AL 19.1.2012.)

Aineistossa on myös sarkastisempia äänensävyjä, joissa peliväkivallan vaikutukset väkivaltaiseen ja rikolliseen käyttäytymiseen kyseenalaistetaan:

Soitan varmuudeksi vielä vankilaan.

Tiedustelen, löytyisikö sieltä joku, joka pelaa videopelejä ja on tappanut. Voisiko tällainen ihminen kertoa, miltä tappaminen tuntuu ja voiko sitä verrata videopelien väkivaltaan?

Helsingin vankilasta kerrotaan, että heidän henkirikokseen syöllistyneet asiakkaansa ovat iäkkäämpiä, syrjäytyneitä viinamäen miehiä.

Nuoria videopeliturhaajia vankilassa ei ole. (HS 19.2.2009.)

Erityisesti elokuvaan liitetyt analogiat (n=5) toimivat varoittavina esimerkeinä menneisyydestä. Haastateltavat tuovat esiin tunteisiin vetoavia vertauksia ja jopa omakohtaisia anekdootteja, joissa toistuvat varoitukset mediaväkivallan vaikutuksista. Tällaisia kommentteja voidaan pitää lähes automaattisina reaktioidena kansakuntaa järkyttäneisiin tekoihin.


Olin lukiossa, kun Kaurinmetsästäjä-leffa tuli (1978). Yllättävän paljon venäläistä rulettia pelattiin, vaikka sanottiin, ettei siitä elokuvasta kukaan mallia ota. En itse pelannut. (IL 28.5.2012.)

4. "Sama harrastus kuin Suomen koulusurmaajilla"²⁷

Jokelan kouluampumisten jälkeen väkivaltaiset pelit ovat nousseet säännöllisesti esiin nuorten miesten tekemien joukkosurmien yhteydessä.¹⁸ Pelit ovat osa joukkosurmien symbolista kuvastoa, jonka avulla media rakentaa henkilökuva "kuoleman spektaakkeliä" eli surmaajista (Sumiala 2009, 64–65). Heitä profiloitaessa oletettua syy-seuraussuhdetta pelien ja väkivallanteon välillä ei välttämättä edes pyritä selittämään mitenkään. Se on itsensä selvyys, joten pelkkä maininta samassa kontekstissa joukkosurmien kanssa riittää. Esimerkki Hyvinkään tapauksesta:

Hyvinkään epäilty ampuja on ahkera nettipeleiden pelaaja. Hän kertoo Facebook-sivuilla pelaavansa muun muassa Battlefield-peliä. Battlefield on toimintapeli, jossa on runsaasti aseita, sotilaita ja ajoneuvoja. (Yle 27.5.2012.)

Samalla tämä joukkosurma-diskurssielementti (n=51) luo sosiaalista todellisuutta ja retoriikkaa ylläpitäen urbaania myyttiä pelaavasta joukkosurmaajasta (vrt. Vossekuiil ym. 2002). Esimerkiksi Norjan terrori-iskujen jälkeisenä päivänä



TUUSULAN KOULUSURMAT

Täällä hän pelasi
8.11.2007 14:53

Current Rank
Next Rank
Enlisted
Last Battle

Scores
Global Score
Team Score
Combat Score
Commander

Kit
Progress 29%

Kuvakaappaus Jokelan surmaajan sivusta sotapelisivustolla.

LINKKI
Kouluumuskelijan sivu pelisivustolla

Pekka-Eric Auvinen harrasti säännöllisesti verkkopelaamista. Erityisen innostunut hän oli muun muassa Battlefield 2 -pelistä, jonne hän kirjautui viimeisen kerran keskiviikkoamuna hieman ennen yhdeksää.

Kuva 3. Kuvakaappaus Auvisen Battlefield 2 -tilastoista (IL 8.11.2007).

Iltalehti pyrki rakentamaan yhteyttä tapahtuneelle ja Suomen koulusurmille tekijöiden peliharrastusten kautta:

Facebook-sivuillaan Anders Behring Breivik, 32, kertoo, että hän harrastaa videopelejä *World of Warcraft* ja *Modern Warfare 2*. Jälkimmäinen on tunnettu sotapeli, jossa ammutaan vastustajia. Myös molempien Suomen viime vuosien tuhoisien koulusurmien yhteydessä keskustelua on herättänyt joukkosurmaajien aiempi väkivaltapeleiharrastus. (IL 23.7.2011.)

Jotain pelien ja joukkosurmien välisestä retorisesta sidoksesta kertoo myös se, että näitä äärimmäisiä väkivallantekoja kuvataan pelimäisiksi.

Viemerö muistuttaa, että sekä Jokelan että Kauhajoen kouluampujat käyttäytyivät erittäin pelimäisesti. Kumpikin oli tutkiskellut aihetta, filmannut itseään ja jättänyt vihjeitä. Kumpikin tavoitteli jonkinnäköistä sankarin mainetta. (TS 23.1.2011.)

5. "Pelaaminen auttaa hahmottamaan maailmaa"¹⁹

Pelaajan asemaa korostava diskurssi on varsin ristiriitainen. Julkisessa keskustelussa pelaaja nähdään sekä passiivisena vastaanottajana että tulkitsevana toimijana – joskus jopa yhtäaikaisesti. Käsiteltäessä pelaajaa aktiivisena toimijana (n=4) kiinnitetään huomiota siihen, miten hän itse muokkaa kokemustaan.

Jos elektroniikkapelit eivät ole vähintäänkin alakulttuuria, ei sitä ole televisio, ei rock, ei videotaide eikä seikkailukirjallisuus – sillä vähintään kaikkia noita peleihin sisältyy, ja jokaiseen pelaaja itse joutuu ottamaan kantaa, olemaan aktiivinen (Kaleva 2.1.2003).

Vuorovaikutteisuudessa piilee myös vaaransa. Interaktiivisuutensa vuoksi peliväkivalta nähdään haitallisempänä kuin esimerkiksi elokuvien ja television sisältämä väkivalta. Katsojasta tulee tekijä.

Tietokonepelien yleistyminen lisäsi aggressiivista käyttäytymistä. Sinä itse olet pelissä se, joka ampuu tai lyö, nuorelle tai lapselle tämä on henkisen kasvun kanalta voimakas kokemus, joka vaikuttaa persoonaan. (SK 2.9.2008.)

Myös pelaamisen sosiaalisuuteen (n=16) liittyvät puheenvuorot sisältävät varsin eripuraisia näkökulmia. Pelien sosiaalisuuden myönteistä puolta korostavat argumentit voidaan tulkita vastaväitteeksi näkökulmalle, joka korostaa väkivaltaisen sisällön merkitystä: räiskintäpelit voivat olla paljon muutakin kuin pelkkää itsearvoista väkivaltaa. Pelien sosiaalisuuden kielteisyyttä korostavissa kannanotoissa painotetaan taas verkossa solmittujen kontaktien keinotekoisuutta (vrt. virtuaalitodellisuus).

Tampereen yliopiston dosentti Matti Rimpelä katsoo, että tunneköyhässä virtuaalimaailmassa nuorella voi olla näennäisesti ystäviä ilman, että hänelle olisi kehittynyt sosiaalista osaamista. Erityisesti pojat kypsyvät tässä suhteessa hitaasti. (AL 30.5.2012.)

Pelien kontekstissa sosiaalisuuteen kuuluu oleellisesti kilpailu (n=8). Teema voi nousta välillä jopa pelien sisältöä tärkeämmäksi tekijäksi. Tällöin väkivalta on toissijaista, sillä pelaaminen on ensisijaisesti pelaajien välistä keskinäistä kilpailua ryhmissä tai erikseen. Näin pelaaminen tulee lähemmäs urheilun viitekehystä.

Taistelu ja sodankäynti ovat peleissä nimenomaan jännittävää kilpailua, jossa on helppo jakaa pisteitä ja ratkaista kuka voittaa (HS 16.11.2007).

Pelaajien sukupuolieroihin (n=7) kiinnitetään huomiota erityisesti puhuttaessa väkivaltaisten pelien suosiosta. Pojat muodostavat suuremman riskiryhmän, ja heidän pelimieltyksensä pyritään erottamaan tyttöjen vastaavasta.

Pojat altistuvat sähköisiä pelejä pelatessaan erityisesti väkivallalle, mitä pohjustavat televisio-ohjelmien ja videoiden väkivalta-aineokset – Tytöt eivät ole yhtä kiinnostuneita väkivallasta kuin pojat. (Kaleva 9.9.2003.)

Pelien kyky muokata maailmankuvaa (n=16) tunnustetaan niin myönteisessä kuin kielteisessäkin mielessä. Väki- ja väkivaltapeliin vaikuttavat lasten ja nuorten ajatusmaailmaan nähdään usein haitallisina niiden sisällön vuoksi: ne saavat heidät tuntemaan olonsa turvattomaksi tai hämmentyneeksi.

Olisi kovin naivia ajatella, että virtuaalitodellisuudella ja sillä, että lapsi pelaa väkivaltapelejä ei olisi mitään vaikutusta siihen, miten lapsi tai nuori hahmottaa maailmaa (SS 29.5.2012).

Samalla kuitenkin pelejä käytetään rakennettaessa omaa identiteettiä (n=6), myös muuten kuin pelaajana. Tässä yhteydessä digitaaliset pelit nousevat vai-kuttimena perinteisemmän median rinnalle.

Jossakin ehkä elää jo suomalainen, jolle [pelit] ovat yhtä tärkeä minän rakennus-palikka kuin kirjat tai elokuvat (HS 16.9.2010).

6. "Nuoret ovat yhä enemmän median armoilla"²⁰

Yksi aineistomme keskeisimmistä tavoista puhua peleistä liittyy vastuuseen ja valvontaan. Yhteiskunnallista vastuuta korostava keskustelu lastensuojelusta (n=34) koostuu pääasiallisesti argumenteista, joissa käsitellään voimassa olevaa lainsäädäntöä. Mieli-piteet sen toimivuuden suhteen vaihtelevat.

"Pelien nykyiset ikärajamerkinnät ovat hyvin suppeita. Ne eivät kerro väkivallan laadusta mitään. Jos pelit ennakkotarkastettaisiin, niiden sisällöstä voitaisiin edes puhua", Salokoski sanoo.

Lain mukaan tietokone- ja videopeleihin on merkittävä ikäraja. Tällä haavaa Suomessa myytävät pelit luokitellaan Hollannissa yhteiseurooppalaisen pegi-kriteerien mukaan.

"Opetusministeriössä ei ole minkäänlaisia suunnitelmia pelien ottamiseksi kansalliseen ennakkotarkastukseen. Olemme mukana eurooppalaisessa järjestelmässä, johon ollaan tyytyväisiä. Mikä olisi se lisäarvo, että pelit tarkastettaisiin täälläkin." (HS 25.11.2005.)

Yhteiskunnallisen vastuun yhteydessä esiin nousee puheenvuoroja, joissa vaaditaan epäsuorasti jonkinlaisia säätelytoimia tai jopa suoraa puuttumista pelien sopimattomaan sisältöön.²¹ Sensuurista (n=17) puhuttaessa sananvapaus länsimaisena perusarvona tunnustetaan, mutta se nähdään kyseisen asian kohdalla ongelmallisena. Jopa aikuisille tarkoitettua materiaalia tulisi sensuroida lastensuojelun nimissä.²²

Vaikka kiellot eivät ole paras mahdollinen keino, voisivatko poliitikot siitä huolimatta harkita, että edes sota- ja terroristipelit netissä kiellettäisiin lailla. Kuka niitä tarvitsee? (MT 29.7.2011.)

Tämän diskurssin yhteydessä nousi esiin huoli myös siitä, miten tiettyjen pelien kieltäminen ainoastaan lisäisi lasten mielenkiintoa niitä kohtaan (kielletty hedelmä, n=2).

Omassa lähipiirissäni on murrosikäisiä lapsia ja tiedän, ettei kielloilla voiteta mitään. Ne voivat päinvastoin houkutella lasta kielletyn materiaalin pariin. (AL 19.1.2012.)

Valvonta- ja vastuukeskustelun toinen puoli on vanhempien vastuun (n=27) korostaminen, joka nousee säännöllisesti esiin lastensuojelun yhteydessä. Siinä

Asiantuntijan ohjeet: Näin suojelet lasta haitallisilta peleiltä

Suosittelle 4

Sini Kuvaja [Lähetä palautetta toimittajalle](#)

Kuva: Kuvakaappaus



K18-ikärajat on laitettu syystä peleille, kuten kuvan Call of Duty Modern Warfare 3:lle.

Kuva 4. Esimerkki lähestymistavasta, jossa lastensuojelu yhdistyy vanhempien vastuuseen (SKK 1.2.2012).

painotetaan vanhempien medialukutaidon tärkeyttä ja tarvetta valvoa lasten kuluttamaa mediaa.

Hakala ei näe, että väkivaltapeleistä olisi mitään varsinaista hyötyä, muttei usko niiden kieltämisen olevan mahdollista. Lakien ja asetusten sijaan hän korostaa kasvattajien vastuuta ja kannustaa vanhempia ikärajojen noudattamiseen ja tarkkaavaisuuteen. (AL 29.7.2011.)

7. "Räiskintäkin on kulttuuria"²³

Vaikka pelien yhteiskunnallinen asema on selvästi vakiintunut viimeisten vuosikymmenien aikana, niiden kulttuurinen arvo on vielä varsin heikko. On ehkä yllättävää, että keskustelussa peliväkivallasta esiin nousee myös ajoittain puheenvuoroja, joissa korostetaan pelejä kulttuurimuotona (n=8). Tämä on osaltaan seurausta pelien arkipäiväistymisestä (n=13) muun digitaalisen teknologian ohella, minkä myötä myös huolet niiden vaikutuksista ovat alkaneet jäädä hiljalleen taka-alalle. Tämä suuntaus on ollut nähtävissä viime vuosina, kun perinteisestä väkivaltakeskustelusta on siirrytty laajempaan sisältökeskusteluun, jossa kiinnitetään huomiota enemmänkin pelien kontekstiin tai tarkoitukseen.²⁴ Tämä muutos kertoo osaltaan pelien ilmaisun kulttuurisesta kehityksestä. Niitä on alettu pitää hyväksyttävänä representaatioina tosimaailman tapahtumille ja ilmiöille. Väkivaltaa sisältävien pelien ilmaisua puolustetaan usein niiden ajankohtaisuudella ja historiallisuudella.

Viime vuosien menestyneimmät kuvaukset Yhdysvaltain Afganistanissa ja Irakissa käymistä sodista eivät ole kirjoja, runoja tai elokuvia. Ne ovat videopelejä. (HS 16.9.2010.)

Tässä yhteydessä käydään myös kulttuuripoliittista keskustelua siitä, miten pelejä kohdellaan suhteessa muihin kulttuurin muotoihin.

Tämä on seurausta nykyisestä kulttuurista. Pelit ovat suhteellisen nuori kulttuurin ala, sillä ne tulivat 90-luvulla. Samaan tapaan 60-luvulla rokin syytettiin pilaavan nuorisoon. Peleistä on tehty syntipukki, koska niitä ei ymmärretä, Hiilinen uskoo. (IL 5.8.2011.)

Vaikka väkivaltaiset pelit usein leimataan haitallisiksi, tätä näkemystä on myös alettu yhä enenevässä määrin kyseenalaistaa kiinnittämällä huomiota niiden asemaan syntipukkeina (n=9) muille ilmiöille ja tapahtumille. Kriittisessä keskustelussa tilannetta usein ironisoidaan vertaamalla pelien asemaa muihin medioihin tai pyrkimällä osoittamaan ongelmien muita mahdollisia vaikuttimia. Pelien kulttuurisen roolin vahvistuessa niiden leimaaminen ja marginalisointi muuttuu yhä vaikeammaksi.

Pelit mediana näyttävät esiintyvän erityisessä suhteessa toiseen arkipäiväistyneeseen digitaaliseen mediaan, internetiin (n=11). Yksi peruste tälle on todennäköisesti verkkopelaamisen yleistyminen.

Miten vanhempi voi suojella lastaan lapsilta kiellettyjen pelien pelaamiselta, MLL:n Auttavien puhelinten päällikkö Tatjana Pajamäki?

Nettimaailma ei ole muusta elämästä irrallinen osa. Kyse on luottamuksen rakentamisesta lapsen kanssa.

Jos lapsi pelaa kiellettyjä pelejä, vanhempi puuttuu siihen niin kuin minkä tahansa sovitun asian rikkomiseen. (SKK 1.2.2012.)

Esimerkissä kysyjä viittaa lapsilta kiellettyihin peleihin, mutta vastauksessa korostetaan internetiä. Se nousee jopa niin tärkeäksi tekijäksi pelien yhteydessä, että vastaus aloitetaan sillä. Tässä keskustelussa pelit ja internet samaistetaan, ja niitä käsitellään aivan kuin kyseessä olisivat saman ilmiön eri osat.

Keskustelu peleistä taiteena korostaa pelien ilmaisukyvyn kehitystä. Tällä argumentaatiolla on vahva laadullisesti arvottava ulottuvuutensa (vrt. väkivaltapelit). Niitä verrataan perinteisempiin kulttuurin muotoihin, kuten kirjallisuuden, maalaustaiteeseen tai elokuvaan. Tämä näkökulma hyödyntää taiteen yhteiskunnallista arvovaltaa liittämällä pelit osaksi taiteen määritelmää.

– Toisaalta pelien taiteellisuutta on hedelmällisempää lähestyä laajemmasta estetiikan ja elämyksellisyyden vinkkelistä, sillä äänineen ja kuvineen tietokonepelit vetoavat tuttuun estetiikan peruskysymykseen eli kauneuden kaipuuseen ja rumuuden ongelmaan, Järvinen huomauttaa (TS 31.2.2004).

Pelejä taiteena voidaan myös sijoittaa laajempaan postmoderniin viitekehukseen, jossa taiteen määritelmä on vapaampi ja raja korkea- ja populaarikulttuurin välillä hämärtyy (ks. esim. Featherstone 1991). Tällöin pelejä ei sidota perinteisiin kulttuuriin konventioihin, vaan ne nähdään oman aikansa tuotoksina, kulutuskulttuurin taiteen muotona.

Digitaaliset pelit ovat vielä kuitenkin verrattain uusi ilmaisumuoto. Tämä näkyy myös tavoissa keskustella niistä. Esimerkiksi edelleen tuodaan esiin 1980-luvulla syntyneitä kuvia peleistä lasten mediana, vaikka suomalaisten pelaamista kartoittavien tutkimusten mukaan pelaajien keski-ikä on yli 30 vuotta (ks. esim. Kuronen & Koskimaa 2011; Karvinen & Mäyrä 2011). Vanhempien ja lasten väliin vedetään sukupolvien välinen kuilu, joka erottaa pelaajat ei-pelaajista.

Vanhemmat eivät tunne tietokonepelien maailmaa. Perinteisesti vanhemmat opettivat lapsille, mitä tehdään. Nyt mobiiliaikakaudella lapset neuvovat vanhempiaan. (HS 25.11.2005.)

Tämä näkemys on kuitenkin hyvin yksinkertaistava. Pelaaminen ei ole enää pelkkää nuorisokulttuuria, vaan harrastus kuuluu yhä useamman suomalaisen vapaa-aikaan, eikä nykyinen sukupolvi ole suinkaan ensimmäinen pelaava sukupolvi.

Jyväskyläläinen Juulia Hakunti, 21, on pelannut tietokonepelejä lapsesta lähtien. Alunperin innostus peleihin tuli vanhemmilta, erityisesti äidiltä.

– Lapset laitettiin nukkumaan, ja äiti jäi nukkutamaan konetta, Hakunti nauraa. (Ksml 22.5.2008.)

8. "Tappaminen on hauskaa"²⁵

Kulttuurisen diskurssin ohella pelejä käsitellään myös omana medianaan, jolloin kiinnitetään erityisesti huomiota peleihin viihteenä (n=10). Tällöin ne

asettavat yleensä samaan jatkumoon elokuvien kanssa. Pelien asema viihdeteollisuuden keihäänkärkenä saa usein huomiota.

Elokuvien tavoin tietokone- ja konsolipelit kattavat merkittävän viihdeteollisuuden haaran, joka on jo läpeensä juurtunut osaksi länsimaista kulttuuria. Super Marion ja Lara Croftin tuntevat nykyään muutkin kuin himopelaajat, eikä elektronisen viihteen vaikutusta kannata ainakaan vähätellä puhuttaessa nyky-Hollywoodin elokuvaestetiikasta. (TS 31.3.2004.)

Samassa yhteydessä korostetaan pelien päätarkoitusta ihmisten hauskuuttajana. Tässä argumentaatiossa pääpaino on pelaamisen tarjoamassa myönteisessä kokemuksessa, vaikka itse peli olisikin väkivaltainen.

Pelaaminen on hauskaa, rentouttavaa ja sosiaalista toimintaa. Pelatessaan voi laulaa ja liikkua. Tällä hetkellä testailen Xbox- ja Battlefield-pelejä vapaa-ajallani. (YLE 16.12.2011.)

Väkivalta toimii pelissä perusriritana, ja sen seikkaperäinen kuvaus tulkitaan osaksi sen tarjoamaa hauskuutta, jännitystä ja suosiota. Katarsiksen ohella yhdeksi väkivaltaisten pelien vetovoimaa selittäväksi tekijäksi tarjotaan uutuu-denviehätystä (n=3).

”Mä en ole nähnyt tästä aiheesta tutkimusta, mutta arvaisin, että siinä on kyse uutuu-denviehätyksestä. Pelit ovat koko ajan paremman näköisiä, ja väkivaltakin on siksi yhä yksityiskohtaisempaa, koska aiemmin sitä ei ollut mahdollista tehdä”, Kivikangas toteaa. (HS 19.2.2009.)

Vastapainona pelien viihteellisyttä korostavalle näkökulmalle voidaan pitää keskustelua, jossa tuodaan esiin peliteollisuutta työnantajana tai itse pelaamista ammattina (n=5). Tällöin usein kevytmieliseksi tulkittu toiminta muuttuu keinoksi harjoittaa ammattia.

Ammattimaisia pelaajia on Suomessa vähän, alle kymmenen. Siitä huolimatta Suomi lukeutuu alalla maailman kärkeen. (IL 5.8.2011.)

9. ”Todellisuudet sekoittuvat”²⁶

Pelien ja internetin yhteydessä nousee tyypillisesti esiin virtuaalitodellisuuden (n=13) käsite, joka korostaa pelien ja internetin näennäisyyttä ja irrallisuutta muusta todellisuudesta.

Rimpelän mielestä pelit ja internet tarjoavat näennäismaailman, jossa on mahdollisuus elää ilman tunteita. Tämä maailma mahdollistaa robottimaisen elämään, josta puuttuvat inhimillisyyden peruselementit, vuorovaikutus, kyky luotamuksellisiin suhteisiin ja vastoinkäymisten sietämiseen. (TS 3.6.2012.)

Tästä näkökulmasta pelit ja internet eivät vaikuta olevan kommunikaatiovälineitä, jotka mahdollistaisivat yhteydenpidon vaan päinvastoin nousevat muurina ihmisten välille. Verkossa luodut sosiaaliset kontaktit ovat vain virtuaalisia, eli epätodellisia (vrt. sosiaalisuus). Pelaaja voi kuitenkin uppoutua (n=6) tähän pelimaailmaan sen keinotekoisuudesta huolimatta.

Uusimmat pelikoneet luovat elokuvamaisia kolmiulotteisia maailmoja, joita elävät äänimaisemat vahvistavat. Kokemus pelin keinotekoiseen maailmaan uppoutumisesta on voimakas. (HS 16.11.2007.)

Uppoutuminen ymmärretään esimerkiksi pelimaailmaan keskittymisenä tai pelihahmoin s samaistumisena. Tutkimuskirjallisuudessa tästä ilmiöstä käytetään immersion käsitettä (ks. esim. Ermi & Mäyrä 2005). Äärimmäisissä tapauksissa uskotaan, että todellisuus ja peli voivat sekoittua (n=13) keskenään.

Vaikka normaalisti valtaosa ihmisistä osaa erottaa todellisuuden ja fiktion toisistaan, voi poikkeuksiakin ilmetä. Suomessa joukkosurmia on tapahtunut viime vuosina huolestuttavan paljon. (IL 28.5.2012.)

Taustalla hämmöttää uhkakuva henkilöstä, joka siirtää virtuaalisen väkivallan osaksi arkitodellisuuttamme. Keskeisenä vaikuttimena tähän pidetään nykyaikaisten pelien kykyä kuvata ympäristöönsä todentuntuisesti. Realismista (n=12) puhuttaessa ei kuitenkaan viitata ainoastaan pelien kolmiulotteiseen representaatioon vaan myös esimerkiksi niiden historialliseen aihepiiriin tai kykyyn luoda vaikuttavia kokemuksia. Lisäksi huomiot pelien taktisista ja strategisista ulottuvuuksista sekä peliteknologian hyödyntämisestä harjoitussimulaattoreissa ovat varsin yleisiä.

Verkossa pelattavat sotapelit yrittävät luoda realistisen vaikutelman sodankäynnistä. Pelaajat muodostavat yhdessä sotilasjoukon. Tällainen peli on myös Pekka-Eric Auvisen pelaama Battlefield 2. Siinä käydään nykyaikaista sotaa kuvitteellisissa konflikteissa – Pelien realismiin kuuluu, että ympäristöt ovat myös todellisen maailman tuntuja paikkoja. Juuri Counter-Strike oli toukokuussa tehty kartta Jokelan koulusta. (HS 16.11.2007.)

Esiin nousee myös harvinaisempia puheenvuoroja pelien epärealistisuudesta. Esimerkiksi Norjan terrori-iskujen (2011) jälkeen tätä näkemystä korostettiin yhdessä pelien sisältämän väkivallan autoteelisuuden sekä empatian puutteen kanssa. Tässä yhteydessä keskustelu realismista jakaa viitekehysten virtuaalitodellisuus-argumentin kanssa.

Pelit ovat täysin epärealistisia, niistä puuttuvat kaikki inhimilliset kontaktit ja tappaminen on vain suoritus (Kal 24.7.2011).

10. "Fiksut pelaavat räiskintää – pitäisikö videopelit tuoda peruskouluun?"²⁷

Väkivaltaisten pelien vaikutus pelaajiin tuodaan ajoittain esiin myös yhteisessä valossa. Tällöin keskustelussa kiinnitetään huomiota peleihin sovelluksina, joihin liittyy pedagogisia mahdollisuuksia (pelaamalla oppiminen, n=13). Kyse ei ole kuitenkaan pelkästään oppimiseen varta vasten kehitetyistä

hyötypeleistä (engl. *edugame*), vaikka ne ovatkin ehkä selkein esimerkki. Pelit ja pelaaminen liitetään kykyjen kehittämiseen erityisesti koulunkäynnin yhteydessä:

Elämä: Ammuskelupelit parantavat kykyä tehdä oikeita päätöksiä pelin ulkopuolella, toteaa tuore tutkimus. Koulu: Eniten pelaavat pojat saavat keskimääräistä parempia arvosanoja, eivät tupakoi, ryypää tai sotkeudu huumeisiin. (AL 27.11.2010.)

Samassa yhteydessä korostetaan usein myös pelien muita hyödyllisiä (n=15) puolia ja ominaisuuksia. Ne liittyvät usein jollain tapaa oppimiseen tai ongelmien ratkaisuun, mutta kyseinen diskurssielementti näkyy myös muissa yhteyksissä.

Omien pienten lastensa pelaamista seuraamalla hän on havainnut, että pelaaminen kehittää parhaimmillaan nuoren keskittymiskykyä, päättelykykyä ja motoa (Kal 6.10.2007).

Pelien ilmeiset pedagogiset käyttömahdollisuudet yhdistyvät myös keskusteluun joukkosurmista. Tässä kontekstissa peleissä harjoitettu virtuaalinen väkivalta nähdään alloteelisenä (ks. Klabbers 2006) eli sen päämäärät ovat välittömän pelikokemuksen ulkopuolella.

Norjalainen massamurhaaja Anders Breivik kertoi harjoitelleensa tappamista sotapelien avulla (AL 29.7.2011).

Tällöin väkivaltapelit edistävät oppimista ja ylläpitävät taitoja, joita ei yhteiskunnassa normaalisti tarvita tai suvaita. Näin ajatellaan silloinkin, kun joukkosurmaaja tulee maasta, jossa on yleinen asevelvollisuus.

Johtopäätökset

Joukkosurmat (n=51) nousi aiheen rajauksen takia odotetusti lukumääräisesti hallitsevimaksi diskurssielementiksi. Yhtenä keskeisimmistä syistä tälle voidaan pitää olemassa olevaa mediakäytäntöä. Yhteiskuntaa järkyttävien tapahtumien ensiuutisoinnin yhteydessä on tapana valottaa tekijöiden henkilöhistoriaa heidän mediamielitystensä avulla. Pelaaminen on oleellinen osa suomalaisten vapaa-aikaa, joten ei ole ihme, että joukkosurmaajien taustalta löytyy jonkinlainen pelihistoria.

Toinen yleinen käytäntö oli leimata pelien sisältämä väkivalta itsetarkoitukseksi. Termillä ”väkivaltapelejä” (n=46) on laadullisesti arvottava funktio, jolla pyritään luomaan mielikuvaa peliväkivallan autoteelisuudesta. Keskustelussa yksittäisten pelien representaatiosta ja sisällöstä puhe väkivallalla mässäilystä (n=16) oli varsin yleistä. Kyseisellä diskurssielementillä pyrittiin tuomaan juttuihin lisää dramatiikkaa sekä korostamaan pelien sisältämän väkivallan moraalittomuutta ja järjettömyyttä. Sillä myös tuettiin diskurssia väkivaltapeleistä.

Yhteiskunnan velvollisuus suojella lapsia ja nuoria heille sopimattomalta materiaailta (lastensuojelu, n=34) oli yleisin aihe keskustelussa valvonnasta, mutta sen rinnalla korostettiin yleisesti myös vanhempien vastuuta (n=27). Tämä näkökulma on askel pois päin sensuurikeskustelusta, kohti mediakasvatusta painottavaa näkökulmaa, joka ylittää erottelun yhteiskunnan ja vanhempien vastuusta yhdistämällä ne (ks. esim. Byron 2008). Yhteiskunnan osaksi jää tarjota sopivia työvälineitä vanhemmille, joilla on lopullinen vastuu hohtaviensa median käytöstä. Ehkä hieman yllättäen sensuuri (n=17) ei noussut hallitseviin diskurssielementteihin, vaikka Suomessa sensuurin perinne on juurtunut varsin syväälle. Tämä kehitys kertoo osaltaan peliväkivaltakeskustelun maltillisuudesta sekä pelimedian yleistymisestä. Sitä voidaan myös pitää jonkinlaisena indikaattorina luottamuksesta PEGI-järjestelmän (Pan European Game Information) toimivuuteen.

Keskeisimmät diskurssielementit peliväkivallan oletetuista haitallisista vaikutuksista käsitelivät aggressiivisuutta ja väkivaltaista käytöstä sekä niiden suhdetta peliväkivaltaan (n=29), jonka nähtiin pahimmillaan johtavan jopa

rikollisuuteen. Keskeinen oli myös pelaajakeskeinen haittanäkökulma (n=23). Nämä diskurssielementit toivat esiin mediaväkivallan tutkimuksen näkökulmia painottaen erityisesti kausaalista MV/A-suhdetta. Mallioppiminen (n=16) jäi kolmanneksi yleisimmäksi haittanäkökulmaksi. Se kuvaa pelaajia usein passiivisina vastaanottajina, jotka omaksuvat tulkitsematta pelien opettamia haitallisia toimintamalleja. Usein nämä ongelmat nähdään yksilön ongelmina, mutta näillä elementeillä rakennettiin myös diskursseja, joissa peliväkivallan vaikutukset esitettiin jopa kansanterveydellisenä ongelmana.

Väkivaltaisten pelien yhteydessä esiintyi myös puheenvuoroja pelaamisen hyödyistä (n=15). Perinteisesti tämän tyylistä retoriikkaa esiintyy lähinnä hyötypelien tai pelillistämisen yhteydessä. Aineistossa se toimi vastaväitteenä väkivaltapelejä-elementille. Sillä pyrittiin osoittamaan, että väkivaltaiset pelit voivat olla muutakin kuin pelkkää autoteelista väkivaltaa: ne voivat myös olla kehittäviä kiistanalaisesta sisällöstään huolimatta. Hyöty oli ainoa selvästi myönteinen diskurssielementti, joka nousi lukumääräisesti ylempään keskikastiin: keskusteluissa pelaamisen sosiaalisuudesta (n=16) tai maailmankuvan rakentumisesta (n=16) nousi esiin myös kielteisiä näkökulmia, kuten verkossa luotujen suhteiden keinotekoisuus tai turvattomuus.

Haastatellut asiantuntijat auttoivat määrittämään tai laajentamaan artikkelien näkökulmaa. Psykologian, lastensuojelun sekä terveydenhoitoalan ammattilaiset toivat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta esiin peliväkivallalle altistumisen haitallisia puolia ja mahdollisia vaikutuksia. Samalla saatettiin myös markkinoida lastensuojelun varjolla aikuissensuuria, jonka voidaan nähdä olevan ristiriidassa sananvapauden sekä voimassa olevan lainsäädännön kanssa. Pelialan asiantuntijat ja pelitutkijat esiintyivät taas artikkeleissa, joiden näkemys pelien haitallisuudesta oli pääsääntöisesti maltillisempi. Joukkosurmien yhteydessä he esittivät usein vasta-argumentteja näkökulmille, joissa korostettiin pelaamisen yhteyttä tapahtumiin. Asiantuntijahaastatteluille oli tyyppillistä didaktinen lähestymistapa, jossa annettiin ohjeita siitä, miten väkivaltaisiin peleihin tulisi suhtautua. Asiantuntijoiden näkemykset sitoutuivat vahvasti heidän rooleihinsa: lastensuojelun puolesta haastatellut keskittyivät varoitamaan pelien mahdollisista vaaroista, kun taas pelien parissa työskentelevät

puolustivat oman ilmaisumuotonsa kulttuurista asemaa. Tämä voidaan tulkita laajemmassa kontekstissa kahden diskurssin välisenä valtataisteluna yksilöiden eriävien mielipiteiden sijaan.

Yksittäisten artikkelien kohdalla nostettiin esiin yhä klassisia väkivaltaisten pelien arkkityyppejä, kuten *Mortal Kombat* (1992) ja *Doom* (1993), mutta pääasiallisesti niiden paikan olivat ottaneet uudet arkkityypit. Sekä tekstissä että kuvituksessa esiintyivät usein *Grand Theft Auto*, *Battlefield* ja *Call of Duty* -peli-sarjat. Aineisto huomioon ottaen tämä olikin odotettavissa. Lisäksi mainittiin

Tietokonepelit tulvivat seksiä ja väkivaltaa

K18-suosituksella merkityt tietokonepelit sisältävät kaikkea sitä, mitä samalla rajoituksella markkinoitavat elokuvatkin. Seksi-, väkivalta- ja kauhuisältöjen lisäksi pelaaja houkuttaa hurjimpien pelien huippulaatu.

Suosittele Rekisteröidy ja näe, mitä kaverisi suosittavat.



Kuva 5. K18-pelien seksiä, kauhua ja väkivaltaa käsittelevä artikkeli käytti kuvitusta PEGI 16 -peliä *Team Fortress 2* (2007) (YLE 17.11.2011).

usein *World of Warcraft* (WoW) (2004), pääasiassa kahdesta eri syystä. *WoW* on yksi suosituimmista massiivisista verkkoroolipeleistä. Norjan terrori-iskujen (2011) jälkeen peli nousi esiin lähinnä joukkosurmaaja Anders Behring Breivikin myötä. Artikkeleissa käsiteltiin myös marginaalisempia ja vähemmän tunnettuja pelejä, joista mainittakoon *JFK: Reloaded* (2004).

Aineistosta kävi selvästi ilmi, miten puutteellisella tasolla ymmärrys peleistä voi ajoittain olla. Virheellisten sisällön kuvausten lisäksi yksittäisiä pelejä sekoitettiin kokonaisuun pelisarjoihin tai yhtä peliä käsiteltiin kahtena erillisenä pelinä. Artikkeleissa käytetty kuvitus saattoi myös olla eri lähteestä kuin mihin itse artikkelissa viitattiin. Myös pelien ikärajamerkinnot osoittautuivat haasteelliseksi. Esimerkiksi yhdessä tapauksessa PEGI 18 -pelejä käsittelevä artikkeli sisälsi kuvakaappauksen PEGI 16 -pelistä (ks. kuva 5). Syyt virheherkkyyteen voivat olla moninaiset, mutta yhtenä selittävänä tekijänä voidaan pitää verkkouutisoinnin hektistä aikataulua, jolloin tiedonhankinta ja julkaisupäätökset tehdään varsin nopeasti.

Pelien ja pelaamisen arkipäiväistymisen myötä ovat myös niiden haitallisuuteen keskittyneet moraali- tai mediapaniikit alkaneet laantua. Tämä historiallinen kehityskulku on ollut havaittavissa jo aikaisemmissa populaarikulttuurin muodoissa, kuten sarjakuvassa, musiikissa ja elokuvassa. Mediakentän nojattessa yhä vahvemmin skandaaleihin ja kohu-uutisointiin on yksittäisten paniikkien painoarvo laskenut. Laajamittaiset paniikit ovat, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, laantuneet lähinnä paikallisiksi myrskyiksi vesilaseissa. Paniikeille ominainen marginalisointi on käynyt lähes mahdottomaksi jo pelkästään pelaajamäärän kasvun sekä pelaajapopulaation demografisen laajentumisen myötä. Tämän lisäksi internet mahdollistaa erilaisten näkökulmien esiintuomisen reaaliajassa. Myöskään akateeminen maailma ei enää tue yhteisrintamassa väitteitä peliväkivallan ja aggression välisestä kausaalisesta suhteesta. Keskustelu peliväkivallan haitoista on maltillisempaa verrattuna 1990-luvun loppuun ja 2000-luvun alkuun, jolloin MV/A-kausalityettä tukeneet näkemykset hallitsivat mediaväkivallan tutkimuksen kenttää.

Suomessa verkossa käytyä julkista keskustelua peliväkivallasta ei hallitse homogeeninen mielipideilmasto, vaikka tämän artikkelin aiheen rajaus nostikin

esiin lukumääräisesti enemmän kielteisiä näkökulmia. Kuten mediaväkivallan tutkimuksenkin kohdalla, näkökulmat peliväkivallan haitallisuudesta ja vaikutuksista vaihtelevat suuresti. Peliväkivallan diskurssielementit peilaavat osaltaan digitaalisten pelien ambivalenttia yhteiskunnallista asemaa. Toisaalta ne edustavat viihdeteollisuuden keihäänkärkeä, jonka sosiaalista, kulttuurista ja taloudellista painoarvoa on lähes mahdotonta sivuuttaa. Villeimmissä spekulatioissa suomalaisella peliteollisuudella nähdään olevan potentiaalia nousta uudeksi Nokiaksi. Toisaalta, kuten tämäkin artikkeli selvästi osoittaa, herättää pelien sisältämä väkivalta yhä huolta, ja niitä pidetään jopa vaikuttimina äärimmäisiin väkivallan tekoihin.

Väkivaltainen representaatio teemana leimaa edelleen vahvasti suomalaista julkista keskustelua pelien haitallisuudesta. Laajempi sisältökeskustelu puuttuu suurelta osalta siksi, että suomalaisille arkoja aiheita käsitteleviä pelejä ei juuri ole julkaistu.²⁸ Poikkeuksena voidaan pitää Suomen sotia, joista on julkaistu useita pelimodeja sekä muutamia kaupallisia tuotteita. Nämä suomalaisia kansallisia kipupisteitä käsittelevät pelit eivät kuitenkaan ole juuri ylittäneet uutiskynnystä pelijournalismin ulkopuolella. Olisiko tilanne erilainen, jos esimerkiksi kansalaissodasta ilmestyisi FPS-peli tai *Suomen Marsalkka* (Lukalia 2012) olisi julkaistu elokuvan sijaan pelinä?

Viitteet

- 1 Artikkelissa termi 'pelit' viittaa pääasiallisesti digitaalisiin peleihin, eikä näiden käsitteen välille tehdä eroa.
- 2 Virheellinen ensiuutisointi on enemmänkin sääntö kuin poikkeus joukkosurmien yhteydessä. Esimerkiksi Virginia Techin (2007) ampuja, Seung-Hui Cho, esiteltiin julkisuudessa innokkaana *Counter-Strike*-pelin pelaajana jo ennen kuin viranomaiset olivat edes varmistaneet hänen henkilöllisyytensä. Vastaavasti Hyvinkään ampumistapauksen (2012) kohdalla keskustelu netti- ja pelimaailman vaaroista käynnistyi välittömästi, vaikka viranomaiset eivät olleet kertoneet julkisuuteen mitään Eero Hiltusen internetin käytöstä tai pelaamisesta. Uutisoinnin perusteeksi riitti maininta *Battlefield: Bad Company* -pelistä (2008) Hiltusen Facebook-profiilissa.
- 3 Osa rikosentekijöistä on myös itse tuonut esiin väkivaltaisten tietokonepelin haittoja ja hyötyjä. Beltwayn ampumatapauksista (2002) tuomittu Lee Malvon asianajaja painotti oikeudessa, että väkivaltaiset pelit olivat turttaneet hänen päämiehensä väkivaltaan ja laskeneet hänen kynnystään tappaa. Anders Behring Breivik (2011) puolestaan viittaa manifestissaan toistuvasti *Call of Duty: Modern Warfare 2* -peliin (Activision 2009) harjoitussimulaattorina.
- 4 Lisäpöntta Columbine-vertaukseen antaa Auvisen manifesti, jossa hän plagioi Harrisin päiväkirjan tekstejä paikoin lähes sanasta sanaan. Vrt. Auvisen manifestia (2007): "viha, se on asia jota olen täynnä ja rakastan sitä" Harrisin päiväkirjaan: "HATE! I'm full of hate and I love it." Myös oikeusministeriön tutkintalautakunnan raportissa (Oikeusministeriö 2009) on kiinnitetty huomiota tapausten yhteyteen.
- 5 Kauhajoen koulusurmien kohdalla laajamittainen uutisointi kesti vastaavasti vain noin kymmenen päivää. Spekulointi tekijän median käytöstä oli muutenkin vähäisempää. Tapauksen ensiuutisoinnissa (24.–25.9.2008) internet ja pelit (6/465 juttua) olivat vasta 21. yleisin pääteema (Hakala 2009, 82).
- 6 Ks. esim. Kirjallinen kysymys 40/1985; Lakialoitteet 164/2000, 30/2003, 55/2004; Hallituksen esitys 176/2006; Suullinen kyselytunti 140/2008 tai Kirjallinen kysymys 471/2012.
- 7 Erkki Huhtamon ja Sonja Kankaan toimittama *Mariosofia* (2002) sisältää yhden ensimmäisistä; ks. Rich Benjaminin artikkeli "Wargasm – sotaorgasmi. Amerikkalainen nuoriso, elektroniset pelit ja väkivallan 'nautinto'".
- 8 *The Lancetin* (2008) pääkirjoitus luo mielenkiintoisen kontrastin Viemerön vastaavaan, sillä se kyseenalaistaa tämän suhteen.
- 9 Brian Vossekuilin ja kumppanien (2002) selonteossa todetaan, että vain 12 % amerikkalaisista kouluampujista suosi väkivaltapelejä, mikä tekee niistä vähiten suosittu väkivaltaamedian muodon. Lisäksi Punamäki ja kumppanit (2011) esittävät perusteettomia väitteitä Auvisen ja Saaren peliharrastuksista. Kumpikaan ei ollut sotapelien suurkuluttajia (vrt. Oikeusministeriö 2009, 2010).
- 10 IL 31.5.2012.
- 11 Nämä termit ovat huomattavasti maltillisempia kuin esimerkiksi Dave Grossmanin ja Gloria DeGaetanon (1999) käyttämä termi "murhasimulaattori" tai Grossmanin (2008) käyttämä "massamurhasimulaattori", jotka viittaavat suoraan pelien osuuteen joukkosurmissa.
- 12 Esimerkiksi *Aamulehdessä* (29.7.2011) viikko Norjan terrori-iskujen jälkeen julkaistussa artikkelissa mainitaan *Mortal Combat* (1992), *Carmageddon* (1997), *Grand Theft Auto 3* (2001), *Soldier of Fortune II* (2002) ja *Postal 2* (2003).
- 13 Tälle argumentaatiolle on vuosikymmenen perinteet, jotka ulottuvat aina 1980-luvun alkuun saakka. Nykyään aihetta käsittelevässä uutisoinnissa viitataan pääsääntöisesti länsimaissa kohua herättäneisiin japanilaisiin *eroge*-peleihin. Esimerkiksi Kotkassa 8-vuotiaan tytön syyskuussa 2012 siepanneen miehen tietokoneelta löytyi kotietsinnöissä *RapeLay* (2006).
- 14 Ks. esim. Yle 4.12.2007 tai IL 19.10.2012.
- 15 TS 23.1.2011.
- 16 Yle 29.5.2012.
- 17 IL 23.7.2011.
- 18 On myös spekuloitu, että joukkosurmien laaja uutisointi olisi voimakkaampi vaikuttava tekijä kuin väkivaltaiset pelit. Ks. esim. Yle 29.5.2012 tai HS 1.6.2012.
- 19 HS 19.2.2009.
- 20 Kaleva 9.9.2003.
- 21 Suomen perustuslaissa on sananvapautta ja julkisuutta koskeva poikkeussääntö (12 §), joka mahdollistaa välittömät toimet lapsille haitallisen median rajoittamiseen.
- 22 Aikuissensuurilla on maassamme pitkät perinteet. Vuoden 1988 alussa voimaan tullut laki video- ja muiden kuvaohjelmien tarkastamisesta (697/1987) oli yksi Euroopan tiukimpia. Lain myötä videolevitys tuli teatteri- ja televisiolevityksen lisäksi ennakkotarkastuksen piiriin, mutta K18-elokuvien levitys kiellettiin ainoastaan videoiden osalta. "Video ja muut toimintapelit" vapautettiin kuitenkin tarkastuksesta niiden sisällön ja käyttötarkoituksen perusteella. Vuonna 2001 voimaan tullut laki kuvaohjelmien tarkastamisesta (775/2000) merkitsi aikuissensuurin loppua maassamme.
- 23 Kaleva 2.1.2003.
- 24 Esimerkkeinä voidaan mainita vaikkapa peruuntunut peliprojekti *Six Days in Fallujah* (Atomic Games), *Medal of Honor* (2010), *1378km* (2010) tai *Moschee Baba!* (2010). Näiden pelien kohdalla polemiikkia ei niinkään herättänyt pelien representaatio vaan historiallinen ja/tai poliittisesti epäkorrekti aihepiiri.
- 25 HS 19.2.2009.
- 26 AL 29.7.2011.
- 27 AL 27.11.2010.
- 28 Vuonna 1985 noussut kohu neuvostovastaisesta *Raid over Moscow* (Access 1984) -pelistä on yksi harvoista kohuista, jonka taustalla oli kansallinen tabuaihe (ks. esim. Pasanen 2011).

Liite 1.

Päivämäärä	Lähde	Artikkelin nimi	Diskurssit	URL
12.28.2000	hs	Tyttöjen peleissä ei ole haastetta	sukupuolierot, väkivaltaopelit	www2.hs.fi/uutiset/juttu.asp?id=20001228AJ8&pvm=20001228&a=1
8.21.2001	kal	Tutkimus: Videopelit vaaraksi aivojen kehitykselle	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tutkimus-videopelit-vaaraksi-aivojen-kehitykselle/137678/
10.27.2002	ts	Allianssi: Väkivaltapelejä ei saisi myydä alaikäisille	lastensuojelu, väkivaltaopelit, väkivallalla mässäily, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, maailmankuvan rakentuminen	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1073869374/Allianssi+Vakivaltapeleja+ei+saisi+myyda+alaikaisille
1.2.2003	kal	Räiskintäkin on kulttuuria	pelit kulttuurimuotona, virtuaalitodellisuus, lastensuojelu, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, mallioppiminen, maailmankuvan rakentuminen, pelien arkipäiväistyminen, aktiivinen toimija	http://www.kaleva.fi/uutiset/kulttuuri/raiskintakin-on-kulttuuria/486304/
9.9.2003	kal	Nuoret ovat yhä enemmän median armoilla	lastensuojelu, vanhempien vastuu, maailmankuvan rakentuminen, sukupuolierot, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, hyöty	http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/nuoret-ovat-yha-enemman-median-armoilla/533521/
7.13.2003	ts	Siveyden sipulit	joukkosurmat, lastensuojelu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, identiteetin rakentuminen, sosiaalisuus, maailmankuvan rakentuminen, pelaamalla oppiminen, virtuaalitodellisuus	http://www.ts.fi/mielipiteet/paakirjoitukset/1073906674/Esko+Valtaojan+kolumni+137+2003Siveyden+sipulit
3.31.2004	ts	Mutta onko se taidetta?	pelit kulttuurimuotona, pelien arkipäiväistyminen, hyöty, narratiivi, viihde, analogia	http://www.ts.fi/teemat/treffit/1073957062/Mutta+onko+se+taidetta
8.19.2005	ts	Kymmenen minuuttia väkivaltaopeliä tekee lapsesta aggressiivisemmän	väkivaltaopelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sukupuolierot	http://www.ts.fi/uutiset/ulkomaat/1074063358/
8.19.2005	kal	10 minuuttia väkivaltaopeliä tekee lapsestasi aggressiivisemmän	väkivaltaopelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sukupuolierot, väkivallalla mässäily	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/10-minuuttia-vakivaltaopelia-tekee-lapestasi-aggressiivisemmän/224754/
25.11.2005	hs	Väkivaltaisetkaan pelit eivät saa vanhempia valvomaan pelaamista	sensuuri, vanhempien vastuu, lastensuojelu, väkivaltaopelit, pelien lapsellisuus, sosiaalisuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/V%C3%A4kivaltaisetkaan+pelit+eiv%C3%A4t+saa+vanhempia+valvomaan+pelaamista/1101981740607
25.11.2005	ts	Seksi aiheet lisääntyvät nuorten tietokonepeleissä	sensuuri, seksi ja väkivalta, lastensuojelu, riippuvuus, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu, pelien arkipäiväistyminen, sosiaalisuus, viihde, pelaamalla oppiminen, väkivaltaopelit	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074084123/Seksi+aiheet+lisaantyyvat+nuorten+tietokonepeleissa
24.12.2005	ts	Karpela torjuu tietokonepelien ennakkotarkastuksen	seksi ja väkivalta, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074090363/Karpela+torjuu+tietokone+pelien+ennakkotarkastukset
9.4.2006	ts	Mää tapan sut	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, väkivallalla mässäily, maailmankuvan rakentuminen, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.ts.fi/teemat/sunnuntai/107412963/Maa+tapan+sut
22.11.2006	tls	Saksa haluaa kieltää väkivaltaopelit	joukkosurmat, sensuuri, väkivaltaopelit, lastensuojelu	http://www.taloussanommat.fi/it-viikko/2006/11/22/saksa-haluaa-kieltaa-vakivaltaopelit/200621278/133
20.2.2007	hs	Saksan lain taustalla ammuskelu koulussa	joukkosurmat, väkivaltaopelit, sensuuri	http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/Saksan+lain+taustalla+ammuskelu+koulussa/1135225255021
20.2.2007	hs	Väkivaltaisten pelien myynti alaikäisille aiotaan panna kuriin EU:ssa	väkivaltaopelit, lastensuojelu, sensuuri	http://www.hs.fi/ulkomaat/artikkeli/V%C3%A4kivaltaisten+pelien+myynti+alaikaisille+aiotaan+panna+kuriin+EUssa/1135225255034

21.2.2007	tls	Pelaajat haluavat peleille jatko-osia	pelit ammattina, viihde, narratiivi, väkivaltapelit	http://www.taloussanommat.fi/it-viikko/2007/02/21/pelaajat-haluavat-peleille-jatko-osia/20074544/133
15.3.2007	il	Kielletäänkö väkivaltapelit?	sensuuri, viihde, pelit kulttuurimuotona, vanhempien vastuu, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/digi/200703155864372_du.shtml
6.10.2007	kal	Tietokonepelit mainettaan parempaa ajanvietettä	hyöty, kilpailu, sosiaalisuus, pelaamalla oppiminen, pelien arkipäiväistyminen, pelit kulttuurimuotona	http://www.kaleva.fi/uutiset/kotimaa/tietokonepelit-mainettaan-parempaa-ajanvietetta/38247/
5.11.2007	il	Daniel Craig on peliaddikti	väkivaltapelit, riippuvuus	http://www.iltalehti.fi/viihde/200711056806519_vi.shtml
7.11.2007	is	'Olen yli-ihminen'	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335240103.html
8.11.2007	is	Vanhempien olisi tunnettava videopelien sisällöt paremmin	vanhempien vastuu, joukkosurmat, hyöty, maailmankuvan rakentuminen	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288337699389.html
8.11.2007	il	Täällä hän pelasi	joukkosurmat	http://www.iltalehti.fi/jokelantragedia/200711086823161_jt.shtml
12.11.2007	is	Auvinen ja Dillon Cossey pitivät yhteyttä sähköpostilla	joukkosurmat	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288336721027.html
14.11.2007	hs	Tutkimukset: USA:n koulusurmaajat vihjaavat usein aikeistaan ennakkoon	joukkosurmat, väkivaltapelit	http://www.hs.fi/juttusarja/jokela/artikkeli/
16.11.2007	hs	Videopeleissä räiskitään, potkitaan ja pätkitään	joukkosurmat, kilpailu, pelimaailmaan uppoutuminen, realismi, sosiaalisuus, hyöty, väkivallalla mässäily	http://www.hs.fi/tulosta/HS20071116SL2KA0410y
4.12.2007	yle	Laitonta pornoa myynnissä aiempaa enemmän	seksi ja väkivalta, lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/laitonta_pornoa_myyynnissa_aiempaa_enemman/5811689
10.12.2007	yle	Lapsilta kiellettyjä väkivaltapelejä myydään alaikäisille	lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/lapsilta_kiellettyja_vakivaltapeleja_myydaan_alaikaisille/5813167
21.1.2008	ts	Kokeilunhalu ajaa nuoren nettirikokseen	pelien arkipäiväistyminen, väkivaltapelit	www.ts.fi/uutiset/kotimaa/1074254611/Kokeilunhalu+ajaa+nuoren+nettirikokseen
31.8.2008	hs	Kristillisdemokraatit haluavat tietokonepeleille ennakkosensuurin	sensuuri, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.hs.fi/politiikka/artikkeli/
7.2.2008	hs	Väkivaltaviihde huolettaa HS-raatia	joukkosurmat, väkivaltapelit, realismi, mallioppiminen, seksi ja väkivalta, maailmankuvan rakentuminen, lastensuojelu, vanhempien vastuu	http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/V%C3%A4kivaltaviihde+huolettaa+HS-raatia/1135233889124
10.3.2008	kal	Nuori kohtaa liikaa väkivaltaa	mallioppiminen, maailmankuvan rakentuminen	http://www.kaleva.fi/mielipide/paakirjoitukset/nuori-kohtaa-liikaa-vakivaltaa/302996/
17.4.2008	is	Auvinen suunnitteli iskua ainakin maaliskuusta 2007	joukkosurmat	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335185516.html
22.5.2008	ksml	Verenperintönä videopelihulluus	pelien arkipäiväistyminen, narratiivi, pelimaailmaan uppoutuminen, sosiaalisuus, sukupuolierot, väkivallalla mässäily	http://www.ksml.fi/uutiset/viihde/verenperintona-videopelihulluus/909491
24.7.2008	il	Surmaaja uppoutui sotapelien maailmaan	väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, pelimaailmaan uppoutuminen	http://www.iltalehti.fi/uutiset/200807247997001_uu.shtml
24.7.2008	il	Räiskintää	väkivaltapelit, syntipukki, pelimaailmaan uppoutuminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltalehti.fi/uutiset/200807247995298_uu.shtml

25.7.2008	is	Keravan puukottajan motiivi: Syvä ahdistus	väkivaltapelit	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335289603.html
25.7.2008	yle	Keravan puukottaja kertoi surmateon syyn	syntipukki	http://yle.fi/uutiset/keravan_puukottaja_kertoi_surmatyon_syyn/5845156
5.8.2008	il	Teini tappoi taksikuskin - GTA-videopelit kiellettiin	pelimaailmaan uppoutuminen, mallioppiminen, lastensuojelu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/200808058054920_ul.shtml
2.9.2008	skl	Psykologi: Tietokonepelien yleistyminen lisäsi aggressiivista käyttäytymistä	lastensuojelu, vanhempien vastuu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, joukkosurmat, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, mallioppiminen, pelien arkipäiväistyminen	http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/psykologi-tietokonepelien-yleistyminen-lisasi-aggressiivista-kayttaytymista
23.9.2008	hs	Tavallisen oloinen nuorukainen kertoi vihaavansa ihmisiä	väkivaltapelit	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Tavallisen+oloinen+nuorukainen+kertoi+vihaavansa+ihmisi%C3%A4/1135239661258
16.10.2008	il	Onko tämä peli liian väkivaltainen?	väkivallalla mässäily, lastensuojelu, sensuuri	http://www.iltalehti.fi/digi/200810168436234_du.shtml
27.10.2008	il	Videopelit tekevät väkivaltaiseksi	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu	http://www.iltalehti.fi/perhe/200810278398187_pr.shtml
24.9.2008	is	Kauhajoen kaupunginjohtaja: Valvontaa nettiin	joukkosurmat, mallioppiminen, lastensuojelu, internet=pelit, sensuuri	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288335051246.html
29.9.2008	yle	Britannia kiristää internetin valvontaa	sensuuri	http://yle.fi/uutiset/britannia_kiristaa_internetin_valvontaa/6112923
14.11.2008	kal	Pelilä voi paikata tehtaan menetystä	pelit ammattina, pelaamalla oppiminen, syntipukki	http://www.kaleva.fi/uutiset/pohjois-suomi/pelilä-voi-paikata-tehtaan-menetysta/337852/
11.2.2009	kal	EU-tutkimus: Videopelit hyödyksi lapsille	hyöty, pelaamalla oppiminen	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/eu-tutkimus-videopelit-hyodyksi-lapsille/260001/
19.2.2009	hs	Tappaminen on hauskaa	viihde, maailmankuvan rakentuminen, hyöty, uutuudenviehätys, realismi, mallioppiminen	http://www.hs.fi/tulosta/1135243655957
21.2.2009	is	Amerikkalaisyhteisö: Ei ikärajoja videopeleihin	sensuuri, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288338423390.html
28.2.2009	ts	Voiko murhaajaa kohtaan tuntea empatiaa?	pelaajakeskeinen haittanäkökulma, joukkosurmat	http://www.ts.fi/kulttuuri/1074338114/Voiko+murhaaja+kohtaan+tuntea+empatiaa
21.3.2009	ksml	Saksan koulusurmat nostivat väkivaltapelit tapetille	joukkosurmat, sensuuri, vanhempien vastuu	http://www.ksml.fi/uutiset/ulkomaat/saksassa-muistetaan-kouluampumisen-uhreja/804117
31.3.2009	ksml	Pikselikomentaja (evp.) kauhistelee rintaman kuulumisia	todellisuuden ja pelin sekoittuminen, uutuudenviehätys, riippuvuus, realismi, lastensuojelu, pelaamalla oppiminen, väkivallalla mässäily, vanhempien vastuu	http://www.ksml.fi/mielipide/kolumnit/pikselikomentaja-evp-kauhistelee-rintaman-kuulumisia/924123
29.10.2009	il	Järkyttävä video paljastaa (K-18): Hittipelissä tapetaan sivileijä	väkivallalla mässäily, narratiivi	http://www.iltalehti.fi/digi/2009102910508775_du.shtml
26.11.2009	yle	K-18 -pelejä myytiin alaikäisille Etelä-Karjalassa	lastensuojelu	http://yle.fi/uutiset/k-18-peleja_myytiin_alaikaisille_etela-karjalassa/5935590
16.12.2009	ts	Tähtäimessä peliteollisuus	viihde, sosiaalisuus, pelit ammattina, väkivaltapelit	http://www.ts.fi/kulttuuri/96478/Tahtaimessa+peliteollisuus

29.12.2009	is	Suomi on otollinen paikka koulusurmille	joukkosurmat, syntipukki	http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288336698704.html
15.1.2010	kal	Sotamies Honkajoen iltarukous	väkivaltapelit	http://www.kaleva.fi/mielipide/vieras/sotamies-honkajoen-iltarukous/154222/
4.1.2010	ksml	Särkyneiden yhteisöjen surmia	todellisuuden ja pelin sekoittuminen, joukkosurmat	http://www.ksml.fi/mielipide/kolumnit/sarkyneiden-yhteisojen-surmia/923069
18.1.2010	ss	Uusia näkökulmia perhe-elämän ongelmiin	lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, maailmankuvan rakentuminen, vanhempien vastuu	http://www.savonsanomat.fi/erikoissivut/vapaalla/uusia-nakokulmia-perhe-elaman-ongelmiin/1047070
12.4.2010	yle	Väkivaltapeliä käytetään nuorten asennekasvatuksessa Britanniassa	hyöty, realismi	http://yle.fi/uutiset/vakivaltapelia_kaytetaan_nuorten_asennekasvatuksessa_britanniassa/6153071
29.7.2010	is	Vietnam panee verkkopelaamisen kuriin rajuilla otteilla	sensuuri, väkivaltapelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288337824879.html
15.9.2010	il	Tutkimus: Räiskintäpelit kehittävät aivoja	väkivaltapelit, hyöty, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.iltalehti.fi/digi/2010091512351419_du.shtml
16.9.2010	hs	Pelit ansaitsevat enemmän	realismi, narratiivi, pelit kulttuurimuotona, identiteetin rakentuminen	http://www.hs.fi/kotimaa/artikkeli/Pelit+ansaitsevat+enemm%C3%A4n/1135260185450
16.10.2010	yle	Tutkimus: Väkivaltapelit harmittomia suurimmalle osalle	pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, väkivaltapelit	http://yle.fi/uutiset/tutkimus_vakivaltapelit_harmittomia_suurimmalle_osalle/5579291
27.11.2010	al	Fiksut pelaavat räiskintää - Pitäisikö videopelit tuoda peruskouluun?	hyöty, väkivallalla mässäily, mallioppiminen, väkivaltapelit, pelaamalla oppiminen, riippuvuus, lastensuojelu	http://www2.aamulehti.fi/teema/puheenaihe/fiksut-pelaavat-raiskintaa-pitaisiko-videopelit-tuoda-peruskouluun/199169
23.1.2011	tls	Varo aivojasi, kun pelaat!	viihde, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, kilpailu, väkivaltapelit, realismi, katarsis, mallioppiminen, aktiivinen toimija, riippuvuus, pelien lapsellisuus, porttiteoria, pelaamalla oppiminen, vanhempien vastuu, analogia, joukkosurmat, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://www.taloussanomat.fi/harrastukset/2011/01/23/varo-aivojasi-kun-pelaat/2011751139
3.2.2011	yle	Jaakko tienaa räiskintäpeliiä pelaamalla	väkivaltapelit, pelit ammattina, pelien arkipäiväistyminen, pelit kulttuurimuotona	http://yle.fi/uutiset/jaakko_tienaa_raiskintapelia_pelaamalla/5316931
23.7.2011	il	Sama harrastus kuin Suomen koulusurmaajilla	väkivaltapelit, kilpailu, joukkosurmat, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/ulkomaat/2011072314102759_ul.shtml
24.7.2011	kal	"Tappajalle kuolettava ampuminen on vain suorite"	joukkosurmat, realismi, sosiaalisuus, lastensuojelu, pelaajakeskeinen haittanäkökulma	http://www.kaleva.fi/uutiset/ulkomaat/tappajalle-kuolettava-ampuminen-on-vain-suorite/427098/
26.7.2011	al	Brevik kehuu sotapelejä oivaksi harjoituksesi veritöihin	joukkosurmat, väkivaltapelit, pelaamalla oppiminen, pelimaailmaan uppoutuminen, riippuvuus	http://www.aamulehti.fi/Ulkomaat/1194688748280/artikkeli/brevik+kehuu+sotapeleja+oivaksi+harjoitukset+veritöihin.html
29.7.2011	al	Puheenaihe: Kiellä sotapelit lapseltasi	virtuaalitodellisuus, joukkosurmat, lastensuojelu, vanhempien vastuu, pelaamalla oppiminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, maailmankuvan rakentuminen, väkivaltapelit, hyöty	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194689103220/artikkeli/puheenaihe+kiella+sotapelit+lapseltasi.html
29.7.2011	yle	Terrorismiasiantuntija: Brevik eli virtuaalitodellisuudessa	joukkosurmat, virtuaalitodellisuus, internet=pelit, mallioppiminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://yle.fi/uutiset/terrorismiasiantuntija_brevik_eli_virtuaalitodellisuudessa/2755605

29.7.2011	yle	Nettikeskustelijat pohtivat väkivaltapeliin vaikuttavista Breivikin tekoihin	joukkosurmat, väkivaltapelit, virtuaalitodellisuus, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, syntipukki, internet=pelit	http://yle.fi/uutiset/nettikeskustelijat_pohtivat_vakivaltapeliin_vaikutusta_breivikin_tekoihin/5398659
29.7.2011	mt	Kuka tarvitsee netin sotapelejä?	joukkosurmat, internet=pelit, väkivallalla mässäily, lastensuojelu, sensuuri, vanhempien vastuu	http://www.maaseuduntulevaisuus.fi/mielipiteet/kolumnit/kuka-tarvitsee-netin-sotapeleja%C3%A4-1.764
2.8.2011	il	Sotapelien kieltäminen jakaa mielipiteet	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, hyöty, pelaamalla oppiminen, viihde	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2011080214149327_uu.shtml
5.8.2011	yle	Tietokonepeli voi varastaa elämän	riippuvuus, vanhempien vastuu, lastensuojelu, sosiaalisuus, väkivaltapelit, pelien arkipäiväistyminen	http://yle.fi/uutiset/tietokonepeli_voi_varastaa_elaman/5402460
5.8.2011	il	Pelimies tyrmää syytökset: "Ihmiset eivät ymmärrä pelaamista"	joukkosurmat, syntipukki, vanhempien vastuu, väkivallalla mässäily, pelit kulttuurimuotona, pelit ammattina	http://www.iltalehti.fi/digi/2011080514153916_du.shtml
24.10.2011	ht	Video games still used as scapegoat	joukkosurmat, syntipukki, pelit kulttuurimuotona, pelien arkipäiväistyminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, realismi, väkivallalla mässäily, lastensuojelu, kilpailu, viihde, vanhempien vastuu, pelien lapsellisuus	http://www.helsinki.fi/news/index.php/finland/finland-news/domestic/690-video-games-still-used-as-scapegoat
31.10.2011	ts	Videopelit kelpaavat yhä syntipukiksi	joukkosurmat, syntipukki, pelaamalla oppiminen, pelien arkipäiväistyminen, realismi, väkivallalla mässäily	http://www.ts.fi/kulttuuri/272144/Videopelit+kelpaavat+yha+syntipukiksi
17.11.2011	il	Professori: Kilpailuttaminen pahaksi lapselle	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, kilpailu	http://www.iltalehti.fi/perhe/2011111713363841_pr.shtml
7.12.2011	hs	Selvitys: Väkivaltapelit eivät lisää oikeaa väkivaltaa	aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.hs.fi/ulkomaat/Selvitys+v%C3%A4kivaltapelit+eiv%C3%A4t+lis%C3%A4%C3%A4+oikeaa+v%C3%A4kivaltaa/a1305550877060
16.12.2011	yle	Pelien ikärajat suojelevat väkivalta- ja huumemaailmoilta	lastensuojelu, viihde, sosiaalisuus, pelien arkipäiväistyminen, vanhempien vastuu	http://yle.fi/uutiset/pelien_ikarajat_suojelevat_vakivalta-ja_huumemaailmoilta/6174010
17.12.2011	yle	Tietokonepelit tulvivat seksiä ja väkivaltaa	seksi ja väkivalta, lastensuojelu, vanhempien vastuu, väkivallalla mässäily, sensuuri, kielletty hedelmä, analogia	http://yle.fi/uutiset/tietokonepelit_tulvivat_seksia_ja_vakivaltaa/3107028
19.1.2012	al	Makaabereissa nettipeleissä ei mitään juonta – Ainoa tarkoitus kiduttaa, tappaa ja silpoa	narratiivi, väkivallalla mässäily, väkivaltapelit, internet=pelit, vanhempien vastuu, katarsis, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, riippuvuus, kielletty hedelmä, kilpailu, sensuuri, joukkosurmat, lastensuojelu, mallioppiminen, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aktiivinen toimija, analogia	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194715831752/artikkeli/makaabereissa+nettipeleissa+ei+mitaan+juonta+ainoa+tarkoitus+kiduttaa+tappaa+ja+silpoa.html
26.1.2012	yle	Monille vanhemmille ihan sama mitä lapset katsovat	vanhempien vastuu	http://yle.fi/uutiset/monille_vanhemmille_ihan_sama_mita_lapset_katsovat/5060798
31.1.2012	skk	Lapset pelaavat väkivaltapelejä kirjastossa	väkivaltapelit, realismi, lastensuojelu	http://www.satakunnankansa.fi/Satakunta/1194718270563/artikkeli/lapset+pelaavat+vakivaltapeleja+kirjastossa.html
1.2.2012	skk	Asiantuntijan ohjeet: Näin suojelet lasta haitallisilta peleiltä	pelien lapsellisuus, lastensuojelu, vanhempien vastuu, internet=pelit, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://www.satakunnankansa.fi/Satakunta/1194718513012/artikkeli/asiantuntijan+ohjeet+nain+suojelet+lasta+haitallisilta+peleilta.html

9.2.2012	skk	Psykiatrien mielestä Breivik oli peliriippuvainen	joukkosurmat, riippuvuus, pelaamalla oppiminen	http://www.satakunnankansa.fi/Ulkomaat/1194721497028/artikkeli/psykiatrien+mielesta+breivik+oli+peliriippuvainen.html
22.4.2012	skk	Mikä ihme tätä maailmaa oikein vaivaa?	joukkosurmat, väkivallalla mässäily, maailmankuvan rakentuminen	http://www.satakunnankansa.fi/Kolumnit/1194739372420/artikkeli/mika+ihme+tata+maailmaa+oikein+vaivaa+.html
24.4.2012	yle	Pelejä ennen väkivaltaisuuksista syytettiin kirjoja ja elokuvia	joukkosurmat, väkivalta pelit, syntipukki, katarsis	http://yle.fi/uutiset/peleja_ennen_vakivaltaisuuksista_syytettiin_kirjoja_ja_elokuvia/6008255
27.5.2012	yle	Hyvinkään ampuja ihaili Saksan armeijaa ja sotapelejä	joukkosurmat	http://yle.fi/uutiset/hyvinkaan_ampuja_ihaili_saksan_armeijaa_ja_sotapeleja/6136742
28.5.2012	al	Tämä tiedetään Hyvinkään ampujasta: Lue taustat	joukkosurmat	http://www.aamulehti.fi/Kotimaa/1194744961591/artikkeli/tama+tiedetaan+hyvinkaan+ampujasta+lue+taustat.html
28.5.2012	hs	Lauerma: Harrastuksen vaikutusta Hyvinkään surmiin vaikea arvioida	joukkosurmat	http://www.hs.fi/kotimaa/Lauerma+Harrastuksen+vaikutusta+Hyvink%C3%A4%C3%A4n+surmiin+vaikea+arvioida/a1305571584263
28.5.2012	skl	Lauri on mahdollinen joukkomurhaaja - kertomus valkoisesta raivosta	joukkosurmat, mallioppiminen	http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/lauri-on-mahdollinen-joukkomurhaaja-kertomus-valkoisesta-raivosta
28.5.2012	il	Pääkirjoitus 28.5.2012: Hyvinkään verityö vaatii selvitystä	joukkosurmat, todellisuuden ja pelin sekoittuminen	http://www.iltalehti.fi/paakirjoitus/2012052815629215_pk.shtml
28.5.2012	il	"Karmea homma"	joukkosurmat, mallioppiminen, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, analogia	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012052815631831_uu.shtml?ref=hakemisto
29.5.2012	yle	Ruokkiiko väkivalta peli tosielämän väkivaltaa?	väkivalta pelit, pelien arkipäiväistyminen, realismi, mallioppiminen, identiteetin rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, virtuaalitodellisuus, katarsis, pelaajakeskeinen haittanäkökulma, aktiivinen toimija, uutuudenviehätys, kilpailu, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, sosiaalisuus	http://yle.fi/uutiset/ruokkiiko_vakivalta_peli_tosielaman_vakivaltaa/6139532
29.5.2012	ss	Tutkija MTV3:lle: Sotapelit eivät tee tappajia	joukkosurmat, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, virtuaalitodellisuus, maailmankuvan rakentuminen	http://www.savonsanomat.fi/uutiset/kotimaa/tutkija-mtv3lle-sotapelit-eivat-tee-tappajia/1199977
29.5.2012	yle	Mikä ruokki väkivaltaa?	joukkosurmat, väkivalta pelit, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös	http://yle.fi/uutiset/mika_ruokki_vakivaltaa/6139567
30.5.2012	il	Uusi ilmiö nuorten miesten tekemässä väkivallassa	joukkosurmat, maailmankuvan rakentuminen, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, identiteetin rakentuminen, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös, vanhempien vastuu, väkivalta pelit, hyöty, sosiaalisuus	http://www.iltalehti.fi/uutiset/2012053015646977_uu.shtml
30.5.2012	ts	Nuorten miesten väkivaltaisuus ei ole lisääntynyt	joukkosurmat, internet=pelit, virtuaalitodellisuus, todellisuuden ja pelin sekoittuminen, identiteetin rakentuminen, väkivalta pelit	http://www.ts.fi/uutiset/kotimaa/352476/Nuorten+miesten+vakivaltaisuus+ei+ole+lisaantynyt

Liite 2. Analysisissa käytetyt diskurssielementit

Aggressiivisuus ja väkivaltainen käytös: oletus, että peliväkivalta lisää aggressiivisuutta ja aiheuttaa väkivaltaista käytöstä, joka saattaa pahimmassa tapauksessa johtaa rikollisuuteen.

Aktiivinen toimija: pelaaja nähdään aktiivisena toimijana ja valintojen tekijänä, jolla on mahdollisuus vaikuttaa omaan kokemukseensa.

Analogia: tunteisiin vetoavia vertauksia ja haastateltavien omakohtaisia anekdootteja, joissa pelit rinnastetaan toisiin medioihin, kuten elokuviin.

Hyöty: pelien ja pelaamisen hyödyllisyyttä korostava näkökulma.

Identiteetin rakentuminen: pelit välineenä tai lähteenä pelaajan identiteetin rakentumista.

Internet-pelit: internetin ja pelien yhdistäminen saman argumentaation alle ikään kuin kyseessä olisi sama ilmiö.

Joukkosurmat: eksplisiittiset ja implisiittiset viitteet joukkosurmien ja pelien välisestä yhteydestä.

Katarsis: mediaväkivallan myönteinen vaikutus väkivaltaisten tunteiden ja aggression purkamisessa.

Kielletty hedelmä: aikuisille suunnattujen pelien houkutteleva vaikutus lapsiin.

Kilpailu: pelaamisen ja kilpailun yhteyttä korostavat puheenvuorot.

Lastensuojelu: yhteiskunnallista vastuuta ja valvontaa korostavat puheenvuorot.

Maailmankuvan rakentuminen: pelien antama kuva siitä miten maailma toimii ja näiden mallien tuominen pelien ulkopuolelle.

Mallioppiminen: kielteisten toimintamallien omaksuminen peleistä.

Narratiivi: narratiivin oleellisuuden korostaminen tai sen puuttumisen kommentointi.

Pelaajakeskeinen haittanäkökulma: väkivaltaisten pelien aiheuttama henkinen rasitus.

Pelaamalla oppiminen: pelin ulkopuolella käytökelpoisten taitojen ja tietojen oppiminen pelien avulla.

Pelien arkipäiväistyminen: pelaamisen arkipäiväisyyttä, tavanomaisuutta ja yleisyyttä korostavat puheenvuorot.

Pelien lapsellisuus: pelit lasten leikinä tai aikuisille soveltumattomina viihdemuotona.

Pelimaailmaan uppoutuminen: pelimaailmaan keskittyminen ja pelihahmoihin samaistuminen.

Pelit ammattina: pelaaminen ammattina, esim. kilpaurheiluna (eSports).

Pelit kulttuurimuotona: pelien asemaa itsenäisenä kulttuurimuotona korostavat näkökulmat.

Porttiteoria: näkökulma, jonka mukaan väkivaltaiset pelit johdattavat pelaajat koko ajan raastuvaan mediaväkivallan kierteeseen.

Realismi: keskustelu pelien kyvystä kuvata maailmaa todentuntuisesti.

Riippuvuus: addiktioon ja ongelmapelaamiseen liittyvä keskustelu.

Seksi ja väkivalta: väkivallan yhdistäminen seksiin ja pornografiaan.

Sensuuri: väkivaltaisten pelien ennakkotarkastusta ja/tai kieltämistä koskevat puheenvuorot.

Sosiaalisuus: pelaamista sosiaalisena toimintana painottava näkökulma.

Sukupuolierot: pelaajien sukupuoli-erojen korostaminen puhuttaessa väkivaltaisten pelien suosiosta ja ongelmapelaamisen riskiryhmistä.

Syntipukki: puheenvuorot, joissa pelit nähdään syntipukkina muiden ilmiöiden haittoille.

Todellisuuden ja pelin sekoittuminen: huoli siitä, että pelaajat eivät kykene erottamaan todellisuutta peleistä.

Uutuudenviehätys: kiinnostus peleihin uutena mediana ja niiden teknisten ominaisuuksien viehätys.

Vanhempien vastuu: näkökulma, jossa korostetaan vanhempien vastuuta valvoa lastensa kuluttamaa mediaa.

Viihde: pelit viihdemuotona ja osana viihdeteollisuutta.

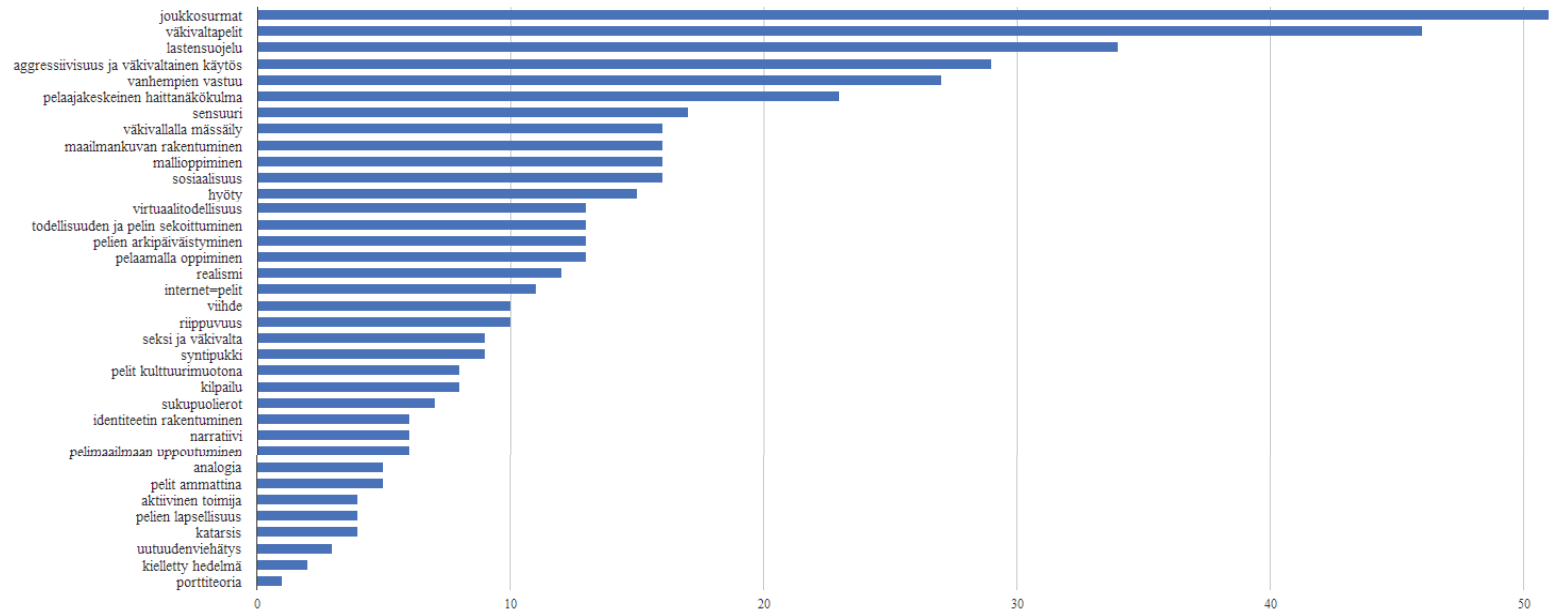
Virtuaalitodellisuus: pelien kuvaaminen muusta todellisuudesta irrallisena virtuaalitodellisuutena.

Väkivallalla mässäily: peleissä esiintyvän väkivallan tai tappamisen näkeminen itsetarkoituksellisenä tai shokeeraamiseen tarkoitettuna.

Väkivaltapelit: kielelliset kategoriat, jotka korostavat peliväkivallan itsetarkoituksellisuutta.

Liite 3.

Peliväkivallan diskursselementit



Lähteet

Pelit

1378km. J. M. Stober 2010.
Battlefield 2. Electronic Arts 2005.
Battlefield: Bad Company. Electronic Arts 2008.
Call of Duty: Modern Warfare 2. Activision 2009.
Call of Duty: Modern Warfare 3. Activision 2011.
Carmageddon. SCI 1997.
Counter-Strike. Sierra On-Line 2000.
Doom. id Software 1993.
Gran Theft Auto 3. Rockstar Games 2001.
JFK: Reloaded. Traffic Software 2004.
Medal of Honor. Electronic Arts 2010.
Mortal Kombat. Midway Games 1992.
Moschee Baba! Itävallan vapauspuolue 2010.
Postal 2. Whiptail Interactive 2003.
RapeLay. Illusion Soft 2006.
Soldier of Fortune II: Double Helix. Activision 2002.
Team Fortress 2. Valve Corporation 2007.
World of Warcraft. Blizzard Entertainment 2004.

Kirjallisuus

Anderson, Craig A. (2004). An Update on the Effects of Playing Violent Video Games. *Journal of Adolescence* 25(1), 133–122.

Anderson, Craig A. & Karen E. Dill (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behaviour in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology* 78(4), 772–790.

Anderson, Craig A., Nobuko Ithori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto & Muniba Saleem (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behaviour in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136(2), 151–173.

Anderson, James A. (2008). The Production of Media Violence and Aggression Research: A Cultural Analysis. *American Behavioral Scientist* 51(8), 1260–1279.

Auvinen, Pekka-Eric (2007). *Luonnollisen valitsijan manifesti*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://zami.pp.fi/jokela/files>>.

Breivik, Anders Behring (2011). *2083: A European Declaration of Independence*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://info.publicintelligence.net/AndersBehringBreivikManifesto.pdf>>.

Bushman, Brad J. & Craig A. Anderson (2001). Media Violence and the American Public. *American Psychologist* 56(6), 477–489.

Byron, Tanya (2008). *Safer Children in a Digital World: The Report of the Byron Review*. UK Department for Children, Schools and Families (DCSF).

Cohen, Stanley (1972). *Folk Devils and Moral Panics*. London: MacGibbon and Kee.

Comstock, Anthony (1883). *Traps for the Youth*. New York: Funk and Wagnalls Company.

Drotner, Kirsten (1999). Dangerous Media? Panic Discourses and Dilemmas of Modernity. *Paedagogica Historica* 35(3), 593–619.

Ermi, Laura & Frans Mäyrä (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://people.uta.fi/~tlilma/gameplay_experience.pdf>.

Featherstone, Mike (1991). *Consumer Culture and Postmodernism*. London: Sage.

Ferguson, Christopher J. (2002). Media Violence: Miscast Causality. *American Psychologist* 57(6–7), 446–477.

— (2009). Media Violence Effects and Violent Crime: Good Science or Moral Panic. Teoksessa Christopher J. Ferguson (toim.), *Violent Crime: Clinical and Social Implications*. Berkeley: SAGE Publications, 37–56.

Ferguson, Christopher J., Stephanie M. Rueda, Amanda M. Cruz, Diana E. Ferguson, Stacey Fritz & Shawn M. Smith (2008). Violent Video Games and Aggression: Causal Relationship or Byproduct of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation. *Criminal Justice and Behavior* 53(3), 311–332.

Ferguson, Christopher J. & John Kilburn (2009). The Public Health Risk of Media Violence: A Meta-Analytic Review. *Journal of Pediatrics* 154(5), 759–763.

— (2010). Much Ado about Nothing: The Misestimation and Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin* 136(2), 174–178.

Freedman, Jonathan L. (2002). *Media Violence and Its Effects on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press.

Gentile, Douglas A., Muniba Saleem & Craig A. Anderson (2007). Public Policy and the Effects of Media Violence on Children. *Social Issues and Policy Review* 1(1), 15–61.

Gerbner, George, Larry Gross, Michael Morgan, Nancy Signorielli & James Shanahan (2002). Growing Up With Television: Cultivation Process. Teoksessa Jennings Bryant & Dolf Zillman (toim.), *Media Effects: Advances in Theory and Research*. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 43–67.

Glassner, Barry (1999). *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of the Wrong Things*. New York: Basic Books.

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (2009). *Moral Panics: The Social Construction of Deviance*, second edition. Chichester: Wiley-Blackwell.

Grossman, Dave (2008). *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and in Peace*. Warrior Science Publications.

Grossman, Dave & Gloria DeGaetano (1999). *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movies and Video Game Violence*. New York: Crown Archetype.

Hakala, Salli (2009). *Koulusurmat verkostoyhteiskunnassa. Analyysi Jokelan ja Kauhajoen kriisien viestinnästä*. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Happonen, Joni (2010). Peliyhteisö tutuksi. Keinoja sekä näkemyksiä peliyhteisön huomiointiin ja osallistamiseen peliteollisuudessa. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu.

Huesmann, L. Rowell (2007). The Impact of Electronic Media Violence: Scientific Theory and Research. *Journal of Adolescent Health* 41(6), S6–S13.

Huhtamo, Erkki & Sonja Kangas (2002). *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus.

- Ilmonen, Kari (2001). Eräs tie diskurssianalyyysiin. Esimerkkinä Chydenius-instituutin vaikuttavuustutkimus. Teoksessa Juhani Aaltola & Raine Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II*. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus, 100–115.
- Jokinen, Arja & Kirsi Juhila (1999). Diskurssianalyttisen tutkimuksen kartta. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.), *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 54–97.
- Jokinen, Arja, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.) (1993). *Diskurssianalyysin aakkoset*. Tampere: Vastapaino.
- Karvinen, Juho & Frans Mäyrä (2011). *Pelaajabarometri 2011. Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto.
- Klabbers, Jan H. G. (2006). *The Magic Circle: Principles of Gaming & Simulation*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Kuronen Eero & Raine Koskimaa (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Kutner, Lawrence & Cheryl K. Olson (2008). *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth about Violent Video Games and What Parents Can Do*. New York: Simon & Schuster.
- The Lancet* (2008). Is Exposure to Media Violence a Public-health Risk? *The Lancet* 371(5), 1137.
- Lazarsfeld, Paul F., Bernard Berelson & Hazel Gaudet (1944). *The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Duell Sloan.
- Luosujärvi, Mika (2010). Metallimusiikki- ja pelikritiikin ominaisuuksia. Eroja ja yhtäläisyyksiä verkossa. Opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkeakoulu.
- Nummelin, Juri (1997). Imperialismin neljä unta ja painajainen. Afrikan tähden diskursiivisista muodostumista. *Kulttuurintutkimus* 14(2), 34–40.
- Oikeusministeriö (2009). *Jokelan koulusurmat 7.11.2007. Tutkintalautakunnan raportti*. Oikeusministeriön julkaisuja 2009:2. Helsinki: Oikeusministeriö.
- (2010). *Kauhajoen koulusurmat 23.9.2008. Tutkintalautakunnan raportti*. Oikeusministeriön selvityksiä ja ohjeita 2010:11. Helsinki: Oikeusministeriö.
- Pasanen, Tero (2011). "Hyökkäys Moskovaan!" Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton välisessä ulkopoliitikassa 1980-luvulla. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Riikka Turtiainen (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011*, 1–11. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-01.pdf>>.
- Pew Research Center for the People and the Press (1999). *Columbine Shooting Biggest News Draw of 1999*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://people-press.org/reports/display.php3?ReportID=48>> (viitattu 9.1.2013).
- Pietikäinen, Sari & Anne Mäntynen (2009). *Kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino.
- Punamäki, Raija-Leena, Kirsi Tirri, Petri Nokelainen & Mauri Marttunen (2011). *Koulusurmat. Yhteiskunnalliset ja psykologiset taustat ja ehkäisy*. Suomalaisen Tiedeakatemia kannanottoja 2. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.
- Ravaja, Niklas, Timo Saari, Marko Turpeinen, Sampsa Puttonen & Liisa Keltikangas-Järvinen (2008). The Psychophysiology of James Bond: Phasic Emotional Responses to Violent Video Game Events. *Emotion* 8(1), 144–120.
- Reemtsma, Jan Philip (2008). *Vertrauen und Gewalt. Versuch über eine besondere Konstellation der Moderne*. Hamburg: HIS Verlag.
- Ränninranta, Riikka (2011). Ongelmapelaajien vertaistukiryhmien moniääninen vuorovaikutus. Pro gradu -tutkielma. Itä-Suomen yliopisto.
- Salokoski, Tarja (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Sanomalehtien liitto (2011). *Suomen 10 suurinta sanomalehteä levikin mukaan*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.sanomalehdet.fi/index.phtml?s=119>> (viitattu 28.6.2012).
- Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta Rap, 1830@1996*. Basingstoke: Macmillan.
- Sumiala, Johanna (2009). Koulusurmat ja medioidut kuoleman rituaalit. *Kulttuurintutkimus* 26(2–3), 61–70.
- Suomen perustuslaki (1999/731). 1. luku: Valtiojärjestyksen perusteet, 12 §: Sananvapaus ja julkisuus. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>> (viitattu 9.1.2013).
- Suoninen Eero (1999). Näkökulma sosiaalisen todellisuuden rakentumiseen. Teoksessa Arja Jokinen, Kirsi Juhila & Eero Suoninen (toim.), *Diskurssianalyysi liikkeessä*. Tampere: Vastapaino, 17–36.
- Viemerö, Vappu (2009). Väkivaltaiset pelit lisäävät aggressiivisuutta. *Duodecim* 124, 1027–8.
- Vossekui, Bryan, Robert A. Fein, Marisa Reddy, Randy Borum & William Modzeleski (2002). *The Final Report and Findings of the Safe School Initiative: Implications for the Prevention of School Attacks in the United States*. Washington DC: U.S. Secret Service and U.S. Department of Education.
- Wallenius, Marjut & Raija-Leena Punamäki (2008). Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent-Child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology* 29(4), 286–294.

III

MURHASIMULAATTOREISTA POLIITTISEEN KORREKTIUTEEN: VÄKIVALTA PELIKOHUJEN ARKKITYYPINÄ

by

Tero Pasanen, 2014

Pelitutkimuksen vuosikirja 2014. J. Suominen, R. Koskimaa, F. Mäyrä, P. Saarikoski
& O. Sotamaa (Eds.), Tampere: Tampere University Press, 2014, pp. 8-23

Reproduced with kind permission by Suomen pelitutkimuksen seura.

Artikkeli

Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä

TERO PASANEN

Jyväskylän yliopisto
tero.m.pasanen@jyu.fi

Tiivistelmä

Väkivalta on pelikohujen arkkityyppi. Peliin sisältämän väkivallan aiheuttama sosiaalinen huoli on ollut keskeisessä roolissa pelien yhteiskunnallisen aseman kehittämisessä. Huolen aiheuttamat kohut ja moraalipaniikit voidaankin nähdä digitaalisten pelien aikuistumisriittinä. Tässä artikkelissa perehdytään viiteen pelikohuteemaan, joiden ytimessä on väkivalta. Näihin teemoihin perehdytään historiallisten ennakkotapausten kautta, jotka ovat tehneet aihepiireistä läpinäkyviä tai muuttaneet ne tabuiksi.

Avainsanat: pelikohu, moraalipaniikki, väkivalta, digitaaliset pelit

Abstract: From Murder Simulators to Political Correctness: Violence as a Game Controversy Archetype

Violence is an archetype of game controversies. The social concerns that stem from game violence have shaped the societal status of digital games. Game-related controversies and moral panics can be perceived as rites of passage for the medium. The present article examines five game controversy themes, united by violence. These motifs will be explored through historic precedents that made them transparent or transformed them into taboos.

Keywords: game controversies, moral panic, violence, digital games

Johdanto

Kohut ovat mediateollisuuden polttoainetta. Niiden avulla myydään tuotteita, herätetään keskustelua, vedotaan pelkoihin, kerätään yleisöä tai määritetään klikkejä (Dahlgren ym. 2011, 7). Periaatteessa mistä tahansa aiheesta voidaan luoda polemiikkia, kunhan se vain kontekstualisoidaan oikein. Median kaikkammissa informaatiolla on tapana muuttaa muotoaan ja vääristyä, kun keskusteluun osallistuvat tahot painottavat omia näkökulmiaan ja sivuttavat toisia. Kohuista seuraavana asteena voidaan pitää moraalipaniikkia, joka viittaa laajempaan liioiteltuun yhteiskunnalliseen huoleen. Moraalipaniikki voi koskettaa periaatteessa mitä tahansa yhteiskunnallista epäkohtaa. Se on laajempi käsite kuin mediapaniikki, joka keskittyy perinteisesti uuteen mediaan. Paniikit eivät välttämättä viittaa suureen ahdistustilaan, pakokauhuun tai sekasortoon vaan voivat koskettaa myös pienempää ihmisryhmää. Medialla on tärkeä rooli niiden ylläpitämisessä. Paniikkien takana ovat yksittäiset moraaliset ristiretkelijät, intressiryhmät tai media itse. Paniikkien päämäärät ovat usein poliittiset, sillä ne pyrkivät esimerkiksi itsensensuuriin, sensuuriin tai lakimuutoksiin. Kohut ja moraalipaniikit ovat olleet olennainen osa digitaalisten pelien aikuistumisriittä. Ne ovat tehneet interaktiivisemmasta mediasta tunnetumpaa ja läpinäkyvämpää myötävaikuttaen joko suoraan tai välillisesti sen yhteiskunnallisen statuksen kehittymiseen.

Väkivalta on pelikohujen arkkityyppi.¹ Aihe toimii eräänlaisena alkumallina tai perikuvana, jonka ympärille pelikohut ovat perinteisesti muodostuneet. Se on myös yksi digitaalisten pelien keskeisimmistä mekaniikoista, perusristiriidoista ja aiheilmista. Vaikka teema ei itsessään ole mikään tabuaihe, pelikohuja tuskin pystyy tarkastelemaan ilman keskustelua väkivallasta. Tabuksi väkivalta muuttuu siinä vaiheessa kun siihen yhdistetään jokin toinen kiistanalainen teema tai muoto. Peliväkivalta käsitteenä ei rajoitu ainoastaan fyysiseen, seksuaaliseen tai henkiseen väkivaltaan vaan pitää sisällään myös kulttuurisen ja historiallisen ulottuvuuden.

Väkivaltaisten pelien markkinointia ja myyntiä on pyritty säätelemään erilaisilla toimenpiteillä. Keskeisimmät näistä keinoista ovat olleet peliteollisuuden etujärjestöjen perustamat ja ylläpitämät ikäluokitusjärjestelmät, jotka maasta riippuen ovat joko neuvoa-antavia tai lainvoimaisia.² Sääteilytoimien myötä keskustelu sananvapaudesta on laajennettu koskemaan myös digitaalisia pelejä. Tämä on merkinnyt luonnollisesti myös niiden yhteiskunnallisen aseman vakiintumista. Vuonna 2011 annettu Yhdysvaltain korkeimman oikeuden päätös oli merkittävä ennakkotapaus, sillä se ulotti perustuslain ensimmäisen lisäyksen koskemaan myös digitaalisia pelejä (Brown v. EMA 2011).

Tässä artikkelissa perehdytään viiteen pelikohuteemaan, joiden ytimessä on väkivalta. Näiden aihepiirien ympärille on syntynyt kulttuurisia narratiiveja eli tarinallisia kertomuksia tai selontekoja tapahtumista, jotka ovat yleisluonteeltaan ontologisia. Ne kuvaavat pelien perusolemusta yksinkertaistamalla, yleistämällä tai keskittymällä tiettyihin yksityiskohtiin. Pelien pelätään pitävän sisällään ominaisuuksia, joilla voi olla käyttäjälleen haitallisia vaikutuksia. Lisäksi pelejä pidetään sopimattomana mediamuotona käsittelemään joitain tiettyä historiallisia tai arkaluonteisia aihepiirejä. Artikkelin aluksi tarkastellaan perinteisempiä teemoja, kuten koulusurmia, seksuaalista väkivaltaa ja rasismia. Kaksi viimeistä teemaa, historiallisten sotapeliin ajallisuus sekä verkkohäirintä, edustavat tuoreempia kohutyyppejä, jotka osaltaan havainnollistavat kehitystä kohti laajempaa sisältökeskeistä keskustelua. Pelikohuteemoihin perehdytään historiallisten ennakkotapausten kautta. Nämä esimerkit ovat tehneet edellä mainituista teemoista joko arkipäiväisiä ja läpinäkyviä tai muuttaneet ne tabuiksi.

Columbinesta Sandy Hookiin

Yksinomaan peleihin kohdistuneet kohut saavuttavat harvoin moraalipaniikin mittasuhteet. Yhdysvalloissa 1990-luvun lopussa tapahtuneet koulusurmat liitivät digitaaliset pelit lopullisesti siihen länsimaiseen kulttuuriperintöön, jossa populaarikulttuuri nähtiin yhteiskunnallisten ongelmien takana. Vanhat uhkakuvat päivittyivät siis interaktiiviseen kontekstiin. Tällä huolella oli yhteys myös toiseen perinteiseen moraalipaniikkiin, jonka taustalla oli nuorisoväkivalta. Koulusurmat tekivät peleistä myös mediaväkivallan tutkimuksen ykköskohteen.

Columbinen koulusurmat (1999) loivat joukon urbaaneja myyttejä (Cullen 2009), joista osa elää yhä länsimaisessa kollektiivisessa tietoisuudessa.³ Yhdysvaltalaisissa tiedotusvälineissä populaarikulttuuri nostettiin toiseksi yleisemmäksi selitystyyppiksi heti aselainsäädännön jälkeen (Lawrence & Birkland 2004, 1197). Eräs keskeisimmistä teemaan liitetystä kaupunkitarinoista koski FPS-peli⁴ *Doomin* (1993) roolia kyseisen tragedian synnyssä. Myytin mukaan kouluampujat Eric Harris ja Dylan Klebold olivat harjoitelleen tekoaan erityisellä WAD-tiedostopakettilla,⁵ johon Harris oli mallintanut heidän koulunsa. Tarinan alkuperää on ehkä mahdotonta jäljittää täydellisesti, mutta yksi varhaisimmista lähteistä oli *Denver Postin* (4.5.1999) artikkeli, jossa viitattiin nimettömään viranomaislähteeseen. Tiedostopaketti nousi myös esiin surmien tutkinnan yhteydessä (JCSO 1999, JC-001-007043). Sen olemassaoloa ei kuitenkaan pystytty todistamaan, sillä kyseistä WAD:ia ei löytynyt kotietsinnöissä, eikä Harris jakanut sitä verkossa, niin kuin muita tekemiään kenttiä.

Tämä narratiivi korosti pelien interaktiivisuutta, joka ehdollisti käyttäjänsä väkivaltaan. Aktiivisen toimijuuden vuoksi pelejä pidettiin perinteisempää mediaa vaarallisempana. Tämä ajatus oli myös niin sanotun murhasimulaattoridiskurssin (Grossman & DeGaetano 1999) takana.⁶ Aivan kuten asevoimissa, pelit toimivat virtuaalisina korvikkeina oikealle toiminnalle. Kyse ei ole enää siis pelkästä mallioppimisesta vaan taidon harjaannuttamisesta. Ammuntapeliin mekaniikka voitiin siirtää tosielämän kontekstiin.

Vaikka ensiuutisoinnin kiihkossa julkaistiinkin runsaasti virheellistä tietoa,⁷ ei edellä mainittu *Doom* -myytti perustunut pelkästään vääринymmärrykselle tai

virheelliselle tiedolle. Sen pohjana toimivat tekijöiden päiväkirjat, jotka sisäl-
sivät runsaasti viittauksia peliin ja siitä julkaistuihin oheistuotteisiin (Langman
2009b & 2009c). Teksteistä on kuitenkin mahdotonta arvioida hämärsikö *Doom*
heidän todellisuudentajuun vai toimiko se heille keinona kanavoidsa väkival-
taisia fantasioitaan.

28 ihmisen hengen vaatinut Newtownin kouluammuskelu (2012) Sandy
Hookin alakoulussa havainnollisti omalta osaltaan moraalipaniikkien sykli-
syyden. Tapaus toi kaikuja menneisyydestä sytyttäen uudelleen keskustelun
väkivaltaisten pelien haitallisista vaikutuksista. Tiedotusvälineissä ampuja Adam
Lanza leimattiin hyvin nopeasti väkivaltaisten pelien suurkuluttajaksi, joka oli
harjoitellut tekoaan pelaamalla. Uutisoinnin mukaan hän omisti kyseisiä pelejä
tuhansien dollarien arvosta (*Hartford Courant* 17.2.2013). Kansallinen kivääriyh-
distys (NRA) reagoi vaatimukseen aselainsäädännön tiukentamisesta syyttämällä
mediaa ja viihdettä. NRA korosti pelien moraalittomuutta. Viikko tapahtumien
jälkeen järjestetyssä lehdistötilaisuudessa etujärjestön varapuheenjohtaja viit-
tasi kylmään ja korruptoituneeseen teollisuuteen, joka tyrkytti kansalle väki-
valtaa (*Washington Post* 21.12.2012).⁸ Connecticutin osavaltion julkaisemassa
loppuraportissa ei sen sijaan väkivaltaisia pelejä nostettu mahdolliseksi vaikut-
timeksi vaan siinä todettiin Lanzas pelanseen runsaasti myös väkivallattomia
pelejä (Sedensky III 2013, 31–32).

Kansallinen suru sai myös varsin absurdeja muotoja. Eräs pelaamiseen kes-
kittynyt verkkolehti teki varsin ristiriitaisen ehdotuksen päivän tulitauosta verk-
kosotapeliin suhteen, vaikka samalla kielsikin niillä olleen osuutta itse tapahtu-
maan (*PCMag* 17.12.2012). Southingtonin kaupungissa Connecticutissa aiottiin
järjestää keräys väkivaltaisille peleille, musiikille ja elokuville, jotka oli oli tar-
koitus tuhota polttamalla. Tästä rituaalimaisesta hankkeesta kuitenkin luovut-
tiin (*Polygon* 2.1.2013 & 9.1.2013).

American Psychological Association (APA) perusti tammikuussa 2013 työ-
ryhmän arvioimaan uudelleen mediäväkivaltaa käsittelevän tutkimuskirjal-
lisuuden tuloksia sekä tarkastamaan vuonna 2005 annetun päätöslauselman,
jossa tuettiin mediäväkivallan ja aggressiivisen käytöksen välistä yhteyttä. Syys-
kuussa 2013 yli 200 tutkijan joukko lähestyi järjestöä avoimella kirjeellä, jossa

työryhmää kehoitettiin varmistamaan edellisessä päätöslauselmassa käytetyn
tutkimuksen tieteellinen pätevyys sekä harkitsemaan uudelleen siinä annettua
lausuntoa (*Polygon* 30.9.2013). Newtown osoitti, että digitaalisten pelien yhteis-
kunnallinen asema oli muuttunut 1990-luvun lopusta. Akateeminen keskustelu
pelien aiheuttamista uhkista oli muuttunut huomattavasti monipuolisemmaksi
sitten Columbine koulusurmien. Asiantuntijoiden rintama ei enää yksimielisesti
tukenut kausaali-näkökulmaa.⁹

Seksuaalinen väkivalta ja kulttuuripiirien yhteentörmäys

Peleissä kuolemaan johtava väkivalta on yhteiskunnallisesti hyväksyttävämpi
teema kuin seksi, joka pysyi yhtenä keskeisimmistä länsimaisista pelitabuista
vuosikymmenien ajan. Aihe on herättänyt ärtymystä niin konservatiivisessa
mediassa kuin pelaajakunnassakin.¹⁰ Seksi on kuitenkin väistyvä tabu, joka on
viimeisten vuosien aikana yleistynyt aikuisille suunnatuissa pelisarjoissa. Muu-
toksesta kertoo myös se, että samaa sukupuolta olevien pelihahmojen välisiä
romanttisia suhteita on nähty myös suurien julkaisijoiden peleissä.

Ensimmäiset seksiä sisältäneet pelit yhdistettiin varsin nopeasti väkivallan
kontekstiin. Tämä johti myös muun seksuaalisen sisällön leimaamiseen. 1980-
luvun alussa yhdysvaltalainen Mystique julkaisi sarjan lisenssittömiä seksipelejä
Atari 2600 -konsolille. Näiden pelien luonnehtiminen pornografiaksi (eli materi-
aaliksi, jonka tarkoitus on kiihottaa käyttäjänsä) on ehkä hieman kaukaa haettu
niiden yksinkertaisen toteutuksen vuoksi. Pahamaineisin näistä peleistä on
ehdottomasti *Custer's Revenge* (1982), joka flirttaili avoimesti raiskausteeman
kanssa. Siinä pelaaja kontrolloi alastonta kenraali Custeria, joka pyrki nuolia
ja kaktuksia väistellen raiskaamaan sidotun intiaaninaisen.¹¹ Onnistuneesta
suorituksesta pelaajaa palkittiin pisteiden lisäksi urheilumaailmasta tutulla
Charge!-fanfaarilla.

Custer's Revengen epäsovinnainen asetelma herätti vastustusta kansalais-
järjestöissä, jotka kokoontuivat protestoimaan pelin julkaisua sen ennako-
näytöksessä lokakuussa 1982. Myös ajan pelilehdistössä pornografista teemaa
pidettiin sopimattomana lapsille suunnatussa mediassa. Julkaisija Mystiquen

mukaan pelissä ei simuloitu väkisinmakaamista vaan kyseessä oli molempien osapuolten yhteisymmärrykseen perustuva akti (Moriarty 1983, 19–21). Valittua teemaa perusteltiin myös tarpeella tehdä pelejä, jotka käsittelivät aikuisten fantasioita (Mystique 1982, 6).

Feministisen pornografian vastaisen liikkeen toimesta *Custer's Revenge* yhdistettiin toiseen moraaliseen paniikkiin.¹² Liikkeen johtohahmoina toimivat muun muassa Andrea Dworkin ja Catherine MacKinnon. He edustivat näkemystä, jonka mukaan pornografia rikkoi naisten kansalaisoikeuksia ja kampanjoivat aktiivisesti lakimuutosten puolesta. Tämä sensuuria ajanut näkökulma oli kiistanalainen myös feministien keskuudessa. Pornografian vastainen taistelu oli luonteeltaan varsin paradoksaalinen, sillä se toi radikaalin feminismiin, Reaganin konservatiivisen hallinnon sekä Yhdysvaltain uskonnollisen oikeiston samalle moraalille barrikadille.¹³

Joulukuussa 1983 Minneapolisin kaupunki järjesti tutkinnan mahdollisuudesta rajoittaa pornografian myyntiä. Dworkin ja MacKinnon toimivat tutkinnassa konsultteina ja luonnostelivat säädöksen, jossa pornografia määriteltiin sukupuoliseksi syrjinnäksi (Sandler 1984, 909–910).¹⁴ Tutkinnan yhtenä todistajana toimi rasistisen raiskauksen uhriksi joutunut Pohjois-Amerikan intiaani Carole laFavor, joka syytti *Custer's Revengeä* raiskauksen yllyttämisestä. Pelin yhdistäminen kyseiseen rikokseen oli ensisijaisen tärkeää, sillä näin teosta tuli pornografian motivoima. Todistuslausuntojen sisältämät asiavirheet sekä epämääräiset tulkinnat tekivät tästä yhteydestä kuitenkin varsin epäuskottavan.¹⁵

Vastaavanlaiset tutkinnat järjestettiin myöhemmin myös Indianapolisissa (1984), Los Angelesissa (1985) ja Massachusettsissa (1992), mutta niissä ei enää mainittu *Custer's Revengeä*. Myöhemmin Dworkin (1988, 317) väitti pelin yllyttäneen useisiin intiaaninaisten joukkoraiskauksiin. Ainoana esimerkkinä hän kuitenkin käytti laFavorin tapausta, jonka todistusarvo oli vähintäänkin kyseenalainen.

Vaikka *Custer's Revenge* ei ollutkaan erityisen suosittu peli, sen aiheuttama pahennus jätti jälkensä länsimaalaiseen videopelihistoriaan. Kyseinen kuhu oli yksi ensimmäisistä kerroista kun digitaalisten pelien sensuroinnista käytiin laajempaa yhteiskunnallista keskustelua. Siitä muodostui ennakkotapaus interaktiivisen



Kuva 1. *Custer's Revenge* (1982) ja *177* (1986).

aikuisviihteen saralle, joka vei vuosiksi pohjan peliprojekteilta, joiden lähetystapa erotiikkaan oli huomattavasti asiallisempi.

Seksuaaliseen väkivaltaan liittyvien kohujen taustalla voi olla myös eri kulttuuripiirien yhteentörmäys. Helmikuussa 2009 japanilaisen eroottisen pelin mainostaminen ja myynti Amazon.com -verkkokaupassa aiheutti pahennusta,¹⁶ joka monella tapaa heijasteli *Custer's Revengen* synnyttämää polemiikkia. *RapeLayn* (2006) myötä seksuaalista väkivaltaa sisältäviä pelejä alettiin yleisesti kutsua "raiskaussimulaattoreiksi" (ks. esim. Alexander 2009 tai Thorn & Dibbell 2012).

Siinä missä seksi säilyi länsimaissa tabuaiheena viime vuosikymmenen loppuun saakka, ovat eroottiset pelit olleet olennainen osa japanilaista pelikulttuuria 1980-luvun alusta. Niin sanottujen eroge- tai hentai-pelien¹⁷ arvioitu markkinaosuus on jopa noin 10–20 prosenttia (*Escapist* 28.5.2009). Osassa genren peleistä erotiikka on sisällytetty osaksi tarinaa, kun taas toiset voidaan luokitella puhtaaksi pornografiaksi. Seksuaalinen väkivalta on ollut yleinen teema eroge-peleissä 1980-luvun puolivälistä saakka. Varhaisena esimerkkinä mainittakoon vaikkapa *177*,¹⁸ jossa pelaajan piti saada uhrinsa kiinni, ennen kuin tämä pääsi pakenemaan kotinsa turvaan. Peli käytti erittäin arveluttavaa proseduraalista retoriikkaa:¹⁹ jos pelaajan onnistuu tyydyttää uhrinsa seksuaalisesti, he menevät naimisiin, mutta jos pelaaja epäonnistuu, on päämääränä vankila. Eroge on pääasiallisesti suunnattu japanilaisille pelimarkkinoille, mutta verkon välityksellä leviää ympäri maailmaa englanninkielisiä käännöksiä, joiden

kopiosuojaus on murrettu. Nämä ”kräkät” versiot sisältävät myös muunneltuja tekstuureja, sillä japanilaisissa versioissa genitaalialueet ovat pikselöityjä.²⁰

Raiskausteeman lisäksi *RapeLay* pitää sisällään muitakin länsimaalaisia tabu-elementtejä, kuten insestiä ja seksuaalista orjuuttamista. Lisäksi kräkätty englanninkielinen versio sisältää graafisesti eksplisiittisiä tekstuureja, kuten verisen peniksen, joka viittaa alaikäisten uhrien neitsyyteen. *RapeLayn* esittämä kieroutunut kuva raiskauksesta on varsin yleinen hentaiille: uhrin ovat peloissaan, vastustelevat ja kokevat häpeää, mutta samalla myös kiihottuvat teosta. Peli on kontekstualisoitu yleiseen japanilaiseen sosiaaliseen ongelmaan, seksuaaliseen häiritään yleisellä paikalla. Se alkaa kun päähenkilö päättää kostaa perheelle, jonka tyttären ahdistelusta hänet pidätettiin. Kenttien alussa pelaajan tulee kiihottaa uhrejaan, joka tapahtuu kourimalla heitä julkisesti metrossa. Itse raiskaukset tapahtuvat eri paikoissa. Teoilla on myös seurauksia, jotka voivat päättyä päähenkilön kuolemaan.²¹ Onnistuneet raiskaukset avaavat lisäkenttiä ja pelimoodeja, kuten joukkoraiskauksen ja inestisen ryhmäseksin.

Japanissa eroge-pelien tuottajat reagoivat kokuun erilaisilla toimenpiteillä. Aluksi uutisoitiin virheellisesti, että Ethics Organization of Computer Software (EOCS) olisi kieltänyt seksuaalista väkivaltaa simuloivien pelien myynnin ja tuottamisen (*Gamasutra* 28.5.2009). Etujärjestö päätyi ohjeistamaan jäseniään uudella säännöstöllä, jolla ei kuitenkaan ollut lainvoimaa (*Escapist* 24.6.2009). Tuottajat vetivät myös omia johtopäätöksiään. Eräs pelitalo esti ulkomaalaisten käyttäjien pääsyn verkkosivuilleen (*Escapist* 9.6.2009). Pelikategorioita ja pelejä myös uudelleennimettiin vähemmän epäsovinnaiseksi (*Escapist* 4.8.2009).²² Länsimaalaiseen pahennukseen suhtauduttiin myös varsin sarkastisesti. Ajatus virtuaalisten pelihahmojen inhimillistämiseksi oli varsin outo japanilaisessa pelikulttuurissa. Esimerkiksi *Shinobi Ryu* (2009) -peli sisälsi julkilausuman, jossa pelihahmot ilmoittivat osallistuvansa pelin tapahtumiin omasta tahdostaan. Siinä vakuutettiin, että avunpyynnöt eivät olleet oikeita vaan kuuluivat käsikirjoitukseen. Myös pelihahmot ottivat osaa julkiseen keskusteluun ihmettelemällä dialogissa omaa inhimillistämistään (*Kotaku* 22.12.2009).

Elokuussa 2009 YK:n alainen CEDAW (Committee on the Elimination of Discrimination against Women) suositteli pelien kieltämistä, joissa simuloitiin

seksuaalista väkivaltaa naisia ja alaikäisiä tyttöjä kohtaan. Raportissa kannettiin huolta myös siitä, että tällaisia pelejä ei määritelty Japanin lainsäädännössä lapsipornografiaksi. On kuitenkin huomioitava, että tämä ei ole mikään poikkeus vaan rajaus on kansainvälisesti vallitseva. Vaikka *RapeLayn* kaltaiset pelit eivät olekaan länsimaissa yhteiskunnallisesti hyväksytyjä, ovat ne lainvastaisia vain harvoissa valtioissa. Esimerkiksi Suomessa virtuaaliset tai piirretyt kuvatalenteet, jotka esittävät alle 18-vuotiaita henkilöitä seksuaalisessa kanssakäymisessä, eivät täytä lain silmissä lapsipornografian määritelmää. Vastaavasti Ruotsissa tämän kaltainen materiaali on laitonta. Yhdysvalloissa simuloitua aineistoa ei ole luokiteltu lapsipornografiaksi vaan epäsiiveelliseksi materiaaliksi, jonka tulkinta vaihtelee osavaltioittain. Siihen vaikuttaa aineiston mahdollinen kirjallinen, taiteellinen, poliittinen tai tieteellinen arvo. On kuitenkin odotettavissa, että kun reaaliaikainen fotorealistinen tietokonegrafiikka tulee ajankohtaiseksi ensi vuosikymmenen aikana, lapsipornografian määritelmä saatetaan koskemaan myös digitaalisia pelejä.

Historiallisesta viitekehystä salaliittoteorioihin

Rasismi ja muukalaisviha edustavat kolmatta perinteistä pelikohutemaa. Näiden säännöllisesti esiin nousevien kohujen kipinä on toimineet aito rotuviha tai ennakkoluulot, mutta ajoittain niiden takana on myös väärinymmärrys.²³ Motiivina toimii myös eri intressiryhmien halu estää tiettyjen aiheiden käsittely pelimediassa. Tällöin vedotaan kyseisten teemojen loukkaamattomuuteen tai sopimattomuuteen pelien aihepiirissä. Rasistisista teemoista huomiota herättävin on holokausti eli Saksan kansallissosialistien suorittama kansansurma. Aihtta voidaan perustellusti pitää länsimaisen interaktiivisen median keskeisimpänä tabuna. Tähän mennessä aihe on ollut koskematon kaupallisille digitaalisille peleille. Holokaustia käsittelevät peliprojektit ovat perinteisesti kohdanneet intensiivistä julkista painetta, joka on yleensä johtanut niiden keskeyttämiseen. Aihtta ovat käsitelleet lähinnä rasistiset propagandapelit. Antisemitistisiä pelejä on tosin julkaistu jo ennen toista maailmansotaa.²⁴ Huoli pelien levittämästä ennakkoluuloista on tavallisesti kohdistunut ääriilikeisiin,

jotka eivät nauti laajaa yhteiskunnallista kannatusta. Viime vuosina on esiin noussut myös tapauksia, jotka koskettavat laajemmin länsimaista yhteiskuntaa. Tästä esimerkkinä toimii poliittisen propagandapeli *Moshee Baban!* (2010) tapaus, jossa yhdistyivät keskustelu monikulttuurisuudesta sekä pelko eurooppalaisen oikeistopopulismin noususta.²⁵

Rotuviha siirtyi digitaaliseen muotoon 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa kun Saksassa ja Itävallassa ilmestyi lukuisia natsihenkiisiä propagandapelejä, kuten *Aryan Test* (1989) ja *KZ Manager* (1990).²⁶ Tunnetuin näistä on resurssinhallintapeli *KZ Manager*, josta on vuosien varrella julkaistu useita eri versioita. *KZ Managerissa* pelaaja hallinnoi kuolemanleiriä. Erilaiset etniset ryhmät (juutalaiset, romanit tai turkkilaiset, riippuen pelin versiosta) on epäinhimillistetty resurssiksi, joita ostetaan tai vangitaan. Ihmisresurssista saadulla pääomalla hankitaan Zyklon B:tä. Päämääränä on löytää tasapaino joukkotuhon ja talouden välille: jos pelaajan kaasutusta liikaa vankeja, leirin tuotanto laskee, mutta jos pelaaja tappaa liian vähän vankeja, julkinen mielipide kääntyy häntä vastaan ja leiri suljetaan. Myös ruumiiden hävittäminen maksaa.

KZ Manager ei niinkään sisällä yksityiskohtaista representaatiota väkivallasta vaan keskittyy ammentamaan tehonsa historiallisesta viitekehyksestä. Tämänkaltaiset pelit ovat väkivaltaisia fantasioita, joissa mässäillään kansanmurhan yksityiskohtilla. Niiden avulla aikalaisteemat – kuten tässä tapauksessa turkkilaiset siirtolaiset – voidaan siirtää historialliseen kontekstiin ja sen herättämään kulttuuriseen muistoon (Linke 1999, 209–210). Edellä mainittujen pelien julkaisu johti myös diplomaattisiin toimiin. Toukokuussa 1991 Yhdysvaltain kongressi esitti päätöslauselman, jossa vaadittiin Saksan ja Itävallan hallituksilta kaikkia sovellettavissa olevia toimia ”uusnatsipelien” levityksen estämiseksi.²⁷

2000-luvun alussa rasististen propagandapelien yleisilme päivittyi, kun yhdysvaltalaiset nationalistijärjestöt ja niiden aktiivit julkaisivat ilmaisten pelimoottorien päälle rakennettuja FPS-pelejä.²⁸ Nämä pelit eivät enää ammentaneet inspiraatiotaan joukkotuhonnasta vaan tunnetuista salaliittoteorioista ja rasistisista stereotyyppioista. Yhdistävänä tekijänä toimi rotusota, jonka takana oli joko sionistinen salaliitto tai multikulttuurisuus. Vaikka FPS-pelit olivatkin hiotumpia propagandatuotteita, eivät ne yltäneet lähellekään kaupallisten

pelien tasolle. Silmiinpistävää niille on heikko tekninen toteutus. Ne ovat täynnä ohjelmointivirheitä ja kaatuvat säännöllisesti. White power -musiikki on peleissä keskeisessä asemassa. Taustalla pauhaava valkoista ylivaltaa ihannoiva punkrock toimii soundtrackinä interaktiiviselle rotuvihalle. Jakelukanavien perusteella voidaan päätellä, että nämä pelit on suunniteltu toistamaan tuttua ideologista viestiä omalle kohderyhmälleen, ei niinkään muokkaamaan yleistä mielipideilmastoa.

Brenda Romeron (aiemmin Brathwaite) lautapeli *Train* (2009) on poikkeus Holokaustia käsittelevien pelien saralla, sillä sen julkaisu ei herättänyt tiedotusvälineissä kielteistä julkista huomiota. Päinvastoin, sen vastaanotto oli erittäin myönteinen ja peli ylistettiin ajatuksiaherättävänä (*Escapist* 1.5.2009). *Train* pyrkii luomaan voimakkaan tunnesiteen aiheeseensa. Siinä pelaajat toimivat junalähetäjinä, joiden tehtävänä on lähettää vaunuihin pakattuja ihmisiä eri päämääriin. He alkavat vähitellen tajuta mitä ovat tekemässä: tehtävänä on lähettää juutalaisia kuolemanleireille. Viitteitä tästä antavat keltaisiksi maalatut puiset ihmishahmot sekä korttien sisältämät päämäärät. Pelin kantavana aja-



Kuva 2. Kuva-kaappaus vuonna 2000 ilmestyneestä pelistä *KZ Manager Millennium: Hamburg Edition*. Pelaajan käyttäessä kaasua ruutuun ilmestyy teksti: ”kaasu on tehnyt tehtävänsä ja Saksa on päässyt eroon muutamasta parasiitista.”

tuksena on, että ihmiset lopettavat pelaamisen kun heille selviää toimintansa todellinen luonne (*Wall Street Journal* 24.6.2009).

Miten *Trainista* tuli pelisuunnittelun rajojen rikkomisesta palkittu peli, siinä missä niin monet Holokaustia käsittelevät projektit ovat kaatuneet jo ennen

ilmestymistään? Yksi keskeisimmistä perusteluista oli sen määrittely taiteeksi. *Train* oli osa Romeron *Mechanic is the Message* -projektia, joka käsittelee vaikeita historiallisia tapahtumia. Peli on uniikkikappale, jota esitellään ainoastaan galleriatiloissa, missä tahatonta emergenttiä pelaamista²⁹ voidaan helposti valvoa. Toinen keskeinen tekijä oli sen analogisuus. Lautapeliä historialliset juuret ovat syvemmät ja niiden yhteiskunnallinen asema vakiintuneempi verrattuna digitaalisiin peleihin. Kolmantena seikkana esiin voidaan nostaa mekaniikka. Romero ei liimannut holokaustiteemaa sellaisen pelimekaniikan päälle, joka perinteisesti yhdistettiin kevytmielisyteen tai väkivaltaan. Tämä tapahtuu valitettavan usein digitaalisten peliprojektien kohdalla. FPS:n mekaniikka ei välttämättä sovellu juutalaisten kansanmurhan tarkasteluun.³⁰

Väkivallan ajallisuus ja kohde kohujen keskipisteessä

Historialliset sotapelit ovat ehkä hieman yllättäen joutuneet sensuurivaatimusten kohteeksi, sillä genre oli popularisoimassa verkkopelaamista vuosituhaten vaihteessa. Tässä tapauksessa kohujen keskipisteessä eivät ole graafiset yksityiskohdat tai pelien haitalliset vaikutukset vaan väkivallan ajallisuus sekä väkivallan tekijän ja kohteen välinen problematiikka. Historialliset MMS-pelit³¹ kuvaavat sotia, joiden metanarratiivit eivät ole vielä vakiintuneet. Näistä kohuista heijastuu myös kyseisten konfliktien epäsuosio ja niiden syyttämiseen johtaneet poliittiset epäonnistumiset. Polemiikin taustalla on eittämättä se, että Afganistanin ja Irakin sodat ovat historian ensimmäiset suuremmat konfliktit, joita digitaaliset pelit ovat voineet käsitellä sotatoimien ollessa yhä käynnissä.³² Kehittäjät ovatkin olleet varovaisia ja pääosin vältelleet pelien tekemistä näistä operaatioista. Vaikka niin sanottu terrorismin vastainen sota tekikin modernista sodankäynnistä hallitsevan teeman, ovat MMS-pelit pääasiallisesti keskittyneet hypoteettisiin tai fiktiivisiin konflikteihin. Tämä menettelytapa antaa enemmän liikkumatilaa peleille, jotka pelaavat aikalaispelioja ja mielenkiinnon kohteita sijoittamalla ne tunnistettaviin ympäristöihin, kuitenkin ilman suoraa yhteyttä todellisuuteen.

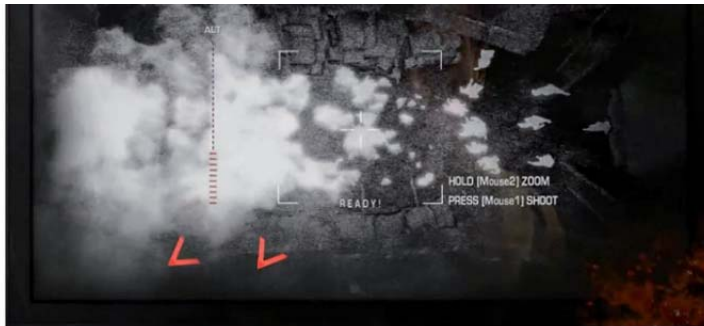
Peruutettu *Six Days in Fallujah* toimii esimerkkinä peliprojektista, joka pyrki olemaan oman etunsa kannalta liian realistinen. Siitä muodostui ennakkotapaus

historiallisten sotapeliä genrelle, joka nosti etualalle vaatimukset hienotunteisuudesta, joita pelimedian odotetaan noudattavan. Nämä samat moraaliset suuntaviivat eivät kuitenkaan rajoita muiden mediamuotojen, kuten kirjallisuuden tai elokuvan ilmaisuun skaalaa.³³ Huhtikuussa 2009 japanilainen peliteollisuuden jättiläinen Konami ilmoitti julkaisevansa sotapelin, joka sijoittuisi marras-joulukuussa 2004 käytyyn Fallujan toiseen taisteluun.³⁴ Pelinkehittäjä Atomic Games promotoi projektiaan dokumentaarisenä pelinä, joka tulisi osoitettamaan, että myös digitaaliset pelit pystyivät käsittelemään vaikeita yhteiskunnallisia kysymyksiä. Tarkoituksena oli seurata taistelua yhdysvaltain merijalkaväen sotilaiden subjektiivisesta näkökulmasta, unohtamatta sen taktista, strategista tai moraalista ulottuvuutta. Tämän retoriikan tukena oli lähdemateriaali, joka koostui muun muassa satelliittikuvista sekä taisteluihin osallistuneiden sotilaiden henkilökohtaisista päiväkirjoista, valokuvista ja videoista (*Wall Street Journal* 6.4.2009). Myös taisteluun osallistuneita kapinallisia sekä Fallujan asukkaita oli haastateltu, mutta pelinkehittäjät eivät paljastaneet yksityiskohtia heidän kontribuutiostaan (*Kotaku* 13.4.2009).

Six Days in Fallujahia ennakkomarkkinointiin realistisena pelikokemuksena, mutta myös sen viihdearvoa painotettiin. Konami korosti pelimedian kevytmielisyttä alleviivatessaan projektin ideologiasta vapaata lähestymistapaa. Tarkoituksena ei ollut esittää sosiaalista kritiikkiä tai puolustaa Irakin sotaa vaan luoda mukaansatempaavaa viihdettä. Loppujen lopuksi kyse oli vain pelistä (*Wall Street Journal* 6.4.2009). Atomic Games puolestaan puntaroi realismin ja viihteen tasapainoa. Oli haaste esittää sodan kauhut viihteellisessä pelissä ja luoda samalla syvällisempi kuva tästä historiallisesta taistelusta tavalla, johon vain digitaaliset pelit pystyivät (*Telegraph* 7.4.2009). Jälkikäteen ajateltuna on helppo todeta, että yhtiöt tekivät varsin perustavanlaatuisen retorisen virheen painottaessaan viihdearvoa, sillä kritiikki keskittyi juuri näihin lausuntoihin. Uutiset pelin julkaisusta herätti närkästystä veteraani- ja rauhanjärjestöissä. Esimerkiksi GSFOS -järjestö vaati peliprojektin peruuttamista. Oli vastenmielistä hyötyä taloudellisesti sodasta, joka edelleen vaati miestappioita. Konfliktin viihteellistäminen oli uhreja trivialisovaa, sillä oikeassa elämässä ei ollut respawnia (*Common Dreams* 8.4.2009). Konami hautasi projektin huhtikuun lopussa 2009,

vedoten sen saamaan negatiiviseen palautteeseen (Kotaku 27.4.2009). Sen myötä meni myös tilaisuus osoittaa pelimedian potentiaali esittäen vaikeita yhteiskunnallisia aiheita.

Ajallisuuden lisäksi historiallisten sotapeliin pienet yksityiskohdat aiheuttavat polemiikkaa. Käynnissä olevia epäsuosittuja konflikteja ei välttämättä ole sopivaa tarkastella tai kokea toiseuden näkökulmasta. Afganistanin sotaan sijoittuvaa *Medal of Honor (MoH)* (2010) ennakkomarkkinointiin autenttisenä pelikokemuksena modernista sodankäynnistä. Nämä tuotannolliset lähtökohdat huomioon ottaen oli varsin luontevaa, että pelissä vastustajina tulisi toimimaan Taliban-järjestö. Moninpelin tuottanut EA Dice vähätteli ääri-islamistisen liikkeen



kuva 3. Fiktiiviseen konfliktiin sijoitettu Spec Ops: The Line (2012) käsitteli sodankäynnin moraalista ulottuvuutta. Tämä sodanvastainen sotapeli ei herättänyt kohua, vaikka päähenkilö surmaa vahingossa joukon siviilejä.

mukanaoloa. Vaikka kyseessä olikin potentiaalisesti kiistanalainen yksityiskohta, ei pelin tarkoitus ollut provosoida tai koetella sovinnaisuuden rajoja. Se oli pelkkä peli (*Escapist* 9.8.2010). Uutiset nostivat poliittinen myrskyn ja pelintekijät turvautuivat itsesensuuriin ennen pelin lopullista julkaisua. Talibanin mukanaolo yksinpelikkampanjassa ei sen sijaan herättänyt ärtymystä.³⁵

Julkaisija Electronic Arts puolusti ensin Dicen tekemää taiteellista ratkaisua, mutta nöyrytyi lopulta paineen alla korvaamaan talibanin geneerisellä OpFor -nimikkeellä (Kotaku 1.10.2010). Muita sisällöllisiä muutoksia ei tehty. Ratkaisun merkitys oli vähäinen, sillä oli varsin selvää ketä OpFor edusti Afganistaniin sijoitetussa sotapelissä. Jatko-osan *Medal of Honor: Warfighter* (2012) kohdalla vastaavanlaista kritiikkiä pyrittiin ennaltaehkäisemään varsin erikoisella päätöksellä, joka kertoo osaltaan pelintekijöiden ristiriitaisesta suhtautumisesta nykysotiin. Oli moraalisesti hyväksyttävämpää, että monipelissä länsiliittolaiset (sekä venäläiset erikoisjoukot) taistelivat toisiaan vastaan kuin niiden oikeiden vihollisten kanssa. Näin torjuttiin arvostelu siltä, että pelaajat olisivat pystyneet roolipelaamaan islamistitaistelijoita.

Sukupuolten välisestä tasa-arvosta naisvihaan

Viime vuosina keskustelu sukupuolirooleista ja sukupuolten välisestä tasa-arvosta on saanut yhä enemmän huomiota myös pelikulttuurissa. Valitettavan usein tämä keskustelu tulee esiin ääriesimerkkien kautta, jolloin se on erittäin tunnepitoista. Ajoittain se on saanut jopa henkisen väkivallan piirteitä.

Pelikohuna tapaus Anita Sarkeesian on harvinainen, sillä sen taustalla eivät olleet pelit vaan Sarkeesianin verkossa saama tappo- ja raiskausuhkauksien tulva. Toukokuussa 2012 mediakriitikko Sarkeesian haki joukkorahoituspalvelu Kickstarterin kautta pääomaa verkkosarjalleen, *Tropes vs. Women in Video Games*, joka käsitteli pelien stereotyyppisiä naisshahmoja. Sarjan keskeinen argumentti on, että neito pulassa -arkkityyppi on seksistinen tehokeino, joka asettaa naisshahmot uhrin asemaan.³⁶ Projekti herätti jo hakuvaiheessa erittäin vihamielisiä tunteita, joka purkautui Sarkeesianin henkilöön kohdistuneina hyökkäyksinä sosiaalisessa mediassa. Vihakampanja kääntyi kuitenkin nopeasti itseään vastaan, sillä sen vastareaktiona Sarkeesian sai laajaa julkista tukea sekä huomiota sarjalleen. Tapaus

konseptualisoitiin sukupuolten väliseksi taisteluksi. Sarkeesianista tehtiin hetkeksi pelimaailman Jeanne d'Arc, joka taisteli pelikulttuurissa vallitsevaa sovinnismia ja naisvihaa vastaan (ks. esim. *Boston Globe* 22.5.2013 tai *Wired* 16.8.2013). Esiin nousi narratiivi miespelaajista, jotka pyrkivät hiljentämään Sarkeesianin kun hän arvosteli heidän suosikkimediaansa seksismistä, esineellistämisestä ja stereotyyppien ylläpitämisestä. Pelit olivat kuin miehisyyden viimeinen linnake, johon feministit uhkasivat kajota vaatimuksillaan tasa-arvosta.

Sarkeesianin videoprojekti herätti myös asiallisempaa kritiikkiä, mutta ääripäiden hallitsemassa keskustelussa neutraalimmat äänet jäivät taka-alalle.³⁷ Anonyymisti tai nimimerkkien takaa käyty verkkokeskustelu oli täynnä molempinpuolisia ylilyöntejä. Vaikka Sarkeesianin saamat uhkaukset ylittivätkin sovinnaisuuden rajat, uutisointi pelikulttuurin ja -teollisuuden naisvihasta tai syrjinnästä oli turhan liioiteltua. Virallinen pelijournalismi ei kommentoinut lainkaan sarjan antia vaan keskittyi lähinnä tapauksen ympärillä pyörineeseen kokuun.³⁸ Osa tästä johtui varmasti siitä, että toimittajat eivät halunneet enää ruokkia internetin trolleja, mutta osaksi pelattiin myös sitä leimaa, joka arvostelusta olisi voinut seurata.

Sarkeesianin verkkohäirintää ja siitä seurannutta julkista keskustelua voidaan pitää esimerkkinä digitaalisten pelien yhteiskunnallisesta kehityksestä, sillä se nosti pelien sukupuoliroolit valtamediaan. Toisaalta tämä kaikki tapahtui massiivisen häirintäkampanjan seurauksena. Kohu osoitti, että pelien ei sallita pysyä omassa kuplassaan vaan nyky-yhteiskunnan arvot halutaan ulottaa myös virtuaalisen maailman piiriin. Tämän vaatimuksen ei tulisi kuitenkaan kaventaa vaan laajentaa niiden ilmaisukykyä. Sen tulisi avata ovia myös aihepiireille, joita on perinteisesti pyritty rajoittamaan interaktiivisen median kohdalla. Jos pelien tulee heijastella yhteiskunnallisia arvoja, niin miksi ne eivät olisi kykeneviä myös käsittelemään yhteiskunnallisesti vaikeita aiheita?

Pelikulttuuri on monella tapaa taantumuksellinen, ja muutosprosessi kohti tasa-arvoisempaa ilmaisua ei tule olemaan välitön. Vaikka populaarikulttuuri heijasteleekin aikansa arvoja, viihdeteollisuudessa ratkaisee lopulta tuotto. Pelejä, joissa naishahmoja joko pelastetaan tai himoitaan, tullaan julkaisemaan niin kauan kun markkinoilla on niille kysyntää. Lisäksi kaikkien pelien ei tule olla erityisen sosiaalisesti tiedostavia. Musta huumori on komiikan laji, joka toimii todistetusti

myös peleissä. Olisi myös erittäin etnosentristä olettaa, että länsimainen poliittinen korrektius muokkasi automaattisesti eri kulttuuripiirien perinteitä. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii esimerkiksi japanilainen pelikulttuuri, jonka lähestymistapa virtuaalisiin pelihahmoihin on varsin erilainen verrattuna omaamme. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että seksististen tehokeinojen tulisi olla hallitsevia tai että aiheesta ei tulisi keskustella taloudellisten realiteettien vuoksi. On totta, että digitaalisia pelejä hallitsevat edelleen miehiset voimafantasiat, joiden päähenkilöinä toimivat alfaurokset. Molempia sukupuolia käsitellään erittäin stereotyyppisesti, mutta



Kuva 4. Uhkausten ja Wikipedia-sivun vandalisoinnin lisäksi ilmestyi flash-peli Beat Up Anita Sarkeesian. Pelaajan lyödessä kuvaa Sarkeesianin kasvoihin ilmestyi eriasteisia vammoja. Peli poistettiin Newgrounds -sivustolta lähes välittömästi ilmestymisensä jälkeen.

pääasiallisesti länsimaisissa peleissä vain naishahmoja seksuaalisoidaan. Tämä toimintamalli ei kuitenkaan koske koko pelikulttuuria sen kaikessa laajuudessaan vaan lähinnä yksittäisiä pelejä tai genrejä.³⁹

Kohut ja moraalipaniikit pelien aikuistumisriittinä

Pelikohut sekä niiden synnyttämät moraalipaniikit ovat olleet varsin oleellisessa osassa interaktiivisen median yhteiskunnallisessa kehityksessä. Yhtenä esimerkkinä voidaan mainita vaikkapa ikäluokitusjärjestelmät, jotka ovat tuoneet pelit sananvapauden piiriin. Kohut ja paniikit ovat sitoneet pelit siihen länsimaiseen kulttuuriperintöön, jossa populaarikulttuuria syytetään tietyistä yhteiskunnallisista ongelmista (ks. esim. Springhall 1998). Niillä on ollut sekä myönteisiä että kielteisiä seurauksia. Julkisen keskustelun kautta pelimediaa on tehty arkipäiväiseksi ja läpinäkyviksi, mutta kohut ovat myös luoneet kirjon urbaaneja myyttejä ja narratiiveja, joita toistetaan tiettyjen yhteiskuntaa järkyttävien tapausten yhteydessä.

Tässä artikkelissa käsitellyt kohut ovat perusluonteeltaan eettisiä. Ne käsittelevät moraalisia kysymyksiä hyvästä ja pahasta, oikeasta ja väärästä tai painottavat oletettuja riskitekijöitä. Useassa tapauksessa perusteluna toimi argumentti, jonka mukaan tiettyjä teemoja ei ole moraalisesti suotavaa käsitellä digitaalisten pelien kautta. Tällöin perusteluna käytettiin huolta siitä, että pelien leikkimielisyys ja viiheteellisyys luovat vääristyneitä mielikuvia loukkaamattomista aiheista. Murha- ja raiskaussimulaattoridiskurssin kohdalla pelien uhkakuvia voidaan tarkastella myös mediapaniikkien viitekehystä, sillä näissä narratiiveissa interaktiivisuuden mahdollistama aktiivinen toimijuus nähdään ongelmallisena. Anita Sarkeesianin verkkohäirintä nousi esiin poikkeuksena. Kyseisen kohun keskiössä ei ollut niinkään pelien sisältämä väkivalta tai epäsovinnaiset aihepiirit vaan asiaton käytös, johon osa pelaajakunnasta alentui. Pelaajien omaa roolia tai vastuuta korostavat kohut ovat olleet erittäin harvinaisia. Yleensä heistä on tehty passiivisia uhreja.

Tuorempana esimerkkinä esiin voidaan nostaa elokuussa 2014 syntynyt GamerGate -liike, joka leimattiin valta- ja pelimediassa seksistiseksi vihakampanjaksi. Tämän mielikuvan taustalla oli eräisiin naisiin kohdistettu laaja verkkohäirintä. Tämä kuvaus oli kuitenkin varsin yksipuolinen ja yleistävä, sillä se ei ottanut huomioon GamerGaten muita osatekijöitä, kuten esimerkiksi kiistan poliittista ulottuvuutta tai kritiikkiä pelijournalismin toimintatavoista. GamerGate muuttui varsin nopeasti tavallisesta pelikohusta moraaliseksi paniikiksi. Se oli esimerkki pelikulttuurin sisäisestä arvokonfliktista, sillä tällä kertaa keskustelua ei hallinneen

pelikulttuurin ulkopuoliset toimijat vaan kamppailu tahtui tämän kulttuuripiiriin sisällä.

Pelikehitys ei tapahdu kulttuurisessa tyhjiössä vaan sen odotetaan heijastelevan vallitsevia yhteiskunnallisia arvoja. Pelit, jotka eivät ole lainvastaisia vaan ainoastaan moraalisesti tuomittavia, asettavat haasteen käsityksellemme sananvapaudesta, jonka periaatteessa tulisi olla absoluuttinen. Sensuuri ei ole toivottu lähestymistapa tämänkaltaisten kysymysten ratkaisemiseksi. Moraalisesti kyseenalaiset pelit havainnollistavat uusien mediamuotojen asettamat haasteet voimassaolevalle lainsäädännölle, joka on tuomittu laahaamaan askeleen perässä populaarikulttuurin kehitykseen nähden. Artikkelissa käsitellyt pelikohut havainnollistavat myös intressi- ja painostusryhmien vaikutusmahdollisuudet mielipiteiden muokkauksessa. Osassa tapauksista ne pystyivät jopa estämään pelien julkaisun tai levityksen.

Aikuisille suunnattuja pelejä ei tule rajoittaa poliittisen korrektiuden perusteella. Pelien taiteellisen ilmaisuuden tulevaisuus tulee olemaan heikko, jos sensuurin tai itesesensuurin syyksi riittää tunteiden loukkaaminen. Tämä ei suinkaan tarkoita sitä, että jokainen tahallinen tai epähuomiossa tehty loukkaus – perustuu se sitten rotuun, sukupuoleen tai kulttuuriin – tulisi sivuttaa sananvapauden nimissä vaan että tiettyjen aiheiden käyttöä ei tule tuomita etukäteen. Vakavien aiheiden poissaolo tai niiden tietoinen karttelu ei johdu pelkästään ulkoisista tekijöistä. Pelinkehittäjät ja -julkaisijat ovat olleet itse mukana luomassa sitä kulttuurista konventiota, jossa digitaaliset pelit nähdään pinnallisena ja leikkimielisenä mediana. Taloudellisten realiteettien edessä vaikeista taiteellisista ratkaisuista luovutaan vähäisemmän paineen edessä. Kritiikin kohdistuessa poliittisesti kiistanalaisiin aiheisiin saatetaan vedota pelien kevytmielisyYTEEN. Usein vakavamieliset teemat myös liimataan suoraan sellaisten pelimekaniikkojen päälle, jotka ovat liian yksinkertaisia tai sopimattomia käsittelemään kyseisiä aiheita. Tällöin sisältö ja mekaniikka eivät kohtaa tasapainoilussa hienotunteisuuden ja historiallisten faktojen välillä. Myös suunnittelutrendit, kuten esimerkiksi välitön palkitseminen, nopea omaksuminen tai lähes tauoton toiminta, luovat omia haasteitaan. Kuten elokuvateollisuudenkin kohdalla, isot yhtiöt eivät halua toimia uranuurtajina vaan tyytyvät toistamaan hyväksi havaittua kaavaa.

Yhteiskunnallisesti arkoja aiheita käsittelevät pelit tulevat herättämään mielihapaa valitusta esittämistavasta huolimatta. Pelintekijät joutuvat tasapainottelemaan satiirisen ja vakavan lähestymistavan välillä myös tulevaisuudessa. Yhtenä ratkaisuna on identifioida pelit toisiin, yhteiskunnallisesti vakiintuneempiin ilmaissuotoihin. Voidaan myös kysyä tuleeko pelintekijöiden reagoida intressiryhmien painostukseen tai massamedian ylläpitämiin kohuihin? Digitaalisten pelimedian kypsymisen kannalta vastauksen tulisi olla yksiselitteisesti: ei. On osoitettava, että pelimedia on kykenevä käsittelemään myös vaikeimpia aiheita. Tämän aseman saavuttaminen vaatii rohkeita taiteellisia ja teknisiä ratkaisuja, joihin peliteollisuus ei vielä välttämättä ole valmis. Tämä kehitys tulee viemään aikaa. Sen kärjessä tulevat olemaan riippumattomat kehittäjät ja pelimodifikaatiot.

Viitteet

- 1 Kolikkopeli *Death Race* (1976) aiheutti ensimmäisen väkivaltaan keskittyneen pelikohun. Se ei ollut ainoa väkivaltainen peli markkinoilla, mutta rikkoi pelisuunnittelun silloisia normeja esittämällä rikollista väkivaltaa. Kohulla oli myönteisiä vaikutuksia *Death Racen* taloudelliselle menestykselle, sillä sen aikaansaama julkisuus lisäsi selvästi pelin myyntiä (Kocurek 2012).
- 2 Yhdysvalloissa ja Kanadassa käytetty ESRB (Entertainment Software Rating Board) -järjestelmä on neuvoa-antava. Ikäluokitusjärjestelmä syntyi painostuksen alla. Jos Entertainment Software Association (ESA) ei olisi luonut järjestelmää, pelien säätelyyn olisi puututtu lainvoimalla. Järjestelmä oli seurauksena vuonna 1993 pidetystä Yhdysvaltain senaatin tutkinnasta, jossa pyrittiin selvittämään peliväkivallan yhteiskunnallisista vaikutuksista. PEGI (Pan European Game Information) syntyi tarpeesta luoda yleiseurooppalainen ikäluokitusjärjestelmä. Se on neuvoa-antava useissa Euroopan maissa. Suomessa järjestelmällä on lainvoima.
- 3 Vielä kymmenen vuotta Columbinen verilöylyn jälkeen Peter Langman (2009a, 151–152) esitti Eric Harrisin harjoitelleen tappamista *Doomin* avulla useita vuosia. Langmanin mukaan pelillä oli myös keskeinen osuus Harrisin sekoittaessa fantasiansa todellisuuteen.
- 4 First-person shooter eli ampujan näkökulmasta kuvattu ammuntapeli.
- 5 WAD-tiedostopakettit (Where's All the Data?) sisältävät pelidatan, kentät ja grafiikan.
- 6 Saksalaisessa poliittisessa retoriikassa näitä ensimmäisestä tai kolmannelta persoonasta kuvattuja väkivaltaisia pelejä on kutsuttu tappajapeleiksi (saks. *Killerspiele*). Termi viittaa varsin suoraan pelien ja aggression väliseen kausaliteettiin.
- 7 Ehkä tunnetuin uutisartikkeleihin päätenyt huijaus oli väärennetty AOL-sivu, joka yhdistettiin virheellisesti Harrisin (ks. esim. *New York Times* 29.4.1999). Sivun sisältö pahaenteisen ennustuksen: Doomista tulee todellisuutta! (engl. Doom will become reality!)
- 8 Lehdistötaloudesta mainittiin myös flash-peli *Kindergarten Killer*, joka vedettiin pois Lastenpelit.fi -pelipalvelusta Kauhajoen koulusurmien (2008) jälkeen.
- 9 Vertaa esim. Anderson ym. 2010 ja Ferguson & Kilburn 2010.
- 10 Ennen *Mass Effect* (2007–2012) -trilogian päätösoosan ilmestymistä pelitekijä BioWare ilmoitti, että peli tulisi sisältämään mahdollisuuden miespelihahmojen väliseen homosuhteeseen. Pelaajakunta arvosteli päätöstä muun muassa poliittisuudesta ja jatkuvuuden rikkomisesta, sillä edellisen osat eivät sisältäneet tätä vaihtoehtoa (*Kotaku* 16.5.2011). Sarjan toisessa osassa on mahdollisuus valita naispelihahmojen välinen suhde.
- 11 Sonja Kangas (2002, 141) kutsuu tämän kaltaisia passiivisia naishahmoja ”maisemalliseksi uhreiksi.”
- 12 Feministinen pornografian vastainen ristiretki oli moraalipaniikkina varsin marginaalinen, sillä liike ei onnistunut saavuttamaan laajaa julkista kannatusta tai mediahuomiota (Goode ja Ben-Yehuda 2009, 219).
- 13 Presidentti Ronald Reagan nimitti oikeusministeri Edwin Meesen selvittämään pornografian yhteiskunnallisia vaikutuksia vuonna 1984. Dworkin toimi Meesen komission yhtenä asiantuntijana. Hänen panostaan kiiteltiin myös komission loppuraportissa (Yhdysvaltain oikeusministeriö 1986).
- 14 Dworkinin ja MacKinnonin luonnostelemansa säädös hyväksyttiin ensin kaupunginvaltuuston toimesta, mutta kumottiin myöhemmin perustuslain ensimmäisen lisäyksen vastaisena.
- 15 LaFavorin mukaan raiskaajat olivat imitoineet pelissä kuvattua tekoa. Hän kertoi raiskaajiensa viitanneen toistuvasti Custerin viimeisen taisteluun (Custer's Last Stand). Dworkin korjasi todistajaa selventäen puheenjohtajalle, että peli johon laFavor viittasi oli itse asiassa nimeltään *Custer's Revenge* (MacKinnon & Dworkin 1997, 6, 147–149). Myös eräs aikaisempi todistaja viittasi laFavorin tapaukseen käyttäen pelistä nimeä Custer's Last Stand. Hänen lausuntonsa sisälsi useita asiavirheitä. Todistaja muun muassa viittasi takaa-ajokohtauksiin, joita *Custer's Revenge* ei edes sisältänyt. Lisäksi hän väitti pelin sisältävän mahdollisuuden joukkoraiskaukseen (ks. Dworkin & MacKinnon 1997, 119). Tämä käsitys perustui mitä luultavimmin virheelliseen tulkintaan *Custer's Revengen* moninpelistä. Voidaankin spekuloida, että raiskaajat saattoivat yhtä hyvin viitata itse Little Big Hornin historialliseen taisteluun tai *Custer's Last Stand* -elokuvaan (1936), joka oli huomattavasti tunnetumpi kuin *Mystiquen* peli.
- 16 *RapeLay* nousi Suomessa otsikoihin vuonna 2012, kun se löytyi 8-vuotiaan kotkalaistyön kaappauksesta tuomitun miehen tietokoneelta (*Ilta-Sanomat* 19.10.2012).
- 17 Hentai viittaa seksuaaliseen perversioon. Se on yleistermi anime- ja mangatyypiselle pornografialle.
- 18 Pelin nimi viittaa Japanin rikoslain artiklaan 177, jossa määritellään suojaikäraja ja raiskaus.
- 19 Retoriikan muoto, jossa haluttu viesti välitetään pelin prosessien ja sääntöjen kautta (ks. Bogost 2007).
- 20 Japanissa tätä samaa sensuurimuotoa sovelletaan myös muuhun pornografiaan. Tämä laisäädäntö juontuu 1800-luvun lopusta saakka. Sen käyttöä on perusteltu julkisen moraalien suojelemisella.
- 21 Jos jompikumpi perheen tyttäristä tulee raskaaksi, pelaajan tulee päättää abortoidaanko lapsi. Jos pelaaja päätyy pitämään lapsen, heittäytyy pähenkilö tietyn ajan kuluessa metron alle. Vanhin tytär voi myös puukottaa pelaajan kuoliaaksi, jos häntä ei ”kesytetä” kunnolla ennen raiskausta.
- 22 *Gang Raped by the Entire Village: Girls Covered in Milky Liquid* -peli sai poliittisesti korrekimmän nimen *The Trap Set by the Entire Village: Bodies Covered in Milky Liquid*, mutta itse pelin sisältöä ei sensuroitu. Lataussivusto BGameBox puolestaan muutti ryoujoku (raiskaus) ja choukyou (seksuaalinen orja) -pelikategoriat platinium- ja thoroughbred -kategorioiksi.
- 23 *The Stanley Parabeln* (2013) tekijät harjoittivat itsesensuuria sen jälkeen kun pelin 1950-luvun opetuselokuvia parodioitunutta animaatiota kritisoitiin rasistiseksi (Polygon 23.10.2013). Animaatiossa havainnollistettiin valintojen dualismia, hyviä tai pahoja seurauksia, imitoiden kyseisen aikakauden rasistisia stereotyyppioita.
- 24 Toisen maailmansodan kynnyksellä ilmestynyttä saksalaista lautapeliä *Juden Raus!* (1938) on kutsuttu historian pahamaineisemmaksi peliksi (Morris-Friedman & Schädler 2003). Tämän nykytulkinnan perusteena ovat tietenkin natsien rikokset ihmisyyttä vastaan. Peli herätti ilmeisesti ärtymystä myös kansallissosialistien parissa. Sitä syytettiin mm. sionismin vastaisen kamppailun trivialisoinnista, kansallissosialistisen politiikan saattamista naurunalaiseksi kansainvälisessä lehdistössä sekä natsien iskulauseen hyväksikäyttämisestä myynninedistämiseen (Ibid., 55).

- 25 Elokussa 2010, Steiermarkin osavaltiovaalien alla, Itävallan vapauspuolue FPÖ julkaisi flash-pelin, jossa ajettiin minareettien kieltämistä. *Moshee Babal* herätti välittömästi vastustusta Itävallan vasemmistopuolueissa sekä uskonnollisissa järjestöissä. Kohun seurauksena FPÖ:n Gerhard Kurzmann sekä pelin tuottaneen Goal AG:n toimitusjohtaja Alexander Segert saivat syytteen väkivaltaan yllyttämisestä, mutta heidät todettiin oikeudessa syyttömäksi (*Escapist* 17.10.2011).
- 26 *New York Times* (1.5.1991) arvioi erilaisten "natsipelien" määräksi jopa noin 140.
- 27 Päätöslauselman takana oli senaattori Alfonso M. D'Amato, joka oli lähestynyt Saksan liittokansleri Helmut Kohlia ja Itävallan presidentti Kurt Waldheimia kirjeillä, joissa muistutettiin kyseisten pelien rikkovat molempien maiden lainsäädäntöä ja vaadittiin asiaankuuluvia toimenpiteitä (ks. Yhdysvaltain kongressi 1991).
- 28 Tunnetuin näistä peleistä on *Ethnic Cleansing* (2002), jota sen edesmennyt julkaisija Resistance Records markkinoi "poliittisesti epäkorrekteimpana pelinä, mitä on koskaan tehty" (*Wired* 20.2.2002). Pelissä vastustajina toimivat mustat jengiläiset, latinot sekä juutalaiset. Vastustajien kuolinhuudot heijastelivat rasistisia stereotyyppiä. Esimerkiksi mustat äänтелиivät apinoiden tapaan. Pelin loppuvastustaja on Israelin entinen pääministeri Ariel Sharon. Muita tunnettuja valkoista ylivaltaa ylistäviä FPS-pelejä olivat *White Law* (2003) sekä *ZOG's Nightmare* (2006) ja sen jatko-osa *ZOG's Nightmare II: The War Continues!* (2007). *ZOG's Nightmare* -sarjassa viholliskuvastoon lisättiin myös homoseksuaalit. Kenttien graafisessa suunnittelussa suositettiin rasistisia, natsihenkiä, kommunismin vastaisia propagandajulisteita. Erikoisena yksityiskohtana mainittakoon alusvaatteisiin pukeutunut valkoinen nainen, jonka avulla pelaaja pystyi jatko-osassa palauttamaan menetetyt energiansa.
- 29 Tahaton emergentti pelaaminen viittaa pelitapaan, jota pelisuunnittelija ei ole alun perin tarkoittanut.
- 30 Tarantinomainen kostofantasia *Sonderkommando Revolt* peruetettiin sen saaman kielteisen mediahuomion vuoksi joulukuussa 2010. Tämä *Wolfenstein 3D*-pelimodifikaatio käsitteli niin sanottujen sonderkommandojen kapinaa Auschwitzissa vuonna 1944. Sonderkommandot olivat tuhoamisleirien vankeja, jotka oli määrätty avustamaan toisten vankien surmaamisessa. Peliä kritisoineet Anti-Defamation League (ADL) ja Simon Wiesenthal -keskus tunnustivat, että pelillä oli periaatteensa hyvä tarkoitusperä, mutta holokausti aiheena oli sopimaton digitaalisille peleille (*Kotaku* 11.12.2010).
- 31 Modern Military Shooter eli modernia sodankäyntiä kuvaava ammuttapeli.
- 32 Länsimaiden ulkopuolella ärtymystä on pääosin herättänyt MMS-pelien jingoistinen lähestymistapa. Pakistanissa *Call of Duty: Black Ops II* (2012) ja *Medal of Honor: Warfighterin* (2012) myynti kiellettiin. Ne tulkittiin psykologiseksi sodankäynniksi, jossa maa esitettiin terrorismin turvasatamana (*GamePolitics* 23.1.2013). Kiinan kulttuuriministeriö puolestaan kielsi *Battlefield 4* -pelin myynnin vedoten kansalliseen turvallisuuteen, syyttäen sen julkaisijaa maan mustamaalaamisesta ja kulttuuri-invaasiosta (*Techie News* 27.12.2013). Pahennuksen takana oli laajennuspaketti *China Rising* (2013), joka tuo pelin kuvaaman fiktiivisen suurvaltakonfliktin Kiinan maaperälle. Aggressiivista ulkopoliittikkaa ihannoivia pelejä ei kuitenkaan kehitetä ainoastaan Yhdysvalloissa tai Euroopassa. Kiinan kansan vapautusarmeija julkaisi *Glorious Mission Online* (2013) -pelin värväys- sekä tiedotus- ja suhdetoimintaan. Siinä Kiinan ja Japanin kiista Diäoyütáisaarien/Senkakusaarien hallinnasta oli muuttunut poliittisesta kädenväännostä aseelliseksi selkkaukseksi (*Reuters* 1.8.2013). Pelin viesti tukee Kiinan ulkopolitiittista retoriikkaa: maa pitää Japanin hallinnoimia saaria omana ja on valmis taistelemaan niiden omistuksesta.
- 33 Esimerkiksi Kathryn Bigelow'n *The Hurt Locker* (2008) ei herättänyt pahennusta sen takia, että elokuva teki viihdettä käynnissä olevasta sodasta. Päinvastoin se palkittiin vuonna 2009 parhaan elokuvan Oscarilla. Ohjaajan seuraava elokuva *Zero Dark Thirty* (2012) herätti keskustelua historiallisesta tarkkuudestaan ja kidutuskohtauksistaan. Elokuvan kieltämistä ei kuitenkaan vaadittu missään vaiheessa.
- 34 Fallujan toinen taistelu – koodinimeltään Operation Phantom Fury – oli jo itsessään varsin kiistanalainen, muun muassa valkoisen fosforin käytön vuoksi (Reyhani 2007). Se oli yksi kii-vaammista kaupunkitaisteluista, johon Yhdysvaltain asevoimat olivat joutuneet sitten Vietnamin sodan. Operaatio, joka tuhosi valtaosan Fallujan kaupungista, aiheutti molemmille osapuolille raskaita tappioita (Lowry 2010).
- 35 ISAF-maiden puolustusministerit ottivat vahvasti kantaa talibanien sisällyttämisestä monin-peliin. Ison-Britannian puolustusministeri Liam Fox kutsui sitä mauttomaksi ja epäisänmaalliseksi. Hänen mukaansa talibanien tekemien hyökkäysten herättäminen henkiin oli vastenmielistä (*Daily Mail* 23.8.2010). Foxin vuodatus perustui virheelliseen oletukseen siitä, että pelissä tulisi olemaan myös brittiläisiä sotilaita. Myös Kanadan ja Tanskan puolustusministerit kritisoivat peliä. Kohun myötä *MoH* vedettiin pois Yhdysvaltain sotilastukikohtien kaupoista, vaikkakaan itse pelin hallussapitoa ei kielletty (*Kotaku* 2.9.2010).
- 36 Vrt. maisemalliset uhrin pelien naishahmojen yhtenä äärlaitana (Kangas 2002, 139–141).
- 37 Kriitikot muistuttivat, että verkko- ja pelikulttuurit ovat yleisesti erittäin vihamielisiä. Internetin vihakone ei erotellut sukupuolia. Sarkeesiania arvosteltiin muun muassa sarjan sisällöllisestä heikkoudesta, laiskuudesta sekä epäeettisyydestä, sillä valtaosa kuvituksesta oli lainattu suoraan YouTuben lukuisista Let's Play -videoista ilman mainintaa alkuperäis-lähteistä. Sarkeesianin ratkaisu poistaa videoistaan kommenttiosiot herätti niin ikään ärty-mystä. Tämä nähtiin keinona paeta sisällöllistä kritiikkiä herjauksen varjolla. Lisäksi sarjan myöhästyminen useita kuukausia arvioidusta aikataulusta herätti kysymyksiä.
- 38 Yhtenä mielenkiintoisena esimerkkinä mainittakoon sarjan toinen osa, jossa Sarkeesian (2013) pyrkii luomaan mielikuvan virtuaalisen ja oikean naiseen kohdistuvan väkivallan välille, aivan kuin niiden välillä vallitsisi jokin syy-seuraus suhde. Vastaavanlaiset väitteet ovat herättäneet kritiikkiä mediäväkivallan tutkimuksen yhteydessä.
- 39 Näistä esimerkkinä mainittakoon massiivinen verkkomonin-peli (MMO) *The Exiled Realm of Arborea*. Siinä suunnittelun paradoksisena perussääntönä on, että mitä korkeamman luokan harniska naishahmolla on, sitä vähemmän siitä löytyy suojaavaa pintaa.

Lähteet

Pelit

177. Macadamia Soft 1986.
Aryan Test. Adolph Hitler Software 1989.
Battlefield 4. Electronic Arts 2013.
Beat Up Anita Sarkeesian. Bendilin Spurr 2012.
Call of Duty: Black Ops II. Activision 2012.
Custer's Revenge. Mystique 1982.
Doom. IdSoftware 1993.
Ethnic Cleansing. Resistance Records 2002.
Glorious Mission Online. Kiinan kansan vapautusarmeija 2013.
Juden Raus! Günther & Co. 1938.
Kindergarten Killer. Gary Short 2002.
KZManager. The Missionaries 1990.
Medal of Honor. Electronic Arts 1999 & 2010.
Medal of Honor: Warfighter. Electronic Arts 2012.
Moshee Baba! Itävallan vapauspuolue 2010.
RapeLay. Illusion Software 2006.
Shinobi Ryu. Softhouse Chara 2009.
Spec Ops: The Line. 2K Games 2012.
The Exiled Realm of Arborea. NHN Corporation 2011.
The Stanley Parable. Galactic Café 2013.
Train. Brenda Romero 2009.
White Law. Resistance Records 2003.
Wolfenstein 3D. Apogee Software 1992.
ZOG's Nightmare. Jim Ramm 2006.
ZOG's Nightmare II: The War Continues. Jim Ramm 2007.

Verkkolehdet ja -sivustot

BOSTON GLOBE

Singal, Jesse (2013). Taking on games that demean women. *Boston Globe* 22.5.2013. Verkköjulkaisuna osoitteessa <https://www.bostonglobe.com/arts/movies/2013/06/22/anita-sarkeesian-takes-video-game-tropes-that-demean-women-and-takes-heat-for/37Q3CmQqLZY9zUWUTbUSFJ/story.html> (viitattu 5.3.2014).

DAILY MAIL

Daily Mail (2010). 'Tasteless': Defence Secretary's fury at Taliban video game where players shoot dead British soldiers. *Daily Mail* 23.8.2010. <http://www.dailymail.co.uk/news/article-1305164/Medal-Honour-Defence-Secretarys-fury-Taliban-video-game.html> (viitattu 23.1.2014).

COMMON DREAMS

Donahue, Sean (2009). The War Is Not a Game' - Gold Star Families Speak Out Express Outrage at Video Game Based on Deadly Battle in Iraq. *Common Dreams* 8.4.2009. Verkköjulkaisuna osoitteessa <http://www.commondreams.org/newswire/2009/04/08-16> (viitattu 23.1.2014).

DENVER POST

Simpson, Kevin & Jason Blevins (1999). Did Harris preview massacre on "Doom?" *Denver Post* 4.5.1999. <http://extras.denverpost.com/news/shoto504f.htm> (viitattu 21.3.2014).

ESCAPIST

Chalk, Andy (2009a). New Eroge Regulations in Japan Unveiled. *The Escapist* 9.6.2009. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/92285-New-Eroge-Regulations-in-Japan-Unveiled> (viitattu 9.3.2014).

(2009b). Eroge Site Block Non-Japanese Viewers. *The Escapist* 24.6.2009. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/92637-Eroge-Site-Blocks-Non-Japanese-Viewers> (viitattu 9.3.2014).

(2010). Playable Taliban Won't "Push Too Far" in Medal of Honor. *The Escapist* 9.8.2010. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/102650-Playable-Taliban-Wont-Push-Too-Hard-in-Medal-of-Honor> (viitattu 31.1.2014).

(2011). Anti-Mosque Videogame Politician Found Not Guilty. *The Escapist* 17.10.2011. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/113683-Anti-Mosque-Videogame-Politician-Found-Not-Guilty> (viitattu 1.4.2014).

(2014). Rape Games Banned in Japan. *The Escapist* 28.5.2009. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/92012-Rape-Games-Banned-in-Japan> (viitattu 9.3.2014).

Deam, Jordan (2009). TGC 2009: How a Board Game Can Make You Cry. *The Escapist* 1.5.2009. <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/conferences/tgc_2009/6021-TGC-2009-How-a-Board-Game-Can-Make-You-Cry> (viitattu 1.4.2014).

Funk, John (2009). Japanese Eroge Company Renames Rape Games to "Platinum Games." *The Escapist* 4.8.2009. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/93631-Japanese-Eroge-Company-Renames-Rape-Games-to-Platinum-Games> (viitattu 9.3.2014).

FEMINIST FREQUENCY

Sarkeesian, Anita. Damsel in Distress: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games. *Feminist Frequency* 28.5.2013. <http://www.feministfrequency.com/2013/05/damsel-in-distress-part-2-tropes-vs-women/> (viitattu 17.3.2014).

GAMASUTRA

Caoli, Eric (2009). Japanese Organization To Ban Sale of Rape Games. *Gamasutra* 28.5.2009. <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23803> (viitattu 9.3.2014).

GAMEPOLITICS.COM

GamePolitics.com (2013). Pakistan Bans Call of Duty: Black Ops II and Medal of Honor. *GamePolitics.com* 23.1.2013. <http://www.gamepolitics.com/2013/01/23/pakistan-bans-call-duty-black-ops-ii-and-medal-honor#.Uzifid7RXI> (viitattu 30.3.2014).

HARTFORD COURANT

Griffin, Elaine (2013). Courant/FRONTLINE Investigation: Raising Adam Lanza. *Hartford Courant* 17.2.2013. <http://articles.courant.com/2013-02-17/news/hc-raising-adam- lanza-20130217_1_nancy- lanza-raising-adam- lanza-new-school> (viitattu 7.4.2014).

ILTA-SANOMAT

Ilta-Sanomat (2013). 8-vuotiaan sieppaus: Epäilyn koneelta löytyi järkyttävä seksipeli. *Ilta-Sanomat* 19.10.2013. <http://www.iltasanomat.fi/kotimaa/art-1288509069175.html> (viitattu 3.3.2014).

KOTAKU

Ashcraft, Brian (2009). Erotic Game Comments on Erotic Game Controversy. *Kotaku* 22.12.2009. <http://kotaku.com/5431964/erotic-game-comments-on-erotic-game-controversy>(viitattu 9.3.2014).

Cohen, Drew (2011). Mass Effect Fans Worry That Expanded Gay Options Will Create Inconsistencies, Alter Canon. *Kotaku* 16.5.2011. <<http://kotaku.com/5802371/mass-effect-fans-worry-that-expanded-gay-options-will-create-inconsistencies-alter-canon>> (viitattu 27.2.2014)

Crecente, Brian (2010a). Video Game Pulled Globally From Military Stores Over Taliban Inclusion. *Kotaku* 2.9.2010. <<http://kotaku.com/5628741/gamestop-pulls-video-game-from-military-stores-over-taliban-inclusion>> (viitattu 3.2.2014).

(2010b). Electronic Arts Buckles Under Pressure, Removes Playable Taliban from Medal of Honor. *Kotaku* 1.10.2010. <<http://kotaku.com/5653024/electronic-arts-buckles-under-pressure-removes-taliban-from-medal-of-honor>> (viitattu 3.2.2014).

(2010c). Anti-Defamation League Slams 'Fun' Holocaust Game as Horrific and Inappropriate. *Kotaku* 11.12.2010. <<http://kotaku.com/5712163/anti-defamation-league-slams-fun-holocaust-video-game-as-horrific-and-inappropriate/all>> (viitattu 1.4.2014).

Glasser, AJ (2009). Insurgents Contributed To Development of Six Days in Fallujah. *Kotaku* 13.4.2009. <<http://kotaku.com/5209552/insurgents-contributed-to-development-of-six-days-in-fallujah>> (viitattu 22.1.2014).

Plunkett, Luke (2009). Konami Pulls Controversial Iraqi War Game. *Kotaku* 27.4.2009. <<http://kotaku.com/5229129/konami-pulls-controversial-iraqi-war-game>> (viitattu 23.1.2014).

NEW YORK TIMES

New York Times (1991). Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme. *The New York Times* 1.5.1991. <<http://www.nytimes.com/1991/05/01/world/video-game-uncovered-in-europe-uses-nazi-death-camps-as-theme.html>> (viitattu 4.1.2014).

Richtel, Matt (1999). NEWS WATCH; Game Makers on the Defensive After the Columbine Shootings. *The New York Times* 29.4.1999. <<http://www.nytimes.com/1999/04/29/technology/news-watch-game-makers-on-the-defensive-after-the-columbine-shootings.html>> (viitattu 2.4.2014).

PCMag

Mlot, Stephanie (2012). After Newtown, Gamer Calls for Online Shooter 'Ceasefire.' *PCMag* 17.12.2012 <<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2413319,00.asp>> (viitattu 21.3.2014).

POLYGON

Crecente, Brian (2013a). Connecticut town holds drive to collect and destroy violent video games. *Polygon* 2.1.2013. <<http://www.polygon.com/2013/1/2/3828182/connecticut-town-holds-drive-to-collect-and-destroy-violent-video>> (viitattu 7.4.2014).

(2013b). Connecticut town cancels plan to collect and destroy violent video games. *Polygon* 9.1.2013. <<http://www.polygon.com/2013/10/23/5022434/the-stanley-parable-update-in-the-works-to-remove-offensive-images>> (viitattu 7.4.2014).

McWhertor, Michael (2013). The Stanley Parable update in the works to remove offensive images. *Polygon* 23.10.2013. <<http://www.polygon.com/2013/10/23/5022434/the-stanley-parable-update-in-the-works-to-remove-offensive-images>> (viitattu 6.3.2014).

Tach, Dave (2013). Researchers express concerns about APA Task Force on Violent Media. *Polygon* 30.9.2013. <<http://www.polygon.com/2013/9/30/4786466/group-of-228-calls-on-apa-to-review-media-violence-research>> (viitattu 7.4.2014).

REUTERS

Carsten, Paul (2013). China's army defends 'sovereign territory' from Japanese – in video game. *Reuters* 1.8.2013. <<http://www.reuters.com/article/2013/08/01/us-china-game-idUSBRE9700OS20130801>> (viitattu 31.3.2014).

SCHOOL SHOOTERS .INFO

Langman, Peter (2009b). Eric Harris's Journal Transcribed and Annotated. *School Shooters .info*. <http://www.schoolshooters.info/PL/Edited_Data_files/Eric%20Harris%27s%20Journal%201.2.pdf> (viitattu 21.3.2014).

(2009c). Dylan Klebold's Journal and Other Writings Transcribed and Annotated. *School Shooters .info*. <http://www.schoolshooters.info/PL/Edited_Data_files/Dylan%20Klebold%27s%20Journal%20and%20Other%20Writings.pdf> (viitattu 21.3.2014).

SLATE

Alexander, Leigh (2009). And You Thought Grand Theft Auto Was Bad: Should the United States Ban a Japanese "Rape Simulator" Game? *Slate* 9.3.2009. Verkköjulkaisuna osoitteessa <http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2009/03/and_you_thought_grand_theft_auto_was_bad.html> (viitattu 27.2.2014).

TECHIE NEWS

Mandalia, Ravi (2013). Battlefield 4 banned in China. *Techie News* 27.12.2013. <<http://www.techienews.co.uk/974086/battlefield-4-banned-china/>> (viitattu 31.3.2014).

TELEGRAPH

Telegraph (2009). X-box game based on Iraq conflict battle angers veterans. *The Telegraph* 7.4.2009. <<http://www.telegraph.co.uk/technology/microsoft/5119042/Xbox-game-based-on-Iraq-conflict-battle-angers-veterans.html>> (viitattu 23.1.2014).

WALL STREET JOURNAL

Brophy-Warren, Jamin (2009a). Iraq, the Videogame. *The Wall Street Journal* 6.4.2009. <<http://online.wsj.com/news/articles/SB123902404583292727>> (viitattu 22.1.2014).

(2009b). The Board Game No One Wants to Play More Than Once. *The Wall Street Journal* 24.6.2009. <<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2009/06/24/can-you-make-a-board-game-about-the-holocaust-meet-train/>> (viitattu 1.4.2014).

WASHINGTON POST

Washington Post (2012). Remarks from the NRA press conference on Sandy Hook school shooting, delivered on Dec. 21, 2012 (Transcript). *The Washington Post* 21.12.2012. <http://www.washingtonpost.com/politics/remarks-from-the-nra-press-conference-on-sandy-hook-school-shooting-delivered-on-dec-21-2012-transcript/2012/12/21/bd1841fe-4b88-11e2-a6a6-aabac85e8036_story.html> (viitattu 11.6.2014).

WIRED

Kim, Monica (2013). No More Helpless Damsels: One Gamer's War on Sexism. *Wired* 16.8.2013. <http://www.wired.com/gamelifelife/2013/08/ap_alphageek/> (viitattu 5.3.2014).

Scheeres, Julia (2002). Games Elevate Hate to New Level. *Wired* 20.2.2002. <<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/02/50523>> (viitattu 14.2.2014).

Kirjallisuus

American Psychological Association (2005). *Resolution on Violence in Video Games and Interactive Media*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<https://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf>> (viitattu 7.4.2014).

Anderson, Craig A., Nobuko Ithori, Brad J. Bushman, Hannah R. Rothstein, Akiko Shibuya, Edward L. Swing, Akira Sakamoto & Muniba Saleem (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behaviour in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin* 136(2), 151-173.

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: MIT Press.

Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S.

CEDAW (2009). *Concluding Observations of the Committee on the Elimination of Discrimination against Women: Japan*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www2.ohchr.org/english/bodies/cedaw/docs/co/CEDAW.C.JPN.CO.6.pdf>> (viitattu 9.3.2014).

Cullen, Dave (2009). *Columbine*. New York: Twelve.

Dahlgren Susanne, Sari Kivistö & Susanna Paasonen (toim.) (2011). *Skandaali! Suomalaisen taiteen ja politiikan mediakohut*. Porvoo: Helsinki-kirjat.

Dworkin, Andrea (1988). *Letters from a War Zone*. New York: Lawrence Hill Books.

Glassner, Barry (1999). *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of Wrong Things*. New York: Basic Books.

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (2009). *Moral Panics – The Social Construction of Deviance, 2nd Edition*. Oxford: Wiley-Blackwell.

Grossman, Dave & Gloria DeGaetano (1999). *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action Against TV, Movie and Video Game Violence*. New York: Crown Publishers.

Ferguson, Christopher J. & John Kilburn (2010). *Much Ado about Nothing: The Misestimation and*

Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin* 136(2), 174-178.

Jefferson County Sheriff's Office (JCSCO) (1999). *Student Faculty: Not On Location – P-S*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://evanlong.net/columbine-shooting/StudentFacultyNotonLocationP-S.pdf>> (viitattu 20.3.2014).

Kangas, Sonja (2002). Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 2002.

Kocurek, Carly A. (2012). The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies*, 12 (1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> (viitattu 3.3.2014).

Langman, Peter (2009a). *Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters*. New York: Palgrave MacMillan.

Lawrence, Regina G. & Thomas A. Birkland (2004). Guns, Hollywood, and School Safety: Defining the School-Shooting Problem Across Public Arenas. *Social Science Quarterly* 85 (5), 1193-1207.

Linke, Uli (1999). *German Bodies: Race and Representation After Hitler*. New York: Routledge.

Lowry, Richard S. (2010). *New Dawn: The Battles for Fallujah*. New York: Savas Beatie.

MacKinnon, Catharine & Andrea Dworkin (toim.) (1997). *In Harm's Way: The Pornography Civil Rights Hearings*. Cambridge: Harvard University Press.

Moriarty, Tom (1983). Focus On: Uncensored Videogames – Are Adults Ruining It For The Rest of Us? *Videogaming and Computer Gaming Illustrated* 10/1983, 19-21, 61-62.

Morris-Friedman, Andrew & Ulrich Schädler (2003). "Juden Raus!" (Jews Out!) – History's most infamous board game. *Board Game Studies* 6, 47-58. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux/BGS6FriedmanSchaedler.pdf>> (viitattu 24.2.2014).

Mystique (1982). *Swedish Erotica Presents: Custer's Revenge – Instructions*. Northridge: American Multiple Industries, Inc.

Reyhani, Roman (2007). The Legality of the Use of White Phosphorus by the United States Military During the 2004 Fallujah Assaults. *Journal of Law and Social Change* 10 (1), 1-46.

Sandler, Winifred Ann (1984). The Minneapolis Anti-Pornography Ordinance: a Valid Assertion of Civil Rights. *Fordham Urban Law Journal*, 13 (4), 909-946.

Sedensky III, Stephen J. (2013). *Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 12, 2012*. Hartford: Connecticut State's Attorney Office. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.ct.gov/csao/lib/csao/Sandy_Hook_Final_Report.pdf> (viitattu 7.4.2014).

Springhall, John (1998). *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta-Rap, 1830-1996*. Basingstoke: Macmillan.

Thorn, Clarissa & Julian Dibbell (toim.) (2012). *Violation: Rape in Gaming*. North Charleston: CreateSpace.

Yhdysvaltain kongressi. *Senate Concurrent Resolution 40 – Relative to Halting Distribution of a Certain Neo-Nazi Computer Game. 21.5.1991*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?r102:S21MY1-857->>> (viitattu 5.1.2014).

Yhdysvaltain oikeusministeriö (1986). *Attorney General's Commission on Pornography – Final Report*. Washington: Yhdysvaltain oikeusministeriö. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.communitydefense.org/lawlibrary/agreport.html>> (viitattu 20.2.2014).

IV

GAMING THE TABOO IN THE FINLANDIZATION ERA FINLAND: THE CASE OF *RAID OVER MOSCOW*

by

Tero Pasanen, 2014

Engaging with Videogames: Play, Theory and Practice. D. Stobart & M. Evans
(Eds.), Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2014, pp. 121–131

Reproduced with kind permission by Inter-Disciplinary Press.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201411183283>

Gaming the Taboo in the Finlandisation Era Finland: The Case of *Raid over Moscow*

Tero Pasanen

Abstract

The present chapter examines the first politically motivated computer game controversy in Finland, stirred by the release of *Raid over Moscow* and its subsequent review published in *MikroBitti* magazine in February 1985. The game's open anti-Sovietism and certain utterances used in the review trespassed on the most notable taboo in the Cold War era Finland, and thus the case quickly gained both interest and notoriety in the Finnish media. The events took a political turn when a communist MP proposed a written parliamentary question concerning the distribution of the game. The USSR responded with an entreaty that demanded the Finnish Ministry for Foreign Affairs (MFA) to restrict the marketing and sales of the game. The Soviet officials considered *Raid over Moscow* as war propaganda that advocated a space war against the USSR, whereas the review was perceived as an intentional provocation against the Finno-Soviet relations. The MFA conducted an enquiry about possible restrictions, but outdated legislation concerning digital games prevented the ban. The USSR objected the result of their entreaty and responded with a political protest concerning recurrent anti-Soviet expressions published in the Finnish media.

Key Words: Cold War, Finlandisation, *Raid over Moscow*, game controversy, self-censorship, propaganda.

1. Introduction

An isometric action game *Raid over Moscow*¹ was the best-selling Commodore 64 (C64) game on the Finnish game markets in 1985. The game unapologetically flirted with anti-Sovietism, which was one of the most fundamental taboos in the Cold War era Finland.² The USSR was depicted as deceitful aggressor that attacks the United States without a warning with ballistic missiles carrying nuclear warheads. The game ends with the symbol of Soviet power, the Kremlin, being reduced to a pile of ruins by the American forces.

In February 1985 a review of *Raid over Moscow* ignited the first politically motivated computer game controversy in Finland.³ The debate concentrated more on the deviancy of the subject matter than on the medium of digital games or gaming as an activity. The unique aspect of the controversy was the unofficial diplomatic arm wrestling that took place behind the political scenes between the Finnish Ministry of Foreign Affairs (MFA) and the Soviet officials. Their dispute concerned restricting marketing and sales of the game, as well as recurrent anti-

Soviet expressions in the Finnish media. This chapter is based on a series of declassified MFA documents that became open to public in 2010, after their 25 year confidentiality period expired under the freedom of information legislation (621/1999).⁴

2. The Political Context

Finlandisation, which can be defined as ‘process or state of affairs in which, under the cloak of maintaining friendly relations with the Soviet Union, the sovereignty of a country becomes reduced,’⁵ determined the Cold War zeitgeist in Finland.⁶ Adaptation of such policy meant conversion through conciliation rather than military force. The Finns considered the term pejorative as it undermined the country’s non-alignment. The Finlandisation has been strongly personified to the presidency of Urho Kekkonen (1956-1982).⁷ Its heyday was between the late-1960s and the early-1980s. Finlandisation has a threefold meaning: it can be perceived as a Realpolitik doctrine, as a strategy motivated by the domestic power politics or combination of both. To maintain its sovereignty under the Soviet influence Finland could not challenge its stronger neighbour. On the other hand the boundaries between the Finnish internal and foreign policies were blurred during the Cold War. Fawning towards the Kremlin and the so-called ‘east card’ offered Finnish politicians a way to advance their careers.

Self-censorship i.e., censorship practiced by the publisher and/or author, was one of the central tools of Finlandisation. Salminen⁸ has divided self-censorship of the Finlandisation era into categories of passive and active. The former refers to self-censorship that stemmed from the actual Soviet threat, whereas the latter refers to a practice motivated by internal power politics. The seeds of self-censorship were sown during the Danger Years (1944-1948). During the 1970s the practice became endemic. Self-censorship completely saturated the Finnish media field from broadcasting to newspapers, from non-fiction to fiction literature, and from music to cinema. However in the early-1980s the Finnish media culture became less constrained. Critical opinions about the USSR and Finnish politicians, which were not tolerated during the Kekkonen era, were now being published and broadcasted.

3. The Controversy Commences

The actual flashpoint of the controversy can be traced to a review of *Raid over Moscow*, published in the February -85 issue of *MikroBitti*. The magazine was one of the early Finnish periodicals to focus on computers and gaming. The reviewer, 15-year-old Aki Korhonen, praised the game as ‘an exciting national defence game where you must attack the USSR before their missiles reach their targets in the United States.’⁹ Korhonen had accidentally trespassed on a national taboo with his remark.

On February 13th magazine programme A-Studio introduced *Raid over Moscow* to the general public. The host Kari Mänty concluded the show by summarising: ‘it shouldn’t be a big surprise where this game was developed, but must Finland always try to act as Europe’s Little America.’¹⁰ On February 20th *Tiedonantaja* (English: The Informer), a newspaper affiliated with the Taistoist movement,¹¹ published an article ‘Teaching the Children – Knocking Down the Gates of Kremlin,’ which harshly criticised the review. *Tiedonantaja* described the game as high tech anti-Sovietism and demanded distribution restrictions on such computer games. On February 21st Ensio Laine, a MP of the communist Finnish People’s Democratic League (SKDL), proposed a written parliamentary question that reflected similar sentiments:

What measures does the government intend to take on certain imported American CMB-games that are targeted against our neighbour Soviet Union and children’s peace education efforts?¹²

4. The Political Course of the Controversy

The controversy took an unofficial political course on February 22nd as Embassy Counsellor Konstantin Kosatshev urged Charles Murto, Director of the Office of Socialist Countries, to meet him at the Soviet embassy in Helsinki, because of ‘a pressing and serious matter.’¹³ The choice of venue was quite exceptional as meetings between Finns and Soviets were normally held at the MFA premises. Kosatshev emphasized that Ambassador Vladimir Sobolev had personally requested the visit. Murto declined at first, but agreed after consulting his superiors.

At the embassy Kosatshev underlined the seriousness and sensitivity of the case at hand before presenting Murto a copy of the *Tiedonantaja* article. The Soviets considered *Raid over Moscow* as war propaganda that advocated a space war against the USSR. The *MikroBitti* review was perceived as ‘one of the most blatant anti-Soviet provocations to occur in Finland in the post-war decades.’¹⁴ Should its marketing and sales should continue, the USSR would heed the attention of the Finnish government in the gravest diplomatic manner. As an example of possible resolution to the matter Kosatshev mentioned an American anti-Soviet film that was banned few years earlier with the help of the MFA.¹⁵

At the end of the meeting Murto offered some observations on the matter. He stressed that *Raid over Moscow* was targeted for international markets, and therefore it was unlikely that it was designed specifically to weaken the Finno-Soviet relations. He also doubted that there were no juridical means that could be applied to cases like this. Murto estimated that any attempts to ban the game could actually increase its publicity and demand. On a more personal note Murto considered it regrettable that such war games were even designed for children. Kosatshev understood these concerns, but reiterated that the USSR found the

matter particularly serious and reprehensible. He thanked the MFA for paying attention to the matter unofficially and confidentially.

In the early March the MFA officials conducted a series of enquiries. In a memorandum, dated March 6th, Antero Viertiö, a negotiating official for the Department for External Economic Relations, examined the case from a commercial policy perspective. Viertiö pointed out that the measures to control computer games and other software were extremely challenging to implement. The aforementioned products not only played integral part in the growing computer markets and general shift towards information society, but their illegal private copying thrived due to the outdated legislation. Furthermore games were declared to custom under several tariff headings. The commercial policy means to restrict the importation were also rather limited. Although the commercial treaties included a clause that enabled imposing restrictions based on moral arguments, such actions could have unintentional and counter-effective results. In addition appealing to this clause could open a larger public debate on whether war games were more harmful than pornography or other violent entertainment. Viertiö was also quite sceptical whether an embargo would have desired ramifications. Restrictions could create an international controversy and in the process increase the popularity of such war games.

Viertiö recommended the MFA to distance itself from the decision-making process, suggesting the Ministries of Justice and/or Education should handle the matter, as 'Star Wars was the problem of the coming generation.'¹⁶ Scandinavian cooperation was also thought over. Viertiö suspected that some Swedish politicians could swallow the bait set by the Finns and sponsor regulation of deviant computer games in the Nordic Council. Viertiö also proposed investigating whether Korhonen had quoted the phrase 'exciting national defence game' from other source or if it was his own personal musing. He reproached Korhonen for undermining the efforts to uphold friendly Finno-Soviet relations and causing such a provocation with his inconsideration. Viertiö ended his report with an Orwellian notion: 'game developers probably have – or at least should have – some sense of ethics and morals. But what happens in the imagination of players is completely a different matter. At the time being it is a place beyond laws and regulations.'¹⁷

Holger Rotkirch, Assistant Director of the Department of Legal Services, mapped out the juridical grounds to restrict the marketing and sales of *Raid over Moscow*. In a memorandum, also dated March 6th, he concluded that there were no existing legal regulations or binding treaty obligations that could be applied to resolve the dispute. Rotkirch mentioned the chapter 14 of the Finnish Criminal Code, which handled offences of treason. Its section 4a stated that a person, who publicly and purposely insulted a foreign nation with mediated material, and by doing so damaged diplomatic relations to that nation, could be fined or imprisoned for the maximum of two years. However Rotkirch doubted its applicability to this matter. The act was clearly public, but proving its deliberateness would be

difficult. Furthermore prosecution under the section 4a was reserved for the most egregious cases and required a specific presidential diktat. A protracted legal process could also attract extensive public interest and pose even more strain to the diplomatic relations.

The larger political context of the controversy started to take shape in March 7th, when the MFA received a dispatch from Finnish Ambassador to Moscow Aarno Karhilo. He reported on a meeting with G.N. Farafonov, Director General of the Department of Scandinavia from the Soviet Ministry of External Relations (MER). Farafonov had handed a non-paper, which included a *démarche*¹⁸ concerning recent anti-Soviet expressions published in the Finnish media. The paper listed mainly written publications, including the *MikroBitti* article.¹⁹ The MFA was reprimanded for allowing the marketing of 'the space war game' to continue unhindered, regardless of the previous entreaty. According to the USSR these publications were provocations designed to disseminate distrust towards its politics and attempts to weaken the Finno-Soviet relations. Such material was also in conflict with the spirit of the Paris Peace Treaties of 1947 and the Finno-Soviet Treaty of 1948. The USSR expected appropriate measures from the Finnish authorities to restrict these types of publications.

On March 13th Seppo Pietinen, Director General of the Political Department, briefed the Ministry of Commerce and Industry (MCI) about the findings of the MFA enquiries. The MCI had requested a statement from the MFA concerning the parliamentary question. Pietinen noted that albeit the game content was regarded offensive towards the USSR there were no juridical grounds or commercial policy means to restrict its marketing and sales. He suspected that the developer had utilized the theme of anti-Sovietism for promotional purposes in the US. Pietinen deplored that the international political tensions were exploited in computer games for children.

On March 14th, Minister of Foreign Trade Jermu Laine (Social Democratic Party) gave his answer to the parliamentary question. The minister stated that the MCI could only restrict and ban products that posed physical danger to children. The ministry lacked legal grounds to intervene with the possible psychological impact that war toys and games might have on children's mental development or world view. Laine referred on the Act on the Previewing of Video and Other Audiovisual Programmes (697/1987), which was being drafted at the time, as a possible solution to cases like this.²⁰

The political arm wrestling came into a conclusion on April 11th, as Minister for Foreign Affairs Paavo Väyrynen gave response to the Soviet *démarche* to Ambassador Sobolev in Helsinki. Väyrynen emphasised that all the noteworthy political parties and societal organisations, as well as the Finnish people in general, supported friendly relations to the USSR and the official foreign policy line i.e., the Paasikivi-Kekkonen line.²¹ He apologised for publications that depicted the USSR in negative light, but denied that they were deliberately targeted against the Finno-

Soviet relations. Furthermore the Finnish people were critical and could tell apart agenda-driven and prejudiced writings from objective ones. The minister noted that peacetime freedom of expression offered no legal grounds to interfere with such utterances, but assured that the government paid attention to the matter and strived to influence the media. For his part Sobolev thanked Väyrynen for the reply, hoping that the mutual fostering of friendly relations between the two countries would continue in the future. Not even a small group of dissidents should be allowed to harm them. Lastly the ambassador returned to the case of *Raid over Moscow*, urging the Finnish authorities to take appropriate measures to deal with the matter. Sobolev quoted the general secretary of the Finnish-Soviet Society (SNS) Erkki Kivimäki, who had enquired in a recent televised interview: 'how would the Finns feel, if a computer game where Helsinki is destroyed, would be marketed and sold in the USSR?'²²

5. Conclusions

The first politically motivated computer game controversy in Finland occurred amidst a larger domestic societal change. The unitary culture that evolved from the hardship of Winter War was fundamentally fractured in the mid-1980s. The old faith towards socialism did not resonate with the younger generations, who rather identified themselves with American popular culture and the values it conveyed.²³ However the open anti-Sovietism depicted in *Raid over Moscow* was still a taboo and politically incorrect subject matter. From this perspective a reaction from the USSR was quite expected, but its intensity and loose interpretation of Finland's treaty obligations confounded even the most experienced MFA officials.²⁴

Perhaps the most interesting aspect of the declassified MFA documents was the differing perspectives on *Raid over Moscow's* objectives. The Soviets underlined the external aims of the game, whereas the MFA considered them to be autotelic. The USSR perceived the game as war propaganda with three-fold objectives: 1) to advocate a space war; 2) to create mistrust towards its politics, and 3) to weaken the Finno-Soviet relations. In turn the MFA perceived the anti-Sovietism as a mere marketing ploy and questioned the claims that *Raid over Moscow* was designed to harm the diplomatic relations.

But how justified was the Soviet vantage point? Unquestionably *Raid over Moscow* included propagandistic elements, but to label it as war propaganda was quite far-fetched. The claim was based on the obvious notion that the game reflected the reality of Cold War. It was clearly inspired by the Strategic Defense Initiative (SDI) aka Star Wars programme and the confrontational attitude of the Reagan era politics. However *Raid over Moscow* had no political objectives and it harnessed the theme of anti-Sovietism to boost sales.²⁵ Furthermore there were no even slightest indications that the game was directed specifically against the Finno-Soviet relations.

The Soviet zeal to define *Raid over Moscow* as war propaganda can be perceived as an attempt to indirectly affect the Finnish media by pressuring the MFA. The USSR had also interests in hindering the spread of American popular culture in its sphere of influence. The Finnish tradition of censorship and self-censorship had deep roots. *Raid over Moscow* was meant to act as a precedent for the medium of digital games. Eagerness to label the game review as ‘the most blatant anti-Soviet provocation to occur in Finland in the post-war decades’ also supports this reading.

The controversy treated in this chapter exemplifies the truism that legislation always drags behind new emergent forms of media. In this case the outdated law provided the MFA with a reasonable cause not to comply with the Soviet démarche. The valid Film Previewing Act (299/1965) was not applicable as it did not even recognise interactive media as audiovisual programmes. Had the legislation been up-to-date the Board of Film Classification (VET) could have banned *Raid over Moscow* on the grounds of explicit violence and anti-Sovietism, as it did with Finnish director Renny Harlin’s film *Born American* (1986) a year later. This would have removed the MFA from an awkward situation as the now defunct VET was subordinate to the Ministry of Education. Prosecuting 15-year-old Aki Korhonen of treason was also ruled out possibility as it would have surely brought the unwelcomed discussion on Finlandisation back to the news headlines.

After the incident had calmed down politically various Finnish talking heads appeared in the media and warned that private citizens should not disrupt the existing status quo between Finland and the USSR with their careless comments. Idolisation of America could impair their foreign policy judgements. The freedom of expression was acknowledged, but the Finns were urged to consider what the benefits of such comments were.

The *Raid over Moscow* controversy was genuinely a Finnish phenomenon. It merged concerns over new media and morality with conventions of Finlandisation. Finland’s geopolitical location and its special status between the Cold War blocks, as well as the erstwhile tensions between the superpowers made the case unique in the history of popular culture.

Notes

¹ Access Software Inc., *Raid over Moscow* (Access Software Inc., 1984).

² The definition of anti-Sovietism was all-comprehensive, basically including all critical expressions and opinions about the USSR.

³ The case has been discussed earlier by Jaakko Suominen in ‘Mentaalihistoriallinen Katsaus Digitaalisuuteen’, in *Johdatus Digitaaliseen Kulttuuriin*, eds. Aki Järvinen, and Ilkka Mäyrä (Tampere: Vastapaino, 1999), 75-

94; Petri Saarikoski, *Koneen Lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-Luvulta 1990-Luvun Puoliväliin* (Saarijärvi: Gummerus, 2004); and Juhani Suomi *Epävarmuuden Vuodet: Mauno Koiviston aika 1984-1986* (Helsinki: Otava, 2006). Finnish gaming press also briefly covered the case after MTV3 News reported on the declassified MFA documents in January 2010. Thus far the only article treating their content has been published in Finnish (Pasanen 2011).

⁴ All translations by the author.

⁵ Walter Laquer, *The Political Psychology of Appeasement: Finlandization and Other Unpopular Essays* (New York: Transaction Books, 1980), 7.

⁶ The term itself was coined by German political scientist Richard Lowenthal in 1966. Rinna Kullaa, *Non-Alignment and Its Origins in Cold War Europe: Yugoslavia, Finland and the Soviet Challenge* (London: I.B. Tauris, 2012).

⁷ Timo Vihavainen, *Kansakunta Rähmällään: Suomettumisen lyhyt Historia* (Helsinki: Otava, 1991); Jukka Nevakivi, *Miten Kekkonen Pääsi Valtaan ja Suomi Suomettui* (Helsinki: Otava, 1996).

⁸ Esko Salminen, *Vaikeneva Valtionmahti?: Neuvostoliitto/Venäjä Suomen Lehdistöissä 1968-1991* (Helsinki: Edita, 1996).

⁹ Aki Korhonen, 'CMB-Pelejä', *MikroBitti*, February 1985, 67.

¹⁰ 'Little America' (Finnish: pikku-Amerikka) was a Finnish pejorative term to describe countries that excessively emulated and admired American politics and/or way of life.

¹¹ Taistoism was the radical wing of the Finnish Communist Party with extreme pro-Soviet tendency.

¹² Ensio Laine, written parliamentary question 40/1985.

¹³ Charles Murto, *Memorandum no. 196* (Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs, 1985), 1.

¹⁴ *Ibid.*, 2.

¹⁵ Kosatshev could not specify the film, but probably referred to John Milius' *Red Dawn*, which was banned by the Finnish Board of Film Classification on October 15th, 1984.

¹⁶ Antero Viertiö, *Memorandum no. 167* (Helsinki: The Archives of the Ministry for the Foreign Affairs, 1985), 3.

¹⁷ *Ibid.*, 4.

¹⁸ A protest or statement delivered through diplomatic channels.

¹⁹ Other sensitive topics mentioned in the paper were the Russification of Estonia, the Soviet invasion of Afghanistan, the internal state of Red Army and the Terijoki Government.

²⁰ The Act on the Previewing of Video and Other Audiovisual Programmes (697/1987) excluded digital games from the preview process on the basis of content and purpose.

-
- ²¹ The Paasikivi-Kekkonen line refers to a foreign policy of neutrality.
- ²² Taisto Tolvanen, *Memorandum 417* (Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs, 1985), 3.
- ²³ Saarikoski in *Koneen Lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-Luvulta 1990-Luvun Puoliväliin* argues that rebellion against the Finnish politicians was a major factor behind *Raid over Moscow*'s popularity, although the sale figures were not infallible indicator of their political attitudes.
- ²⁴ Juhani Suomi, *Kohti Sinipunaa: Mauno Koiviston aika 1986-1987* (Helsinki: Otava, 2008).
- ²⁵ John Jermaine, 'Carver Gang at Large', *Commodore Magazine*, July 1987, 74-77 and 118-119.

Bibliography

- Jermaine, John. 'The Carver Gang: Still at Large'. *Commodore Magazine*, July 1987.
- Karhilo, Aarno. Dispatch no. 217/March 7th 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.
- Korhonen, Aki. 'CMB-Pelejä'. *MikroBitti*, February 1985.
- Kullaa, Rinna. *Non-Alignment and Its Origins in Cold War Europe: Yugoslavia, Finland and the Soviet Challenge*. London: I.B. Tauris, 2012.
- Laqueur, Walter. *The Political Psychology of Appeasement: Finlandization and Other Unpopular Essays*. New Jersey: Transaction Books, 1980.
- Murto, Charles. *Neuvostoliiton Suurlähetystön Vetoamus Neuvostovastaisen Amerikkalaisen Kotimikrosotapelin Mainostamisen ja Myynnin Ehkäisemiseksi Suomessa*. Memorandum no. 196/February 22nd 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.
- Nevakivi, Jukka. *Miten Kekkonen Pääsi Valtaan ja Suomi Suomettui*. Helsinki: Otava, 1996.
- 'Oppia Lapsille – Kremlistä ovet Sisään'. *Tiedonantaja*, 22 February, 1985.

Pasanen, Tero. “Hyökkäys Moskovaan!” – Tapaus *Raid over Moscow* Suomen ja Neuvostoliiton Välisessä Ulkopolitiikassa 1980-Luvulla’. *Pelitutkimuksen Vuosikirja* (2011): 1–11.

Pietinen, Seppo. *Kansanedustaja Laineen Eduskuntakysely Amerikkalaisen Kotimikropelin Maahantuonnista*. Memorandum no. 21900/ March 13th 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.

Rotkirch, Holger. *Neuvostoliiton Suurlähetystön Vetoamus Neuvostovastaisen Amerikkalaisen Kotimikrosotapelin Mainostamisen ja Myynnin Ehkäisemiseksi Suomessa; Poliittisen Osaston Muistio no. 196/22.2.1985*. Memorandum no. 45/March 6th 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.

Saarikoski, Petri. *Koneen Lumo: Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-Luvulta 1990-Luvun Puoliväliin*. Saarijärvi: Gummerus, 2004.

Salminen, Esko. *Vaikeneva Valtionmahti?: Neuvostoliitto/Venäjä Suomen Lehdissä 1968-1991*. Helsinki: Edita, 1996.

Suomi, Juhani. *Epävarmuuden Vuodet: Mauno Koiviston aika 1984-1986*. Helsinki: Otava, 2006.

———. *Kohti Sinipunaa: Mauno Koiviston aika 1986-1987*. Helsinki: Otava, 2008.

Suominen, Jaakko. ‘Mentaalihistoriallinen Katsaus Digitaalisuuteen’. In *Johdatus Digitaaliseen Kulttuuriin*, edited by Aki Järvinen, and Ilkka Mäyrä, 75–94. Tampere: Vastapaino, 1999.

Tiilikainen, Erkki. *Farafonov Suomessa Ilmestyneistä, Neuvostovastaiseksi Luonnehdituista Julkaisuista*. Dispatch no. 151/March 7th 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.

Tolvanen, Taisto. *Neuvostovastaisiksi Luokitellut Julkaisut; Ulkoasiainministeri Väyrysen Vastaus Neuvostoliiton Demarche’iin*. Memorandum no. 417/April 4th 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.

Viertiö, Antero. *Kotimikropelien Myynti ja Mainostaminen Suomessa; Neuvostoliiton Suurlähetystön Reaktio*. Memorandum no. 167/March 6th 1985. Helsinki: The Archives of the Ministry for Foreign Affairs.

Vihavainen, Timo. *Kansakunta Rähmällään: Suomettumisen Lyhyt Historia*. Helsinki: Otava, 1991.

Tero Pasanen is a graduate student at University of Jyväskylä, Finland. His dissertation (in progress) examines how games reflect their surrounding reality.

V

**PELAAJA ON PELAAJALLE SUSI: KRIITTINEN ANALYYSI DAYZ:N
VALLITSEVASTA PELITAVASTA**

by

Tero Pasanen, 2015

Pelitutkimuksen vuosikirja 2015. R. Koskimaa, J. Suominen, J. T. Harviainen, U. Fri-
man & J. Arjoranta (Eds.), Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2015, pp. 120–132

Reproduced with kind permission by Suomen pelitutkimuksen seura.

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

Tero Pasanen

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

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. Artikkelin 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

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

Selvitymistaistelua 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 hobbeseilaista 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.

1 Tässä rahoitusmallissa kehittäjät tarjoavat pelinsä kuluttajille keskeneräisenä, niin sanotussa alfa-vaiheessa, ja käyttävät kertyvät myyntitulot kehitysohjon. 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 hakkeriongelmalle 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.

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 kirjoja, 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 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. Alkusuksena 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

3 YouTube on ladattu lukemattomia DayZ-aiheisia videoita. Esimerkkinä mainittakoon vaikkapa FRANKIEonPC (<https://www.youtube.com/user/FRANKIEonPCin1080p>), joka on katsomääräisesti 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*) -peli-tapaan 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 verkkomonipeleihin tai niin sanottuihin virtuaalimaailmiin, jotka sisältävät pelillisiä elementtejä, mutta eivät välttämättä ole pelejä.

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 verkkomonipelejä 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 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 perusteltua 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

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

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

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 affordanseja, eli mahdollisuuksia toimia havaitussa ympäristössä. Sicartin (2009a, 212-213) mukaan eettisiksi 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 illusion luomisesta digitaalisissa peleissä

Pelietiikan 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 osa-alueilla 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.

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).

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 improvisoituu 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 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

¹⁰ Implisiittiset eli kirjoittamattomat säännöt, jotka pitävät sisällään muun muassa tiettyjä käytäytymissääntöjä, 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.

varsin yksinkertaiset. Ainoa annettu päämäärä on selviytyä lähtökohtaisesti vihanieliisessä ympäristössä mahdollisimman pitkään hengissä. Tämän seurauksena *DayZ*:stä puuttuu voittotila. Peli jatkuu teorissa loputtomasti. Sen voi ainoastaan hävittää 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 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.

seen.

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.

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 ei-pelaaja-hahmot (EPH), 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 pääasiassa väkivallan käyttöön, siitä pidättäytymiseen tai sen kohteen valitsemiseen. Nämä vaihtoehdot ovat usein juonen kannalta merkityksellisiä, 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. Monipelit 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.

¹³ Esimerkiksi *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Activision 2009) -pelin pahamaineisessa kampanjatehtävässä "No Russian" pelaaja voi valita ottaako hän osaa moskovalaisella lentokentällä suoritettavaan terroristitehtävään 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 kliimaksiä.

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 käyttäytymistä ohjasivat luonnolait, jotka oikeuttivat selviytymiskamppailun. Hobbesin ratkaisu tähän tilaan oli valistunut yksinvalti, 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*:ssa 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 vartenotettava yhteinen EPH-vihollinen, joka pakottaisi satunnaisia pelaajia laajempaan yhteistyöhön. Zombie-maailmanloppua käsittelevässä pelissä tämä vihollinen on elävät kuolleet, joiden määrä ja uhka on pysynyt alhaisena niiden tekoölyyn liittyvien teknisten ongelmien vuoksi. Tämän puutteen vuoksi ihmismetsästyksestä on muodostunut pelaajille 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

14 Salen ja Zimmerman (2003, 32-36) määrittelevät mielekkään pelaamisen toiminnan arviointavuuden 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.

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 turvaututaan 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* voidaankin 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

16 *DayZ*:ssä käytetyt huijausohjelmat ovat varsin yleisiä verkkosota- ja ammutapeleissa. *DayZ*:ssä huijaaminen on yleistä, sillä sen käyttämä *BattlEye*-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 zombies 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.comin* 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. Väkivaltaisten pelien vaikutukset pelaajien moraliin on ollut ristiriitainen aihe, joka heijastelee lähinnä mediaväkivallan tutkimuskentän jakautumista

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 & 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 moraalikäsitusten. 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).

(vrt. esim. Gabbiadini & al. 2013 ja Grizzard & al. 2014).

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



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 tulitaukuluun.

Yhtenä syynä pelitavan yleisyyteen voidaan pitää sitä, että *DayZ* palkitsee toisten pelaajien surmaamisesta. Pelaajat saattavat säästää useita tunteja aikaa keskittymällä ihmismetsästyksen, 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 kontrolloikeinona kehittäjät ovat ottaneet käyttöön järjestelmän, jonka tarkoituksena on luoda seurauksia KoS-pelitavalle. Tätä järjestelmää (engl. *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 kansspelaajiin nähden. Myös yksityisten palvelinten ylläpitäjät ovat pyrkineet kontrolloimaan pelitapaa asettamalla palvelinkohtaisia

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

sääntöjä, jotka rajoittavat toisten pelaajien välitöntä surmaamista. Näiden sääntöjen valvominen ja toimeenpano on kuitenkin ongelmallista, sillä niiden noudattaminen perustuu pitkälti pelaajien tahtoon. On erittäin vaikea määrittellä, millä tavoin yksittäiset pelaajat tulkitsevat sattumanvaraisia kohtaamisia tai aggressiivista käyttäytymistä. Itsesuojaus 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 kansspelaajien 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 verbalisesti. Tämä on kuitenkin erittäin harvinaisen ilmiö. Ehkä juuri tämän vuoksi aihe ei ole herättänyt liemmin 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 häirtävaikutuksia, 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 Käsihaudat 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 peliteknisiin 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

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.

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-maailmanlopusta kertova peli, josta zombiet puuttuvat lähes kokonaan. Tästä syystä pelistä puuttuu myös varteenotettava yhteinen EPH-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. *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 ammuntamoninpelien perinteet on syytä ottaa huomioon pelitapaaanalisoidessa. Yleistäen voidaan todeta, että yltiöoptimistinen mielikuva toverillisesta yhteistyöstä ei kuvaa moninpelien todellisuutta, varsinkaan jos pelaajia ei

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 kilpelaamisesta.

palkita siitä millään tavalla.²⁵ KoS:n kaltainen pelitapa onkin varsin tuttu muista verkkomoninpeleistä, joissa pelaajien välistä sosiaalista vuorovaikutusta ei pyritä rajoittamaan. Pelin teemallisella viitekehysellä, joka imitoi modernin zombie-fiktion keskeisimpiä aihepiirejä ja stereotyyppioita, 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 post-apokalyptisessä fiktiössä. Tämä ennakoasetelma luo kehyyksen, 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 pelitekniisten 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

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

26 Osa yksityisistä palvelimista käyttää GUILD-tunnusella perustuvaa seulojaa, jonka tarkoituksena on rajoittaa huijaamista. Pelaajan tulee ennakokorkisteröityä päästäkseen pelaamaan kyseisellä palvelimella.

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 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 pelitekniiset ongelmat, jotka ovat tehneet pelaajien välisestä konfliktista lähes ainoan todellisen haasteen selviytymiselle. Huijaamista voidaan sen sijaan pitää transgressiivisenä 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 4. 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 simulaation, 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 (toim.): *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 (toim.): *The Philosophy of Computer Games*, 143-158. Dordrecht: Springer Netherlands.
- 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 John Richard Sageng, Hallvard Fossheim & Tarjei Mandt Larsen (toim.): *The Philosophy of Computer Games*, 125-142. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Walsh, Richard (2011). "Emergent Narrative in Interactive Media". *Narrative* 19(1), 72-85.

VI

VIOLENT ENCOUNTERS: THE HOBBSIAN STATE OF NATURE IN *DAYZ*

by

Tero Pasanen, 2016

Mapping the Digital: Cultures and Territories of Play. L. Joyce & B. Quinn (Eds.),

Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2016, pp. 31–40

Reproduced with kind permission by Inter-Disciplinary Press.

<http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201708233536>

Violent Encounters: The Hobbesian State of Nature in *DayZ*

Tero Pasanen

Abstract

In his seminal work on social contract theory, *Leviathan*, Thomas Hobbes described the anarchic pre-societal condition of the state of nature. In this predicament – aptly named as ‘the war of all against all’ – people lived poor, short and brutish lives. The dystopian world simulated in the survival horror game *DayZ* mirrors this natural state of man. The game invites players to roleplay survivors of a zombie apocalypse. The present chapter examines the factors contributing to the pervasive violence, moral ambiguity and degeneration of human condition, which are all prominent features of *DayZ*'s gameplay. The article will situate *DayZ* into the context of a Hobbesian state of nature and explicate elements that render this hypothetical condition perpetual.

Key Words: social contract, moral ambiguity, zombie apocalypse, first-person shooters, permadeath.

1. Welcome to Chernarus

You spawn at the eastern sea shore of Chernarus, near the woods and quite uncertain of your location. You seek cover in the forest and wander aimlessly for a while, before arriving on a clearing. You spot a small rural village in the distance. As you move closer, you notice a group of zombies roaming around the buildings. A zombie spots you as you try to sneak pass them, giving a high pitched shriek. You rush toward the nearest accessible buildings with the aggroing zombie on your heels. The racket attracts more zombies that join the chase. You reach a two-storey house in the village centre. As you stumble through the doorway one of the pursuing zombies manages to hit you and you start to bleed. The zombie follows you slowly as you move upstairs. In one of the rooms you find a pistol. The zombie enters the room as you equip it. You fire a few rounds from the hip, until you take an aimed shot to its head. The zombie falls dead. Its companions have lost their sight of you, but you have also used almost all the ammo. Shaking from the pain you quickly bandage the wound to stop the bleeding. Your vision is tinted grey. You scour the house for more loot. Suddenly you feel the presence of another player behind you. He has heard the gunshots. He shouts ‘I’m friendly, I’m friendly!’ on the direct voice chat, only to shoot you at point blank range. The world goes black. The screen tells the obvious: ‘you are dead.’

The aforementioned scenario is quite common for those taking their first steps with the open world survival horror game *DayZ* (2012/2013). Albeit the attempt

was short, it taught a harsh, yet a fundamental lesson about trust in this online environment.

The bleak, dystopian world simulated in *DayZ* mirrors the state of nature, described by Thomas Hobbes in *Leviathan* (1651).¹ The *DayZ* project initially started off as an *Arma 2* (2009) modification,² before being developed into a standalone title.³ The game invites players to roleplay survivors of a zombie apocalypse. It is a nihilistic sandbox, set in a fictional post-Soviet state of Chernarus,⁴ where the lines between gameplay and griefing are constantly blurred and renegotiated.

This article offers a Hobbesian reading of *DayZ* by explicating gameplay conventions and design elements that render this hypothetical condition perpetual.⁵ The chapter treats both the community-build mods and the standalone game.

2. *DayZ*

DayZ revolves only seemingly around the traditional survival horror paradigm, challenging the horizon of expectations when it comes to contemporary design conventions. It does not favour short learning curve or instant rewarding, and goes against the grain with its small margin for error and lack of balance. Unarmed fresh spawns are pitted against well-armed survivors, and only a small slip may cost the player hours of progress and investment that cannot be restored from a save point. The game has no specific winning condition, pre-defined subgoals or achievements. The sole objective is to survive as long as possible. The means to accomplish this are undetermined, left for players to sort out amongst themselves. The only operational rule is to quell thirst and hunger. Furthermore there are no rules for governing social interaction, which highlights the importance of establishing trust through communication.

Perhaps the most prominent feature in *DayZ* is the permanent death (permadeath) system: when a character dies it is lost for good.⁶ This approach is unique in online first- and third-person shooters with persistent servers. The single-spawn mechanic has been previously utilized in session-based shooters. The system has been praised – sometimes justly, sometimes idealistically – for underlining consequences made by players, for instance by invoking moral dilemmas.⁷ However it is painstakingly obvious that players indulge themselves with rampant acts of violence and morally questionable behaviour. This is seen in emergent use of different game features that are combined to act, for instance, as torture methods.⁸

The fragility of life is underlined by complex simulation of health, physical trauma, physiological needs and psychological effects. Death may be instant or prolonged, occurring when the health level drops to zero due to injuries, infection, hunger or thirst. The only solution to postpone the inescapable death is to scavenge for resources. The loot is versatile, ranging from provisions, utility items and medical supplies to weapons and vehicles.

3. The Self and the Other

There are two types of alterity present in *DayZ*: zombies and other survivors. The zombies – otherwise known as walkers or zeds – are of twenty-first century variety. They are fast, untiring and ferocious.⁹ Zombies symbolize the end of mankind. They represent the posthuman condition, simultaneously being subjects and objects.¹⁰ Although possessing human features, zombies are totally stripped of individuality or virtues of humanity. These things are devoid of empathy and cannot be reasoned with. Zombies are driven only by the most primitive of priorities, the necessity to feed. Yet, as adversaries, they are relatively weak, predictable and easily evadable.¹¹ For more experienced players, the zeds hardly offer any challenge, even in larger groups.¹² Furthermore, zombies only spawn as a player comes within 200-300 meter radius of settlements or other loot sites. Thus, they mainly act as indicators of the presence of other survivors.

The human is the apex predator. In contrast to zombies, the threat posed by survivors is constant. Survivors do not represent any power structure or governmental entity that would have monopoly on the use of violence. They are individuals who try to survive the apocalypse to the best of their abilities. Survivors can be situated into the extremities of hero and bandit. All players spawn as normal survivors, but their actions alter the character state. The rule of thumb is that heroes help other survivors, whereas bandits prey on survivors. This dichotomy, however, is not fixed in stone. Depending on the situation, a hero will murder a survivor just as easily as a bandit.

Some players have allowed themselves to be robbed or kidnapped to preserve their virtual lives.¹³ These cases, however, are quite artificial as players willingly adopt the role of the victim for the sake of immersion and role-play. The kidnappings continue only as long as the victims allow them to continue.¹⁴

4. The State of Nature

In his seminal work on social contract theory, *Leviathan*, Thomas Hobbes defined the state of nature as ‘war of all against all’¹⁵ (Lat. *bellum omnium contra omnes*) in which the life of man was ‘solitary, poor, nasty, brutish and short.’¹⁶ In this hypothetical pre-societal condition there were no rights, only natural freedoms. Hobbes’s view of human nature was quite pessimistic. The fate of natural men was to destroy each other in a restless pursuit for power. In this context, force and fraud were considered as cardinal virtues.¹⁷

Hobbes’s resolution to the state of nature was to form a commonwealth – symbolised by the Leviathan – ruled by a sovereign authority wielding absolute power.¹⁸ Hobbes argued that humans ceded some of their natural freedoms to the head of the Leviathan out of fear.

The lawless dystopian circumstances simulated in *DayZ* mirror the Hobbesian state of nature. The absence of predefined factions (i.e., teams) and codes of conduct result in moral ambiguity. Social interaction is governed only by implicit

rules. There is no right or wrong as players constitute their own relative moral guidelines. In this case, ‘the natural condition of mankind’¹⁹ is post-societal, following the collapse of civilisation.

5. The Frames of Violence

Similarly to *Leviathan*, the source of competition and conflict in *DayZ* can be derived from the appetite for power. In a game without winning conditions, defined subgoals or achievements, the meaning of power is multifaceted; it can refer, for instance, to control of specific map locations, building strongholds, possessing of vehicles or valuable resources. However the use of violence is the most apparent form of power.

In theory, the lack of comprehensive operational rules has potential for complex social interaction, but in reality the gameplay is too often reduced to simple deathmatching and murder for sport. As *DayZ* gained popularity, a behavioural pattern – aptly termed as the kill-on-sight mentality (KoS) – emerged and established its position as the preferred gameplay convention.²⁰ The KoS is a self-feeding cycle. Those killed without an apparent reason tend to repay the favour to other players. Arbitrary acts of violence have become the pervasive form of social interaction as players assume that everyone they encounter is hostile by default. This has created an atmosphere of constant paranoia, in which others are killed for precaution rather than of spite. Firefights may erupt even if there are no initial hostile intentions as players open fire on random survivors to protect themselves.

At first glance, the all-encompassing violence may seem wanton and gratuitous, but this behaviour should be situated to certain cultural frameworks that influence the player conduct. There are also design choices and technological aspects that afford this type of antisocial gameplay.

Social decay and degeneration of human condition, popularised by George Romero’s *Night of the Living Death* (1968), are generic tropes of modern zombie fiction.²¹ This established scheme creates preconceptions that steer *DayZ*’s gameplay in specific directions, in which nihilistic, self-serving and confrontational behaviour are expected and accepted. The end-of-civilization scenario that players are invited to role-play requires both villains and victims to work. These roles are not fixed, but reverse quickly as predators become prey.

The first-person shooter (FPS) genre has been player-versus-player (PvP) oriented (deathmatch or team deathmatch) since its conception. This genre convention is so deeply rooted that players seem to abide by it, even when it is not forced on them. Furthermore, the ample amounts of available firearms – especially in the community-build mod versions – guide gameplay into PvP combat. Sniper rifles are not required for protection against zombies, but to ambush other survivors.

Perhaps the most fundamental reason for habitual player killing is the lack of a considerable common enemy that would force players to cooperate. Zombies cannot fulfil this role as they do not offer necessary challenge. Their presence as adversaries is relatively indifferent. The zeds mainly act as a reference that ties the game events to the background story. This has direct effects on the meaningfulness of play i.e., on actions that yield purposeful outcomes.²² *DayZ* does not reward for killing zombies; on the contrary, they only notify other survivors of your presence. They rarely carry valuable loot, compared to well-armed and equipped survivors. In addition, the core mechanic of *DayZ*, which revolves around scavenging, is extremely repetitive and cannot maintain entertainment value for longer periods of time. Players find the essential accessories needed for survival quite quickly, and if they have already explored the map, their attention will be directed towards additional challenges, posed by other players.

Manhunt is the ultimate sport in *DayZ*. Waylaying others – as well as evading and surviving ambushes – is a testament of skill. Scheming and committing murder is undoubtedly the single most challenging and rewarding activity, requiring patience, timing and guile. It is an example of exercising power and asserting dominance over others.

6. Conclusions

DayZ is a gaming phenomenon with tremendous potential to revolutionise and reinvigorate the shooter genre, which is currently suffering through a period of stagnation, represented by the generic modern military shooters (MMS) favouring instant rewarding and non-stop action. The game draws much of its allure from a delicate balance of challenge and frustration. The project is naturally laden with expectations that it cannot deliver, but it has sown a seed that can usher the genre into a new, more mature era. One of these promising elements is the permadeath system. Military shooters have been traditionally reprimanded for downplaying consequences of violence; death is a punishment from failure, but the penalty is relatively minor as characters respawn almost immediately, or the lost progress can be backtracked from savepoints. In *DayZ* the permadeath mechanic and complex simulation of health foreground the results of physical aggression. The system can be considered as a way to eradicate the Lazarus syndrome i.e., the possibility to respawn endlessly, and counter its effects on gameplay. Along with the absence of rules that govern social interaction, the permadeath system has potential to introduce genuine moral dimension to digital gaming.²³

Interestingly, the deeply rooted social Darwinism is not scripted to the game, but seems to be inherent part of the gameplay itself. This demonstrates fundamental flaws in players' abilities to communicate and resolve conflicts without the use of violence. It also illustrates the power of genre conventions. One can argue that it is the prevalent egocentrism and antisocial behaviour that makes *DayZ* so appealing. The game can be read as a procedural social commentary²⁴ on

human nature, but perhaps more accurately it illustrates how people conduct themselves in online games. The commentary is not conveyed through the in-game narrative, but through collective player behaviour, resulting from the absence of social contract. The prominent kill-on-sight mentality can also be interpreted as a form of grieving, but for large segment of players it is a natural part of the game, apt to the zombie apocalypse theme. It is an inevitable consequence that follows the lack of operational and social rules.

In *DayZ* the perpetual state of nature is imperative as it maintains tension, enables meaningful play and creates unique atmosphere. It also situates responsibility of ethical agency on players. The emergence of a sovereign that would unite all the players under a common cause would be devastating to gameplay. The game thrives on incessant anarchy made possible by the absence of extensive social contract. The server encompassing cooperation would be the most rational way to fulfil the objective of survival, but at the same time harmonious coexistence would also be destructive to the overall experience. This is of course not to claim that all the players attempt to survive in solitude or that there is no cooperation of any kind. Like other games, *DayZ* involves clan activity, smaller inner groups of players and even casual ad hoc social formations. There is obvious safety in numbers, but pervasive player behavior makes cooperation extremely precarious. Furthermore, the design choices and genre conventions do not support harmonious coexistence. The argument is that cooperation is not desired on the server level.

DayZ exemplifies the paradoxical logic of game controversies. The game has not generated polemic, although premeditated homicide is perhaps the most central game mechanic. It has not been dubbed as a murder or torture simulator, regardless of its realistic simulation of ballistics and physical trauma or morally questionable player behaviour. The reason for this is the fictional setting, which offers more leverage and enables certain creative choices not permitted to games situated into real-world contexts.²⁵

It remains to be seen how long *DayZ* can thrive on its novel game. The lack of goals and objectives, which sets the game apart from its peers, may ultimately become a burden that must be resolved in one form or another. In the end, scavenging or manhunting may not be enough to maintain long-term interest. The chosen Minecraft-like development model may prove flexible enough to allow the developers to react on arising challenges as they surface.

DayZ is about the freedom of choice. At the moment the freedom to 'do what thou wilt' manifests itself in violent encounters.

Notes

¹ Thomas Hobbes, *Leviathan or the Matter, Forme and Power of Common-Wealth and Civill* (Project Gutenberg, 2009), viewed 1 December 2014,

<http://www.gutenberg.org/files/3207/3207-h/3207-h.htm>

² The initial impetus behind *DayZ* was to design a digital training application for the New Zealand Army. However as the idea did not stir interest in the military, it became an 'entertainment-only' game.

³ The original mod was developed by Dean 'Rocket' Hall in 2012. In August 2012 Hall announced that *DayZ* would become a standalone game. The mod became a community-based effort with the release of update 1.7.3 in October 2012. This change resulted in a plethora of modifications based on the original mod. The standalone version was released in December 2013 by Bohemia Interactive with Hall working as the lead designer. In February 2014 he announced leaving the project in the end of the year. The current build of *DayZ: Standalone* is still in alpha stage and it is quite rudimentary compared to the community-build mod versions.

⁴ Chernarus offers 225 km² of playable area that breathes gloomy post-Soviet atmosphere with rural landscapes in autumn colours, populated with villages, towns and larger cities that celebrate Soviet architecture. Certain mods contribute further to the prevailing ambiance. For instance the *DayZ: Taviana* mod features huge statues of Lenin, billboards with communist imagery and a museum exhibiting Social Realism and communist heroes. The mod also has a Ferris wheel, which is a reference to the iconic symbol of desolation, found in the city of Pripyat at Chernobyl Exclusion Zone.

⁵ The observations made in this article are based on extensive participatory observation that allowed systematic experimentation with different gameplay tactics and strategies. Furthermore user-generated content, such as let's play videos, online blogs and forum discussions, were analysed.

⁶ We can liken the permadeath system to the one-session game of narration (OSGON) model proposed by Gonzalo Frasca (2001). Similarly to the mechanic adopted by *DayZ*, death in the OSGON model was irreversible. However in an OSGON dying would be difficult as it is a single-player game that can only be played once.

⁷ Marcus Carter, Martin Gibbs and Greg Wadley, 'Death and Dying in DayZ,' *Proceedings of the 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death, Article No. 22* (New York: ACM, 2013), 3.

⁸ Handcuffed players are being force fed with disinfectant to cause chemical poisoning, which can lead to death if not cured. Initially handcuffs were design as a non-lethal method to pacify players, whereas force feeding can save unconscious players from starving or dying of thirst.

⁹ Kyle Bishop, 'Raising the Dead: Unearthing the Non-Literary Origins of Zombie Cinema,' *Journal of Popular Film and Television* 33.4 (2006): 24.

¹⁰ Sarah Juliet Lauro and Karen Lauro, 'A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism,' *Boundary 2* 35.1 (2008): 85-108.

¹¹ Zombies can be easily evaded by moving in crouch or crawl position as these stances lower character's visibility and audibility. Even aggroing zombies can be eluded quite effortlessly by escaping through buildings as a technical limitation of the game engine forces running zombies to walk indoors. Breaking the line of sight causes zombies to abandon the chase.

¹² The community-build mods, *DayZ: Origins* and *DayZ: Mercenary*, have increased the level of challenge and need for cooperation by implementing well-armed AI survivors that patrol the map and hunt for players.

¹³ Adam Ruch, 'Stockholm Syndrome: How Six Men Kidnapped Me in DayZ,' *Games on Net*, 5 July 2012, viewed 16 May 2014, <http://games.on.net/2012/07/stockholm-syndrome-how-six-men-kidnapped-me-in-dayz/>

¹⁴ In terms of rationality the players who have lost all their valuable belongings have nothing to lose. It would be the same to respawn. Therefore players tend to fight to the end or try to flee rather than surrender. Also bandits prefer killing their victims rather than robbing them, because it less risky and faster.

¹⁵ Hobbes, *Leviathan*, XIII.8.

¹⁶ Hobbes, *Leviathan*, XIII.9.

¹⁷ Hobbes, *Leviathan*, XIII.13.

¹⁸ Hobbes, *Leviathan*, XVII.15.

¹⁹ Hobbes, *Leviathan*, XIII.

²⁰ In the early alpha stages of the mod players were generally more trusting towards each other, but as the kill-on-sight mentality became the norm the community grew more suspicious. There was evident clash between the conventions of cooperative- and player versus player (pvp) -oriented FPS traditions. *Arma 2* was a cooperative military simulator, but *DayZ* replaced teamwork with pvp.

²¹ Todd K. Platts, 'Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture,' *Sociology Compass* 7 (2013): 547.

²² Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge: The MIT Press, 2003), 37.

²³ Across the genres moral decisions have been implemented to enhance narratives. Most of the games employing morality as plot device are single-player games, in which the effects of the choices made are more controllable. Often these choices are not dynamic, but reduced to few predefined possibilities. They tend to be

artificial with little impact on how the game actually continues, for instance scripted to cutscenes that limit player agency.

²⁴ Ian Bogost (2007) coined the term ‘procedural rhetoric’ to describe rhetoric that is conveyed through running processes, rules and mechanics.

²⁵ *Spec Ops: The Line* (2012) has adopted similar approach in its treatment of potentially controversial theme.

Bibliography

Bishop, Kyle. ‘Raising the Dead: Unearthing the Non-Literary Origins of Zombie Cinema.’ *Journal of Popular Film and Television* 33.4 (2006): 196-205.

Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

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

Frasca, Gonzalo. ‘Ephemeral Games: Is It Barbaric to Design Videogames after Auschwitz.’ In *Cybertext Yearbook 2000*, edited by Markku Eskelinen and Raine Koskimaa, 172-181. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 2001.

Hobbes, Thomas. *Leviathan or the Matter, Forme and Power of Common-Wealth and Civill*. Project Gutenberg, 2009. Viewed 1 December 2014.
<http://www.gutenberg.org/files/3207/3207-h/3207-h.htm>

Lauro, Sarah Juliet and Karen Embry. ‘A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism.’ *Boundaries* 2 35.1 (2008): 85-108.

Platts, Todd K. ‘Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture.’ *Sociology Compass* 7 (2013): 547-560.

Ruch, Adam. ‘Stockholm Syndrome: How Six Men Kidnapped Me in DayZ.’ *Games on Net*, 5 July 2012. Viewed 16 May 2014.
<http://games.on.net/2012/07/stockholm-syndrome-how-six-men-kidnapped-me-in-dayz/>.

Salen, Katie and Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press. 2003.

Tero Pasanen is a Ph.D student at University of Jyväskylä (JyU), Finland. His forthcoming dissertation examines how game-related controversies and moral panics have shaped the societal status of digital games.