

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

Author(s): Kerttula, Tero

Title: Iloisesta noususta syvään katumukseen : alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä

Year: 2023

Version: Published version

Copyright: © 2023 kirjoittaja

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Please cite the original version:

Kerttula, T. (2023). Iloisesta noususta syvään katumukseen : alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä. *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 2023, 73-85.

<https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/130474>

Iloisesta noususta syvään katumukseen – alkoholinkäytön kuvauksia videopeleissä

Katsaus

Tero Kerttula

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Pohdin tässä katsauksessa alkoholin ja alkoholiuongelmien esittämistä peleissä muutaman viime vuosikymmenen aikana. Käsittelyssä on eri peleistä yhteensä 30 pelihahmoa, jotka ovat peleissään sivuhahmoja, eivätkä varsinaisia pelattavia päähahmoja. Katsauksen tarkoituksena onkin itse päihtymystilan simuloimisen sijasta tuoda esille se, millaisia tarinoita päihteidenkäytöstä peleissä on kerrottu ja voidaan kertoa. Pelit edustavat myös niin sanottuja viihdepelejä, joten en käsittele katsauksessani opetustarkoitukseen kehitettyjä pelejä. Tällä tavoin pohdin sitä, esiintyykö tarinoissa alkoholiin liittyvää valistusta vai kulkevatko hahmojen alkoholiuongelmat saumattomammin tarinan ohessa.

Avainsanat: Videopelit, historia, alkoholismi, käsikirjoittaminen, pelihahmot

Abstract

In this article I consider how video games have presented alcohol and drinking problems during the last few decades. Instead of the protagonist, this article looks at 30 different minor characters in their respective video games. The aim is to highlight how, instead of simulating intoxicated behavior, video games have dealt with alcohol use, and what kind of stories about the subject are possible within the medium. The games selected are for entertainment purpose, rather than being educational games. This allows us to see how well different aspects of alcoholism are depicted in these games, as well as to see how these themes fit into video game writing.

Keywords: Video games, history, alcoholism, writing, characters

Johdanto

Videopelit ovat kautta historiansa olleet viihteen ohella myös ympäröivää maailmaansa ja siellä syntyneitä tarinoita heijastavia kokemuksia. Videopeleissä on nähty ja pelattu mielen-terveysongelmista kärsiviä hahmoja, päihdeongelmaisia hahmoja ja muista sosiaalisista ongelmista kärsiviä hahmoja. Käsittelen alkoholin käytön esittämistä videopeleissä noin 1980-luvulta eteenpäin. Tarkemmassa tarkastelussa ovat 24 valittua peliä, joissa näkyville hahmoille on taustatarinaansa kirjoitettu selkeä alkoholi-ongelma. Valitut hahmot ovat peleissään sivuhahmon roolissa. Tarkoitukseni on alkoholin vaikutuksen alaisena toimimisen simuloinnin sijasta pohtia, onko alkoholia ongelmallisesti käyttävien hahmojen esittämisessä ja kirjoittamisessa nähtävissä selkeitä eroja videopelien kehittyessä kohti nykyistä asemaansa populaarikulttuurissa. Pohdin myös, ovatko vakavammat teemat liittyen päihteiden käyttöön mahdollisesti yleistyneet videopelitarinoissa ajan myötä.

Käsittelen tässä esseessä pääasiassa pelien sivuhahmoja, joiden kanssa pelien päähahmot toimivat. Monet pelattavan hahmon juomisen sallivat pelit, kuten *Redneck Rampage* (Xatrix Entertainment 1997) ja *Postal 2* (Running With Scissors 2003) ovat pyrkineet humoristisesti mallintamaan juomisen aikaansaamia vaikutuksia, mutta myös tätä kautta aiheuttamaan moraalista pahennusta. Onkin kiintoisampaa pohtia sitä, millaisia alkoholia kenties ongelmallisestikin käyttäviä hahmoja peleissä on kuvattu tarinallisesti toiminnallisuuden sijasta. Perustan tämän valinnan myös siihen, miten peleissä tarinan päähahmoksi saatetaan usein mieltää pelattava, aktiivinen hahmo. Tämä hahmo voi olla myös joko sankari tai vaihtoehtoisesti antagonistinen antisankari. Monesti pelit myös pyrkivät alleviivaamaan tätä otsikossaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelin tarina käsittelee vain pelatta-

van päähahmon tarinaa. Erityisesti elokuvissa voidaan havaita usein se, miten elokuvan tarinaa kokonaisuutena tarkastellessa oletetut päähahmot ovat vain osan suuremmaksi tarkoitettua tarinakokonaisuutta, jota vain tarkastellaan päähahmojen kautta. Myös monet tarinalliset pelit sisältävät tämänkaltaisen kokonaisuuden, jossa pelattava hahmo onkin vain ulkopuolinen tarkkailija jonkin toisen hahmon tarinassa. Tätä näkökulmaa pyrin myös tuomaan esille analysoimieni pelien kautta.

Katsaus perustuu hahmojen visuaaliseen ja kielelliseen esittämiseen erilaisten alkoholismiin liitettävien diskurssien kautta (Mcfarlane & Tuffin 2010). Tarkastelen myös selkeästi vain viihdetarkoitukseen tehtyjä pelejä opetustarkoitukseen tehtyjen pelien sijasta. Tätä kautta pyrin pohtimaan sitä, millä tavalla pelit käsittelevät ilmiötä erityisesti fiktion kautta ja kuinka mahdollisen alkoholismien kuvaukset näkyvät osana suurelle yleisölle suunnattuja pelejä.

Aineisto koostuu peliesimerkeistä, joissa alkoholiviittauksia on nähty sekä kolmenkymmenen alkoholia ongelmallisesti käyttävän hahmon analyysistä. Aineistovalinnan lähtökohdat ovat olleet omat muistikuvani tämänkaltaisista hahmoista yhdistettynä hakuihin verkon historiasivustoista ja tietopankeista. Aineisto koottiin tekstimuodossa laadullisen aineiston analyysiin tarkoitettulle Atlas.ti -alustalle, johon pelit listattiin kronologisessa järjestyksessä julkaisuvuoden mukaan, minkä lisäksi aineistoon lisättiin pelien genret sekä niiden kehittäjät ja julkaisijat. Tämän jälkeen peleille luotiin aineistoon alustavia tunnisteita sen perusteella, mitä peleistä on sivustoilla kirjoitettu ja millaisia alkoholin käyttöön sisältäviä viittauksia niiden kerrottiin sisältävän. Alustavan koonnin jälkeen aineisto on varmistettu paikkansa pitäväksi pelaamalla pelejä itse, katsomalla peleistä tehtyjä Let's Play- ja longplay-videoita sekä lukemalla pidempien pelikokonai-

suuksien läpipeluudokumentteja ja dialogikoosteita. Erilaisen lähdemateriaalien tarkoituksena on varmistaa, että tulkinta hahmon ongelmista on havaittu yleisemmin, eikä perustu vain omaan tulkintaani. Tämän jälkeen aineiston tunnistamista täydennettiin havaintojen kautta.

Aineisto ei ole täydellisen kattava, sillä erilaisia alkoholiviitauksia sisältäviä pelejä on tuhansia. Kuitenkin erityisesti tarkemmin analysoitavat hahmot on valikoitu mahdollisimman kattavaksi kokonaisuudeksi. Katsaus on jaettu karkeasti kahteen jaksoon: ensimmäisessä käsitellään humoristiseksi havaittuja hahmoja, kun taas jälkipuolella katsotaan tarkemmin alkoholikuvausten vakavampia sävyjä.

Iloinen nousu

Videopelien ja alkoholin suhde on ollut mutkikas jo varhaisessa vaiheessa. Midwayn kolikkopeli *Tappperissa* (Midway 1981) päärooli oli baarimikolla, jonka tehtävänä oli tarjoilla juotavaa janoiselle kansalle. Alun perin pelin sponsorina oli olutmerkki Budweiser, jonka logo komeili kolikkopeliautomaatin ohjaimina toimineissa oluthanoissa. Pelistä on tietävästi olemassa myös japanilainen, SEGAN valmistama versio, jossa Budweiser on korvattu japanilaisen alkoholimerkin, Suntoryn logoilla (Museum of the Game n.d.). Pelistä julkaistiin myöhemmin myös alkoholiton versio nimellä *Root Beer Tapper* (Midway 1984). Hajanaisten verkkolähteiden perusteella alkuperäinen *Tappper* oli tarkoitettu baareihin ja tavernoihin, mutta peli päättyi silti myös kolikkopelihalleihin. Tämän puolestaan kerrotaan herättäneen vanhempien huolta, sillä *Tapperia* pääsivät näin ollen pelaamaan myös alaikäiset. Tämän vuoksi alkoholitonta versiota ilmeisesti markkinoitiin myöhemmin koko perheen kolikkopeliviihteenä.

1980-luvulla alkoholi näkyi videopeleissä muutenkin usein humoristisin ja esineellisin keinoin. Tunnetuimpia aikakau-

den esimerkkejä lienee nyrkkeily-peli *Punch-Outin* (Nintendo 1984) kolikkopeliversiossa vastustajana oleva Vodka Drunkenski, joka erätauoilla hörppii iloisesti voimajuomaa kehän laidalla olevasta pullostaan. Drunkenski koki konsoliversioissaan Tapperin kohtalon ja sensuurin iskettyä hahmo opittiin yleisesti tuntemaan nimellä Soda Popinski. Drunkenskin taustaa avataan hieman hahmon esittelytekstissä, mutta tästä huolimatta kyseessä on hyvin karrikoitu ja stereotyyppinen hahmo, joka perustuu ajatukseen venäläisestä tai itäeurooppalaisesta henkilöstä alkoholiongelmineen.

Samankaltaisia hahmoja aikakaudella nähtiin muitakin, kuten *Bubble Bobblen* (Taito 1986) päävihollinen Super Drunk, joka hyökkäyksensä viskelee pulloja pelihahmoja kohti. Hahmosta kehitettiin jatko-osaa varten myös vaikeampi versio nimeltään Hyper Drunk. Pulloja viskeli myös *Dark Castlen* (Silicon Beach Software 1986) päävihollinen Black Knight. *Super Mario Kartin* (Nintendo 1991) japanilaisessa versiossa voittaja juo asiaankuuluvasti palkintokorokkeella shampanjaa, joka kuitenkin sensuroitiin pois länsimaisista versioista.

Tässä yhteydessä havaittavaa on se, miten erityisesti japanilaisissa peleissä olevat viittaukset alkoholiin on usein sensuroitu länsimaissa. Laajemmassa mittakaavassa alkoholi-tuotteiden sensurointi on osa aikakauden videopelisen-suuria, jossa päihteen ohella peleistä sensuroitiin esimerkiksi seksuaalista ja liiallisen väkivaltaiseksi koettua sisältöä (esim. Kocurek 2013). Vastaavasti länsimaisissa julkaisuissa kuvaukset alkoholin nauttimisesta ovat olleet osa selkeästi aikuiselle yleisölle suunnattujen pelien kuvastoa, joissa oli toisinaan hyvinkin näkyvästi päihtyneitä hahmoja. *Softporn Adventure* (Blue Sky Software 1981) ja tähän pohjautunut *Leisure Suit Larry: In The Land of The Lounge Lizards* (Sierra Online 1987) esittivät tällaisia hahmoja osana seikkailun mekaniikkaa. Sivuhahmoina pelissä on miestenhuoneen oven vie-

ressä humalaisesti sammaltava herrasmies sekä stereotyyppinen epäsiisti kujien mies, joka niin ikään puhuu karrikoidusti sammaltaen. Molemmat hahmot ovat pelien etenemisen kannalta myös merkityksellisiä, sillä viskilasillisen tai viinipullon ojentaminen kyseisille hahmoille johtaa vastalahjaan, jota ilman pelissä ei pääse etenemään. Hahmojen tarinallinen merkitys on sinänsä pieni, mutta ympäristön huomioon ottaen ne puolustavat tietyssä mielessä paikkaansa – rähjäisellä kujalla ja epämääräisessä baarissa kyseisenlaisiin hahmoihin törmääminen on erittäin todennäköistä myös todellisuudessa. Myös muissa aikuisia teemoja sisältävissä peleissä on esitetty alkoholin käyttöä. Eroottiseen ranskalaiseen elokuvaan perustuneessa seikkailupelissä *Emmanuelle* (Coktel Vision 1989) viini on osa pelin kuvastoa kerronnassa, mutta myös käytettävänä esineenä.

Tässä kohden esille nousee keskustelu pelien kohdeyleisöstä ja ikärajoista. Kohdeyleisön osoittamiseksi vielä 1980-luvulla aikuisille suunnatut pelit tunnisti vain pelilaatikon kannessa olevasta “Adults only” -tekstistä (kuva 1), jota ei kaikissa peleissä edes käytetty. Vuonna 1994 perustettu ESRB (Entertainment Software Rating Board) muutti asiaa ja pakotti peleihin oman järjestelmänsä mukaiset ikäraajat. Ikärajojen yhteydessä käyttöön otettiin myös sisältöä kuvaavat varoitukset. ESRB:n sisältövaroitukset perustuvat päihteiden suhteen siihen, sisältääkö peli alkoholin, tupakan tai huumeiden esittämistä tai käyttöä (Entertainment Software Rating Board 2023). Tämä tarkoittaa sitä, että jokainen peli, jossa viitataan vähänkin alkoholiin, saa ESRB:ltä merkinnän viittauksesta alkoholiin. Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi lukuisat ongelmanratkontapelit, joissa pelikentällä yhtenä esineenä on viinipullo. Samoin koko perheelle suunnatuista ravintolasimulaatioista saattaa löytyä vastaava merkintä. Varsinaiseen ikärajaan sisältövaroitukset ei vaikuta ja alkoholiviittauksia sisältäviä pelejä löytyy sivuston tietokannasta kaikista ikärajaluokista. Vas-

taavasti Euroopassa ikärajoista vuodesta 2003 vastannut PEGI (Pan European Game Information) suhtautuu päihteisiin jyrkemmin. Mikäli pelistä löytyy viittauksia huumeiden, tupakan tai alkoholin käyttöön, peli saa aina automaattisesti PEGI 16- tai PEGI 18 -luokituksen (PEGI n.d.).

Alkoholin ja muiden päihteiden näkyminen yleisesti populaarikulttuurin kuvastossa heijastui myös peleihin. Villin lännen populaarikulttuurikuvastoa toisintava *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist* (Sierra On-Line 1993) esittelee pelaajille oleellisena sivuhahmona tohtori Gillespien, jonka alkoholiongelmien viitataan toistuvasti pelin päähahmon sisäisessä monologissa. Gillespie on hahmona muutenkin stereotyyppinen ja humoristinen. Punanenäinen tohtori viettää enimmäkseen aikaansa kylän saluunassa ja puhuu karrikoidun epäselvästi. Pelin käsikirjoituksesta selviää, kuinka tohtorin kirjoittaman lääkereseptit tuoksuvat aina viskiltä ja ovat usein myös viskistä tahriintuneet. Varsinaista syytä tohtorin alkoholin käytölle ei anneta, eikä sellaisesta anneta edes vihjeitä, hahmo vain on selkeän alkoholiongelmainen. Annettu kuva edustaa populaarikulttuurista tutuksi tullutta villin lännen kuvastoa, jossa alkoholi ja erityisesti viski on usein läsnä. Kuvasto on todettu tutkimuksessa myös historiallisesti oikeaksi (Wrabley 2007).

Stereotyyppisesti alkoholin käyttöä on nähty myös merirosvotarinoissa, ainoastaan viski on korvattu rommilla. Peleistä esimerkkinä ovat *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games 1990) -pelisarjan kaksi ensimmäistä osaa, joissa nähtävät merirosvohahmot ovat selkeästi päihtyneitä ja hikottelevat puhuessaan. Sarjan toisessa osassa, *The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (Lucasfilm Games 1992) törmätään kuitenkin kiinnostavasti alkoholia selvästi liikaa käyttäviin isä-vainajaan ja tämän poikaan, Rum Rogers vanhempaan ja nuorempaan. Molemmilla hahmoilla on merkittävä rooli tarinan



Kuva 1. Sisältöhuomautus *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizardsin* kannessa.

etenemisessä ja pelisarjan päämotivaattorina olevassa apina-saaren salaisuudessa. Molemmissa hahmoissa on selkeä humoristinen elementti mukana, esimerkiksi vanhempi Rogers tietävästi kirjaimellisesti kylpi itse tekemässään rommissa ja hänen poikansa myöhemmin jatkoi tätä perintöä, vain keittämällä romminsa isänsä versiota vahvemmaksi. Humoristisesta kulmasta huolimatta hahmokaksikko on yksi niistä esimerkeistä, joissa sivutaan alkoholismien perinnöllisiä ominaisuuksia (ks. Walters 2002). On huomattavaa, että edellä mainittujen hahmojen koominen ulottuvuus johtuu osittain pelien itsensä humoristisesta luonteesta, mutta myös juuri villiin länteen ja merirosvojen aikakauteen liitetyistä populaarikulttuurisista stereotyyppioista.

Vaihteleva baarikuvasto on yleinen näky videopeleissä. Eri-tyisesti urbaaniin ympäristöön sijoittuvat pelit sisältävät

usein pelitilanteita, jotka sijoittuvat anniskeluravintoloiden sisään, tai vaihtoehtoisesti erilaisia baarikuvauksia on nähtävillä pelin taustagrafiikoissa. Aikuisille suunnattujen pelien, kuten *Grand Theft Auto* -pelisarjan ohella baarikuvasto on nähtävillä jo huomattavasti varhaisemmissa peleissä, kuten *Ninja Gaidenissa* (Tecmo 1990) ja vaikkapa *Streets of Rage* (Sega 1989). Urbaanien ympäristöjen ohella baareja on nähtävillä myös tieteisfiktio- ja fantasiapeleissä, kuten *Space Quest* -pelisarjassa (Sierra On-Line 1987) ja Terry Pratchettin kirjoihin perustuneessa *Discworldissä* (Perfect 10 Productions 1995). Toisinaan näissä peleissä alkoholi toimii käytettävänä esineenä ja aina toisinaan niissä myös tapaa selkeästi päih-tyneitä hahmoja. Tämä kuvasto perustuu yleensä muuhun fiktion, kuten elokuvaan ja kirjallisuuteen, joissa baarikuvasto juomineen ja päihytyneine hahmoineen on tavallinen näky. Usemmissa tapauksissa baarit ovat kuitenkin vain osanen

pelissä esitettyä urbaania ympäristöä muun kaupunkimaisen ohessa. On kuitenkin erityisesti 1980-luvun pelien kohdalla mielenkiintoista havaita, miten usein kenttäsuunnittelussa pelien päävastustajat kohdataan juurikin olutravintolan kaltaisessa ympäristössä. Koska erityisesti *Streets of Rage* ja muissa saman genren peleissä toistetaan toimintaelokuvista tuttuja visuaalisia malleja, on oletettavaa, että baariympäristö liittyy voimakkaasti kuvaan paheellisuudesta ja laitapuolesta, joihin rikolliset asettuvat ympäristön puolesta mainiosti.

Monista peleistä löytyy myös hahmoja, joiden mahdollisen ongelmallista alkoholin käyttöä on vaikeampi määritellä siksi, että nämä käyttävät selkeästi paljon alkoholia, mutta on epäselvää, onko kyseessä aktiivinen vai raitis alkoholisti. Tämä jaottelu perustuu alkoholimitutkimukseen, jonka mukaan raitistunutkin alkoholisti on edelleen alkoholisti, eikä mahdollinen alkoholiongelma näyttäydy päivittäisenä käytöksenä (Dunlop & Tracy 2013). Tällaisia hahmoja ovat esimerkiksi *Lunar: Silver Starin* (Game Arts 1992) Kyle ja *Shenmuen* (Sega AM2 1999) Dick Phillips. Molemmat hahmot nähdään peleissään humaltuneena, mutta juomisesta ei puhuta ongelmallisena, vaikka se sellaiselta pelien kontekstissa saattaa vaikuttaa. Molemmat hahmot nähdään aktiivisina myös selvinpäin, joten mahdollinen alkoholiongelma ei vaikuta aktiiviselta. Seikkailupeli *Teenagentin* (Metropolis Software 1994) hahmogalleriasta löytyy vartija, joka silloin, kun ketään ei ole läsnä todistamassa, ottaa huikan taskussa olevasta pullostaan. Kyseinen pullo on osa pelimekaniikkaa ja ongelmanratkaisua ja paljastuu myöhemmin viskipulloksi. Niinpä ongelman määritelmä tiivistyy töissä sekä salassa juomiseen. Vastaavasti *No More Heroes* (Grasshopper Manufacture 2007) -peleissä toistuvasti kohdattava Bad Girl juo rankasti, päätellen tämä ympärilleen jättämistä lukuisista olutölkeistä. Hahmon juominen on kuitenkin lähinnä tämän per-

soonaan vaikuttava sivuseikka, jolla ei tunnu olevan varsinaisesti pelillistä tai tarinallista merkitystä. Edellä mainitut hahmot vaikuttavat kaiken kaikkiaan olevan tyytyväisiä alkoholin käyttöönsä ja siihen, mitä alkoholi heidän elämässään aiheuttaa. Kuitenkin erityisesti Kyle on pidemmällä tarinassa ristiriitainen hahmo, jonka olemus ja käyttäytyminen muuttuu humalatilasta myötä, mutta tarinassa ei silti varsinaisesti missään vaiheessa puututa tähän, näin vain nyt on, ja iloinen nousu jatkuu.

Syvä katumus

Alkoholijuomien humoristinen esittäminen osana pelimekaniikkaa tai tarinankerrontaa poikkeaa merkittävästi siitä, miten peleissä hiljalleen päädyttiin keskustelemaan ja esittämään myös alkoholin käytön varjopuolia. Monissa tapauksissa alkoholiongelma kertominen videopelitarinoissa on ollut sävyiltään vakavampaa ja jopa traagisempaa. Selkeän eksplisiittisesti alkoholiongelmaisia hahmoja peleissä nähdään edelleen verrattain harvoin. Varhaisin esimerkki löytyy Sierra On-Linen pelistä *The Colonel's Bequest* (Sierra On-Line 1990), jossa sivuhahmona esiintyvä Ethel Prune on kirjoitettu alkoholiongelmaiseksi. Ethel on iäkäs hahmo, joka päätyi juomaan miehensä kuoltua. Tarina mainitsee Ethelin myös vanhentuneen ulkoisesti alkoholin vuoksi, erityisesti ryppyisen ihonsa vuoksi. Pelillisesti Ethelin rooli on pieni, mutta tarinassa hahmon rooli on merkittävä. Ethelin tyttären kautta tarina käsittelee myös alkoholismin vaikutuksia hahmon lähipiiriin, mutta perinnöllisyyden sijaan se käyttää näkökulmaa, jossa lähisukulaisen alkoholismi on jättänyt muunlaisia traumoja jälkeensä. Sierra On-Line käsitteli aihetta myös *Phantasmagoriassa* (Sierra On-Line 1996), jossa tarinan antagonistin Zoltan Carnovaschin toisen vaimon, *Victorian* vihjataan olleen alkoholisti. Myös Victorian rooli pelissä on pieni, mutta erityisesti Zoltanin tarinan ja persoonan muodostamises-

sa oleellinen. Victoria on päätynt juomaan miehensä tekojen vuoksi ja päätty lopulta kuolleen viinikellariin. Näissä tapauksissa alkoholin käyttämistä käsitellään selviytymisen diskurssin kautta. Erityisesti juuri perinteiset tekstivetoiseen draamaan perustuvat seikkailupelit ovat käsikirjoitukseltaan hyviä esimerkkejä siitä, miten yhteen tarinaan mahtuu monta tarinaa. Pelien päähahmot suorittavat tarinassa omaa tehtäväänsä, *Colonel's Bequestin* Laura Bow ratkoo murhamysteeriä ja *Phantasmagorian* Adrienne Delaney tutkii puolestaan ostamansa kartanon kauhuja, mutta tarinan kokonaiskuvan muodostamiseksi niihin liittyy myös paljon päähahmoista riippumattomia tarinoita. Niinpä esimerkiksi Victorian tragedian tehtävänä on taustoittaa pelin antagonistin hahmoa ja toisaalta herättää pelaajassa mahdollisesti myötätuntoa Victoriaa kohtaan. Juomiseen päätyminen toisin sanoen kuvastaa sitä, millaiseen tilanteeseen Carnovasch vaimonsa ajoi, ja Adrienne on tässä tarinassa vain seuraajan roolissa.

Menetystä ja traumaa voidaan käsitellä myös tragedian ja huumorin välimaastossa. *Diablon* (Blizzard Entertainment 1996) Farnham the Drunk on sivuhahmo, jonka syyt juoda alkoholia löytyvät matkan varrella syvältä pelin luolastosta. Keskustelut Farnhamin itsensä kanssa ovat lähinnä koomisia, johtuen tämän jatkuvasta humalatilasta, mutta keskustelemalla pelin aikana muiden hahmojen kanssa selviää, että luolastossa koetut traumat vaikuttivat Farnhamiin syvästi, minkä vuoksi tämä tukeutuu juomiseen. Sivuhahmojen repliikeissä on havaittavissa selkeästi sääliä ja surua Farnhamin kohtalosta, mutta hahmo itse ei juuri kohtalostaan traumansa vuoksi keskustele. Myös Diablossa päähahmo on kaiken jo tapahtuneen suhteen sivuhahmo, joka saapuu paikalle vain todistamaan aiemmin tapahtunutta. Tämän vuoksi Farnhamin alkoholinen hahmo on ensihavaintoa merkittävämmässä roolissa, sillä se pohjustaa osaltaan päähahmon tulevaa tarinaa. Mitä niin kauheaa luolastossa piileekään, että se

on saanut miesraukan juomaan unohtaakseen?

Surun ja traumaattisuuden teemat juomisen syynä ovat käsitellyissä peleissä selvästi näkyvillä, ja ne ovat myös tutkitusti usein syy alkoholiongelmiin (Eddinger 2019). *Fallout: New Vegasin* (Obsidian Entertainment 2010) Rose of Shadow Cassidy ja *Harvest Moon 64:n* (Victor Interactive Software 1999) Karen ovat esimerkkejä tällaisista hahmoista, mutta keskenään eri syistä. Hahmojen juominen myös näyttäytyy eri tavalla. Molempien taustalla on kuitenkin vahva isähahmo, jonka aiheuttamat paineet vaikuttavat taustasyinä hahmojen juomiseen. Tosin siinä missä Rose näyttäytyy kovana ja jopa välinpitämättömänä hahmona, joka juo kaiken minkä reppuunsa saa, Karenin tarinassa korostuu enemmän surun ja riittämättömyyden diskurssi. Erityisesti Karenin tarinassa huomattavaa on tämän työ viinitilalla ja anniskeluravintolassa.

Työn ja alkoholismien välinen suhde on alkoholismitutkimuksessa jo varhain käytetty diskurssi (Black 1979). Tästä näkökulmasta samaan kategoriaan voidaan asettaa myös *Bullyn* (Rockstar Games 2005) opettajahahmo Galloway. Hahmo on oppilaiden keskuudessa pidetty, vaikka Galloway ilmestyy usein töihin krapulassa, tai jopa pienessä hiprakassa. Galloway on merkittävässä roolissa useassa pelin juonitehtävässä, joissa pelaajan hahmona toimiva koulupoika pyrkii autamaan Gallowaytä tämän ongelmien kanssa. Galloway on pääpiirteittäin joka tapauksessa kykenevä työhönsä, vaikka oppitunnit eivät aina menekään täysin mutkattomasti. Tämän vuoksi hahmo pyritään myös erottamaan virastaan tarinan aikana. Tätä kautta peli käsittelee diskurssia alkoholismien vaikutuksista työelämään, sekä sitä kuinka alkoholistit toisinaan pystyvät hoitamaan työtehtävänsä sairaudestaan riippumatta, mutta tulevat silti usein erotetuiksi (Singh ja Sindolya 2022, 251–252).

Myös *Life is Strange* (Dontnod Entertainment 2015) sisältää vastaavan alkoholiongelmaisen opettajahahmon, rehtori Wellsin. Rehtorin hahmon sävy on vakavampi ja tämän alkoholismin syyksi selviää tarinan mittaan tämän työssään kokeema stressi. Työn ja alkoholin suhdetta käsitellään myös *Star-dew Valleyssä* (ConcernedApe 2015). Pelissä esiteltävä Pam on hahmo, jonka tehtävät sisältävät alkoholituotteiden noutamista ja tarinan mittaan Pam on usein krapulassa tai käyttää alkoholia muuten liiallisesti. Pamin tarinassa toistuu edellä mainittu työ, sillä hahmo on paikallinen bussikuski, mutta bussin ollessa rikki myös pullon avaamiselle löytyy hyvä syy. Bussin toimiessa Pam hoitaa työtehtävänsä normaalisti.

Hieman saman kaltainen hahmo on *Firewatchin* (Campo Santo 2016) sivuhahmo Delilah. Peli ei missään vaiheessa näytä Delilahin hahmoa, vaan hänet vain mainitaan ohimennen, minkä vuoksi Delilah on läsnä ainoastaan radiokeskustelujen kautta. Keskustelujen kautta Delilah muodostaa pelin päähahmon, *Henryn* kanssa erikoisen suhteen, jossa nämä keskustelevat elämästään etäisyyksien päästä vain radiopuhelinten välityksellä. Useassa näistä keskusteluista Delilah juo viiniä tai on jo selkeästi päihtynyt. Pelin myöhemmässä vaiheessa peli antaa myös selkeän vihjeen Delilahin mahdollisesta alkoholiongelmasta, minkä lisäksi Henry löytää Delilahin tornista paljon tyhjiä viinipulloja. Myös Henryllä itsellään vihjataan olevan hieman hankaluuksia alkoholin kanssa.

Vaikka työ ja alkoholi ovatkin läsnä *Firewatchin* tarinassa, pelin keskeisin elementti on kuitenkin pakeneminen. Sekä Henry että Delilah ovat vartiotorneissaan paossa parin kuukauden ajan omalta elämältään ja ongelmiltaan. Tarinan sisältämät vihjeet antavat osaltaan ymmärtää erityisesti Delilahin myös pakenevan asioita alkoholin avulla. Menetyksen ja pakenemisen nähdään alkoholitutkimuksen pohjalta olevan usein syy alkoholin liikakäyttöön (Eddinger ym. 2019), mi-

kä osaltaan voi tässä tapauksessa päteä myös Delilahin hahmoon. Työ näyttäytyykin näissä peleissä kattokäsittelenä, jonka alla ovat menetyksen ja pakenemisen ohella myös stressi, pettymys ja ihmissuhdeongelmat.

Menetyksen diskurssi on voimakkaammin esillä isän hahmossa teoksessa *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (Dontnod Games 2019). Jälleen kerran isä on sivuhahmo, tämän pojan ollessa pelin päähahmo. Syyksi isän juomiselle mainitaan selkeästi tämän kohtaama tragedia, jossa hänen vaimonsa ja poikansa äiti menehtyi. Isän juomista kuvataan moneen otteeseen lyhyen tarinan aikana, kuten myös tämän selkeää vähättelyä omaa juomistaan kohtaan – sehän on vain olutta. Talosta löytyy silti isän piilottamia, vahvempia alkoholeja sisältäviä pulloja. Pullojen piilottaminen on tunnettu alkoholismin piirre, joka on tunnistettu tutkimuksessa jo varhaisessa vaiheessa (Simmel 1948).

Voimakkaasti perheen diskurssi on läsnä kotimaisessa *Lydia*-seikkailussa (*Platonic Partnership* 2020), jossa päärooli on alkoholisoituneiden vanhemman lapsessa ja tämän kokemuksessa ja kasvutarinassa kyseisessä ympäristössä. Lydia on lapsi, joka käsittelee vanhempiensa alkoholisoitumista oman mielikuvitusmaailmansa kautta. Isän ja äidin tarinat käydään lyhyen tarinan aikana läpi erilaisten skenaarioiden kautta, joissa aikuista tarvitseva lapsi joutuu turvattomiin tilanteisiin. Lydia on myös peliaineistosta selkeä poikkeus, sillä draaman ohella sen kerronnan genre lähestyy kauhua. Lydian mielikuvitusmaailmassa aikuiset ovat paikoitellen hirviöitä tai pettymyksiä tuottavia sankareita, jota pelin groteski kuvitus tukee. Kuitenkin vanhempien alkoholiongelmien syyt eivät tule tarinan aikana läpi yksiselitteisesti. Kantavina teemoina ovat silti vanhempien parisuhdeongelmat sekä pettymys omiin elämiinsä, joita molemmat projisoivat lapseensa.

Alkoholismi näyttäytyy hirviönä lapsen maailmassa myös

Vander Caballeron kehittämässä *Papo & Yo* (Minority Media Inc. 2012) -seikkailussa. Pelin päähahmo Quico pakenee alkoholisoitunutta ja väkivaltaista isäänsä fantasianomaisen brasilialaisen lähiön halki. Peli käyttää lukuisia visuaalisia metaforia kuvaamaan Quicon matkaa, joista merkittävin on mukana kulkeva hirviö. Hirviö ei ole pelkästään paha hahmo ja on myös merkittävä osa pelimekaniikkaa ongelmien ratkaisuisissa. Pelin edetessä *Papo & Yo* tuo kerrontaansa mukaan perheen ohella myös trauman ja tragedian diskurssit, isän alkoholismin ja siihen johtaneiden syiden tullessa ilmi. Mielikuvituksellinen kuvitus säilyy mukana halki pelin ja vaikka myöhemmissä vaiheissa tarinan taustat tuodaankin selkeästi ilmi, peli ei irrottaudu lapsenomaisesta mielikuvituksellisuudesta ja kuvaa näin lapsen kokemusta päihdeongelmaisesta vanhemmasta mielen sisäisin keinoin. *Papo & Yon* kohdalla merkittävää on myös se, kuinka peli pohjautuu kehittäjä Caballeron omiin kokemuksiin päihdeongelmaisesta vanhemmasta ja vaikeiden perheolosuhteiden pakenemista videopelien avulla (Good 2011)

Mielikuvituksellista kuvastoa alkoholiongelmien kuvaamisessa hyödyntää myös *Psychonauts 2* (Xbox Games 2022), joka käsittelee kahden sukupolven alkoholiongelmia näiden kuvitteellisen ajatusmaailman silmin. Osiossa tavatta hahmo Bob on kovia kokenut puutarhanhoitaja, joka on eristäytynyt muusta maailmasta ja tukeutuu kasviensa ohella pulloon tuskaansa lievittääkseen. Osion edetessä käy ilmi, että myös Bobin äiti oli alkoholisti ja kuoli juomiseen. Osio on tarkkaan kirjoitettu yhdistelmä alkoholismin eri muotoja, mutta päälimmäiseksi teemaksi se nostaa surun ja menetyksen. Kun asiaa ajatellaan perheen diskurssin näkökulmasta, myös *Psychonauts 2* kertoo siitä, kuinka alkoholistin juominen vaikuttaa tämän elinympäristöön, mutta hieman erilaisesta näkökulmasta. Kiinnostava yksityiskohta on myös äidin esittäminen alkoholistina isän sijasta. Pelin tarinankerronnan tapa koros-

taa omalla tavallaan yhtä aikaa päähahmon sivuroolia jo tapahtuneissa asioissa, mutta aktiivista roolia mahdollisesti tulevissa asioissa. Pelaajan ohjastama Raz seuraa surullista tarinaa sivusta samalla pelissä edeten, mutta tapahtuneet asiat ovat jo saavuttamattomissa ja vaihtoehdoksi jää vain niiden ymmärtäminen.

Yhteenveto

Alkoholin esittäminen videopeleissä noudattelee muussa populaarikulttuurissa nähtyä kuvastoa. Pelit toisintavat esimerkiksi elokuvissa ja muussa fiktiossa nähtyä kuvastoa, mutta etenkin varhaisemmassa vaiheessa vielä humoristisesti ja karrikoiden. Alkoholin aiheuttamien ongelmien ja alkoholiriippuvuuden kuvaamisessa videopelit ovat kehittyneet vasta myöhemmin. Tämän otannan perusteella vasta 2010-luvulta eteenpäin tarinoissa on näkynyt alkoholiongelmia kuvattuna draamallisesti enemmän. Osaltaan havainto heijastaa sitä, miten esimerkiksi pääosin tarinaan keskittyneet pelikokemukset yleistyivät kyseisen vuosikymmenen vaihteen jälkeen enemmän.

Alkoholismin traagisia puolia käsitellään peleissä toisin sanoen hyvinkin toistuvien teemojen kautta. Työ, menetys ja vanhemman ja lapsen välinen suhde esiintyvät kantavina teemoina pelistä toiseen. Suurin ero alkoholin käytön humoristisessa ja positiivisemmassa esittämisessä alkoholiongelmien kuvauksiin on se, miten ongelmille pyritään useimmiten löytämään jonkinlainen syy. Etenkin 1990-luvun peleissä synkät sävyt eivät kenties olisi sopineet humoristisempaan ilmapiiriin, mutta myöhemminä vuosina tämäkin oletama on todistettu vääräksi. Esimerkiksi *Bully*, *Firewatch* ja *Psychonauts 2* sisältävät runsaasti humoristisia elementtejä, mutta sisällyttävät silti tarinankerrontaansa myös vakavahenkisiä elementtejä.

Aineiston joukosta kiinnostava havainto on sen sukupuolijakauma, jossa miesten osuus on 21 hahmoa ja naisten 9. Naisten juominen on toisin sanoen peleissä vähemmän kuvattu teema, mutta määrä on silti aineiston kokoa ajatellen yllättävänkin suuri. Tämä puolestaan asettaa myös teemojen analysoinnille oman kulmansa. Suurin osa (n=6) naisten juomisen kuvauksista liittyy tavalla tai toisella hankaliin miessuhteisiin, joko isän tai entisen puolison kautta. ”Naiset juovat miesten vuoksi” on myös elokuvatutkimuksen puolella havaittu teema (Kanner 1990), joka vaikuttaisi ainakin jossain määrin toistuvan myös videopelikerronnassa. Myös Lydian äiti on kenties yksi tällainen hahmo, vaikka tämä tulkinta onkin pelin luonteen takia haastavampi.

Mieshahmojen tarinat eivät kietoudu yhtä selkeästi erilaisten traumojen ja tragedioiden ympärille, eivätkä erilaiset ihmissuhteet nouse määrittävään rooliin. Dramaattisimmissa tarinoissa toistuvat erityisesti stressi ja pakeneminen. On myös merkittävää, miten humoristisia teemoja sisältävissä kertomuksissa alkoholisti on poikkeuksetta mies, ongelmaisia naishahmoja ei esitetä tällaisissa viitekehyksissä.

Päähahmojen näkökulmasta mielenkiintoinen yksityiskohta on se, että neljässä tapauksessa pelin päähahmo on lapsi, mikä lisäksi yksi hahmoista on juuri täysi-ikäisyyteen ehtinyt nuori. Kun tarkasteluun otetaan *Lydian* päähahmo, *Psychonauts*in Raz, *The Awesome Adventures of Captain Spirit*in Chris ja *Bully*in Jimmy, kerronnassa ja päähahmojen suhtautumisessa alkoholistiseen hahmoon nähdään selkeä ero aikuishahmojen suhtautumisessa vastaaviin sivuhahmoihin.

Esimerkiksi Raz ei mainitse Bobin, eikä tämän äidin alkoholiin liittyviä ongelmia osuuden aikana kertaakaan, mikä osaltaan kuvastaa sitä, että Raz ei todennäköisesti ymmärrä ongelmaa ja sen syitä. Sama toistuu muita lapsihahmoja tarkastellessa. Lydian päähahmo pelkää ja pakenee fantasiamaail-

maansa, Chris seuraa sivusta isänsä surua ja raiteilta luisua avuttomana ja Jimmy on puolestaan teini-ikäinen poika, jonka silmissä päihtyneesti käyttäytyvä aikuinen on lähinnä huvittava.

Lapsihahmojen tuomisessa mukaan alkoholismia kuvaavaan pelikerrontaan havaitaan myös ajallista erottuvuutta muihin peleihin ja niiden hahmoihin ja teemoihin verrattuna. Vuonna 2006 julkaistu *Bully* on tässä aineistossa ensimmäinen lajissaan, mutta tästä seuraava peli, *Captain Spirit* julkaistiin 2019. Lapsen näkökulma alkoholismiin peleissä on toisin sanoen hyvin uusi asia, mutta sillä ei pyritä kuvaamaan ainoastaan alkoholismin aiheuttamia ongelmia tämän lähipiiriin. Lapsen silmin nähtynä vieraskin päihtynyt aikuinen voi olla pelottava, mutta lapsen näkökulmaa asiaan ei silti tule vähätellä. Tämä korostuu erityisesti *Psychonauts 2*:n käsikirjoituksessa.

Pelit vaikuttaisivat etenkin nykyään tuntevansa alkoholistinsa hyvin. Monet alkoholiongelmien liitettävät piirteet tulevat peleissä esille hyvinkin selkeästi, mutta näkökulmat ovat aiempaa vaihtelevampia. Edelleenkin merirosvo- ja villi länsi-aiheisissa peleissä alkoholi on osa näihin liitettyä kuvastoa, mutta pelitarinoissa on myös irtauduttu näistä tutuiksi tulleista stereotyyppioista ja konventioista.

Kiinnostavaksi yksityiskohdaksi nouseekin kohdeyleisön pohtiminen. Koska käsitellyt pelit ovat viihteellisiä, eikä niillä ole varsinaista opetuksellista tarkoitusta, ne voivat käsitellä teemojaan moninaisilla draaman keinoilla ja suunnata sisältönsä laajalle yleisölle. Ikärajakeskustelu on yksi tähän liittyvistä asioista. Käsitellyistä peleistä *Psychonauts 2* on saanut PEGI 7 -luokituksen ilman sisältövaroituksia, kun taas esimerkiksi *Lydian* luokitus on PEGI 16 sisältövaroitusten kera, mikä johtuu pelien yleisestä genrestä. Karkeasti jaoteltuna *Psychonauts 2* voidaan ajatella kuuluvan draamallisesti kome-

dian genreen, kun taas *Lydia* on ilmaisultaan lähempänä psykologista kauhua. Silti molempien pelien sanoma on tärkeä ikään katsomatta.

Yksikään käsitellyistä peleistä ei heristä valistavaa sormea, eikä väännä sanomaansa liiaksi rautalangasta. Draaman keinoin peleissä on nykyään mahdollista kertoa kaiken ikäisille pelaajille surullisia ja vakaviakin asioita. Erilaiset päihdeongelmat tulevat monelle vastaan jo arkielämässä kadulla. Pelien kautta näiden asioiden käsitteleminen ei välttämättä ole huono ratkaisu. Ehkä sisältövaroitusten tarkoitusta voisi sitenkin pohtia vielä uudestaan?

Lähdeluettelo

Black, Claudia. 1979. "Children of Alcoholics." *Alcohol Health and Research World* 4 (1): 23.

Dunlop, William L. ja Jessica L. Tracy. 2013. "Sobering stories: Narratives of self-redemption predict behavioral change and improved health among recovering alcoholics". *Journal of Personality and Social Psychology* 104 (3): 576–590. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0031185>.

Eddinger, Jasmine R. 2019. "Alcohol Use and Drinking Motives Among Suddenly Bereaved College Students". *Journal of Dual Diagnosis* 15 (1): 16–24. <https://doi.org/10.1080/15504263.2018.1531185>.

Entertainment Software Rating Board. 2023. "ESRB Ratings Guides, Categories, Content Descriptors". Luettu 16.8.2023. https://www.esrb.org/ratings-guide/#cont_desc.

Good, Owen. 2011. "Papo & Yo is a Bittersweet Allegory of Growing Up With an Drug User". Luettu 29.8.2023. <https://kotaku.com/papo-yo-is-a-bittersweet-allegory-of-growing-up-with-5808495>.

Kanner, Melinda. 1990. "That's Why the Lady Is a Drunk: Women, Alcoholism and Popular Culture." Teoksessa *Sexual Politics and Popular Culture*, toimittaja Diane Raymond. Bowling Green State University, Ohio, USA: Popular Press.

Kocurek, Carly. 2013. "Game Censorship and Regulation in the United States." Teoksessa *Gaming Globally: Production, Play and Place*, toimittajat Nina B. Huntemann & Ben Aslinger. New York, USA: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137006332_15.

Mcfarlane, Angela ja Keith Tuffin. 2010. "Constructing the Drinker in Talk about Alcoholics". *New Zealand Journal of Psychology* 39 (3): 46–55.

Museum of the Game. n.d. "Tapper – Videogame by Bally Midway". Luettu 16.8.2023. https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=12839.

PEGI. n.d. "Mitä merkinnät tarkoittavat?" Luettu 16.8.2023. <https://pegi.info/fi/node/59>.

Simmel, Ernst. 1948. "Alcoholism and Addiction". *The Psychoanalytic Quarterly* 17 (1). <https://doi.org/10.1080/21674086.1948.11925703>

Singh, Dharam Pal ja Meenakshi Sindoliya. 2022. "Alcoholism: A Health and Social Evil". Teoksessa *Alcoholism. Causes, Symptoms, Effects and Treatment*, toimittajat Vinod K. Shanwal & B. S. Chhikara. Oxon: CRC Press.

Walters, Glenn. 2002. "The Heritability of Alcohol Abuse and Dependence. A Meta-Analysis of Behavior Genetic Research." *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse* 28 (3): 557–584. DOI: 10.1081/ADA-120006742

Wrabley, Raymond. 2007. "Drunk Driving or Dry Run? Cowboys and Alcohol on the Cattle Trail". *Kansas History: A Journal of the Central Plains* 30: 38–53. <https://ssrn.com/abstract=>

2467547

Pelit

Blizzard North. 1997. *Diablo*. Windows, Playstation, Mac OS. Irvine: Blizzard Entertainment

Blue Sky Software. 1981. *Softporn Adventure*. DOS, Apple II, Atari, FM-7, PC-88. PC-98, Sharp X1. Simi Valley: On-Line Systems

Campo Santo. 2016. *Firewatch*. Windows, Linux, OS X, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch. San Fransisco: Campo Santo

Coktel Vision. 1989. *Emmanuelle*. DOS, Amiga, Atari ST. Pariisi: Coktel Vision

ConcernedApe. 2016. *Stardew Valley*. Windows. Los Angeles: ConcernedApe

Dontnod Entertainment. 2015. *Life is Strange*. Windows, Linux, OS X, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, iOS, Android, Google Stadia, Nintendo Switch. Tokio: Square Enix.

Dontnod Entertainment. 2018. *The Amazing Adventures of Captain Spirit*. Windows, Playstation 4, Xbox One. Tokio: Square Enix.

Double Fine. 2022. *Psychonauts 2*. Redmond: Microsoft Game Studios.

Game Arts. 1992. *Lunar: The Silver Star*. Sega CD. Redding: Working Designs.

Lucasfilm Games. 1990. *The Secret of Monkey Island*. DOS, Amiga, Atari ST, Mac OS. San Francisco: Lucasfilm Games.

Lucasarts. 1991. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*. DOS, Amiga, FM Towns, Mac OS. San Francisco: Lucasarts.

Metropolis Software. 1994. *Teenagent*. DOS, Amiga. Varsova: Metropolis Software.

Midway Manufacturing. 1981. *Tapper*. Kolikkopeli. Chicago: Midway Manufacturing.

Midway Manufacturing. 1984. *Root Beer Tapper*. Kolikkopeli. Chicago: Midway Manufacturing.

Minority Media Inc. 2012. *Papo & Yo*. Playstation 3, Windows, OS X, Linux. Montreal: Minority Media Inc.

Nintendo R&D3. 1984. *Punch-Out!!* Kolikkopeli. Kioto: Nintendo.

Nintendo EAD. 1991. *Super Mario Kart*. Super Nintendo. Kioto: Nintendo.

Obsidian Entertainment. 2010. *Fallout: New Vegas*. Windows, Playstation 3, Xbox 360. Rockville: Bethesda Softworks.

Platonic Partnership. 2019. *Lydia*. Windows. Helsinki: Alko.

Rockstar Vancouver. 2006. *Bully*. Windows, Playstation 2, Xbox 360, Wii, Android, iOS. New York: Rockstar Games.

Running With Scissors. 2003. *Postal 2*. Windows, Mac OS, Linux. West Chester: Whiptail Interactive.

Sega AM2. 1999. *Shenmue*. Dreamcast. Tokio: SEGA.

Sierra On-Line. 1987. *Leisure Suit Larry in the Land of Lounge Lizards*. DOS, Amiga, Atari ST, Apple II, Tandy. Oakhurst: Sierra On-Line.

Sierra On-Line. 1990. *The Colonel's Bequest*. DOS. Oakhurst: Sierra On-Line.

Sierra On-Line. 1993. *Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist*. DOS, Windows, Mac OS. Oakhurst: Sierra On-Line.

Sierra On-Line. 1995. *Phantasmagoria*. DOS. Oakhurst: Sierra On-Line.

Silicon Beach Software. 1986. *Dark Castle*. Mac OS, Amiga, Commodore 64, DOS, Sega Mega Drive, Apple II, Atari ST, CD-i. San Diego: Silicon Beach Software.

Victor Interactive Software. 1999. *Harvest Moon 64*. Nintendo 64. Tokio: Natsume.

Xatrix Software. 1997. *Redneck Rampage*. DOS, Mac OS. Los Angeles: Interplay Productions.