Lähipeluu: luentoja digitaalisista peleistä

Maria Hallikainen
Jaro Karkinen
Katariina Pesonen
Sari Piittinen
Milla Pystynen
Jonne Arjoranta (toimittanut)
Tanja Välisalo (oikolukenut)
Jyväskylän yliopisto
2015 © Tekstien kirjoittajat & Jyväskylän yliopisto, Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos.

Tätä teosta koskee Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen-lisenssi.

Kansikuva: Jukka Korhonen
ISBN 978-951-39-6363-7 (pdf) / 978-951-39-6364-4 (epub)

Sisältö

Sisältö 3

1 Johdanto 5

2 I love my Daddy! 9

3 Pelintekijä ja pelaaja historiankirjoittajina Civilization-pelisarjassa 31

4 The Vanishing of Ethan Carter ja epäluonnollinen narratologia 57

5 **Jälkiä Suurta Sotaa edeltävästä maailmankuvasta *Fallout 3* -pelissä** **95**

6 **Pois heitetystä itsenäiseksi subjektiksi** **130**

Luku 1

Johdanto

Jonne Arjoranta

Mitä pelit kertovat meille maailmasta? Vastaus tähän kysymykseen ei selviä vain pohtimalla, vaan ennen pitkää nojatuolifilosofin on käännettävä nojatuolinsa kohti näyttöä ja otettava selvää. Pelit ovat täynnä maailmoja, jotka ovat joko muunnelmia omastamme tai jollain tapaa sen peilikuvia. Niistä löytyy tuhansia erilaisia hahmoja, paikkoja ja esineitä. Mitä pelit siis kertovat meille maailmasta? Wittgenstei-

nia mukaillen voisi sanoa, että älä oleta vaan katso. Vastaus selviää pelejä tarkemmin tarkastelemalla.

Tämä kokoelma kerää yhteen tekstejä, jotka pyrkivät vastaamaan tähän kysymykseen paneutumalla tarkemmin tiettyyn peliin ja avaamalla sen sisältöä tarkasti ja syväluotaavasti. Tarkemman tarkastelun kohteeksi päätyvät *Silent Hill: Shattered Memories*, *Civilization*-pelisarja, *The Vanishing of Ethan Carter*, *Fallout 3* ja *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*.

Kokoelma esittää erilaisia *lähipeluita* digitaalisista peleistä. Ajatus on sama kuin kirjallisuuden lähiluvussa: tutkija pelaa perusteellisesti jotakin peliä ja yrittää ammentaa sen sisällöstä sellaisia asioita, jotka eivät ole ilmeisiä ensisilmäyksellä. Pelaamalla peliä tarkkaavaisesti ja toistuvasti tutkija muuttaa itsensä tutkimusvälineeksi, joka luotaimen tavoin syöksyy pelin maailmaan ja kartoittaa sen tuntemattomia syvyyksiä. Käytetty teoreettinen viitekehys toimii linssinä, jonka läpi tarkastella tuota maailmaa.

Maria Hallikainen analysoi *Silent Hill: Shattered Memoriesia* psykoanalyysin avulla. Peli toimii kahdella tasolla, joista toinen kuvaa psykoanalyysia ja

toinen heijastaa analyysin tuloksia. Hallikainen kuvaa, miten elektra-kompleksi auttaa ymmärtämään pelin rakennetta.

Jaro Karkinen katselee *Civilizationia* historioitsijan silmällä ja tutkii, miten se kuvaa maailmanhistorian kehitystä. Hän kuvaa, miten pelaajan valinnoista riippumatta pelisarja toteuttaa varsin ennustettavaa kaavaa savimajoista kohti länsimaista demokratiaa. Samalla kuitenkin pelaaja voi pelin avulla tarkastella historiaa ja nähdä, miten se koostuu valinnoista ja vaihtoehdoista.

Katariina Pesonen pelaa *The Vanishing of Ethan Carteria* ja analysoi sitä epäluonnollisen narratologian linssin läpi. Hän seuraa etsivä Paul Prosperoa yliluonnollisten mysteerien läpi ja ihmettelee pelin ajoittain hämmentäviä tapahtumia. Miksi avaruusalus yhtäkkiä ilmestyy maan sisältä kesken murhatutkimuksen? Pesonen tarjoaa keinon selittää epäluonnollisia tapahtumia kuvaamalla tapoja, joilla pelaaja voi tehdä epäluonnollisesta luonnollista.

Sari Piittinen seikkailee *Fallout 3*:n dystooppisissa raunioissa ja lukee raunioituneiden teiden varsilla

olevia mainostauluja ja seinillä roikkuvia julisteita. Hän kuvaa, miten *Falloutin* tulevaisuudessa Setä Samuli kaipaa yhä apua sodassa ja ydinperhe on yhä yhteiskunnan selkäranka, vaikka iho hehkuisikin radioaktiivisena – ainakin mainoksissa ja propagandassa.

Milla Pystynen seuraa *Vampire: The Masquerade – Bloodlinesin* kasvutarinaa ja lukee sitä Julia Kristevan yksilön kehitystä kuvaavan teorian läpi. *Bloodlinesin* tarina kuvaa juuri vampyyrien yhteiskuntaan saapunutta uutta yksilöä, joka joutuu – lapsen tavoin – itsenäistymään ja määrittelemään itsensä suhteessa sekä äitiinsä että isäänsä.

Vielä viimeinen varoitus: *spoilereita luvassa.*

Jonne Arjoranta
Jyväskylä, 2.11.2015

Luku 2

I love my Daddy!

Silent Hill elektra-kompleksin ja isän menetyksen kontekstina

Maria Hallikainen

Käsittelen selviytymiskauhupeleihin kuuluvaa *Silent Hill: Shattered Memories* -peliä elektra-kompleksin sekä isän menettämisen valossa. Analysoin pelin sisäisiä elementtejä ja sitä, kuinka ne heijastavat pelin naispuolisessa protagonistissa

ilmenevää Elektra-kompleksia, tunteita isän menettämisestä ja menetyksen syitä. Nojaan tekstissä omiin henkilökohtaisiin pelikokemuksiini ja havaintoihini avaten hieman elektra-kompleksin käsitettä sekä menettämisen suruprosessia. Päätavoitteenani on todistaa, että pelin psykologinen puoli ja tarina voidaan ymmärtää juuri elektra-kompleksin kautta.

Jokaista *Silent Hill: Shattered Memories* -peliä voisi luonnehtia hyvin adjektiivilla seksuaalispsykologinen: siitä on muodostunut pelisarjalle eräänlainen leima tai ominaispiirre, joka on siten värittynyt erilaisilla kauhun elementeillä. Seksuaalisuutta ja psykologisuutta on korostettu erityisen runsaasti sarjan seitsemännessä julkaisussa *Silent Hill: Shattered Memories*. Pelin juoni noudattaa suhteellisen samaa kaavaa kuin sarjan ensimmäinen osa: Protagonisti Harry Mason herää kolaroimansa auton kyydistä oudosta kaupungista Silent Hillistä ja huomaa samassa kyydissä olleen 7-vuotiaan tyttärensä Cherylin olevan kadoksissa. Kuten olettaa voi, Harry lähtee paniikin siivittämänä harhailemaan lumiseen Silent Hilliin etsien samalla vihjeitä kadonneen Cherylin löytämi-

seksi. Toisin kuin ensimmäisessä *Silent Hill*-pelissä, tämä ei kuitenkaan ole se kohtaus, jolla *Shattered Memories* alkaa: aivan pelin alussa pelaaja huomaa olevansa terapeutin vastaanottohuoneessa täyttämässä persoonallisuusprofiilikaavaketta. Tämä on ensimmäinen kosketus psykoterapeuttiseen aspektiin, jolla on kriittinen merkitys pelin loppuratkaisun, Cherylin elämänhistorian, Harryn luonteen ja monen muun seikan kannalta. Pelaajalle terapiapotilaan identiteetti on mysteeri, joka paljastuu vasta pelin viime metreillä. Potilas on Harryn lapsi Cheryl, joka suree 18 vuotta sitten kuollutta isäänsä. Vasta silloin pelaaja kokee suuren valaistumisen siitä, mistä pelissä on koko ajan ollut kyse: isän kuoleman aiheuttamasta surusta ja hämmennyksestä sekä siitä, miten Cheryl kokee isäsuhteensa niin seksuaalisessa kuin psykologisessa mielessä. Eniten huomio kiinnittyy pelin sisäisten elementtien tulkintaan psykoterapeuttisessa mielessä ja tätä kautta tulkitsin Cherylin suhteen isäänsä monella tasolla abnormaaliksi. Abnormaalilla, eli epäluonnollisella, suhteella tarkoitan Cherylistä huokuvaa elektra-kompleksia. Syynä kompleksille

on tyydyttämätön ja seksuaalisesti torjuttu suhde kuolleeseen isään, suhde, johon yritetään päästä käsiksi juuri pelin psykoterapiasessioiden avulla.

Elektra-kompleksi liittyy alun perin Sigmund Freudin psykoanalyysiteoriaan, mutta nimen kompleksille kehitti kuitenkin Freudin aikalainen ja kollega Carl Gustav Jung vuonna 1913. Jung kehitti teorian koskemaan naissukupuolta, kun Freud taas keskittyi pelkästään oidipuskompleksi-teoriaan. Tätä kautta teoria mielletään enemmänkin Jungin omaksi teoriaksi, joskin innoittajana sille toimi Freud.

Monille tutumpi Freudin oidipuskompleksi viittaa siis suhteessa samaan asiaan kuin elektra-kompleksi, mutta on keskittynyt mies-sukupuoleen sekä äiti-poika-suhteeseen fallisessa vaiheessa. Elektra-kompleksi pohjautuu alun perin kreikkalaisen mytologian tarinaan Elektra-nimisestä henkilöstä. Tiivistettynä tarinassa Elektran ja hänen veljensä Oresteen isä Agamemnon on murhattu. Murhan toimeenpanijoina olivat Elektran ja Oresteen oma äiti Klytaimnestra sekä hänen rakastajansa Aigisthos. Elektra päättää veljensä kanssa kostaa isänsä

kuoleman ja he surmaavat äitinsä sekä tämän rakastajan. Syynä tähän kostoon on todennäköisesti katkeroituminen isän kuolemasta, mutta ennen kaikkea Elektran voimakkaat ja seksuaalissävytteiset tunteet isää kohtaan.

Freudin (1905; 1962; ks. myös Breuer & Freud, 1909) ja Jungin (1970) teorioissa elektra-kompleksi sijoittuu tytön lapsuusajan psykoseksuaaliseen kehitysvaiheeseen, joka sijoittuu noin 3–6 ikävuoden välille. Tätä kutsutaan myös falliseksi vaiheeksi. Fallisessa vaiheessa lapselle kehittyy diskreetti eli erillinen seksuaali-identiteetti, jonka myötä lapsi tulee tietoiseksi omasta sekä muiden kanssaeläjiensä anatomiasta. Tällöin lapsi ymmärtää myös fyysiset sukupuolten väliset eroavaisuudet ja kiinnittää huomiota tässä mielessä erityisesti sukuelimiin. Tyttö tajuaa fallisessa vaiheessa, ettei hänellä itsellään tai hänen äidillään ole penistä, kuten hän on aikaisemmin luullut ja tuntee pakottavaa tarvetta kilpailla äidin kanssa isän suosiosta. Tyttö uskoo peniksen puuttumisen syynä olevan äidin toteuttama kastraatio. Tätä kutsutaan freudilaisittain myös *peniskateudeksi*: tyttö

tuntee kateutta toista sukupuolta kohtaan peniksestä, joka tytöltä itseltä puuttuu. Ainoa ratkaisu on siis yrittää "saada isän penis itselleen", kuvainnollisesti. Tämän seurauksena tyttö kehittää seksuaalisia haluja isäänsä kohtaan sekä vahvoja negatiivisia tunteita äitiään kohtaan. Äiti koetaan tässä vaiheessa ikään kuin uhkana ja kilpakumppanina. Äitiin kohdistuva vihamielinen asennoituminen kuitenkin laukeaa myöhemmin lapsen pelätessä äidin rakkauden menettämistä, jonka ansiosta äiti *sisäistetään* minuuteen. Tämä voi olla yksi keino saada isän huomio kohdistettua tyttöön itseensä: hän omaksuu äidin piirteitä isän suosion saavuttamiseksi samalla peläten äidin hylkäämäksi joutumista. Mahdollisesti peniskateuden tuoma katkeruus sekä petetyksi tulemisen tunne saavat tytön haluamaan, että isä korvaa jollain tasolla äidin aseman rakkauden antajana.

Myöhemmin lapsi tietää sisimmässään, kuitenkin tiedostamattaan, että seksuaaliset tunteet isää kohtaan ovat kiellettyjä, joten lapsi torjuu ne itseltään täysin. Tämän vuoksi tyttö heijastaa torjutut seksuaaliset halunsa isästä toisiin miehiin. Tyttö etsii miehiä,

joilla on samankaltaisia piirteitä kuin isällä, koska kyseessä on nimenomaan isään kohdistuvien torjuttujen tunteiden korvaaminen uusilla. Isän sijoittaminen niin sanottuun valokeilaan tarkoittaa täten sitä, että lapsen suhde isään on ollut lapselle positiivinen ja vaalittava asia. Se on asia, jota lapsi tulee kaipaamaan myös tulevaisuuden suhteiltaan.

Jungin mukaan käsittelemätön elektra-kompleksi voi ilmetä aikuisuudessa seksuaalisessa kanssakäymisessä, jolloin nainen ottaa usein dominoivan ja viettelevän roolin partneriinsa nähden. Eroja kuitenkin on: elektra-kompleksi voi ilmetä myös esimerkiksi alistumisena toiselle, jos henkilöllä on alhainen itsetunto.

Niin elektra- kuin oidipuskompleksin käsittelyssä on hyvä muistaa teorioiden validiteetti-kysymys. Tulee muistaa, että teorioiden totuus on vain psykoterapian näkemys asian laidasta. Psykoterapeuttisesta lähestymistavasta sekä sitä kautta lapsuuden traumojen ja asioiden käsittelystä on tullut kuitenkin enemmän ja enemmän arkipäiväistä. Freudin alkuperäinen teoria lapsen psykoseksuaalisista on onnistunut pai-

nottamaan lapsuusajan tunne-elämän tärkeyttä ja sen käsittelyä – oli se sitten aikuisiällä tai jo aivan lapsuudessa.

Aukaistuani hieman elektra-kompleksin käsitettä sen kaikkine puolineen on ajankohtaista siirtyä käsittelemään kompleksia pelin omassa kontekstissa. Kuinka *Silent Hill* -peli sitten voidaan tulkita elektra-kompleksin kautta? Mitkä asiat pelissä vahvistavat tuntemuksiani Cherylin tiedostamattomasta kompleksista ja tukevat väitettäni? Mitä kautta peli ja kompleksi linkittyvät tunteisiin isän kuolemasta?

On hyvä muistuttaa, että miellän kaikki Silent Hill -maailman tapahtumat pelissä Cherylin mielen sisäiseksi prosesseiksi ja samalla terapiasessioissa käsiteltäviksi ongelmiksi, joiden kanssa Cheryl on painiskellut viimeiset 18 vuotta. Silent Hill -maailmassa Harryn hahmo on Cherylille työväline, jolla hän muistelee elämänhistoriaansa lapsuuttaan sekä käsittelee isänsä menetystä ja omaa psykoseksuaalista kompleksiaan. Pelissä Cheryl on Harry, Harry on Cheryl ja pelaaja edustaa heitä kumpaakin – siitä ei ole epäilystäkään.

Ensimmäisellä pelikerralla peli jättää pelaajan hieman hämmentyneeksi, eivätkä pelin omat sisäiset pyrkimykset tai symboliikka avaudu välttämättä pelaajalle lainkaan. *Silent Hill: Shattered Memories* -peli vaatii useita pelikertoja analysoinnin mahdollistamiseksi, psykoterapiavastausten muokatessa peliä jokaisella pelikerralla hieman erilaiseksi sisällöltään. Vasta tällöin sen syvempi merkitys paljastuu pelaajalle. Useilla pelikerroilla ja pelaajan erilaisilla valinnoilla ei ole merkitystä vain pelin ulkoasun, hahmojen tai hirviöiden ulkonäön kannalta, vaan niillä on merkittävämpi rooli ennen kaikkea Cherylin elämänhistorian sekä persoonallisuusprofiilin muokkautumiselle. Kompleksi on läsnä jokaisella pelikerralla pelaajan valinnoista riippumatta, mutta sen ilmiasu sekä havaittavuus voivat vaihdella suuresti.

Seuraavaksi tarkastelen pelin sisäisiä elementtejä ja tekijöitä, jotka ilmentävät elektra-kompleksia pelissä.

Ensimmäiset vahvimmat viittaukset elektra-kompleksin ilmenemiseen näkyvät pelin hahmoissa: päähahmot korostavat kompleksin piirteitä omilla

luonteenpiirteillään sekä toimintavoillaan, mutta päähahmojakin suurempi merkitys kompleksin kannalta piilee ehkä jopa pelin sivuhahmoissa. Sivuhahmot, joita on protagonistien sekä terapeutin lisäksi neljä, ovat kaikki naispuolisia: poliisi Cybil, hoitaja Lisa, "high school sweetheart" Michelle sekä mystinen Dahlia. Sivuhahmojen tehtävä pelissä on suorastaan elintärkeä pelin ymmärtämiseksi: Hahmot kertovat tarinaa Cherylin elämästä, hänen omista todellisista haluistaan sekä suhteista muihin ihmisiin. Hahmojen luonteenpiirteet sekä ulkonäkö kertovat merkittävästi, millainen persoonallisuusprofiili Cherylille on pelaajan terapiatoimintojen tuloksena muokkaantunut: esimerkiksi mitä seksuaalisemman kuvan pelaaja terapiasessioissa antaa Cherylistä, sen vähäpukeisempia ja houkuttelevampia pelin sivuhahmot ovat. Pelin psykoterapiaosuus sekä hahmot ovat siis ikään kuin jatkuvassa, vastavuoroisessa suhteessa keskenään. Koska hahmot ovat tärkeässä osassa pelin merkitysten sekä elektra-kompleksin ymmärtämisen kannalta, analysoin hahmojen painoarvoja sekä merkityksellisyyttä yksitellen.

Ensimmäinen peliin astuva sivuhahmo on naispoliisi Cybil, joka yrittää auttaa Harrya löytämään tiensä tyttärensä luokse ja takaisin kotiin. Cybilin luonne sekä ulkonäkö vaihtelevat riippuen Cherylin persoonallisuusprofiilista, kuten muidenkin sivuhahmojen. Kuitenkin, hänen hahmonsa kaikki variaatiot edustavat pelissä mielestäni totuuden ääntä sekä realiteettien ymmärtämistä; Cybilin tehtävä on pitää Cherylin jalat maassa tämän toipumisprosessin aikana sekä tietyllä tapaa viestiä Harrylle (ja tätä kautta Cherylille), mikä on totta ja mikä ei. Cybil myös pelastaa Harryn usein pulasta pelin aikana, mikä osaksi viestii Cherylin halusta pelastaa isänsä mutta ennen kaikkea siitä, että tämä ei voi kuolla Silent Hill -maailmassa, ennen kuin asiat Cherylin päässä ovat selviä, siis ennen kuin Cheryl ymmärtää suhtautumisensa isäänsä sekä heidän suhteeseensa. Harryn on jaksettava loppuun asti ja tajuttava olevansa kuollut, jotta Cheryl pääsee eteenpäin elämässään. Tämän vuoksi Cybilin rooli on merkittävä pelin ymmärtämisen kannalta.

Harry tapaa Silent Hillin Midwich High Schoolissa myös kauniin ja asiallisen Michelle-nimisen tytön,

tanssiaisten kuningattaren, joka on tullut paikalle luokkakokouksen vuoksi. Luokkakokous on jo itsessään symboli vanhojen aikojen muistelulle sekä tapahtumien uudelleen läpikäymiselle, joka on yksi merkki psykoterapiaprosessista. Michellen tavattuaan Harry kertoo etsivänsä tytärtään, johon Michelle vastaa muistavansa Cheryl Mason nimisen tytön koulu-ajoiltaan. Harry ei voi uskoa tämän olevan sama tyttö kuin tyttärensä, koska Cheryl on Harrylle yhä seitsemänvuotias pikku tyttö. On varmaankin totta, että Cheryl kävi Michellen kanssa samaa koulua aikoinaan ja muistaa tämän ideaalina sekä tavoittelemisen arvoisena ihmisenä: ihmisenä, josta hänen isänsä olisi ylpeä ja johon hänellä olisi seksuaalisten normien mukainen suhde. Tämä "ensimmäinen Michelle" on pelin vähiten seksuaalisin hahmo. Tähän tulee kuitenkin käänne pelin edetessä.

Pelin keskivaiheen jälkeen Michelle ja Harry päätyvät yhdessä paikalliseen yökerhoon, jossa Michelle muistuttaa Harrya heidän jatkosuunnitelmista mennä etsimään Cheryliä sekä Harryn vaimoa Dahliaa. Tämä on ensimmäinen kerta, kun pelissä mainitaan

Harryn aviopuoliso, jonka olemassaolon Harryn on itsekin jo unohtanut. Harryn harhaillessa yökerhossa hetken itsekseen hän huomaa, että Michelle on yhtäkkiä kadonnut ja tilalla on uhkaavan paljon Cheryliä muistuttava tyttö, Dahlia. Hän on hieman alkoholisoitunut, mystinen ja Harrylla on hänen kanssaan myös seksisuhde. Tässä vaiheessa on hyvä kiinnittää huomiota selkeään symboliikkaan ja yhteyteen hahmojen välillä: Dahlia on sekä Harryn vaimo, että tämä nuori, Cheryliltä näyttävä tyttö, jolla on sukupuolisuhde Harryyn. Tämä hämmentää pelaajaa mutta voi myös selkeyttää hämäräksi jääneitä asioita. Onko yökerhon Dahlia Cherylin mielikuva hänen omasta äidistään? Vai onko kyseessä Cherylin menneisyys sekoittuneena osaksi hänen omiin tunteisiinsa isäänsä kohtaan? Dahliassa voisi ilmetä Cherylin halu olla äitinsä kilpakumppani isän suosiosta, olla isänsä ideaali fantasia – tai ainakin niin hän toivoo.

Elektra-kompleksin valossa tarkasteltuna Dahlian hahmo on pelissä looginen. Cherylin mielessä oleva Dahlia on osaksi hän itse, osaksi hänen oma äitinsä sekä osaksi sitä, mitä hän haluaisi oikeasti olla.

Dahliassa on siis osittain totuutta, mutta suurimmaksi osaksi se symboloi Cherylin halua olla suhteessa isäänsä tällä hieman epäsopivalla tavalla. Pelissä on useita vihjeitä Cherylin sirpaleisesta sekä epävakaasta elämästä, josta kerron lisää myöhemmin. Dahlia vahvistaa tätä särkynyttä kuvaa Cherylin elämästä sekä muitakin Cheryliin vaikuttavia asioita hänen elämässään. Dahlia on Cherylille pelissä kaikkein samaistuttavin hahmo, joka saa pelaajan sympatiat puolelleen.

Viimeinen pelissä vastaan tuleva hahmo on sairaanhoitaja Lisa, johon Harry törmää sattumalta sairaalan lähellä, autokolarin tapaturmapaikalla. Tässä voisi olla yksi viittaus lisää Cherylin elämään: autokolari, jossa hänen isänsä Harry menehtyi. Lisa on järkyttynyt kolarista ja Harry lohduttaa häntä, ikään kuin pelastaa hänet pahasta tilanteesta. He lähtevät kävelemään yhtä matkaa Lisan asunnolle. Matkalla Harry kyselee Lisan henkilökohtaisesta elämästä romanttisessa mielessä, johon Lisa tokaisee: “Ihastun aina miehiin, jotka näyttävät isältäni – ja lopulta kadun sitä.” Onko Lisa mahdollisesti myös yksi variaatio

Cherylin mielen tuntemattomasta puolesta? Koen, että Lisa vahvistaa juuri näillä sanoilla omat oletukseni ja kokemukseni elektra-kompleksista pelissä.

Harry saattaa Lisan kotiin asti, jolloin Lisa saa yllättävän päänsärkykohtauksen ja pyytää Harrya antamaan itselleen sinisiä pillereitä kaapista. Pelaajalla on silloin mahdollisuus antaa Lisalle tämän pyytämiä sinisiä pillereitä tai vaihtoehtoisesti hän voi antaa kaapista jonkin muun värisiä pillereitä – tällä on väliä persoonallisuusprofiilille, mutta muuten pelin kulku ei juuri muutu. Myöhemmin Lisa soittaa Harrylle voivansa huonosti, ja Harry palaa asuntoon vain löytääkseen Lisan kuolemaisillaan tai jo kuolleena. Syy on tuntematon, mutta mitä luultavimmin pillereillä on jotain tekemistä asian kanssa. Poliisi Cybil ilmestyy tämän jälkeen paikalle ja syyttää Harrya Lisan kuolemasta.

Lisan merkitys pelissä tuntuu aluksi pelaajalle jopa mitättömältä, mutta pelin tulkitsemisen kannalta Lisan hahmon rooli on merkittävä. Tulkitsen Lisan pelastamisen, kuoleman ja Cybilin syytökset Cherylin omiksi tunteiksi 18 vuotta sitten tapahtuneesta

autokolarista: Cheryl haluaisi tulla pelastetuksi omasta tilanteestaan, saada isänsä takaisin tai edes päästä selville omista tuntemuksistaan, joita hän yrittää psykoterapian avulla selvittää (pelissä tämä näkyy Lisan pelastamisena). Toisaalta Cheryl yhä syyttää itseään isän kuolemasta sekä tuntee olevansa vastuullinen koko tapahtumasta. Ehkä jos isä ei olisi ollut kuljettamassa Cheryliä, tämä olisi yhä elossa (Lisa kuolee, Harrya syytetään). Psykologisessa mielessä Cheryl tuntee, että hänen epäsuorat tekonsa ovat automaattisesti yhteydessä isän kuolemaan: Harry ajoi autoa, jonka kyydissä Cheryl oli. Harry oli ehkä viemässä tytärtään tiettyyn paikkaan autolla, jonka vuoksi Cheryl mieltää isän kuoleman omaksi viakseen. Itsensä syyttäminen johtaa masennukseen, joka on osa psykologista suruprosessia. Pelissä Harryn matka on Cherylin suruprosessi ja Silent Hill toimii suruprosessin kontekstina.

Kuten olen jo maininnut, paikat pelissä viittaavat omalta osaltaan Cherylin elämään ja hänen käsittelemiinsä asioihin. Silent Hill on mitä ideaalisin peliympäristö, jos tarkoituksena on kuvata henkilön

psykologisia ongelmia tai tunnemaailmaa. *Silent Hill* -peleissä tunteet säätelevät maailmaa ja sen sisältöä voimakkaasti, ja tunteilla on aina omat, vaihtelevat symbolinsa pelin sisällä. Harryn matka Silent Hill -maailmassa on Cherylin muistelua ja tunteiden kirjoa niin menneestä kuin nykyhetkestäkin. Elektrakompleksin ilmeneminen näkyy hyvin muun muassa Harryn vieraillessa tyttärensä koulussa, jossa Cheryl kävi lukiovuotensa. Harryn kulkiessa koulun läpi pelaaja voi huomata ensimmäiset selvät merkit Cherylin todellisesta elämänlaadusta Harryn kuoleman jälkeen. On merkkejä huumeiden käytöstä sekä eskapismista, joka näkyy koulun seinällä olevasta kuristuspelin julisteesta, jota oppilaat, todennäköisesti myös Cheryl, harrastivat. Cherylin kurjuus sekä välinpitämättömyys omaa elämää kohtaan näkyvät kouluympäristössä monissa paikoissa. Koulussa paljastuu myös ehkä yksi Cherylin suurimmista salaisuuksista: hänellä on seksisuhde yhden koulunsa opettajan kanssa. Tämä käy ilmi Harryn saamista puheluista, menneisyyden kaiuista, joissa vihjaillaan epäsuorasti suhteen olemassaolosta. Tämä vahvis-

taa elektra-kompleksiin viittaavia merkkejä Cherylissä entisestään: hän hakeutuu ristiriitaisiin seksuaalisiin tilanteisiin ja suhteisiin ja etsii turvaa vanhemmista miehistä korvatakseen puuttuvan isähahmon. Kompleksin näkyvyys on selvää muissakin pelin ympäristöissä, ja se toimii yhtenä pelin kantavana tekijänä.

Miten elektra-kompleksi ja Harryn kuolema linkittyvät toisiinsa? Mahdollisuuksia on monia. Lapset käsittelevät kuolemaa eri tavalla kuin aikuiset, koska kuoleman pysyvyys sekä konkreettisuus ovat haastavia ymmärrettäviä lapselle. Kuoleman käsittäminen ikuiseksi, lopulliseksi asiaksi kehittyy vasta viiden ikävuoden jälkeen lapsen henkilökohtaisten kokemusten (esim. “eläimet ja kasvit kuolevat”) sekä aivojen kehityksen myötä. Lapsi ei silti ymmärrä alle 9-vuoden ikäisenä kuolemaan johtaneita syitä muuten kuin konkreettisesti, abstraktin ajattelun kehittyessä vasta lapsen ollessa murrosiässä. Lapsen on myös hankala ymmärtää niin sanottuja “epäoikeudenmukaisia” kuolemia eli esimerkiksi sitä, miten nuorempi henkilö voi kuolla ennen vanhempaa hen-

kilöä, tai miksi kiltit henkilöt kuolevat. Kuoleman käsittelyyn vaikuttaa myös lapsen kiintymyssuhde, eli lapsen sekä tämän huoltajan välinen tunneside, varsinkin jos tämä on ollut lapselle merkittävin huolehtija. Surun käsittelyn näkökulmasta tarkasteltuna 7-vuotiaan Cherylin on todennäköisesti ollut vaikea hyväksyä isänsä kuolemaa ja sen lopullisuutta, varsinkin koska hänen mielestään heidän suhteensa oli "erityinen" ja rikkoutumaton, ehkä juuri kompleksin vuoksi. Harryn ja Cherylin kiintymyssuhde on ollut vahvempi kuin Dahlia-äidin ja Cherylin, mitä myös elektra-kompleksiteoria vahvistaa. Elektra-kompleksin vuoksi isän kuoleman käsittely on voinut olla myös Cherylille hankalampaa verrattuna tilanteeseen, jossa Cherylin äiti olisi kuollut. Peli antaa vihjeitä Cherylin äidin alkoholisoitumisesta, jos käsitämme pelin Dahlian osaksi Cherylin äidin omakuvaa. Harryn kuolema ja ennen tätä tapahtunut mahdollinen avioero voivat olla syynä tälle. Cherylin suhde äitiin on siksi etääntynyt ja elektra-kompleksin mukaisesti hieman katkera, vaikka kilpailua isän suosiosta ei enää olisikaan.

Toinen syy Cherylin kompleksiin voisi olla persoonallisuuden vajavainen kehitys tai kunnollisen miehen roolin puuttuminen. Freudin mukaan persoonallisuus kehittyy lapsen ollessa psykoseksuaalisessa vaiheessa (noin 0–14 ikävuoden välillä), johon myös elektra-kompleksille olennainen fallinen vaihe kuuluu. Freud korosti erityisesti psykoseksuaalisen kehityksen aikana tapahtuvan haavoittumisen keskeisyyttä; tässä kehitysvaiheessa tapahtuvat negatiiviset kokemukset ja tunteet lapsen elämässä vaikuttavat myöhempään psyykkiseen hyvinvointiin. Isän kuolema on järkyttänyt Cheryliä tämän ollessa keskellä psykoseksuaalista vaihetta, jolloin kehitys on ollut vielä kesken ja täten järkyttänyt Cherylin mieltä. Tämän vuoksi Cheryl on myös torjunut mielestään tiettyjä asioita pelissä, jotka paljastuvat psykoterapian aikana Silent Hill -maailmassa.

Pelillä on useita erilaisia loppuja, jotka ovat keskeisiä Cherylin ja hänen isänsä suhteen määrittelemiseksi. Lopputulos pelissä riippuu pelaajan tekemistä valinnoista pelin aikana. Jokaisessa lopussa Cheryl on kuitenkin hyväksynyt isänsä kuoleman ja on val-

mis päästämään tämän “irti”, mutta suhteen laatu isään vaihtelee: Cheryl pitää isäänsä joko sankarina, petturina tai pelkkänä isänä, jota hän kaipaa. Tämä ei mitätöi elektra-kompleksin olemassaoloa, vaan yksinkertaisesti kertoo Cherylin terapiaprosessin päättymisestä. Myös terapeutti korostaa tätä Cherylille, mielestäni jokseenkin epäammattimaiseen sävyyn, sanomalla karuja mielipiteitään terapian kokonaisuudesta: Cherylin pitäisi herätä todellisuuteen ja ymmärtää, että isä on kuollut. Isä ei ollut Cherylin kuvittelema sankari, vaan tavallinen ihminen, jota Cheryl ei loppujen lopuksi edes tuntenut. Eikä Cherylin nuoruus ollut onnellinen muun muassa abnormaalien seksuaalisten taipumusten tai vanhempien riitelyn vuoksi. Lopun vuoksi pelaaja ymmärtää, että Silent Hill -maailma on epätodellinen, ja siihen maailmaan sijoittuvat asiat ovat todellisia vain Cherylin mielessä. Niin karu kuin pelin loppu onkin, se kosketti ainakin itseäni jollain tasolla ja antoi perspektiiviä terapiaan yleisesti – enemmän tai vähemmän realistisesta näkökulmasta.

Lähteet

Pelit

Climax Studios (2009). *Silent Hill: Shattered Memories.* Wii. Japani: Konami Digital Entertainment.

Tekstit

Jung, C. (1970). *Psychoanalysis and Neurosis.* Princeton: Princeton University Press

Freud, S. (1905). "A Case of Homosexuality in a Woman". The Complete Psychological Works of Sigmund Freud. New York: Hogarth Press.

Freud, S. (1962). *Three Essays on the Theory of Sexuality.* Käänt. James Strachey. New York: Basic Books.

Breuer J., Freud S. (1909). *Studies on Hysteria.* New York: Basic Books.

Puustjärvi, A. (2010). Menetyksen kohtaaminen, suruprosessi ja traumatyö. *www.nuoretlesket.fi*

Luku 3

Pelintekijä ja pelaaja historiankirjoittajina Civilization-pelisarjassa

Jaro Karkinen

Sana ”historiankirjoittaja” saattaa tuoda ensimmäisenä mieleen kreikkalaiseen patsaaseen ikuistetun parrakkaan miehen taikka kateederilta luennoivan yliopistoprofessorin. Kuitenkin ne tieteellisen historiankirjoituksen tekstit, joita ihminen arkielämässään kohtaa, ovat määrältään varsin vähäisiä. Sen sijaan historiaa hyödyntävä viihde — käsitteeseen voidaan lukea niin pelit, elokuvat kuin kirjallisuuskin — saavuttaa huomattavasti suuremman päivittäisen yleisön (vrt. Kalela, 2001, s. 11). Nämä populaarit historiakäsitysten vektorit ovat arkitodellisuuden historiankirjoitusta, johon akateeminen tutkimus ei kuitenkaan ole juuri paneutunut.[1]

Digitaaliset pelit ovat kulttuurisia artefakteja, jotka edustavat ja kantavat ideoita sekä merkityksiä (Arjoranta, 2010, s. 64). Tällaisina ne soveltuisivat hyvin kulttuurihistorian tutkimusohjelmaan, joka on jo pitkään tarkastellut ihmisen suhdetta omiin luomuksiinsa. Pelitutkimuksen piirissä peleille onkin

[1] *Perustuu osittain kandidaatintutkielmaan Karkinen (2015).*

luontevasti haettu vertailukohtaa ”kirjallisuudesta, elokuvataiteesta ja muista kirjallisuuden muodoista” (Mäyrä, 2008, s. 13—14), jotka eivät ole mitenkään vieraita aihealueita historiantutkimuksellekaan. Onkin korkea aika, että Herodotos ja von Ranke ottavat käteensä pelikonsolin ohjaimen.

Länsimaisen historiankirjoituksen ytimeen on Thukydideen ajoista lähtien kuulunut kansakuntien nouseminen voimaan, ajautuminen sotiin sekä tuhoutuminen. Ei ole hankala arvata, minkä artefaktin tämän kauppalistan kanssa digitaalisten pelien supermarkettiin lähtevä historioitsija ensimmäisenä poimii: Sid Meierin *Civilization*-sarjaa otollisempaa aloituspistettä historialliselle pelitutkimukselle on vaikea keksiä.

Kaupunkeja pystyyn ja ydinaseita lentämään

Ensimmäisen *Civilization*-pelin julkaisua 1991 voi pitää yhtenä pelihistorian merkkipaaluista. *Civilizationista* on kasvanut jokseenkin arkkityyppi valtakuntien rakentamista käsittelevien pelien genrelle, ja pelisarjan viidettä osaa on myyty yli yhdeksän mil-

joonaa kappaletta maailmanlaajuisesti. *Civilizationia* on jopa ehdotettu historian ja yhteiskuntatieteiden opetusvälineeksi kouluihin (Pagnotti & Russel 2011). Nämä ehdotukset ovat yltäneet paikoin valtamediaankin asti (Pullinen 2013 ja Topsfield 2010).

Civilizationin suosiota on helppo ymmärtää. Varsin kertova on *Civilization IV*:n (2005) pääsuunnittelijoihin kuuluneen Soren Johnsonin muistelu pelin manuaalin jälkisanoissa: siinä hän kertoo, kuinka hahmotteli kymmenvuotiaana veljensä kanssa ”siisteintä peliä ikinä”, jossa ihmiskunnan historian voisi elää uudelleen ja tehdä siitä mieleisensä, ja kuinka kaksikko haaveili, että joku voisi joskus tehdä sellaisen pelin mahdolliseksi (Johnson, 2005, s. 175).

Civilizationin voisikin sanoa vastaavan ihmisen haluun keksiä tarinoita sekä miettiä vaihtoehtoisia tapahtumakulkuja jo olemassa oleviin kertomuksiin. *Civilization* on ikään kuin uudenlainen tapa leikkiä valtavalla joukolla tinasotilaita. Soren Johnson myös listaa yhdeksi pelin suosion syyksi jatkuvasti kasautuvat pienet ongelmanratkaisutehtävät, joita pakertaessaan pelaaja yhtäkkiä huomaa illan venyneen

pitkälle (Johnson, 2005, s. 176).

Yksinkertaisimmillaan *Civilization* on rakentamista ja selviytymistä. Tämä kuvastuu hyvin ensimmäisen *Civilizationin* kannessa olevasta alaotsikosta, josta on erilaisine variaatioineen tullut lähes tunnuslause koko sarjalle: ”Build An Empire To Stand The Test Of Time” – rakenna valtakunta, joka kestää ajan haasteen. Pelaaja ohjastaa sivilisaatiotaan, josta hänen on kehitettävä kaikkein mahtavin. Kaupunkiensa pystyttämisen ja kehittämisen ohella hänen on pystyttävä kamppailemaan muiden kansojen kanssa resursseista, elintilasta sekä puhtaasti olemassaolostaan.

Vaikka osa sarjan peleistä onkin lennähtänyt toisiin tähtiin, *Civilizationin* kehykset ovat aina olleet maailmanhistoriassa. Keskeisiä elementtejä ovat halki pelisarjan olleet historialliset kansallisuudet, valtionjohtajat sekä ”kivikaudesta tulevaisuuteen” -tyyppinen aikajana, jolla tapahtumat etenevät. Toisaalta *Civilizationin* historia on aina ollut myös kontrafaktuaalista eli vaihtoehdoilla leikittelevää: sotaisa Gandhi on voinut valloittaa englantilaisten pääkau-

pungin vuonna 3000 eaa. sekä kehittää ydinpommin 1700-luvulla. Myöhemmissä sarjan peleissä on ollut jopa mahdollista sekoittaa johtajia ja kansoja keskenään eli pelata Montezuman johtamilla kreikkalaisilla taikka Napoleonilla, joka komentaa inkoja.

Pelintekijä kellokoneiston luojana

Civilizationin käsitys historiasta on paitsi temmannut mukaansa miljoonia pelaajia myös kirvoittanut kriittisiä akateemisia huomioita. Esimerkiksi Alexander R. Galloway on tarkastellut kriittisesti *Civilizationin* historiakäsitystä. Hänen tieto-opillisen kritiikkinsä pohjana ovat olleet pelilliset algoritmit.

Gallowayn kritiikki kohdistuu siihen, kuinka *Civilizationin* ”historia” on käytännössä sitä, mitä pelin sisäinen logiikka pakottaa sen olemaan. Gallowayn kritiikin ydinsanoma onkin, että historia- ja sivilisaatiosimulaattorina *Civilization* antaa mekaanisen toimintaselityksen kuvaamilleen ilmiöille. Sen sijaan, että *Civilization* kuvaisi historiaa, Galloway esittää, se muuttaakin historian matemaattisiksi malleiksi. Oikeastaan *Civilizationin* ”historia”, Galloway pää-

tyy esittämään, on siksi todellisen ”diakronisen historian” suoranainen vastakohta. (Galloway, 2006, s. 99—103)

Galloway käyttää yhtenä esimerkkinä *Civilizationin* tapaa kuvata kansalaisten tyytyväisyyttä ja tyytymättömyyttä hallintoonsa hymy- ja surunaamojen järjestelmällä: tietyt asiat lisäävät hymynaamoja, tietyt taas surunaamoja, ja niiden yhteenlaskettu määrä kertoo, kuinka hyvin pelaajan sivilisaatio pystyy toimimaan (Galloway, 2006, s. 101). Koska pelaajan tavoite on voittaa peli, Galloway (2006, s. 92) argumentoi, hänen on opittava tuntemaan pelin sisäinen toimintalogiikka, omaksuttava se sekä pelattava sen mukaan.

Vielä laajemmassa kontekstissa Galloway ulottaa kritiikkinsä syvemmälle filosofiaan ja peliteoriaan. Hän esimerkiksi vertaa *Civilizationia* varhaisempaan Buckminster Fullerin *Maailmanpeliin* (*World Game*, 1961), jonka tarkoitus oli toimia simulaattorina maapallon resurssienjaolle ja auttaa ratkaisemaan keskeisiä globaalin oikeudenmukaisuuden kysymyksiä. Gallowayn mukaan *Maailmanpeli* oli kriittinen vas-

taus John von Neumannin tunnetuiksi tekemille kylmän sodan aikaisille käsityksille nollasummapeleistä. Sen sijaan *Civilization* päätyy samoista resurssienjaon lähtökohdista erilaiseen lopputulemaan: toisen voitto on toisen tappio. Isommassa kuvassa Galloway liittää *Civilizationin* osaksi historiallista kehitystä, jossa ”kontrollin puutetta” ihannoivat viihde- ja kulttuurituotteet ovat vähitellen vaihtuneet ”kontrollia fetisoiviksi” peleiksi. (Galloway, 2006, s. 90–94)

Gallowayn kritiikkiä voitaisiin tosin kyseenalaistaa kysymällä, voisiko peliä olla lainkaan ilman sitä ohjaavaa algoritmia. Peli ilman sääntöjä on ajatuksena varsin mielivaltainen. Samaten Galloway ei juuri käsittele ristiriitaa pelin pelattavuuden ja viihdyttävyyden välillä, joten hänen huomionsa jäävät jokseenkin yksisilmäisiksi ja ovat pelitutkimuksen kannalta monessakin mielessä vanhanaikaisia. Toisaalta Gallowayn kritiikin voi nähdä myös vastineena jo mainituille ajatuksille *Civilizationin* kaltaisten pelien opetuskäytöstä: tässä katsantokannassa pelien hyödyntäminen opetuksessa olisi ongelmallista, sillä algoritmien ohjaamina järjestelminä ne antavat väärän

kuvan koko historian luonteesta.

Pelintekijä historian oppimestarina

Gallowayn huomiot piirtävät kuvaa pelintekijästä, jolla on suuri vapaus päättää, millaisen toimintalogiikan hän peliinsä valitsee. Näitä päätöksiä voidaan perustellusti pitää ”historiankirjoittamisena”. Pelintekijä päättää, mitä elementtejä hän haluaa sisällyttää ja mitä jättää pois pelistään. Peliä ohjaavan algoritmisuuden kautta hän esittää suoria historianfilosofisia tulkintoja siitä, miten asiat toimivat ja mitä funktionaalisia yhteyksiä niillä on keskenään.

Huomattavaa on kuitenkin, että pelintekijän ei tarvitse olla historian ammattilainen. Toisaalta hänen suunnittelemansa peli välittää historiallisia käsityksiä ja näkemyksiä suurelle yleisölle, minkä vuoksi häntä voidaan pitää eräänlaisena tieteen popularisoijana, toisaalta taas hänellä on taiteilijan vapaus tehdä omia tulkintojaan, suoristaa mutkia sekä halutessaan jopa vääristellä todellisia tapahtumia. Tämän kaksoisroolin lisäksi hänen on myös oltava kelloseppä, jonka luomus on toimiva, viihdyttävä ja tehtävänsä

pelinä täyttävä.

Historiankirjoittajana pelintekijä valitsee ne näkökulmat, joiden kanssa pelaaja on tekemisissä. Tieteellistäkin historiaa voi kirjoittaa useista eri lähtökohdista useiden eri koulukuntien oppien mukaisesti: esimerkiksi kulttuurihistoria, taloushistoria ja poliittinen historia voivat tarkastella samaa ilmiötä hyvinkin erilaisilla tavoilla. Kaikkien näkökulmien sisällyttäminen rajalliseen tilaan on yksinkertaisesti mahdotonta. Erilaisten elementtien sisällyttämisen ja pois jättämisen kautta pelintekijä harjoittaa samanlaista valikointia kuin historioitsija, joka pohtii, mikä teoreettinen lähestymistapa olisi kulloinkin käsillä olevan ongelman kannalta toimivin.

Jos kadunmieheltä kysyttäisiin, mikä on hänen käsityksensä historiasta, vastaus rakentuisi todennäköisesti oppikirjoista päntättyjen vuosilukujen, presidenttien luetteloiden sekä suurien sotien ja taisteluiden perustalle. Tämä kuvaus vastaa paljolti *Civilizationia* suurmiesjohtajineen ja ratkaisutaisteluineen.

Tällainen ”suurmieshistoria” voidaankin nähdä eräänlaisena varhaisena arkkityyppinä koko moder-

nille länsimaiselle historiankirjoitukselle. Historiankirjoituksen historiassa se sijoittuu parhaiten 1800-luvun puolivälin Preussiin ja myöhemmin yhdistyneeseen Saksaan ja voidaan liittää niin sanottuun ”rankelaisuuteen” ja aikakauden historismiin (Viikari, 1983, s. 77–79). Leopold von Ranken (1795–1886) historiantutkimukselle antama ohjelmajulistus on kiteyttävä: ”Tehtävämme tulee olla suurten, yleisten, kaikkia yhdistävien, koko kansakunnan elämää hallitsevien tapahtumien tutkiminen” (Kouri, 1990, s. 142). Tämä, nyttemmin tieteen kentässä ehkä vanhentunut varhainen koulukunta korosti yksittäistapahtumia, joille voi antaa vuosiluvun sekä tekijän, ja vietti aikaansa diplomaattisissa arkistoissa valtioiden välisiä konflikteja taustoittamassa.

Suurmieshistorialle voi nähdä vastakkaisena näkemyksenä ”nykyaikaisemman” ja ”tieteellisemmän” (vrt. Megill, 2007, s. 159–215) tavan kirjoittaa historiaa, jota voisi paremman sanan puutteessa nimittää esimerkiksi ”kehityshistoriaksi”. Yksittäisten merkkitapausten ja -pylväiden sijasta se tarkastelee pitkäaikaisemman kehityksen lainalaisuuksia ja prosessia.

Kehityshistorian voisi yhdistää erityisesti moderniin talous- ja kulttuurihistoriaan, joissa maailmanhistoriaa on hahmotettu esimerkiksi kulttuuristen vuorovaikutusten kasautumisen, voimistumisen ja verkottumisen kautta.

Historiantutkimuksen kannalta erityisen mielenkiintoinen kysymys on, millaista historiakäsitystä *Civilization* tässä luokittelussa edustaa. Onko se vain ”kadunmiehen historiaa” ja kaikuja 1800-luvulta vai ehkä syvällisempää ja monipuolisempaa? Voidaan kysyä, millaisen kuvan peli antaa ihmiskunnan edistymisen ja historian lainalaisuuksista.

Pölyisiä museoesineitä ja dynaamista taloushistoriaa

Jos suurmieshistorian ilmauksiksi oletetaan mahtavat valtionjohtajat, raivoisat sodat ja yksittäiset merkkitapahtumat, on varsin helppo sanoa, mitä katsantokantaa *Civilizationilla* on tarjota yltäkylläisesti: nämä kaikki ovat pelissä nimittäin läsnä. Pelin voi sanoa suorastaan mässäilevän historiallisilla suurmiehillä Mansa Musasta Napoleoniin, Staliniin ja Gandhiin,

eikä kansakuntien ajautuminen veret seisauttavaan ja kaiken ratkaisevaan sotaan jossain vaiheessa peliä ole mitenkään poikkeuksellista – päinvastoin.

Mielenkiintoista on verrata *Civilizationin* historiallisten hahmojen kavalkadia instituutioon, joka kehittyi voimakkaasti yhdessä 1800-luvun suurmiesajatusten rinnalla: museolaitokseen. 19. vuosisadan modernin museon ajatus oli koota kävijöidensä nähtäväksi keskeisimmät artefaktit, joiden kautta ihmiskunnan historia tulisi parhaiten ilmaistuksi. Heräävien kansallisvaltioiden hengessä suurta nationalistista kertomusta rakentavat museot alkoivat järjestää kokoelmiaan menneisyyden hallitsijoiden ympärille ja näiden mukaan: kulttuurihistorioitsija Rainer Knapas on nimittänyt tällaista toimintaa ”eräänlaiseksi perustajaheerosten kultiksi” (Knapas, 1983, s. 416).

Civilizationin hahmo-, teknologia- ja rakennusgalleriaa voi pitää keskeisinä ihmiskunnan historian ”artefakteina”, jotka on valittu näytteille pelin museoon. Monet niistä on lisäksi järjestetty 1800-luvun museoiden suosiman järjestelmän mukaisesti aikasarjoihin: esimerkiksi *Civilization IV*:ssä puunuijilla aseistau-

tuneet sotilaat korvautuvat automaattisesti pronssia käyttävillä kirvesmiehillä, kun pelaaja on tutkinut tarvittavan teknologian – samoin musketööreistä tulee paranneltuna versiona kiväärimiehiä ja näistä jälleen modernia jalkaväkeä.

Kiinnostavasti 1800-luvun historiavillityksiin kuului myös rakennusten merkitysten korostaminen historiallisina pyhäinjäänteinä: Rainer Knapas puhuu ”rakennusmuistomerkkien palvonnasta” (Knapas, 1983, s. 417). *Civilizationin* lukuisat maailmanihmeet (*world wonders*), joita pelaaja voi rakentaa saadakseen kansakunnalleen jonkin uniikin edun, istuvat tähän perinteeseen hyvin. *Civilizationin* teknologioihin ja aikakausiin liittyvät kuhunkin omat keskeiset ihmeensä, jotka kuvastavat ihmiskunnan historian huippuhetkiä. Mielenkiintoisena yksityiskohtana voi pitää sitä, kuinka esimerkiksi *Civilization IV*:ssä maailmanihmeet ovat varhaisilla aikakausilla perinteisiä rakennuksia – esimerkiksi pyramidit, Stonehenge sekä Faroksen majakka – mutta myöhemmillä aikakausilla ne viittaavat myös ihmisen teknologisiin saavutuksiin, kuten Manhattan-projektiin ja

Apollo-ohjelmaan, sekä lopulta globalisaatioon Internetin ja rock'n'rollin kautta (Civilization IV Game Manual, s. 213–215).

Suurmieshistorian lisäksi *Civilization* pitää sisällään myös "kehityshistoriallisia" aineksia. Esimerkiksi kansakuntien edistyminen *Civilizationissa* on jossain määrin sekoitusta sekä suurmies- että kehityshistoriasta. Toisaalta hyppäyksittäin parantuvia teknologioita voidaan pitää esimerkkinä jo mainitusta aikasarjallisuudesta: kauppapaikkojen muuttuminen pankeiksi tuhannen teknologiapisteen panostuksella ja sitä seuraava tuotannon tehostuminen neljänneksellä eivät vielä edusta kovin syvällistä käsitystä tavasta, jolla ihmisyhteisöt edistyvät.

Toisaalta taas *Civilization* esittää sivilisaation historian myös maatalouden, teollisuuden ja yhteiskunnallisten konstruktioiden asteittaisen tehostumisen prosessina. Erilaiset hallintamuodot vaikuttavat siihen, millaisia teknologioita ja rakenteita pelaajan kannattaa suosia, eli yhteiskunnalliset järjestelmät ovat yhteyksissä taloudellisiin järjestelmiin: esimerkiksi kommunismi *Civilization IV*:ssä sallii pelaajal-

le laajemmalle levittyvän valtakunnan ja enemmän tuottavia kaupunkeja kuin muut valtiomuodot. Vastaavasti taas kansalaisvapaudet (*emancipation*) tehostavat hänen pienten tuotantoyksiköidensä taloudellista toimeliaisuutta.

Vaikka *Civilizationin* teknologiat etenevätkin hyppäyksittäin ja kohtalonomaisesti – pelaajan on pidemmän päälle pakko käydä koko teknologiapuunsa läpi – toinen taloudellisen kehityksen muoto on pelissä kuvattu hienosyisemmin. Nimittäin teknologian ohella on hyvin keskeistä, millä tavoin pelaaja muokkaa kaupunkiensa ympäristöä: millaisessa yhteydessä hän on ympäröivään maailmaansa, miten sitä hyödyntää ja millaisia tuotannollisia ja taloudellisia valintoja päätyy tekemään. *Civilizationissa* jokaista kaupunkia ympäröi joukko ruutuja, joita muokkaamalla pelaaja voi lisätä esimerkiksi kaupunkinsa teollista tuottavuutta, taloudellisia hyötyjään tai kansalaistensa onnellisuutta. Monesti on selvää, millä tavalla pelaajan kannattaa ruutua hyödyntää: esimerkiksi öljylähteen paikalle kannattaa useimmiten rakentaa öljynpumppaamo. Valinnat eivät ole ai-

na yhtä selkeitä: pelaaja voi joutua punnitsemaan, haluaako keskittyä esimerkiksi varallisuutensa kartuttamiseen vai ruoantuotantonsa kasvattamiseen. Nämä valinnat siitä, miten pelaaja käyttää hallussaan olevat mahdollisuudet, muodostavat yhdessä laajan ja moniulotteisen kertomuksen siitä, kuinka hänen kansakunnastaan lopulta tuli sellainen kuin se on.

Rasismia, arvottamista ja länsisentrismiä?

Historianfilosofian kannalta on eittämättä mielenkiintoista, millaisia tieteellisen historiankirjoittamisen tapoja *Civilization* mahdollisesti heijastelee. Erilaisista näkemyksistä voidaan kuitenkin halkoa hiuksia loputtomiin ja on ainaisena riskinä, että keskustelu ajautuu liian korkealentoisiin yläkäsitteisiin. Satunnaiselle tarkastelijalle saattaa olla paljon mielenkiintoisempaa pohtia *mitä* historiallisia väittämiä *Civilization* mahdollisesti esittää kuin *millaisessa* teoreettisessa kontekstissa se mahdollisesti näin tekee.

Siksi keskeisessä osassa *Civilizationin* historiakuvien tarkastelua on myös *Civilizationia* kohtaan esitetty ideologinen kritiikki. Esimerkiksi jo aikaisem-

min mainittu Alexander R. Galloway on esittänyt pitkän listan *Civilizationin* synneistä, joihin hän laskee muun muassa rasistisuuden, ”ekspansionistisen logiikan” suosimisen sekä euro- ja länsisentrismin (Galloway, 2006, s. 95–99).

Samaten Galloway on kritisoinut esimerkiksi sitä, kuinka *Civilizationissa* osa kansakunnista on valittu mukaan ihmiskunnan historiaan ja osa jätetty kokonaan sen ulkopuolelle. Mukaan valikoituneita sivilisaatioita ja johtajia on puolestaan määritelty erilaisilla attribuuteilla: esimerkiksi *Civilization IV*:ssä atsteekit ovat kansana ”aggressiivisia” ja ”uskonnollisia”, kun taas amerikkalaiset ovat ”organisoituneita” ja ”tuotteliaita” (Civilization IV Game Manual, s. 161). Gallowayn mukaan tällainen luokittelu ei ole kaukana maailmasta, jossa kaikki tummaihoiset luokiteltaisiin ”urheilullisiksi” ja kaikki naiset ”tunteellisiksi” (Galloway, 2006, s. 97).

Civilizationia on myös pidetty esimerkkinä historian länsisentrismistä. Tähän liittyy esimerkiksi Gallowayinkin mainitsema ekspansionistinen logiikka: mitä suuremmalla alalla pelaaja pystyy levittäyty-

mään, sitä vahvempi hänen sivilisaationsa tulee todennäköisesti olemaan, ja tehdäkseen tämän hänen on raivattava tieltään heikompia kansoja. Matkalla maailman valtiuteen pelaaja tulee eläneeksi eurooppalaisen ihmisen tarinan, joka alistaa ja tuhoaa primitiivisemmät kilpailijansa ja nousee aggressiivisesti ravintoketjun huipulle.

Samoin *Civilizationin* länsisentrismin yhtenä piirteenä on pidetty pelin kohtalonomaisuutta. Esimerkiksi Gerald Voorhees on kritisoinut *Civilization III*:n (2001) aloittavaa videokohtausta, jossa ”primitiivinen ihminen keskeltä mutaa” näkee yhtäkkiä hahmottuman mahtavasta tulevaisuudestaan – tulevaisuudesta, joka johtaa hänet moderniin länsimaiseen todellisuuteen (Voorhees, 2009, s. 255). Samalla tavalla voitaisiin tarkastella *Civilization IV*:n introa: siinä ihmiskunnan historia kulkee taisteluiden ja maailmanihmeiden kautta antiikista aina nykypäivään, ja matka huipentuu Yhdysvaltojen kautta avaruuden ja vieraiden tähtien valloitukseen.

Pelaaja oman elämänsä Herodotoksena

Edellä on tehty useita huomioita siitä, millä perustein pelintekijää voi pitää historiankirjoittajana ja miten hän laajaa valtaansa käyttää. Sen sijaan peleihin liittyvän historiankirjoituksen toinen, paljon vähemmän tarkasteltu puoli on vielä käsittelemättä. Nimittäin voidaan perustellusti sanoa, että myös peliä pelaava pelaaja on historiankirjoittaja hänkin.

Pelien narratiivi eroaa paljolti kirjallisuuden vastaavasta. Kirjallisissa teksteissä lukija on huomattavasti passiivisemmassa asemassa, sillä hänen suhtautumistapansa ei muuta itse tekstiä. Sen sijaan pelin maailmassa pelaaja on aktiivisessa vuorovaikutuksessa tarinan kanssa, sillä hänen tekemänsä päätökset muuttavat sitä jatkuvasti. (Arjoranta, 2010, s. 55–60) *Civilizationin* pelaaja ei siis vain ahmi historiaa, kuten vaikkapa ritariromanttisen kirjan lukija, vaan suorastaan kirjoittaa tai luo sitä omilla päätöksillään. Sodan julistaminen babylonialaiselle naapurikansalle antaa pelin narratiiville aivan erilaisen luonteen kuin jos pelaaja suuntaa kohti rauhanomaisempaa

rinnakkaiseloa.

Pelaaja on tätä kautta myös itse eräänlainen historiankirjoittaja. Toisaalta hän vaikuttaa itse narratiiviin, toisaalta taas vaikuttuu siitä itse. Kuitenkin kysymys pelaajasta historiankirjoittajana on paljon monimutkaisempi, kuin jos tarkastelussa olisi hänen sijastaan pelintekijä: siinä missä pelintekijää sitoo ensi sijassa se, onko peliä mahdollista pelata ja tuottaako se kenties rahaa tekijälleen, pelaajan kädet ovat paljon kahlitummat. Pelaajan on, kuten jo todettu, noudatettava pelin asettamia vaatimuksia: mielivaltainen peli johtaa nopeasti tappioon. Hän ei pysty, ilman huomattavia koodaustaitoja, muuttamaan itse peliä kovinkaan perusteellisesti.

Tässä yhteydessä on kiinnostava kysymys, missä määrin pelaajan vapaus on illuusiota ja missä määrin todellisuutta. Esimerkiksi *Civilizationin* tutkimuksessa yksi selvitettävä tulevaisuuden tutkimuskysymys voisi olla, millainen on keskimääräinen *Civilization*-pelikerta. Kvantitatiivisia ja kvalitatiivisia menetelmiä yhdistelemällä voitaisiin mahdollisesti tarkastella, ovatko jotkin pelistrategiat pelaajan kannalta hyö-

dyllisempiä kuin toiset: voittaako esimerkiksi aggressiivisella valloitusstrategialla useammin kuin rauhanomaisempia lähestymistapoja soveltaen. Tällainen tutkimus voisi avata sitä, millaista logiikkaa peli itsessään suosii vai onko pelaajalla kuitenkin laajahko vapaus luoda itse haluamansa laisia narratiiveja.

Lopulta päästään myös tarpeeseen vertailevasta tutkimuksesta. Pelitutkimus kutsuu sateenvarjonsa alle tiederajat ylittävää yhteistyötä: tärkeää on, että myös muut tieteenalat olisivat tässä aloitteellisia ja lähtisivät tarkastelemaan pelejä omista perinteistään ja näkökulmistaan lähtien. Tässäkin yhteydessä *Civilizationista* on päästy vain raapaisemaan pintaa. Muita tieteilijöitä voisi leikkisästi kutsua mukaan *Civilizationia* lainaten: tule ja rakenna teoria, joka kestää ajan haasteen.

Lähteet

Tekstit

Arjoranta (2010). Leikki, peli ja pelaaja: näkökulmia pelin ymmärtämiseen. Pro gradu -tutkielma, yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos, Jyväskylän yliopis-

to.

Breisach, Ernst (1994). *Historiography: Ancient, Medieval & Modern*. Chicago: The University of Chicago Press.

Firaxis Games (2005). *Civilization IV Game Manual*. Yhdysvallat: 2K Games. http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/3900/manuals/manual.pdf?t=1416443468

Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.

Johnson, Soren (2005). Afterwords. Teoksessa: *Civilization IV Game Manual* (2005), 175–188.

Kalela, Jorma (2001). Historiantutkimus ja jokapäiväinen historia. Teoksessa: Kalela, Jorma & Lindroos, Ilari (toim.), *Jokapäiväinen historia*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 11–25.

Karkinen, Jaro (2015). Peli, historia, historiapeli: tšekkiläisen lautapelin *Through the Ages* erilaiset historiakuvat. Kandidaatin tutkielma, historian ja etnologian laitos, Jyväskylän yliopisto.

Knapas, Rainer (1983). Historiankirjoitus ja

museoiden maailma 1800-luvulla. Teoksessa: Setälä, Päivi, Suvanto, Pekka ja Viikari, Matti (toim.), *Historiankirjoituksen historia*. Helsinki: Gaudeamus, 413–421.

Kouri, Erkki (1990). *Historiankirjoitus, politiikka, uskonto*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.

Megill, Allan (2007). *Historical Knowledge, Historical Error: a Contemporary Guide to Practice*. Chicago: The University of Chicago Press.

Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies*: Games in Culture. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Pagnotti, John & Russel, William B. (2011). Using Civilization IV to Engage Students in World History Content. *The Social Studies* 103 (1), 39–48.

Pullinen, Jussi (5.3.2013). Seuraava Rokka on pelihahmo. *Helsingin Sanomat*. http://www.hs.fi/paakirjoitukset/a1362370895950

Topsfield, Jewel (21.8.2010). Digital role play set to be a game-changer in schools. *The Age*. http://www.theage.com.au/national/education/digital-role-play-set-to-be-a-gamechanger-in-schools-

20100820-1390y.html

Viikari, Matti (1983). Saksalainen historiankirjoitus 1800-luvun puolivälistä ensimmäiseen maailmansotaan. Teoksessa: Setälä, Päivi, Suvanto, Pekka ja Viikari, Matti (toim.), *Historiankirjoituksen historia*. Helsinki: Gaudeamus, 70–94.

Voorhees, Gerald (2009). I Play Therefore I Am: Sid Meier's Civilization, Turn-Based Strategy Games and the Cogito. *Games and Culture* 4 (3), 254–275.

Pelit

Firaxis Games (2001). *Civilization III*. Ranska: Infogrames.

Firaxis Games (2005). *Civilization IV*. Yhdysvallat: 2K Games.

Microprose (1991). *Civilization*. Yhdysvallat: Microprose.

Videot

Firaxis Games (2001). *Civilization III Intro*. Yhdysvallat: 2K Games.

Tin, Christopher & Soweto Gos-

pel Choir (2005). *Baba Yetu (Civilization IV Intro)*. Yhdysvallat: 2K Games. https://www.youtube.com/watch?v=IJiHDmyhE1A

Luku 4

The Vanishing of Ethan Carter ja epäluonnollinen narratologia

Katariina Pesonen

Kun ensimmäisen kerran pelasin videopeliä *The*

Vanishing of Ethan Carter (The Astronauts, 2014), minut valtasi moneen kertaan kummastuksen ja ihmetyksen tunne, jota en ole usein digitaalisten pelien parissa kokenut. Jossain määrin samaan tapaan yritin järjellistää kohtaamiani outoja tapahtumia pelatessani *Stanley Parablea* (Galactic Cafe, 2013), ja koin yhtä lailla kunnioittavaa ihmetystä kulkiessani *Journeyn* (Thatgamecompany, 2012) uskomattomissa maisemissa. *The Vanishing of Ethan Carter* on sävyltään selvästi näitä pelejä synkempi. Siinä pelaajan tavoitteena on selvittää, mitä hylätyn oloisessa Red Creek Valleyn kylässä on tapahtunut. Pelaaja ohjaa yliluonnollisia kykyjä omaavaa etsivää Paul Prosperoa, joka saapuu tutkimaan kylän tapahtumia ja etsimään Ethania. Makaaberista kuvastosta ja mysteeriromaaneista innoitusta ammentava *The Vanishing of Ethan Carter* on peli, jossa kylästä löytyvät perheenjäsenten ruumiit, esineet, lehtileikkeet ja Ethanin kirjoittamat tarinat punoutuvat mysteeriksi, joka pelaajan on ratkaistava.

Omalla kohdallani hämmästyksen tunne ei kuitenkaan syntynyt siitä, että etsivä Prosperolla on yli-

Kuva 4.1: *Avaruusalus ilmestyy maan sisältä pelissä The Vanishing of Ethan Carter (Astronauts, 2014)*

luonnollisia kykyjä, joiden avulla hän ratkoo murhia. Pelissä Ethanin veli, setä, isä, äiti ja isoisä löytyvät kuolleina, ja Prospero pystyy kyvyillään esimerkiksi paikantamaan murha-aseet ja näkemään perheenjäsenten kuolemiin johtaneet tapahtumat. Tämä kaikki tuntui paranormaalin mysteeripelin kontekstissa järkeenkäyvältä. Peliä pelatessa oudolta alkoi tuntua se, että pelissä on elementtejä, jotka rikkovat sen esit-

tämän yliluonnollisen maailman sisäisen logiikan, eivätkä liity murhien ratkomiseen. Yhtenä esimerkkinä pelissä tulee vastaan metsässä metallinen tolppa, jossa hohtaa neljä valoa. Tolpan valoja oikeassa järjestyksessä painamalla pelimaailmasta repeää ikkuna toiseen, täsmälleen samannäköiseen metsään, jossa pelaajahahmon edessä on astronautti. Astronautti ryntää metsään, ja pelaajana lähes vaistomaisesti lähtee seuraamaan astronauttia. Aina, kun pelaajan ohjaama hahmo pääsee astronautin lähelle, se katoaa ja ilmestyy toiseen paikkaan, jonne taas pelaajan on tarkoitus pyrkiä. Astronautti johdattaa pelaajan metsästä läheiselle aukiolle, jossa maan sisältä rysähtää esille avaruusalus (Kuva 1). Aluksen alla hohtaa vetosäde, ja kun pelaajahahmo osuu siihen, kaikki muuttuu valkoiseksi ja pelaajahahmo ilmaantuu aluksen sisälle. Ikkunoista pelaaja voi seurata, kuinka alus on yhtäkkiä pilvien yläpuolella, sitten avaruudessa. Avaruusaluksen sisältä löytyy lapsen käsialalla kirjoitettu tarina nimeltä *Fangs*, ja sen luettuaan pelaaja kuulee keskustelun, jossa Ethanin veli Travis naureskelee Ethanin kirjoitusharrastukselle. Tämän jälkeen

pelissä palataan takaisin pelin ”normaaliin” maailmaan, metsän aukiolle. Tämä maailma on kuitenkin nyt muuttunut: avaruusaluksen sijaan aukiolla on puista ja laudoista rakennettu maja, jonka lattialla on scifi-lehti ja äsken luettu *Fangs*-tarina (Kuva 2).

Kuva 4.2: *Avaruuslennon jälkeen aukealla on avaruusalusta muistuttava maja (Astronauts, 2014)*

Edellä kuvatussa jaksossa pelaaja kohtaa monta asiaa, jotka voivat tuntua oudoilta ja hämmentäviltä: liikennevaloja muistuttava tolppa metsässä, siirtymä

toiseen todellisuuteen, toistuvasti pelaajan silmien edestä katoava ja uudelleen lähistölle ilmestyvä astronautti sekä matka avaruusaluksessa. Lopuksi realistiselta tuntuva tavanomainen esine, paperille raapustettu *Fangs*-tarina, vie pelaajan pois tuosta mielikuvitukselliselta ja kummalta tuntuneesta maailmasta, jossa avaruuslento ja astronautin kaukosiirtyminen ovat mahdollisia. Mitä tässä pelin kohdassa tapahtuu ja miksi se tuntuu niin kummalta? Millaisia selityksiä kohtaamalleen outoudelle voi antaa?

Epäluonnollinen narratologia

Yksi tapa kartoittaa *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin outoutta on analysoida sitä epäluonnollisen narratologian avulla. Epäluonnollisilla narratiiveilla tarkoitetaan sellaisia fiktiivisiä kertomuksia, jotka uhmaavat fysiikan tai logiikan rajoja esittämällä todellisessa maailmassa mahdottomia tilanteita, kertojia, tapahtumia, temporaalisuuksia tai paikkoja. Epäluonnollisuutta katsotaan siis suhteessa meidän todelliseen maailmaamme: kertomus luokitellaan epäluonnolliseksi, mikäli se sisältää jotain sellaista, joka ei

todellisessa maailmassa ole mahdollista. Epäluonnolliset kertomukset ovat kuitenkin harvoin kokonaan epäluonnollisia; sen sijaan ne usein sisältävät todelliseen maailmaan nähden luonnollisia elementtejä, joihin sekoittuu epäluonnollisia aineksia. Epäluonnollisen narratologian muotoja ovat esimerkiksi kertomuksen ajan eteneminen takaperin, sinä-muotoinen kerronta tai se, että kertojana toimii jokin muu kuin ihminen – esimerkiksi eläin, puu, kuollut henkilö tai vauva, jolla ei ole aivoja. (Alber, 2014.) Digitaalisten pelien analyysissa epäluonnollista narratologiaa on hyödyntänyt muun muassa Astrid Ensslin (2015), joka tutkii epäluonnollisia elementtejä peleissä *The Path* (Tale of Tales, 2009), *Braid* (Blow, 2009) ja *The Stanley Parable*.

Kun pohditaan, mikä on oikeastaan fiktiossa epäluonnollista, on syytä huomioida, että monet yliluonnolliset tai tähän maailmaan kuulumattomat asiat ovat fiktiossa kuitenkin jo muuttuneet yleisiksi käytännöiksi, eivätkä siksi tunnu lukijalle välttämättä vierailta tai kummallisilta. Esimerkiksi puhuvat eläimet ovat normaaleja sadun kontekstissa tai kaikki-

tietävä kertoja on kirjallisuudessa niin tuttu, ettei nykypäivän lukija enää hämmenny, vaikka kertoja tietääkin fiktiossa useiden eri ihmisten ajatukset. (Alber, 2014.) Myös videopelien kontekstissa on syntynyt ”epäluonnollisia” konventioita, jotka kokenut pelaaja tuntee. Yksi tällainen konventio on esimerkiksi useissa videopeleissä toistuva pelaajahahmojen kuoleminen ja henkiin herääminen: mikäli pelaajahahmo kuolee esimerkiksi taistelussa tai epäonnistuessaan hypyssä kuilun yli, peli palaa ajassa hieman takaisinpäin, hahmo on jälleen elossa ja samaa toimintoa voi yrittää uudestaan. Vaikka tällainen tapahtumasarja on vastoin todellisen maailman lakeja, se ei herätä videopelissä outouden tunnetta. Vastaavia ”kummallisuuksia” ovat esimerkiksi se, että hahmo saattaa pystyä hyppäämään suoraan ylöspäin ilmaan kolme kertaa oman kokonsa verran tai juoksemaan loputtomasti väsymättä, mutta näitäkin pidetään useissa videopeleissä normaaleina ja vakiintuneina toimintoina. Epäluonnollisen narratologian tutkimuksen ja kiinnostuksen kohteena ovat sen sijaan nimenomaan sellaiset fyysiset, loogiset ja epistemologiset

mahdottomuudet, jotka *eivät ole* vielä muuttuneet tavanomaisiksi (Alber, 2014). Tällaisten mahdottomuuksien tulkitsemiseen lukijalla, tai videopelien kontekstissa pelaajalla, ei ole valmista kognitiivista kehystä, jolloin ne tuntuvat vieraannuttavilta ja oudoilta.

Epäluonnollinen narratologia on kehittynyt avuksi sellaisten tekstien lukemiseen ja ymmärtämiseen, joiden tulkintaan niin sanottu luonnollinen narratologia ei anna välineitä. Luonnollinen narratologia esittää, että lukiessaan tekstiä kertomuksena lukija pyrkii automaattisesti luonnollistamaan sen (*process of naturalization*) eli poistamaan tai selittämään havaitsemiaan epäkohtia ”luomalla kattavia tulkintamalleja, jotka neutralisoivat ristiriidan ja antavat sille selityksen” (Fludernik, 2010, s. 23). Ymmärtäminen nojaisi täten aina siihen, että luettaessa teksti yhdistetään meille tuttuun maailmaan. Epäluonnollisen narratologian näkemykset tekstin lukemisesta kehittyivät selittämään lukijan suhtautumista nimenomaan sellaisiin teksteihin, jotka radikaalissa outoudessaan vastustavat luonnollistavaa lukutapaa. Jan Alber (2009, 80–

93) esittää viisi lukemisen strategiaa, joiden avulla voidaan ymmärtää tällaisten tekstien lukemisen ja ymmärtämisen prosessia. Näiden strategioiden heikkous on kuitenkin siinä, että ne sisältävät edelleen oletuksen siitä, että lukija haluaa jollain tavoin järjellistää kohtaamansa oudot asiat ymmärrettäviksi ja merkityksellisiksi. Voiko yhtä hyvin olla, ettei lukija haluakaan selittää kaikkea, vaan tyytyy ottamaan vastaan sellaisenaan oudon, kummallisen ja vieraannuttavan ilman sen kummempaa tulkintaa?[1] Alberin lukemisen strategiat soveltuvat *The Vanishing of Ethan Carterin* kohdalla sen spekulointiin, mitä pelaaja mahdollisesti ajattelee kohdatessaan pelissä kummallisia asioita. On kuitenkin otettava huomioon, että jokainen pelaaja tekee tulkintoja yksilöllisesti, eikä pelaajaa tulkitsijana tule redusoida pelkäksi järkeilykoneeksi, joka ensisijaisesti pyrkisi löytämään loogisen selityksen kaikelle kohtaamalleen. *The Vanishing of Ethan Carterin* kohdalla on hyvinkin mahdollista,

[1] *Jan Alberin lukemisen strategioiden kritiikistä ks. mm. Mäkelä (2013) ja Nielsen (2013).*

että pelin sisältämät monet yksityiskohdat esimerkiksi kiinnostavat toisia pelaajia enemmän kuin toisia, jolloin jokainen pelaaja ei edes kiinnitä huomiota samoihin epäluonnollisuuksiin, saati lähde analysoimaan niitä kovin syvällisesti. Luultavasti useimmat pelaajat kuitenkin yrittävät jollain tavalla ymmärtää ja tulkita pelin tapahtumia, koska olettavat kohtaamiensa asioiden olevan merkityksellisiä.

Epäluonnollinen narratologia ei analyysin lähtökohtana ole ongelmaton. Epäluonnollisen narratologian tutkimusta on kritisoitu siitä, että se keskittyy usein postmoderneihin ääritapauksiin, jotka ovat mahdollisimman vieraannuttavia. Toisaalta on vaarana, että nojattaessa puolestaan kognitiiviseen narratologiaan tulkinta saatetaan jättää tekstien kohdalla puolitiehen yksinkertaistamalla lukemisen akti ”tolkun saamiseksi” (*make sense of narrative*): tekstin lukeminen nähdään kirjallisena evoluutiona, jossa teksti haastaa lukijan kognitiivisia kehyksiä ja lukija luo tarpeen mukaan uusia. Tällöin epäluonnollisten kohtien tulkinnallinen monimuotoisuus ei useinkaan pääse esille. Osa epäluonnollisuuksista saatetaan esi-

merkiksi sysätä sivuun epärelevantteina, koska ne kategorisoidaan jo riittävän 'luonnollisiksi', jolloin ne eivät enää herätä vieraantumisen tunteita. (Mäkelä, 2011, s. 34–45.) Teoria siitä, että lukijan (tai pelaajan) kohtaamat epäluonnollisuudet voitaisiin jakaa kahteen kategoriaan sen mukaan, ovatko ne jo muuttuneet tavanomaisiksi vai eivät, on haasteellinen kategorisoinnin rajanvedon vuoksi: mitkä seikat ovat kellekin lukijalle tuttuja ja mitkä vieraita? Mitä kukin pelaaja pitää luonnollisena ja mitä epäluonnollisena?

Outous The Vanishing of Ethan Carterissa

The Vanishing of Ethan Carter -peli ei ole ääritapaus, joka olisi erityisen vieraannuttava tai sen esittämä maailma meidän maailmaamme verrattuna lähes käsittämätön. Se lukeutuu jonkinlaisiin rajatapauksiin, joissa pelaaja kohtaa outoja ja hyvinkin hämmentäviä asioita, mutta pystyy kuitenkin ymmärtämään, tulkitsemaan ja antamaan niille merkityksiä. Pelin lopussa näytetään, kuinka nuori poika, Ethan, nukahtaa uneen ja annetaan ymmärtää pelaajahahmo Prosperon ja kaiken pelaajan kokeman olleen Etha-

nin mielikuvitusta ja unta. Tämä tarjoaa tulkinnan avaimia pelissä aiemmin kohdattujen outouksien selittämiseen, jolloin outous on ikään kuin mahdollista selittää luonnolliseksi. Helppo, mutta jokseenkin epätyydyttävä vastaus pelin kaikkien outouksien selittämiseen olisikin kliseinen ”se oli vain unta”, mutta pelin epäluonnollisten ainesten analyysi tarjoaa myös syvempiä merkityksiä.

The Vanishing of Ethan Carter -pelin kohdalla tarkastelen pelin sisältämiä outoja ja vieraannuttavia elementtejä vasten pelin sisäisen maailman asettamia odotuksia. En takerru analyysissani siihen, mitkä kaikki asiat pelissä ovat todelliseen maailmaan verrattuna epärealistisia, vaan pyrin hahmottamaan, mitkä seikat tuntuvat peliä pelatessa oudoilta ja vieraannuttavilta. Pohdin, miten niin sanottu keskivertopelaaja, joka pelaa peliä ensimmäistä kertaa, voi käsitellä ja ymmärtää kohtaamiansa outoja asioita pelin edetessä. Lisäksi esitän, minkälaisen tulkinnan pelille ja sen epäluonnollisuuksille voi antaa sitten, kun on pelannut pelin loppuun ja tuntee sen kokonaisuutena. Vaikka peli tarjoaakin luonnollistavan selityksen,

että kaikki tapahtunut on Ethanin unta, sen oivaltamiseen asti pelaajan kohtaamat outoudet – kuten alussa mainitsemani astronautti ja maan sisältä esiin syöksähtävä avaruusalus – tuntuvat pelimaailman kontekstissa luonnottomilta ja sinne kuulumattomilta.

Analyysissa huomioitavaa on se, että joistain pelin elementeistä on vaikea sanoa, ovatko ne epäluonnollisia vai eivät. Esimerkiksi pelaajahahmo Prosperon monologimuotoinen kerronta tuntuu sopivan mysteeripelin kontekstiin, sillä se on dekkarityylisistä elokuvista tuttu, eikä ensimmäisen persoonan sisäinen monologi ole videopeleissäkään uusi asia: sitä hyödyntävät muun muassa – niin ikään dekkarisävyiset – *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) ja *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2013). Sisäistä monologia voidaan käyttää videopeleissä narratiivisena keinona, jolla rakennetaan ja syvennetään kuvaa pelaajahahmosta. Se ei ole yksinomaan jännittävien tai dekkarityylisten videopelien hyödyntämä keino, vaikka esiintyykin monissa sen genren peleissä, vaan uusista video-

peleistä esimerkiksi interaktiivinen draamaseikkailu *Life Is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) nojaa vahvasti lähes jatkuvaan sisäiseen monologiin. *The Vanishing of Ethan Carterissa* tuntuu kuitenkin oudolta monologin irrallisuus ja ajoitus: Prosperon monologi esitetään pelaajalle katkelmissa silloin, kun pelaaja tutkii maailmaa ja kävelee murhapaikkojen välillä. Sävyltään monologit ovat mahtipontisia, salaperäisiä ja kirjakielisiä, mikä voi saada ne tuntumaan hahmon ajatusäänenä luonnottomilta. Tulkittaessa peliä kokonaisuutena Prosperon sisäisen monologin epäluonnollisuuden voi nähdä tukevan sitä, että Prospero on nuoren pojan, Ethanin, suunnitteleman jännitystarinan hahmo – siksi hän puhuukin kuin äärimmilleen viety stereotyyppi mysteeri- ja dekkarikirjojen kertojista. Yksittäinen elementti voi siis olla jossain määrin sekä luonnollinen että luonnoton, ja riippuu pelaajasta, mitä hän pitää *The Vanishing of Ethan Carterin* kohdalla epäluonnollisena.

Mitkä asiat tuntuvat oudoilta?

The Vanishing of Ethan Carter -pelissä epäluonnolliset asiat toimivat pelimaailmaan ripoteltuina vihjeinä pelaajalle siitä, että pelaajan kokema tarina ei ole tosi, vaan osa Ethanin mielikuvitusta. Vihjeiden tarkoitus on, että pelin loppuratkaisu, jossa osoitetaan kaiken olleen Ethanin unta ja tarinoita, ei tunnu halvalta tempulta, jossa kaikki kääntyy äkkiseltään päälaelleen. Pelaajalle annetaan outojen asioiden muodossa vihjeitä siitä, että hän on itse asiassa seikkailemassa unimaailmassa, jossa Ethanin muistikuvat perheestä ja perhe-elämästä sekoittuvat mielikuvituksellisiin ja yliluonnollisiin elementteihin.

Selvimmin epäluonnollisia pelissä ovat kohdat, joissa siirrytään jollain lailla rinnakkaiseen todellisuuden tasoon, kuten alussa esitetyssä esimerkissä, jossa rinnakkaisessa maailmassa kohdataan astronautti ja lennetään avaruusaluksella. Tällaisia kohtia on yhteensä viisi, ja niitä voi kuvata avainsanoilla *ansat, avaruusalus, portaalitalo, noidan metsä* ja *zombiluolasto*. Jokainen näistä jaksoista on jollain tavalla

yhdistynyt pelin normaaliin maailmaan siten, että pelaaja ei välttämättä edes huomaa siirtyvänsä toiseen maailmaan. Esimerkiksi zombiluolastoon päädytään siten, että pelaaja etenee murhia ratkoessaan kaivoksiin, jossa riittävän syvälle käveltäessä vastaan tulee kyltti, joka varoittaa menemästä eteenpäin: "If this warning stands, walk no futher. If this warning stands, our ritual failed. If this warning stands, the sea-thing gate remains sealed." Tämän varoituksen jälkeen edessä on luolasto, jossa vaeltelee lyhty kädessään zombi; pelaaja siis kävelee ilman minkäänlaista portaalia tai visuaalisesti esitettyä siirtymää normaalista pelimaailmasta toiseen maailmaan, jossa yliluonnollinen zombi on mahdollinen. Luolastosta löytyy lukittu merihirviön portti, jonka pelaaja voi arvoituksen ratkaistuaan avata, ja silloin luolasto täyttyy vedellä. Pelaajahahmo päätyy veden alle paikkaan, jossa merihirviön lonkerot heiluvat pelaajan näkökentässä. Todennäköisesti zombi, merihirviön portti, vedenalainen maailma ja merihirviön lonkerot tuntuvat kaikki pelaajasta oudoilta ja epäluonnollisilta suhteessa pelin normaaliin maailmaan, ja outouden

tunnetta vahvistaa nimenomaan se, että luolasto vaikuttaa olevan fyysisesti osa samaa maailmaa, jossa pelaaja ratkoo murhia.

Siirtymä takaisin normaaliin pelimaailmaan tehdään joka kerta samalla tavalla: pelaaja löytää jokaisen epäluonnollisen jakson lopusta Ethanin kirjoittaman tarinan, joka on raapustettu paperille. Esimerkiksi zombiluolaston lopusta löytyy tarina nimeltä *The curse of the sea-thing*. Pelaajan klikattua tarinan jälkeen ”Accept” paperi leijuu pimeyteen, ja ruudun ollessa mustana kuuluu dialogi Ethanin ja yhden hänen perheenjäsenensä välillä. Tämän jälkeen ollaan takaisin normaalissa maailmassa, joka on muuttunut: portti toiseen maailmaan on kadonnut, ja sen tilalla on realistiseen maailmaan sopiva vastine. Esimerkiksi zombiluolaston varoituskyltin sijaan käytävä on teljetty metallisella portilla, ja sen luona on Ethanin isän, Dalen, tavaroita. Joka kerta yhtä selkeästi tapahtuva siirtymä takaisin pelin normaaliin maailmaan viestii pelaajalle siitä, että hän on käynyt jossain toisessa rinnakkaisessa maailmassa, vaikka ei olisikaan huomannut menneensä sinne.

Näiden epäluonnollisten jaksojen lisäksi myös pelin normaali maailma on itsessään vieraannuttava ja ristiriitainen. Koko pelin ajan visuaalisuutta hallitsee pelimaailman pysähtyneisyys. Kaikki pelimaailman kellot juna-asemalla, kirkon tornissa ja padon luona olevassa rakennuksessa ovat jähmettyneet kellonaikaan neljä minuuttia yli seitsemän. Normaalissa maailmassa pelaaja ei kohtaa elollisia olentoja, kuten ihmisiä tai eläimiä; mikään ei liiku eikä pelimaailmassa tapahdu mitään. Peli tuntuu kävelyltä läpi jähmettyneen maailman, pysähtyneen hetken, ja se osaltaan luo peliin kummallisuuden tunnun. Lisäksi tuntuu oudolta, että esimerkiksi talot ovat täysin asuinkelvottomiksi ränsistyneitä, pimeitä ja likaisia autiotaloja. Miksi perheen kotitalo on tuollaisessa kunnossa? Missä perhe oikein asuu? Myös umpeen kasvanut juna-asema ja lahonnut junaradan silta antavat vaikutelman, että kyseessä on jo kauan sitten autioitunut kylä. Paikan huonoon kuntoon viitataan yhdessä Prosperon monologeista, jossa hän toteaa:

No trains had been through here for a long time. That

was part of a pattern. Large pieces of this country were thrown away, doomed to become, and then remain, the worst versions of themselves. Beneath all that rot, dark things grow.

Prospero siis pitää paikan autiutta normaalina ja selittää sen monologissaan pelaajalle normaaliksi – melkein kuin pyytäen, ettei pelaaja kiinnittäisi siihen juurikaan huomiota. Ristiriitaisesti pelaajan löytämät ruumiit ja niiden tuore veri kuitenkin viittaavat siihen, että juuri äskettäin paikalla on ollut ihmisiä ja tapahtunut murhia. Prosperon sisäinen monologi ja sinisävyiset näyt, joissa pelaajalle näytetään perheenjäsenten kuolemat ja niiden yhteydessä olevat perheenjäsenten väliset keskustelut, viittaavat siihen, että henkilöt asuvat edelleen kylässä. Ne myös luovat jonkinlaisen kiireen tunnun, joka on vastakkainen pelimaailman täyden pysähtyneisyyden kanssa: pelaajan annetaan ymmärtää, että Ethan on vaarassa ja hänet täytyy löytää pian, mutta kuitenkin koko maailma tuntuu pysähtyneeltä.

Pelin normaalissa maailmassa pelaaja voi myös al-

kaa epäillä sitä, ovatko murhat todella todellisia ja onko niille esitetty yliluonnollinen selitys todellinen. Pelaajalle kerrotaan, että perhettä riivaa jonkinlainen demoni tai henkiolento The Sleeper, joka täytyy herättää. Perheenjäsenet tulevat hulluiksi ja uskovat, että Ethanin tappaminen on keino The Sleeperin herättämiseen. Hulluudessaan ja demonin riivaamina he alkavat tappaa myös toisiaan. Perheen isä Dale yrittää puolustaa Ethania, ja aluksi myös isoisä Ed vastustaa pahuutta, mutta lopulta kuitenkin sytyttää tulipalon tappaakseen Ethanin. Pelin lopetuksen valossa murhat ovat Ethanin unta ja siten kuvitteellisia, mutta pelin maailmassa ne vaikuttavat todelta, koska pelaaja näkee ruumiit omin silmin. Prosperon monologi vahvistaa narratiivia The Sleeperistä:

> *This… sleeper was feeding on them. Their hate. Their distrust.*

Prosperon monologi myös selittää, että The Sleeper on syypää murhiin, sillä se ottaa perheenjäsenet

valtaansa ja saa heidät käyttäytymään oman persoonansa vastaisesti:

> *He didn't kill his wife. She was no longer who she once was. Neither was he. Something was using all this pain and death. Something was becoming stronger.*

The Sleeper on epäluonnollinen siinä mielessä, että se ei todellisessa maailmassa ole mahdollinen selitys murhille, mutta yliluonnollisen mysteeripelin kontekstissa sen voi puolestaan uskoa. Pelaaja voi kuitenkin alkaa epäillä myös The Sleeperin olevan yksi Ethanin tarinoista, mikäli hän tuntee H.P. Lovecraftin tuotantoa, josta ihmisiä riivaava demoni tai paha voima, jota he voivat yrittää vastustaa, on tuttu. Lovecraft-viittauksia voi tunnistaa myös muissa tarinoissa: esimerkiksi zombiluolaston jälkeinen merihirviö on viittaus Cthulhuun, ja Ethanin *The curse of the sea-thing* -tarinassa hirviön nimeksi kerrotaan Gnaiih, mikä tarkoittaa Lovecraftin kehittämällä kielellä isää. *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin lukui-

sat intertekstuaaliset viittaukset tarjoaisivat kiinnostavan tutkimuskohteen jo itsessään.

Outouden ymmärtäminen – Alberin lukemisen strategiat

Jan Alber (2009) on esittänyt epäluonnollisten narratiivien ymmärtämiseen viisi lukemisen strategiaa, joiden avulla voidaan pohtia, millä tavoin lukija pyrkii ymmärtämään kohtaamiaan outoja ja epäluonnollisia asioita. Alberin strategioista erityisesti kolme ensimmäistä ovat sellaisia, joita pelaaja todennäköisesti käyttää *The Vanishing of Ethan Carterin* tulkinnassa. Ensimmäinen strategia on, että lukija selittää outouden hahmon sisäisenä tilana kuten unena tai hallusinaationa (Alber, 2009, s. 82). *The Vanishing of Ethan Carter* -pelissä pelaaja voi aluksi pitää kummallisia jaksoja (ansat, avaruusalus, portaalitalo, noidan metsä ja zombiluolasto) jonkinlaisena hallusinaationa ennen kuin niille löytyy uskottavampi selitys. Erityisesti *noidan metsä* -kohta vaikuttaa hallusinaatiolta, sillä siinä pelaajahahmo Prospero vaikuttaa kuulevan ääniä: kaikuva naisen ääni esittää kysymyksiä

kuten ”Do you feel victory when your words cause pain?” ja ”Does death bring peace or suffering?”[2] Näiden epäluonnollisten jaksojen lukeminen Prosperon sisäisinä asiantiloina kuten hallusinaatioina ei tunnu kuitenkaan kovin uskottavalta siksi, että jokaisen jakson lopusta löytyy Ethanin kirjoittama tarina. Miksi se olisi etsivä Prosperon unessa tai hallusinaatiossa?

Alberin lukemisen strategioista toinen ja kolmas selittävät epäluonnolliset tilanteet teeman ilmentyminä tai allegorioina. Epäluonnollista ei siis lueta kirjaimellisesti, vaan nähdään se teemaa korostavana, vertauskuvallisena tai symbolisena tekstuaalisena keinona. Lukemisen strategioista toisessa lukija selittää epäluonnollisen teemaa korostavana elementtinä, joka esimerkiksi kertoo symbolisesti jotain henkilöhahmosta. Kolmas strategia on toisen muunnelma, ja siinä epäluonnollinen kertomus luetaan laajemmin allegoriana, joka sanoo epäluonnollisen avulla jota-

[2] *Kysymykset, jotka kuullaan pelin tässä kohdassa, vaihtelevat pelikerrasta toiseen. Peli ilmeisesti valitsee repliikit ennalta muodostetusta listasta satunnaisesti.*

kin maailmasta. (Alber, 2009, s. 82–83.) *The Vanishing of Ethan Carterissa* nämä lukemisen strategiat todennäköisesti aktivoituvat edellä mainittujen epäluonnollisten jaksojen yhteydessä. Pelaaja voi huomata yhteyden kohtaamiensa epäluonnollisten jaksojen ja niiden lopussa olevien Ethanin kirjoittamien tarinoiden välillä. Esimerkiksi avaruusaluksesta löytyvässä *Fangs*-tarinassa kerrotaan pedosta, joka jahtaa katoavaa ja uudelleen ilmestyvää valoa, joka pysähtyy lopulta aukealle – samaan tapaan kuin pelaaja juoksee astronautin perässä ennen avaruusalukseen päätymistä. Pelaaja voi tästä päätellä epäluonnollisten jaksojen olevan mahdollisesti Ethanin kirjoittamia tai kuvittelemia tarinoita, niin kuin ne loppuratkaisun valossa ovatkin.

Mikäli pelaaja tulkitsee kohtaamansa epäluonnolliset jaksot Ethanin tarinoiksi, hän voi edetä tulkinnassaan lukemaan näitä tarinoita allegorioina Ethanin perheenjäsenistä ja Ethanin suhteista heihin. Tähän antaa viitteen se, että jokaisen tarinan yhteydessä kuullaan dialogi Ethanin ja yhden perheenjäsenen välillä. Epäluonnollisia jaksoja ja niiden yhteydessä

olevia tarinoita on viisi, kuten Ethanin perheenjäseniäkin, ja Ethan on kirjoittanut jokaiselle perheenjäsenelle (tai jokaisesta perheenjäsenestä) yhden tarinan. Avaruusalus ja sen yhteydessä oleva *Fangs* liittyy Ethanin veljeen Travisiin, joka kuultavassa dialogissa sanoo:

> *I read the 'Fangs' one. I liked the beast. At least he gets to leave this goddamn place.*

Avaruuslento ja *Fangs*-tarina voidaan lukea allegorioina, jotka liittyvät Travisin haluun lähteä kylästä pois: molemmissa juostaan jonkin perässä kohdetta tavoitellen ja sen jälkeen koittaa jollain tavalla pääsy pois.

Portaalitalo-kohdassa pelaajan täytyy järjestää talon huoneet oikeaan järjestykseen ja oikean ratkaisun löydyttyä avautuu huone, joka näyttää jonkinlaiselta maagiselta laboratoriolta. Sieltä löytyy Ethanin kirjoittama tarina taikurista, joka valmistaa taikajuomia, ja tekee taian suojatakseen laboratoriotaan, kun kyläläiset polttavat hänen talonsa. Tarinan jälkeen

ruudun ollessa mustana kuullaan dialogi Ethanin ja hänen setänsä Chadin välillä. Maagisen laboratorion tilalle vaihtuu tislauslaitteisto. Paikalta löytyy lisäksi lehtileike, jossa kerrotaan metsästä löytyneestä pontikankeittovälineistöstä. Portaalitaloa ja sieltä löytyvää tarinaa voi lukea jälleen allegorisesti ja ymmärtää taikajuomia valmistavan taikurin kertovan symbolisesti Chadista, joka keittää pontikkaa. Ethan mystifioi ja yliluonnollistaa keksimissään tarinoissa perheenjäseniään, mutta ne kertovat silti jotain näiden todellisesta luonteesta.

Samalla tavalla *zombiluolaston* zombi voidaan lukea allegoriana Ethanin isästä Dalesta, josta selviää luolaston jälkeen löytyvien tekstien perusteella, että hän on epäonnistunut keksijä, jonka Ethanin äiti on käskenyt viedä keksintönsä ulos talosta. Dale on vienyt keksintönsä piiloon läheisiin kaivoksiin ja vaeltelee sinne yksinään: Ethan käsittelee tätä tarinassaan zombimetaforan avulla.

Noidan metsästä löytyy tarina, jonka Ethan on kirjoittanut äidilleen: siinä kerrotaan kauniista naisesta, joka saa noidalta kuulla synnyttävänsä lapsen. Nai-

nen itkee raskauden aikana jatkuvasti ja muuttuu vanhaksi ja rumaksi. Hän synnyttää pojan, joka kasvettuaan pyytää noidalta, voisiko noita tehdä hänen äidistään jälleen kauniin. Noita kertoo pojalle, että hän valehteli kertoessaan naiselle, että tämä synnyttäisi lapsen. Poika katoaa ja nainen muuttuu jälleen nuoreksi ja kauniiksi. Tarinan voi lukea allegoriana Ethanin äitisuhteelle: Ethan on luultavasti pohtinut, olisiko hänen äitinsä elämä parempaa, jos Ethan ei olisi koskaan syntynytkään. Tarinasta voi päätellä, että Ethan kokee tuottavansa äidilleen huolia ja murhetta.

Ethanin isoisälleen kirjoittama tarina löytyy *ansojen* luota. *Sap*-nimisessä tarinassa kerrotaan miehestä, joka käy vaarallisten ansojen täyttämässä metsässä juomassa mahlaa puista. Yhtenä iltana joku sytyttää tulipalon, jossa kaikki kyläläiset kuolevat, mutta mies pelastuu, ja jatkaa puiden mahlan juomista. Tarinan yhteydessä löytyy lehtileike Ethanin isoäidin, Gaylen, kuolemasta tulipalossa. Tästä voi esittää tulkinnan, että Ethanin isoisä Edwin on mahdollisesti alkoholisoitunut – mahlan juonti symboloi alkoholin

juontia – ja hänen vaimonsa Gaylen kuoltua tulipalossa Edwin on luultavasti jatkanut juomistaan.

The Vanishing of Ethan Carter -pelin kohdalla Alberin lukemisen strategioista edellä esitetyt kolme ensimmäistä ovat riittäviä pelin ymmärtämiseen: epäluonnollisuudet selittyvät hahmon sisäisinä tiloina tai symboleina ja allegorioina. Alberin strategioista neljäs ja viides ovat yleensä vielä radikaalimmin outojen ja tästä maailmasta poikkeavien tekstien tulkinnassa aktivoituvia strategioita. Neljäs strategia on luoda uusi kehys tekstin ymmärtämiseen yhdistämällä kaksi skeemaa. Tämä strategia on hyödyllinen esimerkiksi lukijan kohdatessa sellaisen kertojan, joka on kuollut henkilö, kasvi tai eläin. Esimerkiksi kertojan ollessa kuollut lukija voi ymmärtää tätä yhdistämällä tietonsa elävistä ihmisistä (jotka pystyvät kertomaan tarinoita) kuvitelmaan puhuvasta ruumiista. Tällaisen kertojan voi ymmärtää sen ilmentymänä, että ihmiset eivät hyväksy kuoleman lopullisuutta tai haluavat kuvitella kuolleiden jatkavan olemassaoloaan kuoleman jälkeen. (Alber, 2009, s. 89–90.) Viides strategia aktivoituu silloin, kun epä-

luonnollisuuksia ei ole mahdollista selittää neljän aiemman strategian avulla. Tällöin strategiana on venyttää tulkinnan kehyksiä kunnes ne sisältävät sen oudon ja kummallisen, jonka lukija tekstissä kohtaa (Alber, 2009, s. 91).

Myös neljäs ja viides lukemisen strategia voivat toki olla *The Vanishing of Ethan Carter* -pelin kohdalla pelaajasta riippuen mahdollisia. Pelaaja voi esimerkiksi käyttää viidettä lukemisen strategiaa ja venyttää käsitystään pelin maailmasta käsittämään kaikki epäluonnolliset asiat, joita pelissä kohtaa, eli uskoa pelin maailmassa todeksi myös kohtaamansa astronautit, merihirviöt ja vastaavat yliluonnollisuudet. Tällöin pelaaja ei lukisi näitä kohtia symbolisina tai metaforisina, vaan esimerkiksi uskoisi Ethanin ja hänen perheensä elävän yliluonnollisessa maailmassa, tai Paul Prosperon kykenevän oikeasti siirtymään toisiin todellisuuksiin, joissa nämä oudot asiat tapahtuvat. Pelaaja voisi myös esimerkiksi tulkita, että Ethanin tarinoilla on kyky materialisoitua toisiksi todellisuuksiksi, joihin Prospero oikeasti pystyy matkustamaan. Viides lukemisen strategia kuitenkin ohit-

taa vihjeet siitä, että koko unimaailman tapahtumat voidaan lukea symbolisina siten, että ne heijastavat Ethanin elämää ja suhdetta hänen perheenjäseniinsä.

Merkityksellinen outous, merkityksellinen kokonaisuus

Pelin lopussa pelaajalle tarjotaan selitys, joka luonnollistaa kohdatut asiat: Ethan on koko päivän ollut vanhan talon kellarissa työstämässä tarinaa nimeltä ”The Adventures of Paul Prospero, The Supernatural Detective”. Perheen tullessa etsimään häntä Ethanin äiti vahingossa sytyttää öljylampulla tulipalon ja Ethan jää jumiin palavan talon kellariin. Koko pelaajan kokema maailma – ja itse pelaajahahmo Prospero – on Ethanin kuvitelmaa hänen neljänä viimeisenä elinminuuttinaan kello seitsemästä neljä yli seitsemään; aika jona hän kuolee häkämyrkytykseen. Kuolinaika näkyy pelimaailman pysähtyneissä kelloissa. Tämän valossa myös yliluonnollinen etsivä Prospero, hänen monologinsa ja kaikki murhat, ovat Ethanin mielensisäistä kuvitelmaa. Tässä vaiheessa pelaaja käyttää siis pelikokemukseensa Alberin lukemisen strategioista

ensimmäistä eli alkaa jälkikäteen selittää kokemaansa Ethanin sisäisenä tilana eli unena tai kuvitelmana. Tämän lisäksi pelaaja luultavasti käyttää myös allegorista lukemisen strategiaa kokemuksen ymmärtämiseen, jolloin pelin eri osista muodostuu kokonainen, merkityksellinen kokonaisuus.

Pelin tarina voidaan kokonaisuudessaan tulkita kertomukseksi Ethanista ja hänen huonosta suhteesta perheeseensä, joka ei ymmärrä hänen innostustaan kirjoihin, tarinoihin ja kirjoittamiseen. Ethanin ja hänen perheenjäsentensä välisissä dialogeissa käy ilmi, että Ethanin perheenjäsenillä ei ole aikaa lukea hänen kirjoitelmiaan tai he suhtautuvat pilkallisesti hänen kirjoitusharrastukseensa. Ethania pidetään kummallisena ja hänelle sanotaan ilkeitä asioita. Surullisesti nämä ilkeät asiat ovat ne, jotka jäävät Ethanin mieleen ja siten toistuvat hänen unessaan hänen kuolinhetkellään. Setä Chad on kenties ilkein sanoessaan ”What the hell is wrong with you, exactly? - - You need to stop leaving your stupid stories around. They’re freaking everyone out.” Äiti puolestaan yrittää neuvoa Ethania lopettamaan jatkuvan kuvittelun:

Stop living in your head. Do something real. That's what people respond to. Reality.

Isä, joka keksijän urasta haaveilevana on ehkä toinen perheen luovista henkilöistä, on Ethanin kirjoitusharrastusta kohtaan hyväksyvin, ja toteaa vain puuhiensa keskeltä: ”I'll read your story later. Okay?”

Pelaajan kokema tarina, jossa Paul Prospero kulkee Red Creek Valleyn kylässä etsimässä Ethania ja yrittämässä pelastaa häntä, on Ethan-pojan viimeinen tarina ja käsittelee hänen omaa kuolemaansa. The Sleeper on symboli Ethanille itselleen ja hänet täytyisi herättää, sillä hän on nukkumassa pois. The Sleeper -hahmon ja heräämisen tematiikan voi rinnastaa myös Ethanin elämiseen omassa mielikuvitusmaailmassaan ja perheenjäsenten pyrkimyksiin ”herättää” hänet todelliseen maailmaan. Pelissä olevista perheenjäsenten repliikeistä käy ilmi, että heidän mielestään Ethanin uneksii, kuvittelee, lukee ja kirjoittaa liikaa – siitä kenties myös nimitys ”sleeper”, ikään kuin uneksija tai haaveilija, ”dreamer”.

Kuolinhetkellään Ethan uneksii paikalle suunnittelemansa jännitystarinan hahmon etsivä Prosperon, joka tulisi pelastamaan hänet. Unimaailmassa toistuu motiivina kuoleman symboli korppi esimerkiksi kirkon kryptan koristeissa, Chadin murhan aikaan lentämässä taivaalla ja kellarin salaoven salasanassa corvus[3]. Myös Prosperon hahmo sisältää kuolemaan liittyvää symboliikkaa: hän saapuu kylään junatunnelia pitkin kulkien pimeydestä kohti valoa ja toteaa yhdessä monologeistaan, että tämä tapaus olisi hänen viimeisensä, viitaten kyseessä olevan myös Ethanin viimeinen tarina (”I’ve worked dozens of cases. Hundreds. This would be my last one”). Nimi Prospero viittaa Shakespearen näytelmään *Myrsky* (2010/1610–1611) ja Edgar Allan Poen novelliin *Punaisen kuoleman naamio* (1990/1842), joista ensimmäisessä teemoina nousevat anteeksianto ja vapautus, jälkimmäisessä kuolemanpelko ja kuoleman väistämättömyys.

[3] *Corvus on latinaa ja viittaa varisten lintusukuun. Mustan korpin latinankielinen nimi on corvus corax.*

Osa Prosperon monologeista heijastelee Ethanin tunnetta, että hänen perheensä ei hyväksy häntä hänen omana itsenään ja satuttaa häntä puheillaan:

> *Ethan's family blamed him. Whatever it was he'd accidentally let loose, his family was convinced that hurting him would solve the problem, would soothe their disturbed minds.*

Kiinnostava yksityiskohta on, että pelaajan täytyy jokaisen lukemansa Ethanin tarinan kohdalla klikata "Accept" eli hyväksyä tarina: pelaaja osoittaa tällä toiminnolla Ethanin tarinoille hyväksyntää, jota hän ei perheeltään tarinoilleen saanut.

Unessa maailma on kääntynyt niin, että hänen perheensä on hullu – ei Ethan, jota hänen perheensä kuulluissa dialogeissa pitää kummallisena. Murhat voidaan lukea allegorisina niin, että tosielämässä Ethaniin myönteisimmin suhtautuneet isä ja isoisä ovat Ethanin unessakin ne, jotka puolustavat häntä toisten tappoyrityksiltä, siinä missä Travis, Chad ja äiti ovat Ethania kohtaan hyökkäävämpiä. Isä ja isoisä

myös tappavat itsensä, kun taas muut perheenjäsenet kuolevat väkivaltaisesti; Ethan on unessaan heitä kohtaan armollisempi siinä missä hänelle ilkeimmät ihmiset saavat unessa kostonhimoisemman lopun. Murhatarinaan sekoittuvat muut Ethanin kirjoittamat tarinat, joihin Prosperon hahmo tempautuu mukaan siirtyen välillä niiden tarinoiden maailmoihin. *The Vanishing of Ethan Carterin* epäluonnollisuus selittyy kaikkea kummaa ja outoa rakastavan Ethanin kuvitelmana, jossa hänen kohtaamansa vääryydet peilautuvat yliluonnollisissa tarinoissa.

Lähteet

Tekstit

Alber, J. (2009). Impossible storyworlds – and what to do with them. *Storyworlds* 1, 79–96.

Alber, J. (2014). Unnatural narrative. *The living handbook of narratology*. http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/unnatural-narrative, 19.5.2015

Ensslin, A. (2015). Video games as unnatural narratives. Mathias Fuchs [ed.] *Diversity of play*. Leuphana

University of Lüneburg: Meson Press, 41–70.

Fludernik, M. (2010/2003). Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit. Alkuteos Natural narratology and cognitive parameters. Teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki ja Pekka Tammi (toim.): *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia.* Suom. Sanna Katariina Bruun. Helsinki: Gaudeamus, 17–43.

Mäkelä, M. (2011). Uskoton mieli ja tekstuaaliset petokset. Kirjallisen tajunnankuvauksen konventiot narratologisena haasteena. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Mäkelä, M. (2013). Realism and the unnatural. J. Alber et al. (eds.). *A Poetics of unnatural narrative.* Columbus: Ohio State UP, 142–66.

Poe, E. A. (1990). Punaisen kuoleman naamio. Teoksessa *Korppi ja kultakuoriainen.* Suom. Niilo Idman, Yrjö Kivimies, Eero Ahmavaara ja Yrjö Jylhä. Helsinki: Forma. Alkuperäinen novelli vuodelta 1842.

Shakespeare, W. (2010). *Myrsky* [näytelmä]. Suom. Matti Rossi. Helsinki: WSOY. Alkuperäinen näytelmä kirjoitettu vuosina 1610–1611.

Pelit

Blow, J. (2009). *Braid*. Yhdysvallat: Number None, Inc.

Galactic Cafe (2013). *The Stanley Parable*. Yhdysvallat: Galactic Cafe.

Irrational Games (2013). *BioShock Infinite*. Yhdysvallat: 2K Games.

Quantic Dream (2010). *Heavy Rain*. Japani: Sony Computer Entertainment.

Remedy Entertainment (2001). *Max Payne*. Yhdysvallat: Gathering.

Tale of Tales (2009). *The Path*. Belgia: Tale of Tales.

Thatgamecompany (2012). *Journey*. Japani: Sony Computer Entertainment.

The Astronauts (2014). *The Vanishing of Ethan Carter*. Puola: The Astronauts.

Luku 5

Jälkiä Suurta Sotaa edeltävästä maailmankuvasta Fallout 3 *-pelissä*

Sari Piittinen

Fallout 3 (Bethesda Game Studios, 2008) sijoittuu

maailmantuhon jälkeiseen Yhdysvaltojen itärannikkoon, jonka raunioista löytyy rippeitä tuhoa edeltävästä elämästä. Pelin tapahtumat alkavat kaksisataa vuotta sen jälkeen, kun Suuri Sota ydinaseineen on tuhonnut maapallon pinnan vuonna 2077. Raunioiden kertoma tarina eroaa kuitenkin siitä, miltä tulevaisuutemme maailman olettaisi näyttävän. *Fallout 3* kuuluu osaksi *Fallout*-pelisarjaa, jonka pelit jakavat saman vaihtoehtoisen historian ja aikajanan. *Fallout 3* oli sarjan ensimmäinen peli, jonka maailma oli kolmiulotteinen ja se sallii pelaajan vapaasti vaeltaa maailmassa, mikä tarjoaa sarjan aiempiin peleihin verrattuna uusia tilaan liittyviä tarinankerronnan mahdollisuuksia. *Fallout*-pelisarjan maailmanhistoria jakaa historiankulun kanssamme 1940-luvun loppupuolelle saakka. Sen jälkeiset muutokset vaihtoehtoisessa, kuvitteellisessa aikajanassa vaikuttivat *Fallout*-maailman amerikkalaisten maailmankuvaan ja ideologiaan merkityksellisellä tavalla, eroten suuresti omastamme.

Pelissä sotaa edeltävä amerikkalainen maailmankuva jätetään pitkälti pelaajan tulkittavaksi. Pelimaa-

ilman raunioista löytyvät julisteet, esineet ja tallenteet kertovat tarinaa menneisyydestä. Tämän esseen tarkoituksena on analysoida, mitä raunioista löytyvät jäljet kertovat pelimaailman ydinsotaa edeltävästä amerikkalaisesta maailmankuvasta. Kysymykseen vastaamisessa hyödynnetään tässä esseessä indeksisen tarinankerronnan menetelmää, intertekstuaalisuuden käsitettä sekä visuaalista analyysia kulttuurintutkimuksen näkökulmasta. Nämä strategiat ja työkalut esitellään ensin, ja sen jälkeen siirrytään analysoimaan jälkiä neljän pääteeman kautta: turvallisuus, sota, ydinvoima ja perhe. Teemojen kautta on mahdollista tehdä päätelmiä pelissä ilmenevistä ihanteista ja maailmankuvasta. Keskustelussa otetaan myös huomioon se, millaisen vaikutelman pelimaailmasta pelisuunnittelijat ovat ehkä pyrkineet antamaan tietynlaisen fiktiivisen maailmankuvan kautta. Pelimaailman laajuus tarkoittaa, ettei kaikkea ole mahdollista sisällyttää yhteen esseeseen; alta löytyykin siis vain joitakin esimerkkejä siitä, mitä maailmasta on löydettävissä.

Fallout-peleistä, tai ainakaan niiden tarinallisista

ominaisuuksista, on mahdotonta kirjoittaa ottamatta huomioon puitteiden erikoista ajallisuutta ja historiallista kontekstia. Siksi tämän esseen aihetta hieman sivutaan monissa aiemmissa analyyseissa *Fallout*ista tai *Fallout 3*:sta. Esimerkiksi November (2013) kuvailee pelisarjassa toteutunutta tekno-utopiaa, jota 1950-luvun tienoilla visioitiin Yhdysvalloissa, ja *Fallout*-historian eroamista omasta historiastamme. Novemberin analyysi tarjoaa lisätaustoitusta monille tässä esseessä tehdyille havainnoille, ja siksi siihen viitataankin uudelleen myöhemmin. Cutterham (2013) tarkastelee todellisesta historiastamme lähtöisin olevia vaikutteita pelissä, kuten Yhdysvaltain perustuslakia ja Abraham Lincolnin perintöä orjien vapauttajana. Tämä analyysi keskittyy kuitenkin pelisuunnittelijoiden tuottamiin fiktiivisiin elementteihin, jotka mahdollisesti viittaavat oman maailmamme tuotteisiin tai ilmiöihin ja rakentavat tietynlaisen kuvan pelimaailmasta ja sitä asuttaneista ihmisistä. Muita tutkimuksia, jotka keskittyvät tähän näkökulmaan, ei *Fallout 3*:sta vielä ole.

Jälkien tulkitseminen ja tarinan rakentaminen pelimaailmassa

Indeksinen tarinankerronta on strategia pelin narratiivin rakentamiselle, jonka Fernández-Vara (2011) liittää teorioihin peliympäristön ja tilan käyttämisestä tarinankerrontaan. Strategia perustuu joko pelisuunnittelijan tai pelaajan jälkien jättämiseen tai tilaan vaikuttamiseen pelimaailmassa. Indeksit peleissä ovat tapahtuneeseen tai tapahtuvaan liittyviä merkkejä, jotka voivat johdattaa pelaajan tekemään tiettyjä asioita, rohkaista häntä tulkitsemaan aiempia tapahtumia tietyssä paikassa, tai olla pelaajan itsensä jätettävissä maailmaan. Tarina rakentuu palasia yhdistämällä, minkä takia Fernández-Vara luonnehtii strategiaa tarinan rakentamiseksi kerronnan sijaan. Yleisiä esimerkkejä indeksisestä tarinankerronnasta peleissä ovat jalanjäljet tai veritahrat; ne voivat ohjata pelaajan tiettyyn suuntaan, kertoa hänelle jonkun olleen tai jotain tapahtuneen paikassa ennen häntä, tai olla hänen itsensä jättämiä. Tämän esseen näkökulmasta pelaaja aiempien tapahtumien tulkitsijana

on hyödyllinen, sillä analysoitavat esineet, kuvat ja tallenteet ovat tarinan elementtejä, jotka pelisuunnittelija on luonut ja sijoittanut pelaajalle koettaviksi palasiksi, joiden perusteella pelaaja rakentaa tarinaa maailman menneisyydestä.

Intertekstuaalisuuden kautta on mahdollista tarkastella, millaista kuvitteellista maailmankuvaa pelisuunnittelija on pyrkinyt rakentamaan. Intertekstuaalisuus pelien kontekstissa tarkoittaa viittaamista pelin ulkopuolisiin teksteihin, jotka pelisuunnittelija olettaa pelaajan tuntevan ja siten pystyvän päättelemään esimerkiksi millainen elämänkatsomus pelimaailmassa on hallitseva. Kücklich (2006, s. 106) ehdottaakin, että on hyödyllistä analysoida, millaisiin teksteihin pelissä viitataan, millaiselle henkilölle tekstit ovat tuttuja, ja löytyykö pelistä alluusioita, jotka voivat jäädä huomaamatta joiltakin pelaajilta. Kysymyksiä tutkimalla on mahdollista oppia paljon siitä, millaisesta kulttuurista peli on lähtöisin. *Fallout 3*:n tapauksessa käytetään esimerkiksi hyväksi amerikkalaisia 1940-luvun propaganda-julisteita – ja yleensäkin 1940-luvun kuvallista ilmaisua – parodioi-

dun mielikuvan luomiseen sotaa edeltävästä ajattelusta pelin fiktiivisessä maailmassa. Tämä tulkinta on kuitenkin mahdollinen vain, jos pelaaja tunnistaa julisteiden modernille katsojalle ilmenevän propagandaisen järjettömyyden ja historiallisen kontekstin, johon kuvilla viitataan. Yleisesti pelin maailma perustuu tyylillisesti siihen, miltä 1900-luvun puolivälissä science fiction -genreen tutustuneet amerikkalaiset ennustivat tulevaisuuden näyttävän (November, 2013, s. 297), tällä viittauksella ehkä osoittaen, miten tulevaisuuden kehitystä on vaikea arvioida ennalta, ja myös parodioiden näitä vanhoja käsityksiä. Kücklich kuitenkin varoittaa, että argumentin perustamista täysin viittausten herättämiin mielikuviin tulisi välttää, vaikka ne tarjoavatkin arvokkaita vihjeitä siihen, miten peliä tulisi lukea.

Kulttuurintutkimuksen näkökulmasta visuaalinen analyysi (SAGE, Lister & Wells, 2004) esittää kysymyksiä kuvan tuottamisen ja katsomisen kontekstiin liittyen, jotka pelianalyysissa ovat kaksitasoisia. Kiinnostavia kysymyksiä ovat esimerkiksi: missä kuva sijaitsee fyysisessä maailmassa, miksi katsoja katsoo

kuvaa, miten kuva päätyi paikalleen ja miten se on tuotettu, mitä konventioita kuvassa on käytetty, sekä kuka kuvaa katsoo ja miten hänet asetetaan katsomaan kuvaa. Peleissä kysymykset ovat kaksitasoisia, sillä yhtäältä esimerkiksi pelissä olevat julisteet ovat pelisuunnittelijan asettamia pelaajalle katsottavaksi tarinan rakentamisen merkityksessä, mutta toisaalta pelin fiktiivisessä kontekstissa julisteet ovat maailmaa asuttaneiden jälkeen jättämiä jälkiä, jotka on menneisyydessä asetettu yhteiskunnan kansalaisille katsottavaksi. Visuaalisen analyysin esittämiin kysymyksiin voi siis pelianalyysin kontekstissa antaa kaksi eri vastausta, ja esimerkiksi intertekstuaalisuuden vuoksi molemmalla tavalla vastaaminen tukee kattavan analyysin tuottamista.

Suurta Sotaa edeltävää maailmankuvaa tutkiessa *Fallout 3*:n maailmassa kannattaa siis ottaa huomioon paitsi mitä esineet, julisteet ja tallenteet itsessään kertovat, myös pelin tekijöiden satiirinen motivaatio niiden suunnittelussa. Pelimaailman itsensä sisällä nämä esineet voi tulkita hyvin kirjaimellisesti, koska ne ovat osa sen todellista menneisyyttä, mutta vertaa-

malla niitä oman aikajanamme esineisiin pelaaja voi tunnistaa niiden satiiriset tai parodiset ominaisuudet. Tässä esseessä yhdistyykin näiden kahden tason tulkinnat pelimaailman jäänteiden analyysissa. Kuten yllä mainittu, sotaa edeltävää maailmankuvaa tarkastellaan tässä neljän pääteeman kautta: turvallisuus, sota, ydinvoima ja perhe.

Vault-Tec ja turvallisuuden harha

Fallout 3:n tapahtumat alkavat maanalaisessa turvaholvissa Holvi 101. Ennen Suurta Sotaa Vault-Tec -nimisen yhtiön rakennuttamiin Holveihin on voinut lähettää hakemuksen, jonka perusteella niihin on valittu tietty ryhmä ihmisiä asuttajiksi turvaan kaoottiselta pommien tuhoamalta ulkomaailmalta. Pelin alussa pelattava hahmo uskoo olevansa yksi alkuperäisten asuttajien jälkeläisistä. Vault-Tecin mainoskampanjan myötä pelimaailmasta löytyy sotaa edeltävältä ajalta monia julisteita ja mainostauluja, joissa mainostetaan holvien turvallisuutta ja kehotetaan kansalaisia lähettämään niihin hakemus. Pelaajan on mahdollista löytää raunioiden postilaatikoista

viestejä, joissa tietyn perheen hakemus turvaholviin on joko hyväksytty tai hylätty. Syitä hylkäämiselle ei mainita. Huomion arvoista on, että turvallisuutta mainostetaan kaikille, mutta kaikki eivät ole terve-tulleita selviytymään ydinsodasta. Jälkeen jääneet viestit ovat ymmärrettävissä pelaajalle pelin kontekstissa, koska hänelle holvit ovat jo tuttu konsepti, ja koska hän näkee maailmassa mainoksia, joissa kehotetaan hakeutumaan Vault-Tecin turvaholveihin. Viestit tarjoavat vastauksen kysymykseen siitä, mitä kansalaisille saattoi tapahtua sen jälkeen, kun hakemus oli lähetetty, ja yhdistyvät laajemmin pelimaailman rakentamaan tarinaan.

Yksi mieleenpainuvimmista Vault-Tecin mainoksista kuvaa ihmisjoukkoa jonottamassa turvaholviin. Holvin ovesta kajastaa valo, ja ihmiset hymyilevät parhaimpiinsa pukeutuneena loputtoman näköisessä jonossa. Kuvan edustalla näkyy Vault-Tecin iloinen maskotti Vault Boy, ja taustalla räjähtelevät atomipommit, mutta jonottavat ihmiset eivät vaikuta huolestuneilta tilanteesta. Ovathan he jonottamassa turvaholviin, joten heillä ei ole mitään hätää.

Kuva 5.1: *Osittain tuhoutunut Vault-Tecin mainostaulu*

Vault-Tecin mainos manipuloi pelimaailman katsojaa usealla tavalla. Loputon jono antaa vaikutelman, että turvaholvissa on tilaa kaikille. Ovesta kajastava valo tuo toivoa ja luo kuvan, että turvaholvin sisältä löytyy jotakin kuvittelemattoman arvokasta – ehkä juuri turvallisuutta. Mainos esittää, ettei ydinsodassa ole mitään pelättävää. Päinvastoin, sen ihmiset on kuvattu innostuneiksi mahdollisuudesta päästä yhteen Vault-Tecin tunnetuista turvaholveista. Vault-

Tec esitetään turvallisena, luotettavana ja ovensa hädän hetkellä aukaisevana. Kuva on pelimaailmassa esillä suuressa mainostaulussa, joten se on tarkoitettu mahdollisimman monelle nähtäväksi. Se on tarkoitettu niille, jotka etsivät vaihtoehtoa selvitä mahdollisesta tulevasta ydinsodasta, mutta samalla vaihtoehtoja ei ole montaa. Mainos kytkeytyy muihin pelaajan tekemiin havaintoihin pelimaailmasta: koska pelin tapahtumat alkavat holvissa, tietää pelaaja jo millaista tuotetta kuvassa mainostetaan. Raunioitunut pelimaailma paljastaa, että kuvan ydinräjähdykset ovat jo toteutuneet. Myös maskotti Vault Boy on pelaajalle tuttu esimerkiksi käyttöliittymästä, josta pelaaja pääsee käsiksi muun muassa tietoihin kantamistaan esineistä, tehtävistä ja pelihahmon taidoista. Indeksinä mainos siis yhdistyy muista pelimaailmasta löytyviin merkkeihin, pystyen näin rakentamaan niiden kanssa tarinaa.

Esteettisesti tämän mainoksen tuottamisessa, kuten muissakin pelimaailman mainoksissa, on käytetty meidän maailmastamme tuttua amerikkalaista 1940-luvun taidetta, vaikka kuva pelimaailman aikajanas-

sa on tuotettu noin vuonna 2077. Tämä esteettinen valinta, joka on läsnä läpi pelimaailman, lienee ensimmäisiä vihjeitä pelaajalle siitä, että sotaa edeltävä amerikkalainen ajatusmaailma oli joillain tavoin jäljessä todellisesta maailmastamme. Kuvassa yhdistyy ristiriita turvallisuuden etsimisen ja sen välillä, ettei ydinsodassa näemmä ole mitään pelättävää – ainakaan turvaholvien tuleville asukkaille.

Pelimaailmasta löytyy Teknologian museo (*Museum of Technology*), johon on rakennettu esittely elämästä Vault-Tecin turvaholvissa. Esittely toimii myös mainoksena. Kun pelaaja saapuu tilaan, on esittely edelleen toiminnassa. Ovi avautuu ja valot kytkeytyvät päälle automaattisesti, nauhoitetun puheen kertoessa turvaholvien ominaisuuksista. Näyttelyn läpi kulkevan vierailijan on mahdollista nähdä, millaisia asuinhuoneita, keittiöitä ja viihdehuoneita holveissa on odotettavissa, ja eläminen esitetään modernina, helppona ja puhtaana. Pelaajan poistuessa esittelystä nauhoite toteaa olevan epätodennäköistä, että tarvetta turvaholveille tulee, mutta jos niin käy, voi esittelyssä kävijä olla huoleton

perheensä turvallisuudesta. Vaikka esittely on kolmiulotteinen kokemus eikä yksittäinen kuva, voi sen huomata luovan hyvin samanlaisen mielikuvan kuin yllä mainittu Vault-Tecin mainostaulu. On hyvin ristiriitaista, että turvaholveja mainostetaan suurella kampanjalla samaan aikaan kun kansalaisille tässä esittelyssä kerrotaan, että ydinsota on epätodennäköinen. Tämä ristiriita voi pelaajalle tuottaa satiirisen kuvan Vault-Tecista ja pelimaailmasta, jossa ydinsota onkin toteutunut ja turvaholvit osoittautuneet epäluotettaviksi turvallisuuden suhteen.

Turvaholvien epäluotettavuus paljastuu, kun pelaaja maailmassa vaeltaessaan törmää muihin turvaholveihin, joista löytyvillä jäljillä on karu tarina kerrottavanaan. Holveista löytyviä muistiinpanoja ja nauhoitteita keräilemällä ja tutkimalla pelaajalle paljastuu, ettei holveja olekaan alun perin rakennettu turvallisuus mielessä, vaan valtion koelaitoksiksi. Kullakin holvilla on ollut oma kokeellinen merkityksensä, ja jokaisen niistä voisi sanoa pelin tapahtumien alkuun mennessä epäonnistuneen. Esimerkiksi Holvi 92 oli suunnattu muusikoille, joille soitettiin

salaa kaiuttimista sivuääntä, joka altistaisi heidän mielensä käskyille. Pelistä löytyvät tietokonepäätteet voivat kertoa pelaajalle lisätietoa tietyn paikan historiasta: ne on jätetty pelaajalle tulkittavaksi ja siten ovat osittain luonteeltaan indeksisiä, vaikka viestit itsessään eivät ole indeksejä, sillä ne perustuvat perinteiseen sanalliseen kerrontaan. Niiden lukeminen on kuitenkin usein pelaajalle täysin vapaaehtoista. Eräs tällainen tietokonepääte löytyy Holvi 92:sta valvojan huoneesta. Sen muistiinpanoista paljastuu, että sivuäänikokeilulla holvin tarkoituksena oli luoda supersotilaita, joita ei edes 20 luotia pystyisi pysäyttämään. Kokeen uhrit alkoivat kuitenkin nopeasti menettää järkensä ja muuttuivat aggressiivisiksi. Kun pelaaja saapuu paikalle, on holvissa edellisistä asukkaista löydettävissä vain kamppailun jälkiä, luurankoja ja tapahtumien etenemistä kuvaavia tallenteita. Kaatuneet huonekalut, holvin tavaroista pikaisesti rakennetut puolustusasemat ja niiden läheisyydestä löytyvät luurangot kertovat väkivaltaisuuksien etenemisestä ja epätoivoisesta tilanteesta. Näiden jälkien yhdistäminen muodostaa pelaajalle tarinan siitä, mitä

Holvi 92:ssa tapahtui ja miten sen tapahtumat kytkeytyvät esimerkiksi pelimaailman mainosjulisteisiin. Sotaa edeltävän maailman kansalaisia huijattiin ilmeisen systemaattisesti hakeutumaan turvaholveihin, joiden tarkoitus ei ollut antaa turvaa ydinaseilta, vaan edistää Yhdysvaltojen sotilaallista mahtia tai tuottaa erilaisten psykologisten kokeiden tuloksia, joihin asukkaat eivät tienneet osallistuvansa. Tietystä tilasta löytyvien jälkien tulkitseminen ja yhdistäminen laajemmin pelimaailman kontekstiin paljastaa, miten valheellinen ja kansalaisistaan välinpitämätön valtionjohto *Fallout 3*:n maailmassa oli ennen sotaa, ja miten tietämättömiä kansalaiset siitä olivat.

Fallout 3:n sotaa edeltävää amerikkalaista maailmankuvaa siis väritti harhaan ja valheisiin perustuva turvallisuuden tunne ja naiivi suhtautuminen mahdollista ydinsotaa ja sen seurauksia kohtaan, suuresti valtion suorittaman systemaattisen manipuloinnin seurauksena. Monet turvallisuuteen liittyvistä mainoksista ovatkin valtion propagandajulisteita, joilla etsitään turvaholveihin tietämättömiä ja viattomia koehenkilöitä. Turvaholveihin hyväksytyillä kansa-

laisilla ei välttämättä ollut sen onnellisempaa loppua kuin niillä, jotka jäivät niiden ulkopuolelle. Tämä karu tarina rakentuu pelaajalle yhdistämällä indeksiset elementit muiden maailmasta tehtävien havaintojen kanssa: esimerkiksi Vault-Tecin mainosten petollisuus paljastuu vain, koska pelaaja tietää kokemuksesta, etteivät holvit olleet sitä, mitä kansalaisille kerrottiin. Pelin kontekstin ulkopuolella *Fallout 3* voi toimia kommentaarina sille, miten tärkeää on suhtautua kriittisesti valtion ja median tuottamaan tietosisältöön, sillä onhan valta-asemassa olevien edelleen mahdollista johtaa nyky-yhteiskunnan kansalaisia tietoisesti harhaan, vaikka *Fallout 3*:n yhteiskunta on erityisen karu fiktiivinen esimerkki tästä.

Sotilaaksi, hoitajaksi, turvajoukkoihin? Sotamyönteiset propaganda-julisteet

Fallout 3 -maailman Yhdysvallat oli jatkuvasti sotilaallisesti aktiivinen. Tämä paljastuu viimeistään monista julisteista ja mainostauluista, joissa pyrittiin värväämään kansalaisia erilaisiin puolustustehtäviin tai sijoittamaan joukkovelkakirjoihin. Mainoksia löy-

tyy useasta paikasta sekä julisteina että suurina mainostauluina ympäri pelin karttaa, joten niiden oli tarkoitus saavuttaa mahdollisimman monta katsojaa. Samanlaisia julisteita oli esillä Yhdysvalloissa todellisuudessakin 1940-luvulla, mitä pelisuunnittelijat ovat käyttäneet hyväksi julisteiden laatimisessa. Ne seuraavat pitkälti samoja konventioita kuin todelliset propagandajulisteet.

Kuva 5.2: *Sotilas voimapanssarissa auttamassa ylös Setä Samulia*

Tosimaailman amerikkalaisista julisteista tuttu Se-

tä Samuli on myös *Fallout 3*:n julisteissa mukana. Perinteisen sotilaan sijasta Setä Samulin seurassa ja muissa sota-aiheisissa julisteissa on kuitenkin tehostettuun jalkaväkivarustukseen pukeutunut sotilas; pelissä varustusta kutsutaan nimellä voimapanssari (*Power Armor*). Juliste yhdistettynä maailmasta löytyvien muiden esineiden kanssa kertoo siitä, että sotavarustus *Fallout*-maailmassa on teknologisesti pidemmälle kehittynyt kuin meidän maailmassamme. Voimapanssarin lisäksi pelissä voi esimerkiksi käyttää laser-aseita ja joitakin rakennuksia ja alueita valvovat pitkälle kehittyneet turvarobotit. Viimeisen päälle varustellun, voimakkaan näköiseen sotilaan sisällyttäminen kuvaan Setä Samulin ja Yhdysvaltojen lipun kanssa liittää värväytymiseen kannustavan julisteen *Fallout 3* -maailmaan laajemmin, eikä ole vain kopio todellisista Setä Samuli -julisteista. Lisäksi välittyy viesti isänmaallisuudesta ja myönteinen viesti sotilaasta toisten auttajana.

Vain fyysiseen vahvuuteen pyrkiviä ei kuitenkaan houkutella tukemaan sotatoimia. Erityisesti naisille on suunnattu hoitotehtäviin kannustava juliste, jossa

korostetaan usein huomaamattomien sairaalatöiden merkitystä. Listattujen töiden seasta löytyy muun muassa “alusastian puhdistusteknikko”. Töihin yritetään kannustaa julisteella, jossa todetaan, ettei tarvitse käyttää tuliaseita ollakseen sankari. Julisteessa hymyilee kaunis nainen, joka on pukeutunut puna-valkoraitaiseen mekkoon ja kirkkaan punaisiin kenkiin. Puna-valkoiset karamelliraidat ovat tietenkin nähtävissä myös Yhdysvaltojen lipussa, joten kuva tällä tavalla jatkaa isänmaallisuuden teemaa. Hoitajan vasemmassa kädessä on kainalosauva ja oikeassa kädessä lautanen, jonka päällä on vesimelonin pala ja pilleripurkki, luoden työstä helpon ja miellyttävän vaikutelman. Julisteella kuitenkin pyrittiin Suurta Sotaa edeltävänä aikana vetoamaan niihin, joille aseiden käyttö – ehkä jopa sota itsessään – oli vastenmielistä, mutta hoitajana työskentelemällä heidätkin saataisiin epäsuorasti tukemaan valtion sotatoimia ja sotamenestystä. Kun tämän julisteen tulkinnan yhdistää yllä olevan kanssa, rakentuu pelaajalle kuva siitä, miten erityyppisiä kansalaisia yritettiin houkutella tukemaan sotatoimia luomalla ihannoitu kuva

sotaan liittyvistä rooleista. Julisteiden katsojalle lähetetyt viestit kertovat yhdessä sodan ja sotaan osallistumisen merkityksestä ydinpommituksia edeltävässä pelimaailmassa.

Voi olla hyödyllistä mainita, miksi sotatoimien tukeminen oli tärkeää ja ajankohtaista *Fallout*in maailmassa vuonna 2077. *Fallout*-sarjan pelien kesken jakautuva tieto paljastaa, etteivät maailman amerikkalaiset joutuneet kohtaamaan sodan ongelmallisuutta samalla tavalla kuin meidän aikajanassamme, sillä kansainvälinen menestys avaruuskilvassa ja sodissa ei antanut elintason noususta nauttiville, hyvyyteensä uskoville amerikkalaisille syytä kyseenalaistaa sotia tai valtionsa valintoja. *Fallout*in maailmassa Yhdysvallat oli ensimmäisenä avaruudessa, oli voitokas Vietnamissa ja säästyi vuosisadan lopun yhteiskunnallisilta muutoksilta; kylmä sota jatkui 2000-luvulle, Neuvostoliitto ei koskaan hajonnut ja Kiina säilyi kommunistisena ja Amerikan-vastaisena (November, 2013, s. 299). Amerikkalaisilla oli edelleen selkeät viholliset, joita vastaan taistella, mikä yhteiskunnassa oikeutti sodan tärkeyden. Pelistä löytyvät esineet ja

kuvat on suunniteltu tämä tausta mielessä ja indeksisen tarinankerronnan strategia mahdollistaa sen, että ne yhdessä rakentavat tarinaa pelin ja pelisarjan fiktiivisestä, historiallisesta aikajanasta.

Sota-aiheiset julisteet pelissä kertovat siitä, miten tärkeä osa Suurta Sotaa edeltävää amerikkalaista maailmankuvaa se oli. Kansalaisia kehotettiin osallistumaan sotatoimiin millä tahansa tavalla se oli heille mahdollista. Keinoina tähän käytettiin sekä hymyileviä kasvoja luomaan romantisoitua kuvaa sodasta että voimakkaan näköisiä panssaroituja sotilaita. Julisteiden tekstit myös vetoavat kansalaisen sankaruuden tavoitteluun tai omatuntoon. Julisteet voi hyvin tulkita propaganda-julisteiksi, jotka pelisuunnittelija on asettanut peliin satiirisessa merkityksessä, mutta myös merkkeinä, jotka kertovat pelimaailman ideologiasta.

Jokapäiväistä ydinvoimaa

1940-luvulla ja 1950-luvun alussa ydinvoima nähtiin Yhdysvalloissa myönteisenä ja lupaavana (November, 2013, s. 303). Sittemmin mielikuva on maailmassam-

me monimutkaistunut ja muuttunut kovasti, mutta *Fallout 3*:ssa vuoteen 2077 mennessä ydinvoimasta on tullut osa arkitodellisuutta. Aseet, sotilaiden panssaroidut asut, autot, kotien robotit ja kodinkoneet toimivat ydinvoimalla. Yksi merkittävimmistä esimerkeistä ydinvoiman arkisuudesta on kuitenkin *Fallout 3*-maailman suosituin virvoitusjuoma, Nuka-Cola.

Kuva 5.3: *Hymyilevä nainen Nuka-tauolla*

Ajatus ydinvoimasta ennen Suurta Sotaa oli niin myönteinen ja arkinen amerikkalaisille, että he mie-

luusti joivat eniten virvoitusjuomaa, joka on nimetty ydinaseen mukaan. Nuka-Colan mainosjulisteissa esiintyy atomipommi, johon hymyilevä nainen on maalannut tekstin ”Nuka Break!”, Nuka-tauko. Hän istuu tuolilla pitäen Nuka-Cola -pulloa korkealla esillä. Mainoksessa yhdistyy huoleton asenne sekä sotaa että ydinvoimaa kohtaan. Meidän maailmamme näkökulmasta atomipommin sisällyttäminen virvoitusjuoma-mainokseen olisi absurdi idea. Mainoksesta käykin ilmi pelimaailman kontekstin poikkeaminen omastamme. Kun mainosjulisteen yhdistää muihin maailmasta löytyviin julisteisiin liittyen ydinpommituksilta suojaavaan Vault-Teciin ja sotatoimiin osallistumiseen tai niiden tukemiseen, vahvistuu entisestään tarina sotamyönteisestä tai sodan arkiseksi ilmiöksi kokevasta yhteiskunnasta. Kun tähän vielä yhdistetään ydinvoiman jokapäiväinen käyttö kodinkoneista autoihin, osallistuu mainos indeksisenä palasena myös kertomaan tarinaa ydinvoiman arkisuudesta.

Pelisuunnittelun näkökulmasta voisi sanoa Nuka-Colan intertekstuaalisuuden kautta parodioivan

Coca-Colaa. Nuka-Cola on nimensä lisäksi tyylillisesti samankaltainen esimerkiksi punavalkoisilla tunnusväreillään. Maailmasta on löydettävissä useita Nuka-Colan oheistuotteita, kuten Coca-Colaltakin meillä. Myös pyrkimys mainonnassa yhdistää tuote muihin maailmassa myönteisesti nähtäviin asioihin on yhteydessä oman maailmamme mainosstrategioihin: Nuka-Colan kohdalla arjessa myönteisiä asioita ovat ydinvoima ja sotilaallisuus, kun taas omassa maailmassamme Coca-Cola on ollut tunnettu muun muassa jouluaiheisista mainoksistaan. Nuka-Colan mainos kertookin paljon siitä, miten myönteisenä osana arkea ydinvoima ja sota nähtiin: olisi ollut kaupallisesti kannattamaton valinta yhdistää tuote ilmiöihin, jotka aiheuttavat pelkoa ja huolta. Nuka-Colan mainos siis sekä yhdistyy muihin maailmasta löytyviin merkkeihin teemallisesti että intertekstuaalisuuden kautta kertoo siitä, miten tuote on tarkoitettu tulkittavaksi.

Yhdysvaltojen ihanne: valkoihoinen, heteroseksuaalinen, sukupuolirooleja noudattava ydinperhe

Pelimaailman mainoksia tutkiessa nousee yksi seikka nopeasti esille: mainoksissa on kuvattu vain valkoihoisia, nuoria ihmisiä. Ainoa poikkeus ovat sotaaiheiset julisteet, joissa kiinalaiset kuvataan vihollisina. *Fallout 3*:n raunioista löytyvä etnisesti kirjava joukko selviytyjiä kuitenkin paljastaa, ettei Yhdysvallat ole ollut pelimaailmassa etnisesti valkoihoinen ennen ydinsotaa. Vain valkoihoisten amerikkalaisten sisällyttäminen mainoksiin kertoo siis siitä, että maailma oli systemaattisesti rasistinen, että valkoihoisuus oli ihanne, ja että mainostettavat asiat oli suunnattu etuasiassa valkoihoisille. Ydinsodan tuhoamissa raunioissa etnisyydellä tai ihonvärillä ei vaikuta enää olevan merkitystä – maailman piti kirjaimellisesti tuhoutua, että rasistinen järjestelmä menetti valtansa jokapäiväisessä elämässä. *Fallout 3*:n voisi tästä näkökulmasta katsoa parodioivan tai kommentoivan kriittisesti edelleen vahvasti valkoihoisia

suosivaa amerikkalaista mediaa ja elokuvatuotantoa, mikä ei vastaa todellisuutta siitä, miten etnisesti monipuolinen Yhdysvaltojen kansa on.

Esimerkkinä heteroseksuaalisen ydinperheen ihannoidusta asemasta on keilailuhallin mainos. Mainoksen teksti muistuttaa, että keskiviikkoilta on tarkoitettu perheelle, ja kuvasta löytyvät iloisesti hymyilevät isä, äiti, poika ja tytär keilaamassa. Mainoksessa on kuvattu sellainen perhe, johon mainoksen katsojan pelimaailmassa oletetaan eniten samaistuvan ja siten inspiroituvan lähtemään keilaamaan, jotta perhe voisi kuvan henkilöiden tapaan pitää hauskaa yhdessä. Keilailuhallilla ei ole esimerkiksi mainoksia, joissa kehotetaan ystävien kanssa lähtemään keilaamaan, eikä tällaisia mainoksia ole muillakaan pelimaailman yrittäjillä. Perheellisyyden voisi sanoa olleen merkittävä osa maailmankuvaa ihanteena ennen ydinpommien putoamista, ja perheellä tarkoitettiin nimenomaan heteroseksuaalista ydinperhettä. Myöskään isovanhempia ei ole näkyvillä mainoksissa, vaan niissä keskitytään edelleen sukua jatkavaan ikäluokkaan ja lapsiin.

Ylempänä mainittu Teknologian museosta löytyvä Vault-Tec -esittelykierros perustuu myös perheellisyyteen, heteronormatiivisuuteen ja perinteisiin sukupuolirooleihin. Turvaholvin esittelyssä mainostetaan sitä, miten esimerkiksi siivous on automatisoitu ja helpottaa lapsiperheiden elämää, ja miten äidit tulevat pitämään turvaholvien edistyneestä keittiövarustuksesta. Esittelyn loppupuolella korostetaan sitä, että turvaholvissa kuulijan perhe voisi maailman tuhouduttua olla huoletta turvassa – ei ystävät tai naapurit. Esittely kertoo siitä, mitä oletuksia esittelyn suunnittelija pelimaailmassa on tehnyt sitä katsomaan tulevista vierailijoista ja siitä, mikä heidän arkielämässään on tärkeää. Vierailijoiden oletetaan olevan perheellisiä ja äitien perinteisesti huolehtivan siivoamisesta ja ruoanlaittamisesta. Nämä oletukset kertovat siitä, millainen rooli perheellä ja sen jäsenillä oli kansalaisten maailmankuvassa ja millaista perhettä ihannoitiin *Fallout 3*:n maailmassa. Ihanteet kytkeytyvät samaan nuorten aikuisten tai keskiikäisten luokkaan, joille myös sota-aiheiset julisteet ja turvaholvien mainokset on etusijassa suunnattu

sen perusteella, keitä julisteissa esitetään. Näin myös perhekeskeiset mainokset kytkeytyvät laajemmin pelimaailman tarinaan jatkamalla samojen ihanteiden esittämistä.

Yhteenvetoa maailmankuvasta ja sen tulkinnasta

Fallout 3 -pelin maailman tuhoa edeltävä amerikkalainen maailmankuva vaikuttaa monella tavalla vanhanaikaiselta modernille, teknologisesti ja yhteiskunnallisesti kehittyneestä maasta kotoisin olevalle pelaajalle, vaikka tuho tapahtui ajallisesti tulevaisuudessamme, vuonna 2077. Voi sanoa, että *Fallout 3* sijoittuu meille samalla menneisyyteen että tulevaisuuteen. Tulkinnat pelistä ovat mahdollisia muun muassa indeksisen tarinankerronnan käsitteen kautta, sillä kukin pelistä löytyvä jälki muihin pelistä löytyviin jälkiin liitettynä rakentaa tarinaa *Fallout 3*:n maailmantuhoa edeltävän yhteiskunnan ajattelusta. Perinteiset käsitykset perheen arvosta, perheja sukupuolirooleista ovat raunioista löytyvissä jäljissä läsnä, kuten myös valkoihoisten etuoikeutettu asema amerikkalaisessa yhteiskunnassa. Yhdysvalto-

jen jatkuva kylmä sota muiden suurvaltojen kanssa – Kiina ja Neuvostoliitto – merkitsi sitä, että kansalaiset yhteisen vihollisen takia uskoivat omaan hyvyyteensä ja velvollisuuteensa amerikkalaisina puolustaa maatansa kommunismilta, mikä näkyy sotaaiheisten julisteiden moninaisuudessa. Sotatoimiin osallistuminen oli sankarillista, tai näin ainakin propagandajulisteet väittävät. Ydinvoima hyväksyttiin osana arkea niin pitkälti, ettei Nuka-Colan kaltaiseen virvoitusjuomaan liitetty epätoivottavia assosiaatioita. Suurta Sotaa ennen kansalaiset vaikuttivat viettävän laajalti huoletonta ja mukavaa elämää siitä huolimatta, että samaan aikaan rakennettiin turvaholveja jollain tasolla siinä tiedossa, että ydinsota oli paitsi mahdollinen, myös suurella varmuudella tulossa. Laajan mainoskampanjan vuoksi on mahdollista, että turvaholviin ei hakeuduttu vain turvallisuuden vuoksi, vaan myös siksi, että se oli trendikästä. Turvaholveja ei kuitenkaan rakennutettu turvallisuus mielessä, vaan koelaitoksiksi, ja kansalaisten tietämättömyys kertoo valtion tavasta pitää salaisuuksia kansalaisiltaan. Valtion suorittama systemaattinen

propagandamainostus vaikutti toimivan tehokkaasti ajan amerikkalaiseen maailmankuvaan: siihen, mitä koettiin ihanteellisena, ja miten amerikkalaiset elivät elämäänsä. Yllä olevat tulkinnat ovat mahdollisia juuri jälkiä tulkitsemalla ja yhdistelemällä sekä muiden jälkien että pelimaailmassa muuten ilmenevän tiedon kanssa.

Pelisuunnittelun tasolla käy ilmi, miten pelaajan oletettua tietämystä Yhdysvaltojen historiasta on käytetty luomaan peliin satiirinen tunnelma, ja siten intertekstuaalisuus nousee merkittäväksi pelin julisteiden ja esineiden tulkinnassa. Nykypäivän pelaajalle, erityisesti länsimaista kotoisin olevalle, pelissä ilmenevät maailman tuhoa edeltävät asenteet sotaa ja ydinvoimaa kohtaan vaikuttavat naiiveilta, mikä antaa satiirisen sävyn pelimaailmalle. Satiirin kautta on kuitenkin mahdollista myös kommentoida oman maailmamme menneisyyttä tai nykyaikaa, ja siten tarinallisten elementtien tulkinnalla voi olla yleisempääkin merkitystä. Esimerkiksi Grey (2009, s. 5) mainitsee analyysissaan *Fallout 3*:sta, että pelit, kuten muu narratiivinen media, kykenevät tarjoamaan vi-

sioita mahdollisista maailmoista joita kohti voimme pyrkiä, tai joita voimme pyrkiä välttämään. *Fallout 3* hyvin konkreettisesti tarjoaa vision maailmasta, jollainen voisi olla mahdollinen joidenkin historiallisten muutosten kautta. Grey (2009, s. 5) argumentoi, että pelit voivat antaa pelaajalle työkaluja manipuloiduksi tulemista vastaan sekä pelimaailmassa että sen ulkopuolella. Tämä vaatii pelaajalta suuntautumista ainakin yksityiskohtien huomaamiseen, mutta *Fallout 3*:ssa käytetty intertekstuaalisuus johtaa siihen, että pelistä löytyvät jäänteet voi nähdä samalla sekä vieraana että tuttuna, mikä tekee maailmojen vertaamisen keskenään lähes luonnolliseksi. Vertaaminen taas tarjoaa keinon alkaa tunnistaa oman maailmamme epäkohtia. Pelimaailman tulkitseminen voi siis edistää yleisemmin kriittistä tai filosofista ajattelua, mikä tässäkin esseessä tulee esille esimerkiksi mainosjulisteiden analyysin kautta. Pelaaja, joka pysähtyy pohtimaan, miksi tietty pelimaailman mainosjuliste on kuvattu tietyllä tavalla, saattaa samantyyppisen todellisen mainoksen nähdessään alkaa pohtia samanlaisia asioita omassa kulttuurisessa ja historial-

lisessa kontekstissaan. Todellisuudessa tällaista analyysia tehdään esimerkiksi mediatutkimuksessa, ja on mielenkiintoista, että pelisuunnittelija voisi käyttää mediatutkimuksen esittämiä kysymyksiä pohjana fiktiivisen pelimaailman sisällön suunnittelemiseen luodakseen sen yhteisöstä tietynlaisen mielikuvan pelaajalle.

Analysoimalla, millaista maailmankuvaa pelimaailman esineet, kuvat ja tallenteet edustavat on siis mahdollista paitsi rakentaa tarinaa sen aiemmista tapahtumista ja historiasta, myös tarkastella pelisuunnittelun strategioita ja miten ne kytkeytyvät pelimaailman ulkopuoliseen kontekstiin ja kulttuuriin. Pelimaailma voi kertoa oman tarinansa ja kertoa vaihtoehtoisesta aikajanasta, mutta se ei ole irrallinen niin sanotusta todellisuudesta, sillä pelimaailman luomisessa käytetään hyväksi pelaajalle oletetusti tuttuja konventioita ja viittauksia, joiden avulla maailman ja sen esineiden tulkinta mahdollistuu ja rikastuu.

Lähteet

Tekstit

Cutterham, T. (2013). Irony and American Historical Consciousness in Fallout 3. Teoksessa M. Kapell & A. B. R. Elliott (Eds.) *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury USA, 313-326.

Fernández-Vara, C. (2011). Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. In *DiGRA 2011: Think Design Play*, Utrecht: Utrecht School of the Arts.

Grey, S. (2009). Dissonance and Dystopia: Fallout 3 and Philosophy Amidst the Ashes. *The Philosophy of Computer Games Conference*. Department of Philosophy, Classics, History of Art and Ideas, University of Oslo.

Kücklich, J. (2006). Literary theory and digital games. Teoksessa J. Bryce & J. Rutter (Eds.) *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications Ltd, 95-111.

November, J. A. (2013). Fallout and Yesterday's Impossible Tomorrow. Teoksessa M. Kapell & A. B. R.

Elliott (Eds.) *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury, 297-312.

SAGE, P.L., Lister, M. & Wells, L. (2004). Seeing Beyond Belief: Cultural Studies as an Approach to Analysing the Visual. *The Handbook of Visual Analysis*. SAGE Publications Ltd.

Pelit

Bethesda Game Studios. 2008. *Fallout 3*. Yhdysvallat: Bethesda Softworks.

Luku 6

Pois heitetystä itsenäiseksi subjektiksi

Vampire: The Masquerade – Bloodlines Kristevan teorioiden valossa

Milla Pystynen

Tulkitsen pelin *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* pelattavan hahmon kehitystä subjektiksi Julia Kristevan teoriataustaa vasten.

Bloodlines on vuonna 2004 Microsoft Windowsille ilmestynyt roolipeli, jonka on kehittänyt Troika Games ja julkaissut Activision. Pelattavana hahmona on juuri vampyyriksi muuttunut henkilö, jonka kehityskertomus kuljettaa pelaajaa vampyyrien yhteiskunnan ja sen ristiriitojen lomassa. Pelaaja voi luoda hahmostaan persoonallisen valitsemalla yhden erityyppisistä klaaneista ja sijoittamalla pelin aikana saamiaan kehityspisteitä haluamiinsa ominaisuuksiin. Valinnat vaikuttavat ei-pelattavien hahmojen suhtautumiseen, keskustelun vaihtoehtoihin ja mahdollisesti myös siihen, millaisia tehtäviä hahmo saa pelin aikana.

Peliä voi tulkita Julia Kristevan teorioita käyttämällä metaforana yksilön siirtymästä äidin yhteydestä (semioottinen) isän ja kielellisyyden piiriin (symbolinen). Pelattavan hahmon kehityksen voi nähdä kuvaavan sitä, millaisia kokemuksia suhteessa äiti- ja isähahmoihin lapsi tuon kasvuvaiheen aikana kokee. Sovellan Kristevan käsitystä semioottisesta ja symbolisesta peliin hahmon kehityksen näkökulmasta. Lisäksi huomioin abjektion ja oidipaalivaiheen

subjektin kasvun mahdollistajana.

Tarkastelen pelin tarinaa yksinomaan miessubjektin kuvaajana. Pelaajahahmoksi on mahdollista valita joko mies tai nainen, mutta en tässä käsittele hahmon sukupuolen mahdollistamia valintoja. Psykoanalyysin näkökulmasta *Bloodlines*-pelissä tapahtuva kehityskaari voidaan lukea suhteessa äitiin ja isään mielestäni nimenomaan kuvauksena lapsen kasvusta miespuoliseksi henkilöksi, joskin olen avoin myös muille tulkinnoille.

Pelin alku: äidin semioottisesta isän tehtävien piiriin

Semioottinen ja symbolinen ovat käsitteitä, joita Kristeva käyttää puhuessaan merkityksenmuodostuksen prosesseista.

Semioottinen (termillä ei tässä ole tekemistä semiotiikan kanssa) on yhteydessä esioidipaaliseen kehitysvaiheeseen, jossa lapsi ei ole tietoinen erillisyydestään eikä sukupuolten tai henkilöiden välinen ero ole vielä merkityksellistä. Se ilmenee eisanallistettavassa kokemuksessa, symbolisen kielen

ulkopuolella ja jännitteessä sen kanssa. Semioottisen kielenä voi nähdä olevan *khoran*, esikielellisen kohdunsisäisen tilan, joka antaa lapselle tuntemuksen kannatuksesta, rytmistä ja paineesta. Khora on rytminen ja alati muuttuva olotila, josta semioottisen ruumiillinen viettienergia virtaa.

> *Semioottinen ei ole kaaosta, vaan sillä on säännöstö, joka ilmenee sävyinä, lämpötiloina, katseina, eleinä, liikkeinä, tuntoina, hajuina, makuina, ääninä, tiloina sekä niiden rytmisinä vaihteluina, khorana. (Siltala, 2011)*

Voidakseen tulla erilliseksi subjektiksi lapsen on havaittava äitinsä Toisena. Irtautuminen symbioosista saa psykoanalyysin mukaan voimansa isän väliintulosta: muutos tapahtuu isän tarjoaman symbolisen kielen järjestelmän opettelulla. Väliintulo on paitsi lapsen erottamista äidistä tämän uuden lain avulla, myös turvaa isän rakkaudesta, joka kannattaa lasta äidistä irtautumisen aikana (Kristeva, 2010, s. 294).

Vampire the Masquerade - Bloodlines alkaa kohtauksella, jossa pelaajan hahmo on muutettu ihmisestä vampyyriksi. Tämä voidaan lukea metaforana vaiheesta, jossa lapsi kokee oman äidistä erillisen seksuaalisuutensa ja herää uuteen kasvuvaiheeseen erilliseksi henkilöksi, Toiseksi. Semioottisen vaiheen symbioosi päättyy ja hahmo alkaa eriytyä tekijästään.

Alun kohtauksen liikkeellepaneva voima on tarinan keskeisin isähahmo, vampyyrien yhteiskunnan hallitsija Sebastian LaCroix. Hän tuomitsee ilman suostumustaan tapahtuneen muodonmuutoksen rikoksena vampyyrien yhteiskunnan lakia vastaan. LaCroix edustaa Camarillaa, vampyyrien hallinnollista yhteisöä, jonka lakien noudattaminen on sen jäsenille pakollista. Camarillan valtaa vastustaa pelissä mm. vampyyrianarkistien ryhmittymä.

Lacanin käsite isän-nimi (*Name-Of-The-Father*) merkitsee lakeja, joiden mukaan yksilön tulee toimia ja joihin hänen täytyy sovittaa halunsa. Käsite liitetään superegoon ja symboliseen järjestykseen, johon siirrytään isän käskystä ja isän turvaamana.

Tästä kielellisyyteen kiinnittymisen alkamisesta kuvastuu isän kaikkivoipaisuus paitsi kielen opettajana, myös muutoksen käynnistävänä tuomarina. (Eagleton, 1997, s. 204–206) Pelattavan hahmon luonut vampyyri teloitetaan, mikä kuvaa peruuttamatonta irtautumista äidin yhteydestä. Alkuperäinen äitihahmo jää nimettömäksi ja kuvattomaksi semioottisen piiriin, eli kielellisyyden ulottumattomiin.

Oppiminen symboliseen isän avulla

Lacanin mukaan peilivaihe on tila, jolloin yksilö oppii ensimmäistä kertaa tunnistamaan kuvansa ja havaitsee oman itsensä. Hän muodostaa toiveen itsestään täytenä subjektina ja alkaa pyrkiä siihen siirtymällä semioottisesta vaiheesta symboliseen. Hän oppii peilaamaan itseään toisista ja muokkaamaan käsitystä itsestään erillisinä subjektina muiden reaktioiden avulla.

Lacan liittää symbolisen maailman lakien hyväksymisen varhaiseen ja oidipaalivaiheessa tapahtuvaan kehitykseen. Lapsen (pelissä hahmon) on pakko hyväksyä isän asettamat kommunikoinnin lait voidak-

seen toimia itsenäisesti sosiaalisessa todellisuudessa. Isä tarjoaa hänelle menetetyn semioottisen vaiheen tilalle siirtymistä symbolisen maailman piiriin: opettaa lapselle kielen jolla kommunikoida ja järjestellä itseään suhteessa maailmaan.

> *Hän johdattaa vielä hauraan subjektin aktiiviseen toimintaan, maailman ja itsen haltuunottamiseen kielen symbolien avulla. (Leraillez, 1995, s. 99)*

Pelattava hahmo alkaa opetella suhdettaan maailmaan irrallisena, eri isähahmojen johdolla. Alussa hahmolla ei ole nimeä, mutta hän alkaa muodostaa käsitystä itsestään peilatessaan itseään suhteessa muihin. Pelaaja saa kehittää hahmoa haluamaansa suuntaan lisäämällä pisteitä eri fyysisiin ja psyykkisiin ominaisuuksiin, ja muodostaa tälle toimintatapoja sosiaalisiin tilanteisiin. Hahmo käy läpi peilivaihetta, jonka aikana hän muodostaa itsestään käsityksen erillisenä muista subjekteista ja sosiaalistuu isän avulla yhteiskuntaan.

Tehtäviä suorittamalla hahmo ja pelaaja oppivat käyttämään pelimaailman kieltä voidakseen lopulta toimia siinä subjektina, ilman opasta. Kun hahmon tapauksessa pelin kielen ja toiminnan sääntöjen oppiminen merkitsee tarinassa etenemistä fiktion maailmassa, pelaajalle se luo tilan leikkiin ja näyttää mahdollisuudet sen ohjailuun.

Semioottisen ja symbolisen vuoropuhelu

Kristevan semioottinen ja symbolinen ovat samanaikaisuuksia, eivät toisensa poissulkevia tiloja. Semioottinen on yhteydessä villiin, anarkistiseen ja kaoottiseen, ja symbolisen kulttuuriseen, loogiseen ja rationaaliseen. Nämä vastakohdat toimivat vuorovaikutteisena kokonaisuutena. Kristeva sijoittaa semioottisen yksilön kehityksen vaiheeseen, jossa sukupuolten eriytyminen ei vielä "ole olemassa", vaan molemmat ovat läsnä. (Eagleton, 1997, s. 232–233) Sukupuolten vastakkainasettelun voidaan ajatella tulevan tarpeelliseksi abjektivaiheessa, jonka näkymistä pelissä käsitellään myöhemmin.

Bloodlines-pelissä semioottisen ja symbolisen vuo-

rovaikutus näkyy paitsi yhteiskuntajärjestykseen (Camarilla, anarkistit) ja klaaneihin (esim. Ventrue, Gangrel) liittyvissä valinnoissa, myös yksittäisissä hahmoissa. Pelaajan valitessa hahmokseen Malkavian-klaanin edustajan kommunikaatio eroaa muista hahmoista huomattavasti. Dialogin vaihtoehdot ovat muista klaaneista poikkeavia, ja hahmo saattaa toimia pelaajalle epäloogiselta tai sekavalta tuntuvalla tavalla. Hahmon sisäiset kokemukset tunkeutuvat pelin virallisena koetun keskustelun läpi pään sisäisinä ääninä, ja vaikutuksen muihin hahmoihin voi usein tehdä muilla keinoin kuin rationaalisella puheella. Tämä vertautuu Kristevan käsitykseen runouden kielestä, jossa semioottinen tunkeutuu kielen symbolisen pinnan läpi ja muodostaa luovan tekstin. Pelattavan hahmon ulkopuolella klaanin kaksijakoisuus näkyy selvimmin Therese/Jeanette Voerman -hahmossa. Tämän jakautuneen persoonallisuuden osat kuvaavat rationaalista ja hallintaan pyrkivää symbolista, ja jäsentymättömän kaoottisesti toimivaa, viettienergialla liikkuvaa semioottista. Vaikka symbolinen järjestys yrittää pitää sen poissaolevana,

se tunkeutuu esiin ja toimii arvaamattomalla tavalla. Pelaaja voi joko auttaa hahmon persoonan puolia yhdistymään tai auttaa jompaakumpaa poistamaan toisen.

Irti kaikennielevästä äidistä

Abjektio (lat. abicio, 'heittää pois') on Kristevan mukaan inhoreaktio, jonka avulla lapsi hylkää äidin suojellakseen muotoutumassa olevaa minuuttaan. Irtautumisen voimanlähteenä toimii vastenmielisyyden tunne kaikennielevänä koettua äitiä kohtaan. Abjektivaihe on puhuvan subjektin kehityksen edellytys: "Kristevan mukaan kieli syntyy menetyksestä ja inhosta, paradoksaalisesta kaipuusta kuvottavaan äidinruumiiseen" (Leraillez, 1995, s. 100).

Abjektin tunkeutuminen vielä järjestäytymättömään, omaa kieltään etsivään yksilöön aiheuttaa pelon minuuden menetyksestä äidin vetäessä eriytyvää yksilöä takaisin itseensä. Abjektiossa korostuu semioottisen ja symbolisen, kulttuuriin projisoituina esimerkiksi naisen ja miehen, vastakkainasettelu toisistaan erillisinä ja toisensa poissulkevina ominai-

suuksia tai olotiloina. Ensimmäistä kertaa oman itsensä rajaa hahmottaessaan lapsi tuntee samanaikaisesti kauhua ja kiehtovuutta suhteessa äitiin. Siksi abjektio suuntautuu usein naisruumiiseen (Kristeva, 2010, s. 290) tai siihen liitettäviin ominaisuuksiin. Yksilön kehityksessä ihanteellisen eriytymisen seurauksena hän ylittää abjektivaiheen ja tunnistaa itsessään sekä feminiinejä että maskuliineja piirteitä sekä hyväksyy molempia myös muissa.

Abjekti on Kristevan mukaan Toinen, mutta ei täysin subjektista erillinen objekti: se on jotakin siitä ajasta, jolloin subjekti on Toisen (äidin) osa. Arkaaisin abjektin muoto on ruoka, josta lapsi kieltäytyy voidakseen tulla erilliseksi: koska ruoka ei voi tulla Toiseksi, hänen on pakko toiseuttaa itsensä ruuasta ja äidistä. (Kristeva, 1982, s.2) Vampyyrihahmon tapauksessa ruokailuun sekoittuvat abjektin viehätys ja kuvotus: ravintona on veri, jota ilman hahmo ei voi elää. Sen hankkiminen sisältää kauhun elementtejä, mutta on välttämätöntä etenemisen kannalta. Kun Kristevan mukaan lapsen symbolinen kieli syntyy äidin rintamaidon jättämään tyhjiöön, veren imemisen

ravinnoksi voi tulkita kaipuuna varhaiseen symbioosiin ja semioottiseen vaiheeseen. Sen väkivaltaisuus toisaalta havainnollistaa eriytyvän subjektin raivoa siitä, että on tullut pois heitetyksi, ja tästä tuskasta kumpuavaa fantasiaa ruuan (Toisen) yli ulottuvasta vallasta.

Äidistä irtautumisen vaihe näkyy pelissä naisvartalon kuvauksessa: naispuoliset hahmot ovat usein joko korostetun viettelevä tai kammottavia, ja usein nämä ominaisuudet vuorottelevat tai ovat samanaikaisesti läsnä hahmoissa. Pelattava hahmo saa tehtäväkseen laskeutua yksin tutkimaan maanalaista viemäriverkostoa, joka muistuttaa labyrinttia, alitajunnan symbolia. Maan alla hahmo kohtaa hirviöitä, jotka ovat yhteen kurottujen ruumiinosien yhdistelmiä. Niillä on suuressa vatsassaan verta tihkuva aukko ja hahmon yllä roikkuvat, mädät rinnat. Hirviöt voidaan lukea naisruumiin abjektiesityksenä, sillä kuva vertautuu paitsi rintamaidon kokemiseen etovana, myös kuukautisvereen, jonka Kristeva (1982, s. 71) mainitsee jätösten kaltaisena tahraavana abjektina, erotuksena muihin kehon eritteisiin. Toisessa

maanalaisessa ympäristössä, hylätyn sairaalan kellarissa asuu Pisha, joka on pelattavalle hahmolle vieraan Nagaraja-vampyyriklaanin edustaja: Toinen sekä rodultaan että sukupuoleltaan. Pisha syö ihmisiä ja toimii näin elämän nielevän äidin kuvana tuhoamiensa ruumiiden keskellä. Kristevalle kuollut ruumis on äärimmäisin abjekti: jokin, joka vetää oman elämän ja symbolisen järjestyksen rajalle, merkityksen luhistumisen partaalle (Kristeva, 1982, s. 2). Pelin loppupuolella, vaiheessa jossa hahmo on omaksunut vampyyriyhteiskunnan normit ja saavuttanut aseman sen jäsenenä, hän joutuu vastakkain ihmissuden kanssa. Ihmissusi on vampyyreille olento, joka edustaa kulttuurin (kielen) ulkopuolista, hallitsematonta eläimellisyyttä, samankaltaista mitä vampyyrit edustavat ihmisille. Ihmissusi vihollisena voidaan liittää luonnon ja kulttuurin vastakkainasetteluun, joka tässä on projektio semioottisen ja symbolisen toisensa pois sulkevuudesta. Kohtausten viittaukset naisen vartaloon ja siihen liittyviin ominaisuuksiin tuhoavina ja kuvottavina edustavat hahmon taistelua äidin puoleensavetävyyttä vastaan.

Abjektina näyttäytyvä äitihahmo *Bloodlines*-pelissä on Ming Xiao, naispuolinen vampyyri ja voimakas johtaja. Myös Xiao on kaksinkertaisesti Toinen: nainen ja kiinalaisen Kuei-Jin-vampyyrirodun edustaja. Abjektio näkyy pelattavan hahmon ja Xiaon suhteessa. Valtaa pitävä nainen antaa LaCroix'n tavoin tehtäviä ja hahmolla on mahdollisuus ansaita häneltä luottamusta ja erilaisia palkkioita. Pelin loppuvaiheessa pelaaja joutuu kuitenkin tilanteeseen, jossa hänen on pakko valita näiden kahden auktoriteetin, "isän" ja "äidin" välillä. Voidaan ajatella, että vastakkain ovat äidin semioottinen ja symbolinen, jonka piiriin hahmo on osittain jo siirtynyt. Hahmon kääntyessä Xiaoa vastaan tämän keho muuttaa muotoaan viehättävästä iljettäväksi. Nainen muuttuu hirviöksi, joka hyökkää hahmoa kohti limaisilla lonkeroilla. Suuri ja tuhoava äitihahmo koetaan näin kuvottavana ja vaarallisena, ja hänestä irtautuminen väkivaltaisesti on hahmolle tunnetasolla helppoa.

Kehitykselle välttämätön abjektivaihe näkyy Kristevan mukaan muun muassa kulttuurien puhtaus-

säännöissä: usein naisvartaloon liittyvä koetaan likaiseksi ja piilotettavaksi. Luonnollinen ensimmäinen itsestä erillinen Toinen lapselle on äiti, joten Toiseus projisoituu usein naissukupuoleen. Saman vastakkainasettelun voidaan ajatella näkyvän esimerkiksi järjen ja vietin, tai ihmisen ja luonnon käsittämisessä toisensa pois sulkevina. Kulttuurimuodoista kirjallisuudessa abjektioon liittyvän kehitysvaiheen voidaan löyhästi ajatella tapahtuneen aikana, jona naisen ääni kirjailijana on saanut aikaan voimakkaita reaktioita. Naiselle mahdollisuus toimia kirjallisuuden subjektina vaati koko kulttuurimuodon kypsymistä vaiheen yli itsenäiseksi, semioottisen ja symbolisen vuorovaikutuskenttänä näyttäytyväksi kokonaisuudeksi. Tämä prosessi vaatii yksilön (tai kulttuurin) huomioivan omasta tiedostamattomastaan nousevan, ulkopuoliseen kohteeseen heijastetun muukalaisuutensa ja siihen liittyvän merkityksettömyyden kauhun. Samankaltainen kehitys kuin kirjallisuudessa tapahtunee myös uusien mediamuotojen, kuten pelien, kohdalla.

> *Kristevan (1992, 195–196) ajattelussa kammottava eheyttävässä mielessä tulee esiin, kun subjekti löytää muukalaisuuden itsessään: ”Silloin on otettu ensimmäinen askel, joka siirtää kammottavan ulkoisuudesta, johon pelko sen kiinnittää ja sijoittaa sen uudelleen tuttuun sisälle – tämä tuttu ei ole oma puhdas, vaan potentiaalisesti oudon tahraama ja työnnetty epäpuhtaaseen menneisyyteen (imaginaarisen alkuperänsä tuolle puolen). Toinen, vieras, outo onkin silloin minun oma tiedostamattomani. (Siltala, 2011)*

Itsenäiseksi subjektiksi

Pelin loppuvaiheessa hahmo siirtyy oidipaalivaiheeseen: hän joutuu vastakkain isähahmonsa määräysvallan kanssa. Lähtiessään kotoaan hän joutuu hyökkäyksen kohteeksi ja selviää, että LaCroix on julistanut hänet lainsuojattomaksi rangaistuksena kiinalaisten Kuei-Jin-vampyyrien ja Ming Xiaon kanssa veljeilystä. Tilanteessa korostuu se, että hahmo voi olla vain toisen heistä alaisuudessa, ei molempien puolella. Psykoanalyysissa oidipaalivaihe edustaa kehitys-

tä, jonka aikana poikalapsen halu kohdistuu äitiin, ja hän joutuu kohtamaan kyvyttömyytensä isään verrattuna. Isän tehtävä on tässä kehitysvaiheessa osoittaa kehittyvälle lapselle olevansa tätä kyvykkäämpi. Lapsi (hahmo) on palannut osittain äitihahmon omistukseen, ja isän auktoriteetti erottaa hänet vieden yksilön kehitystä eteenpäin.

Bloodlines tarjoaa pelaajalle viisi erilaista loppuvaihtoehtoa riippuen siitä, mitä tehtävien ja keskustelun mahdollisuuksia hän on pelin aikana käyttänyt. Hahmon on mahdollista liittoutua Ming Xiao -äitihahmon kanssa ja tappaa LaCroix-isähahmo. Näin hän toteuttaa oidipaalivaiheen fantasian isän voittamisesta, mutta äidin yhteyteen jääminen johtaa kehittyvän subjektin kuolemaan. Tässä loppuvaihtoehdossa Xiaon-äitihahmon määräyksestä hahmo sidotaan sarkofagiin ja heitetään mereen. Loppu kuvaa oidipaalivaiheeseen fiksoitumisen aiheuttamaa yksilön tukahtumista. Jos pelaaja päättää liittoutua jonkin isähahmoista (LaCroix, anarkistit, Camarilla) kanssa, hahmon on mahdollista viedä kehitysprosessi loppuun. Yhtenä vaihtoehtona hänellä on irtautua

kaikista auktoriteettihahmoista ja valita riippumattomuus muista. Näissä loppuvaihtoehdoissa kasvun lopputuloksena on itsenäinen, kieltä ja yhteiskunnan järjestystä ymmärtävä ja käyttävä subjekti.

Kamppailtuaan pelissä itsenäisyydestään hahmo saa mahdollisuuden tavata toisen, arkaaisen isähahmon. Muut pelin isähahmot, kuten LaCroix, ovat tärkeissä rooleissa hahmon kehityksen peilinä siirtymäkohdissa, kuten äidistä eriytymisen ja oidipaalivaiheen käynnistämisessä. Hahmon muodostaessa loppuvaiheessa omaa minuuttaan semioottisen ja symbolisen vuorovaikutuskenttänä toimivana yksilönä, hän saa vampyyrien kantaisältä Kainilta vapauden valita oman polkunsa. Tämä isä antaa hahmolle oikeuden toimia omien valintojensa mukaan subjektina pysyen itse Toisena mutta samalla kaikkivoipana opastajana. Tällöin hahmo on saavuttanut dynaamisen minuuden, ja pystyy toimimaan muista erillisenä mutta aktiivisessa vuorovaikutuksessa toisten kanssa sosiaalisessa todellisuudessa.

Kielellisyyden ja kulttuurin sisäistäminen eli symbolisen piiriin kotiutuminen on opettanut hahmon

toimimaan maailmansa sisällä ja mahdollistanut pelaajalle pelin tavoitteiden saavuttamisen. Pelaajalle toiminnan oppiminen hahmon kautta antaa tilaisuuden pelata pelin myötäisesti tai sääntöjä vastaan. Samoin kuin Kristeva ilmaisee semioottisen työntyvän esiin symbolisen rationaalisen pinnan alta runoudessa, pelaaja oppii leikkimään oman halunsa mukaan pelin säännöillä, ja on vapaa muokkaamaan tai rikkomaan niitä.

Lähteet

Tekstit

Eagleton, T. (1997). *Kirjallisuusteoria – Johdatus.* Tampere: Vastapaino. Englanninkielinen alkuteos *Literary Theory. An Introduction.*

Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror – An Essay on Abjection.* New York: Columbia University Press. Ranskankielinen alkuteos *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection* (1980).

Kristeva, J. (2010). *Musta aurinko – masennus ja melankolia.* Keuruu: Otavan kirjapaino Oy. Ranskankielinen alkuteos *Soleil noir, dépression et méllancholie*

(1987).

Leraillez, L. (1995). Tekstin kohdussa. Teoksessa Kantokorpi, M. (toim.), *Kuin avointa kirjaa*, 89 –133. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Siltala, P. (2011). Julia Kristeva – naispsykoanalyytikko mielen hämärien, mutta ratkaisevien alueiden kartoittajana. *Psykoterapia* (2011), 30(2), 137–152. Verkossa http://www.psykoterapia-lehti.fi/tekstit/siltala211.htm

Pelit

Troika Games. (2004). *Vampire The Masquerade – Bloodlines*. Yhdysvallat: Activision.