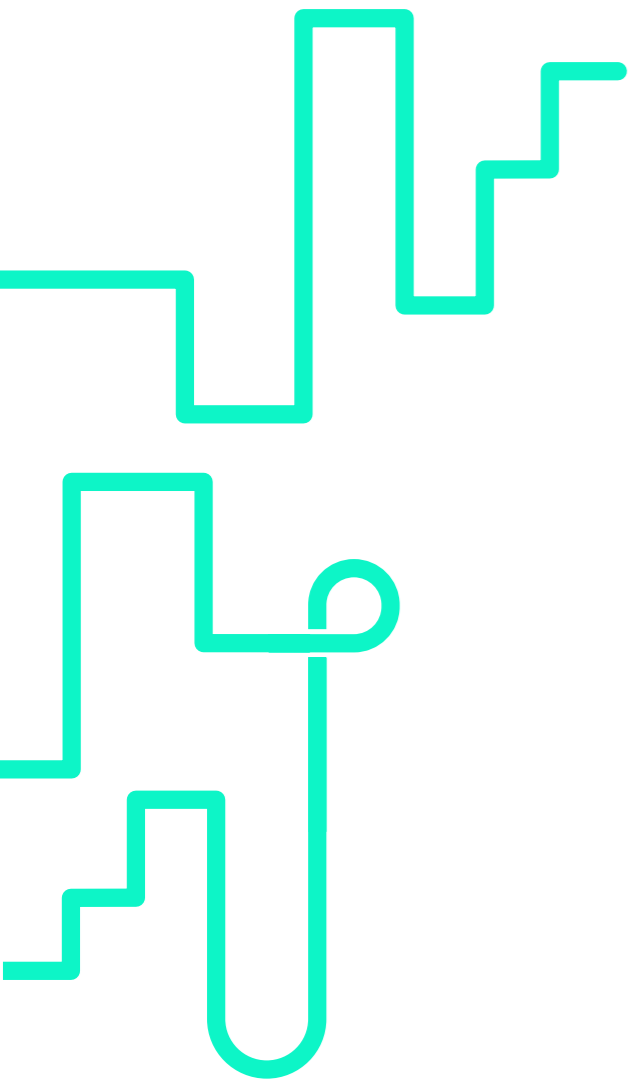


*ENEMMÄN KUIN VAIN*



*KERTOMUKSIA PELIEN MERKITYKSISTÄ*



**ENEMMÄN KUIN VAIN PELEJÄ – Kertomuksia pelien merkityksistä**  
**MORE THAN JUST GAMES – Stories About The Significances Of Games**

Julkaistu osana Pelitaiteen pääkaupunki – Capital of Game Art  
-projektia Kouvolassa joulukuussa 2023.

Käännökset Johannes Leino  
Taitto Satu Ahopelto

Kannen kuvat:

P: Pyy Takkunen, E 1: Johannes Valkola, L: Martin Ostlie Lindelien,  
E 2: Senja Littman, J: Tuomas Puikkonen, Ä: Angelika Polak.

ISBN 978-952-5253-99-3



Taiteen edistämiskeskus  
Centret för konstfrämjande  
Arts Promotion Centre Finland



South-Eastern Finland  
University of Applied Sciences



Kouvolan  
Asunnot Oy



## SISÄLLYS

<i>Esipuhe</i> .....	4
<i>Preface</i> .....	5
<i>Osio 1: Minuuden pelimerkit</i> .....	6
<i>Part 1: Gaming chips of the self</i> .....	7
World of Warcraft ja matkani minuksi.....	8
Eskapismi yleistyy ja minusta se on hyvä asia.....	10
Fallout-pelit pakona todellisuutta, mutta myös apuna sen ymmärtämisessä.....	12
Vvardenfell valveunia.....	14
Braid ja pelien peruuttamaton aikapommi.....	17
<i>Osio 2: Pelit ja minä</i> .....	22
<i>Part 2: Games and I</i> .....	23
Kuinka PS4:n pelaaminen on vaikuttanut viestintätaitoihini?.....	24
Undertale.....	26
Starshine Legacy.....	28
Mosaic on lähikuva jonkun muun työstä.....	30
<i>Osio 3: Yllättävän ajankohtaista</i> .....	34
<i>Part 3: Surprisingly topical</i> .....	35
Missään ei ole enää ketään.....	36
Historiaa nykyhetken varjossa.....	38
Halat Hisar ja kuoleman kokemus.....	42
<i>Osio 4: Maailma pelien mukaan</i> .....	47
<i>Part 4: The world according to games</i> .....	48
Yhä täällä vuonna Y2K: Hypnospace Outlaw ja Internetin hukatut tulevaisuudet.....	50
Deus Ex - Human Revolution - peli jolla on sielu.....	52
Sunset – Mestariteos, josta kukaan ei kuullutkaan.....	57
Kapinallista lempeyttä: Henkilökohtaisia pohdintoja empatiasta ja yhteistyöstä Hadeksen byrokraattisessa ..	62
tuonelassa.....	62
(The Beginner’s Guide: The New Wave of Art Games).....	66
<i>Englanninkieliset tekstit</i> .....	70
<i>English texts</i> .....	71
Waking dreams in Vvardenfell.....	72
How playing on PS4 influenced my communication skills?.....	75
Undertale.....	77
Starshine Legacy.....	79
Still here for Y2K: Hypnospace Outlaw and the lost futures of the internet.....	81
Rebellious Kindness: Personal Reflections on Empathy and Cooperation in Hades’ Bureaucratic Underworld.....	83

Kun aloimme joskus vuoden 2019 tienoilla ideoida laajaa pelitaidetta esittelevää ja kehittävää tapahtumakokonaisuutta Kouvolaan, näimme mielessämme taidenäyttelyitä, akateemisia konferensseja ja taidepelijameja. Vuonna 2022 ideoinnista syntyi **Pelitaiteen pääkaupunki** – tapahtumakokonaisuus, jonka oli tarkoitus vallata koko Kouvolan kaupunki pelitaiteen hautomoksi. Sieltä niin taiteelliset vaikutteet kuin pelilliset teoksetkin säteilivät joka puolelle Suomea ja maailmaa. Kaksivuotisen alkupamauksen jälkeen Pelitaiteen pääkaupunki jäisi elämään ja jatkaisi kasvuaan jonkin kulttuuritoimijan ylläpitämänä.

Visiot visioina. Paljon on saatu aikaan, mutta lukemattomia ideoita jäi toteuttamatta. Nyt, vuoden 2023 lähestyessä loppuaan näyttää siltä, että Pelitaiteen pääkaupunki oli mahtava kaksivuotinen projekti, johon tullaan viittaamaan pelihistorian kirjoissa, mutta jonka elinvoima ei riittänyt projektin jatkumiselle. Toimintavuosien aikana jotkut alkupeiräisistä ideoista osoittautuivat liian työläiksi toteuttaa. Toisaalta matkan varrella keksittiin paljon uutta, jota pienen ja notkean tiimin ansiosta voitiin potkais- ta käyntiin lähes ad-hoc meinillä.

Tämä artikkelikokoelma on yksi noista vauhdissa kehittyneistä keksinnöistä. Sen idea syntyi kevääl- lä 2023, kun katselimme tapahtumakalenteria ja mietimme, että jotain pientä tänne vielä mahtuisi. Ei tullut pientä, tuli kirjan kokoinen kokoelma koke- muksia peleistä merkitysten antajina ja mahdollista- jina. Seitsemäntoista henkilökohtaista tarinaa, jotka saavat välillä palan nousemaan kurkkuun, välillä taas maailmankuva tuntuu laajenevan tajuntaa räjäyttä- vällä voimalla.

Julkaisuun valitut artikkelit muodostavat neljä kokonaisuutta, joissa pelaajien, pelien ja arki- maailman suhde näyttäytyy hieman eri tavoin. Kokoelman aloittaa ”Minuuden pelimerkit”, joka käsittelee pelien vaikutusta yksilön kehitykseen. Toinen kokonaisuusista, ”Pelit ja minä”, sisältää tekstejä kirjoittajan suhteesta peleihin. Kolmanteen, ”yllättävän ajankohtaista”-kokonaisuuteen sijoitui- vat kaikki ei-digitaalisia pelejä käsittelevät, mutta yllättäen erittäin ajankohtaiset kirjoitukset. Kokoel- man päättää ”Maailma pelien mukaan”-kokonaisuus, jonka kirjoitukset laajenevat henkilökohtaisista pelikokemuksista kohti laajempaa pelien selittämää maailmankuvaa. Jokainen kokonaisuus esitellään tarkemmin sen alussa.

Pelitaiteen pääkaupungissa olemme yrittäneet hälventää rajoja pelien, taiteen, viihde- ja taidepelien välillä. Emme ole myöskään halunneet rajata käsitte-

lemiämme pelejä alustan, teknologian tai kokemis- menetelmän perusteella. Lisäksi olemme yrittäneet keskittyä itse teoksiin riippumatta siitä, onko niiden tekijä massiivinen pelifirma, itsenäinen peliammatti- lainen vai satunnainen pelien tekemisen harrastaja. Joskus luokittelut voivat olla paikallaan, mutta usein ne luovat tarpeettomia raja-aitoja ilmiöiden välille ja lävitse.

Sama periaate on johtanut meitä tämän kokoel- man kanssa. Siihen haettiin tekstejä vapaalla kir- joittajahaualla ja hyväksytyt artikkelit valittiin niiden sisällön ja merkityksellisyyden, ei kirjoittajan taut- tan perusteella. Halusimme lukea henkilökohtaisia kokemuksia pelien merkityksellisyydestä kirjoittajille itselleen. Joidenkin kohdalla tekstit ovat hyvin sub- jektiivisiä, toiset taas laajentavat tekstiä henkilöko- htaisesta näkökulmasta kohti laajempia perspektii- vejä. Kaikki tekstit ovat kuitenkin tärkeitä ja avaavat pelien merkityksiä nykyihmiselle tavoilla, joista ei vielä muutamia vuosia sitten osattu kirjoittaa.

Pelien maailma on kansainvälinen ja Suomessa- kin työskentelevistä pelialan ammattilaisista noin viidennes puhuu äidinkielenään jotain muuta kieltä kuin suomea. Tähänkin kokoelmaan valikoitui eng- lanninkielisiä kirjoituksia niin Suomesta kuin ulko- mailta. Nämä tekstit on käännetty suomeksi. Lisäksi ne löytyvät alkuperäiskielellä kokoelman lopusta.

Henkilökohtaisen aihepiirin vuoksi olemme pyrkineet säilyttämään myös kirjoittajien henkilö- kohtaisen kielen ja ajatuksen juoksun. Tekstejä ei ole juurikaan yhdenmukaistettu ja editointi on ollut lähinnä kirjoitusvirheiden korjaamista sekä muuta- mia pieniä virtaviivaistuksia. Meistä on tärkeää, että niin peleissä kuin näissä teksteissä näkyy tekijän käden jälki. Lopputuloksena on monimuotoinen kokoelma pelien tarjoamia kokemuksia ja ajatuksia. Siinä harrastajat ja ammattilaiset heitetään samaan laatikkoon ja ravistetaan. Annetaan sattumalle ja assosiaatioille mahdollisuus muodostaa uusia mer- kityksiä ja ajatuksia. Samalla periaatteella toteu- timme Kouvolassa 2022 ja 2023 järjestetyt **Pelien Vapaakaupunki** -tapahtumat ja näimme, että niin oli hyvä.

Toimituskunnan puolesta

**Jaakko Kemppainen**

*Päätoimittaja, Pelitaiteen pääkaupungin taiteellinen johtaja, pelitaiteen läänintaiteilija (2019-2023)*

Sometime around the year 2019, when we started coming up with ideas for an extensive series of events for displaying and creating game art in Kouvola, we envisioned art exhibitions, academic conferences and art game jams. In 2022 these ideas led to the **Capital of Game Art** – a series of events intended to harness the entire city of Kouvola as an incubator for game art. From there both artistic influences and gamified art pieces would radiate all across Finland and the rest of the world. After the initial two-year boom, the Capital of Game Art would live on and thrive, sustained by one cultural opera- tor or another.

But visions remain visions. Much has been established, but countless ideas remain unrealized. Now, as the year 2023 is drawing to a close, it seems the Capital of Game Art was a glorious two-year project, which will be harkened back to in the annals of gaming history, but was not viable enough for the project to live on. During its active years some of the original ideas turned out to be too burdensome to implement. On the other hand, many new inventions were made along the way, and thanks to a small and agile team things could be kicked off at an almost ad-hoc basis.

This collection of articles is one of those on-the- fly inventions. The idea was born during the spring of 2023 as we were browsing through the event calendar and figured there was still room for some- thing minor. Instead of something minor it turned into a book-sized collection of experiences of games as providers and enablers of meaning. Seventeen personal stories, which at times make you choke up and at others seem to expand your world view at a mind-boggling rate.

The articles selected for this publication are divided into four sections which present the rela- tionships of players, games and the everyday world in slightly different ways. The collection opens with “The gaming chips of the self”, which deals with the impact of games on the development of an individ- ual. The second section, “Games and I”, contains writings on the writer’s relationship with games. The third section, “Surprisingly topical”, contains all the writings that are about non-digital games, but are, surprisingly, still very topical. The collection concludes with the section “The world according to games”, where the writings expand from personal gaming experiences towards a broader world view, explained by games. Each section opens with a more in-depth introduction.

In the Capital of Game Art we have sought to blur the lines between games, art, amusement games and art games. We also did not want to limit the games we explore based on their platform, technol- ogy or the method in which they were experienced. Our aim has also been to focus on the works them- selves, regardless of whether they were developed by a massive game company, independent game industry professionals or a random game dev enthu- siast. Classifications can serve a purpose at times, but they often create unnecessary barriers between and throughout phenomena.

That same principle has guided us in compiling this collection. Its texts were sourced through an open search for authors, and the accepted articles were chosen based on their content and relevance, not the writer’s background. We wanted to read per- sonal experiences of how games are meaningful to the writers themselves. In some cases the texts are very subjective, while others expand their texts from a personal viewpoint towards wider perspectives. All of the texts are important, however, and they open up the meanings behind games to modern audi- ences in ways that would have been unfamiliar to writers a mere few years ago.

The world of games is international, and even in Finland about a fifth of game industry professionals do not speak Finnish as their native language. Even this collection contains texts written in English, both from Finland and abroad. These texts have been translated into Finnish. They are also available in their original language at the end of the collection.

Because of the personal topic, our goal has been to preserve the writers’ personal language and ideal- isation. Not much has been done to unify the texts, and editing has mainly consisted of correcting typo- graphical errors and minor streamlining. We consid- er it important that the creator’s unique handprint can be seen in both games and in these texts. The end result is a diverse collection of experiences and thoughts provoked by games. Amateurs and profes- sionals alike are tossed in the same bag and given a shake. Random chance and association are given the opportunity to form new meanings and ideas. We used the same principle while organizing the 2022 and 2023 **Free City of Games** events in Kouvola, and we saw that it was good.

On behalf of the editorial board

**Jaakko Kemppainen**

*Editor-in-chief, artistic director of the Capital of Game Art, regional artist of games as art (2019-2023)*

Digitaaliset pelit ovat olleet kasvava osa ihmisten elämää 1970-luvulta alkaen. Kotitietokoneiden ja pelikonsolien yleistymisen 1980-luvulla sai aikaan ensimmäiset digitaalisten pelien parissa kasvaneet sukupolvet. 1990-luvulla internetin nopea kehittyminen toi tehokkaat tietokoneet yhä useampiin koteihin. Samalla Playstationin brändääminen nuorten aikuisten konsoliksi nosti digitaalisten pelien harrastamista yleisemmin lapsuudesta kohti elinikäistä pelaamista. 2000-luvun mobiililaitteet ja pelien kehitystyökalujen ja levityskanavien avautuminen toivat pelaamisen kaikkialle ja digitaalisten pelien tekemisen mahdolliseksi miltei kaikille. Lauta-, rooli- ja pihapelit, sekä urheilu ovat tietenkin olleet kanssamme vuosituhansia tätä ennen.

Kasvaminen digitaalisten pelien kanssa vaikuttaa vääjäämättä siihen, miten koemme maailman ja millaisia toimijuuksia olemme kokeneet. Peleillä on mahdollisuuksia tarjota niin arjesta irtautumisen hetkiä, (etä)sosiaalista toimintaa, fyysistä ja mentaalista haastetta kuin onnistumisen ja kykenevyyden kokemuksiakin. Joskus peleistä saattaa tulla niin merkittäviä kokemuksia, että ne muuttavat elämän suunnan tai jopa auttavat jatkamaan elämistä vaikeiden aikojen ja tapahtumien yli.

Tässä osiossa viisi kirjoittajaa kertoo siitä, miten tietyt pelit ovat muuttaneet heidän elämäänsä. Tarinat ovat hyvin henkilökohtaisia ja vaikuttaviakin. Yhtymäkohtaa **Aleksandr Manzosa** jakamiin elämäkokemuksiinsa vuonna 2023 julkaistussa *Pelattu elämä* -kirjassaan ei voi välttää. Pelit vaikuttavat meihin niin hyvässä kuin pahassa. Tässä kokoelmasa keskitymme kuitenkin siihen hyvään puoleen.

Kokoelman aloittaa **Senja Littmanin** kertomus siitä, miten verkossa pelattava roolipeli *World of Warcraft* avasi hänelle ystävyyden ja sosiaalisuuden maailman. Hän kertoo saaneensa pelin kautta sellaisia elämäkokemuksia, joita tosimaailman

yksinäisyys ei voinut tarjota. Senjan tarina on paitsi henkilökohtainen, myös aika yleinen kertomus siitä, miten *World of Warcraft* on tarjonnut yksilölle uuden tavan elää ja kokea sosiaalisia suhteita.

Toisena artikkelina on **Taru Tillmanin** riipaiseva muistelu *Pokemon*-pelien avulla tehdystä veljen kuolemasta johtuvasta surutyöstä. Teksti laajenee yleisemmäksi pelien tarjoaman eskapismien ylitukseksi. Se on koskettavuudessaan raikas näkökulma siihen, että tarvitsemme myös fantasiaa ja arkipakoa. Valtavirtaistunut pelikulttuuri on jaettu kokemusta, johon liittyy vahvoja tunteita ja yhteisiä muistoja.

**Juha Tynys** puolestaan tarjoaa väkevän todistuksen siitä, miten voimakas vaikutus kaupallisesti tuotetulla, synkällä ja mahdollisesti väkivaltaisellakin pelillä voi olla. Maailmanlopun jälkeisiin tunnelmiin sijoittuva *Fallout*-roolipelisarja antaa pelaajalleen harvinaisen vapaat kädet lähestyä pelin pulmia ja haasteita eri tavoin. Pelissä voi luoda itselleen hyvin erilaisia hahmoja, joiden kyvyt ja ominaisuudet mahdollistavat ja rajoittavat vuorovaikutusta pelimaailman kanssa. Erilaisten hahmojen pelaamisen avulla voimme oppia ymmärtämään toisiamme ja elämää hieman paremmin.

**Julius Haanpää** vie meidät puolestaan *Elder Scrolls*-pelisarjan fantasiamaailmoihin. Hän avaa pelissä kokemansa oudon lumeolemisen vaikutusta myöhemmässä elämässään kokemaansa ja tutkimaansa hengellisyyteen ja ihmismielen toimintaan.

Osion päättää **Pyry Takkusen** syväselvitys matkaa *Braid*-pulmatasohyppelyn salattuihin takahuoneisiin. Pyryn kokemus mieltä muljauttavan indie-klassikon merkityksiin läpivalaisee pelin kirkkaammin kuin tuhat aurinkoa. Tämän luettuaan halajaa palaamaan pelin ääreen, vaikka tietää, että pelin kaikkien salaisuuksien ratkaiseminen on totta vain harvoille.

Digital games have been an expanding part of peoples' lives since the 1970s. As home computers and gaming consoles became more common in the 1980s, the first generations that grew up with digital games were born. In the 1990s, the rapid advance of the Internet brought powerful computers into more and more households. At the same time, the branding of Playstation as a console for young adults elevated games from a childhood hobby towards life-long gaming. The mobile devices of the 2000s and the opening up of development tools and distribution platforms have made gaming ubiquitous, and made developing digital games possible for almost anyone. Board games, role-playing games, yard games and sports have, of course, been available for us for millennia prior.

Growing up with digital games has an inevitable effect on how we experience the world, and on the agencies we have experienced. Games can offer us moments of escape from everyday life, (remote) social activities, physical and mental challenges as well as feelings of success and prevailment. Sometimes experiences with games can become so meaningful that they impact the direction of our lives, or even help us persist through difficult times and events.

In this section five writers explain how specific games have changed their lives. The stories are very personal, and even inspiring. The connections to the life experiences that **Aleksandr Manzosa** shares in their 2023 book *Pelattu elämä* are unmistakable. For better for or worse, games have an effect on us. In this collection we prefer to focus on the better.

The collection opens with **Senja Littman's** story about how the online role-playing game *World of Warcraft* opened up a world of friendship and sociability for her. She tells of the life experiences she's had through the game, which the loneliness of the real world could not provide. Not only is Senja's

story personal, it's also a fairly common story of how *World of Warcraft* has provided individuals with a new way of living and experiencing social relationships.

The second article is **Taru Tillman's** heart-wrenching reminiscence about grieving for her dead brother through *Pokémon* games. The text goes on to become a more general praise of the escapism provided by games. In its poignancy it offers a fresh perspective on how we need fantasies and ways to escape everyday life. The mainstream gaming culture is a shared experience, associated with strong feelings and common memories.

**Juha Tynys**, meanwhile, offers a strong testimony on how powerful the impact of a commercially produced, grim and even violent game can be. The post-apocalyptic *Fallout* series of role-playing games gives its players an exceptional freedom to approach the game's puzzles and challenges in a number of different ways. The game allows for the creation of highly different characters, with skills and abilities that both enable and limit their interactions with the game world. By playing different characters we can learn to understand each other and life a little better.

**Julius Haanpää** on his part takes us to the fantasy worlds of the *Elder Scrolls* game series. He explores the effects that the strange illusionary existence he experienced in the game has had on his experiences and reflections on spirituality and the workings of the human mind from later in life.

The section concludes with a deep dive by **Pyry Takkunen** into the hidden backrooms of the puzzle platformer *Braid*. Pyry's experience of the meanings behind the mind-bending indie classic x-rays the game with a light brighter than a thousand suns. After reading it one is drawn back to the game even knowing that only a select few can unlock all of the game's secrets.



Kirjoittajan pelihahmo World of Warcraftissa. Kuva: Senja Littman

## World of Warcraft ja matkani minuksi

Senja Littman

Usealle ei-pelaavalle henkilölle saattaa tulla yllätyksenä, miten monella eri tavalla videopelit vaikuttavat ihmisten elämiin. Muistelllessani pelihistoriaani mieleen juolahtaa ensimmäiseksi peli, jonka parissa olen viettänyt tuhansia tunteja vuodesta 2007 lähtien: World of Warcraft (WoW). Tämä kirjoitus on eräänlainen kasvutarina siitä, miten World of Warcraft antoi elämälleni sysäyksen tiettyyn suuntaan ja omalla tavallaan muovasi minusta sen ihmisen, joka olen nykyään.

Jos kyseinen peli ei ole tuttu, niin tässä hieman taustatietoa. World of Warcraft on Blizzard Entertainmentin kehittämä massively multiplayer online role-playing game (MMORPG), eli verkossa muiden pelaajien kanssa pelattava videopeli. Tapahtumat sijoittuvat Azerothiin, jossa kaksi ryhmittymää, Alliance ja Horde, sotivat keskenään. WoW julkaistiin vuonna 2004, ja se on vielä nykyäänkin yksi maailman suosituimmista MMORPG-peleistä.

Olen pelannut videopelejä jo alle kouluikäisestä saakka: ensimmäinen kosketukseni pelien maailmaan oli serkkujeni Nintendo Entertainment System, eli tuttavallisemmin NES-konsoli. Ennen WoWiin tutustumista en kuitenkaan viettänyt aikaani pelien seurassa kovinkaan aktiivisesti, vaan digitaalisissa maailmoissa kuluttamani aika oli melko satunnaista. Ei sillä, etten olisi halunnut pelata, mutta kyseinen harrastus ei tuolloin ollut "sopivaa" puuhaa nuorelle tytölle. Eräs tuttavani ehdotti minulle World of Warcraftin kokeilemistä, ja loppu on historiaa.

Ovet Azerothiin avautuivat minulle ensi kertaa keväällä 2007. Moninpelit eivät olleet minulle lainkaan tuttuja, sillä olin aiemmin pelannut ainoastaan yksinpelejä. Aikomuksena olikin tehdä myös tästä seikkailusta yksin koettava elämys – enhän minä nyt surkeana pelaajana haluaisi toisten peli-iloa pilata. Omituisen negatiivinen ajatustapani johtui siitä, että olin tuolloin hyvin epävarma ja ujo nuori aikuinen, eikä uusiin ihmisiin tutustuminen ollut minulle helppoa saatikka mieluisaa. Ei sosialisointi kuulu vahvuuksiini vielä nykypäivänäkään, mutta nuorempana kaikki oli monin verroin hankalampaa ja osittain jopa mahdotonta.

Sosiaalinen aspekti oli ainakin tuolloin WoWissa niin vahva, etten edes minä selvinnyt kaikesta yksin. Pyörsin päätökseni eristäytyneisyydestä melko nopeasti ja liityin kiltaan, eli eräänlaiseen kerhoon. Hetken seurasin menoa sivustakatsojan roolista, mutta viimein uskaltauduin avaamaan suuni kilita-chatissa ja juttelemaan muiden pelaajien kanssa. Kaikki killan jäsenet olivat minulle tuiki tuntemattomia. Tämän lisäksi kommunikointi hoitui englanniksi, mikä nosti kynnystä sosialisointiin aika korkeaksi minunkaltaiselleni epävarmalle tyypille. Kuin ihmeen kaupalla pääsin mukaan porukkaan – siis minä, se kaikista ujoin ja tylsin ihminen maan päällä!

Pian myös roolipelaaminen tuli mukaan kuvioihin. Hahmoni oli ulkoisesti näyttävä yöhaltia, jonka luonteenpiirteisiin lukeutuivat kaiken muun positiivisen lisäksi rohkeus ja sanavalmius. Hän oli siis

juuri sellainen, millainen todellinen minäni halusi niin kovasti olla, muttei ujoudesta johtuen pystynyt olemaan. Eläytymällä roolihahmoni mielenmaailmaan pystyin pelin sisällä olemaan juuri se henkilö, joka olin aina toivonut olevani. Tuntui hirvittävän helpolta piilotella avatarin takana ja olla paras versio itsestään ilman fyysisen olomuodon asettamia rajoitteita tai epävarmuuksia. Oikeassa maailmassa olin mitänsanomaton, lihava ja ruma tyttö, mutta virtuaalisessa universumissa kaikki oli toisin. Ja kyllä, itsetuntoni oli tuona aikana ihan täysin pohjamudissa.

En ollut koskaan aiemmin kuulunut mihinkään – tunsin itseni aina ulkopuoliseksi, jopa sen aikaisessa kaveriporukassa. Mutta WoWissa olin osa yhteisöä. Azerothissa minulla oli ystäviä, jotka hyväksyivät minut juuri sellaisena kuin olin. Parikymppiselle naisenalulle tämä oli erittäin positiivinen kokemus, joka antoi minulle itsevarmuutta sekä rohkeutta olla oma, eriskummallinen itseni. Myös oikeassa elämässä. Ennen WoWia olin aina yrittänyt piilotella harmaan massan seassa – mutta vuosien pelamisen myötä tämä alkoi muuttumaan. Muutos ei tietenkään tapahtunut yhdessä yössä, vaan ajan kanssa hissukseen.

Vähitellen tutustuin henkilöihin kiltani ulkopuolelta, ja ystäväystyyn myös heidän kanssaan. Vietin uusien ystäväni kanssa pelin sisällä monia uskomattoman hienoja hetkiä: nauroimme ja itkimme yhdessä. Tapasin muutamia pelikavereita myös livenä, ja tulin toimeen heidän kanssaan myös kasvokkain. Ehkä suurin itseni ylitys oli se, että lensin lentokoneella ihan yksin vieraaseen maahan tapaamaan erästä pelissä tapaamaani henkilöä. Monen korvaan tuo saattaa kuulostaa ihan jokapäiväiseltä jutulta, mutta minunlaiselleni aralle tyypille lentokoneella yksin matkustaminen tuntui aikamoiselta saavutukselta.

Vanha sanonta kuitenkin kuuluu, ettei mikään kestä ikuisesti, ja valitettavasti tämä on usein totta myös pelinsisäisten ystävyys-suhteiden kanssa. Ihmisten elämät ja mielenkiinnot muuttuvat, eikä pelaamiselle enää riitä aikaa tai halua. Monet ystäväni lopettivat WoW:n pelaamisen, ja vaikka tarkoituksena oli jatkaa yhteydenpitoa myös todellisessa maailmassa, niin ajan kanssa nuo päiväni piristäneet ihmiset katosivat elämästäni kuin tuhka tuuleen. Muutama tuon aikaisista henkilöistä on pysynyt elämässäni tähän päivään saakka, mutta kommunikointi heidän kanssaan jää vuosittaisiin synttärivierailuksiin.

Nykyisin en enää viettä aikaani WoW:n parissa mitenkään aktiivisesti. Saatan satunnaisesti käydä katsastamassa pelin tarjonnan, mutta koska kaikki vanhat tutut ovat kaikonneet, ei pelaaminen enää tunnu samalta. Varsinaisena pelinähän World of Warcraft ei ole kovin kummoinen, vaan Azerothissa tavatut ihmiset tekevät siitä pelaamisen arvoisen.

Vaikka minulla oli kokemusta videopeleistä jo ajalta ennen WoWia, niin World of Warcraft toimi minulle eräänlaisena porttina videopelien viehättävään maailmaan. Tänä päivänä pelihyllynä natisee liitoksistaan ja pursuaa eri genrejen pelejä. Sieltä löytyy yksin- ja moninpelejä, kauhua, roolipelejä, vaikka mitä! Ja mikä hienointa, WoW antoi minulle myös alkusysäyksen kohti nelma-ammattiani: nykyisin saan työskennellä pelien ja kirjoittamisen parissa, mikä on oikeasti yksi parhaista asioista, mitä minulle on ikinä tapahtunut.

World of Warcraftin merkitys elämäni suunnalle on ollut huikea. Se on opettanut minulle sosiaalisia taitoja ja englannin kieltä sekä tönäissyt minua henosti kohti nelma-ammattiani. Ennen kaikkea WoW on opettanut minulle paljon itsestäni ja antanut minulle kasoittain itsevarmuutta.

Tietenkään kaikkea hyvää elämässäni en voi mitenkään laittaa videopelin ansioksi, mutta joka tapauksessa sen merkitystä ei voi vähätellä. Vaikken enää viihdy WoW:n parissa yhtä hyvin kuin vuosia sitten, tulen aina muistamaan ajanjakson, jolloin olin osa jotakin suurempaa ja kauniimpaa. For the Alliance! ●

*Senja Littman on Kuusankoskella lapsuutensa viettänyt, nykyisin Kotkassa asustava pelitoimittaja. Hänen peliaiheisia tekstejään löytää Muropaketti.com-, KonsoliFIN- sekä Fintendo-sivustoilta. Videopelien lisäksi Senjan sisintä kutkuttavat lautapelit, kauhuleffat sekä metallimusiikki. Hänen lempipelinsä on Vampire: The Masquerade - Bloodlines.*



Muutama vuosi Tillmanin veljen kuoleman jälkeen tehty piirros, jossa esiintyy kaksi Pokémonia, joita Tillman käytti alkuperäisessä Gameboy-versiossa. Kuva: Taru Tillman

## Eskapismi yleistyy ja minusta se on hyvä asia.

Taru Tillman

Menetin veljeni yläasteen alkupuolella. Menetyks tuli yllättäen, eikä kukaan perheessämme ollut valmistautunut siihen. Muistan vielä päivän, jolloin kuljin koulusta kotiin ja suojatietä lähestyessäni ohi ajoi ruumisauto. Ajattelin, että siinä varmaan menee veljeni. Myöhemmin sain kuulla, että siinä hän oli tosiaankin mennyt.

Samalla viikolla, kun veljeni kuoli, Nintendo julkaisi uusimman pokemon pelinsä; Alpha Sapphiren ja Omega Rubyn. Pelit olivat uudelleen tehdyt version aikaisemmista peleistä, jotka oltiin julkaistu gameboyille vuosia sitten. Muistan pelanneeni näitä alkuperäisiä versioita veljeni kanssa ollessani nuorempi, joten tuntui hassulta pelata uutta versiota ilman häntä. Alpha Sapphire kuitenkin antoi minulle jotain, johon keskittyä kaiken sen surun ympäröimänä; eskapismi toi turvaa ja lohtua.

Pelit, eskapismi, ja menetys. Kuten voi arvata, koko perheeni koki kovia kuullessaan, että veljeni oli kuollut. Päivät olivat pitkiä ja yöt pidempiä; kaikki tuntui menettävän tarkoituksensa ja syyt herätä seuraavaan päivään katosivat. Suru söi perhettämme, ensimmäiset viikot menetyksen jälkeen olivat rankkoja ja teini-ikäiselle minulle pelottavia. En tiennyt, mitä tehdä, kun läheiset, joiden en ollut koskaan nähnyt itkeneen kynelehtivät ja kirosivat maailmaa. En tiennyt, miten auttaa surevaa äitiä, joka tuntui olevan hauras kuin lasi. Koska tuntui, etten tiennyt mistään mitään, enkä voinut tehdä mitään ketään auttaakseni, piilouduin huoneeseeni ja pelasin.

Jokainen päivä nousin sängystä vain koska halusin pelata lisää; halusin pistää kuulokkeet korvilleni ja kadota maailmaan, jossa en ollut, enkä tulisi menettämään ketään pysyvästi. Vaikka hahmot, joista pidin kuulisivat tarinan aikana, tiesin, että voisin aina aloittaa alusta ja nähdä tutut hahmot aina uudelleen. Oikeassa elämässä, se ei toimi niin.

Eskapismi auttoi minua suuresti surun käsittelyssä; pystyin ottamaan tauon ja kohtaamaan surevat perheenjäseneni ja omat ajatukseni silloin kun olin siihen valmis ja taas palaamaan pelien maailmaan, kun kaikki tuntui liian paljolta. En tiedä, miten olisin selvinnyt niistä ensimmäisistä viikoista, ensimmäisistä kuukausista, jos minulla ei olisi ollut turvallista pakokeinoa oikeasta maailmasta. Eskapismi ja pelit olivat minulle turva, jollaista toista en ole vielä tänäkään päivänä löytänyt.

Pelit olivat jo ennen veljeni kuolemaa minulle tärkeä eskapismien mahdollistaja, sillä olin lapsena usein kiusaamisen kohteena. Peleissä sain pelata hahmoilla, jotka aina saavuttivat tavoitteensa riippumatta siitä, mitä edessä oli. Pelit antoivat minulle jotain, jota odottaa koulun jälkeen. Se teki koulupäivistä siedettävämpiä; oli helpompi olla välittämättä toisten puheista, kun tiesi että kotona voi taas uppoutua pelien uniikkeihin maailmoihin leikkimään sankaria. Uskon vahvasti, että pelit ja niiden tarjoama eskapismi vaikeina aikoina olivat suurin syy siihen, miksi en sortunut satuttamaan itseäni, vaikka se yleistyi ikäisteni tyttöjen porukoissa siihen aikaan.

On hassua katsoa taaksepäin ja ajatella, että suurin esteeni oli, etten halunnut kipeitä käsiä, jotta voisin vielä pelata.

Eskapismista ollaan mielestäni puhuttu mediassa enemmän viimeisen muutaman vuoden aikana kuin koskaan aikaisemmin; kun itse sitä harrastin ihan urakalla, en tiennyt, että sille oli oma nimensä. Henkilönä jolle eskapismi oli pako karmeasta todellisuudesta; menetyksestä, masennuksesta, ja kiusaamisesta, minusta tuntuu, että eskapismista puhutaan usein liian negatiivisissa merkeissä. Omien kokemuksieni perusteella uskon, että eskapismi on tervettä ja voi tarjota tapoja käsitellä vaikeita asioita omassa rauhassa ja tarjota turvapaikan silloin kun elämä tuntuu toivotonmalta.

Jos eskapismille annettaisiin parempi maine, uskon, että siitä voisi olla hyötyäkin. Nykynuoret viettävät paljon aikaa ruudun edessä ja jokainen vanhempi ihminen on asiaa varmasti ainakin kerran kritisoinut. Minä ainakin olen. Jos asiaa kuitenkin katsottaisiin laajemmin, olisikohan vanhempien mahdollista huomata, että lapset pakenevat jotain? Maailma muuttuu ympärillämme uskomattoman nopeasti. Nykynuoret ovat enemmän perillä koko maapallon menoista kuin, mitä me olemme koskaan olleet ja kokevat huolta suurista asioista kuten ilmastonlämpenemisestä ja politiikasta. Onko siis ihmeäkään, että he haluavat tauon? Sen sijaan, että lasta rangaistaan liiallisesta pelaamisesta tai tietokoneen käytöstä, mielestäni lapsille pitäisi puhua ja kysyä, miltä heistä tuntuu ja millaisista asioista he kantavat huolta. En ehdota, että lasten ja nuorten annetaan istua tietokoneen ääressä koko päivää, mutta jos tiedät, että nuorella on vaikeaa, onko se niin hirveä asia antaa heidän viettää ylimääräistä tuntia tai kahta pelatun? Jokainen meistä ansaitsee

tauvoja, oli se sitten töistä, koulusta tai maailman menoista.

Vielä aikuisenakin pelit ovat minulle kaikkein tärkein eskapismien mahdollistaja. Ne luovat turvallisen ympäristön ja antavat mahdollisuuden purkaa töiden ja sosiaalisten kanssakäymisten aiheuttamia negatiivisia tunteita ja stressiä. Pelejä on niin monenlaisia, että omien tunteiden purkuun löytyy varmasti juuri haluamasi näköinen peli. Halusit sitten painaa kaasua ja ajaa niin lujaa, että muut jäävät taakse tai kasvattaa kukkia rauhallisen musiikin soudessa, kaikki on mahdollista pelien maailmassa. Ja vaikka keskityinkin tässä siihen, miten pelit ovat auttaneet minua tilanteissa, jotka ovat olleet minulle vaikeita, myönnän mielelläni, että pelaan myös iloisenä. Pelaaminen ei ole aina eskapismia ja eskapismi ei ole aina pelaamista. Pelaaminen voi olla mukava harrastus ja tapa viettää aikaa yksin, ystävien tai perheen kanssa ja eskapismi voi esiintyä, vaikka lukemisena tai liikuntana. Jokaisella meillä on yksilöllinen tapa selvittää elämämme alamäistä ja juhlistaa ylämäkiä. Pelaaminen ja eskapismi eivät välttämättä ole osa sinun elämäsi, mutta ne ovat iso osa minun elämäni. ●

*Taru Tillman on keväällä 2023 valmistunut pelialan ammattilainen, joka on juuri aloittanut työpaikan metsästyksen. Tällä hetkellä Taru keskittyy henkilökohtaiseen projektiinsa, post-apokalyptisen taidekirjan luomiseen.*

## Fallout-pelit pakona todellisuutta, mutta myös apuna sen ymmärtämisessä

Juha Tynys

Nimeni on Juha. Vanhempani erosivat, kun olin nuori. Isäni alkoi käyttää runsaasti alkoholia ja äitini mielenterveys alkoi horjua samoihin aikoihin. Tämä kaikki vaikutti myös minuun, mutta kaiken tuon lisäksi olen neurologisesti poikkeava ja olin hyvin herkkä lapsi. Tuohon aikaan ei puhuttu neurologisesti poikkeavista ihmisistä, vaan sait helposti häirikön tai laiskan leiman. Siihen muiden lasten oli helppo tarttua muiden perheeni ongelmien lisäksi. Minusta tuntui, että minua ei ymmärretty kotona eikä koulussa ja että kaikki halusivat minulle vain paha.

Yritin tutustua muihin oppilaisiin, mutta vedin lähinnä roolia koulussa. En osannut käyttäytyä normaalisti muiden kanssa ja koin sosiaaliset tilanteet haastavina, vaikka pidinkin muiden kanssa hengämisestä. Minusta tuli siis eräänlainen luokan pelle, jotta pääsin aina piiloutumaan huumorin taakse. Ala-asteella minua kiusattiin päivittäin, sekä henkisesti, että fyysisesti. Olin kuitenkin tuohon aikaan painissa oman painosarjani Suomen paras, joten osasin pitää puoleni, vaikka en väkivallasta pitänyt eikä minulle tuli aina itseäni puolustettuani paha olo tappelamisen tähden. Kun yläaste alkoi perheemme ongelmat vain kasvoivat ja sain kuulla tästä päivittäin koulussa. Tytöt, joista pidin saattoivat sylkeä päälleni.

Tunsin itseni hylkiöksi, vaikka minulla oli toki muutamia ystäviä koulun kautta, jotka hyväksyvät minut porukkaansa, kun olimme viettämässä aikaa viikonloppuna. Samoihin aikoihin minun kiusaamiseni alkoi myös mennä yhä väkivaltaisemmaksi ja minua alkoi inhottaa mennä kouluun. Sitten sattumalta eräs uusi tuttavuuteni näytti minulle pelin nimeltä Fallout. Jo ensi kosketukseni peliin sai minut unohtamaan kaiken muun ympäriltäni, niin huolet ja murheet, kuin kaiken muunkin. Se oli kuin taikaa. Tuo peli vei minut musiikkeineen ja laajoine pelimaailmoineen täysin mukanaan.

Mikä tärkeintä jatkuva ahdistus ja alisuoriutuminen, jota koin koulussa ja sosiaalisissa tilanteissa, ei ollut ongelma Falloutin laajassa pelimaailmassa, jossa pystyit valitsemaan pelin dialogista, miten halusit ihmisiä kohtaan käyttäytyä. Siinä näkyi lisäksi, miten muut kokivat valitsemasi dialogin, joka oli merkitty erilaisilla väreillä, ne kertoivat siitä, miten vastapuoli tulisi vastauksesi kokemaan. Tämä oli loistava asia,

sillä minulla oli välillä vaikeuksia hahmottaa miten oikeassa elämässäni puhumani asiat, saivat vastapuolen ne ymmärtämään, eli saatoin loukata ihmisiä sitä tajuamatta. Fallout-pelissä pystyin tämän pelillisen lisän ansioista opettelemaan yhdistämään ja ymmärtämään, huumoria, sarkasmia, aggressiota, pelkoa, tavallista puhetta ja montaa muuta dialogia turvallisessa ympäristössä.

Kun minua oli kiusattu vuosia koulussa olin oppinut, että yleensä ainut tapa pistää hanttiin kiusaajille oli antaa samalla mitalla takaisin väkivallan kautta. Fallout pelissä ei kuitenkaan ollut pakko käyttää väkivaltaa selvittääkseen erilaisista ongelmista, joita pelin maailma toi vastaan. Monesti oli palkitsevampaa - niin pelillisesti, kuin pelissä tehtävän suorittamisesta saatavien palkintojen suhteen - tehdä tehtävät ilman väkivaltaa; joko puhumalla tilanteessa ystävällisesti, juonittelemalla, uhkailemalla tai keksimällä tilanteeseen sopivan vastauksen, koska tiesit jotakin tärkeää, jonka ansioista pystyit vetämään vasta puolta nenästä.

Aloin siis tajuta, että on parempi puhua kuin käyttää väkivaltaa ja rupesin kokeilemaan sitä myös kouluelämässä ja se todellakin toimi. Kiusaajani, jotka olivat liian isoja ja joita oli liian monta, antoivatkin minun olla rauhassa, kun osasin vastata takaisin tarpeeksi nokkelalla tapaa, kuitenkin hännäämättä heitä. Suoriuduin taiteellisissa aineissa hyvin, mutta moni muu aine meni minulta penkin alle, koska olin poikkeavuuteni takia alisuoriutuja, joka joskus sai loistavia arvosanoja ja välillä aivan välttäviä. Falloutin pelimaailmassa pystyin kuitenkin lataamaan pelin uudelleen, jos jokin meni pieleen ja yrittämään uudelleen.

Pian aloinkin jo ymmärtää pelin mekaniikan päälle enemmän ja minusta tuli siinä erittäin hyvä. Aloin kuluttaa suurimman osan ajastani pelaten peliä koulusta tultuani, sillä se rauhoitti minua ja sain sieltä onnistumisen tunteita, koulussa kokemieni pettymysten tilalle. Eräs minuun paljon vaikuttanut asia oli se, että menetin helposti ystäviä, kun muut puhuivat minusta paha, mutta kun pelasin Falloutia, nuo pelissä saamani ystävät pysyivät ystävinäni, tapahtui mitä tahansa. Toki jos menetit ystäväsi pelissä ja tallensit, oli ystävä mennyttä. Aloinkin pelata niin, että en menettäisi yhtään ystävää pelin

sisällä, sillä koin heidät niin tärkeiksi ja halusin olla heille lojaali pelissä, vaikka tajusin kyllä, että he olivat vain tietokonepelin hahmoja. Pelissä niin lemmikkini, kuin kumppanini olivat minulle erittäin tärkeitä ystäviä, joiden kanssa olimme selvinneet paikasta kuin paikasta.

Fallout-pelisarjassa oli paljon mustaa huumoria ja kun elämäni oli tuolloin hyvin synkkää, iski pelisarjan huumori minuun täydellisesti. Ehkäpä jopa koin jotenkin tuon post-apokalyptisen maailman ilman normaalin yhteiskunnan sääntöjä olevan lähempänä sitä mitä itse kaipasin yhteiskunnalta, koska minus-ta tuntui, etten sopinut muiden joukkoon. En ole koskaan lopettanut Fallout pelien pelaamista, koska minusta tuntuu aina sen pariin palatessani, kuin menisin mökille tai palaisin kotiin. Kaikki tuossa pelimaailmassa rauhoittaa minua ja koska olen erittäin hyvä Falloutin pelimaailmassa saan siitä jatkuvasti onnistumisen tunteita ja yritän löytää pelistä, jotakin lisää mitä en olisi vielä aikaisemmin siinä kokenut.

Falloutin laaja pelimaailma mahdollistaa loputtoman tutkimisen, sillä aina löytyy jotakin uutta löydettävää tai jotakin pientä mitä en ole vielä aikaisemmin peliä pelatessani tajunnut. Peli auttoi minua suuresti ymmärtämään, että jos voin olla hyvä tässä, niin miksen sitten muussakin. Samalla se auttoi minua tuntemaan oman arvoni ja nosti itsetuntoani. Kun pystyin esimerkiksi näyttämään muille peliä pelanneille, miten hyvä olin siinä ja miten olin

tajunnut asioita, joita muut eivät olleet huomanneet, nosti se itse tuntoani ja sai minulle aikaan sen tärkeän tunteen, että olen hyvä tässä ja osaan tämän.

En myöskään enää jännittänyt sosiaalisia tilanteita yhtä paljon kuin aikaisemmin ja olin sosiaalisissa tilanteissa itsevarmempi. Tuo pelisarja muutti minua ihmisenä ja oli minulle pakoreitti toiseen maailmaan silloin, kun todellisuus tuntui liian raskaalta ja vaikealta ottaa vastaan. Fallout sai minut kokemaan onnistumisia ja epäonnistumisia turvallisessa ympäristössä, keksimään erilaisia tapoja lähestyä keskustelun aiheita, miettimään miten asiat voi hoitaa monella eri tavalla.

Sen laaja pelimaailma vetäisi minut sisälleen ja opetti minulle asioita, jotka paransivat elämänlaatua ja saivat minut ymmärtämään asioita myös todellisesta maailmasta. Olenkin pelannut tuon ensimmäisen peli kertani jälkeen Falloutia enemmän tai vähemmän koko elämäni ajan ja aina jos minulla on vaikeaa, voin upota tuntikausiksi tuohon maailmaan, joka tuntuu minusta virtuaaliselta kodiltani. Fallout auttoi minua tajuamaan oman arvoni, sen että olen hyvä asioissa ja että asioihin on enemmän ratkaisuja kuin vain ne mitkä näet silmiesi edessä. Olen ikuisesti kiitollinen niille ihmisille, jotka loivat Fallout-pelisarjat ja tekivät elämästäni parempaa ja vaikuttivat minuun niin monella eri tavalla. Ilman Falloutia en edes tiedä olisinko tässä kirjoittamassa tätä tarinaa. ●

## Vvardenfell valveunia

Julius Haanpää

*Kirjoittajan oma englanninkielinen versio julkaisun lopussa.*

*English version written by the author available at the end of the book.*

Lukuisista nuoruuteeni mahtuneista videopeleistä minulle yksi tärkeimmistä oli vuonna 2002 ilmestynyt TES III: Morrowind. Peli on Bethesda Softworksin The Elder Scrolls -fantasiapelisarjan kolmas osa ja genreltään niin sanottu avoimen maailman ARPG (toimintaroolipeli). Lyhyesti tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja pelaa luomaansa hahmoa maailmassa, jossa hänellä on vapaus tehdä asioita haluamallaan tavalla ja haluamassaan järjestyksessä. Hahmolla on erilaisia taitoja ja ominaisuuksia, joita voi kehittää, ja maailma tarjoaa pelaajalle tekemistä erilaisten tehtävien muodossa.

Käytännössä pelaaminen sisältää paljon juoksemista ympäriinsä, tekstipohjaisia keskusteluja toisten hahmojen kanssa, päiväkirjamerkintöjen lukemista, tavaran näpistelyä (lainkuuliaisinkin meistä muuttuu näissä peleissä kleptomaniaksi) ja taistelua, joka perustuu yleensä yhden napin rämpyttämiseen, kunnes jokainen vihollinen on kuollut tai aseesi menee rikki. Hahmolle voi myös kehittää erilaisia sivutaitoja, joiden hyödyllisyys vaihtelee täysin hyödyttömän ja absoluuttisesti pelin rikkovan välillä. Pelissä ei myöskään ole minkäänlaista kompassia, joka ohjaa aina oikeaan suuntaan; kaikki täytyy päätellä itse seuraamalla tienviittoja, karttoja ja hahmojen antamia suuntaohjeita.

Nopean vilkaisun perusteella Morrowind vaikuttaa siis tyypilliseltä 2000-luvun toimintaroolipeliltä ja todelliselta designpainajaiselta, jos on tottunut modernimpaan pelisuunnitteluun. Morrowind ei kuitenkaan ole peli, jota voisi ymmärtää pelkän pintapuolisen katsauksen perusteella. Se lähtee käyntiin hitaasti ja testaa pelaajan kärsivällisyyttä ja hermoja lukuisilla tavoilla (ja usein tahattomasti), mutta vähitellen—kuten kaikissa hyvissä asioissa—myrky muuttuu nektariksi ja peli alkaa paljastamaan omalaatuista kauneuttaan. Morrowind kätkee näennäisesti vaatimattoman pintansa alle jonkinlaisia syvää mutta vaikeasti määriteltävää autenttisuutta ja sielua, jonka kohtaaminen on aina jollain tavalla rikastuttavaa. Jos taiteen on tarkoitus herätellä ja koskettaa kokijansa sisäistä maailmaa, Morrowind oli ehdottomasti ensikosketukseni videopelien potentiaaliin olla omanlaisensa taidemuoto.

TES -sarjan pelit ovat kuuluisia suurista pelattavista alueistaan, ja varsinkin sarjan myöhempiä osia on ylistetty niiden kauniista ja valtavista ympäristöistä. Morrowind on sarjan installaatioista vanhemmasta päästä, mutta se esittää maailmansa pelaajalle tavalla, joka on mielestäni aivan omalla tasollaan verrattuna sarjan muihin peleihin. Sen maailmassa on jotain mystistä ja unenomaista, mutta kuitenkin oudolla tavalla tuttua. Kaikki on lähempää tarkasteltuna jotenkin hämää ja joskus jopa häiritsevää, mutta jokainen yksityiskohta palvelee kummallista kokonaisuutta, joka onnistuu olemaan enemmän kuin vain osiensa summa. Ympäristöt huokuvat outoa tunnelmaa, arkkitehtuurissa on jotain vinksahtanutta, saaren asukkaat ja olennot ovat erikoisella tavalla persoonallisia, ja kokonaisuudessa on parhaimmillaan jonkinlaista lohdutonta kauneutta, joka herätti minussa aikanaan syvää kaihoa jotain tuntematonta kohti.

Pelin grafiikat, skriptaus ja animaatiot ovat ehkä vanhentuneet huonosti, mutta sen ympäristöjen ambienssi ja musiikit ovat edelleen todella immerssiivisiä. Muistan elävästi, että joskus pelkkä harhailu syrjäkyllissä, kaupungeissa, erämaissa tai rannikoilla riitti luomaan vaikutelmia tuntemattomasta ja mystisestä fantasiamaailmasta. Monet tärkeistä kokemuksistani pelin kanssa olivat juuri tällaisia hetkiä, jolloin vain nautin ympäristöistä ja äänimaisemista ilman sen kummempaa päämäärää ja annoin lapsenomaisen mielikuvituksen virrata vapaasti. Varsinkin pelaamisen alkumetreillä suuri osa ajasta meni vain yleiseen ihmettelyyn ja tutkimiseen. Kokemus astumisesta tuntemattomaan seikkailuun oli niin vahva, että usein en edes halunnut tehdä muuta, kun vain kuljeskella ympäriinsä ja roolipelata olevani muukalainen oudossa ja vieraassa maailmassa.

Mitä enemmän pelasin, sitä enemmän mielikuvitukseni alkoi värittää kokemustani. Satojen pelituntieni aikana pelin maailma ja pelaamani hahmo alkoivat elää pääni sisällä omaa elämäänsä tavalla, jolla ei välttämättä ollut minkäänlaista yhteyttä siihen, mitä pelissä oikeasti tapahtui. Olin sidottu toimimaan pelin mekaniikkojen mukaisesti ja seura-



Kuvakaappaus pelistä The Elder Scrolls III Morrowind.

sin tarkasti sen tarinoita ja juonikuvioita, mutta sen faktuaalinen todellisuus fiktionaalisen fantasiamaailman tietokonepelissä painui vähitellen taka-alalle. Sen rinnalle nousi mielikuvitukseni luoma elävä ja dynaaminen narratiivi, joka otti muotonsa pelaamani hahmon ajatuksina ja subjektiivisuutena. Mieleni onnistui luomaan jonkinlaisen ylimääräisen ajatuksen tason, kokonaan ylimääräisen ensimmäisen persoonan subjektin, joka oli tavallaan minä pelin maailmassa ensimmäisessä persoonassa ja silti jotain minusta erillistä, jotain mitä kykenin tarkkailemaan ja ohjaamaan täysin ulkopuolisena.

Immersio, jota koin pelatessani oli parhaimmillaan aivan uskomattoman syvää. Se oli kuin keskellä päivää uneksittu selkouni—täysin hallinnassani, täysin kuvitteellista ja epätodellista, ja silti oudolla tavalla todellisempaa kuin mikään mitä peli olisi voinut mahdollistaa omien rakenteidensa kautta. Valjastamalla mielikuvitukseni niin vallitsevaksi osaksi pelikokemusta, Morrowind onnistui ylittämään rajoitteensa videopelinä ja rikkomaan rajoitteitani pelin kokijana. Lakkasin jossain vaiheessa kiinnittämästä huomiota sen lukuisiin ongelmiin ja yleiseen "pelimäisyyteen" lähes kokonaan, sillä sen maailman ei ollut tarkoituskaan olla virheetön tai edes uskottava; se oli minulle vain ympäristö, jossa pelaamani hahmon kuvitteellinen psyyke pääsi ilmentämään itseään. Pelin puitteet olivat minulle kuin tyhjä leikkikenttä tai valkokangas, jolle maalasin mieleni maisemaa yhdistämällä pelaamisen ja mielikuvitukseni saumattomaksi kokonaisuudeksi.

On haastavaa sanallistaa järkevästi, millaisen kokemuksen teini-ikäinen minä onnistui kehittämään itselleen pelkän mielikuvituksen voimalla, ja miltä kuvitteellisen hahmon persoonan roolipelaaminen tuntui pelin hämmäntävässä fantasiamaailmassa (sen voin sanoa, että se oli suunnattoman hauskaa). Paremmalla esimerkin puutteessa mieleeni tulee täysin leikkiinsä syventynyt pikkulapsi. Kukaan ei tiedä mitä hänen päässään liikkuu, kun hän on syvällä omissa maailmoissaan proverbiaalisen hiekkalaatikkonsa äärellä, mutta hän tietää ja hänelle se on itsestään selvää; hänen koko olemuksensa on täysillä mukana siinä mitä hän tekee. Ehkä Morrowindista teki minulle ja monelle muulle erityisen nimenomaan sen kyky mahdollistaa tällainen kokemus—kokemus, jossa pelin mystinen maailma ja kirjoitustapa ottavat pelaajaa kiinni jostain syvältä ja vetävät hänet vähitellen uneksimaan omaa todellisuuttaan pelin tarjoamissa raameissa.

Kun kiinnostuin myöhemmin elämässäni hengellisyydestä ja sen lukuisista ilmenemismuodoista kautta historian, kohtasin monia konsepteja ja ideoita, jotka tuntuivat minusta oudolla tavalla tutuilta. Tuntui kuin olisin löytänyt oikeat sanat kokemuksille, joita en tähän saakka ollut osannut nimetä tai määrittellä. Idän uskonnollisten suuntausten perintöön liittyy monia näkemyksiä todellisuuden luonteesta, ihmisen kärsimyksistä ja mielen toiminnasta. Eräs näiden suuntausten keskeisin sanoma perustuu realisaatioon, että yksilö ja hänen henkilökohtainen maailmansa ovat harhaa. Mieli heijastaa itsestään



näennäisesti ulkopuolisen todellisuuden, eli maailman, ja tästä maailmasta näennäisesti erillisen subjektin, eli egon tai yksilön, jolle tämä kaikki tapahtuu. Tämä dualiteetti on monien suuntausten mukaan kaiken kärsimyksen perimmäinen syy, sillä kokonaisuudesta erillinen osa on aina itseään suurempien voimien armoilla ja hänen tapansa määrittää itsensä virheellisesti pakottavat hänet tavoittelemaan omaa henkilökohtaista etuaan hänen kokemansa maailman kustannuksella.

Ajatus siitä, että mieli on kykenevä luomaan valveunimaisen illuusion yksilöstä ja maailmasta ei tuntunut minusta jostain syystä erityisen vaikeasti lähestyttävältä—luultavasti koska olin tehnyt tätä Morrowindissa tietoisesti viihdyttääkseni itseäni. Kokemukseni pelissä oli ollut niin immerssiivinen ja intiimi, että kyseinen konsepti ei tuntunut pelkältä filosofiselta teesiltä; olin oikeasti kokenut mieleni toimivan tällä tavalla, vaikkakin hieman eri ympäristössä. Jos minun on mahdollista kehittää kuvitteellinen hahmo ja samaistua häneen pelissä, eikö se ole periaatteessa mahdollista pelin ulkopuolellakin?

*Julius Haanperä oli edellisessä elämässään muusikko ja ammattilais ateisti, joka erakoitui jo nuoruutensa alkumetreillä elämään hiljaiseloa kirjallisuuden ja erilaisten vapaaehtoistöiden parissa.*

Pelatessani tein sen tietoisesti, kun taas arkitodellisuudessa teen sen tahattomasti ja mekaanisesti, mutta ilmiö ei ole puhtaan subjektiivisuuden näkökulmasta kovin erilainen, sillä kykenen havaitsemaan ja ymmärtämään tätä ilmiötä molemmissa tapauksissa. Jokin minussa kykenee katsomaan tämän maailman kokijaa, tunnistamaan sen identiteettejä, samaistumaan niihin, ymmärtämään niitä ja lopulta olemaan niistä vapaa.

Minulla kesti yli vuosikymmen tajuta, että kokemukseni Morrowindissa oli ollut yksi ensimmäisistä askeleistani kohti syvempää tietoisuutta ja itsetuntemusta. Se ei jättänyt jälkeensä vain hyvää pelikokemusta, vaan herätti subjektiivisuudessani jotain, joka herättyään ei enää koskaan mennyt nukkumaan. Ehkä koko roolipelaamisen ilmiö todistaa, että jokin meissä nauttii roolileikeistä. Ehkä voimme ilmaista itseämme roolipeleissä niin vapaasti ja pelottomasti juuri siksi, että tiedämme olevamme jotain muuta kuin omaksumamme identiteetti. Ehkä esityksestä voi nauttia vain silloin, kun sen tietää olevan pelkkä esitys. ●



Kuva: Pyry Takkunen

## Braid ja pelien peruuttamaton aikapommi

Pyry Takkunen

Niin se aika kulkee. Haluaisin nytkin kelata aikaa taaksepäin voidakseni kertoa itselleni, ettei Jonathan Blow'n kehittämän Braid-pelin julkaisusta olisi jo puoltatoista vuosikymmentä. Iästään huolimatta Braid, yksi indie-kultakauden ikivihreistä, on edelleen ajankohtainen kulttuurituote, joka jokaisen teistäkin tulisi kokea ennen yhtään pidemmälle lukemista. Kesän 2023 menestyselokuva Oppenheimer on voinut saada monet pelaajat ajattelemaan tätä nyt jo muinaiselta tuntuvaan indie-peliä vuodelta 2008 – etenkin, mikäli he vaivautuivat aikanaan lukemaan ydinaseiden kehitykseen ja Manhattan-projektiin viittaavat tekstinpalaset pelin päätöshuoneessa. Luin ne itsekkin, mutta tuolloin uraani aloittelevana pelisuunnittelijana koin Braidin loppunäytöksineen puhuvan minulle aivan toisenlaisista joukkotuhoaseista ja luomistöistä.

Päällisin puolin Braid on peli virheiden tekemisestä ja ihmisen luontaisesta halusta tehdä virheensä tekemättömiksi. Pelaaja kuljettaa päähenkilö Timin läpi erilaisten unenomaisten maailmojen, joissa hän voi kelata aikaa taaksepäin sekä hallita sitä muin tavoin päästääkseen pulmapelihaasteista eteenpäin. Maailmojen aulatiloista löytyvien, tarpeettomankin tekstikkäiden taustatarinakirjojen mukaan Tim haluaa löytää prinsessan, joka on Timin tekemien virheiden takia päätynyt "hirviön kaappamaksi". Braid käyttää näitä Super Mario -peleistä tuttuja trooppeja ilmiselvän tahallisesti viestiäkseen olevansa hyvin itsetietoisesti videopeli – ja sitten

yllättääkseen pelaajan takavasemmalta lopussa, jossa pelastushetken kelautuessa taaksepäin ja näkökulman kääntyessä paljastuu, ettei prinsessa suinkaan nosta esteitä Timin tieltä pois vaan varta vasten laittaa niitä hänen tielleen, koska prinsessaa halki maailmojen jahdannut Tim onkin itse kaiken aikaa ollut pelin hirviöhahmo.

Oli helppo rinnastaa tuo voimattomaksi tekevä käänne tosielämän kömmähdyksiin, joiden aikana on halunnut saada peruuttamattomia asioita anteeksi ja tulla ymmärretyksi oikein, kääntää kelloja taaksepäin, tehdä asiat paremmin ja olla jotain eheämpää kuin menneissä virheissään vellova, tavoitteitaan saavuttamaton haaveilija. Monella tapaa videopelit olivat koko nuoruuteni ajan pako keino liian epäselvästi ohjeistetun tosimaailman arvaamattomuudesta ja armottomuudesta: loputtomasti anteeksiantava ympäristö, jossa sai tavoitella mahdolltomia, tehdä virheitä ja oppia niistä saavuttaen lopulta yli-inhimillisiä taitoja ja palkintoja. Tämä yllätyskäänne oli suoritekeskeiselle, laput silmillä prinsessaansa hapuillelle pelaajalle herätys siitä, miten huonosti pelien saavutuslogiikka pätee tosi maailmaan: "Entä jos Peach haluaakin mennä Bowserin kanssa linnakierrokselle huolimatta siitä, montako sientä Mario tallaa hänen vuokseen?" Tämä ei kuitenkaan ole kertomus siitä. Vaikka Braidin loppu herätti ajatuksia sitä tuolloin pelanneessa seurusteluntavoittelun harrastelijassa, pelin silmiä avaava sisältö ei suinkaan loppunut siihen. Keskittäkäämme



2-2: The Cloud Bridge.  
Kuva: Pyry Takkunen

huomiomme siis pois tylsistä ihmissuhde-elämän koukeroista, laittakaamme päämme pilviin ja suunnatkaamme katseemme tähtiin!

Braidin maalauksellisissa maisemissa pilvet ovat aina taustalla muistuttamassa pelaajaa ympäristönsä unenomaisuudesta. Pelin ensimmäisessä – tai ruudulla näkyvän numeroinnin ja Timin todellisen aikajanan kannalta toisessa – maailmassa on kenttä 2-2 (The Cloud Bridge), jossa pilviä lipuu myös etualalla, niitä säännöllisesti synnyttävistä kanuunoista pois päin. Näiden pilvien päällä voi niiden lyhyen elinkaaren aikana seistä ja hyppiä, jotta pääsee niiden alla olevien kuilujen yli. Tasoloikkiminen on tässä kohtaa peliä niin helppoa, ettei kentässä tunnu olevan yhtäkään ajan hallintaan liittyvää haastetta. Yksi muista erillään oleva pilvi tässä kentässä on kentän loppupäädyn yläosassa paikallaan – muttei aivan. Tämä korkealla, saavuttamattomissa leijuva pilvi vaivasi minua siitä hetkestä lähtien, kun itse hetken seisoskeltuani tajusin sen liikkuneen hieman vasemmalle päin. Jäin paikalleni tuijottamaan ja odottamaan.

Pilvi jatkoi piinallisen hidasta liikettään kentän halki. Odotin. Harkitsin tosimaailman puolella syömistä, mutta pelkäsin katsovani vääränä hetkenä pois ruudulta ja sivuuttavani jonkin tärkeän käänteen pilven salaperäisellä matkalla. Odotin lisää. Puolen tunnin tarkkailun ja lipumisen jälkeen hoksasin voivani hypätä pilven päälle tallomalla sen lähellä kulkeneen, viattoman oloisen siilotuksen, jonka häiritsevän ihmismäiset kasvot vääntyivät tuskanvirneeseen Timin ponnahtaessa hänen päälakensa

päältä pilvelle. Kuulin puhelimeni soivan, mutta en voinut poistua Braidin ääreltä. En nyt, en ennen kuin sain tietää, minne olin matkalla ja mitä löytämässä. Tunsin kehoni hitaasti kuolevan tylsyyteen, mutta koin myös jännitystä, koska sillä hetkellä kuvittelin olevani ainoa tämän pilvikyydin löytänyt ihminen maailmassa. Mitään hidasta lipumista kummempaa ei tapahtunut yli tuntiin, ja haaveilin voivani hidastaa omaa aivotointaani, jotta maailma ympärilläni olisi siinä hetkessä vilissyt nopeammin ohi.

Viimein pilvi saapui kentän oikeaan laitaan, josta pystyin ponnistamaan korkean reunan yli salaiselle alueelle. Siellä hohti pienen kävelyetäisyyden päässä tähti: viisisakarainen ja keltainen tähti, jollaisia olin elämässäni nähnyt muissakin videopeleissä ja päiväkodin askartelutunneilla. Poimiessa tähti väläytti ruudun valkoisena. Tunsin saavuttaneeni jotain, mitä en olisi saanut saavuttaa ilman ulkopuolista apua. Poistuttuani tähtihuoneesta tutkin pelin alkualueen ja huomasin Timin talon pihalla kahdeksanosaisen tähtikuvion, jossa löytämäni yksinäinen tähti oli syttynyt – muiden seitsemän ollessa yhä sammuksissa. Tiesin löytäneeni uuden tarkoituksen seuraavalle päivälleni tässä maailmankaikkeudessa. Minun oli selvitettävä salaisuudet, joiden jäljille pääsemiseksi minua oli juuri piinattu elämäni sisältöimmät kaksi tuntia ja tutkittava tämä Braidin kuoren alta paljastunut, peliaikaa muhkeasti turvottava kerros läpikotaisin. Tähtikuvion aluille pantuani en sitä voinut keskenkään jättää!

Onnekseni pelkän toistaisen odottelun sijaan seuraavat kuusi tähteä tarjosivat aivan muunlaista

haastetta kuin paikallaan odottelua. Jouduin aloittamaan uuden tallennuksen käyttäkseni paikalleen jo jumittamiani palapelin palasia erikoisilla tavoilla, hyödyntämään omaa kuolinanimaatiotani ajanhallengalle immuunien kenttäpalasten seassa, vinguttamaan aika-avaruutta millisekuntien tarkkuudella edestakaisin, kuljettamaan avaimia siilotusten kyydissä sekä pelaamaan samaisilla otuksilla lentopalloa oman varjoni avustuksella. Tähtihaasteissa yhdistyivät pulmapelien ja tasoloikkien parissa opitut taidot syvemmällä tasolla kuin mihin Braidin ”vaniljakokemus” ikinä ylsi. Tunsin pitkistä aikaa eläväni.

Ulkona oli poikkeuksellisen kaunis, syyskesäinen taivas, jonka pimetessä tosielämän tähdet hiljalleen syttyivät näkyviin. Tai näin siis ainakin voin olettaa tapahtuneen tämän merkityksellisemmältä tuntuksen, vuorovaikutuksellisesti palkitsevan tähtirekenni aikana. Kahdeksas ja viimeinen tähti odotti minua pelin loppunäytöksessä, prinsessajahdissa. Pienet tähtien keruun mukanaan tuomat muutokset kentässä mahdollistivat sen, että pystyin ohittamaan osan kentän esteistä nopeammin, hyppäämään oikeinpäin kulkeneessa ajassa pudonneen kattokruunun kyytiin maasta käsin ja nousemaan sen avulla aiemmin saavuttamattomalle ylätasanteelle. Sain viimein prinsessani kiinni ja kosketin häntä. Olin suorituksillani ja ponnisteluillani ansainnut tämän tähtihetkeni, oikean lopun matkalleni!

Prinsessan hahmo hävisi näkyvistä välähdysten saattelemana, ja tilan täytti hiljaisuus. Olin tehnyt kaiken tämän ei-minkään takia. Ei suurta palkkiota, ei suurenmoista loppunäytöksen värikimaraa; vain minä, sätkynukkeni Tim ja tämä yhteinen, ontto aikaansaannoksemme. Viimeisen tähden säilytystila – tyhjä kattohuoneisto taideteoksineen – humisi tyhjyyttään niin kuin silloinen elämäni kaikista hienoista virtuaalisista saavutuksistaan huolimatta. Olin itseään tiedostavana pitävä ihminen, jonka saattoi olettaa tietävän videopeleistä paljon – ja taustalla pyörivästä elämästä häviävän vähän. Aikuinen mies, jolla oli nyt Braid läpäistynä kaikkine piilosisältöineen ja virtuaalisen pihataivaan koristeeksi kahlittu tähtikuvio siitä todisteena. Tätäkö halusin saavuttaa? Näinkö halusin lyhyen aikani maailmankaikkeudessa käyttä?

Autiolta, hiljaiselta ylätasanteelta Timin sai vietyä vielä toisen kerran Braidin loppunäytöstilaan (Epilogue), jossa kaikki tiedemiehen pakkomielleestä kertovat tarinat ja viittaukset maailmoja synnyttäviiin räjähdysiin olivat luettavissa. Pintapuolin nämä

tekstinpätkät outoihin yksityiskohtiin takertuvasta, tutkimuksiinsa pakkomielleisesti suhtautuvasta ja ihmissuhteensa sivuuttavasta Timistä kuulostikin siltä, mitä ydinfyysikko voisi olla, mutta päätyhuoneen linnake teki viimein selväksi, mitä Tim oli kaiken aikaa ollut minulle. Linnake oli kokoelma erivärisiä palikoita, jotka piirroksineen muistuttivat minua oman työpöytäni muistilapuista ja niiden muodostamista keoista. Linnakkeen yllä oli liikkumaton – tällä kertaa täysin liikkumaton – pilvi muistutukseksi siitä, mistä tämä itsetutkiskelun reissuni oli alkanut. Elämäni tylsimät tunnit pilven päällä olivat lopulta suoneet minulle lintuperspektiivin itseeni ja siihen, minkälaista ihmispotentiaalin tyhjäkäyntiä olin synnyttämässä maailmaan. Tiedemies Tim oli pelisuunnittelija, omien maailmojensa synnyttäjä – varoittava esimerkki ihmisestä, joka oli valmis uhraamaan tärkeitä asioita elämässään saavuttaakseen jotain hänelle itselleen kaunista ja sivilisaatiolle turmiollista.

Braid ei puhutellut minua vain siksi, että olen ihminen omine peruuttamattomine virheineen. Se ei myöskään herättänyt lainkaan ajatuksia ydinaseiden valmistamisesta, ainakaan kirjaimellisesti. Braid oivallutti, kuinka omalla kohdallani pakkomielleinen haaveilu ja tavoitteellisuus tuotti vain lisää haaveita ja tavoitteita saavutettavaksi. Elämäni suurin tarkoitus oli palvella virtuaalisia, kuviteltuja päämääriä. Koota palaseni, saada unissani pyörivät hahmot lähelleni, kerätä tähtikarttani täyteen ja tuntee ylpeyttä näistä vain pelikonsolini muistissa olemassaolevista saavutuksista elämässäni. Luoda hurjalla vimmalla muita samankaltaisia, korkeintaan välillisesti tosielämän taitoja kehittäviä virtualisoiteja todellisesta vuorovaikutuksesta. Suunnitella muillekin ihmisille karkkivärisiä, dopamiininkatkuisia, taiteeksi naamioituja suoritelijoita, joiden nauttimisesta he maksaisivat minulle ja kannustaisivat minua valmistamaan heille lisää syitä keskittää huomionsa ruuduilla värehtivään tähtijahtiin. Tarkoituksellista tai ei, Braid sai minut rakastamaan videopelejä vähemmän ja arvostamaan elämää enemmän.

Lienee kohtuuden nimissä syytä mainita, että Braid on kaikista ylijattelemistani ansioistaan huolimatta koettavissa myös ”ihan vain pelinä”: mukavana ja harmittomana leikkikaluna. Nerokkaalla tavalla Braid toi sisään leivotun pelimekaniikan muotoon sellaisen tarkkojen epäonnistumishetkien kautta harjoittelun ja valintojensa portaattoman kelailun mahdollisuuden, jollaisesta moni meistä on lapsena saattanut haaveilla emulaattoreiden pikatallennus-

To build a castle of appropriate size, he will need a great many stones. But what he's got, now, feels like an acceptable start.



Erivärisistä palloista koostuva linnake. Kuva: Pyy Takkunen

ja latausominaisuuksia hyödyntäessään erityisen vaikeiden ja/tai muutoin aikaa vievien pelien kohdalla. Jos tästä mestarillisesta ja teknisesti vaikuttavasta pulmailukokemuksesta haluaa nauttia synkistelmättä ja yliajattelematta sen tahallisia tai tahattomia viestejä ihmiskunnalle, voi vapaasti jättää lukematta pelin varsin proosakkaat tekstikirjat – sekä tämän kirjoitelmani – ja olla tekemättä sen kummempia tulkintoja. Itseäni en kuitenkaan voinut estää kurkkimasta pilvien päälle enkä päätyvästä kyseenalaistamaan elämäni ja uravalintojeni merkitystä.

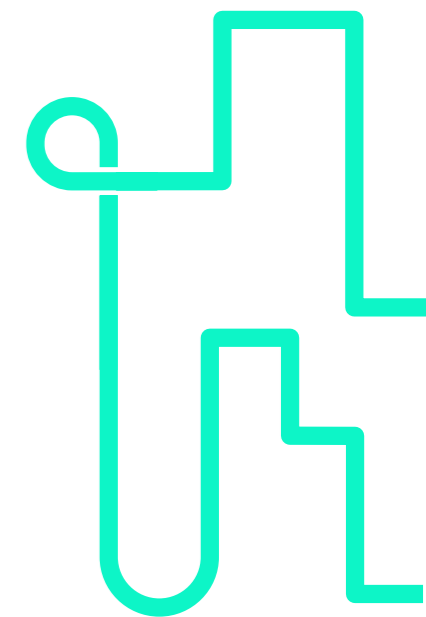
Kaikesta herättämästään itsetutkiskelusta ja -inhosta huolimatta Braid kuuluu ikiaikaisiin suosikeihini. Ajoittain laitan pelin musiikit työskentelyni – juurikin näiden joukkotuhousoseiden luomistyön – taustalle soimaan. Onkin suorastaan irvokasta päätyä pelillisyyttä ja pelikulttuurin varjopuolia kamoksuviini ajatuksiin vain muutaman tunnin vieneestä, ainutlaatuisuudellaan elämäni elävöittäneestä elämyksestä, joka ei sisältänyt mikromaksuja, push-ilmoituksia, some-integraatioita tai muitakaan ilmiselviä retentiokoukkuja. Pelistä, jonka lisätähtihaasteetkin oli jätetty Achievements/Trophies-järjestelmien ulkopuolelle ikään kuin varjellakseen pelaajia pienimmiltäkään riippuvuuden tai pakkomielteen sykäyksiltä. Juuri tämän varovaisuuden varjolla Braid on tähtikuvioineen oivallinen osoitus siitä, että ihminen tarvitsee vain jotain keskeneräistä ja vaistoihinsa tarpeeksi vetoavaa – ihan mitä vain – halutakseen saattaa sen loppuun ja keskittyäk-

seen vain siihen, kaikista ympärillään roihuavista liekkimeristä huolimatta. Tämä ajatus vie pelisuunnittelijalta helposti unet. Onko oikein vetää muita mukanaani pilvilinnojeni aikatyhjiöön, rajaten heidän elämänsä saavutukset itse piirtämiini karttoihin?

Jälkikäteen ajatellen Braidin suurin ajanhallintatempu oli herättää ajatuksia ilmiöistä, jotka eivät olleet vielä sen julkaisun aikaan vuonna 2008 räjähtäneet ihmiskunnan kasvoille siinä mittakaavassa, mitä oli pian luvassa. Elämme yhä pelillistyneessä yhteiskunnassa, jossa ihmisen kuluttama ruutu-aika ja huomio – peleissä ja niiden ulkopuolellakin – on onnistuttu valjastamaan taloudellisiin hyötyihin ja virittämään äärimmäisyyksiin. Kun katson kymmenvuotiaan veljenpoikani keskittyvän sallitun ruutu-aikansa ulkopuolellakin vain rajoitesovelluksensa laskurin tikittämiseen, en enää ihmettele, kuinka termi ”käyttäjä” lipui huumausaineiden katukaupasta pelialalle. Arkisten sovellustenkin puolella ihmiset selaavat loputonta kuvatulvaa prinsessoista, joita eivät tule ikinä kohtaamaan ja lähettävät läheisilleen sisällöttömiä viestejä vain pitääkseen pisteputkiaan elossa. Peleistä ja pelillisyydestä on tullut linnake niille joukkotuhon aineksille, josta Braid yritti minua varoittaa. Kerralla ostettavat, muutamassa tunnissa ohi olevat elämykset kuten Braid ovat raikas muisto vähemmän saastuneesta, viattomasta mutta äkillisessä välähdyksessä tomuksi muuttuneesta maailmasta, jonka autuutta syötteidensä orjuuttamat ikäpolvet eivät välttämättä koskaan tule kokemaan.

Olemmeko viime vuosikymmenien ajan tajua-mattamme tuijottaneet ruutujemme läpi hitaasti lipuvaan sienipilveen, antaen sen säteillä, pölyttä ja levittää näkymättömiä rihmojaan peruuttamattomaan laajuuteen? Pääsemmekö koskaan tutkimaan oikeita tähtiä, jos meidät on näin helppo vangita ja tyydyttää merkityksettömillä suoritteilla? Ovatko digitaaliset pelit virhe, jonka haluaisimme poistaa maailmasta kelaamalla aikaa taaksepäin? Niin tai näin, Braidin sisällön täyden tyrehdytyksen jälkeen olen pitänyt omia kasvojani hieman hellemmiin kiinni virtuaalisissa karkkikaupoissa. Oivalsin tuolloin prinsessojeni – samoin kuin muidenkin merkittävien asioiden elämässäni – olevan aivan toisissa linnoissa. ●

*Pyy Takkunen on lyhytikäinen eliö, jolla on mielenkiintoja ja harrastuksia.*



Onneksi kaikki pelaamamme pelit eivät muuta elämämme suuntaa kovin paljoa. Satojen tai tuhansien erilaisten pelikokemusten jälkeen olisimme muuten melkoisen sekaisin. Pelaaminen voi silti opettaa meille ihmisenä ja itsenä olemista. Pelit voivat saada meidät kokemaan, millaista on elää toisen ihmisen nahoissa. Voimme saada peleistä uusia ajatuksia ja innostua tutkimaan maailman ilmiöitä. Ne voivat toimijuksiensa kautta opettaa meille tapoja kohdata arkipäivän tilanteita ja kertoa meille, miten kasvaa ihmisenä ja ammattilaisena.

Tämän osion kirjoittajat käsittelevät suhdettaan peleihin ja pelien kautta muuhun maailmaan. Artikkelit eivät ehkä ole yhtä sensaatiomaisen maailmaa mullistavia, kuin edellisessä osassa. Ne avaavat kuitenkin lisää sitä, miten digitaaliset pelit vaikuttavat kykyihimme, haluihimme ja unelmiimme. Emmekä puhu nyt työkaluiksi tehdyistä hyötypeleistä, vaan viihteellisestä digitaalisen pelaamisen harrastamisesta.

Osion ensimmäisessä tekstissä **Angelina Polak** kertoo, kuinka yhdessä pelaaminen voi toimia keinoon parisuhteen kommunikaation kehittämiseen. Pelit voivat laittaa meidät kilpailullisesti toisiamme vastaan, tai ne voivat asettaa meidät kohtaamaan pelin haasteet yhdessä, rinnakkain, samaan suun-

taan katsoen. Erilaisissa peleissä kommunikointimme kanssapelaajien kanssa on erilaista. Pelit ovat tiivistettyä todellisuutta, joten myös kommunikointi peleissä on tiiviimpää ja kapeampaa, kuin arkielämässä.

**Vesna Grau** puolestaan kertoo, kuinka *Undertale* muutti hänen käsitystään peleistä. Samalla linjalla jatkaa myös **Ale Neppius**, jonka intohimo heppapeleihin syntyi *Starshine Legacy*ä pelaten. Molemmat kirjoittajat katsovat pelejä analyyttisesti, pelialan opiskelijan ja nuoren ammattilaisen silmin. Molemmille mainitut pelit ovat myös toimineet alkusykäyksenä pelialan ammattilaiseksi suuntautumiselle.

Osion viimeisenä tekstinä on myös peliammattilaisen näkemys *Mosaic*-pelin kuvaamasta työelämästä. Tämän kokoelman päätoimittajana toimiva **Jaakko Kemppainen** koki *Mosaic*ia pelatessaan sen, miltä kuuluisassa työelämän mielettömässä oravanpyörässä eläminen saattaa tuntua. Pelin tekijänä elämä tuntuu vain harvoin merkityksettömältä palkan vuoksi puurtamiselta, mutta mediatietojen perusteella se on sellaista hyvin monille kanssaeläjille. *Mosaic*in vahva tunnelma ja pelilliset ratkaisut toimivat kirjoittajalle suurennuslasina toisenlaiseen arkeen.

Thankfully not all the games we play have a major impact on our lives. Otherwise the hundreds or thousands of gaming experiences would undoubtedly leave us rather bewildered. Still, gaming can teach us about being human and about being ourselves. Games can let us experience how life would be in someone else's shoes. Games can give us new ideas and inspire us to study all of the world's different phenomena. Through agency they can teach us ways to face everyday situations and show us how to grow on a personal and professional level.

In this section the writers examine their relationship with games, and with the rest of the world by means of games. The articles might not be as sensationally world-changing as the ones in the previous section. They do, however, elaborate on how digital games affect our skills, desires and dreams. To be clear, we are not talking about utility games developed as tools, rather than digital gaming for entertainment.

In the first text of this section, **Angelina Polak** tells how playing together can act as means for developing the communication in a relationship. Games can pit us against each other competitively, or they can send us off to face the game's challenges together, side by side, facing the same direction. Our communication with other players varies in different

games. Games are reality in a condensed form, so communication in games is more condensed and concise than it is in everyday life as well.

**Vesna Grau**, meanwhile, tells of how *Undertale* altered her perception of games. **Ale Neppius**, whose passion for horse games was ignited by playing *Starshine Legacy*, follows along the same lines. Both writers observe games in an analytical fashion, through the eyes of a games industry student and a young professional. The games in question have also provided an initial push for both of their aspirations for becoming games industry professionals.

The last text of the section provides another game industry professional's views on the working life as depicted by the game *Mosaic*. While playing *Mosaic*, **Jaakko Kemppainen**, the editor-in-chief of this collection, experienced how life in that familiar, mindless rat race of professional life can feel. As a game developer life rarely feels like a meaningless grind for the sake of pay checks, but based on media reporting that is how it can be for many fellow humans. The strong atmosphere and gamified systems act as a magnifying glass for the writer into an alternate everyday life.



Kuvaa Diablo-pelistä. Kuva: Angelika Polak

## Kuinka PS4:n pelaaminen on vaikuttanut viestintätaitoihini?

Angelika Polak

*Alkuperäinen englanninkielinen versio julkaisun lopussa. Original English version available at the end of the book.*

Minulla ei ole ollut epäilystäkään, etteikö pelaamisesta olisi runsaasti hyötyä - voimme oppia ja kehittää erilaisia taitoja, kohdata uusia ihmisiä kaikkialta maailmasta ja ruokkia luovuuttamme. En jostain syystä ole itse ollut erityisen kova peliharrastaja, tai ehkä en vain ajattele itseäni sellaisena. Lapsena pelasin joitakin lautapelejä, kuten Monopolia ja Kimbleä. Myöhemmin nautin toisinaan roolipelien ja Wormsin kaltaisten konsolipelien pelaamisesta yhdessä ystävien kanssa. Tutustuin sitä kautta moniin PS4-, Xbox- ja Wii-peleihin. Uusien pelien kokeileminen ystävien kesken on ollut hauskaa, mutta taitojen kohentaminen vaatii harjoittelua. Toisinaan pelasin itsekseni PC-pelejä, kuten Quakea, Counter-Strikea, GTA:ta ja Diabloa. Yksinään pelaaminen ei kuitenkaan jostain syystä tuntunut olevan minun heiniäni, vaan se tuntui enemmän sosiaaliselta toiminnalta. Minusta on aina ollut mukavaa katsella muiden pelaamista ja ihailia heidän taitojaan, mutta olen kokenut että olisi hauskaa myös osallistua itse.

Muutama vuosi sitten löysin moninpelit. Olimme juuri saaneet kotiimme PS4:n. Asuin yhdessä miehen kanssa, joka suostutteli minut kokeilemaan jotakin peliä yhdessä, joukkueena pelaten. Hän sanoi, että voisimme yhdessä saada aikaan paljon enemmän kuin pelaamalla yksinämme. Pelaaminen yhdessä, samaan aikaan ja samassa tilassa on ollut viihdyttävää. Suomen pitkä ja pimeä syys- ja talvikausi kului tällaisen tekemisen parissa paljon mukavammin ja joutuisemmin! Kokeilimme eri pelejä, ja nautin erityisesti Diablo-pelisarjan pelien pelaamisesta.

En oikeastaan ajatellut yhdessä pelaamisen vaikutuksia itseeni ja pelitoveriini. Alkuun asiat eivät sujuneet, ja koin että emme aina ymmärtäneet toisiamme. Joskus saatoimme riidellä pelin tapahtumista pelin ulkopuolella. Välillä minun ei tehnyt mieli edes käynnistää PlayStationia, koska elämä ei aina ollut pelkää ruusuilla tanssimista. Tuntui, kuin olisimme puhuneet eri kieliä. Vaikka puhuimmekin eri äidinkieliä, ei tosielämän viestinnässämme ollut mitään vikaa - tai niin ainakin kuvittelin.

Puhetyyleissämme, tavoissa joilla käytimme kieltä ilmaistaksemme itseämme ja sanavalinnoissamme on toki ollut joitakin kulttuurieroja. Aloin kiinnittää huomiota puhetaapaani.

Aloin ajan myötä huomata, että viestintätaitomme kehittyivät ja tehostuivat sekä pelatessa että pelin ulkopuolella - yhdessä pelaaminen vaatii luotamusta tiimitoveriin ja siihen, että yhdessä rakennetulla yhteisellä kielellä voidaan jakaa informaatiota tehokkaasti. Laadimme myös pelin ulkopuolella, esimerkiksi aterioiden aikana, strategioita siitä, mitkä hahmot toimisivat hyvin yhdessä ja hioimme taistelutekniikoita, jotta pelin aikana ei syntyisi epäselvyyksiä. Tämä vaati jonkin verran taustatyötä, muiden pelaajien videoiden analysointia ja foorumeille kirjoittelua. Jouduimme myös mukauttamaan kaiken sen perusteella, mistä hahmoista pidimme, mitkä olivat tutuimpia ja mitkä mieluisimpia pelata.

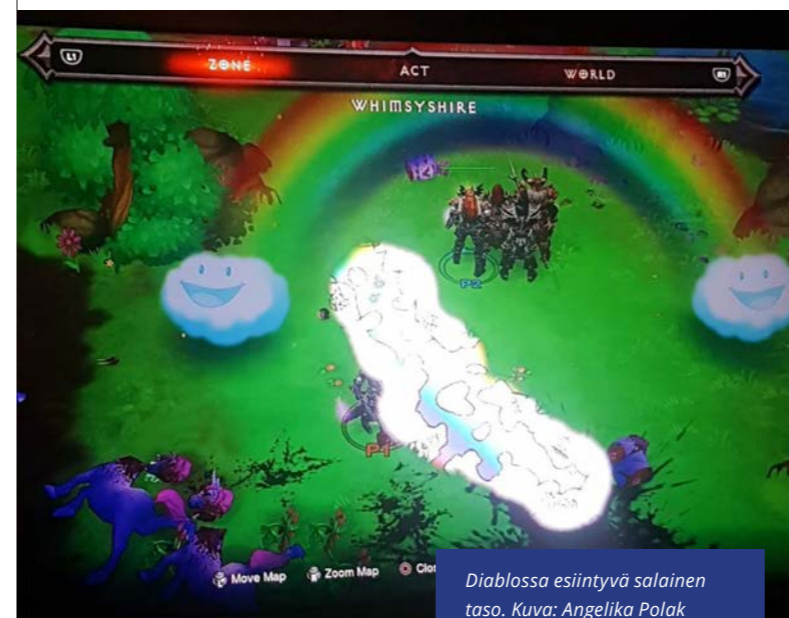
Kokeilimme pelimaailmassa erilaisia asioita, pohdimme kuinka voisimme kehittää kunkin hahmon taitoja ja vaihdoin näkemyksiä parhaista taktiikoista. Meillä oli hauskaa pelatessamme ja etsiesämme piilotettuja tasoja.

Yhdessä pelaaminen opetti meitä kuvailemaan asioita nopeasti ja tehokkaasti, mutta myös hyvään sävyyn. Tosielämän keskustelutaidoissa ja toisen ymmärtämisessä on tapahtunut selkeää parannusta. Vaikutukset levisivät arkipäivän viestintään. Pystyimme viestimään paremmin arkisista asioista, kuten laskuista tai ostosten tekemisestä. Muutos ei ollut välitön, vaan prosessi kesti vähintäänkin viikkoja tai jopa kuukausia, kunnes aloimme kiinnittää asiaan huomiota. Uskoisin, että riitelimme hölmöis-

tä, väärinkäsityksistä johtuneista asioista vähemmän, koska meille oli karttunut kärsivällisyyttä ja kykyä sanoa asiat suoraan. Minulle asian huomaaminen oli jotakin uutta, joka ei ollut aiemmin juolahdannut mieleeni. Aloin lukea aiheesta enemmän, ja tietyt tutkimukset osoittavat, että videopelien pelaamisella voi olla myönteinen vaikutus viestintätaitoihin.

Nykyään pelatessani yhdessä jonkun kanssa kiinnitän huomiota kieleen, jotta viestintä on tehokasta. Vaikutukset näkyvät myös työssäni ja sosiaalisissa suhteissani - kiinnitän enemmän huomiota viestintätapaani. Saman asian voi kahdella eri tavalla ilmaista ymmärtää sanavalinnoistamme riippuen eri tavoin. Hyvää tarkoittaessanikin saatan käyttää sopimatonta ilmausta ja sanomani voi kuulostaa kritiikiltä, vaikka se ei olisikaan ollut tarkoituksenani.

Suosittelen kaikkia kokeilemaan vapaavalintaista peliä - lautapeliä tai videopeliä. Alku voi olla hankalaa, mutta voi olla, että löydät itse tai yhdessä ystäväsi, kämppekaverisi tai poikaystäväsi kanssa uusia ulottuvuuksia ystäväydestänne. Pelaaminen ei ehkä ratkaise kaikkien viestinnän kanssa painivien ongelmia, mutta siinä on runsaasti potentiaalia. Jotkut terapeutit suosittelivat sitä osana ryhmätyömistaitojen oppimista. Yhdessä pelaaminen tarjoaa perusteita keskustella enemmän, ajatella kriittisesti ja kehittää ongelmanratkaisutaitojaan, eikä likaisista asioista riitelemisen tunnu kovin vakavalta, jos olet juuri hävinnyt ison taistelun tai jos viikkoja tai kuukausia työstetty hahmosi on juuri kuollut. Sellaisen tragedian jälkeen tiskaaminen tuntuu rentouttavalta siirtymältä pelimaailmasta todellisuuteen. ●



Diablossa esiintyvä salainen taso. Kuva: Angelika Polak

*Angelika Polak on taustaltaan puolatar, Suomessa hän on asunut yli 12 vuotta. Koulutukseltaan Polak on sosiologi eli yhteiskuntatieteilijä. Nykyään hän toimii projektipäällikkönä Kouvolan kaupungin Kotoutumisen tuki-yksikössä "Kotoutumisesta osallisuuteen, koulutukseen ja työelämään" -hankkeen parissa. Polak on työskennellyt mm. nuoria, hyvinvointia, digitalisaatiota, pelillisyyttä ja kotoutumista koskevissa projekteissa. Talviuinti ja saunominen ovat tärkeä osa hänen arkeaan.*

# Undertale

Vesna Grau

*Alkuperäinen englanninkielinen versio julkaisun lopussa. Original English version available at the end of the book.*

*“Kauan sitten Maata hallitsi kaksi rotua: IHMISET ja HIRVIÖT. Eräänä päivänä rotujen välille syttyi sota. Pitkän taistelun jälkeen ihmiset voittivat. He sulkiivat hirviöt loitsulla maan alle.”* (Undertalen alkunäytös).

Yksinäinen ihminen hirviöiden maailmassa, vankina syvällä maan uumenissa verisen sodan jälkeen. Yksi ihminen, apunaan vain nokkeluutensa ja päättäväisyydentajunsa. Asetelma ei ole roolipeleille tavaton, mutta Undertale ei muistuta tavanomaisia seikkailuja lainkaan. Pääosin Toby Foxin tekemä ja lähes vuosikymmen sitten julkaistu Undertale vetää vuosittain puoleensa tuhansia faneja. Nuolinäppäimillä ja kolmen painikkeen komentojärjestelmällä ohjattava peli on teknisesti yksinkertainen pikseligrafiikkoineen ja syntetisaattorimusiikkeineen, mutta säilyttää silti paikkansa parhaiden RPG-pelien joukossa ja vahvistaa hiljalleen asemaansa videopeliklassikkona.

Pelasin Undertalea ensimmäisen kerran kahdeksan vuotta sen ilmestymisen jälkeen. En ollut lapsi enkä teini-ikäinen; olin lukenut valtavan määrän kirjoja ja pelannut lukuisia visual novel -pelejä. En voinut kuvitellakaan, että lyhyt peli voisi jujuttaa minua ja manipuloida tunteitani vaivattomasti. Kertomuksen päävastustajan puhe sai minut kuitenkin punastumaan pahemmin kuin yksikään kirja tai romaani koskaan aiemmin:

*“Froggit, Whimsun. Vegetoid, Loox. Migosp, Moldsmal. Mieti noita nimiä.*

*Mahtoiko noilla hirviöillä olla perheitä?*

*Mahtoiko heillä olla ystäviä?*

*Kuka tahansa heistä olisi voinut olla Toriel jollekin toiselle.*

*Itsekäs kakara.*

*Joku kuoli takiasi.”* (Flowey-kukka raunioalueen lopussa).

Olin valmis vajoamaan maan alle eikä tunne siitä, että peli pani minut tilille teoistani jättänyt minua rauhaan. Undertale antoi minulle muutakin kuin merkityksellisiä valintoja, joiden käsite ei ollut minulle visual novel -pelin suurena fanina uusi. Koska aiemmin en kuitenkaan ollut välittänyt tekojeni seurauksista muuten kuin strategiselta kantilta sen

sijaan, että olisin katunut törkeää käytöstäni.

Undertale esitteli minulle kiehtovia NPC-hahmoja, mutta se teki paljon muutakin. Monissa kirjoissa ja peleissä oli ollut ainutlaatuisia hahmoja, mutta niihin kiintyminen oli vaatinut minulta aina satojen tekstirivien lukemista. Koska aiemmin en ollut välittänyt vihollisista, joita olin huoletta tappanut tarinaa edistääkseni.

Kyse oli paljon muustakin kuin neljännen seinän rikkomisesta. Se oli minulle jo tuttu temppu, jonka olen kokenut lukemattomia kertoja kauhupeleissä ja -kertomuksissa. Ei ole väärin sanoa, että oikein kirjoitettuna se toimii tehokkaasti. Syyllisyyden sijaan olin kuitenkin aiemmin tuntenut oloni vain pelokkaaksi tai vaikuttuneeksi.

Kun tarkastelin tapoja, joilla Undertale pani minut tilille ja sai minut tuntemaan vastuuta teoistani huomasin, että kaikki löytämäni vastaukset liittyivät tarinankerronnan tapoihin. Nolottaa myöntää, mutta minulta kesti hetki oivaltaa, etten ollut koskaan pohtinut tapoja, joilla narratiivinen osuus tarjoillaan pelaajalle. Tarinan merkitystä ei pidä vähätellä, mutta pelistä löytyi muitakin tekijöitä, jotka saivat sen toimimaan.

Pelimekaniikat. Pidän itseäni käsikirjoittajana, joten ne ovat tuottaneet minulle paljon kärsimystä. Olen joskus väitellyt loputtomiin siitä, ovatko mekaniikat tarinoita tärkeämpiä. Pelejä luodessamme minä ja tiimini lisäsimme tarinaelementit kehitystyön loppuvaiheessa muodon vuoksi, ilman että ne sulautettiin osaksi varsinaista peliä. Toisinaan taas keskityimme tarinaan ja laiminlöimme mekaniikkoja. Peleistä tuli aina ihan hyviä, mutta ei mahtavia.

Undertale oli ehdottomasti mahtava peli. Miksi? Ensinnäkin se antoi minulle muutakin kuin vain mahdollisuuden ohjailta pelin tarinaa merkittävien tavoin eri keskusteluvaihtoehtojen kautta; jouduin myös itse toimillani suorittamaan merkityksellisiä tekoja. Undertalen ydinmekaniikka ”taistele tai anna armaa” toimii hienona esimerkkinä. Pelaaja saa päättää antaako hän vihollisen elää. Peli ei kuitenkaan vain kysynyt haluanko tappaa vai säästää vihollisen; jouduin joko pysyttelemään hengissä usean taiste-

lun ajan tai suostuttelemaan pitkällä keskusteluilla vihollisen luovuttamaan. Valinnat tuntuivat paljon arvokkaammilta, kun ne olivat suorituksia pelkkien päätösten sijaan.

Toisekseen NPC-hahmojen kanssa tehtiin muuta kuin vain keskusteltiin. Ylimääräiset pelimekaniikat ja minipelit toivat monipuolisuutta vuoropuhelun lukemiseen keskittyvään pelaamiseen. Ennen kuin esimerkiksi Toriel, Papyrus tai Sans antoivat minulle puhelinnumerosa jouduin voittamaan heidän luottamuksensa ratkomalla ongelmia. Oma mekaniikkansa oli myös mahdollisuus soitella puhelimella kenelle tahansa heistä. Toisena esimerkkinä toimii Mettaton, joka laittoi minut osallistumaan TV-ohjelmaansa. Vastaillessani hänen kysymyksiinsä Alphys näytti minulle salaa oikeita vastauksia. Tekstiä ei ollut riviäkään, mutta visuaalinen vuorovaikutus sai Alphysin tuntumaan todelliselta. Hahmot tuntuivat eläväisemmiltä, kun pääsin pelkän jutteleminen lisäksi olemaan heidän kanssaan tekemisissä myös keskustelujen ulkopuolella.

Paitsi että Undertale rikkoi neljättä seinää puhutteleamalla minua suoraan pelaajana, se myös piti kirjaa siitä, miten käytin pelin mekaniikkoja. Näiden tietojen perusteella peli teki selkeät päätelmät motivaatioista tekojeni taustalla ja paljasti ne. Mainitsin jo hyvänä esimerkkinä, kuinka Flowey-kukka antoi minun kuulla kunniani. Kun olin ehtinyt kiintyä Torieliin kuultuani hänen tunteikkaan taustatarinansa, minulle tarjottiin mahdollisuus tappaa hänet koetteluna siitä, kuinka syviksi uudet siteemme olivat muodostuneet. Kun Toriel testin myötä osoittautui

aidosti tärkeäksi, Flowey-kukka rikkoi neljännen seinän ja vertasi häntä muihin hirviöihin, joita en ollut päättänyt säästää. Sain maistaa karvasta totuutta siitä, mitä on olla ”itsekäs kakara”. Murhaaja.

Todellinen syy sille, miksi tarina kosketti minua ei siis ollut niinkään tarina itsessään, vaan sen kerrontatapa. Se oli mullistavaa. Totuus kuulostaa yksinkertaiselta, mutta tajusin sen itse vasta pelattuani Undertalea.

En ollut pelatessani lapsi enkä teini-ikäinen, joten en ollut kiihkeimmässä fanitusvaiheessa. Tiesin jo pelatessani mille uralle halusin suuntautua, joten Undertale ei myöskään johdattanut minua pelien äärelle. Silti peli muutti minua. Undertale ei muovannut minusta uutta ihmistä, mutta se muutti näkökulmani pelimekaniikkoihin ja lähestymistäni tarinankerrontaan. Se antoi minulle tilaa kasvaa käsikirjoittajana ja pelisuunnittelijana, ja siitä olen suunnattoman kiitollinen.

*“Legendojen mukaan vuorelle kiipeävät eivät koskaan pala.”* (Undertalen alkunäytös). Hassua kyllä, matkalta ei tosiaan ollut minulle paluuta. ●

*Vesna Grau opiskelee toista vuottaan Game Designia Xamkissa Kouvossa. Hän on erityisen kiinnostunut pelisuunnittelusta ja tarinankerronnasta.*

## Starshine Legacy

Ale Neppius

*Kirjoittajan oma englanninkielinen versio julkaisun lopussa. English version available at the end of the book.*

Tämä on artikkeli pelistä, joka antoi minulle painajaisia. Niin eläviä painajaisia, että tulin pakkomielleiseksi sen tarinasta ja miljööstä. Painajaisia, jotka herättivät luovuuteni. Luovuuden, joka on pysynyt kanssani tähän päivään asti. Ja peli, joka aiheutti sen kaaoksen päässäni, on Starshine Legacy.

Olin noin seitsemän vuoden ikäinen tai ehkä jopa nuorempi, kun kaksoseni kanssa vaadimme vanhemmilta päästä mukaan Pollux-nimiseen hevostaloon. Kaksoseni piti hevosista ja minä pidin dinosauruksista, joten päätimme molemmat pitää hevosista, sillä dinosaurukset olivat jo kuolleet sukupuuttoon. Ensimmäinen postista saamamme paketti sisälsi kirjoja, leluja ja muuta roinaa. Siinä oli myös outo ja synkkätietokonepeli: Starshine Legacy. Tietenkin pelasimme sitä heti.

Starshine Legacy on yksi tarina jaettuna neljään peliin. Tarina kertoo neljästä tytöstä, jotka ovat hyvin erilaisia toisistaan. Heidät yhdistää kohtalo, joka ohjaa heitä taistelemaan suurta pahuutta vastaan. Jokaisella heistä on omat erityiset taikavoimansa ja telepaattinen yhteys heidän hevosiansa. Näiden kykyjen avulla tytöillä on tehtävänä kukistaa Cthulhun kaltainen avaruusolento ja hänen hallitsemansa pahan korporaatio Dark Core, joka on uhkaamassa pyyhkiä elämän sellaisena kuin se on.

Peli ei ollut, kuin kaikki muut hevostyttötarinat. Yleensä niissä on kapinallinen kaupunkityttö, joka joutuu muuttamaan maaseudulle ja sattuu ystäväystymään ja kesyttämään tallin hurjimman ja villimmän mustangin, johon kukaan muu ei edes uskalla koskea. Pelin ensimmäisessä osassa pelaamme hahmoa nimeltä Lisa, joka on, noh, angstinen kaupunkityttö, joka joutuu muuttamaan maaseudulle ja ystäväystyy ja kesyttää tallin ujoimman hevosen nimeltä Starshine. Vaikka tarina seuraakin melko tyypillistä käsikirjoitusta, se on paljon mielenkiintoisempi silkan toiminnan vuoksi.

Lisan tarina alkaa, kun hänen isänsä sai uuden työpaikan, jonka takia hän joutuu muuttamaan Jorviikkiin. Saapuessaan uuteen kaupunkiin Lisa sattumalta ystäväystyy kolmen tytön, Annen, Lindan ja Alexin kanssa. Lisa pelkäsi hevosia onnettomuuden takia,



Neppiuksen oma kuvitus hänestä itsestään ja pelin hevosistansa. Kuva: Ale Neppius.

jossa hän menetti äitinsä, mutta päätyi vahingossa paikalliselle tallille, jossa hän tapasi tulevan hevosensa Starshinen. Starshine oli hylätty, koska se oli hyvin sairas. Sen omistaja jopa harkitsi siitä luopumista, mutta Lisa päätti ottaa sen hoitaakseen. Pian Lisa oppii, että hänellä on todellakin potentiaalia parantaa ja auttaa Starshinea, mutta kaikki menee pieleen, ja hevonen siepataan pahamaineisen Dark Core -nimisen yrityksen toimesta.

Tarina seuraa sitten pelottavaa matkaa, kun Lisa yrittää pelastaa Starshinen ja joutuu mystisen sodan pyörteisiin ulottuvuudellisten olentojen välillä. Hän saa selville olevansa yksi neljästä uudelleensyntyneestä sielusoturista kosmiselta oravalta, joka tulee heidän mentorikseen. Hänen kolmella muulla ystävällään on sama kohtalo.

Muut kolme peliä kertovat muiden Sielunratsastajien tarinaa ja miten kukin heistä oppii uusista taikavoimistaan, niiden mukanaan tuomasta vastuusta ja syvemmästä yhteydestään hevosiansa. Pelaaja edetessään tarinassa oppii lisää hahmoista, Jorvikin historiasta ja sen synkistä salaisuuksista.

Pelit jäivät mieleeni, sillä tarina oli niin ainutlaatuinen ja rohkea. Se oli niin pelottavaa ja jännittävää, että imeydyin mukaan. Todennäköisesti myös siksi, että sain pelatessa adrenaliiniryöpyn, mikä piti kiinni juonessa. Näin säännöllisesti todentuntuisia painajaisia peleistä, mutta halusin silti jatkaa pelaamista. Vaikka se oli pelottavaa, pelit opettivat minulle myös olemaan oma itseni.

Se, mistä todella pidin peleissä oli, miten hevoset olivat hahmoja omilla persoonallisuuksillaan ja erot-

tuvilla ulkonäöllään. Ne pystyivät puhumaan ja niillä oli omat tavoitteensa eivätkä olleet vain tapa kulkea paikasta A paikkaan B. Muistan, kuinka Lindan piti pelastaa Jorvik terroristi-iskulta, josta hän sai tietää telepaattisessa näyssään. Samalla hänen hevosensa Meteor vain halusi syödä ja nukkua. Hän oli suurin tuki Lindalle, kun hänen oli ratkaistava katastrofin uhka yksin. Kolmannessa pelissä Anne matkusti jalan helvetilliseen ulottuvuuteen nimeltä Pandoria, jotta hän voisi pelastaa hevosensa Concorden, jonka sielu oli karkotettu sinne Dark Coren toimesta.

Minulle oli tärkeää, että voin kokea syvän yhteyden hevos hahmoin, sillä eläimet olivat minulle tärkeitä. Luulen myös oppineeni pelin kautta arvostamaan eläimiä omina pieninä persoonallisuuksinaan ja saaneeni jopa motivaatiota kokeilla sijaiskoti toimintaa paikalliselle kissatalolle.

Pelin tytöt olivat myös hyvin ainutlaatuisia. Oli motivoivaa nähdä hienostelevan primadonna Annen, grunge metallifani Alexin, neron kirjanörtti Lindan ja välinpitämättömän punk-Lisan olevan parhaita ystäviä keskenään. Uskon, että sillä oli hyvä vaikutus lapsille nähdä erilaisten tyttöjen tulevan toimeen eroavaisuuksistaan huolimatta. Ainakin se auttoi minua ymmärtämään, että halusin olla tomboy kuten Alex ja myöhemmin tajusin, että tunnistan itseni olevan non-binary sukupuolinen.

Aloin harrastaa ratsastusta ja luin lukemattomia kirjoja hevosista. Olin hulluuntunut. Aloin myös piirtämään hahmoja, jotta voisin kuvittaa mielessä pyörivät tarinani. Aivan kuten suosikkipelini teki. Halusin olla luova ja luoda samankaltaisia tarinoita. Koska pelisarja päättyi melko nopeasti ja jätti joitakin juoniaukkoja aloin teoretisoida itse pelien maailmaa ja lorea. Minusta oli hyvä, että he jättivät tarinan auki, koska se antoi minulle tilaa täyttää aukot itse. Halusin jatkaa sitä.

Sain selville, että Starshine Legacylla on jatko-osa nimeltään Star Stable Online, mikä on MMORPG peli. Hieman epäroityäni tein sinne tilin ja aloin kokea vanhan pelisarjan uudelleen sen kautta. Tietenkään se ei ollut yhtä täydellinen, kuin alkuperäiset pelit, mutta peli toimi työkaluna omien tarinoiden roolipelaamiseen. Myöhemmin, kun en voinut jatkaa ratsastusta, Star Stable Onlinesta tuli myös pakotieni menetettyyn intohimooni. Tunsin valtavaa nostalgiaa, joka piti minut mukana.

Nykyään Star Stable Online on yksi niistä lohdullisista peleistä, joita pelaan säännöllisesti. Halusin myös työskennellä pelin parissa tulevaisuudessa, ja aloin kiinnostua pelien kehittämisestä. Omistauduin

Kuvakaappaus Starshine Legacy pelin toisesta osasta, (Hidden Entertainment AB, 2005) Kuva: Ale Neppius.



sille, että pääsen työskentelemään rakkaan pelin parissa. Tämä auttoi minua kiinnostumaan taiteesta vielä enemmän ja pääsin opiskelemaan kuvataidetta Torkkeliin Helsingin kuvataidelukioon. Myöhemmin pääsin Kaakkois-Suomen ammattikorkeakouluun ja aloin opiskella pelien kehittämistä.

Opiskellessani Xamkissa kiinnostukseni animaatioon ja konseptitaiteeseen siirtyi enemmän 3D-mallinnuksen ja peliympäristöjen rakentamisen puolelle. Tajusin, että halusin luoda kiehtovia pelimaailmoja ja ymmärsin pelitaiteen kauneuden tarinan tehostamisessa. Sain paremman käsityksen siitä, mitä voisin tehdä, jotta voin luoda omia hevospelejä tai päästäkseni työskentelemään Star Stable Entertainmentille. En koskaan päässyt sinne töihin, mutta minuun otettiin yhteyttä opiskeluaikanani, ja pääsin haastatteluun. Sen koen pienenä voittona. En ollut tarpeeksi kokenut päästäkseni sisään tosin.

Mutta mitä sain tuosta matkasta, oli uusi intohimo pelialaan ja erityisesti hevospeleiden kehittämiseen. Nykyään identiteettini ja sosiaalinen piirini pyörivät sen ympärillä, ja peleistä on tullut jopa elämäntapani. Aloin myös pelata muita hevospelejä ja seuraan aktiivisesti niihin liittyviä yhteisöjä. Ehkä tulevaisuudessa voisin luoda omia hevospelejäni intohimoprojekteina.

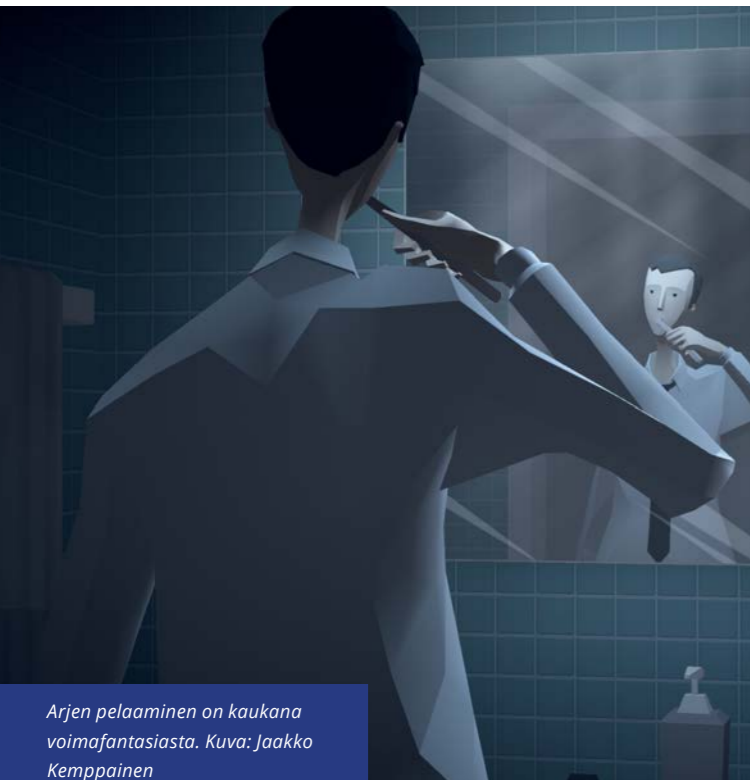
Kiinnostukseni hevospeleihin auttoi minua erottumaan joukosta ja saamaan työhaastatteluja pelialalla. Se ei ole niin tunnettu kiinnostuksen kohde ja herättää alalla kiinnostusta. Uskon, että intohimoni hevospeleihin auttoi minua saamaan Junior Game Artisti -työn nykyisessä työpaikassani. Hauskaa ajatella, miten yksi pelottava hevospelejäni tekniikan butterfly-efektin elämälleni. ●

*Ale Neppius työskentelee tällä hetkellä Game Artistina Seepia Playables -yrityksessä. Hän on valmistunut Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulun Game Design -linjalta pelisuunnittelijaksi. Vapaa-aikanaan hän piirtelee, pelaa heppapelejä ja intoilee hevospelidevaajien kanssa kyseisestä niche-genrestä.*

## Mosaic on lähikuva jonkun muun työstä

Jaakko Kemppainen

Aamun valo siivilöityy sälekaihtimien välistä silmiini herättäen minut juuri ennen puhelimen herätyskelloa. Kiskon itseni ylös vuoteesta, pyyhin ylikasvaneet hiukset silmiltäni ja sammutan puhelimen herätyksen vilkaisten samalla saapuneet viestit ja uutisotsikot. Raahaudun kylpyhuoneeseen pesemään hampaani. Huojun ulko-ovelle uni-inertian syleilyssä ja aloitan lukemattomien muiden tapaan harmaan matkan kaupungin halki kohti työpaikkaani, jonka avokonttorissa yritän ratkoa abstrakteja, mutta ilmeisen tärkeitä tehtäviä, joiden tarkoitus on tehostaa joidenkuiden muiden rahan ansainta mekanismeja. Jokaisen pienen väliajan herätessä, hississä ja metrossa täytän pelaamalla yksinkertaista, mutta koukuttavaa mobiilipeliä. Huomenna uudestaan.



Arjen pelaaminen on kaukana voimafantasiasta. Kuva: Jaakko Kemppainen

Tämä jakso voisi kuvata hyvin monen urbaanin työläisen elämää. Joiltain osin se on täsmällinen dokumentaatio minunkin elämästäni. Se on toistuva kuitenkin jakso norjalaisen Krillbite Studion pelistä Mosaic vuodelta 2019. Peli sai vuoden 2020 Nordic Game Awards -gaalassa juryn erityismaininnan tärkeästä viestistään ja sen käsittelystä pelillisin keinoin. Istuin tuossa juryssä ja sain altistuksen, joka ei ole päästänyt minusta irti.

Mosaic on tarinapeli, joka pintapuolisesti katsottuna kertoo yksinäisestä, keskivaikeasti masentuneesta ja nimettömästä päähenkilöstä. Hississä naapurit kääntävät katseensa pois päin ja metrossa kanssakulkijat ottavat askeleen pari loitommalle. Pelaaja ohjaa hahmoa läpi aamutoimien ja työpäivän. Iltaa ei nähdä, koska merkityksellistä on herääminen ja töihin pääseminen. Työ tapahtuu valtavassa avokonttorissa, jossa omiin tehtäviinsä keskittyneet kollegat istuvat pitkissä riveissä ruutujaan tuijottaen. Itse työn tekeminen on allegorisesti kuvattua pulmapelin pelaamista, jossa ei oikeastaan voi hävitä. Työ tehdään loppuun ja ainoa menestyksen mittaaminen tapahtuu pelimaailman ulkopuolella, pelaajan oman kokemuksen ja tosimaailman ajankäytön avulla.

Työn ulkopuolella pelimaailma pyörii matkapuhelimen sovellusten ympärillä. Pelaaja voi laittaa pelihahmon selaamaan viestejä, lukemaan uutisia, käyttämään deittisovellusta (josta ei koskaan saa deittejä) ja pelaamaan yksinkertaista Blip Blop -peliä. Näillä voi täyttää pelimaailman pakolliset odotteluhetket, tai olla täyttämättä. Olen pelannut pelin muutamia kertoja läpi. Ensin käytin kaikkea treffisovelluksista Blip Blopiin, joka ikisessä välissä. Myöhemmin jätin kännykän käytön minimiin. Vaikka tarina on suunnilleen sama, oli oma kokemukseni pelistä hyvin erilainen. Se, mitä pelaajana tein tai jätin tekemättä vaikutti käsitykseeni siitä, millainen hahmo minua pelissä edusti. Jälleen kerran totesin, että pelitaitteessa osallistumisella ja valinnoilla on keskeinen rooli - vaikka ne olisivatkin miltei homeopaattisen kosmeettisia.

Vanhaa raittiusliikkeen sananlaskua muutaman kerran muokaten, pelejä voi olla ilman hauskaakin. Mosaic ei ole hauska samalla tavalla kuin pirteä ja värikäs Super Mario, eskapistisen seikkailun erikoisteos Legend of Zelda tai onnistumisen tunteita taajaan tarjoava Angry Birds. Sen pohjavire on harmaa ja ankea. Välillä ainoat valon ja värin lähteet ovat kaupungin kaduilla nähtäviä kaupallisia tiedotteita. Pelin edetessä päähenkilö kuitenkin kokee pieniä kulttuuri- ja luontohetkiä, jotka tuovat väriä arjen harmauteen. Kokonaisuutena Mosaicin tarina vie pelaajan hahmoa vaihe vaiheelta kohti oravanpyörästä ulos syöksymistä. Kulttuurihyvinvoinnin peliasiantuntijana ilahdun tästä ja koen tämän pelin



Valtavat valomainokset ovat arjen ainoita väriäisiä. Kuva: Jaakko Kemppainen

sanoman kannalta keskeiseksi viestiksi.

*“Miksi kiskot itsesi sängystä aamuisin?”*

*–“Maksaakseni elämiseni”*

*–“En tiedä”*

Mosaic ohjaa tajuntaamme salakavalasti. Joskus se antaa vain huonoja dialogivaihtoehtoja. Kyllähän elämässä täytyy muitakin sängystä nousemisen syitä olla. Toisaalta se ei anna pelaajan ohittaa värikkäitä hetkiä. Toisella läpipeluuksella pyrin kurjuuden maksimointiin. En käyttänyt kännykkää, yritin väistää surrealistiset näyt ja elämää värittävät hetket. Mutta peli ei antanut minun kävellä katumuusikon ohi liukuportaisiin. Minun oli pakko tarttua tarjottuun tilaisuuteen. Suurin osa pelaajista ei ehkä törmää näihin näkymättömiin seiniin, koska olemme tottuneet seuraamaan pelien vaivhakaista ohjausta. Meidät on jo ohjelmoitu toimimaan peleissä tietyin tavoin. Ehkä harmaus ei olekaan pelissä vaan pelaajassa?

Mosaic kuvaa sellaista myyttistä oravanpyörä-elämää, jollainen on tehty meille tutuksi taiteen, median ja yhteiskunnallisen keskustelun avulla. Siitä puhutaan, mutta kuinka moni oikeasti elää samanlaisena toistuvaa työn ja arkirutiinien kieriota, jossa väriäiskät ja valon pilkahdukset voi aivan liian helposti tulkita uniksi tai hallusinaatioiksi? Mosaicissa työ on harmaata ja elotonta, elämä ehkä tapahtuu sen ulkopuolella. Ehkä tämä on todellisuutta joillekuille, itse olen onnekseni onnistunut elämään toisin.

Olen työskennellyt pelien parissa miltei koko

työurani. Päädyin alalle intohimojen ohjaamana, muutaman mutkan kautta. Peruskoulussa ja lukiossa olin innokas pelaaja, mutta haaveilin elokuvaohjaajan ammatista. Hain erinäisiin elokuva- ja media-kouluihin, mutta en päässyt sisään. Elokuvien sijaan tietotekniikan pariin ajautuminen ei tullut yllätyksenä - olinhan väsäillyt kaikenlaista pikselitaidetta ja hieman ohjelmoinutkin vuosikautia. Perus sovelluskehityksen sijaan päädyin kuitenkin tekemään multimediaa teollisuuden tarpeisiin, mistä hyppäsin pelialalle kesken yliopisto-opintojen.

Jo teollisuuden multimedian tekeminen oli antoisaa audiovisuaalista ja käyttäjäkeskeistä toimintaa. Menin aamuisin innoissani, joskin aamuntorkun väsyneenä töihin ja tulini sieltä illalla energisenä kotiin jatkamaan opintoja ja koodailemaan pelejä ja demoja. Keski-ikäisenä peliammattilaisena en tee enää juurikaan iltatöitä, koska voin toteuttaa luovuuttani palkkatöissä. Työni on aina ollut läh- tökohtaisesti värikästä ja itsessään elämään arvoa tuottavaa, välineellisen, hyvää elämää mahdollistavan työkalun sijaan. Mielen valtaa harmaus ainoastaan tuotantojen siinä vaiheessa, kun projekteihin ei voida enää keksiä mitään uutta, vaan väsätyään vain keskeneräiset osat loppuun. Olen luonteeltani tutkimusmatkailija, joten toistuvat rutiinit saavat hiukset harvenemaan ja parran harmaantumaan.

Usein tuntuu, että peliteollisuus on ajanut itsensä tilanteeseen, jossa luovuus uhkaa kuihtua. Tuotamme kopioita peleistä, jotka ovat tuottaneet omistajille ja sijoittajille valtavia määriä rahaa. Peli-



suunnittelua ohjaa enemmän rahastusmallit kuin sanoma ja merkitykset. Jos katsoo suuria kaupallisia menestyksiä, näyttää pelimarkkina harmaalta ja itseään toistavalta kehältä. Kaikki on jo nähty. Mosaicin sisäinen kännykkäpeli Blip Blop, jonka voi ladata myös omaan oikeaan matkapuhelimeen, on raatorehellinen kuvaus tästä todellisuudesta. Tökkää nappulaa, saat pisteen. Kun olet kerännyt tarpeeksi pisteitä, voit ostaa buustereita, joiden avulla saat joka tökkäyksestä useampia pisteitä. Myöhemmin voit ostaa automaattitökkijän, joka tuottaa sinulle pisteitä, kun et ole itse aktiivisesti pelaamassa. Ei mitään merkityksiä, ei tarinaa, ei strategiaa. Vain pisteiden antamaa dopamiinipaukkua, joka on kyllä yllättävän koukuttava. Onko tämä täsmällinen kuvaus peleistä ja pelialasta? Eräs esitelmöitsijä sanoi kerran tunnetun suomalaisen työnantajayrityksenä tekevä ”pelejä, joissa pelaajat käyttävät timantteja tienatakseen enemmän timantteja”.

Mutta jos katsookin toisaalle, pois päin harmaalla maalatusta isosta kuvasta. Tuollahan lepattaa värikäs perhonen. Aidan takaa kuuluu musiikkia. Pelimaailman raoista löytyy herkullisia indie- ja taidepelejä. Sellaisia teoksia, joita emme tiedä haluavamme, mutta joita tarvitsemme. Taidetta, joka näyttää meille maailman sellaisena kuin se

on, tai millainen se voisi olla. Näkökulma kääntyykin pääläelleen. Blip Blop on kaikesta koristeesta riisuttu, kärsivällisyyteen perustuva, harmaa työpeli. Mutta pääpeli Mosaic onkin tärkeä, koskettava ja merkittävä poikkeus, jollaisia tarvitsemme lisää. Se on aidanraosta hohkava ruskan väri ja katusoittajan koskettava kertosaie.

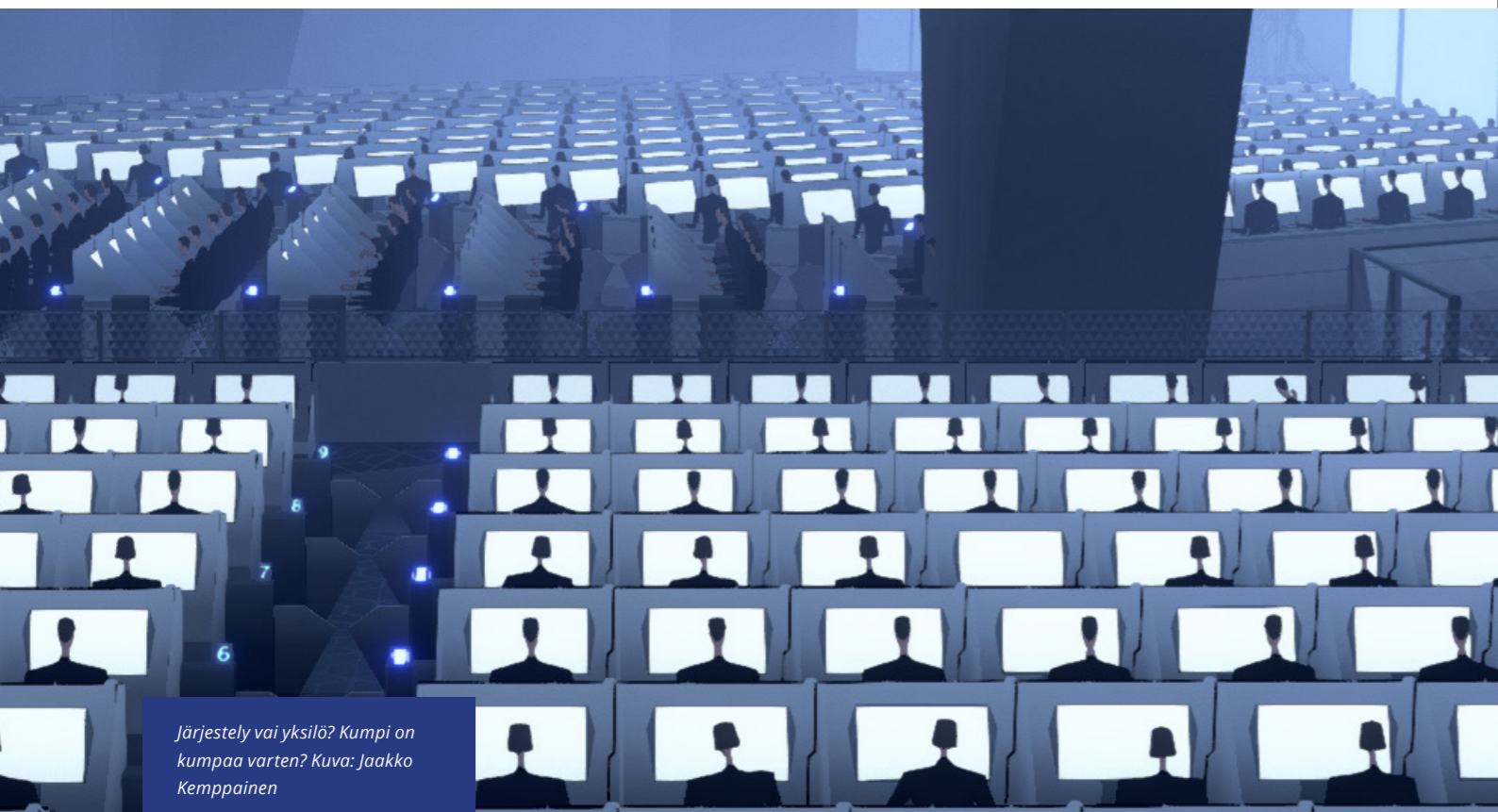
Palaan vielä näkyyn avokonttorin loputtomista työntekijäriveistä. En ole koskaan kokenut sellaista. Olen aina työskennellyt pienissä firmoissa, tai muutamien kymmenien työntekijöiden firmojen pienissä tiimeissä. Pelituotannossa kommunikaatio on erittäin tärkeää, koska miltei kaikki riippuu kaikesta - ja kommunikaation keskiössä on pelisuunnittelija. Voi olla, että peliala on menossa kohti rivityöntekijöiden massatuotantoa, jossa tekijällä ei ole intohimoista suhdetta tekemiseen tai lopputulokseen. Minä haluan kuitenkin tuntea tekemisen vimmaa ja rakkautta peliä kohtaan. Koen, että jos minä en välitä pelistä, ei siitä välitä pelaajakaan.

Minulle Mosaic ei ole peili. Se on suurennuslasi, joka näyttää tarkasti jotain muuta kuin itseni, mutta johon voin itseäni verrata. Sen tarjoamat näyt ja teemat ovat tuttuja muun muassa rakastamistani Aki Kaurismäen elokuvista, mutta kokemuksellisesti Mosaic tökkää eri hermoon. Kun on itse vastuussa

siitä, että tarina etenee, sitoutuu sen teemoihin paljon vahvemmin, kuin sivusta seuraajille tehdystä elokuvataiteesta. Se, mitä peli antaa ja ei anna minun tehdä, viestii elämän mahdollisuuksien näennäisyydestä. Haluaisin tehdä Mosaicia, mutta käytännössä tulen ehkä aina tekemään Blip Blopeja. Niillä kun saa toivottavasti maksettua saunan ja takapihan.

Tätä taide parhaimmillaan on. Se kertoo jotain meistä itsestämme, kanssaihmisistä ja ihmisyydestä ylipäänsä. Sitä ei välttämättä tehdä sanomalla asioita suoraan päin naamaa, vaan tarjoamalla vaihtoehtoisia todellisuuksia, joihin voimme verrata omaamme. Audiovisuaaliset ja pelimekaaniset vertauskuvat jättävät tilaa tulkinnoille ja itsemme sovittamiselle teoksen sisään. Valintamme voivat vaikuttaa pelin kulkuun tai vain kokemukseemme pelin tarinasta. Voimme elää hetken jonkun toisen elämää. Usein se on voimafantasiaa, mutta toisinaan se onkin pelaajan matka, josta palaamme muuttuneina ihmisinä, jotain elämästä ja ihmisyydestä oppineina. ●

*Jaakko Kemppainen on työskennellyt pelien parissa vuosituhannen alusta saakka. Hän on moniulotteinen pelisuunnittelija ja kirjailija, joka on viime vuosina läänintaiteilijan työssään keskittynyt pelitaiteen edistämiseen ja kehittämiseen. Hänen mielestään merkitykselliset toimijuudet nostavat viihteellisimmänkin pelin keskinkertaisuudesta kohti kuolemattomuutta.*



Järjestely vai yksilö? Kumpi on kumpaa varten? Kuva: Jaakko Kemppainen



Kun puhutaan peleistä taidemuotona, harhautaataan usein ajattelemaan digitaalisten pelien audiovisuaalista loistoa. Pelitaiteen keskeinen ominaisuus on kuitenkin pelaajan toimijuus ja merkitys pelille. Pelaaja laittaa pelin pyörimään ja pitää sen käynnissä loppuun tai lopettamiseen saakka. Pelit tehdään pelaajille, ei sivusta seuraajille.

Kaikista pelitaiteen muodoista liveroolipelit eli larpit vaikuttavat olevan eniten suuntautuneet yhteiskunnallisiin kysymyksiin ja ihmissuhteiden haasteisiin. Tämä ei varsinaisesti yllätä, tarjoaahan kokonaisvaltainen kehollinen immersio, kommunikaation vapaus ja sääntöjen joustavuus sellaisia mahdollisuuksia, joita formaalit digitaaliset pelit ja sääntöihin nojaavat lauta- ja korttipelit eivät pysty antamaan. Kun digitaalisissa peleissä kaikki pelaajien mahdollisuudet täytyy erikseen luoda, toimii larppien logiikka ennemminkin todellisuuden rajoittamisen logiikalla. Digipeleissä kysytään, voiko jotain tehdä, larpeissa kysymys on saako?

Osion ensimmäinen artikkeli käsittelee ihmiskunnan ulkopuolelta tulevaa eksistentiaalista uhkaa. **Elli Leppä** jakaa kokemuksensa larpista, jossa pandemia on tuhonnut melkein kaikki muut. Vuosia ennen koronaviruksen aiheuttamaa pandemiaa pelattu larppi näyttäytyy nykykokemusten valossa ajatuksia avaavana tapahtumana, joka asettaa ihmisen omalle paikalleen osana maailmaa ja ympäristöä. Peleistä saadut toimijuuden kokemukset voivat antaa meille työkaluja maailman ymmärtämiseen ja kriiseistä selviämiseen. Marras-larppin tavoin myös esimerkiksi Plague Inc. -peli antoi välineitä koronapandemian hahmottamiseen. Siinä pelaaja astuu niin sanotusti vastustajan saappaisiin ja pyrkii kehittämään tauteja, joilla saisi tuhottua koko ihmiskunnan. Kriisien kuvat tarkentuvat, kun niitä katselee eri perspektiiveistä.

**Mike Pohjola** puolestaan kertoo lokakuussa 2022 pelatusta kylmää sotaa käsittelevästä larpista, johon toi erityistä jännitettä venäläisten ja ukrai-

nalaisten pelaajien osallistuminen maiden välisen sodan aikana. Allegiance-larp kuvaa aikaa, jolloin toisen maailmansodan jälkeinen jännite tiivistyi vuosikymmenten pituiseksi kylmäksi sodaksi. Muutaman vuosikymmenen rauhallisemman jakson jälkeen Eurooppa on jälleen jännitteisessä tilassa. Allegiance on ajan hermolla, mutta kiinnostavaa on myös se, kuinka nykyisen sodan eri puolilta tulevat pelaajat mahtuvat saman fiktion sisään. Vihanpito ei ole kansallista, eikä larp ole totta, vaikka joskus se voi siltä näyttää ja tuntua.

Kenties vieläkin ajankohtaisemmaksi osoittautuu **Henrik-Kristian Telkin** raportti Halat Hisar -larppin vaikutuksesta kuoleman käsitykseen ja kokemukseen. Vuonna 2016 ensi kerran pelattu Halat Hisar on yksi niistä larpeista, joihin viitataan, kun puhutaan larpeista taiteena ja yhteiskunnallisena vaikuttajana. Siinä pohditaan, miltä tuntuisi, jos vieras valtio miehittäisi suomalaisen yliopiston. Palestiinalaisten pelisuunnittelijoiden kanssa toteutettu yhteistyö tuo Israelin ja Palestiinan välisen konfliktin lähelle, itse koettavaksi. Halat Hisarin ajankohtaisuus ei ollut vielä artikkelia kirjoitettaessa niin selvää, kuin kokoelman julkaisupäivän lähellä. Syksyllä 2023 Hamas hyökkäsi voimalla Palestiinasta Israeliin, minkä jälkeen Israel hyökkäsi Palestiinaan. Gazan alueella syttyi sota, joka on käynnissä vielä tätä kirjoittaessani.

Suurten digitaalisten pelien vuosia kestävä kehityskaaret ja valtavien yleisöjen palvelemisen tarpeet tekevät ajankohtaisuuden vaikeaksi ja kantaaottavuus näyttäytyy kaupallisena riskinä. Pienemmät indie-tuotannot pystyvät kommentoimaan maailman tilaa vain viikkojen tai kuukausien viiveellä. Larpeilla näyttää olevan mahdollisuus olla kaupallisten paineiden ulkopuolella, kiinni hetkessä. Mutta ne voivat osoittaa äärimmäisen ajankohtaisiksi ja vaikuttaviksi vielä vuosien päästä.

When discussing games as art, it is easy to get distracted into thinking about the audio-visual splendour of digital games. However, the player's agency and actions in the game serve as a central element in game art. The player starts the game and keeps it running until they finish it or quit the game. Games are made for players, not for spectators.

Out of all the forms of game art, live-action role-playing games or LARPs appear to be the most poised towards societal questions and the challenges of interpersonal relationships. This is hardly a surprise, since the all-encompassing full-body immersion, the freedom of communication and the flexibility of the rules allow for possibilities that formal digital games and rule-bound card and board games cannot offer. Whereas in digital games all the options for the player need to be created on a one-by-one basis, the logic for LARPs is more based on limiting reality. In digital games the question is whether you -can- do something, in LARPs it is whether you -may-.

The first article of the section deals with an existential threat from outside of humanity. **Elli Leppä** shares her experiences of a LARP where a pandemic has wiped out almost everyone else. The LARP, played years before the COVID pandemic, shows itself today as a thought-provoking event, which puts humans in their place as a part of the world and the environment. The agency we experience in games can give us tools for understanding the world and overcoming crises. Just like the Marras LARP, games such as Plague Inc. have given tools for understanding the pandemic. In Plague Inc. the player takes the role of the adversary, so to speak, and attempts to create diseases that can wipe out all of mankind. Our image of crises falls into focus when we observe them from different perspectives.

Meanwhile, **Mike Pohjola** tells us of a cold war-themed LARP played in October 2022, which was given extra tension by the participation of Russian

and Ukrainian players during the war between the two countries. Allegiance LARP depicts a time in which the post- World War II tensions came to a head in a decades-long cold war. After a few decades of relative peace, tensions are once again rising in Europe. Allegiance taps into current events, but it's also fascinating to see how players from both sides of the ongoing war can fit inside the same fiction. The hostilities are not national and LARPs are not reality, even though they can sometimes seem and feel that way.

**Henrik-Kristian Telkki's** report on the effect that the Halat Hisar LARP had on his perception and experience of death might turn out to be even more topical. First played in 2016, Halat Hisar is one of the LARPs that come up when LARPing is discussed as an art form and a societal influence. It studies what it would feel like if a foreign nation had occupied a Finnish university. Collaboration with Palestinian game designers brings the Israel-Palestine conflict close, making it into a personal experience. The topicality of Halat Hisar was not as clear when the article was being written as it is now when the collection is about to be published. In the autumn of 2023 Hamas launched a forceful attack from Palestine to Israel, followed by Israel's attack to Palestine. A war broke out in the Gaza region, and still rages on at the time of this writing.

The development of major digital games spans multiple years, and they need to serve a wide audience, so topicality is difficult and taking stands is seen as a commercial risk. Smaller indie productions are able to comment on the state of the world at the notice of weeks or months. LARPs appear to be able to avoid commercial pressures and seize the day. They can also turn out to be extremely topical and impressive even years afterwards.

## Missään ei ole enää ketään

Elli Leppä

Pelasin 2016 loppukesästä Marras-nimisessä larpissa (liveroolipelissä), jossa käsiteltiin ihmislajin tuhoutumista maailmanlaajuisen pandemian seurauksena. Ennen 2020 alkanutta koronaepidemiaa aihe ei ollut minulle kouriintuntuvan läheinen siten, kuin se meille kaikille nykyään on. Olin kuitenkin pitkään miettinyt ihmisen asemaa tällä planeetalla erityisesti ekologisesta näkökulmasta. Miten laaja vaikutus meillä on, miten vähän olemme valmiita tinkimään saavutetuista mukavuuksista, miten voimakkaasti arvotamme kaikkea meitä ympäröivää elollista sen mukaan, onko siitä meille hyötyä vai ei. Olen harrastanut larpeja yli kaksikymmentä vuotta. Marras oli yksi oman pelihistoriani henkilökohtaisesti merkittävimmistä peleistä.

Peli käynnistyi useiden pienten seurueiden saapuessa jalkaisin ja koko omaisuuttaan kantaen hylättyyn, ränsistyneeseen leirikeskukseen asuakseen siellä väliaikaisesti ja laatiakseen suunnitelmia tulevaisuuden varalle. Kaikkien pelihahmojen taustatarinaan kuului menetettyjä, epidemiassa kuolleita rakkaita ihmisiä. Toisilla ystäviä, puolisoita tai sisaruksia, toisilla lapsia. Oma hahmoni, Hanni Mäkelä, oli menettänyt nuoremman sisarensa. Hahmojen kehitykseen oli voinut vaikuttaa pelin valmisteluvaiheessa eli me pelaajat olimme itse voineet keksiä hahmoille ominaisuuksia ja motivaatioita. Halusin pelata hahmoa, joka joiltain osin muistutti minua, mutta joka oli tehnyt erilaisia elämänvalintoja kuin itse olin. Hanni oli erittäin kunnianhimoinen viruksiin erikoistunut molekyylogeneetikko, joka oli omistautunut ammatilleen eikä ollut päätenyt parisuhteeseen tai perheelliseksi. Luonteeltaan hän oli kyyninen pessimisti. Kirjoitin taustamateriaaliksi hahmolle arkielämää, työpaikan, tutun ympäristön Helsingin keskustassa, elämää kuhisevan Kaivokadun, jonka ihmisviilinessä hän aivan tavallisina päivinä oli toimittanut omia asioitaan ennen pandemian puhkeamista.

Hylätyssä leirikeskuksessa hahmot asettuivat uuteen arkeensa. Laitoimme ruokaa avotulella, ongimme laiturilla, hakkasimme halkoja ja tutkimme ympäristöä. Kävimme keskusteluja hahmojamme kohdanneista tragedioista ja muistelimme pandemiassa kuolleita läheisiämme. Esiin nousi henkilöriitiriitoja, ja jo valmiiksi stressaantuneet ja kovia kokeneet hahmot päätyivät ilmiriitoihin, joita ratkaistiin

vaihtelevalla menestyksellä. Väkivallaltakaan ei välttytty. Hahmoni toi vahvasti esille näkemyksensä siitä, että kaiken saatavilla olevan todistusaineiston perusteella pandemiasta oli jäänyt eloon niin vähän ihmisiä, että laskennallisesti oli äärimmäisen epätodennäköistä, että elinkelpoista ihmispopulaatiota enää koskaan muodostuisi. Ihmislaji oli tuhoutunut, ja leirikeskukseen kokoontuneet henkiin jääneet olivat koko lajinsa viimeisten yksilöiden joukossa. Muilla hahmoilla oli muunlaisia mielipiteitä; osalle toivon pakonomainen ylläpitäminen oli elämää itseään ylläpitävä voima, eivätkä he katsoneet hyvällä Hannin tuomionpäivän ennustuksia. Oli puhetta infrastruktuurin pystyttämisestä uudelleen, voimalaitosten käynnistämisestä, ruoantuotannon varmistamisesta. Hahmojen erilaiset suhtautumiset tilanteeseen asettuivat voimakkaaseen kontrastiin keskenään. Pidin sitkeästi kiinni oman hahmoni negatiivisesta näkökannasta enkä antanut hänen näkemystensä lientyä muiden hahmojen puheista huolimatta.

Peli kesti useita vuorokausia. Viimeisen päivän aamulla Hanni oli muita aiemmin hereillä, yksin aamuauringossa pienen lammen rantalaiturilla. Huomasin laiturintolpassa taidokkaasti kudotun hämähäkinseitin. Sen suppilomaiseen, monikeroksiseen rakenteeseen oli takertunut kastepisaroita, jotka kimmelsivät kuin helmipalatsi. Hetki oli pysäyttävä, ravisteleva. Ajattelin syvälle hahmoni mielenmaisemaan uponneena, että hämähäkki jatkaa rakentamistaan, luo tällaista kauneutta, mutta ihmisen kaikki rakentaminen on nyt rakennettu, se on pysyvästi loppunut.

Ajatus oli rauhoittava. Pelaajana, ihmisenä, minua ahdistaa tieto siitä, että lajini toiminta on ekologisesti tuhoisaa ja johtaa katastrofiin. Vaikka pyrin omalla käytökselläni vähentämään ekologista kuormaa, tuho jatkaa etenemistään. Pelihahmoni Hanni oli omassa tarinassaan siinä pisteessä, että kykeni hyväksymään ihmislajin lopun ja oman pian lähestyvän loppunsa. Sen sijaan että olisi elätellyt hullun toivoa ja pyristellyt väistämätöntä vastaan, Hanni katsoi loppumista suoraan ja värähtämättä. Lajit loppuvat, kukin vuorollaan, korvautuvat uusilla lajeilla. Elämän kokonaisuus jatkuu, vaikka yksittäinen elämä ei, eikä yksittäinen laji. Eliölajeja tulee ja menee, ja vaikka kuvittelemme olevamme erityisiä ja



Marras-larpin vuoden 2016 pelauksesta otettu kuva, jossa Lepän hahmo esiintyy. Kuva: Tuomas Puikkonen

tärkeitä, myös meidän aikamme päättyy, tavalla tai toisella, joko itseaiheutettuun ekologiseen katastrofiin tai infektioperäiseen äkkirysäykseen.

Hanni teki pelissä omat johtopäätöksensä. Hän ei jäänyt odottamaan pienyhteisön mahdollisesti riitaisaa ja väkivaltaista purkautumista, vaan pakkasi vähät tavaransa ja lähti tien päälle. Hän tiesi, ettei selviäisi yksin muutamia viikkoja pidempään. Hän hyväksyi sen.

Mukaansatempaava larppi voi liikuttaa pelaajaa syvästi, avata uusia näköaloja. Marras-pelin jälkeen palasin omaan elämäni. Työmatkani kulkee kävelin Helsingin Rautatiesemalta etelään. Ensimmäinen kerta Kaivokadulla pelin jälkeen vavisutti minua tavalla, jota en ollut osannut odottaa. Olin pelin aikana mieleissäni nähnyt sen, minkä hahmoni oli kokenut: autioituneen kaupungin keskustan, loppukesän valon lankeamassa ihmisistä täydellisesti tyhjenneille kaduille. Olin kokenut hahmoni mielenliikkeet, menetyksen, surun, pakokauhun, epätoivon ja lopulta tyyntymisen niin perinpohjaisesti, että paluu ihmisten kansoittamaan maisemaan tuntui kirjaimellisesti epätodelliselta. Kävelin Helsingin keskustassa kuin unikuvasa, joka voisi hetkessä haihtua; palaisin autiokaupunkiin, joka olisi ajan loppuun asti tyhjiällä. Hannin valaistumisen hetki, ihmislajin tilapäisyyden hyväksyminen, jäi osaksi omaa ajatusmaailmaani.

Vuoden 2016 jälkeen tietomme ekokatastrofin jyrkentymisestä ovat lisääntyneet. Olen palannut ajatuksissani usein Marras-peliin. Pelin fiktiokeh-

sessä ihmislajin loppu johtui infektioitaudista, mutta alkaa näyttää siltä, että ilmastonmuutos ja lajinkato ajavat saman asian. On samaan aikaan kammottavaa ja huojentavaa huomata, että pidän tätä kehityskulkua luonnollisena. Vaikka haluan toimia arjessani siten, että omalta osaltani hidastaisin ilmasto- ja luonnotuhoa ja pyrkisin sopeutumaan sen vaikutuksiin, olen alkanut ajatella, että millään, mitä teemme ei välttämättä ole riittävästi vaikutusta. Ajatus ei kuitenkaan kumpua epätoivosta eikä synnytä sitä. Homo sapiens on vain laji muiden joukossa. Olisi kummallista, peräti luonnotonta, että se olisi olemassa syntymähetkestään lukien Maa-planeetan elinkaaren loppuun asti. Jonakin päivänä meitä ei enää ole ja rakentamamme kirjasot, kirkot ja palatsit liudentuvat maisemaan ja kasvillisuus peittää ne. ●

*Elli Leppä on 43-vuotias roolipelaaja pääkaupunkiseudulta. Hän pelaa sekä pöytäroolipeleissä että larpeissa ja on harrastanut kumpaakin parikymmentä vuotta. Ammatiltaan Leppä on proviisori ja hän työskentelee lääketiedon parissa. Pelien lisäksi hän kirjoittaa vapaa-ajallaan ja on julkaissut neljä runokokoelmaa.*

## Historiaa nykyhetken varjossa

Mike Pohjola

Millaista on elää kaksi vuorokautta kylmää sotaa, kun historialliset aiheet läpäisevät koko arjen? Pystyvätkö ukrainalaiset ja venäläiset elävöittämään Neuvostoliittoa yhdessä?

Tshekkoslovakialainen tyttöystäväni haluaa loikata Suomeen. Onneksi olen töissä Suomen Norjan-suurlähetystössä ja saan sihteerikön kirjoittamaan hänelle pikavauhtia turistiviisumin, vaikka on lauantai. Sovimme, että hän vie tavaransa Datsuniini ja heti, kun toisen maailmansodan 25-vuotismuistotilaisuus on ohi, lähdemme ajamaan Ruotsin kautta Suomeen.

Muistotilaisuuteen menemme tietenkin eri matkaa, sillä jos tieto loikkauksesta leviäisi, Tshekkoslovakian kommunistinen puolue vangitsisi tai jopa tappaisi Marien. Hänen viisuminsa on varmuuden vuoksi minun salkussani turvassa. Jännittyneenä puen muistotilaisuuteen leveän kravatin ja ruskean puvun, jotta olen oikein edukseni.

Vähän ennen lähtöä paljastuu, että suurlähetystön henkilöstöpäällikkö on Neuvostoliiton vakooja. Jos hän pääsee puhumaan jollekulle loikkausuunnitelmasta, Marien henki on vaarassa. Emme kuitenkaan halua paljastaa, että hän on jäänyt kiinni, joten myyrä tulee mukamme tuuliseen puistoon. Vilkuilen koko ajan silmä kovana, että hän ei pääse jututtamaan lähellä seisovaa itäsaksalaista "ulko-maankirjeenvaihtajaa", ja puristan muovisalkkuni kahvaa entistä kovemmin.

Sitten Norjan poliisi tulee luokseni. "Hyvä herra,

pyydämme teitä avaamaan laukkunne."

Viisumi on siinä päällimmäisenä. Jos avaan sen, pako epäonnistuu.

"En avaa. Minulla on diplomaattinen koskemattomuus."

"Me pidätämme teidät, jos ette avaa sitä."

Jos he vievät minut putkaan, Marie jää lähes varmasti kiinni illan aikana.

Puistossa seisovan patsaan kiviset vastarintataistelijat katsovat väkijoukon ylitse neljännesvuosisadan takaa muistaen aikaa, kun nämä kansojen väliset riidat olivat leimahtaneet täydeksi maailmansodaksi.

### Kansainvälinen roolipeli

Tämä tapahtui minulle lokakuun 2022 alussa. Tai ei oikeastaan minulle vaan nuorelle kauppa-attasea Ilpo Talvelalle, jonka elämää elin kaksi vuorokautta Allegiance-larpissa.

Useimmat larpit eli live-roolipelit pelataan yhdessä maassa yhdellä kielellä, mutta tällä kertaa osallistujia oli yhdestätoista eri maasta. Amerikkalaiset larppasivat Yhdysvaltain suurlähetystössä ja CIA:n vakoojia vuonna 1970. Englantilaiset Iso-Britannian suurlähetystössä ja MI6:n vakoojia. Tsekit Tshekkoslovakiaa, saksalaiset Itä-Saksaa ja pohjoismaiset larppaajat omien maidensa edustajia.

Mukana oli tietenkin myös erittäin voimakas Neuvostoliiton suurlähetystö, jota toteuttivat larppaajat Venäjältä, Valkovenäjältä, Latviasta ja Ukrai-

Kuvaa Allegiance-liveroolipelistä. Kuva: Martin Østlie Lindelien



nasta. Kun Venäjä aloitti laittoman hyökkäyksensä Ukrainaan helmikuussa, larpin suunnittelijat joutuivat miettimään, voiko koko tapahtumaa järjestää lainkaan. Onko hauskaa leikkiä vakoojia, kun oikeassa sodassa kuolee oikeita ihmisiä? Ja voisivatko venäläiset ja ukrainalaiset mitenkään osallistua samaan tapahtumaan, kun heidän kotimaansa ovat sodassa keskenään?

Neuvostoliittoa suunnittelevat valkovenäläiset larppaajat olivat ehdottomasti sotaa vastaan. Oli selvää, että putinistit eivät olisi tervetulleita. Tekijät keskustelivat ukrainalaisten ja venäläisten larppaajien kanssa ja yhdessä todettiin, että larppi halutaan pitää sodasta huolimatta, mutta se ei voi olla huomioida sotaa.

Ja toden totta, oikean sodan varjo oli koko larpin päällä. Sen takia kylmän sodan larppaaminen ei aina ollut kovin hauskaa, mutta sitäkin tärkeämpää se oli.

### Kekkoslovakian kauneus

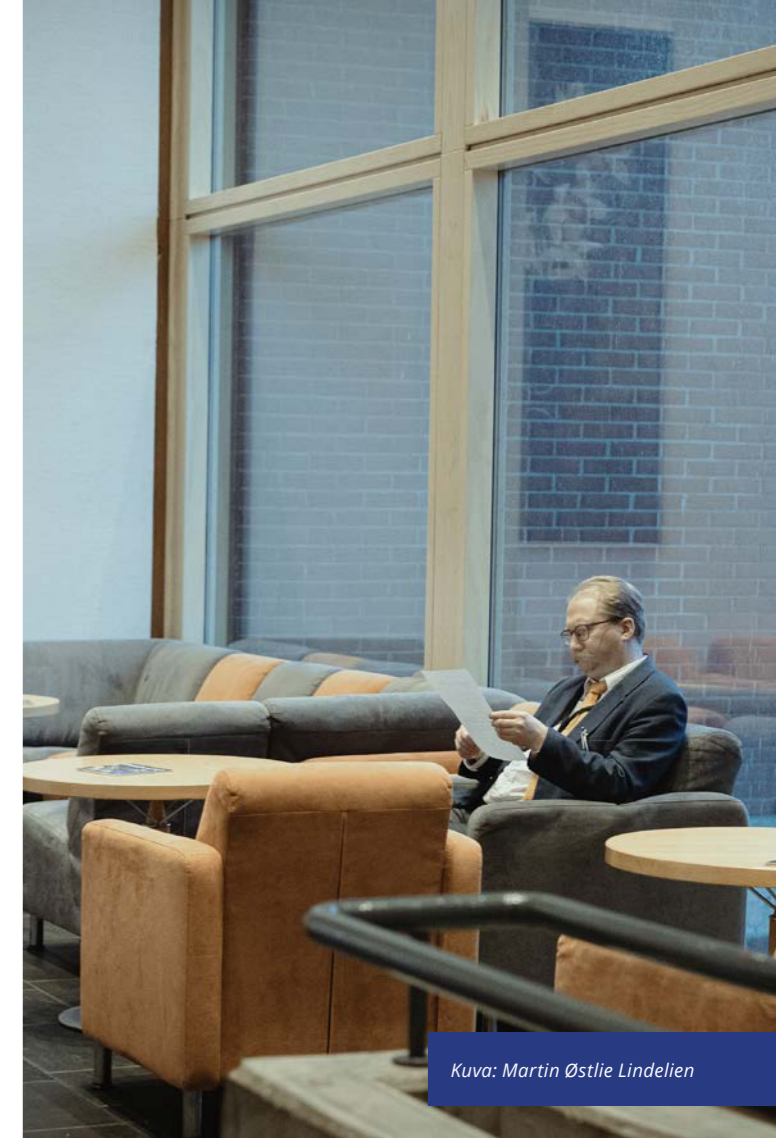
Me suomalaiset palasimme Allegiance myötä aikaan, kun Urho Kekkonen oli presidentti, Ahti Karjalainen oli juuri valittu pääministeriksi ja SMP oli saanut uskomattoman jytyn eduskuntavaaleissa. Suurlähetystössä koristivat Kari Suomalaisen pilapiirrokset, Kokoomus jumitti ikuisessa oppositiossa ja tärkeimmät kansainväliset tapaamiset hoidettiin humalassa saunassa.

Larpin maailman ja oikean historian tärkein ero oli naisten asema. Kun oikeasti Suomen ensimmäinen naispääministeri oli kahden kuukauden ajan Anneli Jäätteenmäki vuonna 2003, kuvitteellisella 1970-luvulla sukupuolet olivat tasa-arvoisia. Syynä tähän oli mahdollistaa kiinnostavat roolit muillekin kuin miespelaajille. Sen sijaan epäluulo eri yhteiskuntaluokkien ja kansallisuuksien välillä oli vahvasti esillä.

Tuohon aikaan ei ollut "poliittista realismia", että Suomi liittyisi Euroopan talousjärjestykseen EEC:hen saati NATO:on. Toisin sanoen, Neuvostoliitto ei olisi hyväksynyt sitä.

Mutta oikeassakin maailmassa oli pitkään puuhattu Pohjoismaiden omaa talousaluetta Nordekia. Myös larpissa käytiin Nordek-neuvotteluita, joihin osallistui Suomen, Ruotsin, Norjan ja Tanskan edustajia. Ruotsin suurlähetystön koivupuisen kokouspöydän ääressä skoolattiin sapseilla ja poltettiin tupakkaa samalla kun neuvoteltiin kalastusosastoista, tariffeista ja ydinvoimasta.

Halusimme ostaa neuvostovoimaloita, mutta Norja ja Tanska epäilivät, että se ei sopisi heidän



Kuva: Martin Østlie Lindelien

NATO-kumppaneilleen. Me Suomen edustajat taas epäilimme, että itänaapuri ei hyväksyisi läntistä ydinvoimaa.

Suomen ja Ruotsin suurlähettiläät ravasivatkin vähän väliä Neuvostoliiton lähetystössä juomassa vodkaa ja pyytämässä lupaa linjalleen. Ja samaan aikaan toiset kävivät Yhdysvaltain ja Iso-Britannian lähetystöissä tekemässä samaa - paitsi viskin äärellä. Osa alkoholista oli korvattu jääteellä sillä larppaajien viinapää ei ole samaa tasoa 70-luvun diplomaattien kanssa.

Muut tärkeät neuvottelut koskivat ydinaseita ja kansainvälistä aseistariisunutta.

Viimekeväisen NATO-keskustelun aikana minun oli vaikea ymmärtää, miksi monet kokivat sanan "liitoutumattomuus" olevan sama kuin "Neuvostoliiton taskussa". Ei ole enää. Niin selvää oli, että Ruotsin ja varsinkin Suomen ylevät puheet olivat tuohon aikaan pelkkä sumuverho sille, että ollaan viittä vaille Tshekkoslovakia.

Nykyään samanlaista painetta ylivoimaiselta itänaapurilta ei ole, eikä paluu moninapaisesta maailmasta harvojen suurvaltojen hallitsemaan todellisuuteen ole todellakaan toivottavaa.

### Naamiot riisutaan

Larppaajien päivät kuluivat 1970-luvun neuvotte- luissa, lähetystössä, Nobel-vastaanotolla, eri mai- den järjestämissä kekkereissä, saunassa, salaisissa kohtaamisissa, laittomissa homobaareissa, shak- kiotteluissa, ravintoloissa ja hienoilla vastaanotoilla.

Myöhään illalla vetäydyttiin hotellihuoneisiin, joissa sai viimeinkin poistaa hassun otsatukkape- ruukin, riisua trumpettihousut ja juoda lasikaupalla raikasta vettä. Rooli poistui ja pelaaja astui tilalle.

Huone oli pieni ja jaoin sen kahden muun suo- malaisen larppaajan kanssa. Toinen pelasi larpassa suurlähettilästä, toinen henkilöstöpäällikköä. Yöllä olimme tasa-arvoisia osallistujia, joita kiinnosti lähinnä nukkuminen, suihkujono ja aamuvenytte- ly. Ja tietenkin tuli vähän selattua somea ja oikean maailman uutisia.

Mitä siellä oli? Ydinaseita, NATOa, Ukrainassa on räjäytetty silta, Venäjä suuttuu Nobelin rauhanpal- kinnosta, suurvallat uhittelevat toisilleen... Vaikka Allegiancen tapahtumista oli 52 vuotta, olisivat ne voineet olla eiliseltä. Pienikin vilkaisu uutisiin voi- misti larpin yllä lepäävää raskasta varjoa.

Presidentti Niinistö sanoi Venäjän hyökkäyksen alettua, että "Naamiot on riisuttu, vain sodan kyl- mät kasvot näkyvät." Me konkreettisesti riisuimme naamiot ja näimme ne kylmät kasvot historian ja nykyhetken ristivalotuksessa.

### Paluu rautaesiripun taakse

Alexandra Mazur on ukrainalainen kardiologi, joka asuu maanpaossa Yhdysvalloissa. Hän halusi osallistua larppiin, mutta koki, että Neuvostoliiton pelaaminen olisi liikaa. Larpassa hän oli Itä-Saksan turvallisuuspalvelu Stasin vakooja ja kaksoisagentti. Mazurin aviomies Paul Tomashevski on niin ikään ukrainalainen ja hän puolestaan larppasi mielellään Neuvostoliiton suurlähettilästä.

"Neuvostoliiton kulttuuri on hyvin toksista ja traumaattista ja haluan pysyä siitä mahdollisimman kaukana", Mazur kertoo. "Aivan kuten ukrainalaiset toverini yrittävät näyttää maailmalle juuri nyt."

"Olen hyvin seurallinen, enkä voi toteuttaa sitä omassa elämässäni maanpaossa. Tämä larppi antoi minun olla pirteä ja äänekäs, puhua ihmisten kanssa ja kokeilla elämää kaksinaamaisena valehte- lijana. Larpin aikana roolihahmoni teot ja päätökset painoivat hänen harteitaan raskaammin ja ras- kaammin, ja tunnelma muuttui hauska vakoaja- seikkailusta paranoiaksi. Joka oli perusteltua, koska vähän ennen larpin loppumista hahmoni jäi kiinni

kaksoisagenttina."

Moskovalaisen sodanvastustajan Anna Volodinan oli tarkoitus tulla larppiin junalla ja lautalla Suomen ja Ruotsin läpi. Kun rajat laitettiin kiinni, ainoa mah- dollisuus oli matkustaa Murmanskiin ja sieltä Norjan Lappiin Kirkkoniemeen. Kun lopullinen päämäärä oli Etelä-Norjassa niin melkoinen kiertoaajelu siitä tuli.

"Uskon, että emme larppaa vain huvin vuoksi vaan, jotta voimme tutkia ja reflektoida", Volodina sanoo. "Tässä mielessä oli tärkeää osallistua juuri nyt juuri tähän larppiin."

### Ei koskaan enää

"Herra Talvela, minä olen poliisipäällikkö", sanoo eteeni tullut pitkä norjalaismies. "Saisinko kokeilla laukkunne painoa?"

En anna koskea siihen, mutta näytän, ettei salkku ollut painava.

"Voisitteko nyt avata sen?"

On selvää, että kohteliaasta pyynnöstä kieltäyty- minen johtaisi pidätykseen. Jotkut Suomen suurlä- hetystössä alkavat tuskastua käytökseeni ja kärke- vät näyttämään paperini. He eivät tiedä, että siellä on Marien viisumi.

Suomen Suojelupoliisin edustaja, tätini Veera Vaahtera, on onneksi huomannut tilanteen ja alkaa selvittää sitä Norjan poliisin kanssa. Hän tietää tasan tarkkaan, kuinka arkaluontoinen paperi laukussa on. Täti saa tietää, että poliiseja eivät kiinnosta pape- rit vaan voisin ottaa ne pois ennen kuin näyttäisin laukkua heille. Sovimme tekevämme näin vähän sivummalla.

Lähden kulkemaan oman lähetystömme suun- taan, kun näen, että sieltä tulevatkin Marie ja muut tshekkoslovakialaiset. Heistä pitää olla kaukana!

Viimein löydämme rauhallisen paikan, nappaan kirjoituskoneella näpytellyn viisumin teryleenitakkini povitaskuun ja näytän salkun poliiseille. Paljastuu, että he ovat saaneet ilmoituksen pommi-iskusta ja minun laukkuni on isoin koko puistossa. Laukusta löytyvät sarjakuvalehti, kenkälankkipakkaus ja kiika- rit eivät kuitenkaan herätä heidän huoltaan.

Sitten itse toisen maailmansodan muistotilai- suus pääsee alkamaan. Norjan ulkoministeri pitää puheen, jonka jälkeen kuulemme runon ja musiikkia. Lähes jokaisella paikalla olevalla roolihahmolla on omakohtaisia muistoja sodasta, mutta me nuorem- mat olemme syntyneet sen aikana tai jälkeen. Sanat osoitetaan meille, jotta ymmärtäisimme sodan hir- veyden, ja tekisimme kaikkemme, että sota Euroo- passa ei koskaan toistuisi.

Tämä on larpin loppukohtaus ja yllämme oleva varjo tuntuu nyt voimakkaammalta kuin koskaan.

Nämä 70-luvun ruskeanharmaat byrokraa- tit loputtomissa kokouksissaan todella halusivat estää sodan paluun Eurooppaan. Tshekkoslova- kian miehitys muutamaa vuotta aiemmin oli yhtä traumaattinen tapahtuma kuin helmikuussa alkanut "erikoisoperaatio" eli Venäjän laitton hyökkäys. Jotka uhreina jotkut läsnä olevat olivat.

Vaikka hänen roolihahmonsa oli paljastuneena vakoojana hirvittävässä vaikeuksissa, Alexandra Mazur ajatteli, että jos voisi, hän ukrainalaisena vaihtaisi mielihyvin paikkaa hahmonsa kanssa.

Itse en voinut olla ajattelematta, kuinka kauheaa olisi, jos Suomi joutuisi lähivuosina sotaan. Joutuisi- vatko minun lapseni kärsimään tai jopa rintamalle? Jotkut heistä ehkä selviäisivät hengissä, mutta ei kukaan ilman ruumiin tai hengen vammoja. Aivan kuten käy ukrainalaisille ja venäläisille Putinin sodan uhreille juuri nyt.

Heidän jälkeläisensä joutuisivat ja joutuvat jälleen kerran julistamaan: "Ei koskaan enää!" Aivan kuten nämä kuvitteelliset edeltävät sukupolvet julis- tivat Norjassa vuonna 1970.

Vaikka se oli rankkaa ja vaikeaa, tämä larppi oli tärkeää toteuttaa sodan varjosta huolimatta ja siitä johtuen. "Ei koskaan enää" on opetus, jota emme olisi saaneet unohtaa. ●



Kuva: Martin Østlie Lindelien



Kuvaa Piiritystila - Halat Hisar -liveroolipelistä. Kuva: Tuomas Puikkonen

## Halat Hisar ja kuoleman kokemus

Henrik-Kristian Telkki

Suomen kielessä on sanoja, joita tunnetusti on täydessä merkityksessään mahdotonta kääntää muille kielille. ”Sisu” on klassisin esimerkki tästä. Sanassa on jokin syvempi merkitys, jota ei pysty pukemaan millekään kielelle. Englannin sana ”persistence”, ranskan ”persévérance” ja hollannin ”geduld” ovat liian heppoisia vangitakseen ”sisun” todellisen merkityksen.

Oma ehdotukseni näiden mahdottomien sanojen listaan on ”rähjäinen”. Todellinen ”rähjäisyys” ei ole vain väsymystä, nuhjuisia vaatteita, tai nuukahtanutta ryhtiä. Se on eräänlainen ulospäin näkyvä henkinen tila, jota väsymys ja vaatteet vain auttavat mallintamaan. Olin juuri kulkenut Parkanosta Tampereella pienen henkilöauton takapenkillä ja kroppaani kolotti kaikkialta. Kun automatkani jälkeen lopulta kaivelin Tampereen rautatieasemalla putkikassiani, olin haisevissa ja likaisissa vaatteissani niin metka näky, että nostatin asemaa kiertävien järjestyksenvalvojen kulmakarvoja. Kun lopulta pääsin kantamuksineni junaan ja istumapaikalleni, olin pohjamutiani myöten ”rähjäinen”. Olin puolivälissä kotimatkaani liveroolipelistä Piiritystila – Halat Hisar.

Halat Hisar tapahtuu Suomessa, joka elää konfliktissa fiktiivisen Uralian valtion kanssa. Ugrit

saivat toisen maailmansodan jälkeisenä myönnytyksenä Suomesta pienen itsehallintoalueen, jolle Uralian valtio perustettiin. Tämän jälkeen Uralia on ekspansionistista ja rasistista politiikkaa noudattaen vallannut lisää Suomen pinta-alasta. Pelin hetkeen saavuttaessa suomalaiset ovat muuttuneet vähemmistöksi omassa maassaan. Ugreilla on aseellinen ja poliittinen ylivoima suomalaisten alueiden laajalti tuhouduttua pommituksissa. Tilannetta voi kuvata kansanmurhan yritykseksi. Skenaario simuloi yllättävän tarkkaan Israelin ja Palestiinan välistä konfliktia. Tarkemmin pelin tapahtumat ammensivat palestiinalaisten pelisuunnittelijoiden omia kokemuksia Birzeitin yliopistolla.

### Portilla

Halat Hisar alkaa odottelulla. Pelin tapahtumapaikana olevan yliopiston ja todellisen maailman välissä on portti, sekä miehittävän armeijan tarkastuspiste. Pelaajat saavat olla vapaasti olla portin ulkopuolella omana itsenään, mutta portista kulkiessaan on roolihahmo vedettävä päälle. Sunnuntaina voin jälleen palata Henrikiksi, siihen asti olen Lauri Kuha miehitetyn Suomen parjatun sanomalehden Helsingin Sanomien toimittaja. Portti tietenkin oli fyysinen

siirtymäriitti peliin, mutta sillä oli myös pelimekaaninen tarkoituksensa. Jokaisella hahmolla oli henkilöilystodistuksensa, jotka portilla olevalla tarkastuspisteellä sotilaiden toimesta vaihdettiin ”ajantasaisiin” versioihin. Jippona uusissa henkilöilystodistuksissa oli väärin kirjoitetut nimet ja pakotettu uskonnollinen identiteetti.

Narratiivisesti välikohtaus portilla oli poliittista väkivaltaa. Toisen identiteettiin kajoaminen oli merkityksellinen rikos, joka myöhemmin saattaisi vaarantaa heidän juridisen asemansa. Virallisesti se kuitenkin olisi vain byrokratiassa tapahtunut tahaton lipsahdus. Juttu, joka kyllä voitaisiin korjata ”mutta etkö tiedä miten paljon vaivaa tämmöisessä pikkujutussa olisi, voitko olla heittäytymättä vaikeaksi?”

Laurina en voi asiaan liikaa paneutua, kannan muistikorttia, jolla on valokuvia armeijan harjoittamista kidutuksista. Aavistan armeijan olevan kortista tietoinen ja aivan varmasti portilla sitä etsitään kissojen ja koirien kanssa. Onnekseni saan livautettua kortin kallisarvoista ulkomaan mediaa edustavan kollegan taskuun, sillä heitä ei portilla häiritä. Huokaisen helpotuksesta juuri ennen kuin sotilaat ohjaavat minut sivuun. Tarkka syynäys, ota muksematta uusi henkilöilystodistus, älä nosta häkkälää vaan pakene paikalta mahdollisimman nopeasti.

Halat Hisarissa tämä yksittäinen rikkomus on yksi nöyryytys pitkässä ketjussa vastaavia. Seuraavaksi yliopistoa pyritään hallitsemaan ulkopuolelta väkivallalla. Opiskelijat organisoivat mielenilmauksen, jossa kanadalainen aktivisti Marie Isola ammutaan armeijan toimesta. Ampumista seuraa mediasota, johon kaikki joutuvat mukaan. Armeija brändää liput astaloiksi ja ampumisen puolustautumiseksi, sitten itsemurhaksi. Yliopistolaiset koittavat saada viestiä mediasulun läpi ja ulkomaalainen media pohtii kuoleman käsitteen teoreettisuutta. Peli karkaa puheenvuorojen ja vaikuttajien kakofoniaksi. Laurin kohdalla tämä tarkoittaa syvää introspektiötä suhteesta journalismin etiikkaan. Tavallaan pitäisi olla ammattilainen, mutta journalismin eettisiä ohjeita on vaikea ylläpitää, kun väkivallan uhka alkaa eskaloitumaan. Löydän Laurin kasvavissa määrin raportoinnissaan käyttävän sanakäänteitä, jotka ruokkivat uskoa omissa ja saattavat vihollista huonimpaan valoon.

### Yön pimeydessä

Julkisella liikenteellä matkustaminen tuntuu aivan erilaiselta, kun sen tekee yöllä ja etenkin jos tekee

pitkää matkaa. Pimeydessä maailma ulkona on ääriviivoja ja valon lainaamia pisteitä. Junavaunun halogeenilamput korostavat metallisen ja mekaanisoidun kotelosi eristäytyneisyyttä, sallien ajatusten kiertää vapaasti. Jos olet väsynyt, olet kymmenen kertaa väsyneempi istuessasi siinä penkillä. Samalla kuitenkin kehosi pyrkii pitämään sinua hereillä. Päädyt tavallaan utuiseen välitilaan. Siinä hetkessä rähjäisenä istuessasi voit katsoa, miten arvioitu lähtöaika venyy 15, 30, 45 minuuttia.

Halat Hisarissa yliopistorakennus on betonin, lasin ja akateemisen idealismin luoma kotelo. Junan tavoin yöllä se tuntuu lohdulliselta paikalta. Intensiivisen päivän jälkeen keräsin ajatuksiani käyskentelemällä yliopiston aulassa, vilkuillen sohvalta istuskelevaa nuortaparia. Takanani olevassa juhlasalissa akateemiset yökyöpelit olivat jakautuneet pienryhmiin, käydäkseen taistoa ideologioista ja laatiakseen huomisen suunnitelmia.

Peliin ilmoittauduttaessa oltiin pelinjohton tiiimoilta kysytty, miten rankkaan kokemukseen pelaaja on valmis. Yöstä oli vielä erikseen varoiteltu, jotta pelinjohto sai varmistettua, että nukkuvat saisivat yönensä. Kun sitten näen pitkän ja pimeän käytävän päästä kohti tulevat taskulamppujen valokiilat, on ensimmäinen ajatukseni ”miksi pirussa kukaan kulkee täällä taskulampuilla, eikä vain laita katkaisimesta valoja päälle?” Heti kysymyksen mietittyäni muistan taskulampun olevan yleisin rynnäkkökivääriin liitettävä taktinen lisävaruste, sekä sen miten sotilasryhmä etenee muodostelmassa. Huudan jotain epäselvää ja alan juoksemaan. Paniikissa tajuan repiä sen pahuksen muistikortin kamerasta, kääriä sen paperiin ja heittää naulakoiden alle roskana. Sitten se on menoa.

Halat Hisarin juoneen kuuluu, että yliopistolla olevien joukkoon on istutettu armeijan liittolaisia. Yleinen motiivi on läheisten suojelu ja oman nahan pelastaminen. Nämä liittolaiset kuitenkin pitävät huolen siitä, että rakennukseen johtavat ovet ovat armeijalle auki. On itsestä riippuvaista, miten tilanteessa tajuat toimia. Jäätyminen on pahinta, silloin olet todella helppo siepattava. Suora fyysinen vastarinta on kohtuu turhaa. Pystyt tönäisemään yhtä sotilasta, ennen kuin muut muodostelmasta painavat sinut maahan. Todistetusti tehokkain keino on muodostaa ryhmä, linkittää käsivarret ketjuksi ja käydä maahan massana makaamaan. Taktiikan hyviä puoli on, että se on passiivista vastarintaa, joka ei anna oikeutusta ampua sinua itsepuolustuksena. On myös vaikeampaa repiä ihmistä mukaansa,



kun se makaa läjässä maassa, käsivarsistaan muissa kiinni. Vaikeampaa mutta ei mahdotonta.

Huputtamista suositaan kiinnitoissa, koska se ei ainoastaan suoja kiinniottajia, vaan myös tehokkaasti hämärtää kiinniotettavan paikan tuntua. Asia on selvää pässin lihaa loogisella tasolla, mutta käytännön efektiä on vaikea hahmottaa ennen kuin sen on kokenut. Kun pääsi päätyy äkinäisesti pimeyteen, järkytys näön katoamisesta sotkee aistisi. Huppu on sopivan ohut, jotta pystyt hengittämään sen läpin, mutta hengitys on vaivalloisempaa. Kun happea ei saa normaaliin tapaan, alat automaattisesti hengittämään kiihkeämmin tasataksesi hapen tarpeen. Tiheämpi hengittäminen on virhe. Koska huppu ei päästä ilmaa kunnolla läpi, tiivistyy hengityksesi kosteudeksi hupun sisäpintaan, synnyttäen hupun sisälle kosteaa trooppista kuumuutta muistuttava tilan. Lopputuloksena kehosi menettää kykyään tunnistaa eroa sisäilman ja marraskuisen yöilman välillä. Vaikka olinkin jo aiemmin ehtinyt hahmottamaan pelialueen pääpiirteissään tilana, olin kuitenkin puolessa välissä kuljetusta kohti pidätyspaikkaa, ennen kuin tajusin kenkien alla rapisevan soran ja kylmenevät käteni, ja pystyin päättämään missä paikkeilla pelialuetta olimme.

Se mikä oikeasti tekee yöllisistä sieppauksista haastavia kohtauksia, on kiinniottoa seuraavat kuulustelut. Sinua seisotetaan nurkassa, etkä saa liikkua. Huppu päässäsi et pysty saamaan ympäristössäsi tapahtuvista muutoksista mitään signaalia, jolloin ajantajusi hämärtyy ja aikaa hahmottaa vain jalkojen puutumisen ja kasvavan katkeruuden kaltaisina subjektiivisina kokemuksina. Suutuspäissäni koitan jalallani kiskoa jatkojohtoa irti pistorasiasta. Kiusaa se on pienikin kiusa, tuumailen. Yhdellä jalalla yritys jää sangen impotentiksi, joten turhautuneena luovutan.

**”Miksi et anna meidän auttaa sinua?”**

Sieppauksia seuraavat kuulustelut olivat Halat Hisa-

riissa mielenkiintoinen yhdistelmä Israelin armeijan ja Yhdysvaltojen poliisin taktiikoita. Ne myös usein yltyivät sangen nopeasti kiduttamiseen. Instituutionaalinen väkivalta on yksipuoleista ja yhteiskunnallisesti hyväksyttyä. Se on sitä ”oikeaa väkivaltaa”, joka automaattisesti määrittää väkivallan kohteen häneksi, joka on väärässä. Tappaminen on väärin, paitsi jos teet sen ”kodin, uskonnon ja isänmaan” nimissä. Lyömistä paheksutaan, mutta pamputtaminen on olosuhteiden sanelema pakko. Asetelma auttaa väkivallan kohteen ja vastustajien nujertamisessa, stigmatisoimalla väkivallan itsensä vastustamisen. Jos väkivalta on oikein, jopa sen vastustajat leimautuvat. ”Miksi vastustat näitä toimia, eiväthän ne kosketa kuin vihollisia”, pystyy olemaan virallinen argumentti. Institutionaalisen väkivallan hyväksymisen haasteena ei ole pelkästään ilmeinen eettinen kysymys, vaan myös vaatimus taata, ettei tapahdu ylilyöntejä. Väkivalta tekona riistää toisen ihmisarvoa, jolloin voidaksesi lyödä toista hyvin joudut madaltamaan lyötävänä olevaa kohtaan tuntemaasi empatiaa.

Halat Hisarin maailmassa nämä hyväksyttävyyden rajat olivat sangen alhaiset, mikä manifestoitui carte blanche väkivaltana, jonka jälkiä ei edes yritetty peitellä. Pelin jälkeen käydyissä keskusteluissa kuulustelijoita pelanneet toivat esille, miten vaikeaa heidän oli kohtauksia pelata. Vaikka väkivalta jäikin käytännössä implisiittiselle tasolle, jo pelkästään ajatus tuntui kummittelevan kiduttajien kalloissa. Liverpoolipelaajat eivät ole kovin verenhimoisia yksilöitä, vaikka sellaisia usein voivatkin pelata.

Tavallaan pelin jälkeen oli hirvittävän hienoa nähdä höykyttäjien ja höykytettyjen keskustelut, kuulla niistä haasteista, jotka valtarooleihin olivat liittyneet ja sorrettujen anteeksiannot. Tavallaan se oli myös pahuksen aavemaista. Kontekstinsa ulkopuolella diskurssi ei ollut niin erilainen kuin oikeiden kiduttajien ja natsien kohdalla. ”Kyllä tekoni minusta tuntuivat pahalta.” Näissä anteeksipyynnöissä usein on sisällytettyinä ääneen sanomaton odotus anteeksi saamisesta. Koska joku pyytää, toisen kuuluu antaa, sanoo sosiaalinen koodisto. Tietenkin Halat Hisar edelleen on peli, teot ja konteksti ovat aivan eri mittakaavoissa. Pelit kuitenkin ovat taidetta ja taiteen tavoin, sen kautta käyviä keskusteluja saa peilata oikean maailman ilmiöihin.

Pelissä väkivallan kohtaamisesta tuli myös yhteisöllinen kokemus. Vaikka piestyksi tuleminen hahmoille traumaattinen asia olikin, se alkoi muovautua myös ylpeyden aiheeksi. Pasifistiset yliopistolaiset



Kuva: Tuomas Puikkonen

alkoivat hiljalleen toteuttamaan toksisen maskuliinisuuden kliseitä. Koska kidutetuksi tuleminen kertoi vaikenemisestäsi, se myös mahdollisti eräänlaisen identiteetin takaisin saannin kidutetuille. Palattiin takaisin pelin alussa annettuihin henkilöllisyystodistuksiin. Tuolloin paperipalalla ulkopuolinen taho oli pyrkinyt määrittelemään identiteettiäsi. Nyt vaikka valta-asetat edelleen olivat sinua vastaan, sait omalla vastarinnallasi määritellä itseäsi. Samalla kokemus myös mahdollisti lujemman vakaumuksen kehittämisen. Väkivallan paradoksaalisuus korostaa sitä, miksi etenkin institutionaalisen väkivallan tulee olla tarkkaan harkittua. Väkivalta on helppo nähdä ratkaisuna, mutta vääränlaisena ja väärässä tilanteessa käytettynä se voi kääntyä tarkoituksiaan vastaan.

Hahmolleni muksinta on myös auttanut selvittämään ajatuksia. Laurilla on ollut jo jonkin aikaa YLE:lle työskentelevän kollegan kanssa pientä romanssin poikasta. Seurustelukumppani haluaisi edetä seuraavalle asteelle, mutta Lauri on epäröinyt asiassa. Lauri on tottunut maalitauluun selässään, mutta suhteen tunnustaminen asettaisi kumppanin vaaraan. ”Onhan meillä vielä aikaa miettiä, me eletään ikuisesti” Lauri on virkkonut. Yön aikana Laurille lähetetään valokuvia, joissa sotilaat pakottavat Laurin kumppania seksuaalisiin asentoihin. Ottaen huomioon paljonko siitä kidutuskuvia sisältävästä muistikortista on väännetty, mediavalintaa täytyy kunnioittaa. Saatuaan kultansa viimein takaisin Lauri tajuaa olevan ihmeen, jos tässä eletään edes tämä yö. Väkipoukon keskellä Lauri menee polvensa varaan ja kosii. Suorituksena se on monellakin tapaa

kömpelö, ehkä yhdellä tapaa söpö, mutta siinä hetkessä se on riittävästi.

### **Kotimatka**

Olemme odotelleet puolitoista tuntia raiteilla, kun aran oloinen konduktööri astuu matkavaunuun. Olemme odotelleet koko tämän ajan, koska joku on kuollut raiteille. Konduktööri yrittää kasuaalia kevenystä ja sanoo jotain ”raadosta raiteilla”. Lohdutukseksi meille kerrotaan, että myöhästymisen vuoksi voimme saada 50 prosentin palautukseen lippujemme hinnasta. Aistin vaunussa vain ärtymistä.

Huomaan ajatuksissani palaavani takaisin yliopistolle. Halat Hisar päättyy Suomen lipun nostamiseen salkoon ja Finlandia-hymnin laulamiseen. Armeija on toistaiseksi vetäytynyt tilanteen alettua eskaloitumaan PR-katastrofiksi. Lipun alla me selviytyjät olemme löytäneet patriottisen yhteisöllisyyden, välillämme olevista erimielisyyksistä huolimatta. Hetki on kulminaatio tapahtumaketjulle, joka alkoi Isolan kuolemasta.

Junassa kuolema on juuri muuttunut epäkäytännöllisyydeksi. Tiedän ettei oikeassa maailmassa kuolema ole pelielementti. On korrekta ohittaa asia olankohautuksella ja alkaa täyttämään VR:n korvauslomaketta. Haikailen silti takaisin Halat Hisarin maailmaan, jossa kuoleman edessä oli kollektiivisessä yhtenäisyydessämme jollain tapaa ”kauniita”. Fiktiivisten maailmojemme ulkopuolella, kuoleman äärellä olemme näemmä lähinnä tylsistyneitä. Vietän loppu junamatka, kääpertyen mahdollisimman visusti itseni sisälle.

Liveroolipelikokemus ei ole vain itse peli, vaan

kaikki siinä ympärillä. Se on kanssapelaajat, pelin jälkeiset keskustelut ja kotimatka. En ole kohdannut useimpia kanssapelaajiani Halat Hisarin jälkeen. Tavallaan se on ikävää, mutta se myös muistuttaa nauttimastani pois kävelemisen etuoikeudesta. Hahmojemme henkisillä esikuvilla ei ole tätä mahdollisuutta, Palestiinassa peli ei pääty. YLE on uutisoinut asiasta viimeksi vuonna 2021. Tuon jälkeen YK on tilastoinut 692 ihmisen kuolleen ja 34 359 loukkaantuneen konfliktin seurauksena. Asiasta varmasti uutisoi joku "Lauri Kuha", mutta meillä se ei enää riko uutiskynnystä. ●

*Henrik-Kristian Telkki on audiovisuaalista mediakulttuurin opiskelija Lapin yliopistosta. Kurssipänttöyksen sijaan aika tosin on mennyt luomisvimmaisen jääveiston ja mediataideteosten parissa, sekä valtakunnallisessa yhdistystoiminnassa.*

*Leipänsä eteen hän työskentelee elokuva-alan sekatyöläisenä eri tuotantoyhtiöille, toimii käsikirjoittajana, sekä ohjaa mainoselokuvia. Muuten hän on suhteellisen terve nörtti, joka harrastaa liiaksi elokuvia, kirjallisuutta ja videopelejä.*

## OSIO 4: MAAILMA PELIEN MUKAAN ●

Pelit muuttavat meitä. Mutta pelit toimivat myös muisteina, peileinä ja linsseinä. Ne näyttävät meille maailmaa eri kulmista ja säilövät sitä kokemuksiksi ja toimijuuksiksi, kuten **C. Thi Nguyen** kirjoittaa erinomaisessa kirjassaan *Pelien filosofia – toimijuus taiteena*. Pelit, kuten muutkin taiteen tarjoavat meille mahdollisia tulkintoja ihmisyydestä, yhteiskunnasta ja maailmankaikkeudesta. Peleillä on myös kyky mahdollistaa omien tulkintojemme tekeminen. Ne voivat olla meitä varten rakennettuja tutkimuksen tiloja, joissa toimiminen avaa meille maailman sellaisena, kuin emme ole sitä vielä nähneet. Joskus tuo näkökulma on suoraviivainen ja tekijöiden valikoima. Toisinaan se näyttäytyy moninaisena mahdollisuusavaruuksena, josta pelaaja itse voi rakennella uusia perspektiivejä.

Tässä osiossa olevat tekstit käsittelevät sitä, millä maailma näyttäytyy pelitaiteellisen linssin läpi. Ne ovat aiempia tekstejä analyttisempiä ja katsovat henkilökohtaisesta perspektiivistä lähtien laajalla kulmalla kohti todellisuutta. Näissä artikkeleissa pelin pelaaminen on avannut kirjoittajalle jotain yleismaailmallista pelin käsittelemästä aiheesta.

Osion ensimmäisessä kirjoituksessa **Daniel Gonzales** rinnastaa oman lapsuuskokemuksensa ensimmäisten tietokonepelien pelaamisesta ja internetin käytöstä Hypnospace Outlaw -pelin kuvaamaan maailmaan, joka heijastelee 1990-luvun internetkulttuurin ilmiöitä ja vuosituhannen vaihteen ohjelmistoromahduksen pelkoa. Gonzalesin keskeinen käsite on nostalgia. Meillä kaikilla on ensimmäiset muistomme peleistä ja tietotekniikasta. Hypnospace Outlaw näyttää oman versionsa ilmiöistä, jotka liittyvät myös omaan nostalgiaamme. Sen visiot voivat olla samoja kuin sinun ja minun. Kysymys kuuluu, kuinka oikeita muistomme ovat?

**Ville Susi** kaivautuu omassa artikkelissaan (keino)lihan syvyyksiin. Hänen syvä tulkintansa Deus Ex Human Revolution -pelin ihmisyydestä ja kehollisuudesta tuntuu kyseenalaistavan koko jaon virtuaalisen ja lihallisen minuuden välillä. Pelin ytimessä on pelaajahahmon kehon asteittainen korvautuminen kyberneettisillä keino-osilla. Missä kulkee ihmisyyden ja koneen raja, vai onko

sellaista olemassakaan? Pelaajana ja diginatiivina virtuaalisten todellisuuksien räplääjänä mieleeni herää vääjäämättä kysymys, missä kulkee minun ja pelihahmoni raja? **Douglas Hofstadter** käsittelee kirjassaan *"I Am a Strange Loop"* itsen käsitettä. Hänen mukaansa olemme paitsi kehollinen sielu, myös kaikki se, miten olemme vaikuttaneet ympäristöömme. Pelaajana olen vaikuttanut peleissä, joten kenties ohimenevän hetken olen pelihahmoni kanssa yhtä. Me olemme outo silmukka oudon työkalun ympärillä.

**Johannes Valkola** puolestaan on pelannut Tale of Talesin viimeiseksi jäänyttä Sunset-peliä. Kunnianhimoisesta taidepelistä ei koskaan tullut tiimin toivomaa läpilyöntiä valtavirtamarkkinoille. Peli on liian avoin, liian hidas, liian tavoitteeton ja/tai liian väkevä, jotta se olisi lyönyt läpi indie-pelien ensimmäisen hyökyaallon jälkimainingeissa. Juuri noiden ominaisuuksien takia se onnistuu kuitenkin sanomaan enemmän, kuin valtavirran voimafantasiat ja keskimääräiset indie-tuotannot. Sunset katsoo maailmaa siivoajan näkökulmasta, mutta roskien ja tahrojen sijaan se onnistuu näyttämään meille sivustakatsojan voimattomuuden ihmisluonteen monimuotoisuuden ja yhteiskunnan romahduksen edessä.

**Felipe García-Soriano** käyttää Hades-peliä työkaluna avatakseen byrokratian luonnetta. Luulen, että kun pelin tekijät lähtivät rakentamaan Hadeksen toiminnan täyhteistä sarjakuvamaailmaa, he eivät ajatelleet tekevänsä kuvausta byrokraattisesta hierarkiasta, vastavoimanaan ystävällisyyden mahti. Kirjoittaja näkee viihdetuotannossa kyvyn käsitellä tosimaailman ilmiöitä allegorisella tavalla, pelin omaa kielioppia noudattaen. Tätähän taide myös on. Terminator 2 on oikeasti kuvaus perhearvoista ja aikuistumisesta, vaikka se näyttää päällepäin puhtaalta toiminnalta ja äärimmäiseltä äijäilyltä (jonka keskeisimpänä hahmona on kuitenkin nainen, äiti ja soturi). Pelien toimijuudet avaavat meille mahdollisuuksia tulkintoihin, joita pelin tekijät ovat tietoisesti tai tiedostamattaan teokseensa rakentaneet.

Kokoelman viimeinen artikkeli, **Jaakko Väkevän** tutkielma The Beginner's Guidesta jättää mieleem-



me leijumaan muiston, mielikuvan ja kysymyksen pelitaiteesta. Peliä ajatteleva taiteena on kytynyt pelaajien mielissä jo kauan. Kuitenkin vasta viime vuosina ajatus on lähtenyt leviämään paitsi pelitutkijoiden piireihin, myös taidekentällä, lehdistössä ja niin sanotun suuren yleisön keskuudessa. Peliä taiteellisesta arvosta tullaan varmasti keskustelemaan vielä sittenkin, kun *Game Over* koittaa, mutta *The Beginner's Guide* on vahva näyttö sen puolesta, että pelit kaikissa muodoissaan

#### PART 4: THE WORLD ACCORDING TO GAMES

Games change us. However, they also act as a memory, as mirrors and as lenses. They show us the world from different perspectives and preserve it into experiences and agencies, just as **C. Thi Nguyen** writes in his excellent book *Games: Agency as Art*. Games, just like other forms of art, offer us potential interpretations of humanity, society and the universe. Games also allow us to make our own interpretations. They can be spaces built for us to explore, where our actions can reveal the world to us in a way we've never seen before. Sometimes the perspective is linear and chosen by the authors. Other times it can present itself as a diverse space of possibilities, where the player themselves can build new perspectives.

The texts in this section examine how the world looks like through the lens of game art. They are more analytical than the previous texts and direct their gaze from a personal perspective towards reality with a wider arc. In these articles playing the game has unlocked something universal about the game's topics for the writer.

In the first text of the section, **Daniel Gonzales** draws parallels between his own childhood experiences of playing digital games and browsing the Internet and the world depicted by the game *Hypnospace Outlaw*, which reflects the phenomena of the 1990s Internet culture and the fear of system crashes at the turn of the millennium. Gonzales focuses on nostalgia as his central theme. We all have our first memories of games and information technology. *Hypnospace Outlaw* shows us its own

voivat olla taidetta. Taiteen tohtori **Teemu Mäkeä** lainatakseni taiteen tehtäviin kuuluu esteettisen nautinnon tarjoamisen lisäksi viisauden tavoittelun, keskustelun herättämisen ja tunne-elämän voimistamisen. Tämä artikkelikokoelma osoittaa, että pelit onnistuvat kaikissa näissä osa-alueissa. Erityisesti *The Beginner's Guide* onnistuu vanhan pelinkehittäjä-jäärän tunne-elämän voimistamisessa, ja Väkevä tämän seikan esille nostamisessa ja selittämisessä.

version of phenomena that also relate to our own nostalgia. Its visions might match the ones you and I have. The question is: how accurate are our memories?

In his article, **Ville Susi** explores the realm of (artificial) flesh. His deep dive into the themes of humanity and embodiment in the game *Deus Ex: Human Revolution* seems to question the entire divide between the virtual and physical self. At the centre of the game lies the gradual replacement of the player character's body with cybernetic prosthetic parts. Where is the line between human and machine drawn, or does that line even exist at all? As a gamer and a digitally native dabbler in virtual realities I cannot help but wonder where the line exists between me and my in-game character. In his book *"I Am a Strange Loop"*, **Douglas Hofstadter** discusses the concept of the self. According to him we are not only a soul with a body, but also all the marks we have left in our surroundings. As a player I have left my mark in games, so perhaps for a fleeting moment I have become one with my in-game character. We are a strange loop wrapped around a strange tool.

**Johannes Valkola**, on the other hand, has played *Sunset*, the last game published by Tale of Tales. The ambitious art game never became the breakthrough mainstream hit the development team hoped it would be. The game is too open-ended, too slow-paced, too aimless and/or too powerful to have made a splash in the wake of the initial indie game tidal wave. It is because of those very properties, however, that it is able to say more than the

power fantasies of mainstream and the average indie productions. *Sunset* looks at the world from the perspective of a cleaner, but instead of litter and stains it manages to show us the helplessness of a bystander in the face of human nature's diverseness and societal collapse.

**Felipe García-Soriano** uses the game *Hades* as a tool for unpacking the nature of bureaucracy. When the developers started building the cartoony, action-packed world of *Hades*, I doubt their intention was to create a depiction of a bureaucratic hierarchy as opposed by the power of kindness. The author observes the entertainment industry's ability to deal with real world phenomena in an allegorical way by using the game's own grammar. This is also what art is, after all. *Terminator 2* is actually a depiction of family values and coming of age, even if on the outside it might seem to be all about pure, bro-tastic action (while still featuring a woman who is both a mother and a warrior as its central character). Agencies in games open up opportunities for us to make interpretations that the game developers have consciously or unconsciously built into their works.

The final article of the collection, a study of *The Beginner's Guide* by **Jaakko Väkevä**, leaves us with a lingering memory, a mental image and a question about games as art. Thinking of games as art has been a question burning in gamers' minds for a long time. It is only in recent years, however, that this idea has started gaining ground, not only among game researchers, but also across the artistic field, the press and the so-called great masses. The debate over the artistic merits of games will certainly go on even beyond *Game Over*, but *The Beginner's Guide* is strong evidence for games in all their forms having artistic value. To quote **Teemu Mäki**, doctor of fine arts, the purpose of art is not only to provide aesthetical enjoyment, but also to pursue wisdom, to provoke conversation and to enrich emotional life. This collection of articles shows that games succeed at all of these aspects. *The Beginner's Guide* in particular manages to enrich the emotional life of an old, stubborn game developer, and Väkevä does a great job at highlighting and explaining the matter.

# Yhä täällä vuonna Y2K: Hypnospace Outlaw ja Internetin hukatut tulevaisuudet

Daniel Gonzales

*Kirjoittajan oma englanninkielinen versio julkaisun lopussa. English version available at the end of the book.*

Vanhempani kertovat usein, kuinka harhailin kerran omille teilleni ostoskeskuksessa ja he löysivät minut tapittamasta siihen aikaan viimeistä huutoa edustavaa Windows 95 -tietokonetta, jossa pyöri pasianssi-peli. Vähänpä he aavistivat, että tästä alkaisi elinikäinen kiinnostus tietokoneita kohtaan, ja että iso osa lapsuudestani vierähtäisi Internetin foorumeilla ja sivustoilla.

On helppo ymmärtää, miksi Hypnospace Outlaw vetosi minuun välittömästi. Useat luotettavina pitämäni kriitikot suosittelivat sitä minulle ikään kuin ikkunana 90-luvun lopun Internetiin ja toisintona nuoruudestani tutuista digitaalisista tiloista. Hämmästykseni oli suuri, kun oivalsin pelin kulkevan aivan vastakkaiseen suuntaan ja kyseenalaistavan muistomme Internetin menneisyydestä.

Tässä esseessä tarkastelen sitä, miten Hypnospace Outlaw tutkailee 90-luvun Internet-nostalgiata kriittisestä näkökulmasta ja haastaa meidät tutkailemaan unelmiamme menneisyydestä ja käsityksiämme nykypäivästä. Lopulta se tiedostaa nostalgiaan sisältyvät menetetyt tulevaisuudet ja kutsuu meidät pohtimaan omia tuntemuksiamme aiheesta.

## 1

Hypnospace Outlaw'n keskiössä on Hypnospace: toisinto 90-luvun lopun Internetistä. Käyttäjät kirjautuvat palveluun nukkuessaan pukemalla päähänsä panna, joka muodostaa yhteyden unen aikana. Tämä herätti heti huomioni, koska kehystyksen myötä Hypnospacesta tulee, aivan kirjaimellisesti, "unelmiamme Internet": ei sellaisena kuin se oli, vaan sellaisena kuin me sen kuvittelemme tai muistamme.

Onkin erittäin merkityksellistä, että pelaajan ensimmäisenä tehtävänä on selvittää alakoulun opettajan tekijänoikeusrikkomusta tämän ladattua esille kuvia oppilaidensa piirtämästä piirroshahmosta. Tämä on todella vahva alustus pelin teemoille: Hypnospace Outlaw houkuttelee mukaansa menneen Internetin nostalgialla, mutta käynnistyy tietoisesti satiirisella osiolla, joka istuisi täysin nykypäivän

Internetiin. Olivatko asiat oikeasti ennen paremmin?

Hypnospacen eri ympäristöistä löytyy useita erilaisia ihmisiä, jotka käyttävät tilaa mielenkiinnon kohteidensa jakamiseen ja yhteydenpitoon ystävien kanssa. Mukana on identiteettiään taiteen, keskustelun ja konfliktien kautta etsiviä teinejä, mutta myös ystävyysuhteita ympäri maailman solmivia yksinäisiä vanhuksia. Hypnospacen asukkaat ovat toisinaan peittelemättömän outoja, mutta samalla he löytävät kuitenkin merkityksellisiä ihmissuhteita. Tämä heijasteli omia nuoruudenkokemuksiani: lapsena ystävyystyminen oli minulle vaikeaa, joten Internetin keskustelupalstat ja sivustot olivat tervetullut pakopaikka ja tila sosiaalisille suhteille.

Monia yhteisöistä yhdistää kuitenkin kaiho menneisyyttä ja omaa historiaa kohtaan. Hypnospacen konkarit muistelevat vanhoja aiemmin käyttämiään alustoja, jotka he joutuivat hylkäämään, kun niiden omistajien tekemät muutokset pilasivat käyttäjäkokemuksen suurempien tuottojen nimissä. Sen sijaan, että nämä käyttäjät keskittyisivät uusien kokemusten ihmeisiin, he kohdistavat varautuneina ja jännittyneinä katseensa tulevaisuuteen: mullistavaan päivytykseen, joka saapuu uudenvuoden aattona 2000. Uusi vuosituhat, Y2K, muodostaa polttopisteen tulevaisuuden toiveille ja odotuksille.

Peli säästää viimeisen tempunsa loppunäytöksensä, jossa vuosia myöhemmin nykypäivässä pelaaja osallistuu arkistointiurakkaan, jolla pyritään pelastamaan Hypnospace-ympäristön rippeet. Tämän prosessin myötä peli tuo viimein Internet-suhteemme tarkastelun iholle: auttaessani tiimitovereitani löytämään vanhoja musiikkikappaleita, blogikirjoituksiaan ja muita aarteitaan tulin itsekin tarkastelleeksi mikä minulle oli merkityksellistä kauan sitten Internetissä surffatessani.

Retrospektiivi tuntui minulle kuitenkin ristiriitaiselta. Sen yhteydessä tutkitaan vuosia sitten tapahtunutta rikosta, ja arkistointityö toimii olennaisena tekijänä rikollisen saattamisessa vastuuseen teoistaan. Minulle aikaa rikostapauksen ja nykypäivän välillä ei ollut kulunut lainkaan.

Kun sitten lopulta löysin todisteet syyllisen haastamiseksi, hän huikkeen lopputaistelun sijaan antautui nöyrästi anteeksi pyytään, ja lopputekstit alkoivat rullata Millennium Anthem -lopputeeman soidessa taustalla. Aluksi olin hämmentynyt. Ei kai tämä tässä voinut olla? Peli oli kutonut monimutkaisen tarinan kokonaisuudesta Internet-maailmasta ja vetänyt minut syvälle mukaan mysteerin ratkaisemiseen. Ja nyt tämä mies, jonka piittaamattomuus alaisiaan ja tuotteeseensa luottaneita ihmisiä kohtaan aiheutti niin paljon kärsimystä vain pyytää anteeksi ja sillä selvä? Sitten aloin kuunnella loppumusiikin sanoja ja kaikki valkeni minulle.

## 2

Mark Fisher kirjoittaa kirjassaan "Ghosts of My Life" Derridan käsitteestä hauntologia: olevaa voi määrittellä vain olemattoman perusteella. Hän laajentaa ajatusta siihen, mikä on mahdollista maailmassamme ja käsityksemme nykyhetkestä: hänen mukaansa maailmaa sellaisena kuin se on vainoavat menneisyyden haamut, mutta myös kaikki mahdolliset toteutumatta jääneet tulevaisuudet.

Tässä mielessä Hypnospace Outlaw'lla on alusta alkaen selkeä tavoite: kuvata vilpittömästi unelmiamme menneisyyden Internetistä. Hypnospacen kansalaiset uskoivat Internetin edustavan tulevaisuuttaan. Se muistutti minua itsestäni nuorempana, yksinäisenä ja ympäristöni suhteen välinpitämättömänä ja siitä, kuinka löysin merkityksiä sekä verkossa muodostamistani yhteyksistä että itse Internetin lupauksista.

Pelillä on kuitenkin myös vahva tarve kritisoida tätä muistoa. Joka hetki se tuntuu kysyvän: Olivatko asiat oikeasti ennen paremmin? Ja vaikka olisivatkin olleet, olisiko Internet voinut lunastaa luojiansa ja puolestapuhujiensa lupaukset? Olisiko se voinut lunastaa unelmamme ja odotuksemme sitä kohtaan?

Hypnospace Outlaw halusi näyttää minulle kaikki nämä unelmat, ja sen kuinka niiden törmättyä todellisuuden järkähtämätöntä seinää vasten asioita ei voi enää muuttaa, vaan ainoastaan tarkastella ja pohdiskella. Aivan lopuksi koin, että se kysyi minulta: Miltä tämä kaikki tuntuu? Nyt osaan antaa nimen tuntemukselleni. Se oli pettymys.

Halusin viimeisen yhteenoton olevan suurempi. Halusin tuntea oikeuden tapahtuneen. Halusin kokea, että Hypnospace, tämä ihmeellisen outo mutta kaunis tiivistymä muistojeni Internetistä, olisi pysynyt pystyssä pidempään, jos ihmiset jotka eivät

yksinkertaisesti ymmärtäneet sitä tai arvostivat sitä ennen kaikkea tulonlähteenä eivät olisi sotkeneet asioita.

Hypnospace Outlaw antaa kuitenkin yhteenoton päättyä räjähdysten sijaan pihahdaen. Ennen kaikkea se osoitti sormellaan menneisyyteen ja teki jo valmiiksi ilmeisen tuskallisen selkeäksi. Kyllä, se oli outoa ja kaunista, mutta sen määränä oli aina tuhoutua näin.

## 3

Nykyään koen, että on tärkeää kantaa vastuunsa ja muovata maailmasta, sekä verkossa että sen ulkopuolella, paikkaa joka muistuttaa lähemmin meille nuorempana luvattuja unelmia. Siihen vaaditaan kriittistä ja epäluuloista asennetta Internetin alustojen haltijoita kohtaan, ja sitä kohtaan mihin ne pyrkivät valtansa avulla. Meidän on myös tietoisesti pyrittävä pitämään nämä tilat ja teknologia kaikkien saavutettavissa ja avoinna kaikille. Fisher on samoilla linjoilla, ja viittaa menetettyjen tulevaisuuksiemme poliittiseen voimaan: ne roikkuvat mukanamme, koska emme suostu päästämään niistä täysin irti mahdollisena muotona maailmalle.

Olen kuitenkin kiitollinen Hypnospace Outlaw'lle. Se tiedostaa, kuinka surullista on katsella tulevaisuudenunelmiensa kuihtuvan jo alkuunsa. Se näytti, että en ole yksin kokiessani, ettei meille luvattua maailmaa koskaan tulisi. Peli säilyy yhä mielessäni, koska irtaantumisen ja erkanemisen sijaan se valjastaa syvällisen pettymyksen tunteen elämäkokemustemme pohdiskeluun ja tunnustamiseen. Emme voi tarttua toimeen ja työskennellä paremman maailman eteen ennen kuin ymmärrämme ja kohtaamme omat tuntemuksemme. Omia tuntemuksiani heijastelivat lopputeeman sanat: "Y2K, tuotit pettymyksen." ●

## Lähteet

Fisher, M. (2014). Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures. Zero Books.  
Tendershoot. (2019, 12.3.). Hypnospace Outlaw [Videopeli].  
Tholen, J. (2019, 12.3.). Millennium Anthem (2000 New Years Eve). Teoksesta Hypnospace Outlaw Original Soundtrack Vol. 1 [Musiikkiraita]. Bandcamp.  
<https://jtholen.bandcamp.com/track/millennium-anthem-2000-new-years-eve>

# Deus Ex - Human Revolution - peli jolla on sielu

Ville Susi

Digitaaliset pelit hakevat edelleen asemaansa ja hyväksyntäänsä muiden kulttuurin ja taiteen muotojen vierellä. Vuonna 2011 ilmestyi teos Deus Ex Human Revolution, josta tuli elämäni tärkein ja henkilökohtaisin pelitaiteen ilmentymä. Toistaiseksi mikään muu digitaalinen peli ei ole onnistunut ylittämään teoksen tuottamaa kokemusta. Human Revolution on alkuperäisen Deus Ex -pelin henkinen jatko, mutta edeltää tätä ajallisesti saagan tarinassa.

## Johdanto

Deus Ex Human Revolution teos ilmestyi keskelle henkilökohtaisen pelihistoriani hetkeä, jolloin keho-tietoisuus ja erilaiset meditatiiviset ja somaattiset harjoitusperinteet olivat muodostuneet elämän ensisijaisiksi kiinnostuksen kohteiksi videopelien sijaan. Peliflow ei enää alkuperäisen Deus Exin jälkeisinä vuosina ollut toviin riittänyt. Yhtä kiinnostavia pelejä ei tullut enää vastaan eikä se oikein vaikuttanut mahdolliseltakaan pelin ylittämättömältä tuntuvalta designin takia. Deus Ex istui valtaistuimellaan mutta itse olin alkanut kyllästyä jököttämään tuolilla ja dissosioimaan pelimaailmoihin.

Pelitutkijat Salen ja Zimmerman sanallistivat hienosti kokemaani klassikkokirjassaan Rules of Play. He nostivat peleistä haettavan hauskuuden rinnalle oman käsitteensä merkityksellisestä pelaamisesta ja leikistä, joka oli juuri se mitä etsin, mutta jota en enää digitaalisista peleistä osannut löytää. Hain myös peleihin, leikkiin ja leikkillisyyteen kytkeytyvien flow-tilan ja immersion kokemusta jo muualta: tanssista ja somatiikan harjoitteista kuten autenttisesti liikkeestä, viiden rytmin traditiosta, tantrasta ja kontakti-improvisaatiosta, joissa sisäisten kehonkokemusten tarkka havainnointi on jatkuvasti läsnä.

## Inhimillinen vallankumous

Alkuperäinen Deus Ex peli on vuoden 2000 kulttiklassikko, joka ymmärrettiin pelinörttien jaetuksi sukupolvikokemukseksi vasta myöhemmin. Toivottavasti jotain vastaavaa tapahtuu sen seuraajalle. Human Revolutionin arvo piilee sen kyvyssä ylittää omintakeisella tavalla alkuperäinen. Deus Exin ilmestyessä olin vielä ensisijaisesti digipelaaja. Human Revolutionin oli taasen teos, joka veti minut

takaisin videopelien maailmaan sen käsitellessä kehollisuuden teemoja ainutlaatuisilla ja äärimmäisen kiehtovilla tavoilla. Somatiikan traditiot ovat tarkkaa kokemuksellista anatomiaa. Human Revolution on kiinnostunut kehosta samalla intensiteetillä ja pieteetillä.

En tiedä tuletko kokemaan peliä samalla tavalla kehollisena kokemuksena, jos sitä lukijana päädyt kokeilemaan. Human Revolution on itsessään vahva flow-kokemus ja toimijuuden kautta meditatiiviseen ja somaattiseen tietoisuuteen virittävä teos. Vastavuoroisesti pelin kokemisen voimallisuutta saattaa kuitenkin myös edesauttaa ja vahvistaa erilaiset kehotietoiset harjoitukset, joista minulla on pitkä ja laaja kokemus. Koen kuitenkin, että minun on tietty velvollisuus yrittää avata tätä ainutlaatuista pelikokemuksen tasoa, koska Human Revolution ansaitsee erityistunnustuksen ja paikkansa digitaalisten pelitaideosten kaanonissa. Tämä teksti on yksi yritys ja perusteltu oikeuttaa tuo nosto.

## Jumalpelin isänmurha

Deus Ex -pelisarja on cyberpunk-videopelien tunnetuinta parhaimmistoa, joka keskittyy vaihtelevin painotuksin dystooppisiin tulevaisuuskuvien, salaliittoteorioiden ja kyberneettiseen kehonmuokkauksien, eli augmentaatioiden teemoihin. Sarjan ensimmäinen osa, Deus Ex, on pioneeriteos ja immersive sim-genren synnyttäjä, jolla on vakiintunut ja arvostettu asema pelaajien keskuudessa. Pelistä ei koskaan kuitenkaan tullut kaupallista menestystarinaa tai suosittua laajemman yleisön keskuudessa, vaan sen tunteakseen täytyy omata selkeä pelaajaidenteetti. Deus Ex nousee edelleen tasaisin väliajoin parhaimpien pelien listoille. Jumalpelin sanotaan toisinaan. Deus Ex ei siis jätä auki montaa suojausta, josta parempi peli voisi iskeä läpi.

Voin periaatteessa allekirjoittaa tämän kaiken. Deus Ex nousi myös henkilökohtaisella tasolla aikanaan merkittävämmäksi ja parhaaksi esimerkiksi digitaalisten pelien potentiaalista ja kyvystä tuottaa immersiota ja flow-kokemusta. Mikään ei tuntunut voivan ylittää tätä peliä. Nykyään on kuitenkin uskallettava sanoa ääneen myös alkuperäisen pitkästä torjuma kritiikki: salaliittoihin keskittyminen,

pohjimmiltaan karikatyyrimainen ja kliseinen musta ja tummanvioletti cyberpunk-estetiikkaa, sekä naiivi, pateettinen ja edellisten seikkojen tukema, ajoittain sarjakuvamainen ilmaisu, saavat kaikki Deus Ex:n tuntumaan nimenomaan hyvältä videopelinä, syvän emotionaalisen taidekokemuksen sijaan. Nämä leikillisen ja ironisen etäännytyksen muodot estävät myös pelin ja sen augmentaatioteeman tuntumisen henkilökohtaisena, missä piilee Deus Exin ehkä suurin kompastuskivi.

Seuraaja Human Revolution on sarjan taitavasti rakennettu ja laajasti menestynyt esiosa. Myös Human Revolutionia pidetään yleisesti ottaen erinomaisena pelinä ja genre vahvana ylläpitäjänä ja uudistajana, sekä lajityypin tulevien edustajien inspiraation lähteenä. Pelisarjaa käsittelevää sisältöä löytyy paljon verkosta. Enemmistö nostaa esiosan alkuperäisen rinnalle tai lähes samalle tasolle, kourallinen faneja jossain määrin väheksyy sitä ja muutama harva vihaa. Osa faneista nostaa kuitenkin Human Revolutionin edeltäjänsä yli. Tähän joukkoon kuulun itsekkin mutta henkilökohtaisia perustelujani vastaaviin en ole törmännyt muualla. Tämä teksti on yritys avata tätä hyvin voimakasta ja henkilökohtaista mutta samaistuttavaa ja perusteltua näkökulmaa.

## Kyberneettinen toimijuus

Kehonmuokkaukset ovat yhtäältä cyberpunkin vakiokuvastoa. Toisaalta mikään kulttuurimedium ei lähtökohtaisesti pysty käsittelemään niitä yhtä asiaankuuluvasti kuin pelit, joissa teoksen kokijan minuus on sisällä teoksen maailmassa ja jossa toimijuudella on niin keskeinen merkitys. Augmentaatiot jäävät pinnallisiksi, irrallisiksi tai etäisiksi mikäli niitä tarkastellaan sivusta. Ne tulevat ironisesti enemmän iholle ja käsinkosketeltavaksi vuorovaikutteisessa mediassa. Tämän todisti alun perin juuri peli, Cyberpunk 2020 -pöytäroolipeli, josta ei koskaan kuitenkaan tullut valtavirtaa.

Deus Ex kompastelee juuri augmentaatioteeman syvällisyyden ja merkityksellisyyden kanssa: se ei pysty toistamaan roolipeleissä tapahtunutta eläytymistä vaan hukkaa kehomuokkauksen potentiaalin koska niiden merkitystä ei ole upotettu pelin maailmaan, tarinaan, yleistunnelmaan tai hahmojen elämään, eikä peli tee selväksi niiden lihallisuutta kouriintuntuvalla tavalla. Tästä suojauksesta Human Revolution lopulta iskee läpi sellaisella viiltävyydellä ja voimalla, että se uppoaa ja läpäisee kyberneettisen lihan ja soman, eletyn kehon kokemuksen. Minkään ei pitänyt voida olla parempaa kuin alkupe-

räisen Deus Exin. Sitten Deus Ex Human Revolution ilmestyi.

## Paluu peliin

Human Revolution tietää mitä se tekee. Mediatutkija Marshall McLuhanin mukaan käyttämämme työkalut ovat meidän kehon ja minuuden kyberneettisiä jatkeita. Kun pidät vasaraa kädessäsi, maailma alkaa näyttää naualta. Tämä tulee nopeasti selväksi niin päähahmo Adam Jensenille kuin pelaajallekin. Heti Human Revolutionin alussa kamera zoomaa pelattavan päähahmon päin sisään. Pelaajalle siis kirjaimellisesti puetaan päälle pelillinen keholaajentuma, pelihahmo, hänen omaksi kyberneettiseksi minuuden jatkeeksi. Pelaajalle tehdään selväksi, että hän on biologinen, orgaaninen Adam, pelkkää lihaa, kybernettiikkaa pursuavan maailman keskellä. Ihan tavallinen ihminen ja työläinen joskin turvallisuus-päällikkö augmentaatioita kehittävässä Sarif-yrityksessä.

Esittelemällä työpaikkaa ja käyttämällä sitä tehtävien välisenä hubimuotoisena pelitasona, pelaajalle luodaan arkikokemuksen puitteet, mikä kontekstualisoimisen kautta vahvistaa pelaajan kehollista pelin sisäistä siellä olon tuntua. Pelin ensimmäisessä osuudessa tehdään selväksi, ettei tässä maailmassa pelkkä ihmisenä oleminen enää riitä. Jensen maalittuu kyberneettisen toiseuden hyökkäyksen kohteeksi augmentoitujen sotilaiden suorittaessa Sarif-yritykseen terrori-iskun.

## Koneliha

Onnettomuuden jäljiltä Jensen pelastetaan kirurgisilla operaatioilla. Ristiriitaisesti Adam myös augmentoidaan leikkauksissa läpikotaisin ilman hänen omaa tahtoansa tai valintaansa. Kyberneettisen Adamin anatomia on uusi. Kamera zoomaa operaation jälkeen uudestaan Jensenin sisään, joka ei kuitenkaan ole enää sama Adam. Pelihahmo ei ole enää pelkkä avatar vaan pelaaja pakotetaan eläytymään pelihahmonsa kyberneettiseen somaani, elettyyn kehoon, aivan kuten Jensen pakotettiin ottamaan augmentaatiot. Jensen on nyt potentiaalinen tappokone, vasara valmiudessa iskemään. Jensen muokataan kyberneettisesti läpikotaisin mutta keho ei pysty tottumaan augmentaatioihin kerralla, vaan ne täytyy ottaa vähitellen käyttöön. Tämä muodostaa kokemuksen muokkauksen jatkuvasta läsnäolosta ja itsen muuttumisesta yhä enemmän koneeksi. Halun kautta mutta kuitenkin ympäröivän paineen ja pakon sanelemana. Maailmassa alkaa näkyä vähitel-

len yhä enemmän nauvoja.

Augmentaatioiden myötä Adam kuitenkin myös syvästi kärsii monella tasolla, kuten koko pelimaailma ja sen kaikki muutkin hahmot. Tämä tehdään pelin alusta loppuun asti selväksi ja pidetään läpi pelin pelaajan tietoisuudessa. Yhtäältä kärsimys syntyy syvälle lihaan upotetun teknologian tuomista ja kalliita lääkkeitä vaativista fyysisistä ja henkisistä kivuista ja säryistä kehon hylkiessä kyberneettisiä lisäyksiään. Toisaalta kärsimys on sosiaalista ja psykologista. Dystooppinen mutta uskottava inhorealistenten kuvaus pitää huolen siitä, että nykymaailmasta tuttu uusliberalistinen markkinatalous ja äärikapitalistinen, jatkuvasti läsnä oleva tuotekehitys, kilpavarustelu, riittämättömyyden tunne ja itsensä kehittämisen tarve ovat kaikki nyt syvällä minuudessa ja kehossa. Myös alkuperäisen Deus Exin maailma eli kärsimyksen keskellä mutta sen oli aiheuttanut ydinteemojen ulkopuolinen kulkutauti. Human Revolutionin jakelemat tuntumat kärsimykseen ovat kaikki samalla hyvin eksistentiaalisia ja sen kautta merkityksellisempiä ja immersioisempia.

#### **Somaattinen immersio**

Esiosa pelaa pelaajan toiveilla ja voimafantasioilla. Samalla se tarraa kiinni niiden kääntöpuoleen - nykyihmisen samaistuttaviin pelkoihin, vie ne äärimilleen ja tuo kyberpunkin iholle tavalla, johon alkuperäinen ei pystynyt. Sinä et riitä. Sinun lihasi osat eivät riitä, vaan niitä on pala palalta vaihdettava tai tiput yhteiskunnan kilpajuoksussa ja syrjäydyt. Kehon omistajuuden ja hyväksynnän hakemisen ja sosiaalisen pärjäämisen dissonanssi on niin syvä ristiriita, ettei se voi tuntua muuta kuin raastavalta. Tästä sisäisestä taistelusta Human Revolution ottaa salaa kaiken irti. Pelaaja ei edes välttämättä huomaa, että tulevaisuuden turvallisuuspäällikön uralla pärjätäkseen on unohdettava kaikki orgaaninen ja inhimillinen. Mitä tapahtuu lopulta Jensenin - ja pelaajan - sydämelle?

Tästä kaikesta peli muistuttaa jatkuvasti, masentavilla ja karmaisevilla tavoilla.

Pelaajan nykyajassa kokema riittämättömyyden tunne ja jatkuva teknologisen päivittämisen ja ajan tasalla olemisen vaatimukset eivät ole enää ulkoisia asioita vaan pelihahmon ja vähitellen myös pelaajan kehollisen kokemuksen ja itsen sisäisiä tekijöitä. Jos jälkeenjääminen pelottaa abstraktina asiana, Human Revolutionin maailmassa pelko on jatkuvasti kirjaimellisesti takamuksessa kiinni. Ratkaisuna pelaaja kiihottuu yhä tehokkaimmista voittamisen ja väkival-

lan välineistä, joita Jensen-kehoon voidaan päivittää. Augmenttien avaamisen tarvittavien elementtien kerääminen muodostuu yhä addiktiivisemmäksi peliksi dystopiamaailman keskellä.

Filosofisesti orientoitunut tunnettu pelien etiikan tutkija Miguel Sicart käyttää pelaajan pelihahmon kanssa muodostetusta uudesta pelinaikaisen minuuden käsitteestä nimitystä pelaajasubjekti. Juuri pelaajasubjektin konkreettisen kokemuksen ja kuvauksen suhteen Human Revolution on erinomainen esimerkki. Sicart ei kuitenkaan varsinaisesti koskaan ymmärtänyt eikä kommentoinut pelaajasubjektin elettyä kehollisuutta. Alkuperäisessä Deus Ex -pelissä pelaajasubjektikokemus jää pelkäksi nukeksi, siihen voi suhtautua leikillisen etäännytetysti, Human Revolutionissa tuo subjekti on jo selkeästi jokin vaihtoehtoinen minuus. Juuri subjektin laadun muutos mahdollistaa uudemman pelin kokemusten olemisen somaattisempia, ja toisaalta pelin tuottamien kehollisten viittausten tarjoilu ja kokemusten virittäminen vahvistavat tätä syvempää pelaajasubjektia.

#### **Eletty pelikeho**

Jensenin totutella uuteen kehoonsa, pelaaja totuttelee uuteen pelikehoonsa - somaattiseen pelaajasubjektiinsa päivittyvien augmentaatioiden avaamien uusien pelimekaniikkojen ja niiden tuottaminen uusien pelikokemusten kautta. Maailma näyttää jokaisen augin myötä hieman uudelta ja siellä toiminta mahdollistuu uudella tavalla. Alkuperäisessä Deus Ex -pelissä augmentaatiot ovat sinänsä olemassa mutta ne tuntuvat etäisiltä, pelihahmon sarjakuvamaisilta supersankariominaisuuksilta, nimenomaan mekaniikoilta sinänsä joita käytetään pelaamiseen pelissä, työkaluina ongelmien ratkominen laajemman puzzlen keskellä. Augmentaatiot eivät siis ole osa minua, pelaajasubjektiani. Eivät ainakaan somaattisesti.

Sitä mukaa kun juokset nopeammin, hyppäät pidemmälle, tapat tehokkaammin, sitä etäisemmältä inhimillinen kanssakäyminen sinänsä elävän maailman kanssa tuntuu

Pidemmälle edettäessä jopa keskustelutaitojakin pystyy "parantamaan" eli hakeroimaan augmentaatioilla niin, että toisen ihmisten manipulointi mahdollistuu. Pelikokemus muistuttaa etäisesti todellisen nykyhetken tilannetta jossa tekoälyltä voi pyytää valmista sähköpostia jonka vastaanottaja kuvittelee juttelevansa täysin toisen ihmisen kanssa. Teknologia tulee asumaan ihmisen ja hänen ruu-

miinsa sisälle ja etäännyttää ihmiset huomaamatta vähitellen toisistaan.

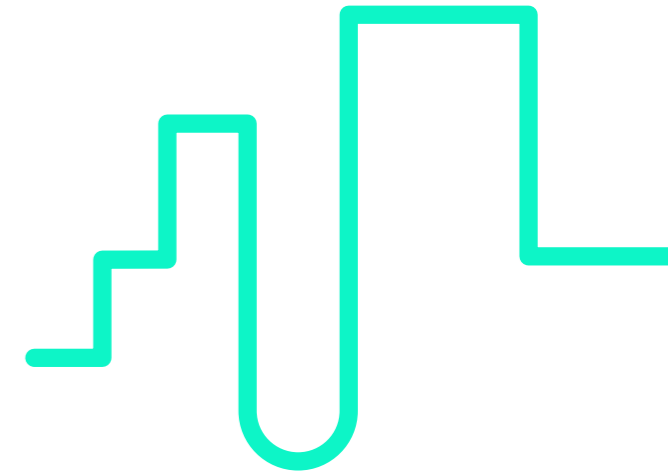
Lopulta olet saavuttanut kaiken. Olet jumalhahmo, jolle muut elävät olennot tuntuvat yhä enemmän objekteilta. Olet voittanut kilpavarustelun ja kuitenkin hävinnyt kaiken koska olet irrallaan mistään inhimillisestä. Ihmisen vallankumous on johtanut inhimillisyyden katoamiseen. Esiosa on mestarillinen taidonnäyte siitä mitä kyberpunkin yksi perusteema: McLuhanilainen teknologian laajentama keho ja aistit, ovat läsnä nimenomaan jo silloin kun pelaamme. Human Revolution on pelinä itsessään se kehollinen laajentuma, jota pelin maailma ja tarina käsittelee. Tämän viestimiseen otetaan kaikki mahdolliset keinot käyttöön.

#### **Lopuksi**

Pelisarjan osien uudelleenkäynnistys ja tarkastelu nykyhetkessä paljastaa, että Human Revolution on kestänyt aikaa paremmin, vaikka sillä onkin takana vain yksi vuosikymmen. Kahden vuosikymmenen ikäinen Deus Ex on ikääntynyt arvokkaasti - mutta vain jos olet ollut pelaaja jo aikanaan. Nykyään se on käytännössä täyttä retroa ja vaatii modauksia jotta uudemmat sukupolvet voisivat ilman kynnystä hypätä sen maailmaan. Nykyiset pelaajat vaikuttavat olevan nimenomaan vahvan videopelaajan tai retropelaajan identiteetin omaavia faneja läpi kentän.

Sen sijaan Human Revolution saa yhä uusia pelaajia ja muita kiinnostuneita ympärilleen tuottamaan verkkoon sisältöä, joka ei nojaa pelkkään retrospektiiviin tai ilmiön jälkikäteisanalyysiin. Sen pelattavuus ja mekaniikat vaikuttavat lähes ajattomilta visuaalisesti ja temaattisesti kestävästä maailman ja juonen keskellä. Kullan ja mustan yhdistelmä on edelleen lajityypissä ainutlaatuinen mutta täydellisesti kyberpunkin sopiva valinta. Jopa elokuvalliset välinäytökset ihmissuhdekuvioineen ja dramaattisine leikkauksineen, ovat osa tätä estetiikkaa, joka ei ole vanhentunut.

Ennen kaikkea Human Revolution kuitenkin nousee alkuperäisen yläpuolelle keskittymällä merkitykselliseen pelaamiseen pelkän hauskuuden sijaan. Merkityksellisyttä synnyttävät syvät tunnekokemukset ja tunteet ovat aidoimmillaan ja voimakkaimmillaan juuri tuntuessaan kehollisesti. Human Revolution ymmärtää kehon merkityksen monitasoisesti ja ehkä paremmin kuin yksikään toinen digitaalinen peli. Deus Ex on pelkkä täydellinen jumalpelejä, mutta Human Revolution on enemmän. Kehollisuutensa ansiosta sillä on myös sielu. ●





## Sunset – Mestari-teos, josta kukaan ei kuullutkaan

Johannes Valkola

*”Viisi vuotta Harrisonin korkeakoulussa. Eläen juomaroilla ja millä tahansa, minkä Anita-täti pystyi säästämään. Viisi vuotta – saadakseni paperin, joka sanoo, että olen insinööri. Lisäksi: voin siivota tämän miehen asunnon.”*

Aurinko laskee suurkaupungin taakse. Kullankeltaisena ja oranssinruskeana hohkaava valo piirtää pitkät varjat kattohuoneiston sisään. Katselen kevään päivän päättymistä pilvenpiirtäjästä yksin.

Ympäröivän miljoonakaupungin elämä kuuluu kaukaa alhaalta vain avatessani jyrkät lasiovet ja astuessani parvekkeelle. Mutta niiden ollessa kiinni voin kenenkään estämättä liukua syvälle ajatuksiini, nauttia katkeamattomasta hiljaisuudesta, hetken syvimmästä merkityksestä.

Kävelen suuren, kuin ajassa pysähtyneen asunnon kulmatilaan. Valitsen kokoelmasta vinyylilevyn ja asetan sen soittimeen. Istun leveälle kangassohvalle ja nostan katseeni ylös. Neula rutisee hetken pyörivän levyn päällä, kunnes raita löytyy ja tunteikas soitanta vuosien takaa alkaa.

Musiikki siivittää minut jonnekin kauas. Jonnekin lapsuuden ja tulevaisuuden, epäonnistumisten ja hyväksynnän ja ponnistelujen täyttymysten välitilaan. Olen kosketuksessa sisimpääni ja liikutun.

Toivon, että tämä hetki jatkuisi loputtomiin.

Belgialaisen pariskunnan Auriea Harveyn ja Michaël Samynin perustaman Tale of Tales -pelistudion vuonna 2015 julkaisema Sunset on tapaus, jolle vertaista ei löydy. Tarinaveton, tulkinnallinen seikkailupeli, joka oli niin edellä aikaansa, että aika imaisi sen sisäänsä.

Kyseessä on harvinaisen monitasoinen kokonaisuus, mutta kaikki tuntuu heti niin välittömältä, niin helposti lähestyttävältä. Lähtökohta nimittäin on simppele: olet Angela Burnes, siivooja. Nuori, afroamerikkalainen nainen, joka elää kuvitteellisessa eteläamerikkalaisessa maassa 1970-luvulla.

Angela saapuu kerran viikossa – aina auringonlaskun aikaan – suorittamaan askareita tunniksi rikkaan miehen asuntoon. Mies on muuttanut uuteen luksusasuntoon yksin, ja vain muutamat muuttolaitimet täyttävät muuten kolkkoa paikkaa. Eikä mies ole paikalla naisen saapuessa.

Siivoa lattiat, siirrä laattikat, avaa sädekaihtimet – peli alkaa lempeästi. Mekaniikka on hyvin yksinkertaista, sillä riittää, että kotitöitä lähestyy ja painaa nappia. Itse siivous tapahtuu puuhaa näkemättä: kuvakulma siirtyy kaukaisuuteen, vaikkapa kaupunkimaisemia etäältä katselemaan.



Sunset sijoittuu kaksikerroksiseen kattohuoneistoon. Ylellisen asunnon suunnittelua varten Tale of Tales tutki runsaasti 1970-luvun materiaalia, jotta ajankuva tavoitettaisiin mahdollisimman tarkasti. Kuva: Johannes Valkola



Pähenkilö on siivoaja, joka elää kaukana kotimaastaan. Siivotessaan asuntoa nuori nainen huomaa pian ajatuneensa osaksi yllättävää tapahtumaketjua. Kuva: Johannes Valkola

Tunnelma huumaa ensi näkemältä. Kamerakulman siirtyessä taivaanrantaan, Angela viheltelee, kello kipittää hieman eteenpäin ja paahtava aurinko tarjoaa illan viimeisiä säteitään. Kiireettömyys välittyy, mutta aikaa täytyy myös ajatella: haahuilemalla ei tee kaikkia töitä ennen päivän päätöstä.

Mutta sepä ei haittaa. Kun kello lyö kuusi ja ilta tahtuu purppuransävyihin, paikalta on lähdettävä ja hommat lopetettava siihen. Tosin vaikka työt jäisivätkin kesken, peli ei rankaise eikä pääty. Sen sijaan tarina etenee kaikessa rauhassa ja huomioi edetessään panostuksen määrän. Näin pelin polku päätetään itse.

Kaikkienensa siivoaminen tarjoaa rentouttavaa hyvän olon tunnetta, kun oman käden jäljen havaitsee helposti, vaikka mekaanista koukkua ei olekaan. Tärkeintä on, että asunto muuttuu omien tekojen mukaan. Ja mitä pidemmälle pelissä etenee, sitä kodikkaammaksi tilan tuntee, omaksikin ehkä.

Asunnossa ollaan joka tapauksessa vieraana, mikä luo oudon, leijuvan ilmapiirin. Tätä korostaa, että omistaja jättää muistilappuja naiselle. Ne ovat aluksi pelkkiä ohjelistoja päivän puuhiin, mutta pian syöksytään syvemmälle. Alkaa jännittävä viestintäketju, joihin vastaukset valitaan itse.

Yhtäkkiä räjähtää ja ajatukseni katkeaa. Kaupungissa jytisee, mutta kaukana. Juoksen parvekkeelle ja näen savun nousevan jostain rakennusten takaa. Samalla ilma repeää ja hävittäjät sujahtavat matalalta ylitseni. Pommien paukkuessa suuntaan takaisin ikkunoiden ja seinien sisäpuolelle, turvapaikkaani.

Asuinkaupunkini – ja koko valtio – lankeaa hirmuvallan alle. Maata johtaa diktaattori, joka päättää kaikesta muista kuulematta ja vastakkainasettelua sallimatta. Mutta toisinajattelijoita löytyy. Ja he ovat nyt viimein ottamassa tulevaisuuden omiin käsiin – vaikka väkisin. Hyvä, mutta veljeni vain on yksi

heistä.

Sunset tarjoaa olotilan, miltä tuntuu, kun jää sodan ansaan. Peli nähdään lukuisten toimintapelien suosimasta kuvakulmasta eli ensimmäisestä persoonasta suoraan hahmon silmistä, mutta tähtäintä ei ole ruudulla. Olet nyt yksinäinen siviili sisällissodan keskellä.

Sotilaallinen tarina tapahtuu alituisen toisaalla, omien toimien ulottumissa. Sunset haluaa ymmärrettävän, että sotaa käsittelevässä pelissä – tai videopeleissä ylipäätään – todellisuutta ei tarvitsisi havainnoida aseiden piipun takaa.

Sitä vastoin Sunset haluaa viestiä sodan pelottavuuden ja päälle vyöryvyyden. Se tapahtuu tekemällä pelaajasta sotilaan sijaan katsoja. Tulkitsija, joka voi vain voimattomana tiiraila tapahtumia etäältä – tai halutessaan katsoa pois. Oleellista onkin, mitä oman pään sisällä tapahtuu.

Tai myös, mitä pelin sisällä tapahtuu, sillä veli ei ole ainoa linkki tapahtumiin. Asunnon omistaa mies nimeltä Gabriel Ortega, museomaailmassa maineeseen ja kunniaan noussut henkilö, joka käyttää mittavaa omaisuuttaan muun muassa uuden huoneistonsa sisustamiseen.

Tämä tarkoittaa, että asunto täyttyy pikkuhiljaa toinen toistaan puhuttelevammista esineistä – tauluista, patsaista, pianoista, matoista ja muista huonekaluista – jotka sitovat aikaan ja paikkaan. Mutta samalla Ortégalla on myös painava yhteys maan rajuun poliittiseen peliin kulissien takana.

Ortégan valta käy ilmi tutkimalla asuntoa. Katselemalla aikakausi- ja sanomalehtiä, kuuntelemalla radiolähetyksiä ja lukemalla ja koodaamalla isännän henkilökohtaista postia paljastuu koukeroinen tarina, jota kerrotaan pala palalta kutkuttavasti. Ja johon alati vaikutetaan jättämällä ja vastaamalla viesteihin.

Olutila on erikoinen. Angela Burnes nähdään ainoastaan heijastuksista puhdistamistaan pinnoista, Gabriel Ortega ei puolestaan paljastu koskaan. Silti hahmot tulevat iholle; ne kokee aidoiksi, herkästi tunteviksi ihmisiksi, joilla on omat haaveet ja haavoittuvuudet.

Koskettavuuteen löytyy useita syitä. Ensinnäkin käsikirjoitus osoittaa poikkeuksellista tajua ihmissuhteesta, maailmanhistoriasta ja valta-asetelmista. Teemat avataan moniulotteisesti ja ennen kaikkea pelille luonteenomaisella herkkyydellä ja tiiviydellä – eikä milloinkaan jaarittelemalla.

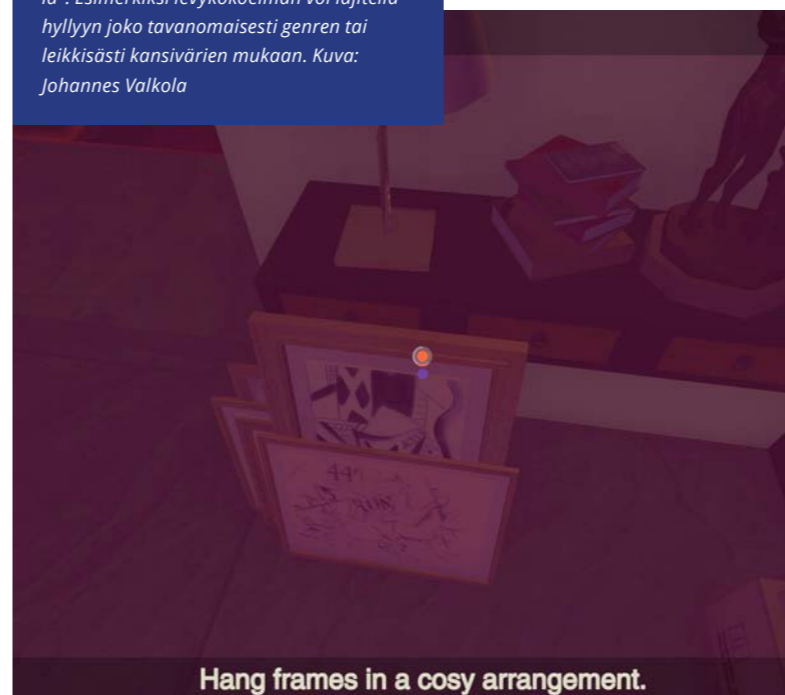
Kaikesta aistii belgialaistekijöiden elämäntarinan ja viisauden. Tämän havaitsee etenkin Angela Burnesista, joka kommentoi näkemää ja kokemaansa jatkuvasti. Sisäinen monologi on napakkaa, purevaa peräti. Tina Marie Murray tulkitsee ääniroolin kovalla asenteella.

Pelissä kokee olevansa yhtä Angela Burnesin kanssa. Hän on itsevarma ja pysäyttämätön nainen. Blaxploitaatiotähti genren suurelokuvien Coffyn (1973) ja Foxy Brownin (1974) päärooleihin hurjalla intensiteetillä imeytyneen näyttelijä Pam Grierin tavoin. Nyt ei nöyristellä eikä alistuta.

Olen pelannut videopelejä lapsesta saakka, ja luonut siitä ammatin. Matkan varrelle mahtuu lukuisia syvästi minuuttani muovanneita pelejä, kuten Out Run (1986), Super Mario World 2: Yoshi's Island (1995), Killer7 (2005), Shadow of the Colossus (2005), Bloodborne (2015) ja The Witness (2016).

Valinnanvaraa olisi ollut vaikka millä mitalla. Silti

Yksi oivalluksista on, että siivouustyöt voi tehdä aina joko "kylmästi" tai "rakkaudella". Esimerkiksi levykokoelman voi lajitella hyllyyn joko tavanomaisesti genren tai leikkisästi kansivärien mukaan. Kuva: Johannes Valkola



Hang frames in a cosy arrangement.

kuullessani Capital of Game Artin hakevan kirjoitusta artikkelikokoelmaansa varten, minulla ei ollut epäilystäkään, minkä pelin haluaisin valittaessa nostaa esiin sadoista tai pikemminkin tuhansista kokemistani teoksista.

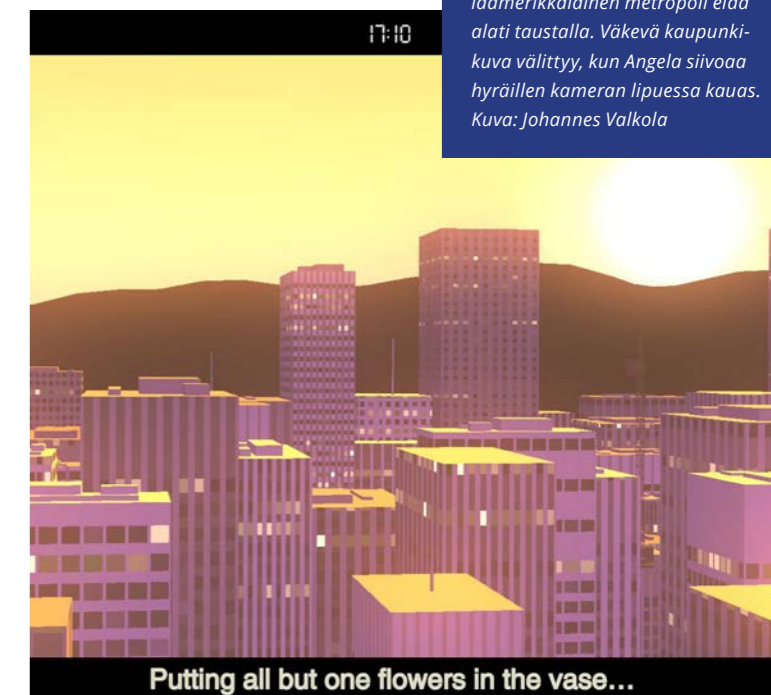
Tutustuin Sunsetiin julkaisuvuonna 2015, jolloin se jätti lähtemättömän vaikutuksen. Elämys vaikutti ajatusmaailmaani ja perimmäiseen minuuteeni osoittamalla, millainen videopelin muoto voisi olla. Tuntui kuin olisin kaikki aikaisemmat vuodet vain hiljaa odottanut Sunsetia saapuvaksi.

Minulle Sunset oli sateentekijä, peli-ilmaisuun uskoa valanut suunnannäyttäjä, joka näytti kaiken olevan mahdollista todellisten tekijöiden, anteeksi pyytelemättömien taiteilijoiden käsissä. Ja kun olin Sunsetin kokenut, itseni pelille avannut, en ole lakannut ajattelemasta sitä koskaan.

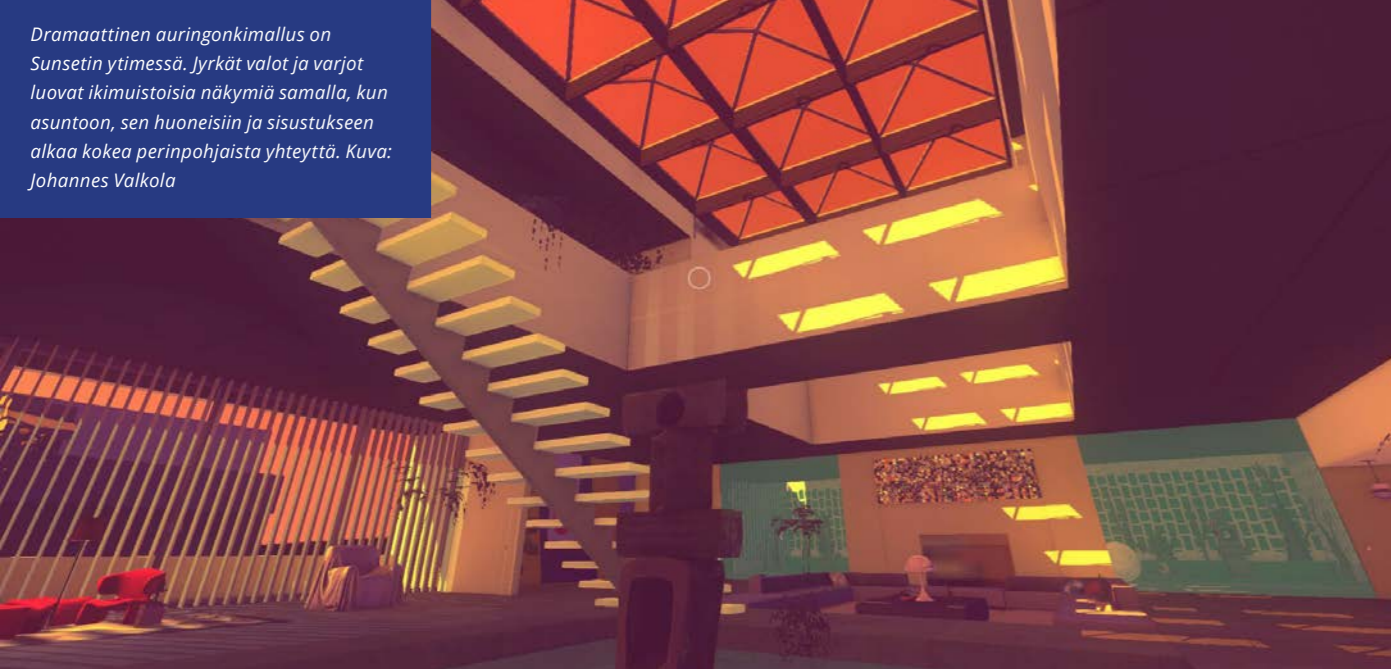
Huomaan alituisen palaavani tuohon tiettyyn mystiseen kattohuoneistoon. Kuulen sen kutsuvan minua. Ja jos en palaa sinne pelaten, teen sen unissa tai ajatusten tasolla. Sunsetista on tullut minulle eräänlainen turvasatama. Paikka, jonne paeta tai mennä halutessaan olla hetki itsensä kanssa – moni varmasti kokee vastaavaa vaikkapa metsässä, minä pelissä.

Sunset julkaistiin kriitikoiden ylistämänä, ja peliä käsiteltiin kansainvälisesti sekä isoissa että pienissä piireissä. Simon Parkin arvioi pelin Eurogamerille ja kertoi Sunsetin käyttävän työn rutiinia hienostuneena tehokeinona kertoessaan tarinaa luokka- ja poliittisesta vallankumouksesta. Lisäksi hän kuvaili peliä

Pelissä liikutaan pääsääntöisesti neljän seinän sisällä, mutta eteläamerikkalainen metropoli elää alati taustalla. Väkevä kaupunkikuva välittyy, kun Angela siivoaa hyräillen kameran lipussa kaus. Kuva: Johannes Valkola



Putting all but one flowers in the vase...



*Dramaattinen auringonkimmallus on Sunsetin ytimessä. Jyrkät valot ja varjot luovat ikimuistoisia näkymiä samalla, kun asuntoon, sen huoneisiin ja sisustukseen alkaa kokea perinpohjaista yhteyttä. Kuva: Johannes Valkola*

harvinaiseksi herkuksi, joka hyödyntää videopelin muotoa epätavallisesti ja jännittävästi.

Alan johtava julkaisu Edge kertoi pelin olevan järjestyttävä tutkimus sodan vaikutuksista. Brittilehti lisäsi, että Sunset on salaperäisen studion työtä saavutettavimmillaan ja parhaimmillaan. Yhtä aikaa mietiskelevä, sytyttävä ja hiljainen peli, jossa kytee kovaa vallankumouksen henkeä, arvio tiivistä.

Arvioin itse myös pelin aikoinaan Keski-suomalaiselle ja Suomen Kuvalehdelle. Sanoin tunnelmallisen Sunsetin korostavan kaiken aikaa suvaitsevaisuutta. Se on jännittävä ja syvälinen seikkailupeli, joka todistaa videopelien ainutlaatuisia kerronnallisia tasoja, lisäsin.

Mutta minkään maailman keuhut eivät pelastaneet Sunsetia. Peli tuli ja meni – huomasi sitä kukaan? No, ei ainakaan virallisten myyntien perusteella. Harvey ja Samyn ilmoittivat, että Sunset oli käynyt kaupaksi vaivaisten 4000 kappaaleen verran. Juuri päinvastoin he olivat odottaneet iskevänsä indiepelien orastavaan kultasuoneen.

Draamapelien menestystä olivat ounastelleet vuonna 2013 nuoren naisen traagista itsetutkiskelua kuvannut Gone Home ja pelitapahtumiin reagoivan kertojaäänänen kautta tarinansa päällelleen kiepsautanut The Stanley Parable.

Myöhemmin muun muassa maineikkaat Firewatch (2016), Everybody's Gone To The Rapture (2016) ja What Remains of Edith Finch (2017) osoittivat suosion tulleen jäädäkseen tähän tarinavetoiseen lajityyppiin ja sen omakseen ottaneisiin indiepeleihin. Itse nostan genressä kärkeen David Lynchille kumartaneen mutta omille teille suunnanneen Virginian (2016) sekä isän ja äidin surutyöksi työstäneen That Dragon, Cancerin (2016), jossa he kävivät läpi lapsensa kuoleman syöpään. Mutta Sunset on lajissa hienoin ja kunnianhimoisin saavu-

tus. Se on mielestäni yksi kaikkien aikojen peleistä.

Vaativat myyntiluvut olivat kuitenkin Tale of Talesille liikaa. Harvey ja Samyn ilmoittivat Sunsetin floppaamisen jälkeen, että Tale of Tales lopettaa kaupallisten videopelien tekemisen. Päättyi keuhut, keskustelua herättäneen ja kekseliään studion taito, joka kattoi 12 vuotta ja kahdeksan peliä.

Tale of Tales loi maineensa muun muassa moninpelattavalla hirvipelillä The Endless Forest (2005), Oscar Wilden näytelmän Salomé (1893) innoittamalla maalauspeleillä Fatale: Exploring Salome (2009) ja IGF Nuovo -palkinnon pokanneella seksipelillä Luxuria Superbia (2013).

Poettisilla peleillään Harvey ja Samyn puskiivat pelisuunnittelua uuteen suuntaan ja aikaan. Ainutlaatuisilla töillään he ennen kaikkea osoittivat videopelien monimuotoisuuden.

Haastattelin Michaël Samynia vuonna 2016 Keski-suomalaiseen. Jutussa rinnastin Sunsetin surkeiden myyntilukujen kohtalon Herman Melvillen valaanpyynnistä kertoneeseen romaaniin Moby Dick (1851), joka ymmärrettiin vasta myöhemmin yhdeksi kaikkien aikojen klassikoksi. Kirjaa myytiin Melvillen elinaikana vain 3200 kappaletta.

Samyn jakoi ajatuksiaan haastattelussa estottomasti julistaen esimerkiksi, että videopelit julkaistaan ja kokeellisuutta näkee harvoin. Hänen mukaansa pelien potentiaalista on turha puhua, koska ilman lahjakkaita tekijöitä asia pysyy fantasiana.

Silloin tällöin julkaistaan kokeellisia pelejä, mutta koska ne ovat sidoksissa kulutuskulttuuriin, konventioista poikkeavia ei huomioida. Peliala selviytyy tarjoilemalla tuotteita erittäin narsistiselle ja konservatiiviselle yleisölle. Taiteellisuus näivettyä ilman tukea ei-kaupalliseen tutkimustyöhön, Samyn kiteytti.

Palasin viimeksi Sunsetin pariin vuonna 2021, kun kirjoitin siitä Helsingin Sanomiin. Silloin pureduin

lempi aiheeseen: digitaalisen tilan merkitykseen videopeleissä.

Peleillä on ainutlaatuinen tapa käsitellä tilaa, se on osa niiden perusluonnetta. Puhuttiin vaikkapa valtavista maailmoista, virtuaalitodellisuudesta tai muuntuvista roguelikeista. Ajatus vie helposti myös perinteisiin kenttiin, jolloin uusi tila korvaa vanhan.

Itselleni mielenkiintoisimpia ovat pienet pelialueet, joissa vietetään hyvä tovi kulkemalla samassa tilassa ristiin rastiin. Niin, että siitä tulee kotoisa. Silloin on kyse näkökulmasta ja sen rajauksesta – mitä pelaajalle näytetään ja miksi.

Sunset alleviivaa ajatuksen. Se jättää muistijäljen, jossa uskoo, että pelin kaksikerroksisessa asunnossa olisi oikeasti ollut, ehkä hetken elänytkin.

Ajatus teoksen sisällä olemisesta avautuu rinnastamalla se niin sanottuihin hengailuelokuviin. Niistä parhaimmat, kuten Howard Hawksin western Rio Bravo (1959) ja Quentin Tarantinon rikosjännäri Jackie Brown (1997), luovat tunteen, joka on kuin näkisi pitkästä aikaa hyviä ystäviä ja viettäisi heidän kansa aikaa tutuissa ympäristöissä. Ja elämys on sitä parempi, mitä useammin leffan katsoo.

Sama pätee Sunsetiin. Tosin siinä kyse ei ole niinkään hahmoista, vaan laajemmin pelien ilmaisu- ja rikkaudesta. Nyt tila on persoona itsessään, oleellisempi kuin yksikään hahmoista. Tiheä tilan tunto sitoo kokemuksen sisään ja antaa kokea lempeää hyväksyntää. Sillä tässä on kokemus, jossa oikeasti ei ole kiire minnekään. Pointti on muualla: itsetutkiskelussa. Sunset on peli, jossa pysähtyneen ilman voi tuntea ympärillään. Paksun, samettisen ilman, joka huokuu elettyä elämää, kun tässä visuaalisesti häikäisevässä asunnossa – kuin taidegalleriassa itsessään – kävelee, katselee tai hetken istuske-

*Pelissä tunnelman tuntee leijuvan pysähtyneenä ilmassa, mutta tämä ei tarkoita, että asunnossa olisi hiljaista. Kaupungin ääniä kuulee kaukaa, musiikkia voi soittaa ja Angela kommentoi näkemäänsä. Kuva: Johannes Valkola*



lee. Ja kokemus on sitä antoisampi, mitä useammin tilassa on ollut.

Samalla aukeaa poikkeuksellinen tapa käyttää musiikkia. Sunsetissa musiikkia ei nimittäin kuule lainkaan, ellei sitä käy laittamassa soimaan. Ratkaisu ”piilottaa” muun muassa Journeyn (2012) säveltäneen Austin Wintoryn herkän sielukas soundtrack on erityisen rohkea – ja juuri niin tehokas.

Sunsetin ainutkertainen ansiokkuus yhdessä sen mitättömän menestyksen ja indiepelien viime vuosien nousun kanssa kosketti minua perinpohjaisesti. Se sai aikaan lähtemättömän halun käsitellä kirjoituksissani kokeellisia, pienempien pelistudioiden teoksia, jotta muut saisivat niistä tietää ja nauttia.

Enkä tule unohtamaan Sunsetia koskaan. Se oli kuin kukka, joka kukoisti hetkensä niin kauniisti ja urheasti, ehkä ennenaikaisestikin. Ajankuva oli vuosikymmenien takana, mutta viesti tässä päivässä. Se oli Me Too ennen liikettä, hento runo rajuista asioista, kuten rotuerottelusta, diktatuurista, itsearvosta ja ihmisyydestä. Oletko taistelija? Rakastaja, petturi vai ystävä, kysyttiin Sunsetin mainosjulistuksessa. Vuosia myöhemmin tajuan olleeni kaikkia.

Pelin innoittamana pyrin nostamaan kirjoituksissani indiepelejä parhaani mukaan esiin. Mutta Sunset on silti tapauksista traagisin: mestariteos, josta harva on koskaan kuullutkaan. Ja se, jos mikä, on asia, johon toivoisin voivani vaikuttaa. ●

*Johannes Valkola on pelitoimittaja ja -kriitikko, joka on kirjoittanut videopeleistä yli 15 vuoden ajan lukuisiin medioihin, kuten Helsingin Sanomat, Keski-suomalainen, Suomen Kuvalehti ja Pelit-lehti.*

*Sunset täytyy kauniista ja huolitellusta yksityiskohdista. Tutkiminen on paitsi esteettisesti antoisaa, se vie myös lähelle sekä asunnostajan että kommentoinnin kautta Angelan sielunmaisemaa. Kuva: Johannes Valkola*



# Kapinallista lempeyttä: Henkilökohtaisia pohdintoja empatiasta ja yhteistyöstä Hadeksen byrokraattisessa tuonelassa

Felipe García-Soriano

*Alkuperäinen englanninkielinen versio julkaisun lopussa. Original English version available at the end of the book.*

## I. Esittely

Minua on lapsesta asti kiehtonut ja vetänyt puoleensa kreikkalaisen mytologian suureellisuus – kiehtova kattaus jumalia, jumalattaria, sankareita ja eepisiä seikkailuja. Lapsuuden kiinnostus ei jäänyt pelkän harrastuksen tasolle, vaan se on vaikuttanut mielenkiinnon kohteisiini, muovannut lukutottumuksiani ja ohjannut näkökulmiani taiteeseen ja tarinankerrontaan.

Oli aivan sattumaa, että löysin Supergiant Games -studion ”Hades”-pelin verkkomyymälästä. Sillä oli kiinnostava maine omalaatuisena pelinä, jonka taide on kaunista ja tarina mukaansatempaava. Suhtauduin kuitenkin myös varauksella, koska en halunnut sotkea lapsuuteni rakkaita mielikuvia ja tarinoita. Sitten eräänä pitkävetenä päivänä löysin kaiken tylsyyden keskellä pelin alennusmyynnistä. Se tuntui olevan merkki. Kuin kutsu heittäytyä tutkimaan uutta tulkintaa minulle rakkaista muinaisista myyteistä.

En voinut aavistaakaan kuinka edessäni odottava matka tulisi muuttamaan minua. Adrenaliinihuuruksen pelaamisen ohella peli tarjosi huolella rakennettua tarinankerrontaa ja esitti lempeyden keskeisenä hyveenä, joka valaisi tietäni läpi pelin sokkelomaisen kenttien. Oivallus kosketti minua syvästi ja muovasi arvojani ja maailmankuvaani perustavanlaatuisesti uudelleen.

Pohtiessani kokemuksiani ”Hadeksessa” löysin yhtymäkohtia tosimaailman yhteiskunnallisiin rakenteisiin. Pelin kuvaus byrokraattisesta tuonelasta heijastelee omia yhteiskuntiamme. Se valottaa omia, toisinaan persoonattomia järjestelmiämme ja lempeyden potentiaalia niiden normien tasapainottajana. Peli opetti minulle viisaudessaan, että jopa järjestelmällisen apatian keskellä lempeys voi paitsi elää, jopa kukoistaa.

Tässä esseessä syvennyn lempeyden kuvauksen hegemonian vastaisena ja vallankumouksellisena, byrokraatiaa vastustavana voimana ”Hadeksessa”,

pohjaten Weberin käsitteeseen byrokraatiasta ja Gramscin käsitteeseen hegemoniasta. Näitä teemoja luodattessani pyrin purkamaan tämän digitaalisen pelin tapaa kuvata antiikin tuonelan byrokraatiaa, ja lempeyden potentiaalia näiden järjestelmien haastajana ja kumoajana. Uskon, että tämä tarkastelu paitsi valottaa ”Hadeksen” narratiivia ja mekaniikkaa, myös paljastaa sisäisen potentiaalin, joka empatialla ja yhteistyöllä on muuttaa niin virtuaalisia kuin aitojakin byrokraattisia todellisuuksia.

## II. Hadeksen taustoja

”Hades” on Supergiant Gamesin kehittämä ja julkaistava rogue-tyylinen luolastoseikkailu. Pelaaja omaksuu Haadeksen kapinoivan Zagreus-pojan roolin, ja tavoitteita on vain yksi: paeta tuonelasta. Zagreuksella on apunaan Olympoksen eri jumalten voimat, jotka kaikki tarjoavat pelaajalle erilaisia kykyjä hyödynnettäväksi pelin mittaana. Matka ei ole suoraviivainen; jokainen kuolema ja sitä seuraava uudelleensyntymä avaa mahdollisuuksia uusille poluille ja lopputulemille.

”Hadeksen” tarinan juuret ovat syvällä Kreikan mytologiassa. Se ei kuitenkaan tyydy vain kertomaan muinaisia taruja uudelleen. Peli elävöittää myyttejä ja kutoo ne saumattomasti mukaan narratiiviin, joka tarkastelee myös nykyaikaisia teemoja, kuten henkilökohtaista kasvua, kipuilua, kapinointia ja lempeyden voimaa. Muinaisen ja modernin sekoitus on läsnä myös pelin esteettisessä toteutuksessa ja sen värikkäissä, käsin piirretyissä kuvituksissa ikonisista kreikkalaisen mytologian hahmoista ja paikoista.

”Hades” erottuu joukosta dynaamisella pelattavuudellaan ja narratiivisilla rakenteillaan. Pelin hahmojen vuorovaikutus ei ole pelkkää valinnaista vuoropuhelua, vaan se toimii myös mekaniikkana suhteiden rakentamiselle, arvokkaiden tietojen keräämiselle ja pelin kulkuun vaikuttaville valin-

noille. Kun Zagreus luo suhteita eri hahmoihin, hän myös vastaanottaa pakoyrityksiä helpottavia lahjoja, mikä vahvistaa pelin ydinsanomaa lempeydestä ja yhteistyöstä.

Tämä sekoitus mytologiaa, narratiivia ja pelillisyyttä luo omalaatuisen kokemuksen, joka viihdyttämisen ohella tarjoaa myös syvällisiä näkökulmia lempeyden rooliin vallankumouksellisena voimana kankean byrokraattisen järjestelmän sisällä.

## III. Lempeys Hadeksessa

Lempeys ulottuu ”Hadeksessa” pelkkää tematiikkaa syvemmälle. Se toimii myös keskeisenä pelattuuteen upotettuna mekaniikkana. Zagreus luovii tuonelan haasteiden läpi usein empaattisten kohtaamisten ja suhteiden kautta raa’an voiman sijaan.

Päähenkilönä Zagreus voi jakaa nektaria ja ambrosiaa lahjoina eri hahmoille, jumalille ja jopa henkiolennolle. Lahjojen jakaminen toimii tapana rakentaa suhteita, ja se luo vastavuoroisuutta, joka korostaa lempeyden voimaa. Zagreus saa vastalahjoina muistoesineitä ja tehokkaampia siunauksia, jotka auttavat häntä toistuvien pakoyritysten mittaana, mikä korostaa lempeiden tekojen merkitystä pelin edistäjänä.

Huomionarvoista kyllä, nämä mekaniikat eivät rajoitu vain Olympoksen myötämielisiin jumaliin. Tuonelan varjot tai edes Zagreuksen kohtaamat vastustajat eivät jää paitsi hänen empatiastaan. Lempeät teot näitä erikoisiakin tahoja kohtaan johtavat usein odottamattomien liittojen muodostamiseen, vahvistaen ajatusta siitä, että lempeys voi murtaa muurit ja saada aikaan yhteistyötä.

”Hadeksen” narratiivinen rakenne vahvistaa lempeyden teemaa entisestään. Zagreus toimii kapinoinnistaan huolimatta jatkuvasti myötätuntoisesti ja empaattisesti vastakohtana byrokraattisen ympäristönsä kylmälle välinpitämättömyydelle.

Tämä teema näkyy merkittävällä tavalla Zagreuksen ja itse Haadeksen monimutkaisessa suhteessa. Isän ja pojan kohtaamiset keikkuvat usein vihamielisyyden ja ymmärryksen välimaastossa. Zagreus haastaa pakomatkinsa aikana Haadeksen yhä uudelleen ja uudelleen niin taistelun kuin keskusteluiden kautta. Konfliktin alta löytyy kuitenkin myötätuntoinen pohjavire, joka kiteytyy Zagreuksen saadessa kuulla totuuden äidistään ja heidän yhteisestä menneisyydestään. Paljastus toimii käännekohtana, joka keikauttaa suhteen kohti ymmärrystä ja välien paikkaamista. Se toimii väkevänä todisteena lempeyden kyvystä murtaa ja muovata jopa jäykimpiä

byrokraattisia suhteita.

Lempeys ei siis ole ”Hadeksessa” pelkkä narratiivinen työkalu. Se on aktiivinen selviytymis- ja etenemisstrategia, ja mullistava voima, joka haastaa byrokraattisen vallan persoonattomuuden.

## IV. Byrokraatia Hadeksessa ja Weberin teoria

Jotta ”Hadeksen” kommentaaria byrokraatiasta voidaan ymmärtää, se on syytä asettaa rinnakkain sosiologi Max Weberin linjaamien byrokraatian ominaispiirteiden kanssa. Weber erotteli keskeisimpiä ominaisuuksia, kuten selkeän valtahierarkian, työnjaon ja persoonattomuuden.

”Hadeksen” hierarkia on selkeä. Haades, tuonelan kuningas ja Zagreuksen isä, istuu byrokraattisen rakenteen huipulla. Hänen sanansa on laki, ja kaikki muut Tuonelassa hänen poikaansa myöten ovat hänen valtansa alaisia. Muiden hahmojen, kuten Hypnoksen, Thanatoksen ja kolmen raivottaren roolit ja kunkin kantamat vastuut istuvat myös siististi tähän hierarkiaan.

Työnjako on toinen ”Hadeksessa” selkeästi esiintyvä Weberin määrittämä ominaisuus. Jokaisella hahmolla, jumalalla tai henkiolennolla on oma virkansa Tuonelassa. Kharon esimerkiksi kuljettaa lauttaa Styks-joen yli, raivottaret rankaisevat pahoja tekoja eläessään tehneitä kuolevaisia ja Kerberos vartioi Haadeksen portteja. Tämä tarkka työnjako pitää yllä Tuonelan järjestystä ja tehokkuutta, vaikka Zagreus yrittääkin jatkuvasti rikkoa niitä.

Persoonattomuus, ajatus siitä, että sääntöjä ja käytänteitä on seurattava yksilöllisistä olosuhteista riippumatta, on Weberin byrokraattisen mallin keskeinen ominaisuus ja myös selkeästi läsnä ”Hadeksessa”. Tuonela esitetään paikkana, jossa sääntöjä pidetään tiukasti yllä henkilökohtaisista tunteista ja yksilöllisistä tilanteista riippumatta. Sisyfoksen rangaistuksena esimerkiksi on työntää ikuisesti kivenlohkareta ylös mäkeä, mutta ei henkilökohtaisen kaunan nimissä vaan koska se on hänelle osoitettu tuomio.

On kuitenkin huomionarvoista, että ”Hades” ei tyydy vain toisintamaan Weberin käsitteitä byrokraatiasta, vaan se myös haastaa niitä. Peli käyttää Zagreuksen kohtaamistensa kautta ilmaisemaan lempeyttä ja empatiaa tuonelan persoonattoman ja jäykän byrokraattisen rikkojana. Tämä toimii kritiikkinä byrokraattisen epäinhimillistäviä elementtejä kohtaan ja vihjaa, että jopa tällaisen järjestelmän sisällä on tilaa empatialle, myötätunnolle ja kukoistaville henkilökohtaisille suhteille.



## V. Lempeys hegemonian vastaisena voimana Hadeksessa ja Gramscin hegemonian teoriassa.

”Hadeksessa” lempeyttä ei esitetä heikkona hyveenä vaan väkevän vallankumouksellisenä ja byrokraattista hegemoniaa vastustavana voimana. Se on vastahegemoninen voima, joka antaa Zagreukselle vallan kohdata jäyhän tuonelan haasteet ja löytää tiensä sen halki.

Pelin mekaniikat palkitsevat lempeitä tekoja ja yhteistyötä. Kun Zagreus osoittaa lempeyttä lahjoittamalla nektaria ja ambrosiaa, hän vastaanottaa kouriintuntuvia etuja, kuten muistoesineitä ja tehokkaampia siunauksia. Lahjat ovat muutakin kuin lisävoimia; ne edustavat suhteita, jotka Zagreus on rakentanut ja liittoja, joita hän on muodostanut. Ne toimivat jatkuvana muistutuksena siitä, että Zagreuksen todellinen voimavara on hänen lempeytensä, ei raaka voima.

Tässä lähestymistavassa lempeyteen on kaikuja Antonio Gramscin hegemonian käsitteestä. Gramscin mukaan valtaapitävät luokat pysyvät vallassa painostamalla, mutta myös asettamalla kulttuurinormeja ja -arvoja. Tätä prosessia hän kutsui hegemoniaksi. ”Hadeksen” kohdalla tuonelan byrokraattinen järjestelmä voidaan nähdä säännöt ja normit sanelevana hegemonisena valtana.

Zagreus kuitenkin haastaa tämän hegemonian lempeydellään ja empaattisuudellaan. Hänen kanssakäymisensä varjojen kanssa, halukkuutensa auttaa Eurydiken ja Sisufoksen kaltaisia hahmoja ja pyrkimyksensä paikata välejäan Hadekseen toimivat kaikki hegemoniaa vastustavina strategioina. Teot kyseenalaistavat byrokraattisia normeja ja raivaavat tilaa keskinäisille siteille ja avunannolle muutoin persoonattomassa valtakunnassa.

”Hades” on näin linjassa Gramscin näkemyksen kanssa siitä, että hegemonia ei koskaan ole ehdotonta, vaan aina haastettavissa. Se ehdottaa, että usein ylenkatsottu lempeys voi toimia voimakkaana työkaluna hegemonisten rakenteiden haastamisessa ja muovaamisessa, jopa tuonelan kaltaisessa periksi antamattomassa ympäristössä.

## VI. Mietteitä lempeydestä, byrokratiasta ja nyky-yhteiskunnasta

”Hadeksen” immerssiiviset kokemukset ja kiehtovat opetukset eivät rajoitu pelkästään digitaalisen viihteen maailmaan, vaan ne tarjoavat arvokkaita näkökulmia sovellettavaksi pyrkiessämme ymmärtämään nyky-yhteiskuntaa ja luoviessamme sen

läpi, erityisesti suhteessa byrokraatiaan ja lempeyden potentiaaliin sen haastajana.

Meidän maailmassamme ”Hadeksen” alamaailman kaltaiset byrokraatit toimivat usein persoonattomien sääntöjen ja menettelytapojen varassa. Pelin hahmojen tavoin olemme sulautuneet järjestelmiin, jotka asetavat tehokkuuden ja järjestyksen yksilöllisten olosuhteiden edelle. Persoonaton lähestymistapa voi saada aikaan vierauden ja apatian ilmapiirin, jossa yksilöistä tulee vain valtavan koneiston rattaita.

”Hades” opettaa kuitenkin kulkemaan eri polkua. Pelissä esitetyn kaltaisella lempeydellä on voimaa haastaa byrokraatian persoonattomuus. Se muistuttaa, että jokaisen kaavakkeen, säännön ja liiketoimen takaa löytyy ihminen yksilöllisine olosuhteineen ja mielenmaisemineen. Osoittamalla lempeyttä ja tiedostamalla ja kunnioittamalla yksilöllisiä kokemuksia voimme rikkoa byrokraatian mekaanisen monotonian ja luoda jäykkien rakenteiden sisälle tilaa empatialle ja ymmärrykselle.

Antaminen toimii ”Hadeksessa” väkevänä metaforana tosielämän kanssakäymisille. Jokainen lempeä tekemme – huomaavainen ele, lohduttavat sanat tai halu kuunnella – voi vahvistaa suhteita ja rakentaa liittoja, aivan kuin Zagreuksen matkalla tuonelan halki. Paitsi että nämä teot tarjoavat välittömiä emotionaalisia hyötyjä, niillä on myös potentiaalia saada aikaan laajempaa muutosta haastamalla persoonattoman byrokraatian hegemoniaa.

Viime kädessä ”Hades” toimii väkevänä muistutuksena siitä, että lempeys voi löytää tapoja kukoistaa jopa järjestelmällisen apatian keskellä. Se kutsuu meidät pelaajina ja omien yhteiskuntajärjestelmiemme osallisina toimimaan esitaistelijoina lempeydelle hegemonian vastaisena voimana, joka voi muuttaa byrokraattista todellisuuttamme.

## VII. Loppusanat

”Hadesta” tarkasteltaessa pelin narratiivin ja mekaniikkojen voidaan nähdä toimivan selkeänä allegoriana, joka kritisoi byrokraatiaa alleviivaten samalla syvällisesti lempeyden mullistavaa voimaa. Supergiant Gamesin kuvitteleva tuonela heijastelee omia tosielämän yhteiskuntiamme hallinnoivia monimutkaisia verkostoja, joissa persoonaton koneisto jättää usein yksilölliset narratiivit varjoonsa. Näemme kuitenkin Zagreuksen silmin millainen valta lempeydellä on murtaa nämä persoonattomuuden muurit ja tuoda esiin empatian potentiaalia toimia sekä suojana että aseena järjestelmällistä apatiaa vastaan.

Kun pelin byrokraattisista rakenteista vedetään yhteyksiä Weberin teoriaan, voidaan nähdä tuonela leimaava selkeä hierarkia, työnjako ja persoonattomuus. Kuten Gramscin hegemonian käsite kuitenkin osoittaa, kaikki vallitsevat valtarakenteet on mahdollista haastaa. Pelissä, ja laajemmin omissa yhteisöissämme, lempeys näyttyytyy hegemonian vastaisena voimana, joka muistuttaa meitä henkilökohtaisten yhteyksien arvosta valtaviin järjestelmien keskellä.

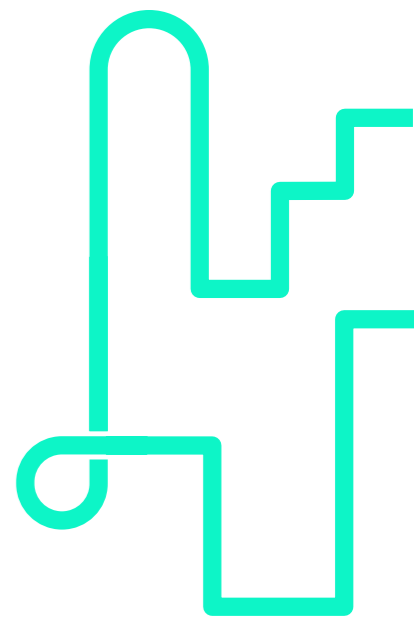
Implikaatioita tarkasteltaessa ”Hades” paitsi kommentoi yhteiskunnallisia rakenteita, myös toimii kouriintuntuvana ohjenuorana. Se kutsuu meitä tunnistamaan, mikä suunnaton voima lempeydellä on päivittäisissä kanssakäymisissämme, ja kannustaa tarkastelemaan sitä passiivisen hyveen sijaan aktiivisena muutoksen työkaluna.

Jatkossa jää vielä paljon lisää pohdittavaa. Mahdollisia kysymyksiä ovat esimerkiksi: Kuinka muut kulttuuriset ja taiteelliset byrokraatioiden esitystavat myötäilevät ”Hadeksen” narratiivia tai poikkeavat siitä? Mitä oppeja modernit yhteiskunnat voivat sisäistää tämänkaltaisista narratiiveista tehdäkseen byrokraattisista järjestelmistä empaattisempia? Ja mikä tärkeämpää, missä muissa yhteyksissä lempeyden vallankumouksellista voimaa voidaan hyödyntää?

Lopuksi todettakoon, että vaikka ”Hades” onkin myyttisiin maailmoihin sijoittuva peli, sen opetukset ovat totisinta totta. Se toimii kutsuna tarttua toimeen ja ryhtyä lempeyden ja empatian esitaiselijoiksi jopa kaikkein epätodennäköisimmissä paikoissa, ja usuttaa jatkuvasti kyseenalaistamaan ja haastamaan meitä ympäröiviä rakenteita. ●

## VIII. Lähteet:

- Gramsci, A. (1971). Selections from the Prison Notebooks. International Publishers Co.
- Weber, M. (1968). Economy and Society. Bedminster.
- Supergiant Games. (2018). Hades. [Videopeli]. Supergiant Games.



# Aloittelijan Opas: Taidepelien Uusi Aalto (The Beginner's Guide: The New Wave of Art Games)

Jaakko Väkevä

Mitä taideteos kertoo tekijästään? Entä millaisen luovan itseilmaisuuden alustan videopelit tarjoavat? Tällaisia kysymyksiä käsittelee The Beginner's Guide, joka on vuonna 2015 julkaistu tarinavetoinen videopeli, jonka on luonut Davey Wreden studionimen Everything Unlimited Ltd. alla. Peli on kestoltaan alle kaksi tuntia, ja se ei sisällä perinteisiä pelimekanismeja, tehtäviä tai tavoitteita. The Beginner's Guide on interaktiivinen elämys, joka välittää hienovaraisen kertomuksen ihmisyydestä ja sen haasteista. Tai sitä se oli ainakin minulle henkilökohtaisesti. Itselleni peli tarjosi sanomattoman kauniin ja monitasoisen matkan ihmiskokemuksen syvyyksiin – matkan todellisuuden ja fiktion rajamaille – matkan, joka ravitsi tunnemaailmaani ja laajensi käsitystäni itsestäni ja maailmasta.

The Beginner's Guide alkaa kiinnostavalla, eriskummallisella tavalla: taustakertojan ääni esittelee itsensä Davey Wredeninä, The Stanley Parable -pelin (Galactic Cafe, 2013) kirjoittajana. Davey kertoo, että hän aikoo esitellä joukon videopelejä, jotka hänen ystävänsä nimeltään Coda on tehnyt vuosien 2008 ja 2011 välillä. Davey kuvailee näiden kyseisten pelien merkitsevän hänelle itselleen paljon, ja että hän tapasi Codan vuonna 2009 aikana, jolloin Daveyillä itsellään oli vaikeuksia henkilökohtaisessa elämässään.

Tällaista premissiä videopelin narratiiville en ole aiemmin kohdannut. Peli rikkoo ”neljännen seinän” käsityksen jo heti alkuunsa (lue lisää: Conway, 2010). Sen sijaan, että omaksuisin jonkin ulkoisen, ennalta määrätyn pelinsisäisen hahmon perspektiivin, pelaankin peliä puhtaasti omana itsenäni: siis, minut tunnustetaan henkilönä, joka pelaa parhaillaan videopeliä. Minua kiehtoi tämä pelin eräänlainen meta-fiktiivinen ulottuvuus, joka tuntui vetävän minut henkilökohtaisella tasolla mukaan peliin.

Pelin mittaa, taustakertoja Davey ohjaa pelaajaa Codan tekemien abstraktien, pienten videopelien läpi. Ensimmäinen peleistä, kuten Davey kertoo, on yksinkertainen CounterStrike-pelin kartta, joka kuvastaa kolmiulotteista aavikkokylää, jossa pelaaja voi liikkua ympäriinsä. Davey kertoo koonneensa pelit yhteen ja esittelevänsä niitä siinä toivossa, että

teokset saisivat lisää huomiota ja Coda aloittaisi jälleen tekemään uusia pelejä: hän on nimittäin yhtäkkiä lakannut luomasta pelejä.

Every video game runs on what's called an engine, which determines what the game can and cannot do.



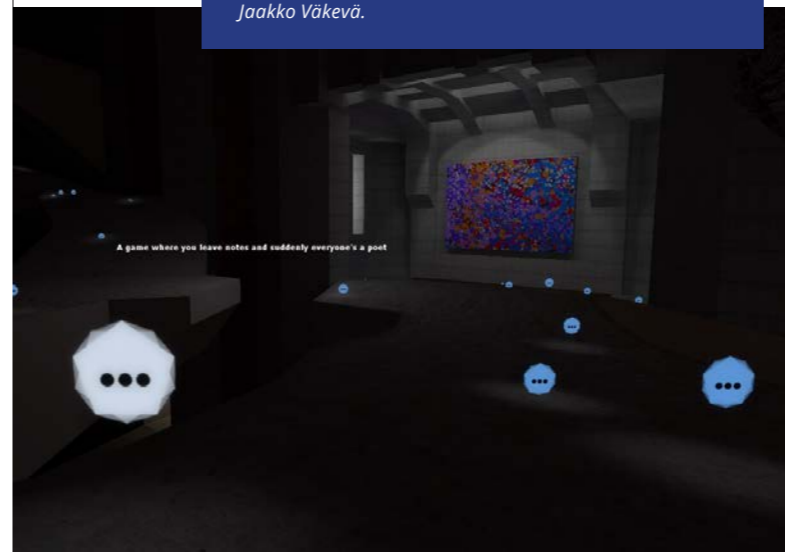
Kuva 1: Pelimoottorin roolista pelinkehityksessä. Kuvankaappaus pelistä The Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd., 2015). Jaakko Väkevä.

Taluttaessaan pelaajaa Codan erilaisten pelien läpi, Davey puhuu paljon aiheista kuten videopelit ja niiden kehittäminen, interaktiivinen tarinankerronta ja luovuus. Hän kuvailee esimerkiksi sitä, kuinka pelimoottorin valinta rajoittaa sitä, minkälainen peli voi tai ei voi olla (kuva 1) – ja koska Codan pelit ovat tehty Source -pelimoottorilla, hänen pelinsä sisältävät usein paljon laatikkomaisia, lineaarisia rakenteita. Codan pelejä esitellessään kertoja kuvailee myös niiden merkityksiä ja sitä, millainen henkilö Coda on.

Minä itse, henkilönä, jolla on lukuisia luovia kiinnostuksenkohteita ja kasvava mielenkiinto videopelimediaa kohtaan – niin akateemisella kuin käytännöllisemmälläkin tasolla – pidin näitä aiheita kiinnostavina ja itselleni ajankohtaisina. Monet Codan peleistä olivat kiehtovia ja tunteita herättäviä ja Daveyn havainnot niiden tekemisestä ja tekijästä valaisevia ja inspiroivia.

Esimerkiksi eräs peli, jossa vaelletaan valtavassa luolamaisessa tilassa ja luetaan näennäisesti muiden pelaajien jättämiä viestejä – jotka olivat todellisuudessa kaikki Codan kirjoittamia – oli erityisen vaikuttava ja kiinnostava (kuva 2). Tämä suuri

Kuva 2: Viestejä luolassa. Kuvankaappaus pelistä The Beginner's Guide (Everything Unlimited Ltd., 2015). Jaakko Väkevä.



kammio täynnä irrallisia viestejä tuntui kuvastavan kauniisti yksinäisyyden tunteita ja heijastavan jotakin samaistuttavaa Codan sielunmaailmasta. Nämä näennäisten pelaajien jättämät hajanaiset viestit vaikuttivat kätkevän sisäänsä pieniä tarinoita ja ihmiskokemuksen hurmaavia omituisuuksia. ”Peli, jossa jätät viestejä ja yhtäkkiä kaikki ovat runoilijoita”, luen yhden viesteistä ja hymähdän.

The Beginner's Guide onkin monella tapaa videopeli videopeleistä. Tämä pelikokemuksen erikoinen meta-fiktiivinen, tai itsestään tietoinen luonne toi kuitenkin mukanaan tietynlaisen kalvavan epä-tietoisuuden tunteen: mikä osa pelistä on totta ja mikä ei? Hiljalleen Daveyn tulkinnat Codan peleistä ja persoonasta alkavat tuntua tungettelevammilta ja alan kyseenalaistamaan, kuinka todenmukaisia ne mahtavat oikeastaan olla. Raja fiktion ja todellisuuden välillä alkaa hämärtyä.

Tässä The Beginner's Guide onnistuu nähdäkseni erityisen hyvin: se vetää pelaajan henkilökohtaisesti mukaan tarinaansa ja pitää hänet epä-tietoisuuden reunalla. Perinteisesti videopelit yhdistetään läheisesti ”immersion” käsitteeseen: siis, onnistuneessa pelaajakokemuksessa pelaaja ikään kuin ”kadottaa” itsensä virtuaalimaailmaan ja ei ole tietoinen pelin ulkopuolisesti itsestään ja todellisuudesta (lisää immersion määritelmästä: Jennett et al., 2008). Kuitenkin lähivuosien aikana huomiota ovat keränneet videopelit, jotka rikkovat tätä konventionaalista immersion trendiä. Tähän liittyy käsite ”reflektiosita” (lue lisää: Khaled, 2018); siis, mitä jos itsemme kadottamisen sijasta voisimmekin ”löytää” itsemme videopelistä?

Tällaisena itsereflektiivisenä pelaajakokemuksena The Beginner's Guide ilmeni minulle. Kiinnittämällä huomiota omaan keinotekoisuuteensa

videopelinä, peli tuntui asettavan valokeilaan oman roolini videopelin pelaajana, täten rikkoen tunteukseni immersioista. Tästä syystä peli ehkä tuntui harvinaisen intiimiltä kokemukselta. Sen lisäksi, että narratiivin tunteikas loppuratkaisu liikutti minua suuresti, se onnistui myös herättämään syvää henkilökohtaista pohdintaa omasta itsestäni ja suhteistani pelin aiheisiin.

The Beginner's Guide tuntui tarjoavan heijastuspinnan, joka tuntui avaavan minulle uudenlaisia näkökulmia luovuuteen ja sen erilaisiin ilmenemis- muotoihin. Peli kuvasi luovuutta sekä siihen liittyviä tuskia ja riittämättömyyden tunteita tavalla, joka tuntui kosketettavalta ja samaistuttavalta. Kykenin näkemään paljon itseäni pelin tarinassa, ja voimakaiden tunnereaktioiden lisäksi se tuntui synnyttävän oivalluksia, jotka auttoivat minua paremmin ymmärtämään itseäni sekä muita ihmisiä. Pelikokemus tuntui osuvan jonnekin syvälle sisimpääni, aiheuttaen kuohuntaa, jonka tasaannuttua koin itseni lopulta täydemmäksi, empatiakykyisemmäksi ja tiukemmin itsessäni kiinni olevaksi ihmiseksi.

The Beginner's Guide onnistui lisäksi todella laajentamaan käsityksiäni videopeleistä digitaalisena medianä. Henkilönä, joka on lapsesta asti identifioitunut kokeneeksi ”pelaajaksi” – ja nykyisenä pelitutkijana – The Beginner's Guide onnistui hämmästyttämään minut kekseliäisyydellään ja aistikkudellaan. Peli synnytti minussa uudenlaista arvostusta videopelejä kohtaan luovan itseilmaisuuden muotona. Peli tuntui monella tapaa epäkonventionaalaiselta, ja se paljastikin rajoittuneen ymmärrykseni siitä, mitä videopelien ”kuuluisi” olla tai mitä ne edes voivat olla.

Videopelit on perinteisesti mielletty pääosin yksinkertaista nautintoa, hauskanpitoa ja huvia tarjoavaksi viihdemediaksi. Kuitenkin monia vakiintuneempia viihdemuotoja, kuten elokuvia ylistetään usein niiden kyvystä herättää myös moniulotteisempia, hienovaraisempia ja pohdiskelevampia tunnekokemuksia meissä. Viihdetutkimuksessa ja mediapsykologiassa tällainen kahtiajako yhdistetään usein ”hedonistisen” ja ”eudaimonisen” hyvinvoinnin käsitteisiin, jotka molemmat juontavat juurensa jo Aristoteleeseen ja muihin antiikin Kreikan filosofiin (lue lisää: Deci and Ryan, 2008). Hedonia viittaa positiivisten tuntemusten, tai ”affektien”, maksimointiin ja negatiivisten tuntemusten minimointiin. Eudaimonia taas viittaa syvempään mielihyvän tunteeseen, joka liittyy hyveelliseen elämiseen ja oman inhimillisen potentiaalini toteuttamiseen.

Viime vuosien aikana eudaimoniset videopelikokemukset ovat kuitenkin keränneet kasvavaa huomiota: videopelit tunnustetaan laajemmin ja laajemmin viihdemediana, joka kykenee herättämään emotionaalisesti rikkaita, reflektiivisiä ja henkilökohtaisesti merkityksellisiä kokemuksia pelaajissa (lue lisää esim: Cole and Gillies, 2022). Tällaiseksi kuvailisin omaa The Beginner's Guide -pelikokemustani, joka esteettiseltä syvyydeltään ja henkilökohtaiselta vaikuttavuudeltaan oli itselleni monella tapaa ennennäkemätön videopelimedian parissa.

Tunnistan itse erityisen säväyttävän ja merkityksellisen "taiteellisen" kokemuksen siitä, että se tuntuu ikään kuin koskettavan jotakin syvällä sielussani ja seuraavina päivinä huomaan jatkuvasti palaavani mielessäni kokemukseeni yhä uudelleen ja uudelleen. Tällaisen ilmiön erotan itsessäni usein esimerkiksi nähtyäni jonkin erityisen vaikutuksellisen elokuvan – ja saatan jopa löytää itseni internetistä lukemassa lisää teoksesta tai katselemalla kohtauksia uudelleen. The Beginner's Guide sai aikaan vastaavanlaisen läpätunkevan, syväluotaavan vaikutuksen, ja tämän vain kaksituntisen pelikokemuksen jälkeisinä päivinä en voinut lakata ajattelemasta peliä. Lopulta tämä mielenkuuhu kuitenkin tuntui tyyntyneen seesteiseksi, aiempaa eläväisemmäksi ja kirkkaammaksi mielenmaisemaksi.

The Beginner's Guide vahvisti näkemystäni videopeleistä taidemuotona, sillä sitä peli nähdäkseni ennen kaikkea oli: taidetta. Videopelejä on tehty ja pelattu kymmeniä vuosia, ja tänä aikana tietynlaiset konventiot ja odotukset ovat juurtuneet syvälle videopelaamisen kulttuuriin. Joukko nykypäivän pelintekijöitä, kuten Davey Wreden teoksillaan The Beginner's Guide ja The Stanley Parable, ovat kuitenkin asettuneet tietoisesti tarkastelemaan ja rikkomaan näitä vakiintuneita konventioita ja odotuksia, työntäen täten videopelimedian rajoja uusiin suuntiin.

Näiden konventionaalisten rajojen horjuttaminen onkin keskeistä videopelimedian taiteelliselle varttumiselle ja kehittämiselle. Peleissä vallitseva "status quo" on perinteisesti tukenut yksinkertaista eskapismia ja "turvalliseen ympäristöön" uppoutumisen tunnetta, ja yksi tätä vallitsevaa tilaa haastava trendi tuntuukin olevan immersion rikkominen ja pelaajan aiempien uskomusten kriittinen kyseenalaistaminen (lue lisää: Khaled, 2018).

Taidetta usein ylistetään sen kyvystä muuttaa meitä ihmisinä avaamalla meille uusia näkökulmia elämään ja itseemme (lue lisää: Pelowski, 2015). Interaktiivisen luonteensa puolesta videopeleillä saat-

taakin olla erityisen paljon potentiaalia synnyttää itsereflektiivisiä ja syvästi merkityksellisiä esteettisiä kokemuksia, jotka kyseenalaistavat ja laajentavat perspektiivejämme.

Palatakseni videopelejä vanhempaan audiovisuaaliseen mediaan, eli elokuvaan: sen historian alkuaikoina, elokuvaa harvoin tunnustettiin taidemuotona. "Taide-elokuvat" nähdään nousseen käsitteenä laajempaan ja vakiintuneempaan käyttöön länsimaaisessa kulttuurissa vasta 1950- ja 1960-lukujen aikana, muun muassa "ranskalaisen uuden aallon" ja muiden uraauurtavien modernien eurooppalaisten elokuvatrendien nousun myötä (lue lisää: Marie, 2002; Kovács, 2008). Näihin aiempia konventioita haastaviin ja uusia ilmaisutapoja tutkiviin elokuvantekijöihin voi lukea muun muassa ohjaajia kuten Jean-Luc Godard, Federico Fellini, Ingmar Bergman, Robert Bresson, Michelangelo Antonioni tai Agnes Varda.

Vastaavasti videopelien taiteellista arvoa on historiallisesti kyseenalaistettu. Viime vuosikymmenen aika vallinneet väittelyt siitä, voivatko videopelit olla taidetta vai eivät tuntuvat kuitenkin hiljalleen alkaneen laantua. Jo edesmennyt elokuvakriitikko Roger Ebert aikanaan surullisenkuuluisasti kommentoi, että videopelit eivät koskaan voi olla taidetta siitä syystä, että videopeleillä on tietyt määrättyt säännöt, tavoitteet, ja lopputulemat, ja sen voi voittaa tai hävitä (lue lisää: Ebert, 2010). Tämä vaikuttaa kuitenkin kohtalaisen rajoittuneelta, vaikkakin perinteiseltä näkemykseltä siitä, mitä videopelit ovat.

Analogian voisi ehkä vetää hiukan tuoreempaan elokuva-alan diskurssiin, jonka profiloitunut elokuvaohjaaja Martin Scorsese aloitti kyseenalaistamalla Marvelin supersankarielokuvien taiteellisen arvon, vertaamalla niitä teemapuistoihin (lue lisää: de Semlyen, 2019). Näkemystä tukivat myöhemmin ohjaajat kuten Francis Ford Coppola (lue lisää: Shoard, 2019) ja Ridley Scott (lue lisää: Sharf, 2021). Nyt, tarkoitukseni ei ole tässä arvioida tai kyseenalaistaa Marvel-elokuvien taiteellisia meriittejä, mutta hypoteettisesti puhuen: jos henkilön käsitys elokuvista mediana olisi rajoittunut puhtaasi kyseisiin supersankarielokuviin, ehkä olisikin jollain tapaa ymmärrettävää, jos hän vastaavasti haluaisi tokaista, että "elokuvat eivät ole taidetta". Tämä vaikuttaa nimittäin olevan jollain tapaa verrattavissa siihen, miten videopelit edelleen valitettavan usein nähdään julkisessa keskustelussa: jonakin, joka on verrattavissa teemapuistoihin.

Toki teemapuistoillekin on aikansa ja paikkansa

sa, mutta videopelit kykenevät selvästi olemaan niin paljon muutakin. Videopelitoimialaa vaikuttaa keinuttavan ehkä jo parhaillaan vastaavanlainen liikehdintä, joka ravisteli elokuva-alaa vuosikymmeniä sitten eurooppalaisen taide-elokuvan nousukauden myötä. Kysymys tällöin kuuluisi: ketkä ovat tämän interaktiivisen median Godardit, Fellinit, Bergmanit ja muut? Oman kokemukseni perusteella Davey Wreden ei vaikuta lainkaan huonolta ehdokkaalta. ●

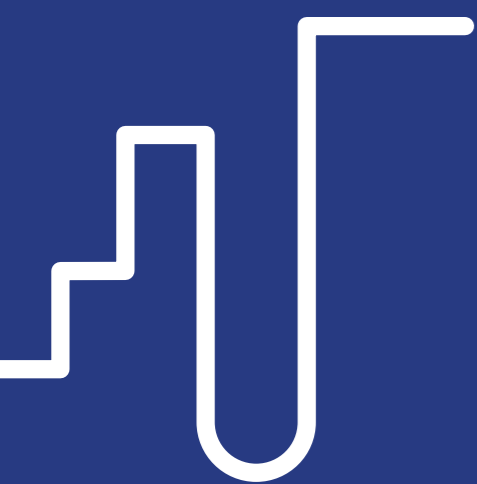
\* Suomen Akatemian myöntämää rahoitusta on käytetty artikkelin kirjoittamiseen

### Lähdeluettelo

- Cole, T. and Gillies, M.** (2022) 'Emotional Exploration and the Eudaimonic Gameplay Experience: A Grounded Theory', in Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery (CHI '22). Available at: <https://doi.org/10.1145/3491102.3502002>.
- Conway, S.** (2010) 'A circular wall? Reformulating the fourth wall for videogames', Journal of Gaming and Virtual Worlds, 2(2), pp. 145–155. Available at: [https://doi.org/10.1386/jgvw.2.2.145\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.2.2.145_1).
- Deci, E.L. and Ryan, R.M.** (2008) 'Hedonia, eudaimonia, and well-being: An introduction', Journal of Happiness Studies, 9(1), pp. 1–11. Available at: <https://doi.org/10.1007/s10902-006-9018-1>.
- Ebert, R.** (2010) 'Video games can never be art', Roger Ebert. Available at: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.
- Everything Unlimited Ltd. (2015) 'The Beginner's Guide'. Everything Unlimited Ltd. Game [PC]. 1 October 2015.
- Galactic Cafe** (2013) 'The Stanley Parable'. Galactic Cafe. Game [PC]. 17 October 2013.
- Jennett, C. et al.** (2008) 'Measuring and defining the experience of immersion in games', International Journal of Human Computer Studies, 66(9), pp. 641–661. Available at: <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>.
- Khaled, R.** (2018) 'Questions Over Answers: Reflective Game Design', in D. Cermak-Sassenrath (ed.) Playful Disruption of Digital Media. Singapore: Springer Singapore, pp. 3–27. Available at: [https://doi.org/10.1007/978-981-10-1891-6\\_1](https://doi.org/10.1007/978-981-10-1891-6_1).
- Kovács, A.B.** (2008) Screening modernism: European art cinema. University of Chicago Press.
- Marie, M.** (2002) French New Wave. Blackwell Publishers.

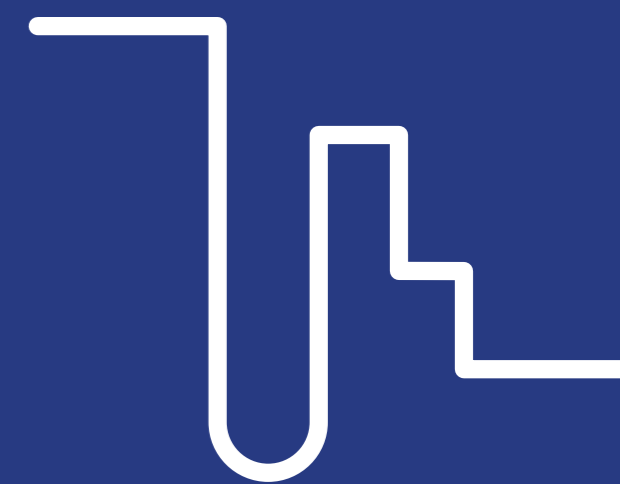
- Pelowski, M.** (2015) 'Tears and transformation: feeling like crying as an indicator of insightful or "aesthetic" experience with art', Frontiers in Psychology, 6(July), pp. 1–23. Available at: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01006>.
- de Semlyen, N.** (2019) 'The Irishman Week: Empire's Martin Scorsese Interview', Empire [Preprint]. Available at: <https://www.empireonline.com/movies/features/irishman-week-martin-scorsese-interview/>.
- Sharf, Z.** (2021) 'Ridley Scott Slams Superhero Movies: "Boring as Sh\*t" with Scripts That "Aren't Any F\*cking Good"', IndieWire [Preprint]. Available at: <https://www.indiewire.com/2021/11/ridley-scott-superhero-films-boring-bad-scripts-1234679453/>.
- Shoard, C.** (2019) 'Francis Ford Coppola: Scorsese was being kind – Marvel movies are despicable', The Guardian [Preprint]. Available at: <https://www.theguardian.com/film/2019/oct/21/francis-ford-coppola-scorsese-was-being-kind-marvel-movies-are-despicable>.

*Jaakko Väkevä työskentelee väitöskirjatutkijana Aalto-yliopiston tietotekniikan laitoksella. Hänen tutkimuksensa käsittelee henkilökohtaisesti merkityksellisiä ja transformatiivisia videopelikokemuksia. Tutkimusta on rahoittanut Suomen akatemia.*



*ENGLANNINKIELISET TEKSTIT*

*ENGLISH TEXTS*



## Waking dreams in Vvardenfell

Julius Haanperä

Of the many video games of my youth, one of the most important to me was a 2002 release called TES III: Morrowind. The game is the third installment of Bethesda Softworks' The Elder Scrolls -fantasygame franchise, belonging to the genre of what is called an open-world ARPG (action role-playing game). In short, this means that the player creates a character and plays him in a world where he has the freedom to do things in the way he wants and in the order of his choice. The character has different skills and abilities that can be developed, and the world offers you things to do in the form of various missions and quests.

Practically the game is about running a lot here and there, text-based conversations with other characters, reading journal entries, stealing stuff (even the most law-abiding becomes a kleptomaniac in these kind of games), and combat that is usually based on smashing one button until all enemies are dead or your weapon breaks. The character can also learn different sideskills, the usefulness of which ranges from completely useless to absolutely game-breaking. Further, the game does not have any kind of compass to always guide you to the right direction; everything has to be deduced by following road signs, maps, and the directions given by other characters.

Based on a quick look, Morrowind seems like a typical ARPG of the early 2000s, and a true design nightmare if one is accustomed to more modern game design. However, Morrowind is not a game that can be understood by a mere surface-level glance. It starts off slowly and tests the player's patience and nerves in numerous ways (and often unintentionally), but little by little—as in all things good—poison turns into nectar and the game starts to reveal its peculiar beauty. Morrowind contains, beneath its seemingly modest surface, some kind of deep yet hard to define authenticity and soul, that is always somehow enriching to encounter. If art is meant to shake up and touch its experienter's inner world, Morrowind was definitely my first glimpse of video games' potential to be their own kind of an art form.

The games of the TES-franchise are famous for their large playable areas, and especially the later

titles of the series have been praised for their beautiful and vast environments. Even though Morrowind is an older title, it presents its world to the player in a way that is, in my opinion, completely unparalleled compared to the other games of the series. In its world there is something mystical and dream-like, and yet strangely familiar. Everything is, when looked into more closely, somehow weird and sometimes even disturbing, but every detail manages to serve a whole that succeeds in being more than just a sum total of its parts. The environments overflow with a strange air, there is something twisted in the architecture, the inhabitants and creatures of the island are unusual and eccentric, and the totality contains in its best moments some kind of a desolate beauty that back in the day inspired in me a deep longing towards something unknown.

The graphics, scripting and animations of the game might have aged poorly, but the ambience of its environments and its soundtrack are still exceptionally immersive. I remember very clearly how sometimes just wandering around in the remote villages, towns, wildernesses or the coasts was enough to create an impression of an unknown and mystical fantasy world. Many of my precious memories with the game were moments like these, when I just enjoyed the sceneries and soundscapes without any specific goal in mind and let my childlike imagination flow freely. Especially the early days of playing the game were spent mostly on general wonderment and exploration. The feeling of stepping into an unknown adventure was so powerful that often I did not even want to do anything but roam here and there, and roleplay being a stranger in a strange and unfamiliar land.

The more I played, the more my imagination started to color my experience. During the hundreds of hours spent with the game, its world and the character I played started to live a life of their own within my head in a way that did not necessarily have anything to do with what was actually going on therein. I was bound to operate according to the game's mechanics, and I followed its stories and drama attentively, but its factual reality as a fictional fantasy world in a video game started to fade into the background. In its place arose a living and



Screenshot from The Elder Scrolls III Morrowind.

dynamic narrative created by my imagination, that took form as my character's thoughts and subjectivity. My mind succeeded in creating a kind of an auxiliary layer of thought, a completely additional first person subject, that was me in the game's world in the first person and yet something completely separate from me, something I could observe and direct as an outsider.

The immersion I experienced while playing was unbelievably deep at its peak. It was like a lucid dream dreamt in the middle of the day—fully within my control, fully imaginary and unreal, and yet strangely more real than anything that the game could have facilitated via its own structures. By harnessing my imagination as such a dominant part of the gaming experience, Morrowind was able to transcend its limitations as a video game and break my limitations as a player. At some point I stopped paying attention to its countless problems and general "game-like" feel altogether, because its world was not even supposed to be flawless or even believable; to me it was merely an environment where my character's imaginary psyche could express itself. To me the game's layout was like an empty playground or a canvas onto which I painted the sceneries of my mind by combining gameplay and imagination into a seamless whole.

It is challenging to verbalize sensibly the kind of an experience that the teen-age me managed to concoct for himself and what it felt like to roleplay the persona of an imaginary character in the game's

baffling fantasy world (I can safely say that it was immensely enjoyable), but in absence of a better example what comes to my mind is a little child fully concentrated on playing with his toys. No one knows what goes on in his head when he is deep in his own worlds on the edge of the proverbial sandbox, but he knows and for him it is self-evident; the totality of his being participates fully in what he is doing. Maybe what made Morrowind so special for me and many others was its capacity to facilitate an experience like this—an experience where the game's mystical world and writing grab the player somewhere deep within and pull him by and by into dreaming his own reality within the game's framework.

Later in my life when I was introduced to spirituality and its various expressions throughout history, I encountered many concepts and ideas that seemed strangely familiar to me. It was as if I found words for experiences that I had been so far unable to name or define. The legacy of the East's religious streams contains many views on the nature of reality, human suffering, and the way the mind operates. One of the central messages of these streams is based on the realization that the individual and his personal world are an illusion. The mind projects a seemingly external reality, i.e. the world, and a subject separate from this world, i.e. the ego or the individual, for whom all this happens. According to many streams, this duality is the central cause of all human suffering, because a part separated from the whole is always at the mercy of forces bigger

than him, and the way he mistakenly defines himself compels him to seek his personal advantage over the experienced world.

The idea that the mind is capable of creating a waking dream kind of an illusion of an individual and his world did not seem that far-fetched to me—probably because I had done so consciously in Morrowind to entertain myself. My experience with the game had been so immersive and intimate that the concept did not even feel like some kind of a philosophical thesis; I had actually seen my mind work this way, albeit in a different environment. If it is possible for me to create an imaginary character in a game and identify with him, shouldn't that theoretically be possible outside the game also? In the game I did it consciously, in the everyday reality I do it unintentionally and mechanically, but the phenomenon is not all that different from the point of view of pure subjectivity, because I can observe and understand this happening in both the cases. Something in me is able to look at the experimenter of this

world, recognize its identities, identify with them, understand them, and ultimately be free of them.

It took me over a decade to realize that my experience with Morrowind had been one of my first steps towards deeper consciousness and self-awareness. It did not leave behind merely a good gaming experience, but awakened something within my subjectivity that after waking up never went back to sleep. Maybe the whole role-playing phenomenon is in itself a proof that something within us enjoys roleplay. Maybe we can express ourselves so freely and fearlessly in role-playing precisely because we know that we are not the identity we have assumed. Maybe the show can be enjoyed only when it is known to be just a show. ●

*Julius Haanperä was a musician and a professional atheist in his previous life, who later on became a hermit at the very outset of his youth to live a quiet life amidst literature and various volunteering activities*



Gameplay from the Game Diablo.  
Image: Angelika Polak

## How playing on PS4 influenced my communication skills?

Angelika Polak

There hasn't been any doubt in my mind that gaming has a lot of benefits - we can learn and develop different skills, meet new people from all over around the world, and stimulate creativity. Somehow, I haven't been much of a gamer, or maybe I just think about myself that way. As a child I would play some board games, like Monopoly or Kimble. Later on, I would enjoy playing RPG and console games like Worms together with friends sometimes. That way I got to know various games on PS4, Xbox and Wii. Trying new games during gatherings has been a fun thing to do, but it requires practicing to get better. Occasionally I would play by myself some PC-games, like Quake, Counter-Strike, GTA or Diablo. It somehow wasn't my pair of shoes to play alone, it felt more like a social thing. I have always enjoyed watching while others are gaming, to admire their skills, but felt like it would be nice to participate.

A few years ago I discovered multiplayer games. We just got a PS4 to our house. I was living with someone, who convinced me to try to play some game together as a team. He said that way we could possibly achieve much more than if we would play

each separately. It has been an entertaining thing to do - playing at the same time and space together. Long and dark Finnish fall-winter season felt much nicer and ended much quicker, when there was something like that to do! We tried different games, I especially enjoyed playing games from the Diablo series.

I wasn't really thinking about the influence of gaming together on me and my co-player. First it wasn't going smoothly, sometimes I felt we didn't understand each other, maybe we would have a fight about what happened in the game in real life. There were times I didn't feel like starting PlayStation, as all the time it wasn't all sunshine and rainbows. It felt like we spoke two different languages. Even though we had different native languages, we weren't so bad at communicating in real life - or that's what I thought. There have, for sure, been some cultural differences in the way we spoke, how we used language to express ourselves, how we have chosen vocabulary. I started to pay attention, to the way I speak.

I started to notice with the time that our com-

munication skills develop while playing and also outside the game world and become more efficient – gaming together requires that people can rely on their teammate that they build compatible language to exchange information effectively. We would also strategize outside of the game, for example, during meals, which combination of characters would work together well or about fighting techniques, so there wouldn't be confusion during the game. It required some background work, analyzing videos of other players, posts on forums and we also had to adjust it to our preferences of characters we like, we know, and we want to play.

We were trying different things in the game-world, thinking about how to develop skills of each character, and exchanging ideas about best tactics. We just had a nice time while playing, searching for hidden levels.

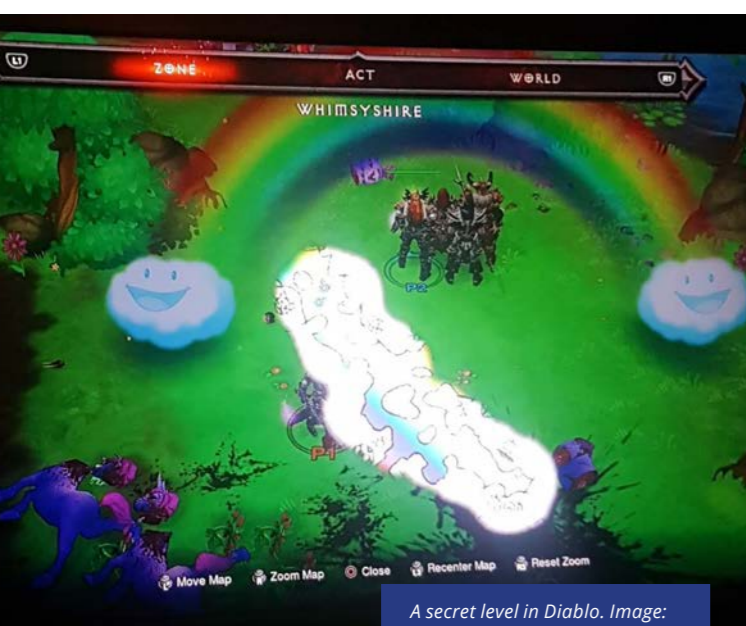
Playing games together taught us how to describe things quickly, effectively but also in a good manner. There has been a notable improvement in real-life conversation skills and understanding of each other. This started to affect everyday communication, we could communicate better about daily matters, like bills or shoppings. It didn't happen right the way, it was more like a process that lasted a couple of weeks or maybe months, at least, until the moment we noticed it. I believe we wouldn't fight anymore so much about silly things, that were coming from misunderstanding each other, as we got some patience and skills to say straight up. For

me, realizing it was something new, somehow it didn't come to my mind, so I started to read more about the topic and some research shows that playing video games can positively affect a person's communication skills.

Nowadays whenever I play as a team with anyone, I take language into consideration, so we can communicate effectively. It also started to reflect on my work and social life - I pay more attention to the way I communicate. The same thing said in two different ways can be perceived differently, depending on the words we use. Even if I mean well, I can use some unfortunate expression and my sentence can sound like a criticism, even if it wasn't my intention.

I would recommend everyone to try out a game of your choice - board or video game. Beginning can be challenging, but you - alone or together with your friend, flat mate, or boyfriend - can discover new levels of your friendship. Gaming isn't probably the answer for everyone, who has communication issues, but it has a lot of potential. Some therapists are recommending it as a part of learning teaming competences. Gaming together gives us reasons to talk to each other more, think critically, develop problem solving skills and fighting about unwashed dishes doesn't feel like a big deal, after losing a big battle or if your character has just died after weeks or months of working on it. After this kind of tragedy, dishwashing becomes a relaxing escape from the game world to reality. ●

*Angelika Polak has graduated from Andrzej Frycz Modrzewski Krakow University in Poland, Department of Psychology and Humanistic Science. She is a sociologist (Ma Soc), social researcher, lecturer currently affiliated as the Project Manager at the city of Kouvola in the "From integration to inclusion, education and work life" -project Kouvola, Finland.*



A secret level in Diablo. Image: Angelika Polak

## Undertale

Vesna Grau

*"Long ago, two races ruled over Earth: HUMANS and MONSTERS. One day, war broke out between the two races. After a long battle, the humans were victorious. They sealed the monsters underground with a magic spell."* (Undertale opening sequence).

A human, alone in a world of monsters, trapped far beneath the earth at the end of a sanguinary war. One human, with nothing but their wits and a sense of determination. This premise isn't unusual for an RPG game, but Undertale is nothing like a typical adventure. Mainly made by Toby Fox and released almost a decade ago, it gains thousands of fans every year. Technically simple, relying on arrow keys and a 3-key command system, with pixel graphics and synthesizer music, it remains one of the best RPG titles that slowly makes its way into becoming classics of video games.

I played Undertale for the first time eight years after it came out. I was neither a kid nor a teenager; I have read countless books and played numerous visual novels. I thought it would not be possible for a short game to outsmart me and easily manipulate my emotions. And yet, the monologue of the main villain of the story made me turn red brighter than any book or novel ever managed to:

*"Froggit, Whimsun. Vegetoid, Loox. Migosp, Moldsmal. Think about those names.*

*Do you think any of those monsters have families?*

*Do you think any of them have friends?*

*Each one could have been someone else's Toriel.*

*Selfish brat.*

*Somebody is dead because of you."* (Flowey the Flower, the end of Ruins).

Being ready to sink into the ground, I couldn't shake off the feeling of being accountable for my actions in the game. Undertale did more than just provide me with impactful choices. As an avid fan of visual novels, this concept wasn't new to me. However, never before did I care about the impact of my actions not because of strategic matters, but because behaving like a jerk made me feel remorseful.

What Undertale did was far more than simply introducing me to compelling NPCs. Plenty of books and games had unique characters, but it always took me hundreds of lines of text to become attached to them. Never before have I cared about enemies I

casually killed to progress further within the story.

It was far more than just breaking the fourth wall. I was already familiar with this method. I have experienced this countless times in horror games and stories. It would be fair to admit that when written correctly, its success would be clear. Although, never before have I felt guilty rather than scared or impressed.

Exploring how Undertale made me feel accountable and responsible for my actions, I noticed that everything I considered to be the answer related to the storytelling methods. I am embarrassed to admit but it took me a while to realize that I had never thought about how the narrative component was delivered to the player. Not to downplay the importance of the story, but it turned out it was not the only thing that made the game work.

Game mechanics. As someone who considered myself to be a scriptwriter, they used to be agonizing. I used to participate in endless polemics about whether mechanics are more important than stories. When creating games, my teammates and I used to add story elements at the end of development just for show, without incorporating them into the gameplay. Alternatively, we would focus on the story and neglect the mechanics. These games always turned out to be fine, but not great.

Undertale was nothing less than great. Why? First of all, it didn't just grant me the ability to significantly shape the game's story by providing various dialogue options; it made me perform consequential actions manually. A great example is the core mechanic of Undertale called "fight or mercy". It allows a player to decide whether to let an enemy live. However, the game didn't just ask me if I wanted to kill or spare an enemy; it made me either survive multiple battles or engage in long conversations to convince an enemy to give up. Choices felt much more valuable when they were performed rather than made.

Secondly, interacting with NPCs went beyond just conversations. Additional mechanics and minigames enriched the dialogue-reading gameplay. For instance, before getting the phone numbers of Toriel, Papyrus, and Sans, I had to gain their trust by solving puzzles. Moreover, the ability to call any of them using the phone was a mechanic as well. The other example is Mettaton who engaged with me by making me participate in his TV show. While I was answering his questions, Alphys was secretly showing me answers. There wasn't a single line of

text, but this visual interaction made her feel real. Characters felt much more alive when I not only needed to talk to them but also to interact with them beyond the dialogues.

Undertale didn't just break the fourth wall by directly addressing me as a player; it tracked how I utilized the mechanics. Based on this data, the game clearly defined and uncovered the motivation behind my actions. I have already given a good example of it quoting Flowey the Flower devastating me. After I had become attached to Toriel by learning more about her emotional backstory, I was presented with the option to kill her to determine how deep our newfound bond was. When the test defined Toriel as truly important, Flowey the Flower broke the fourth wall and compared her to other monsters I decided not to spare. He let me taste the bitter truth of being a "selfish brat". A murderer.

So, the real reason why the story resonated with me was not so much the story on its own but how it was told. Groundbreaking. It sounds like a simple truth, but I realized it only after playing Undertale.

I was neither a kid nor a teenager when I played it, so I didn't have an ardent fan phase. I already knew what career path I would like to proceed with when I played it, so it didn't bring me to games either. I was still changed by the game. Undertale didn't shape a new person out of me, but it changed my perception of game mechanics and my approach to storytelling. It gave me room to grow further as a scriptwriter and a game designer, and I could not be more grateful for it.

*"Legends say that those who climb the mountain never return."* (Undertale opening sequence). Silly enough but it really was a one-way journey for me. ●

*Vesna Grau is a second year Xamk Game Design student with passion for game and narrative design.*

## Starshine Legacy

Ale Neppius

This is an article about a game that gave me nightmares. Such vivid nightmares that I became obsessed with the story and the lore of said game. Nightmares that evoked my creativity. Creativity that has stuck with me to this day. And the game which caused that calamity in my head is Starshine Legacy.

I was around seven or even younger when my twin and I demanded our parents to be part of the horse book club called Pollux. She liked horses and I liked dinosaurs. So, we decided we both liked horses since dinosaurs went extinct. The first batch of merchandise we got from the mail had some books, toys, and other junk. It also had this weird and dark-looking PC game, Starshine Legacy. Of course, we played it instantly.

Starshine Legacy is a story split into four games. The story is about four girls, who are quite different from each other. They are brought together by destiny to fight against the great evil. Each of them has their own specific magic abilities and a telepathic connection to their horses. With those abilities, the girls have a task to stop a Cthulhu-like alien monster and evil corporation it controlled from devouring life as it is.

The game wasn't like every other horse-girl story. Usually, those have an angsty city girl forced to move to the countryside somehow befriend and taming the nastiest, wildest mustang of the stable that no one else could even touch. In the first part of the game, we play a character called Lisa who is, well, an angsty city girl forced to move into the countryside befriend and taming the shyest horse of the stable named Starshine. Even though the story follows quite a basic start of such stories it is much more interesting due to the action it has.

The story begins with Lisa. She had to move to Jorvik because her dad got new work. After coming to Jorvik Lisa happens to befriend four girls named Anne, Linda, and Alex. She was afraid of horses because of an accident that caused her to lose her mom but accidentally found her way to the local stables where she met her future horse, Starshine. Starshine is an unwanted horse due to being really sick. The owner is even considering getting rid of it, but Lisa decides to take care of it instead. Lisa learns that she actually has a potential to the ability to heal and help Starshine, but quickly everything goes sideways and the horse gets kidnapped by an evil



Neppius' own illustration of them and their horses from the game. Image: Ale Neppius.

corporation called Dark Core. The story then follows the scary journey of Lisa trying to save Starshine and running into the mystic war between interdimensional beings. She learns that she is one of the four reincarnated soul warriors from a cosmic squirrel who becomes their mentor. Her other three friends have the same fate.

The other three games follow the rest of the Soulriders and how each of them learns about their newfound magical abilities, the responsibility it brings, and the new level of deep connection to their horses. As the player progresses from the story, they learn more about the characters, the history of Jorvik, and its dark mysteries.

The games really stuck to me due to the story being so unique and bold. It was so scary and exciting and I was sucked into it. Probably because of the adrenaline I got when I played those. I regularly saw vivid nightmares of the games, but I still wanted to play. But the games also taught me about being who you are.

What I really liked about the games was how the horses were characters with their own personalities and distinct appearances. They could talk and had their own agendas instead of being a way to



transport from location A to location B. I remember how Linda had to save Jorvik from a terrorist attack that she found out about from her vision and all her horse, Meteor, wanted to do was to eat and nap. He was the biggest support to Linda when she had to solve how to prevent the catastrophic doom all alone. She really wasn't alone since she had her horse to support her when she had a rough time. I remember how Anne traveled to a hellish dimension called Pandoria by foot so that she could save her horse Concorde whose soul was banished there by Dark Core. Since I was a huge horse nerd it was really important to feel like I have a

connection to the horses through the story. I think I also learned to appreciate animals as little personalities with feelings and got motivated to try fostering.

The girls were very unique as well. It was motivating to see fancy primadonna Anne, grunge metal-head Alex, genius bookworm Linda, and nonchalant punk Lisa be best friends with each other. I think it was a great influence for kids to see different kinds of girls getting along despite their differences. At least it helped me to realize I wanted to be a tomboy like Alex and later on, figured out I identify as a nonbinary.

I started riding as a hobby and read countless books about horses. I was obsessed. I also started to draw characters so that I could illustrate my own stories that were in my head. Just like my favorite game did. I wanted to be creative and make similar stories. Since the game series kind of ended short and left some plot holes, I started to theorize the world and lore of the games myself. I guess it was a good thing that they left the story open since it left room to fill in the blanks myself. I wanted to continue it.

I happened to find out that the Starshine Legacy has a sequel game as an MMORPG called Star Stable Online. After a bit of hesitation, I made an account and started to relive the old game series through that. Of course, it wasn't as perfect as the original ones, but the game worked as a tool for me to role-play the stories in my head. Later on, when I couldn't continue my riding hobby, Star Stable Online also became my escape into the lost passion I had no time nor money to continue. I felt a huge amount of nostalgia which kept me in. Nowadays, Star Stable Online is one of the comfort games I play regularly. I also decided that I needed to be working on that game in the future and I started to get interested in



Screenshot from the Starshine Legacy's second part (Hidden Entertainment AB, 2005) Image: Ale Neppius.

game development as well.

The sheer dedication to be working in the game I love helped me get interested in arts and I got my middle school teacher to mentor me so that I can get into Torkkeli the upper secondary school of visual arts in Helsinki. Later I got into Xamk and started to study how to develop games. During my studies at Xamk, my interest in animation and concept art changed into 3D environment art. I realized that what I wanted to do was to create mesmerizing game environments and I understood the beauty of game arts as a means of enhancing the story. I got a better idea of what I could do to make my own horse games or get to work for Star Stable Entertainment. I never got hired there, but I did get reached out, during my studies, and had an interview which I take as a small win. I was not experienced enough to get in.

But what I got from that journey was a new passion for game development and especially horse game development. Nowadays my identity and community revolve around it and it has become my lifestyle even. I have started to play other horse games too and actively follow the community around it. Maybe in the future, I could create my own horse games as passion projects. My interest in horse games has helped me to stand out and get interviews since it is not as well-known and intrigues people in the industry. I think my passion for horse games helped me get hired as a Junior Game Artist at my current workplace. Funny to think how one scary game about horses made this kind of butterfly effect on the life and identity I have now. ●

*Ale Neppius is currently working as a Game Artist at Sepia Playables. They graduated as a game designer from the South-Eastern Finland University of Applied Sciences. In their spare time, they draw, play horse games, and passionately shares their enthusiasm about that niche genre with other horse game developers.*

## Still here for Y2K: Hypnospace Outlaw and the lost futures of the internet

Daniel Gonzales

My parents often tell the story of one time I wandered off during a visit to a department store and they found me staring at an - at the time - bleeding-edge Windows 95 computer running a game of Solitaire. Little did they know this would only be the beginning of a lifelong fascination with computers, with a big part of my childhood spent in internet forums and sites.

It is not difficult to see why Hypnospace Outlaw would be immediately appealing to me. It was recommended to me by several critics I trust as an effective window to the internet of the late 90's, and as a replica of the digital spaces I remember from when I was younger. Imagine my surprise when I found that this game instead decides to go the opposite direction by questioning our own memories of the internet's past. In this essay, I will argue how Hypnospace Outlaw explores '90s internet nostalgia through a critical lens and invites us to examine our dreams of the past and our view of the present, by ultimately recognizing the lost futures this nostalgia contains and inviting us to examine our own feelings on the matter.

### 1

Hypnospace Outlaw centers around Hypnospace: a replica of the internet of the late 90's. Users access the service while sleeping, wearing headbands that connect them to it in their sleep. This was something that initially caught my eye because by this framing Hypnospace becomes, very literally, the "internet of our dreams": not as it was, but as we imagine or remember it.

It is very meaningful, then, that our first task as players is to pursue a case of copyright infringement by an elementary school teacher who posted pictures of a cartoon character drawn by her students. This is an incredibly strong opening for the game's themes: Hypnospace Outlaw sells you on the nostalgia of the internet of your past, but very intentionally opens with a satirical bit that wouldn't feel out of place in today's internet. Was it really better back then?

Throughout the different environments in Hypnospace you find many different people who enjoy using the space to share their interests and

reach out to find friends. From teenagers figuring their own identity out through art, conversation and conflict, all the way to lonely elderly people finding friends all over the world, the people in Hypnospace are unabashedly weird at times, but in the process find meaningful relationships. This resonated with my own experience when I was younger: as a child, it was difficult for me to make friends, and so internet boards and sites were a welcome respite and space for socialization. However, a lot of these communities have a fixation on the past and their own histories. More experienced users in Hypnospace recall older platforms they once inhabited that they were forced to leave because of changes made by their owners that made the user experience worse in the name of achieving more profit. These people, instead of focusing on the wonders of a new experience, look out into the future: a revolutionary update that will drop on New Years' Eve, 2000, with both skepticism and excitement. The new millennium, Y2K, becomes a focal point for the hopes and expectations that the future will bring.

The twist the game saves for its final act is that years later, in the current day, you find yourself as a part of an archival effort to rescue the remains of the Hypnospace environment. In this process, the game finally literalizes its examination of our relationship with our internet past: by helping teammates to find their old music, blogs and curiosities, I too was brought to examine what was meaningful to me back in the day when surfing the internet. But for me, this retrospective is muddled. This retrospective happens in the context of you investigating a crime that happened years in the past, and this archival effort is key to bringing the responsible party to justice. For me, time had not passed between the incident and today.

However, when I finally found the evidence needed to face the one responsible, instead of giving me a climactic final confrontation, they just turned themselves in with a heartfelt apology, and the credits rolled to the sound of its ending theme, Millennium Anthem. At first, I was at a loss. This couldn't just be it, right? This game has woven such a complex story made of an entire internet space,

and made me so invested in the outcome of this mystery. And the man who, through callous disregard for the people working under him and the people who trusted his product, caused so much harm, just says he's sorry and that's it? Then I listened to the lyrics of the ending theme, and that's when it hit me.

2

Mark Fisher, in his book "Ghosts of My Life", writes about Derrida's concept of hauntology: that which exists can only be defined thanks to what does not exist. He expands this idea to what is possible in our world, and extends it to our view of the present: the world as it is, he argues, is haunted by the specters of the past, but also of all the possible futures that were not actualized. In this sense, Hypnospace Outlaw set out from the very beginning towards a goal: make a sincere portrayal of the dream of the internet of our past. The people in Hypnospace believed in the internet as their future. I was reminded of myself when I was younger, lonely and unengaged with my environment, and how I found meaning both in the connections I made online and in the promise of the internet itself.

However, the game also strongly wants to criticize this memory. At every step, it seemed to ask: Was it really better back then? And even if it was, could it have lived up to the promises that its creators and proponents made? Could it have lived up to the dreams and expectations that we had for it? Hypnospace Outlaw chose to show me all these dreams and the harsh reality they crashed into as a wall that can no longer be changed, only examined and reflected upon. At the very end, it felt like it asked me: How do you feel about all of this? And now I knew what to call the way I felt. I felt disappointed.

I wanted this final confrontation to be bigger. To feel my sense of justice satisfied. I wanted to feel like Hypnospace, this intensely weird but beautiful encapsulation of the internet as I remember it, could've gone on longer without the interference of the people who just didn't get it or who would choose to value it for its capacity for profit above all else. Instead, Hypnospace Outlaw let that confrontation end not with a bang, but with a whimper. And above all else, it pointed back and just made the already evident painfully clear. Yes, it was weird and beautiful. But it was always going to fall like this.

3

Today, I feel it's important to take responsibility in trying to make the world, both online and offline, a place that more closely resembles the dreams we were promised when we were younger. It requires being critical and suspicious of internet platform-holders and what they aim to do with the power they possess, but also that we make conscious efforts to keep these spaces and technologies accessible and welcoming for everyone. Fisher agrees, pointing at the political power of lost futures: they stick with us because we refuse to completely give them up as a possible form the world could take.

However, I feel grateful towards Hypnospace Outlaw. It acknowledges the sadness of watching our dreams for the future wither while still on the vine. It showed me I wasn't alone in feeling like the world that was promised for us would never come. The reason I still cannot get this game out of my mind is because it uses this intense disappointment not as a point of disengagement, but of reflection and recognition of our lived experience. Before we are able to stand up and work to change the world into something better, we need to understand and face how we feel. And my feelings were echoed by the song's ending theme lyrics: "Y2K, you let me down." ●

### References

- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books.
- Tendershoot. (2019, March 12). *Hypnospace Outlaw* [Video game].
- Tholen, J. (2019, March 12). *Millenium Anthem (2000 New Years Eve)*. In *Hypnospace Outlaw Original Soundtrack Vol. 1* [Music track]. Bandcamp.  
<https://jtholen.bandcamp.com/track/millennium-anthem-2000-new-years-eve>

## Rebellious Kindness: Personal Reflections on Empathy and Cooperation in Hades' Bureaucratic Underworld

Felipe García-Soriano

### I. Introduction

Ever since my childhood, I have been intrigued and captivated by the grandeur of Greek mythology – a captivating tableau of gods, goddesses, heroes, and epic quests. This childhood fascination did not remain just a hobby, it guided my interests, molded my reading choices, and influenced my perception of art and storytelling.

It was by chance that I stumbled upon the game "Hades" by Supergiant Games in an online store. I was intrigued by its reputation for unique gameplay, exquisite artistry, and a compelling storyline. Yet, I was apprehensive, reluctant to disrupt the images and stories I held dear from my childhood. But then, on a monotonous day, accompanied only by my boredom, I found the game on sale. It felt like a sign, an invitation to explore a new rendition of the ancient myths I so cherished.

I had little inkling of the transformative journey that lay ahead of me. Beyond the adrenaline-fueled gameplay, the game offered an intricate narrative, painting kindness as an essential virtue that illuminated my path through the game's labyrinthine design. This realization deeply resonated with me and led to a profound reshaping of my values and my worldview.

Upon reflecting on my experience with "Hades," I found parallels with the societal structures of the real world. The game's depiction of a bureaucratic Underworld held a mirror to our own societies, shedding light on our often impersonal systems and the potential for kindness to counteract these norms. The game, in its wisdom, made me realize that even in the face of systemic apathy, kindness can not only survive but thrive.

In this essay, I aim to delve into the depiction of kindness as a counter-hegemonic and revolutionary force against bureaucracy in "Hades," drawing from Weber's concept of bureaucracy and Gramsci's concept of hegemony. As I navigate through these themes, I hope to unravel how this digital game has portrayed the ancient Underworld's bureaucracy and the potential of kindness to challenge and sub-

vert these systems. It is my belief that this exploration will not only shed light on the narrative and mechanics of "Hades," but also reveal the inherent potential of empathy and cooperation to transform our bureaucratic realities, both virtual and real.

### II. Context on Hades

"Hades" is a rogue-like dungeon crawler developed and published by Supergiant Games. Players step into the role of Zagreus, the rebellious son of Hades, with a singular objective: to escape from the Underworld. Zagreus is armed with the power of various Olympian gods, each offering unique abilities that players can leverage throughout the game. The journey is not linear; instead, each death and subsequent rebirth present an opportunity for a new path and different outcomes.

The story of "Hades" is deeply rooted in Greek mythology. However, it is not merely a retelling of these ancient stories. The game breathes new life into the myths, seamlessly weaving them into a narrative that also explores contemporary themes such as personal growth, struggle, rebellion, and the power of kindness. This blend of ancient and modern is also evident in the game's aesthetic design, featuring vibrant, hand-drawn illustrations of iconic figures and locations from Greek mythology.

"Hades" distinguishes itself with its dynamic gameplay and narrative structures. The game's character interactions are not merely optional dialogues but serve as a mechanism to foster relationships, learn valuable information, and make choices that can impact the course of the game. As Zagreus builds relationships with various characters, he also acquires gifts that can aid his escape attempts, reinforcing the game's core emphasis on kindness and cooperation.

This blend of mythology, narrative, and gameplay creates a unique experience that not only entertains but also provides profound insights into the role of kindness as a revolutionary force within the context of a rigid bureaucratic system.

### III. Kindness in Hades

Kindness in "Hades" goes beyond a thematic touchstone, acting as a central mechanic integrated within the gameplay. It is often through empathetic interactions and relationships, rather than brute force, that Zagreus navigates the challenges of the Underworld.

As the protagonist, Zagreus has the capacity to bestow Nectar and Ambrosia as gifts to various characters, gods, and even spirits. This system of offering serves to build relationships, establishing a reciprocity that emphasizes the power of kindness. In return for these acts, Zagreus receives keepsakes and upgraded boons, beneficial in his continued attempts to escape, underlining the importance of these acts of kindness in progressing in the game.

Remarkably, the scope of this mechanic isn't limited to the friendly gods of Olympus. The shades of the Underworld and even adversaries that Zagreus faces on his quest are not beyond the reach of his empathy. Acts of kindness extended even towards these unlikely recipients often lead to unforeseen alliances, reinforcing the idea that kindness can overcome barriers and facilitate cooperation.

The narrative structure of "Hades" further bolsters the theme of kindness. Zagreus, despite his rebellion, consistently demonstrates compassion and empathy, deviating from the cold indifference typical of his bureaucratic surroundings.

A significant embodiment of this theme is the complex relationship between Zagreus and Hades himself. As father and son, their interactions often teeter between antagonism and understanding. Zagreus, in his quest to escape, repeatedly challenges Hades, both in battle and in their dialogue. Yet, beneath this conflict lies a current of compassion, exemplified when Zagreus learns the truth about his mother and their shared past. This revelation acts as a pivot point, shifting their relationship towards understanding and reconciliation. It is a powerful testament to how kindness can disrupt and transform even the most rigid of bureaucratic relationships.

Kindness, therefore, is not just a narrative device in "Hades". It is an active strategy for survival and progression, and a transformative force that challenges the impersonal nature of bureaucratic power.

### IV. Bureaucracy in Hades and Weber's Theory

To understand how "Hades" provides a commentary on bureaucracy, it's beneficial to align it with the

defining principles of bureaucracy as proposed by sociologist Max Weber. Weber outlined key features such as a clear hierarchy of authority, division of labor, and impersonality.

The hierarchy in "Hades" is unmistakable. Hades, as the king of the Underworld and Zagreus' father, sits atop the bureaucratic structure. His word is absolute, with everyone else in the Underworld falling under his authority, including his son. The roles of other characters such as Hypnos, Thanatos, and the three Fury sisters also fit neatly into this hierarchy, each with their designated responsibilities.

The division of labor is another Weberian trait evident in "Hades." Every character, god, or spirit has a specific role within the Underworld. For example, Charon operates the ferry across the river Styx, the Fury sisters punish the mortals who works bad deeds in its past life, and Cerberus guards the gates of Hades. This precise division of labor maintains order and efficiency within the Underworld, even as Zagreus repeatedly attempts to disrupt it.

Impersonality, the idea that rules and procedures are to be followed without consideration for individual circumstances, is a key aspect of Weber's bureaucratic model and is also prominent in "Hades." The Underworld is shown to be a place where rules are strictly upheld, regardless of personal feelings or unique situations. For instance, Sisyphus is eternally punished to push a boulder uphill, not because of a personal vendetta, but because it is the judgment that has been decreed.

However, it's worth noting that "Hades" does not just reproduce Weber's concept of bureaucracy, it also challenges it. The game uses kindness and empathy, as expressed through Zagreus' interactions with others, to disrupt the impersonal and rigid bureaucracy of the Underworld. This offers a critique of the dehumanizing elements of bureaucracy, suggesting that even within such a system, there is room for empathy, compassion, and personal connections to flourish.

### V. Kindness as Counter-Hegemony in Hades and Gramsci's Theory of Hegemony

In "Hades", kindness is portrayed not as a weak virtue but as a potent revolutionary force acting against the bureaucratic hegemony. It is a counter-hegemonic force that empowers Zagreus to challenge and navigate through the rigid Underworld.

The game's mechanics reward the acts of kindness and cooperation. When Zagreus extends

kindness by giving Nectar and Ambrosia, he gains tangible benefits such as keepsakes and upgraded boons. These gifts are not merely power-ups; they represent the relationships Zagreus has built and the alliances he has formed. They serve as a constant reminder that kindness, not power, is his true strength.

This approach to kindness finds resonance with Antonio Gramsci's concept of hegemony. Gramsci proposed that ruling classes maintain control not just through coercion but also through the establishment of cultural norms and values, a process he referred to as hegemony. In the context of "Hades", the Underworld's bureaucratic system could be seen as the hegemonic power that dictates the rules and norms.

However, Zagreus, through his kindness and empathy, challenges this hegemony. His interactions with the shades, his willingness to help characters like Eurydice and Sisyphus, and his efforts to reconcile with Hades, all act as counter-hegemonic strategies. These actions question the bureaucratic norms, making space for personal bonds and mutual aid in an otherwise impersonal realm.

In this way, "Hades" aligns with Gramsci's view that hegemony is never absolute and can always be contested. It suggests that kindness, often underestimated, can serve as a powerful tool for challenging and transforming hegemonic structures, even in a realm as unyielding as the Underworld.

### VI. Reflections on Kindness, Bureaucracy, and Contemporary Society

The immersive experiences and compelling lessons of "Hades" are not confined to the realm of digital entertainment. Rather, they provide valuable insights that can be applied to our understanding and navigation of contemporary society, particularly in relation to bureaucracy and the potential of kindness to challenge it.

In our world, bureaucracies, like the Underworld of "Hades," often function on impersonal rules and procedures. Much like the characters in the game, we too find ourselves embedded within systems that prioritize efficiency and order over individual circumstances. This impersonal approach can create an atmosphere of alienation and apathy, where individuals are reduced to mere cogs in a vast machine.

Yet, the lessons from "Hades" suggest an alternative path. Kindness, as depicted in the game, has the power to challenge this bureaucratic impersonality.

It is a reminder that behind every form, every policy, every transaction, there is a human being with their unique circumstances and emotional landscapes. By extending kindness, by acknowledging and respecting individual experiences, we can disrupt the mechanical monotony of bureaucracy, creating spaces for empathy and understanding within rigid structures.

The act of giving in "Hades" serves as a potent metaphor for real-world interactions. Every act of kindness we perform – be it a thoughtful gesture, a comforting word, or a willingness to listen – can strengthen relationships and build alliances, much like Zagreus does in his journey through the Underworld. These acts not only provide immediate emotional benefits but also have the potential to foster broader change by challenging the hegemony of impersonal bureaucracy.

Ultimately, "Hades" serves as a powerful reminder that even in the face of systemic apathy, kindness can find a way to thrive. It's an invitation for us, the players and participants in our own societal systems, to champion kindness as a counter-hegemonic force, capable of transforming our bureaucratic realities.

### VII. Conclusion

In our exploration of "Hades," the narrative and mechanics of the game stand as a vivid allegory, offering a profound critique of bureaucracy while simultaneously uplifting the transformative power of kindness. The Underworld, as imagined by Supergiant Games, mirrors the complex web of systems that govern our real-world societies, where the impersonal machinery often eclipses individual narratives. Yet, through the eyes of Zagreus, we witness the capacity of kindness to breach these walls of impersonality, shedding light on the potential for empathy to be both a shield and a weapon against systemic apathy.

Connecting the bureaucratic structures in the game to Weber's theory, we discerned the clear hierarchy, division of labor, and impersonality that underpins the Underworld. But, as Gramsci's concept of hegemony suggests, no dominant power structure is invulnerable to challenge. In the game, and by extension in our societies, kindness emerges as a counter-hegemonic force, reminding us of the value of personal connections in the midst of vast systems.

Reflecting on the implications, "Hades" not only

provides a commentary on societal structures but also serves as an actionable blueprint. It beckons us to recognize the immense power of kindness in our daily interactions, urging us to view it not merely as a passive virtue but as an active agent of change.

As we forge ahead, there are myriad avenues for further exploration. Questions arise such as: How might other cultural and artistic representations of bureaucracy parallel or diverge from the narrative of "Hades"? How can modern societies integrate lessons from such narratives to make bureaucratic systems more empathetic? And, importantly, in what other contexts can the revolutionary power of kindness be harnessed?

In conclusion, while "Hades" might be a game set in the realms of myth, its lessons are palpably real. It serves as a call to arms, urging us to champion kindness and empathy, even in the most unlikely of places, and to continually question and challenge the structures that surround us. ●

#### *VIII. References:*

**Gramsci, A.** (1971). *Selections from the Prison Notebooks*. International Publishers Co.

**Weber, M.** (1968). *Economy and Society*. Bedminster.

**Supergiant Games.** (2018). *Hades*. [Video game]. Supergiant Games.

