

Artikkeli

Murhasimulaattoreista poliittiseen korrektiuteen: Väkivalta pelikohujen arkkityyppinä

TERO PASANEN

Jyväskylän yliopisto
tero.m.pasanen@jyu.fi

Tiivistelmä

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

Avainsanat: pelikohu, moraalipaniikki, väkivalta, digitaaliset pelit

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

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

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

Johdanto

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

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

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

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

Columbinesta Sandy Hookiin

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

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

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

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

virheelliselle tiedolle. Sen pohjana toimivat tekijöiden päiväkirjat, jotka sisälsivät runsaasti viittauksia peliin ja siitä julkaistuihin oheistuotteisiin (Langman 2009b & 2009c). Teksteistä on kuitenkin mahdotonta arvioida hämärsikö *Doom* heidän todellisuudentajuaan vai toimiko se heille keinona kanavoida väkivaltaisia fantasioitaan.

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

Kansallinen suru sai myös varsin absurdeja muotoja. Eräs pelaamiseen keskittynyt verkkolehti teki varsin ristiriitaisen ehdotuksen päivän tulitauosta verkkosotapelien suhteen, vaikka samalla kielsikin niillä olleen osuutta itse tapahtumaan (*PCMag* 17.12.2012). Southingtonin kaupungissa Connecticutissa aiottiin järjestää keräys väkivaltaisille peleille, musiikille ja elokuville, jotka oli tarkoitus tuhota polttamalla. Tästä rituaalimaisesta hankkeesta kuitenkin luovuttiin (*Polygon* 2.1.2013 & 9.1.2013).

American Psychological Association (APA) perusti tammikuussa 2013 työryhmän arvioimaan uudelleen mediaväkivaltaa käsittelevän tutkimuskirjallisuuden tuloksia sekä tarkastamaan vuonna 2005 annetun päätöslauselman, jossa tuettiin mediaväkivallan ja aggressiivisen käytöksen välistä yhteyttä. Syyskuussa 2013 yli 200 tutkijan joukko lähestyi järjestöä avoimella kirjeellä, jossa

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

Seksuaalinen väkivalta ja kulttuuripiirien yhteentörmäys

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

Historiallisesta viitekehuksesta salaliittoteorioihin

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

Väkivallan ajallisuus ja kohde kohujen keskipisteessä

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

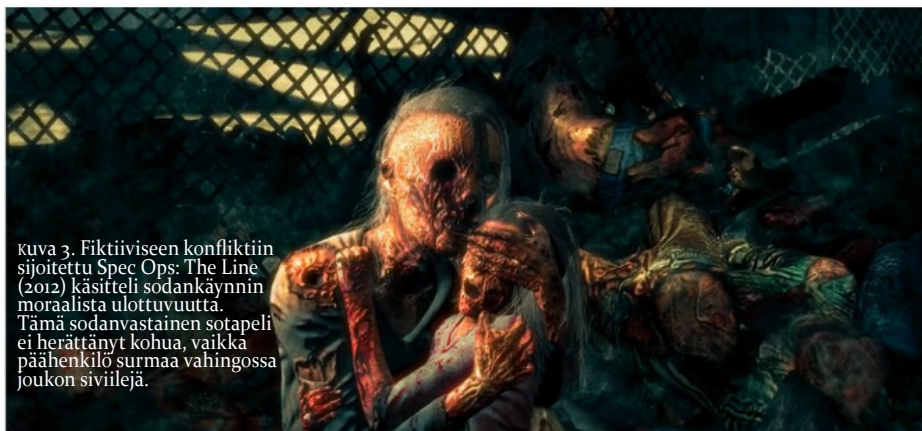
Peruutettu *Six Days in Fallujah* toimii esimerkkinä peliprojektista, joka pyrki olemaan oman etunsa kannalta liian realistinen. Siitä muodostui ennakkotapaus

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

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

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

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



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

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

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

Sukupuoltenvälisestä tasa-arvosta naisvihaan

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

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

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

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

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

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

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



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

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

Kohut ja moraalipaniikit pelien aikuistumisriittinä

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

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

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

pelikulttuurin ulkopuoliset toimijat vaan kamppailu tahtui tämän kulttuuripiirin sisällä.

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

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

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

Viitteet

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

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

Lähteet

Pelit

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

Verkkolehdet ja -sivustot

BOSTON GLOBE

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

DAILY MAIL

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

COMMON DREAMS

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

DENVER POST

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

ESCAPIST

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

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

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

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

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

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

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

FEMINIST FREQUENCY

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

GAMASUTRA

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

GAMEPOLITICS.COM

GamePolitics.com (2013). Pakistan Bans Call of Duty: Black Ops II and Medal of Honor. *GamePolitics.com* 23.1.2013. <<http://www.gamepolitics.com/2013/01/23/pakistan-bans-call-duty-black-ops-ii-and-medal-honor#.Uzjfid7RXI>> (viitattu 30.3.2014).

HARTFORD COURANT

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

ILTA-SANOMAT

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

KOTAKU

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

Cohen, Drew (2011). Mass Effect Fans Worry That Expanded Gay Options Will Create Inconsistencies, Alter Canon. *Kotaku* 16.5.2011. <<http://kotaku.com/5802371/mass-effect-fans-worry-that-expanded-gay-options-will-create-inconsistencies-alter-canon>> (viitattu 27.2.2014)

Crecente, Brian (2010a). Video Game Pulled Globally From Military Stores Over Taliban Inclusion. *Kotaku* 2.9.2010. <<http://kotaku.com/5628741/gamestop-pulls-video-game-from-military-stores-over-taliban-inclusion>> (viitattu 3.2.2014).

(2010b). Electronic Arts Buckles Under Pressure, Removes Playable Taliban from Medal of Honor. *Kotaku* 1.10.2010. <<http://kotaku.com/5653024/electronic-arts-buckles-under-pressure-removes-taliban-from-medal-of-honor>> (viitattu 3.2.2014).

(2010c). Anti-Defamation League Slams 'Fun' Holocaust Game as Horrific and Inappropriate. *Kotaku* 11.12.2010. <<http://kotaku.com/5712163/anti-defamation-league-slams-fun-holocaust-video-game-as-horrific-and-inappropriate/all>> (viitattu 1.4.2014).

Glasser, AJ (2009). Insurgents Contributed To Development of Six Days in Fallujah. *Kotaku* 13.4.2009. <<http://kotaku.com/5209552/insurgents-contributed-to-development-of-six-days-in-fallujah>> (viitattu 22.1.2014).

Plunkett, Luke (2009). Konami Pulls Controversial Iraqi War Game. *Kotaku* 27.4.2009. <<http://kotaku.com/5229129/konami-pulls-controversial-iraqi-war-game>> (viitattu 23.1.2014).

NEW YORK TIMES

New York Times (1991). Video Game Uncovered in Europe Uses Nazi Death Camps as Theme. *The New York Times* 1.5.1991. <<http://www.nytimes.com/1991/05/01/world/video-game-uncovered-in-europe-uses-nazi-death-camps-as-theme.html>> (viitattu 4.1.2014).

Richtel, Matt (1999). NEWS WATCH; Game Makers on the Defensive After the Columbine Shootings. *The New York Times* 29.4.1999. <<http://www.nytimes.com/1999/04/29/technology/news-watch-game-makers-on-the-defensive-after-the-columbine-shootings.html>> (viitattu 2.4.2014).

PCMAG

Mlot, Stephanie (2012). After Newtown, Gamer Calls for Online Shooter 'Ceasefire.' *PCMag* 17.12.2012 <<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2413319,00.asp>> (viitattu 21.3.2014).

POLYGON

Crecente, Brian (2013a). Connecticut town holds drive to collect and destroy violent video games. *Polygon* 2.1.2013. <<http://www.polygon.com/2013/1/2/3828182/connecticut-town-holds-drive-to-collect-and-destroy-violent-video>> (viitattu 7.4.2014).

(2013b). Connecticut town cancels plan to collect and destroy violent video games. *Polygon* 9.1.2013. <<http://www.polygon.com/2013/1/9/3852594/connecticut-town-cancels-plan-to-collect-and-destroy-violent-video>> (viitattu 7.4.2014).

McWhertor, Michael (2013). The Stanley Parable update in the works to remove offensive images. *Polygon* 23.10.2013. <<http://www.polygon.com/2013/10/23/5022434/the-stanley-parable-update-in-the-works-to-remove-offensive-images>> (viitattu 6.3.2014).

Tach, Dave (2013). Researchers express concerns about APA Task Force on Violent Media. *Polygon* 30.9.2013. <<http://www.polygon.com/2013/9/30/4786466/group-of-228-calls-on-apa-to-review-media-violence-research>> (viitattu 7.4.2014).

REUTERS

Carsten, Paul (2013). China's army defends 'sovereign territory' from Japanese – in video game. *Reuters* 1.8.2013. <<http://www.reuters.com/article/2013/08/01/us-china-game-idUSBRE9700OS20130801>> (viitattu 31.3.2014).

SCHOOL SHOOTERS .INFO

Langman, Peter (2009b). Eric Harris's Journal Transcribed and Annotated. *School Shooters .info*. <http://www.schoolshooters.info/PL/Edited_Data_files/Eric%20Harris%27s%20Journal%201.2.pdf> (viitattu 21.3.2014).

(2009c). Dylan Klebold's Journal and Other Writings Transcribed and Annotated. *School Shooters .info*. <http://www.schoolshooters.info/PL/Edited_Data_files/Dylan%20Klebold%27s%20Journal%20and%20Other%20Writings.pdf> (viitattu 21.3.2014).

SLATE

Alexander, Leigh (2009). And You Thought Grand Theft Auto Was Bad: Should the United States Ban a Japanese "Rape Simulator" Game? *Slate* 9.3.2009. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.slate.com/articles/technology/gaming/2009/03/and_you_thought_grand_theft_auto_was_bad.html> (viitattu 27.2.2014).

TECHIE NEWS

Mandalia, Ravi (2013). Battlefield 4 banned in China. *Techie News* 27.12.2013. <<http://www.techienews.co.uk/974086/battlefield-4-banned-china/>> (viitattu 31.3.2014).

TELEGRAPH

Telegraph (2009). X-box game based on Iraq conflict battle angers veterans. *The Telegraph* 7.4.2009. <<http://www.telegraph.co.uk/technology/microsoft/5119042/Xbox-game-based-on-Iraq-conflict-battle-angers-veterans.html>> (viitattu 23.1.2014).

WALL STREET JOURNAL

Brophy-Warren, Jamin (2009a). Iraq, the Videogame. *The Wall Street Journal* 6.4.2009. <<http://online.wsj.com/news/articles/SB123902404583292727>> (viitattu 22.1.2014).

(2009b). The Board Game No One Wants to Play More Than Once. *The Wall Street Journal* 24.6.2009. <<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2009/06/24/can-you-make-a-board-game-about-the-holocaust-meet-train/>> (viitattu 1.4.2014).

WASHINGTON POST

Washington Post (2012). Remarks from the NRA press conference on Sandy Hook school shooting, delivered on Dec. 21, 2012 (Transcript). *The Washington Post* 21.12.2012. <http://www.washingtonpost.com/politics/remarks-from-the-nra-press-conference-on-sandy-hook-school-shooting-delivered-on-dec-21-2012-transcript/2012/12/21/bd1841fe-4b88-11e2-a6a6-aabac85e8036_story.html> (viitattu 11.6.2014).

WIRED

Kim, Monica (2013). No More Helpless Damsels: One Gamer's War on Sexism. *Wired* 16.8.2013. <http://www.wired.com/gamelifelife/2013/08/ap_alphageek/> (viitattu 5.3.2014).

Scheeres, Julia (2002). Games Elevate Hate to New Level. *Wired* 20.2.2002. <<http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2002/02/50523>> (viitattu 14.2.2014).

Kirjallisuus

American Psychological Association (2005). *Resolution on Violence in Video Games and Interactive Media*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<https://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf>> (viitattu 7.4.2014).

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

Bogost, Ian (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Video Games*. Cambridge: MIT Press.

Brown v. Entertainment Merchants Association, 564 U.S.

CEDAW (2009). *Concluding Observations of the Committee on the Elimination of Discrimination against Women: Japan*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www2.ohchr.org/english/bodies/cedaw/docs/co/CEDAW.C.JPN.CO.6.pdf>> (viitattu 9.3.2014).

Cullen, Dave (2009). *Columbine*. New York: Twelwe.

Dahlgren Susanne, Sari Kivistö & Susanna Paasonen (toim.) (2011). *Skandaali! Suomalaisen taiteen ja politiikan mediakohut*. Porvoo: Helsinki-kirjat.

Dworkin, Andrea (1988). *Letters from a War Zone*. New York: Lawrence Hill Books.

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

Goode, Erich & Nachman Ben-Yehuda (2009). *Moral Panics – The Social Construction of Deviance, 2nd Edition*. Oxford: Wiley-Blackwell.

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

Ferguson, Christopher J. & John Kilburn (2010). Much Ado about Nothing: The Misestimation and

Overinterpretation of Violent Video Game Effects in Eastern and Western Nations: Comment on Anderson et al. (2010). *Psychological Bulletin* 136(2), 174-178.

Jefferson County Sheriff's Office (JCSO) (1999). *Student Faculty: Not On Location – P-S*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://evanlong.net/columbine-shooting/StudentFacultyNotonLocationP-S.pdf>> (viitattu 20.3.2014).

Kangas, Sonja (2002). Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.), *Mariosofia – Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 2002.

Kocurek, Carly A. (2012). The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *Game Studies*, 12 (1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek> (viitattu 3.3.2014).

Langman, Peter (2009a). *Why Kids Kill: Inside the Minds of School Shooters*. New York: Palgrave MacMillan.

Lawrence, Regina G. & Thomas A. Birkland (2004). Guns, Hollywood, and School Safety: Defining the School-Shooting Problem Across Public Arenas. *Social Science Quarterly* 85 (5), 1193-1207.

Linke, Uli (1999). *German Bodies: Race and Representation After Hitler*. New York: Routledge.

Lowry, Richard S. (2010). *New Dawn: The Battles for Fallujah*. New York: Savas Beatie.

MacKinnon, Catharine & Andrea Dworkin (toim.) (1997). *In Harm's Way: The Pornography Civil Rights Hearings*. Cambridge: Harvard University Press.

Moriarty, Tom (1983). Focus On: Uncensored Videogames – Are Adults Ruining It For The Rest of Us? *Videogaming and Computer Gaming Illustrated* 10/1983, 19-21, 61-62.

Morris-Friendman, Andrew & Ulrich Schhädler (2003). "Juden Raus!" (Jews Out!) – History's most infamous board game. *Board Game Studies* 6, 47-58. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux/BGS6FriedmanSchaedler.pdf>> (viitattu 24.2.2014).

Mystique (1982). *Swedish Erotica Presents: Custer's Revenge – Instructions*. Northridge: American Multiple Industries, Inc.

Reyhani, Roman (2007). The Legality of the Use of White Phosphorus by the United States Military During the 2004 Fallujah Assaults. *Journal of Law and Social Change* 10 (1), 1-46.

Sandler, Winifred Ann (1984). The Minneapolis Anti-Pornography Ordinance: a Valid Assertion of Civil Rights. *Fordham Urban Law Journal*, 13 (4), 909-946.

Sedensky III, Stephen J. (2013). *Report of the State's Attorney for the Judicial District of Danbury on the Shootings at Sandy Hook Elementary School and 36 Yogananda Street, Newtown, Connecticut on December 12, 2012*. Hartford: Connecticut State's Attorney Office. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.ct.gov/csao/lib/csao/Sandy_Hook_Final_Report.pdf> (viitattu 7.4.2014).

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

Thorn, Clarissa & Julian Dibbell (toim.) (2012). *Violation: Rape in Gaming*. North Charleston: CreateSpace.

Yhdysvaltain kongressi. *Senate Concurrent Resolution 40 – Relative to Halting Distribution of a Certain Neo-Nazi Computer Game. 21.5.1991*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?r102:S21MY1-857>> (viitattu 5.1.2014).

Yhdysvaltain oikeusministeriö (1986). *Attorney General's Commission on Pornography – Final Report*. Washington: Yhdysvaltain oikeusministeriö. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.communitydefense.org/lawlibrary/agreport.html>> (viitattu 20.2.2014).