

Tyhjyys sekä kärsimyksen että toivon lähteenä: NieR: Automata ja androidien monimutkainen maailma

Essee

Eetu Heikkinen

Johdanto

Vuonna 2017 julkaistu japanilainen toimintaroolipeli *NieR: Automata* on ravisteleva ja ajatuksia herättävä teos. *Automata* on kolmannesta persoonasta kuvattu toimintapeli, jossa pelaaja ohjaa kolmea eri hahmoa 40 tuntia kestävä tarinan aikana. Pelaajan mietteitä ravistelee etenkin *Automatan* tarina, joka sisältää filosofista pohdintaa monenlaisista näkökulmista. Tarinassa esiintyvät hahmot pohtivat oman elämänsä merkitystä ja tarkoitusta. Onko sillä, mitä he tekevät ja uskovat, mitään merkitystä? Miksi heidät on luotu tähän maailmaan ja mikä heidän roolinsa on maailmankaikkeudessa? Tarinan maalaama kuva olemassaolon tarkoituksesta on paikoitellen synkkä ja ahdistava. Se kuvaa miten käy, kun mielekkään elämän perustuksina toimineet totuudet ja rakenteet murenevät. Tästä huolimatta näen, että *Automatan* lopullinen viesti niin hahmoille kuin pelaajille on positiivinen ja voimaannuttava. Valmiina annetut roolit ja tavoitteet voivat nimittäin osoittautua ahtaiksi ja sysätä pelin hahmot epätoivoon. Tiukasti määritellyn elämän tarkoituksen purkaminen antaakin

hahmoille mahdollisuuden luoda elämälleen merkityksen itse.

Automatan tarina sijoittuu kaukaiseen tulevaisuuteen vuoteen 11945, postapokalyptiselle maapallolle. Vuosikymmeniä sitten avaruusoliot hyökkäsivät Maahan ja lähettivät rakentamansa ”kone-eliöinä” (machine lifeforms) tunnetun robottiarmeijan valloittamaan sen puolestaan. Massiivisen armeijan uhka pakotti ihmiskunnan evakuoimaan itsensä pois Maasta ja siirtymään Kuuhun. Kuusta käsin ihmiset ryhtyivät vastaiskuun, ja Maahan lähetettiin ihmisten luomia androideja sotimaan kone-eliöitä vastaan. Androidien ja kone-eliöiden välistä sotaa on kuitenkin käyty jo useita vuosikymmeniä eikä konfliktille näy loppua. Kääntääkseen sodan voitokseen ihmiset lähettävät Maahan uuden androidityypin, YoRHa-malliston. *Automatan* tarina käynnistyy jalkaväkisotilas YoRHa-malli 2B:n ja tiedustelijayksikkö YoRHa-malli 9S:n saapuessa vanhalle teollisuusalueelle. Androidi 2B³³ on vähäsanainen ja keskittyy usein pelkästään annetun

³³Androidien nimessä esiintyvä numero merkitsee persoonallisuustyyppiä ja kirjain merkitsee niiden tehtävää. Esimerkiksi A2:ssa A tarkoit-

tehtävän suorittamiseen. 2B pitää tunteensa visusti kurissa ja antaa sen vuoksi itsestään hieman kylmän ja tylyn vaikutelman. Puhelias 9S on taistelutoverinsa aurinkoinen vastakohta, joka yrittää aina tilaisuuden tullen käydä lämminhenkisiä keskusteluja 2B:n kanssa. Tarinan alussa 9S:n keskustelunavaukset eivät oikein onnistu 2B:n viileän luonteen takia, mutta kaksikon suhde lämpenee tarinan edetessä. He kasvavat jopa niin läheiseksi, että 2B kutsuu muutaman otteen 9S:ää tämän itse keksimällä Nines-lempinimellä. Tiedustelijana 9S on myös erityisen utelias ympäröivää maailmaa kohtaan. Molemmilla androideilla on mukanaan taktista tukea antava pieni robotti (Pod). 2B:n tukena toimii Pod 042 ja 9S:n tukena taas on Pod 153. Myöhemmin päähahmojen joukkoon liittyy myös entinen jalkaväkisotilas YoRHa-malli A2, jota muut androidit syyttävät karkuruudesta ja petturuudesta. A2 edustaa vanhempaa androidimallistoa, joka katosi vuosia sitten Pearl Harbor Descent -nimisen tehtävän yhteydessä. A2 hautoo katkeraa vihaa kone-eliöitä kohtaan ja on 2B:n tavoin persoonaltaan vähäsanainen ja varautunut.

Automatan tarina rakentuu useasta toisiaan täydentävästä tarinapolusta. Ensimmäinen osa, Polku A, pelataan 2B:n näkökulmasta katsottuna. Seuraava osuus, Polku B, pelataan taas 9S:n näkökulmasta. Polut C ja D vaihtelevat A2:lla ja 9S:lla pelattavien osuuksien välillä. Ensimmäinen läpipeluu avaa osan pelin tarinan luvuista, kun taas kolmannen läpipeluuun jälkeen kaikki 17 lukua avautuvat uudelleen pelattaviksi. Tämän lisäksi tarina jakaantuu erilaisiin loppuihin pelaajan tekemien valintojen mukaan. Kun pääpolut lasketaan mukaan, tarinalle on erilaisia päätöksiä yhteensä 26 kappaletta. Tarinan päätökset vaihtelevat sen suhteen, miten humoristisia tai vakavia ne ovat. Osa loppuista on pelin tarinan tai viestin kannalta olennaisia, kun taas muut ovat niistä irrallisia.

taa sanaa "Attacker", kun taas 2 merkitsee persoonallisuustyyppiä, joka toimii hyvin paineen alaisena.

Esimerkiksi Loppu N aukeaa pelaajalle, jos hän tuhoaa pasifististen kone-eliöiden kylän. Lopputekstit kertovat, kuinka kylä autioituu ja sen lähistöllä liikkuvat voivat kuulla sekopäisen androidin naurua. Loppu on masentava, ja se on mahdollista nähdä viestinä androidien ja kone-elämänluontojen välisen konfliktin luonteesta. Loppu K puolestaan on aivan erilainen, eikä liity pelin sanomaan millään tavalla. Jackass-niminen androidi haluaa 2B:n syövän löytämänsä kalan, jotta voisi testata sen vaikutuksia androidien kehoon. Syötyään kalan 2B yksinkertaisesti kuolee ja peli päättyy. Loppu K onkin synkän humoristinen ja parodiaa lähentelevä lopetus tarinalle.

Androidien muuttuva maailma

Ensimmäisten tuntien aikana *Automata* antaa viitteitä siitä, millaisena ympäröivä maailma tulisi hahmottaa. Androidien käymä sota kone-eliöitä vastaan kuvataan oikeutetuksi, koska he taistelevat ihmiset pois kotoaan maapallolta ajaneita hyökkääjiä vastaan. Ihmiskunta puolestaan esittää milteipä jumalallista roolia androidien elämässä. Androidien luojina ja heidän elämäntehtävänsä antajina ihmiskunta luo perustan androidien koko olemassaololle. Pelin lataustaukojen aikana näkyvä teksti "Glory to Mankind", eli projekti YoRHan mantra, on ainainen muistutus niin hahmoille kuin pelaajille androidien taistelun tarkoituksesta. Tarinan alkuasetelma ja sen tapahtumia kommentoivat hahmot luovat myös kah-tiajakoa androidien ja kone-eliöiden välille. Esimerkiksi prologin aikana 2B ja 9S seuraavat, kuinka kone-eliöt käyvät läpi tehdasalueelta löytyviä vanhoja nauhoitettuja kuulutuksia. 2B:n pohtiessa, mistä on kysymys, 9S toteaa: "Se vain avaa jottain sattumanvaraista mieletöntä dataa vanhasta maailmasta. Kone-eliöiden tekemisillä ei ole mitään tarkoitusta" (luku 01-02_3). Vaikka YoRHa-androideille syötetty maailmankuva esittää ympäristön selkeänä ja mustavalkoisena, *Automata*

alkaa purkaa ja kyseenalaistaa alkuasetelmia. Miksi esimerkiksi pelkkinä tappokoneina pidetyt kone-elänmuodot alkavat yhtäkkiä puhua ja osoittaa merkkejä yksilöllisyydestä? Suorittaessaan tehtävää aavikolla 2B ja 9S kohtaavat kone-eliöitä, jotka vaikuttavat pelästyneiltä ja anelevat apua. 2B järkyttyy näkemästään, mutta 9S tyynnyttelee taistelutoverinsa heränneitä huolia. Hänen mukaansa kone-eliöiden sanat ovat sattumanvaraisia: “Ne vain päästävät sanoja sattumanvaraisesti. Jos ne tahtoisivat apua, niin miksi ne hyökkäävät meitä kohti?” (luku 03-1).³⁴

Etenkin 9S:n suhde kone-eliöihin on ristiriitainen. Vaikka hän kohtaa merkkejä tietoisuudesta kone-eliöiden esimerkiksi puhuessa ja näyttäessä tunteita, 9S ei näe kone-eliöitä tasa-vertaisina androidien kanssa. 2B ja 9S pystyvät myös solmimaan rauhanomaisia ja tuttavallisia suhteita joidenkin kone-eliöiden eliöiden kuten pasifistisen kylän asukkaiden ja sen johtajan Pascalin kanssa. Osa androideista näyttää myös pitävän itseään erityisempinä verrattaessa kone-eliöihin. Pascal pyrkii rauhallisella käyttäytymisellään todistamaan 9S:lle, ettei hän edusta uhkaa. 9S vastaa kuitenkin Pascalille, että tämä voi sanoa suullaan mitä tahansa, mutta Pascalilla ei silti ole sydäntä (luku 05-01). Androidien ja kone-eliöiden välille muodostettu erottelu on mielenkiintoista, sillä pohjimmiltaan molemmat ryhmät ovat keinotekoisia koneita. Vaikka androidit edustavat ihmisiä ja heidät on ulkomuotonsa perusteella rakennettu ihmisten kaltaisiksi, niiltäkin puuttuu “sydän”.

Epäluulo androidien johtoa ja YoRHa-projektia kohtaan kasvaa tarinan edetessä. Näin käy esimerkiksi sivutehtävä “YoRHa Betrayersissa”. Siinä 2B ja 9S saavat komentoportaalta salaisen tehtävänannon, jossa heitä pyydetään ottamaan kiinni karkuriksi ryhtyneitä YoRHa-sotilaita. Tehtävänannon mu-

kaan karkurit olivat hyökänneet androidien vastarintaryhmittymien kimppuun ja varastaneet näiltä tarvikkeita. Kiinniotto kärjistyy konfliktiksi ja 2B ja 9S joutuvat eliminoimaan karkurit. Järkyttyneinä 2B ja 9S suuntaavat takaisin vastarintaryhmittymän leiriin kysyäkseen lisätietoja tapauksesta. 2B:n ja 9S:n yllätykseksi vastarintaryhmittymän johtaja Anemone sanoo kuulevansa tapauksesta ensimmäistä kertaa. Hänen mukaansa myöskään tarvikkeita ei ole kadonnut. Tämä hämmästyttää kaksikkoa entisestään, ja 9S kysyy tapauksesta komentoportaasta ottamalla yhteyttä häntä avustavaan Operaattoriandroidi 21O:aan. 21O:lla ei kuitenkaan ole valtuuksia kyseisen tehtävän tietoihin, ja määräys on tullut suoraan YoRHan Komentajalta. Päättyessään keskustelun 21O pyytää 9S:ää olemaan varovainen.

Myöhemmin 9S ja 2B törmäävät A2:een, kun tämä tappaa vaarattoman nuoren kone-eliön. 9S ja 2B saavat käskyn tuhota A2:n, jota komentoporras pitää petturina. Taistelun aikana 9S kyseenalaistaa, miksi heidän täytyy taistella samaa mallia olevan androidin kanssa. 9S:n kysyessä miksi A2 petti heidät, A2 vastaa komentoportaan olevan todellinen petturi. (Luku 06-05.)

Alkaa vaikuttaa siltä, että komentoporras salaa muilta androideilta jotakin. Tässä alkuasetelmien purkamisessa on mahdollista hahmottaa yksi *Automatan* voimakkaimmista teemoista. Peli esittää androidien maailmankuvan lepäävän absoluuttisen vakaalla pohjalla. Ihmiskunnan rooli on enemmän kuin pelkkä sotilaskoneiston johto, ja androideille ihmiset ovat jumalallisessa asemassa. Nämä ovat androidien luojina ja heidän elämäntehtävänsä antajina kuin kristinuskon Jumala, jonka sanan varaan uskovaisen elämä rakentuu. Kun jumalankuvaksi luotu Raamatun Aatami, myös androidit on luotu ulkomuotonsa perusteella luojiensa kuvajaiseksi. Androidien elämän perustukset kuitenkin murennetaan

³⁴Sitaatit kirjoittajan kääntämiä.

hahmojen silmien edessä, sillä *Automata* on nihilistinen tarina. *Automata* ei silti edusta pelkästään nihilismia, vaan siinä on myös mahdollista havaita eksistentiaalistisia teemoja.

Mitä ovat nihilismi ja eksistentiaalisuus?

Automata esittää kysymyksiä ja näkemyksiä elämän tilasta sekä olemassaolon tarkoituksesta. Nämä teemat punoutuvat pelin ympärille sen päätehtävien sekä sivutehtävien kautta. Pelin ensimmäinen tehtävä alkaa 2B:n monologilla. Androidi kuvailee ympäröivää maailmaa spiraaliksi:

Kaikki mikä elää on suunniteltu loppuvaksi. Me olemme alituisesti vangittuina... loppumattomassa elämän ja kuoleman spiraalissa. Onko tämä kirous? Vai jokin rangaistus? Ajattelen usein sitä jumalaa, joka siunasi meitä tällä salaperäisellä pulmalla... ja pohdin, saammeko koskaan tilaisuutta tappaa hänet. (Luku 01-01_1).

2B:n kuvaus ympäröivästä maailmasta on masentava. Elämä spiraalissa vaikuttaa niin kärsimyksen täyteiseltä, että 2B näkee sen eräänlaisena kirouksena. Samantyylistä ankeaa pohdintaa elämästä esiintyy myös sivutehtävissä, joista "The Wise Machine" -niminen on hyvä esimerkki. Toisen läpipelun aikana avautuva tehtävä keskittyy erään kone-eliön kysymyksiin elämän tarkoituksesta. Kone-eliö yrittää ymmärtää, miksi se on olemassa ja onko elämässä mitään arvoa. Sen päätelmien lopputulos elämän tarkoituksesta on synkkä. Kone-eliön mukaan he elävät päättymättömässä konfliktissa, jossa heidän uudelleensyntymisensä sekä kuolemansa jatkuu loputtomiin. Tässä maailmassa, jossa heitä ei rakasteta eikä tarvita, ainoaksi vaihtoehdoksi jää oman elämän päättäminen. Tehtävä loppuukin kone-eliön itsemurhaan.

Tämäntapaiset käänteet on mahdollista tulkita *Automatan* esittämiksi kysymyksiksi niin pelin hahmoille kuin itse pelaajalle. Onko olemassaolo vain masentava elämän ja kuoleman sykli? Voiko tästä syklistä löytää arvoa tai mitään syytä elämälle, ja jos olemassaolo on niin kärsimyksentäyteistä, onko ainoa vaihtoehto oman elämän päättäminen? Nämä ovat teemoja, joita nihilisminä ja eksistentiaalisuutena tunnetut filosofiset suuntaukset tarkastelevat. *Automatassa* on vaikutteita näistä aatesuuntauksista, ja pelin ymmärtämiseksi onkin hyvä tutustua niihin.

Kirjassaan *The Spectre of the Absurd: Sources & Criticisms of Modern Nihilism* (1998) Donald A. Crosby analysoi nihilismia. Crosbyn mukaan nihilismi on kaikkien muiden ismien tapaan terminä vaikeasti määriteltävä ja epämääräinen. Crosby erottaakin viisi eri nihilismin muotoa, jotka ovat kytköksissä toisiinsa. Nämä muodot ovat poliittinen, moraalinen, epistemologinen, kosminen sekä eksistentiaalinen nihilismi. Crosby keskittyy kirjassaan etenkin eksistentiaaliseen nihilismiin, sillä hän näkee sen siksi nihilismin muodoksi, jota termillä yleensä tarkoitetaan (Crosby 1998, 8). *Automata* painottaa etenkin kosmista ja eksistentiaalista nihilismia. Kosmisessa nihilismissä pääosaa näyttelee Crosbyn mukaan välinpitämätön maailmankaikkeus. Vaikka maailmankaikkeutta pystytään ymmärtämään matematiikan ja muiden tieteellisten menetelmien avulla, se on täysin merkityksetön eikä anna minkäänlaisia säännöksiä ideaaleille tai tavoitteille, jotka ovat tärkeitä ihmisille (Crosby 1998, 26–27). Eksistentiaalinen nihilisti taas näkee ihmisolemassaolon merkityksettömänä ja absurdina. Ihmiset, jotka väittävät löytäneensä elämälleen jonkin tarkoituksen, ovat joko epärehellisiä tai järjittään. He epäonnistuvat kohtaamaan ihmiselämän karun todellisuuden (Crosby 1998, 30).

Eksistentiaalisuus on filosofinen aatesuunta, jonka tärkeimpiä

edustajia oli ranskalainen Jean-Paul Sartre. Tekstissään *Eksistentiaalisuus on humanismia* (1965) Sartre havainnollistaa eksistentiaalismin eri elementtejä. Vaikka eksistentiaalismissa on useita koulukuntia, Sartren mukaan niitä yhdistää yksi näkemys, jota on mahdollista pitää eksistentiaalismin tärkeimpänä perusajatuksena. Sen mukaan olemassaolo edeltää olemusta (Sartre 1965, 12). Tämä toteamus kuvastaa ihmistä ja tarkoittaa Sartren mukaan sitä, että ihminen on olemassa ensin, tavoittaa itsensä, ilmaantuu maailmaan ja määrittelee itsensä vasta kaiken tämän jälkeen (Sartre 1965, 13). Eksistentiaalistien mukaan ihminen ei ole määriteltävissä, koska hän ei ole aluksi mitään. Olemus alkaa vasta myöhemmin ja hänestä tulee se, mitä hän itsestään tekee. Sartren mukaan ihminen ei ole ainoastaan sellainen, miksi hän itsensä käsittää, vaan myös sitä mitä tahtoo olla, sellainen minä hän itseään pitää ollessaan olemassa (Sartre 1965, 13–14). Eksistentiaalisuus onkin parhaimmillaan vapauttava filosofian suuntaus. Sartre sanoo, että mitään ei voida selittää muuttumattoman ja määrätyn ihmisluonnon avulla. Determinismia ei ole ja ihminen on vapaa (Sartre 1965, 19).

Nihilismi näyttölee suurta roolia *Automatassa* etenkin 9S:n elämässä. 9S:n tarinakaari on kuvaus henkilöstä, joka menettää kaikki mielekkään elämän kulmakivet. Androidien maailmankuva, joka tuo merkitystä heidän elämäänsä, romahuttaa 9S:n ympäriltä. Tiedustelija ajalehtii merkityksen menettäneessä maailmassa. Eksistentiaalisuus puolestaan on osa 2B:n elämää, sillä hän tuskailee oman olemuksensa ja ahtaan roolinsa sisällä. Sartrelainen vapaus on androidien käden ulottuvilla, mutta sen konkreettinen toteutuminen on hyvin haastavaa YoRHan valtakoneiston ympäröivässä maailmassa.

Nihilismi ja androidien olemassaolon absurdius

Automatan ensimmäinen suuri murros liittyy ihmiskuntaan ja siten androidien perimmäiseen olemassaoloon. Tiedustelija 9S on suunniteltu tietoa kerääväksi ja uteliaaksi androidiksi. Tämä suunnittelulähtökohta johtaa kuitenkin tilanteisiin, joissa 9S alkaa tutkia asioita turhankin tarkasti. 9S loukkaantuu taistelussa kone-eliöitä vastaan, joten hänet tuodaan korjattavaksi androidien tukikohtaan, Bunkkeriin. 9S:n kytkessä itsensä Bunkkerin palvelimiin hän huomaa toimintahäiriön. 9S pysäyttää sekä omansa että 2B:n datasykronisoinnin Bunkkerin palvelinten kanssa ja päättää tutkia palvelimen toimintahäiriön lähdeä. Hän löytää palvelimelta epäilyttävää informaatiota, joka kääntää 9S:n tuntemaan maailmankuvan ylösalaisin. Tiedostojen mukaan Kuuhun, jossa jäljellä olevan ihmiskunnan ja heidän muodostamansa Ihmiskunnan Neuvoston pitäisi asustaa, toimitetaan erittäin vähän tarvikkeita. Toisen vielä epäilyttävämmän tiedoston mukaan projekti YoRHa on perustettu ennen ihmisten muuttoa Kuuhun. Tämä ei voi pitää paikkaansa, sillä tapahtumien kulun pitäisi olla juuri toisin päin. 9S:n palvelinten tutkiminen keskeytyy, kun hän kohtaa toisen toimintahäiriön. Tämä on edellistä paljon voimakkaampi ja koko kuvaruutu pimentyy. (Luku 09-01_1.) Samaan aikaan 9S saa hätäkutsun 2B:ltä, joka on ollut avustamassa pasifistisen kylän johtajaa Pascalia tehdasalueella asuvien kone-eliöiden kanssa. Tehdasaluetta asuttaa joukko uskonnollisia kone-eliöitä, jotka haluavat tehdä rauhansopimuksen Pascalin kylän kanssa. (Luku 09-01_3.) Neuvottelut muuttuvat kuitenkin väkivaltaiseksi ja Pascal ja 2B joutuvat taistelemaan uskonnollisen kiihkon vallanneita kone-eliöitä vastaan. 9S avustaa kaksikkoa Bunkkerista käsin ja Pascal ja 2B pääsevät pakenemaan.

Tilanteen rauhoittuessa YoRHan Komentaja pyytää 9S:ää tulemaan komentokeskukseen. Komentaja kertoo olevansa tie-

toinen, että 9S selasi salattuja tiedostoja Bunkkerin palvelimilla. 9S pitää lukemiansa tiedostoja epäilyttävinä ja päättää kysyä niistä Komentajalta. Miten esimerkiksi on mahdollista, että Ihmiskunnan Neuvosto olisi perustettu osana Projektin YoRHaa. Silloinhan YoRHa olisi luonut Ihmiskunnan Neuvoston, ja 9S ymmärryksen mukaan asiat ovat toisinpäin. Lyhyen hiljaisuuden jälkeen Komentaja myöntää asioiden olevan kuten tiedostoissa puhutaan. YoRHa asensi Ihmiskunnan Neuvoston palvelimen Kuun pinnalle. Tämän jälkeen Komentaja kertoo vielä musertavamman uutisen: ihmiskunta on kuollut sukupuuttoon aikoja sitten. Ihmiskunta oli itse asiassa jo kadonnut avaruusolioiden tullessa maapallolle. Kuusta lähetettävät viestit eivät tule ihmiskunnalta, vaan androidien rakentamasta automaattijärjestelmästä. Komentaja luovuttaa 9S:lle muistisirun, jossa kerrotaan tarkemmin asioiden todellisesta tilanteesta. Projekti YoRHa oli valtava peittelyoperaatio, jonka tarkoituksena oli levittää valhe ihmiskunnan selviytymisestä. Ilman ihmiskuntaa androidien motivaatio elämään ja sotaan kone-eliöitä vastaan olisi vähentynyt murskaavasti. Projekti YoRHan tarkoitus oli antaa androidille syy taistella. Kuten Komentaja asian ilmaisee, kukaan ei taistele ilman syytä, ja he tarvitsevat jumalan, jonka vuoksi kuolla. (Luku 09-03_2.)

Tieto ihmiskunnan sukupuutosta järkyttää pahasti 9S:ää. Syy ja pohja hänen koko olemassaololleen romahtaa Komentajan sanojen myötä. 9S:n kokema järkytys johtuu todennäköisesti vahvasta tunnesiteestä, joka androideilla on ihmisiin. Tämä side on syötetty androideihin ohjelmoinnin kautta. Komentajan luovuttamassa tietosirussa mainitaan androidien taistelutahdon jyrkkä lasku. Lasku johtui siitä, että androidit olivat menettäneet kohteen, jota heidät oli ohjelmoitu suojelemaan. Aivan *Automatan* lopussa A2:n ja 9S:n välillä käyty dialogi myös vahvistaa, että tunteet ihmisiä kohtaan kumpuavat syvältä androidin sisältä.

9S: Mutta jos sei ei merkitse mitään... miksi kaipaan näin ihmisiä!?

9S: Miksi kaipaan jonkin kosketusta, jota ei enää ole!?

A2: Sellaiseksi meidät luotiin. Androidit oli suunniteltu suojelemaan ihmisherrojaan.

A2: Meidän ydinohjelmamme vaati, että me-

9S: Ole hiljaa, ole hiljaa, OLE HILJAA!

(Luku 17-09).

Androidit tunsivat itsensä merkitykselliseksi ja tärkeiksi toteuttaessaan ihmiskunnan heille käsikirjoittamaa tehtävää. Kuten eräs tiedonkeräykseen keskittyvä operaattoriandroidi asian ilmaisee, ihmiskunnan täytyy varmasti luottaa heihin paljon antaessaan heille näin tärkeän tehtävän. (Luku 01-05.) 9S:n tuntema tyhjiys *Automatan* lopussa on myös merkki siitä, että ihmiskunnan antama rooli toi androideille eräänlaisen täyttymyksen. Vaikka androidit eivät aina täysin ymmärrä luojiensa kaikkia tapoja ja ajatuksia, he puolustavat silti ihmisiä kiivaasti. 2B tekee esimerkiksi näin Polku A:n puolivälissä. 2B ajautuu taisteluun voimakkaan Adam-nimisen kone-eliön kanssa. Adam on kiinnostunut ihmiskunnasta ja on tullut siihen lopputulokseen, että ihmisten todellinen olemus on konflikti. 2B kiistää tämän johtopäätöksen jyrkästi ja sanoo, ettei Adam ymmärrä ihmiskuntaa ollenkaan. Adam pitää 2B:tä ja tämän vastausta huvittavana ja suhtautuu androidiin kuin lapseen, jonka vanhempaa on loukattu.

2B: Sinä et tiedä mitään ihmiskunnasta.

Adam: Olenko loukannut sinua, pieni androidi? Puhuinko pahaa rakastetuista ihmisistä?

(Luku 08_2)

Ihmiskunnan kuoltua androidit joutuvatkin nihilismin kouriin. Heille jää jäljelle vain ympäröivä maailmankaikkeus, josta nihilistien mukaan ei voi löytää tarkoitusta. Heidän uurasuksillaan ja elämällään ei ole enää mitään väliä. Taistelumuoti-vaation ja elämän tarkoituksen menettämisen jälkeen androidit tarvitsivat itselleen olemassaolon takaavan jumalhahmon. Kun tätä ei enää ole, androidit valtaa samanlainen kaipuun ja tyhjyyden tunne, joka nakertaa 9S:ää sisältäpäin. Artikkelissaan *Kant, Nietzsche And The Idealization of Friendship Into Nihilism (2013)* Paul van Tongeren pukee sanoiksi nihilismin herättämän ristiriitaisen tunteen:

Tämä on täydellinen luonnehdinta meidän aikamme nihilistisestä katastrofista: me ymmärrämme väistämättä, että pysymme kiintyneinä niihin asioihin, joihin emme enää voi uskoa. (van Tongeren 2013, 13).

Herää kuitenkin kysymys, kuinka montaa androidia kyseinen seikka lopulta koskee. Maininta ohjelmoinnista antaa sellaisen vaikutelman, että sama tyhjyys nousisi automaattisesti kaikissa androideista, sillä ohjelmoidun suojelemisen kohde on kuollut. Pelissä esiintyy kuitenkin hahmoja, jotka pystyvät yhä elämään ja toimimaan ympäristössä, jonka olisi pitänyt menettää merkityksensä ihmisten kuoleman jälkeen. Esimerkiksi Komentaja jatkaa yhä eteenpäin, vaikka hän tietää ihmiskunnan kuolleen jo aikaa sitten. Projekti YoRHa onkin androidien itse itselleen luoma tarkoitus, jonka kautta he jatkavat elämäänsä. Se on mahdollista nähdä androidien aieman tehtävän jäljittelynä, mutta se on silti androidien itselleen antama. Osa androideista ei myöskään suhtaudu ihmisiin niin juhlallisesti kuin voisi olettaa. Vieraillessaan Bunkerin komentokeskuksessa pelaaja voi keskustella ihmisiin

epäluuloisesti suhtautuvan androidin kanssa. Androidi kysyykin, miksi hänen pitäisi kuolla jonkin sellaisen puolesta, jota hän ei ole koskaan nähnyt tai tavannut. Hän haluaisi vain viettää aikaansa androiditovereidensa kanssa. (Luku 06-01.)

Aiemmin kuvattu dialoginpätkä A2:n ja 9S:n välillä ihmiskunnan kaipuusta havainnollistaa myös mielenkiintoisesti, kuinka eri tavalla hahmot suhtautuvat ihmiskunnan kuoleman herättämään tunteeseen. 9S:n äänestä kumpuaa tuska, hämmennys ja viha, kun hän kamppailee sisäisen konfliktinsa kanssa. A2 taas puhuu rauhallisesti ja suhtautuu asiaan tyynesti. Ero hahmojen suhtautumisessa selittyy todennäköisesti erilaisten elämäkokemusten kautta. 9S on ollut koko elämänsä kiinnitettynä YoRHa-aatteeseen, joka edustaa taistelua ihmiskunnan puolesta. Siksi hän on järkyttynyt ihmiskunnan kuolemasta ja tuntee sisältään kumpuavan kaipuun voimakkaana. A2 puolestaan petturina ei ole ollut kytköksissä YoRHaan pitkään aikaan, ja häntä on ajanut eteenpäin viha kone-eliöitä kohtaan. A2:n onkin mahdollista tarkastella tilannettaan ikään kuin ulkoapäin, kun vastikään perustansa elämälleen menettänyt 9S kamppailee hämmennyksen ja vihan kourissa.

Elämän tarkoitus toisista androideista

Kuinka sitten yksilö pystyy elämään maailmassa, jonka nihilismi on syövyttänyt merkityksettömäksi? *Automata* ehdottaa yhdeksi ratkaisuksi sosiaalista verkostoa ja suhteita muihin henkilöihin. Toisiin androideihin sisältyy mahdollisuus löytää tarkoitus ja sisältö elämälle. Elämme toisia henkilöitä varten ja heidän seurastaan nauttien. Viime luvussa mainitussa artikkelissaan van Tongeren käsittelee ystävyttä nihilismin valtaamassa maailmassa. Ainoastaan jokin sellainen kuin ystävyys voi Van Tongeren mukaan pelastaa meidät nihilistisestä tilastamme. Pelkästään jo yksinkertainen tietämys siitä,

etemme ole yksin, on voimaannuttava (van Tongeren 2013, 16–17). *Automata* kuitenkin näyttää, että tässä menetelmässä piilee myös vaaransa. Tarinan aikana esiintyy tehtäviä, jotka käsittelevät androidien ja kone-eliöiden välisiä suhteita. Yksi mielenkiintoinen esimerkki on 9S:nä pelattavan polku B:n yhteydessä. 2B ja 9S saavat tehtäväkseen selvittää kadonneiden YoRHa-joukkojen olinpaikan. Jäljet johtavat kaksikon huvipuistossa sijaitsevaan teatteriin, joka on kone-eliöiden asutama. Teatterissa 2B ja 9S kohtaavat Beauvoir-nimisen kone-eliön, joka muistuttaa valtavaa oopperalaulajaa. Beauvoir on pukeutunut asuun, joka on koristeltu androidien ruumiilla. Kiivaan taistelun jälkeen 2B ja 9S päihittävät kone-eliön. (Luku 04-03).

Sama tehtävä suoritetaan myös 2B:n polun aikana, mutta 9S:llä polku avaa uuden välianimaation Beauvoirin päihittämisen jälkeen. Tekstinä esitettävä välianimaatio kertoo, kuinka Beauvoir yritti saada toisen kone-eliön kiinnostumaan itsestään. Beauvoir ei oikein itse ymmärrä omia tunteitaan tai mitä rakkaus tarkoittaa, mutta kone-eliö on määrätietoinen voittamaan puolelleen tunteidensa kohteen. Beauvoir kokeilee kaikenlaisia keinoja, joiden sanotaan voittavan toisen rakkauden. Beauvoir yrittää tehdä itsestään kauniin pukeutamalla tyylikkäästi, hankkimalla komeita koruja ja jopa syömällä androideja, koska on kuollut sen tuovan ikuista kauneutta. Beauvoirin sinnikkäistä yrityksistä huolimatta ihasutuksen kohde ei vastaa tämän tunteisiin. Tavoitellessaan kauneutta toisen tunteiden tähden Beauvoir on muuttunut niin paljon, ettei enää tunnista itseään. Beauvoir onkin rakentanut koko elämänsä toisen kone-eliön varaan, ja kun tämä ei vastaakaan Beauvoirin tunteisiin, elämä romahtaa. Beauvoirin olemassaololta katoaa pohja. Katsoessaan itseään peilistä kone-eliö ymmärtää sen koko kauheudessaan:

Miksi olen tehnyt näin itselleni? Merkityksetöntä. Merkityksetöntä. MERKITYKSETÖNTÄ. Katson peiliin. Sen heijastuksesta näen vain oman merkityksettömyyteni. Ja niin huudan. (Luku 04-03).

Samanlainen kriisi tapahtuu “Photographs”-nimisen sivutehtävän loppupuolella. Vastarintajoukkojen tukikohdassa elävä androidi on menettänyt muistinsa. Ainoat todistuskappaleet edellisestä elämästä ovat androidin hallussa olevat valokuvat. 2B ja 9S vierailevat valokuvissa esiintyvissä paikoissa ja saavat androidin muistot palautettua. Androidi muistaa, että tämän rakastettu on kuollut ja valokuvat olivat tämän viimeinen viesti. Sivutehtävä päättyy androidin pohtiessa elämänsä tarkoitusta. Toisaalta valokuvien herättämät muistot kannustavat häntä elämään, mutta kuten androidi pohtii ääneen, mitä mieltä on elää maailmassa, jossa hänen rakastetunsa on kuollut?

Yhdistävänä elementtinä näissä tehtävissä esiintyvillä hahmoilla on se, että he ovat laskeneet elämänsä tarkoituksen liian voimakkaasti toisen henkilön varaan. Mitä silloin tapahtuu, kun tämä sosiaalisen verkoston vastapari kuolee? Ihmiskunnan sukupuuton tavoin androidi menettää elämänsä tarkoituksen tärkeän androiditoverin kuollessa. Yksinäisyys ja nihilismi löytävät tiensä androidien sisälle myös tätä kautta.

Automata on paikoitellen julma tarina, joka systemaattisesti purkaa 9S:n elämää kannattelevat tukipilarit. Ensin ihmiskunnan kuoltua hajoaa androidien olemassaolon perinteinen tarkoitus. Sivutehtävissä esiintyvien hahmojen tavoin 9S:n sosiaalinen verkosto myös romahtaa, kun 2B kuolee Polku C/D:n aikana. Näiden polkujen alussa androidit aloittavat massiivisen hyökkäyksen kone-eliöitä vastaan. Hyökkäyksen tarkoituksena on toimia sodan lopetuksena. Operaatio epäonnistuu kuitenkin murskaavasti, sillä androidisotilaisiin

alkaa tarttua logiikkavirus, joka korruptoi heidän järjestelmänsä. (Luku 11-04.) Logiikkavirus onnistuu tunkeutumaan Bunkkeriin asti ja androidien komentokeskus tuhoutuu. Paetessaan Maahan 2B huomaa, että logiikkavirus on tarttunut myös häneen. 2B joutuu avuttomana seuraamaan, kuinka virus korruptoi hitaasti mutta varmasti hänen järjestelmiään. 2B:n elämä päättyykin hänen kohdatessaan A2:n. Ennen kuin virus ehtii korruptoida 2B:n kokonaan, hän pyytää A2:ta tappamaan hänet. (Luku 11-06.) 9S todistaa tapahtuman ja joutuu sokean raivon valtaan. A2:n ja 9S:n välienselvittely siirtyy kuitenkin myöhempään ajankohtaan, sillä maanjäristys erottaa heidät. (Luku 11-07.) Tässä vaiheessa 9S:ltä on riistetty arvopohja ja fyysiset rakenteet (Bunkkeri), joita vasten nojata sekä sosiaalisen verkoston tärkein jäsen. *Automatan* järjestyttävien juonenkäänteiden on kuitenkin vielä edessäpäin, ja se liittyy androidien todellisen olemassaolon syyn paljastamiseen. Kammottavimmat salaisuudet valkenevat valtavassa Torni-nimisessä rakennuksessa. Kone-eliöiden rakentama Torni nousee maasta Bunkkerin tuhoutumisen jälkeen ja toimii *Automatan* viimeisenä määränä.

Eksistentialismi ja olemassaolon syy kärsimyksen lähteenä

Automatassa esiintyvä rakenteiden purkaminen ja nihilismin kouriin joutuminen on hahmoille tuskallista. Etenkin 9S:lle maailmassa ei näytä olevan enää mitään voimaannuttavaa tai rakentavaa syytä elää. Automata ei kuitenkaan keskeyty pelkkään nihilismin tuottamaan tuskaan. Yhtä suurta tai melkein päsuurempaa tuskaa voi tuottaa elämälle annettu absoluuttinen tarkoitus. Mitä jos minut oli luotu täyttääkseni tehtävä, joka tuottaa kärsimystä? Tätä kysymystä on mahdollista tarkastella eksistentialistisesta näkökulmasta.

Lähellä *Automatan* tarinan loppua sekä pelaajille että hahmoille paljastuu raskaita salaisuuksia. Yksi näistä liittyy 2B:n identiteettiin. Todellisuudessa 2B ei olekaan jalkaväkisotilas vaan salainen E-malli. E-mallien tehtävänä on karkureiden ja pettureiden etsiminen sekä projekti YoRHan salaisuuden ylläpito. Tämä tapahtuu muun muassa eliminoimalla henkilöt, jotka saavat tietää totuuden projektista. 2B olikin todellisuudessa lähetetty valvomaan 9S:ää. Joka kerta kun 9S saisi tietää totuuden projekti YoRHasta, 2B:n tehtävänä oli eliminoida hänet. Koska 9S-malli luotiin uteliaaksi, usein oli vain ajan kysymys, milloin hän saisi totuuden selville. Tämän takia 2B oli jo eliminoinut 9S-mallin useaan otteeseen. Androidit ”kuolevat” kehojen tuhotuessa, mutta niiden on mahdollista käynnistyä uudelleen, jos androidien tiedot ladataan Bunkkeriin ennen kehon tuhoutumista. 9S ei muista eliminointeja ja niiden takia tapahtuvia uudelleenkäynnistymisiä, mutta 2B joutuu muistamaan ne kaikki. (Luku 17-09.)

E-mallin kärsimää tuskaa käsitelläänkin ”Amnesia”-nimisessä sivutehtävässä. Siinä erään androidin ystävä on menehtynyt, mutta androidi ei muista tapahtumista mitään muistinmenetyksen vuoksi. Sivutehtävän lopussa androidin muistot saadaan palautettua, ja niihin kätkeytyt yksityiskohdat ovat karmaisevia. Androidi muistaa olevansa E-malli ja että hän on joutunut työkseen tappamaan tuttaviansa, myös ystävänsä. Tämä on saanut androidin mielentilan hajoamaan järjettömyyden partaalle. Tovereiden jatkuvasta eliminoimisesta kumpuava tuska oli niin hirveä, että se sai hänet pyyhkimään oman muistinsa.

Vaikka sivutehtävä ei sano sitä suoraan, se todennäköisesti vihjaa 2B:n kokevan samanlaista sisäistä kauhua. Hän on joutunut tappamaan itselleen läheisen 9S:n lukuisia kertoja. 2B:n tunteita 9S:ää kohtaa valotetaan äänitallenteessa, joka pelaajan on mahdollista löytää Polku C/D:n aikana. Tallen-

ne sijaitsee pakkolaskupaikalla, jonne 2B pakeni Bunkkerin tuhoutuessa. Se on mahdollista aukaista vain, kun sitä lähestyy 9S:n hahmolla pelattaessa. Värisevällä äänellä 2B kertoo, kuinka hänen viettämänsä aika 9S:n seurassa oli kuin muistojen puhtaasta valosta. 2B päättää tallenteen kiittämällä 9S:ää ja kutsuen tätä Nines-lempinimellä. 2B:n tunteet selittävät, miksi tämä suhtautuu niin kylmästi 9S:ään tarinan alussa. Hän ei halunnut muodostaa jälleen kerran läheistä suhdetta henkilöön, jonka hän joutuu eliminoimaan. 2B:n elämän tarkoitus ja syy eivät olekaan onnen vaan kärsimyksen lähde. Pelin alussa lausuttu monologi, jossa 2B vertaa ympäröivää maailmaa kiroukseen ja jumalan (jonka voi tulkita ihmiskunnaksi) antamaksi pulmaksi, liittyy todennäköisesti tähän. 2B ei selvästikään ole tyytyväinen ympäröivään maailmaan ja hänelle siinä annettuun rooliin.

Androidit ja etenkin 2B ovat erikoisia olentoja, ja niiden kärsimää tuskaa on mahdollista hahmottaa eksistentiaalismin kautta. Yhdellä tasolla 2B ja androidit ovat teknisiä rakennelmia, joiden elämän tarkoitus on ennalta määrätty. Androideilla on selvästi määritelty tehtävä ja rooli sotakoneiston sisällä, ja ympäröivät rakenteet valvovat kyseisten tehtävien suorittamista. Androidit eivät kuitenkaan ole pelkästään keinotekoisia kehitelmiä, vaan heillä on myös tunteet ja itsetietoisuus. 2B onkin kuin itsetietoinen kone, joka kokee roolinsa 9S:n teloittajana kammottavana. Tästä roolista vapautuminen on kuitenkin vaikeaa, sillä ympäröivät rakenteet valvovat sen toteutumista. Nämä rakenteet estävät 2B:tä tulemasta ihmisen kaltaiseksi olennoksi, jonka olemassaolo edeltää olemusta ja joka voi päättää omasta kohtalostaan. Tästä näkökulmasta katsottuna androidit ovatkin ihmisen vastakohtia, joiden olemus määrittää heidän kohtaloaan olemassaoloa voimakkaammin. Koska 2B on luotu E-malliksi, hänen täytyy toimia E-mallin tavoin ja jatkaa 9S:n tappamista.

Toisaalta androideilla näyttäisi myös olevan mahdollisuus valita oma elämänsä. Eräät androidit ovat irtautuneet sekä YoRHasta että vastarintaliikkeestä. ”Wandering Couple”-sivutehtävä käsittelee tätä vaihtoehtoa mielenkiintoisella tavalla. Sivutehtävässä 9S ja 2B tapaavat androidipariskunnan, joka on karannut vastarintaliikkeestä. He haluavat aloittaa uuden elämän ja pyytävät 2B:ltä ja 9S:ltä apua. Kaksikko päättää auttaa pariskuntaa pakenemaan. Sivutehtävä kulminoituu tunteikkaaseen kohtaukseen huvipuistoalueella. Pariskunnan matka on ollut pitkä ja vaikea, ja he päättävät lopulta luopua pakoaikeistaan, formatoida muistonsa ja palata vastarintaliikkeeseen. Kuitenkin vain yksi heistä formatoidaan, sillä toinen androidi kieltäytyy toimenpiteestä. Käy ilmi, että hän on formatoinut kumppaninsa jo kuusi kertaa, ja hän uskoo pienten muokkausten taistelukykyihin parantavan pariskunnan mahdollisuuksia. Toivo pakomatkasta ei olekaan vielä sammunut. Tällä tavoin sivutehtävä havainnollistaa, että androidien on mahdollista elää ympäröivien rakenteiden ulkopuolella sekä myös muokata persoonallisuuttaan. Androidi haluaa nimittäin tehdä kumppanistaan voimakastahtoisemman poistamalla tämän ”namby-bamby ways”.

Ohjelmoinnin avulla syötetyt piirteet eivät mahdollisesti olekaan niin kahlitsevia. Niiden poistoa voisi verrata Sartren mainintaan ihmisluonnon olemattomuudesta. Olemattomuuden tai ”tyhjyyden” kautta ihmisestä voi tulla mitä tahansa, koska Sartren mukaan mitään kiveen hakattua ihmisluontoa ei ole. Androidit voivat siis ”tyhjentää” itsensä ja mahdollisesti kumota olemuksestaan kumpuavan kärsimyksen.

Kyseinen sivutehtävä on mielenkiintoinen eksistentiaalisesta näkökulmasta. Androideilla näyttäisi olevan mahdollisuus sartrelaiseen täydelliseen vapauteen kuten ihmisillä. Toisaalta sivutehtävän ja *Automatan* voisi myös lukea ek-

sistenttialistisen vapauden kritiikkinä. Kun pariskunta tapaa 2B:n ja 9S:n ensimmäistä kertaa, he säikähtävät kaksikkoa. Pariskunta nimittäin luulee, että 2B ja 9S edustavat vastarintaa ja että nämä ovat tulleet pidättämään heidät. Jos pariskunta olisi tavannut komentoportaaseen kuuluvan henkilön, heidän pakomatkinsa ja vapaa elämänsä olisi pysähtynyt pidätykseen. Aiemmin mainittu "YoRHa Betrayers" -sivutehtävä myös havainnollistaa, kuinka YoRHa käsittelee karkureita ja pettureita ja kuinka vaikeaa on elää ympäröivien sosiaalisten rakenteiden ulkopuolella.

Tähän perustuu myös sartrelaisen vapauden kritiikki. Artikkelissaan *Sartre's Early Ethics: A Critique* (1981) Risieri Frondizi huomauttaa, että Sartren radikaali vapaus jättää huomioimatta ihmisiä todellisuudessa rajoittavat rakenteet. Frondizin mukaan ei ole järkevää odottaa, että köyhä, sairas ja tietämätön henkilö omaisi "valinnanvapauden". Tällaisen henkilön vapauttamiseksi pitäisi keskittyä alistavien olosuhteiden muuttamiseen eikä saarnata vapaudesta, jota hän ei pysty hahmottamaan saati harjoittamaan (Frondizi 1981, 385). 2B voisi siis periaatteessa valita "täydellisen vapauden" karkaamalla ja yrittää vapautua ahdistavasta roolistaan, mutta voiko elämää, jossa androidia ajetaan takaa petturina, kutsua vapaaksi? Androidi tekisi omien valintojen kautta itse itsensä, mutta tämä tapahtuisi YoRHan pelon asettamassa kontekstissa. Pelon ilmapiirissä tapahtuvien valintojen vapautta on mahdollista kyseenalaistaa.

Myös tietotekniikalla suoritettavat muokkaukset voi nähdä pessimistisessä valossa. Androidin itsemuokkauksen voi ymmärtää pyrkimyksenä vapauteen, mutta entä jos sen tekee joku toinen ja ilman lupaa? Sartrelaisesta tyhyydestä muodostuukin vallan väline, jolla komentoporras voi yksinkertaisesti formatoida haitalliset yksilöt. Androidille tärkeät muistot ja persoonan osat, jotka muodostavat tämän identiteetin,

poistetaan. Muistot itse tehdyistä valinnoista, joiden avulla androidi on ohjannut elämäänsä haluamaansa suuntaan, katoavat bittiavaruuteen.

2B:n lisäksi 9S on hahmo, jolle olemassaolon syy tuottaa kärsimystä. *Automatan* lopussa 9S:lle selviää, että projekti YoRHan avulla ihmiskunnan sukupuutto pyrittiin salaamaan lopullisesti. Kun taisteludataa kerättiin tarpeeksi, androidit ottavat käyttöön uuden malliston. Bunkkeri ohjelmoitiin avaamaan "takaovi", jota pitkin kone-eliöt hakkerivat ja tuhosivat sen. Bunkkerissa olleiden dokumenttien ja androidien tuhon myötä ihmiskunnan sukupuutto pystyttiin salaamaan lopullisesti. 9S:n todellinen tarkoitus oli siis olla pelkkä "vaihe" tai astinkivi valtavassa salausprosessissa. Uusien androidimallistojen aktivoituessa hänen elämällään ei ole mitään väliä. (Luku 17-05.) Kuten 9S ilmaisee asian järkyttyneen raivon vallassa A2:lle, hän ja hänen androiditoverinsa olivat pelkkiä uhrilampaita (Luku 17-09.) Tämä nyanssi tekeekin *Automatan* tarinasta ja teemoista mielenkiintoisen. Tuskaa voi siis aiheuttaa nihilismi, joka juontuu tarkoituksen menettämisestä maailmassa, mutta olemassaolon ja tarkoituksen syyn ymmärtäminen voi myös olla potentiaalinen kärsimyksen lähde. Ympäröivät rakenteet pakottavat androidit käyttäytymään tietyllä tavalla ja täten rajoittavat näiden vapautta. Roolien ja olemassaolon tuottaman tuskan takia *Automatan* rakenteiden purkamisessa on myös jotain hyvää.

Tyhjyydessä on palanen toivoa ja kamppailu syklin sisällä

Suoritettuaan *Automatan* neljä pääloppua eli polkua (Polku A, B, C, D) pelaajalle aukeaa viimeinen loppu, E. Polku E (the [E]nd of yorha) on voimaannuttava ja toiveikas *Automatan* loppunäytös. Jotta Polku E:n ymmärtäisi parhaiten, on ensin selvennettävä, mitä Polku C:n ja D:n loppuissa tapahtuu. Sekä

A2:lla että 9S:lla pelattavat osuudet johtavat heidät sisälle Tornin uumeniin. Hahmot tapaavat toisensa rakennelman huipulla, ja androidit päättävät selvittää välinsä taistelun kautta. Pelaaja joutuukin siis valitsemaan, kummalla hahmolla taistelee toista vastaan. A2:n valitseminen aukaisee polku C:n lopun, 9S:n valitseminen polku D:n lopun.

Polku C päättyy A2:n tyrmätessä 9S:n ja hakkeroidessa itsensä 9S:n sisälle Pod 054:n avustuksella. A2 ja Pod 054 päättävät korjata 9S:n logiikkapiirit, jotka ovat vioittuneet emotionaalisen trauman sekä virustartunnan takia. Tämä tehdäkseen A2:n täytyy kuitenkin uhrata oma henkensä, ja androidi katsoo, kuinka Pod 054 kantaa 9S:n ulos Tornista. Viimeisinä elonhetkinään Tornin sortuessa A2 katsoo ylöspäin ja toteaa, ettei aiemmin ymmärtänyt kuinka kaunis maailma on. Polku C:n (meaningless [C]ode) voisikin tulkita vapautumiseksi vihan kierteestä. Pelin aikana ja etenkin Polku C:n alussa A2:ta motivoi pelkästään viha kone-eliöitä vastaan. Herätessään aiemmin Bunkkerin tuhoutumisen ja Tornin aiheuttaman maansortumisen jäljiltä A2 lähtee metsästämään ensi töikseen vihansa kohteita. A2:n asenne alkaa kuitenkin muuttua, kun hän viettää aikaa Pascalin ja tämän kylän asukkaiden kanssa. Askareet kone-eliölasten kanssa siirtävät A2:n tuntemaa vihaa syrjään ja tuovat elämään myönteistä ja rakentavaa sisältöä. (Luku 14-01.) A2 todennäköisesti näkeekin lopulta maailman kauniina kylässä viettämänsä ajan ansios-ta, eikä pelkästään vihan ja ankeuden täyttämänä. A2:n ymmärrys tulee hänen itsensä kannalta kuitenkin myöhään, sillä hänen elämänsä päättyy Tornin sortuessa (luku 17-10_2).

Jos Polku C:n voi tulkita vapautumisena vihan kierteestä, Polku D:n (chil[D]hood's end) loppu taas näyttää, mihin vihan kierre johtaa. Polku D:n huipentumassa 9S päihittää A2:n Tornin huipulla. 9S ei kuitenkaan ehdi nauttia vihansa täyttymisestä, sillä surmatessaan A2:n 9S kaatuu vastustajansa miek-

kaan. 9S kuoleekin kivuliaasti tuskanhuutojen kaikuessa Tornissa. (Luku 17-10_1.) Voimakkaista tunteista ja etenkin vihasta on siis mahdollista luoda elämälle tarkoituksen antava voima, mutta sen lopputulos on elämää tuhoava. Viha onkin voima, joka kuljettaa 9S:aa eteenpäin ihmiskunnan kuoleman jälkeen. Loppu D näyttää, mihin vihan varaan rakennettu tie johtaa. *Automatan* voidaan tulkita ehdottavan, että yksilöiden pitäisi luoda elämänsä tarkoitus jonkin rakentavamman voiman ympärille.

Loput C ja D on mahdollista nähdä surumielisinä. 2B on kuollut Polkujen aikana, ja Polkujen C/D lopussa yksi tai molemmat päähahmoista kuolevat. Viimeisenä aukeava Loppu E onkin toiveikas, sillä se antaa päähahmoille ja ylipäätään androideille uuden mahdollisuuden. Loppu E:n alkaessa pelaaja katselee lopputekstien animaatiota, jossa Pod 042 ja Pod 153 valmistelevat YoRHa-projektin viimeistä vaihetta. Tämä vaihe käsittää kaiken datan pois pyyhkimisen. Molemmat Podit ovat kuitenkin kiintyneet toverihiinsa, ja Pod 042 haluaa pysäyttää datan pyyhkimisen. Podit haluavat pelastaa androidit, ja tehdäkseen tämän ne kysyvät pelaajan apua. Antaessaan suostumuksensa pelaaja siirretään minipeliin, jossa hänen täytyy taistella häntä kohti hyökkääviä vihollisia vastaan. Vihollisina toimivat *Automatan* tekijät, ja minipeli itsessään on haastava. Se on melkein mahdoton, ellei pelaaja hyväksy pelin esittämää tarjousta kutsua muita pelaajia avukseen. Suoritettuaan minipelin pelaaja palkitaan välanimaatiolla. Pod 153 ja 042 lentävät taivaalla kantaen androidiystäviensä palasia. Lentäessään taivaalla Pod 153 lausuu 2B:n monologin, jossa hän kuvailee heidän olevan vangittu elämän ja kuoleman spiraaliin. Välanimaation lopussa vihjataan, että 9S, 2B ja A2 todennäköisesti selvisivät pelin tapahtumista. Tämän lisäksi he ovat myös säilyttäneet muistonsa. Pod 042 ja 153 pohtivat, tuleeko sama väkivaltainen spiraali toistumaan, mutta Pod 042:n mielestä toisenlainen tulevai-

suus on myös mahdollinen. Kuten Pod 042 asian ilmaisee, loppujen lopuksi tulevaisuus on jotain, mitä sinulle ei anneta, vaan jotain, joka sinun täytyy itse ottaa.

Artikkelissaan *NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of Nier: Automata (2018)* Grace Gerrish kirjoittaa monien tulkinneen *Automatan* syklisen luonteen Friedrich Nietzsche'n ikuisena paluuna. Ikuinen paluu on Nietzsche'llä esiintyvä ajatus, jonka mukaan äärettömien pitkien ajanjaksojen kuluttua samat tapahtumat toistuvat uudelleen (Kunnas 1981, 111). Tarmo Kunnaksen mukaan ikuisen paluu olisi mahdollista nähdä Nietzsche'n esittämänä nihilistisenä haasteena. Kirjassaan *Nietzsche – Zarathrustan varjo (1981)* Kunnas esittää, ettei ikuisen paluun oppi ole Nietzsche'lle juhlan asia, vaan se kysyy, olisimmeko valmiita kokemaan elämämme yhä uudestaan. Ovatko omaksumamme arvot tarpeeksi vahvoja ja aitoja kestämaan ikuisuutta? Olemmeko tarpeeksi vahvoja kohtamaan onnellisuutemme sekä kärsimyksemme uudelleen niiden kaikkia yksityiskoh tia myöten? (Kunnas 1981, 113.) Kaiken kaikkiaan Nietzsche kysyy, alistuuko ihminen kohtaloonsa vai luoko hän elämästään sellaisen, jonka paluuta hän voi toivoa (Kunnas 1981, 115). *Automatan* voi nähdä esittävän niin hahmoille kuin pelaajalle samanlaisen haasteen. 2B vaikuttaa alistuneen kohtaloonsa 9S:n teloittajana, kun taas 9S kohtaa syklin yhä uudelleen elämänintoa täynnä. Nietzsche'n mukaan ihminen ei muista tai tiedosta aiempia kokemuksiaan, ja tämä säilyttää yrityshalumme syklissä voimakkaana (Kunnas 1981, 115). Tässä kontekstissa 2B:n alistuminen ikuisen paluun edessä johtuu siitä, että hän säilyttää muistonsa ja tiedostaa kokevansa syklin yhä uudestaan ja uudestaan. 9S puolestaan menettää muistinsa eliminoimisen jälkeen, ja siksi hän on tarmoa täynnä syklin alkaessa uudelleen.

Neljäkymmentä tuntia kestävän tarinan aikana *Automata* on

myös esitellyt erilaisia keinoja, joiden varaan hahmot pystyvät rakentamaan elämänsä tarkoituksen. Tekeekö androidien elämästä mielekäästä suuri valmiina annettu tarkoitus, vai luottaako tämä sosiaalisen verkostoonsa? Androidin elämää voi myös kannatella voimakas tunne, esimerkiksi viha. Ovatko nämä arvot tarpeeksi väkeviä perustuksia, että ne kestävät *Automatan* nihilistisen syklin sisällä? Kuten Podit ilmaisevat, sykli voi jälleen kerran päättyä väkivaltaisesti, mutta androidille annetaan mahdollisuus uuteen yritykseen. Ikuinen paluu ei Kunnaksen mukaan loppujen lopuksi merkitse alistumista, vaan taistelua, yritystä ja lopulta voittoa, jossa ihminen tunnistaa itsensä (Kunnas 1981, 115). YoRHan valtakoneiston romahtamisen jälkeen sykli tarjoaa mahdollisuuden androidien emansipaatioon. Vaikka sama väkivaltainen sykli voi toistua, androidit ovat ensimmäistä kertaa vapaita valitsemaan oman elämänsä ja tulevaisuutensa.

Artikkelissaan "*This. Cannot. Continue.*" – *Ludoethical Tension in NieR: Automata (2017)* Milan Jacevic näkee Loppu E:n eksistentiaalistisena testinä. Jacevicin tulkinta keskittyy pelaajan tekemään moraalisen valintaan (Jacevic 2017, 13). Tulkitsin, että myös pelin hahmoille esitetään eräänlainen eksistentiaalistinen testi. Loppu E:tä edeltävässä maailmassa androidien yläpuolella oli komentoporras, joka etenkin YoRHa-joukkojen kohdalla määritteli heidän elämänsä. YoRHa-joukkojen edellytettiin käyttäytyvän ja elävän tietyllä tavalla. Androidien ei esimerkiksi sallittu näyttää tunteitaan, joten nämä oli vangittu tarkkaan määritellyn roolin sisälle. Aiemmin mainitut sivutehtävät myös havainnollistivat, mitä karkaaville androideille tapahtuu. Myös YoRHan laatimat tehtävät olivat tuskallisia, ja E-mallina oleminen tuotti 2B:lle kärsimystä. Loppu E:n jälkeisessä maailmassa YoRHa-projektia, androidien komentoporrasta, Bunkkeria tai ihmiskuntaa ei enää ole. Androidien yläpuolella ei ole valtakoneistoa, joka valvoisi näiden käyttäytymistä ja pakottaisi tiettyyn muottiin.

Androidit saavat valita ja löytää oman elämänsä merkityksen itse. Androidit voivat täten olla ihmisten kaltaisia olentoja, joiden olemassaolo edeltää olemusta, ja joiden olemus (E-mallina olo) ei enää aiheuta tuskaa. Pod 042:n lausahdus siitä, kuinka tulevaisuus ei ole annettu, vaan että se pitää ottaa, huokuu sartrelaista eksistentialismia, jonka mukaan ihminen on se mitä hän itsestään tekee. Androidit voivat ottaa nyt tulevaisuutensa omiin käsiinsä, vapaammin kuin koskaan ennen. Tyhjiys onkin epätoivon sijasta loppujen lopuksi toivon lähde androideille. Se herättämä ahdistus voi kauhistuttaa, mutta se on myös tuntematon horisontti, jossa voi tapahtua mitä tahansa. Androidit saavat valita itse, miten he täyttävät tämän tyhjyyden.

Lähteet

Crosby, Donald A. 1988. *The Specter of the Absurd: Sources and Criticisms of Modern Nihilism*. Albany, New York: State University of New York Press.

Fronzizi, Risieri. 1981. "Sartre's Early Ethics: A Critique". Teoksessa *The philosophy of Jean-Paul Sartre*, toimittanut Paul Arthur Schilpp, 371–391. La Salle, Illinois: Open Court.

Gerrish, Grace. 2018. "NieR (De)Automata: Defamiliarization and the Poetic Revolution of NieR: Automata." *DiGRA Nordic '18: Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/nier-deautomata-defamiliarization-and-the-poetic-revolution-of-nier-automata/>.

Jacevic, Milan. 2017. "This. Cannot. Continue." – Ludoethical Tension in NieR: Automata. *The Philosophy of Computer Games Conference, Krakova*. Luettu 28.9.2020. https://www.researchgate.net/publication/326735843_This_Cannot_Continue_-_Ludoethical_Tension_in_NieR_Automata.

Kunnas, Tarmo. 1981. *Nietzsche – Zarathustran varjo*. Helsinki: Otava.

PlatinumGames. 2017. *NieR: Automata*. Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One. Tokio, Japani: Square Enix.

Sartre, Jean-Paul. 1965. "Eksistentialismikin on humanismia". *Esseitä I*. Käännös Aarne T.K. Lahtinen ja Jouko Tyyni, 7–58. Helsinki: Otava.

van Tongeren, Paul. 2013. "Kant, Nietzsche and The Idealization of Friendship Into Nihilism". *Kriterion: Revista de Filosofia* 54, no. 128 (December): 401-417. <http://www.scielo.br/pdf/kr/v54n128/08.pdf>.