

# Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä

Arvio

**Merja Leppälahti**

Turun yliopisto

Tuukka Hämäläinen & Aleksandr Manzos. 2020. *Pelien äärettömät maailmat. Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä*. Helsinki: Gaudeamus.

*Pelien äärettömät maailmat* ei ole akateemista pelitutkimusta, vaan teos on suunnattu peleistä kiinnostuneelle yleisölle. Kirjoittajat itse määrittelevät teoksen pyrkimykseksi keskustella peleistä erilaisista näkökulmista, ja teos nostaakin esille monenlaisia kiinnostavia näkökulmia pelien sisältöihin. Kirjan pääotsikko johtaa sikäli harhaan, ettei kirjassa käsitellä varsinaisesti pelimaailmoja, vaan nimenomaan alaotsikon lupauksia ”elämän suuria kysymyksiä”, joita ovat esimerkiksi (hyvä) elämä ja kuolema, ihmisyyden, tasa-arvo ja oikeudenmukaisuus.

Molemmat kirjoittajat ovat kirjoittaneet peleistä pitkään; Tuukka Hämäläinen on toiminut *Tiltin* ja *Muropaketin* pelitoimittajana ja -kriitikkona, Aleksandr Manzos on kirjoittanut *Pelit*-lehteen. Manzos on lisäksi julkaissut kirjan *Pelit elämän*

*peilinä*, joka ilmestyi Avaimelta vuonna 2018. Kirjoittajat kertovat kirjan johdannossa, että he haluavat käsitellä pelejä syvällisemmin kuin kohujen, myyntilukujen tai menestystarinoitten kautta. *Pelien äärettömät maailmat* -teokseen kumpikin kirjoittajista on kirjoittanut neljä lukua. Hämäläisen kirjoittamat luvut ovat nimeltään ”Kuolema”, ”Mielenterveys”, ”Vaihtaminen” ja ”Tiede”, Manzos puolestaan vastaan luvuista ”Mieli”, ”Teknologiset unelmat”, ”Yhteisö” ja ”Ekologia”.

Kirjan takakannessa määritellään pelien olevan taideteoksia, joissa on mahdollista käsitellä käytännössä mitä tahansa. Kirjoittajat perustelevat juuri edellä lueteltujen teemojen valitsemista sillä, että ne ovat ajankohtaisia ja heillä itsellään oli juuri näistä jotain sanottavaa. Jokaista aihetta esitellään laajemmin muutaman pelin kautta. Osa käsiteltävistä peleistä on tunnettuja ja suosittuja, osa hyvinkin marginaalisia indiepelejä. Eri aiheiden teksteissä on hiukan päällekkäisyyttä, mutta ei liiallisesti. Kirjassa on runsaasti värikuvia peleistä, mutta monet kuvista ovat harmillisen tummia.

---

Kirjan ensimmäinen luku käsittelee kuolemaa. Pelin päätymistä epäonnistumiseen voidaan nimittää kuolemiseksi, vaikka mukana ei ole edes varsinaista pelihahmoa. Vaikkapa *Tetrixen* ruudun täyttymisestä pelaaja voi harmissaan todeta kuolleensa, joten voidaan hyvällä syyllä todeta kuoleman olevan yleisin pelikokemus. Kuolema merkitsee tietenkin eri peleissä eri asioita, oman pelihahmon kuolema voi tarkoittaa pelin päättymistä (ja aloittamista uudelleen alusta tai viimeisestä tallennuksesta) tai se voi olla pelkkä merkintä pistetilastoissa. Peleissä voidaan käsitellä myös kuoleman merkitystä, esimerkiksi pelihahmon kumppanien kuolemasta menetys voi olla lopullinen. Toki monissa suosituissa peleissä vihollisten listiminen on keskeistä eikä sisällä pohdintaa tappamisen oikeutuksesta tai elämän pyhydestä. Esimerkkeinä erityyppisistä peleistä tässä luvussa tarkastellaan pelejä *Call of Duty*, *The Flame in the Flood* ja *What Remains of Edith Finch*.

Itselleni otsikko "Mielenterveys" toi mieleen vanhat *Ctulhu*-roolipelit, joissa pelihahmojen kohtaamat kauheet saattoivat saada aikaan pelaajan toimintaa haittaavan mielenterveyden järkkymisen, mutta tässä ei ollut kysymys lainkaan samasta asiasta, sillä esittelyssä ovat pelit, joissa olennaisia asioita voivat olla masennus, ahdistus, psykoosi tai jokin muu mielenterveyden ongelma. Luvussa käsitellään tarkemmin kolmea peliä: *Actual Sunlight*, *Hellblade: Senua's Sacrifice* ja *Celeste*. Tässä luvussa käsitellyt mielenterveysongelmat ovat melko passiivisia tiloja, joita ei ole kovin helppo pelillistää. 2010-luvulla on kuitenkin tehty niin paljon tähän teemaan liittyviä pelejä, että kirjoittaja kutsuu mielenterveyspelejä uudeksi trendiksi tai alalajiksi.

Luvussa "Mieli" käsitellään kysymyksiä tekoälystä, inhimillisyydestä ja ihmisyydestä ja luvussa "Teknologiset unelmat" ihmisen ja koneen yhteyttä, elämän pidentämistä, teknologian tarjoamia uusia kykyjä. Molemmissa pohditaan myös ih-

misyyden rajoja. Toisaalta näissä käsitellään myös erilaisuuden pelkoja ja yhteiskunnallisia eroja niiden välillä, kenellä on mahdollisuus saada varaosia tai kalliita lääkkeitä. Joku voi elää ikuisesti, mutta aina on myös niitä, joille se ei ole mahdollista. Tarkastelussa ovat muun muassa pelit *Soma*, *Talos* ja *Deux Ex: Human Revolution* sekä *Mankind Divided*. Osittain näitä kysymyksiä käsitellään myös "Tiede"-luvussa, jossa keskeisinä peleinä tarkastellaan *Bioshock 2*- ja *Civilization VI* -pelejä. Luvussa nostetaan esille myös yhteiskunnan kehitys ja dystopiat, jotka taas voivat liittyä yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.

Pelit voivat myös herättää tietoisuutta ja välittää yhteiskunnallisia viestejä. Vaikuttamiseen pyrkiviä pelejä käsitellään kahdessa eri luvussa, sillä ekologisia kysymyksiä käsittelevät pelit on nostettu vielä erikseen tarkasteltaviksi. Kirjoittajien mukaan vaikuttamiseen pyrkivissä peleissä kysymyksessä on pelintekijöiden tietoinen valinta, pelillä on välitettävää tietoinen tehtävä tai sanoma. Pelillinen vaikuttaminen voi olla uuden tiedon opettamista, poliittisen viestin välittämistä tai mitä tahansa siltä väliltä. Kirjoittajat esittelevät sekä pelejä, joiden keskeinen sisältö tähtää vaikuttamiseen, sekä pelejä, joissa vaikuttaminen tapahtuu vähemmän näkyvästi. Keskeiset vaikuttamissa käsitellyt pelit ovat *Never Alone* ja *Oddworld*, ekologisten kysymysten pelit ovat *Rain World* ja *Everything*.

"Yhteisöllisyys"-luvussa tarkastellaan peliyhteisöjä, joihin kuuluu myös pelien kehittäminen yhdessä, ja yhdessä muokattuja pelejä. Pelimaailmassa yhteisöllisyys voi merkitä peleistä puhumista, uusien pelitapojen keksimistä tai pelien muokkaamista. Tässä luvussa esitellään pelejä, joissa pystyy itse luomaan maailmoja ja tasoja, ja pelejä, joissa pelaajat rakentavat ja muovaavat itse peliä. Luvun keskeinen peli on *Doom*, jota kirjoittaja tarkastelee sekä pelin kehittämisen että

---

pelaamistapojen näkökulmista.

Nykyään ei enää ajatella, että pelit olisivat pelkkää tyhjää ajanvietettä, vaikka pelien viihdearvoakaan ei ole syytä ohittaa. *Pelien äärettömät maailmat* on mielenkiintoinen puheenvuoro pelien sisältöihin. Paikoin teksti muistuttaa lehdessä julkaistua peliesittelyä tai -arvostelua, paikoin nostetaan esille myös käsiteltävään aiheeseen liittyvää tieteellistä keskustelua. Joka tapauksessa kirjoittajat osoittavat tuntevansa aiheensa perusteellisesti.

On hyvä ratkaisu käsitellä kutakin aihetta muutaman kiinnostavan pelin avulla vyöryttämättä lukijalle valtavaa peliluettelo. Silti lähdeluetteloon kertyy parisataa pelinimikettä, jotka on tekstissä vähintään mainittu. Kirjan tekstiin on merkitty lähdeviitteet numeroin; lähdetietojen luettelo on kirjan lopussa samoin kuin varsinainen lähdeluettelo. Lähteiden merkitseminen ei siten keskeytä lukemista, mutta halutessaan asioita voi tarkastaa ja etsiä lisätietoja. Vaikka kysymyksessä ei ole tutkimus eikä akateeminen teos, se voi kuitenkin toimia inspiroijana vaikkapa opinnäytetöille ja uusille pelejä käsitteleville teksteille.

Nykyään pelit kiinnostavat myös muita kuin intohimoisia pelaajia tai pelitutkijoita, ja uskoakseni tällainen kirja löytää lukijoita myös niin sanotun suuren yleisön joukosta, mukaan lukien nuorten pelaajien vanhemmat ja kasvattajat.