

TILAN TUNTU: GRAND THEFT AUTO V JA PAIKANTUMISEN POLITIIKAT

Tiivistelmä

Grand Theft Auto V on esimerkki monipuolisen toimijuuden mahdollistavista hiekkalaatikkopeleistä, joissa liikkuminen ei ole sidottu ennalta asetettuihin päämääriin. Tässä artikkelissa keskitytään GTA V:n tilaan ja tutkitaan, miten peliin rakennettu maailma muotoutuu pelaajan hahmon ja toiminnan kautta tietynlaisiksi paikoiksi. GTA V:n tilallisenä viitekohtana tarkastellaan läpeensä medioitunutta Los Angelesia, ja pelihahmojen paikantumiseen tartutaan erityisesti rodun ja etnisyyden teemojen kautta. Artikkelin luonteeltaan teoreettinen, mutta siinä käsitellyt teemoja tuetaan tutkimusmateriaalilla, joka on kerätty vuosien 2015–2016 aikana blogeista, keskustelupalstoilta ja YouTubeella julkaistusta pelivideoista. Pelaajien toimijuuden ja tulkintojen analyysi on artikkelissa keskeisessä osassa, sillä pelihahmojen paikantumisen todetaan olevan moniulotteinen prosessi.

Avainsanat: videopeli, tila, paikka, pelimaailma, pelihahmo, Grand Theft Auto, Los Angeles

Abstract

Grand Theft Auto V is an example of sandbox games that make the player's versatile agency and movement possible without pre-set goals. This article focuses on the spatiality of GTA V by examining how the built-in gameworld is being shaped by the player character into certain kinds of places. The hyper-mediated Los Angeles is regarded as the spatial referent of the GTA V gameworld, and the localisation of game characters is primarily investigated through the themes of race and ethnicity. This article is theoretically oriented, but its focus will be supported by research material that is collected between 2015–2016 from blogs, online forums, and game streams published on YouTube. The analysis of GTA players' own agency and interpretation is essential to the article's theoretical argument, since it is concluded that the placement of game characters turns out to be a complex process.

Keywords: video game, space, place, gameworld, game character, Grand Theft Auto, Los Angeles

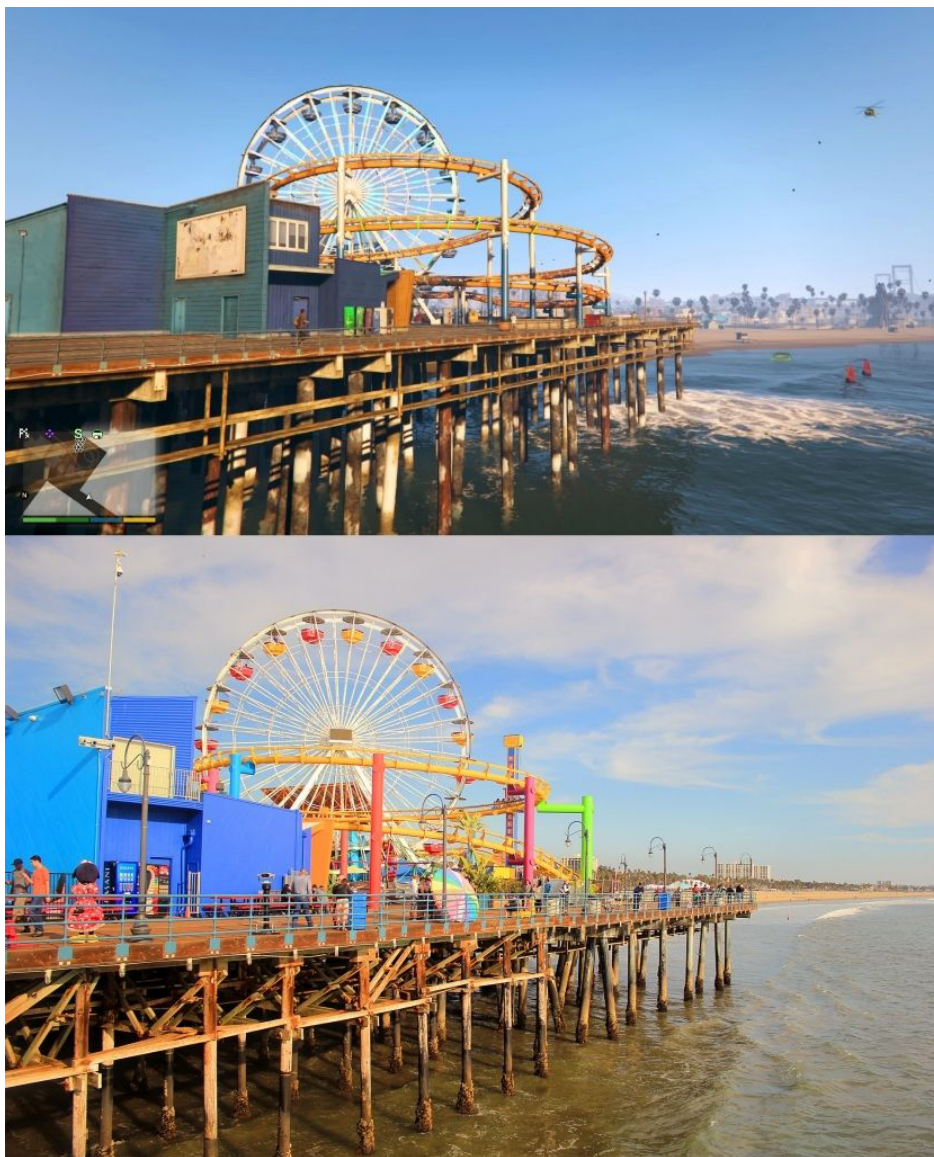
Johdanto

I am down at Santa Monica... oh my God, that even looks like the real sign down at the pier! I think I wanna go on a rollercoaster. (Catherine 2015)

Digitaalisia pelejä julkaistaan eri puolilla maailmaa vuosi vuodelta enemmän, ja on todennäköistä, että myös niihin liittyvät pelityylit jatkuvasti monipuolistuvat ja eriytyvät. Ylläoleva lainaus on spontaani huudahdus tilanteesta, jossa maailmanlaajuisesti suosittuun konsolipeliin ensimmäistä kertaa tarttuva iäkäs pelaaja löytää sen pelitilasta itselleen ennestään tuttuja elementtejä: Santa Monica Pierinä tunnetun ranta- ja huvipuistoalueen Los Angelesissa sekä tutunnäköisen vuoristoradan, jossa voi pelihahmon nahoissa kokea vauhdin hurmaa aivan kuten esikuvana toimivalla alueellakin (Kuva 1). Nämä realistisilta vaikuttavat kokemukset ovat mahdollisia Rockstar Gamesin pelissä

Grand Theft Auto V eli GTA V (2013), joka yleisesti tunnetaan väkivaltaisesta ja rikolliseen alamaailmaan keskittyvästä sisällöstään. Hätkähdyttävästä tematiikastaan huolimatta GTA V on myös peli, joka mahdollistaa lukemattomia eri pelaamisen tapoja ja tyylejä, eikä sitä näin ollen voi yksioikoisesti pitää "väkivaltasimulaattorina" (vrt. Beck 2008). Vaikka rikolliset teot muodostavatkin pelin keskeisen interaktiivisen sisällön, yllä kuvattu videoesimerkki paljastaa, että pelin maailmassa voi keskittyä myös maisemien ihailuun, nähtävyyksistä nauttimiseen tai vaikkapa hauskanpitoon huvipuistossa.

GTA V on kiinnostava siksi, että se rakentaa pelaajalle moniulotteisen ja rikkaan toimintaympäristön, jossa liikkuminen ei ole kovinkaan tiukasti sidottu ennalta asetettuihin päämääriin. Tällaisia peliympäristöjä kutsutaan laatikkomaailmoiksi (*world in a box*) ja hiekkalaatikoiksi (*sandbox*), ja niiden tarkastelussa keskeisiksi nousevat pelin reunaehdojen ohella itse pelaaminen ja kunkin pelaajan omat tavoitteet (Nitsche 2008, 57–58,



Kuva 1. Pelissä kuvattu huvipuistoalue ja sen oikea vastine Los Angelesissa. Lähde: Nowak 2014.

171–172). Tässä artikkelissa keskityn GTA V:n tilaan ja tutkin, miten peliin rakennettu maailma muotoutuu pelaajan hahmon ja tämän toimien kautta tietynlaisiksi paikoiksi. Analyysini nojaa tilan ja paikan väliseen erotteluun. Tarkastelussani kyse on tilojen merkitsemisestä, hahmon paikantumisesta ja niistä prosesseista, joiden kautta paikat tulevat merkityksellisiksi. Tilan ja paikan välinen prosessiluonne voidaan palauttaa digitaalisten pelien ominaispiirteisiin ja erityisesti suunnitteluperiaatteeseen, jonka myötä ensinnäkin tila tulee näkyväksi vasta pelaajan edetessä (esimerkiksi tasolta toiselle) ja toiseksi tilan merkitykset alkavat valjeta pelaajalle vasta liikkeen ja toiminnan kautta (vrt. Wood 2012). Tällaisessa tarkastelussa tila viittaa käsitteellisesti merkitsemättömään ei-kenenkään-maahan, johon ei kiinnity erityisiä merkityksiä. Paikalla sen sijaan on historia ja omaleimainen ilmeensä, ja siihen liittyy sekä yksityisiä että yhteisöllisesti jaettuja muistoja (Karisto 2004, 33–34).

Tässä artikkelissa tutkin ensinnäkin, millaisia tiloja ja tilallisia rakenteita *Grand Theft Auto* -sarjan pelit tarjoavat pelattaviksi, ja toiseksi, miten pelaajat vastaavat näihin tarjoomuksiin. Oletukseni on, että pelaajat toimivat pelitilassa eri tavoin saadakseen siitä otteen, ymmärtääkseen sen ominaisluonnetta ja merkitäkseen sen symbolisesti omakseen. Näin he väistämättä osallistuvat tilaa koskeviin neuvotteluihin, mitä voidaan tutkimuksessa tarkastella ikään kuin ideologisen debatin näkökulmasta. Analyysini GTA-peleistä perustuu sille huomiolle, että asioiden esittämisen tavat eli representaatiot kiinnittyvät erilaisiin tilallisiin politiikkoihin, ja näin ollen tilan jäsentymisen tavat rakentavat pelejä laajemmassa katsannossa ”geopoliittisiksi” kulttuurituotteiksi (vrt. Vanolo 2012). Näin ymmärretty rakentuminen antaa pohjaa tarkastella pelejä kompleksisina ympäristöinä, joissa toimiminen vaatii muutakin kuin herkkää liipaisinsormea.

Vaikka viittaaan kaikkiin GTA-sarjan peleihin, keskityn tässä yhteydessä erityisesti sarjan uusimpaan julkaisuun *Grand Theft Auto V*:een ja sen tapahtumien taustaksi hahmoteltuun kuvitteelliseen kaupunkitilaan Los Santosiin, jonka suora esikuva todellisuudessa on Los Angeles (LA) Yhdysvaltain Kaliforniassa. Tämän reaalisen ja kuvitteellisen tilan välisen yhteyden takia oletan, että GTA V on erityisen hedelmällinen kohde liikkumiseen ja paikantumiseen keskittyvälle tarkastelulle. Vaikka GTA-pelisarjaa on tutkittu suhteellisen paljon, GTA V:stä on toistaiseksi julkaistu lähinnä vasta opinnäytetöitä ja populaareja tarkasteluja. Sarjasta on lisäksi kirjoitettu suomeksi todella vähän, eikä näissä teksteissä ole aiemmin tarkasteltu pelin tilallisuuteen liittyviä kysymyksiä. Keskittyminen tilan ja paikan väliin kytköksiin kontekstoi artikkelini kulttuurisen mediatutkimuksen niin kutsuttuun tilalliseen käänteeseen ja erityisesti siinä korostuvaan liikkeen ja toiminnan tarkasteluun (vrt. Ridell 2015). Fokustani voi perustella myös pelitutkijoiden usein esittämällä huomiolla, jonka mukaan digitaalisten pelien keskeisin ominaisuus on juuri niiden

tila (Aarseth 2001; Nitsche 2008; Pearce 1997; Stockburger 2007; Wood 2012). Tässä ajatusjatkumossa pelisuunnittelu ei ole niinkään toisiaan seuraavien tapahtumien somittelua kuin sääntöjen ohjaamien maailmojen hahmottelua (Frasca 2003).

Havainnollistan tässä artikkelissa GTA V:een liittyviä teoreettisia painotuksiani internetissä julkaistujen blogikirjoitusten, lehtiartikkelien ja kommentaarien avulla. Käytän tarkastelussani apuna myös pelaajien tekemiä tallenteita ja muuta GTA-aiheista pelisisältöä samalla kun ammennan omista pelikokemuksistani. Vaikka en tässä yhteydessä suoraan analysoikaan pelaajien toimintaa, käytän työssäni runsaasti heidän tuottamiaan peliarvio-, Let's Play- ja tutoriaalivideoita, jotka on vuosien 2015–2016 aikana kerätty YouTubesta. Kutsun tällaista videomateriaalia tässä yhteydessä *striimeiksi*. Viitataan striimauksen (*streaming*) käsitteellä paitsi audiovisuaalisen sisällön suoratoistoon tietoverkoissa myös tallennettujen pelisisältöjen luomiseen, katsomiseen ja käyttämiseen sekä kaikkea tätä lävistävään sosiaaliseen kanssakäymiseen.

Tarkastelutapani perustuu siihen lähtöoletukseen, että striimausta tulee tarkastella monipuolisena kulttuurimuotona, johon liittyy piirteitä niin perinteisenä mediayleisönä toimimisesta, aktiivisesta mediakäytöstä kuin uusien digitaalisten ansaintalogiikoidenkin kehittämisestä (vrt. Koistinen 2015, 36–37). Pelitallenteiden ja -striimien avulla pelaajat tuottavat esille omia pelikokemuksiaan ja tarjoavat niitä yhteisöllisen pohdinnan alaisiksi. On selvää, että striimatut pelikokemukset ovat erilaisia kuin puhtaasti yksityisiksi jäävät. On jopa todennäköistä, että striimaajat aktiivisesti rakentavat tietynlaisia kokemuksia tiettyjen genrekonventioiden sekä oman tai oletetun yleisönsä odotusten mukaisesti. Joka tapauksessa striimauksen valtavirtaistuminen on asettamassa pelitutkimusta uuteen tilanteeseen: Nyt kun tarjolla on pelaamista kuvaavia tallenteita, joissa useissa näkyvästi merkityksellistetään pelaajuutta ja pelaamisen kokemusta, on pelaajien yksityiskohtaisen toimijuuden tutkiminen nousemassa yhä keskeisemmäksi osaksi myös itse pelien tutkimusta (Sihvonen 2015).

Pelimaailman rakentuminen

Ensimmäinen, kaksiolteinen Grand Theft Auto -peli julkaistiin PlayStationille lokakuussa 1997, ja erityisesti 2004 ilmestyneen *Grand Theft Auto: San Andreasin* (GTA: SA) myötä pelisarjasta alkoi muodostua tällä hetkellä tuntemamme, maailmanlaajuisesti suosittu valtavirran kulttuurituote. GTA-pelit ovat olemukseltaan ennen muuta konsolipelejä, mikä näkyy paitsi niiden estetiikassa myös pelaajalle avautuvissa vuorovaikutuksen tavoissa. Itse asiassa GTA: SA:n julkaisua on pidetty onnistuneena esimerkkinä PlayStation 2:n markkinointikampanjasta, jonka tarkoituksena oli suunnata konsoli aiempaa varttuneemmille pelaajasukupolville

(Garrelts 2006; Taylor 2006). GTA-pelit onkin aina luokiteltu alle 18-vuotiailta kielletyiksi eli tiukimmalle mahdolliselle tasolle muutamia mobiiliversioita lukuunottamatta (PEGI 2016). Vuoteen 2016 mennessä sarjassa on ilmestynyt jo yksitoista yksittäistä pelinimikettä ja neljä lisäosaa, ja GTA-sarjan pelejä on tullut niin konsoleille, mobiililaitteille, kannettaville pelilaitteille kuin tietokoneellekin. GTA-pelit ovat lyöneet lukuisia myyntiennätyksiä, eikä niiden suosio näytä hiipumisen merkkejä. Sarjan pelejä on myyty maailmanlaajuisesti ainakin 220 miljoonaa kappaletta (Haywald 2015), ja sarja on kaikkien aikojen suosituimpien pelisarjojen listalla tällä hetkellä neljäntenä (Wikipedia 2016).

Konsoli laitealustana määrittelee myös sitä, miten tila pelissä rakentuu jo lähtökohtaisesti tietyn suunnitteluympäristön kautta (Neuner 2014, 53). GTA:n tyyppisissä konsolipeleissä esimerkiksi tietyt interaktion tavat (auton varastaminen, ampuminen) ovat vaivattomia, kun taas pelihahmon tai -ympäristön yksityiskohtainen muokkaus on huomattavasti vaikeampaa. GTA-pelit ovat ”hiekkalaatikkoja”, mikä tarkoittaa sitä, että ne on suunniteltu mahdollisimman laaja-alaisiksi, avoimiksi ja salliviksi – tiettyjen reunaehtojen puitteissa. Pelaajalle tarjotaan vapauden illuusio juuri tilallisten rakenteiden ja määreiden kautta: hän voi liikkua kartalla mielensä mukaan, valita kulkureittinsä ja -välineensä sekä keskittyä haluamaansa toimintaan. Näin ollen pelissä hahmottuvat tarinalinjat muodostuvat pikemminkin tilallisten kytkösten kuin esimerkiksi hahmon kehittämisen kautta. Peliin on sisäänkirjoitettu useita tehtäviä, joiden toteutumiseen pelaaja voi osallistua tai jättää ne huomiotta. Periaatteessa GTA:n pelaaminen ei riipu tehtävien suorittamisesta, vaikka kerronnan eteneminen onkin sidottu pelitilan koko potentiaalin käyttöönottoon.

GTA-pelien keskeisenä tavoitteena on aina ollut tarjota laaja, tekemiseen kannustava maailma, jossa pelaaja on voinut seikkailla mielensä mukaan (Murphy 2004, 234). Ajatellen pelialan ja -laitteiden kehitystä on suorastaan hämmästyttävää, miten samanlaisina GTA-pelien mekaniikka, hahmotyytit ja keskeiset interaktion tavat ovat pysyneet sarjan eri osissa jo lähes kahdenkymmenen vuoden ajan. Sarjan ensimmäisessä pelissä, *Grand Theft Autossa* (1997), pelaaja saattoi joko ajella Liberty City -nimisen kaupungin (New Yorkin mallinnos) kaduilla päämäärättömästi autoradion pauhatessa tai aktivoida erityisiä tehtäviä vastaamalla puhelimeen ja varastamalla tietynlaisia autoja. Kerrytettyään tarpeeksi varallisuutta pelihahmolle avautui lisää alueita. Jos poliisi sattui näkemään hahmon laittomissa puuhissa, tämä sai päälleen etsintäkuulutuksen ja joutui poliisin jahtaamaksi. Sarjan myöhemmissä peleissä toistuvat samat teemat. Tarkasteltaessa GTA-sarjan pelaamista hyvin erilaisissa kulttuurisissa konteksteissa on tultu siihen johtopäätökseen, että pelin menestyksen tekijöinä eivät loppujen lopuksi ole sen graafiset tai kerronnalliset elementit, vaan sen tarjoama huikean laaja erilaisten pelityylien ja asenneilmastojen kirjo (esim. Apperley 2008; DeVane & Squire 2008).

GTA-pelien aseiden käyttöön ja autovarkauksiin keskittyvä pelimekaniikka samoin kuin huumaiden ja rikollisuuden sekä poliiseihin kohdistuvan väkivallan värittävä pelimaailma on aina herättänyt suuria tunteita. Sarjan ensimmäiset pelit, GTA ja GTA 2, eivät vielä nostattaneet mediakohua oletettavasti siitä syystä, että niiden audiovisuaalisen ilmaisun ja reaali maailman välinen ero oli huomattava. Pelit nojautuivat nykyiseen verrattuna varsin yksinkertaiseen grafiikkaan ja ylhäältä alas kuvattuun kaksiuulotteiseen maailmaan (Garrelts 2006, 3–4). Julkinen paheksunta alkoi vasta PlayStation 2:lle julkaistusta GTA III:sta (2001), sillä se syvensi pelin maailman kolmiuulotteiseksi, reaaliaikaiseksi ”väkivaltasimulaattoriksi” (Taylor 2006). GTA-pelien kyseenalaista mainetta – ja oletettavasti myös niiden myyntilukuja – ovat lisänneet useat näyttävät oikeusjutut, joissa viihdeteollisuutta vastustavat juristit miamilaisen Jack Thompsonin johdolla ovat haastaneet niiden kehittäjiä ja julkaisijoita oikeuteen nuorison turmelemisesta (ks. Benson 2015).

Siinä missä GTA III:n päähenkilönä esiintyi anonymiksi jäävä pikkurikollinen, painopiste *Grand Theft Auto: Vice City*ssä (GTA: VC, 2002) siirtyi enemmänkin tietyn hahmon, italialais-amerikkalaisen mafioson Tommy Vercettin, ja tämän henkilöhistorian kautta syventyvään pelimaailmaan. GTA: VC rakentui tarinallisesti ikään kuin ennakkonäytökseksi GTA III:lle sijoituessaan vuoteen 1986, ja sen peliympäristö muistutti tämän artikkelin teeman kannalta kiinnostavasti televisiosarjojen ja elokuvien tunnetuksi tekemää Miami (Bogost & Klainbaum 2006). Vuonna 2004 julkaistu *Grand Theft Auto: San Andreas* taas sijoittuu vuoteen 1992, ja sen tarinassa pelihahmo CJ (Carl Johnson), mustaihoinen jengiläinen, joutuu osittain vastentahtoisesti sotkeutumaan kerran jo taakseen jättämäänsä katujengien väliseen valtataisteluun.

Viimeistään GTA: SA:ssa näkyvät selvästi sarjan myöhempien osien tunnusmerkeiksi tulleet vetovoimatekijät: graafisen väkivallan keskeisyys, valtavan kokoinen ja yksityiskohtaisesti mallinnettu peliympäristö, pelihahmon vapaa liikkuvuus sekä pelaajan monipuoliset vuorovaikutusmahdollisuudet suhteessa pelitilaan ja muihin pelihahmoihin. Sekä CJ pelihahmona että pelin ympäristö avautuivat aiempaa enemmän myös pelaajan modifikaatioille. Pelaaja saattoi nyt muokata hahmonsa ulkonäköä vaatteilla, tatuoinneilla, urheilemalla ja ruokavaliolla. SA:han liittyy myös kuuluisa seksiskandaali (”Hot Coffee”), jossa pelaajayhteisöissä villisti kiertäneellä modilla hahmon ja prostituoidun välisen seksin sai tuotua näkyviin ja pelaajalähtöisen vuorovaikutuksen kohteeksi (ks. Patrick W 2016).

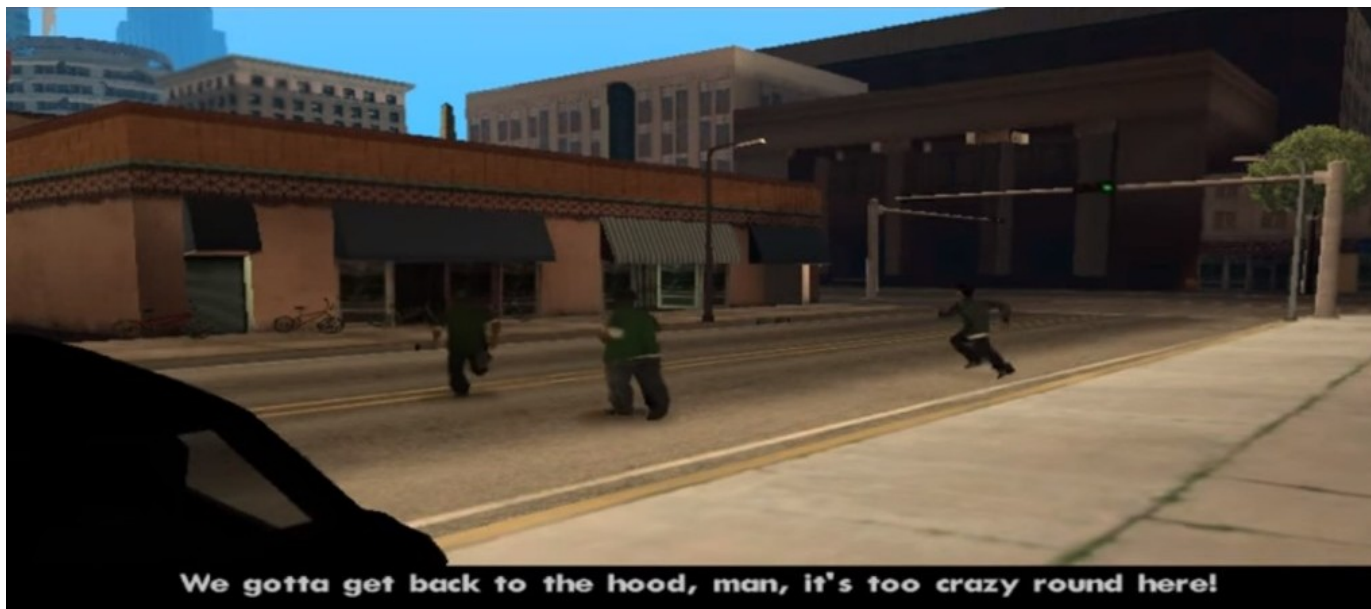
GTA-sarjan pelit ovat tietoisesti ja tarkoituksellisesti aikuisten pelejä. Erityisesti GTA III muovasi pelinkehityksen kenttää, sillä se oli ensimmäinen todella menestynyt vain aikuisille suunnattu peli, joka yhdisteli näyttävään 3D-maailmaan ja hiekkalaatikollekkeihin tuonaikaisten peligenrejen parhaita puolia (Taylor 2006). Rockstaria peliyhtiönä luonneh-

tiikin vahva ja tehokkaasti kanavoitu näkemys siitä, millainen mediatuote pelin tulisi olla; yritys ei ainoastaan profiloitu innovatiivisten pelien tekijänä vaan myös uudenlaisen pelituotannon puolestapuhujana (vrt. Miller 2012, 38–39). Tämä brittiläislähtöinen mutta monikansalliseksi kasvanut yritys on kehittänyt menestyspelejä, joissa yhdistyvät monet latautuneet sisältöelementit, kuten seksi, väkivalta ja rikollisuus, satiirinen nykykulttuurin ja -politiikan kommentointi sekä äärimmäisyyksiin venytetyt audiovisuaalisen ilmaisun tavat (Poole 2012).

Keskeinen koko GTA-sarjan ja erityisesti sen uusimman julkaisun GTA V:n käyttövoima on niin sanotun amerikkalaisen unelman satirisointi. Tämän tutkimuksen kannalta kiinnostava kysymys on se, miten ”kalifornialainen kulttuuri” ja kärkevät populaarikulttuuriset viittaukset on saatu sulautettua peliin niin, etteivät ne häiritse pelaamista tai pelitilassa toimimista, vaan tukevat tietynlaisen tunnelman syntymistä (vrt. Errant Signal 2015; Wiscrack 2015). GTA V esittelee pelaajan läpikäytäväksi joukon moraalisia dilemmoja, joihin ei ole olemassa mitään yksioikoista oikeaa ratkaisua, ainoastaan niin sanottuja huonoja vaihtoehtoja (ks. Mustajärvi 2014). GTA-pelit vaikuttavatkin olevan samaan aikaan postmodernia speaktaakkelia, joka kutsuu nautinnonhaluisen yleisönsä kuluttamaan huipputason kuvaa ja ääntä, sekä ristiriitaisista lähtökohdista ponnistavaa väkivallan glorifiointia, joka osaltaan pitää yllä vallitsevia stereotyyppisiä ja karikatyyrisiä populaarikulttuurissa. Kun tällaiset kyseenalaisiksi koetut populaarikulttuurin tuotteet joutuvat kohtaamaan paikalliset, tiettyihin protektionistisiin politiikkoihin ja ilmaisutapoihin kytkeytyvät toimintaympäristöt, ei liene yllättävää, että näyttäviäkin konflikteja on syntynyt niiden ympärille (vrt. Kerr 2006).

Pelihahmo tulokulmana

GTA-sarjassa tarjolla olevat pelihahmot ovat usein antisankareita ja vaikeuksiin ajautuvia pikkurikollisia, ja pelin tarinalliset kehukset asettuvat näiden pyrkimyksiin haalia lisää valtaa ja rahaa erilaisin laittomin keinoin. GTA V:ssä on aiemmista peleistä tuttuun tapaan yhden pelihahmon sijaan kolme erillistä pelattavaa mieshahmoa, Michael de Santa, Trevor Phillips ja Franklin Clinton, joista jokaisella on oma persoonallisuutensa, henkilöhistoriansa ja elämäntyylinsä. Michael on entisestä rikollisesta elämästään irtautunut hyväosainen tyhjäntoimittaja ja onneton perheenisä, jonka tausta pankkiryöstäjänä aiheuttaa pelin lähtötilanteessa jännitteitä. Hän suistuu vaimon pettäessä takaisin rikoksen polulle. Michael on aiemmassa elämässään tuntenut ”valkoisen roskaväen” edustajan Trevorin, joka asuu pelin alussa matkailuautossa Sandy Shoresissa, Los Santosin ulkopuolella, ja pyörittää laitonta huume- ja asekauppaa. Trevor on GTA V:n väkivaltaisina ja



Kuva 2. Mustien jengien välinen yhteenotto GTA:SA:ssa. Lähde: Mr Jallu101 2013.

harhaisin hahmo, josta kuitenkin paljastuu pelin edetessä myös yllättäviä piirteitä. Tummaihoisen Franklin taas on hillitympi, kunnianhimoinen entinen jenginuori, joka on lähtöisin köyhistä oloista kaupungin eteläpuolelta, ja joka tempautuu mukaan Michaelin ja Trevorin rikolliseen elämäntyylisiin.

Pelin taustatarina rakentaa hahmojen välille eritasoisia yhteyksiä, ja pelaaja voi itsenäisesti valita, minkälainen suhde hahmojen välille kehittyy pääjuoneen kuuluvien tehtävien ulkopuolella. Pelin kerronnallinen rakenne nojaa yksittäisten tehtävien (esimerkiksi ryöstöjen, varkauksien, palkkamurhien) varaan. Ne muistuttavat tv-sarjan yksittäisiä jaksoja, episodeja, ja niinpä GTA V -pelin moniulotteista kokonaisuutta voisikin verrata yhden tv-sarjan kauteen. Pelin vastaanotossa kolmen hahmon välisen dynamiikan on nähty toimivan erittäin hyvin, ja erityisesti tämä ”kolmiulotteinen” tarinankerronnan tapa on saanut kiitosta siitä, että se avaa pelaajalle ikään kuin kolme erilaista kurkistusluukua Los Santos -kaupunkitilan geopolitiikkaan ja järjestymisen logiikkaan (ks. Suellentrop 2013).

Pelin tekijöiden haastatteluista selviää, että ratkaisu kolmen hahmon käyttämisestä oli tietoisesti peräisin muista viihdetuotteista, elokuvista ja televisiosarjoista, joissa on totuttu seuraamaan tarinankerrontaa useiden hahmojen kautta (Plante 2013). GTA V:n hahmot on myös kiinnostavalla tavalla mallinnettu ”oikeitten” ihmisten perusteella: peliä varten

työskennelleet kolme keskeistä näyttelijää lainasivat pelihahmoille paitsi kasvonpiirteensä myös ruumiinkielensä ja yksilölliset liikkumisen tapansa (ks. IGN 2013). Pelihahmojen liikekielen mallintaminen liikkeentunnistuspukujen avulla kesti yhteensä kolme vuotta, ja lopulliseen peliin päätyi myös käsikirjoittamattomia, improvisoituja fyysisiä tilanteita, mikä kertoo näyttelijöiden varsin syvästä uppoutumisesta esittämiensä hahmojen nahkoihin (GameMinds 2014).

Pelihahmo on keskeinen elementti siinä prosessissa, jonka kautta pelin tila hahmottuu pelaajalle. On tärkeää huomata, että GTA V:n pelihahmoilla on jo valmiiksi nimi, persoonallisuus, henkilöhistoria ja tietty fyysinen ulkomuoto – nämä kaikki asemoivat hahmot osaksi tietynlaista tilallista järjestystä, eivätkä niiden peruspiirteet ole pelaajan muokattavissa. Esimerkiksi Michael de Santa on pelin käynnistyessä yläluokkainen menestysjä, jolla on Rockford Hillsin hienostoalueella upea kartano puutarhoineen ja uima-altaineen, kaunis vaimo ja kaksi lasta. Hänen kauttaan pelaaja pääsee kokemaan stereotyyppisen maskuliinista amerikkalaista unelmaa, joka tosin lähemmässä tarkastelussa ja erityisesti Michaelin tilittäessä elämäänsä psykiatrin vastaanotolla osoittautuu pikemminkin unelman kääntöpuoleksi. Ei liene merkityksetöntä, että GTA V käynnistyy kuvauksella Michaelista terapeutin luona (vrt. Wisecrack 2015). Toisenlaisia näkökulmia Los Santo-

siin tarjoavat köyhästä sijaisperhetaustasta ponnistava Franklin ja mielenterveysongelmainen Trevor, jotka asuvat laitakaupungilla ja joiden käytettävissä olevat resurssit ja elämän lähtökohdat näyttäytyvät pelaajalle aivan toisenlaisina kuin Michaelin.

Varallisuuden ohella keskeinen tilaan liittyvän luonnehdinnan mekanismi pelissä liittyy rotuun ja etnisyyteen (sekä sukupuoleen, mutta säästettäköön tämä tulevien tutkimusten aiheeksi). GTA V ei kuitenkaan ole yksioikoisesti rodullisiin stereotyyppihin nojautuva peli siinä mielessä, että se asettaisi esimerkiksi mustan pelihahmon lähtökohtaisesti erilaiseen asemaan kuin valkoiset hahmot. Sen sijaan se pyrkii kuvaamaan urbaania tilaa nimenomaan joko mustan tai valkoisen, 25–50-vuotiaan miehen kokemusten kautta. Tarjotessaan ei-valkoista pelihahmoa pelaajalle vaihtoehdoksi GTA V näyttäytyy varsin poikkeuksellisen AAA-videopelinä (ks. Leonard 2006; Wisecrack 2015); toisaalta GTA-sarjassa on ollut aiemminkin vastaavanlaisia hahmoja. Myös GTA: SA:n pelihahmona oli tummaihoisen CJ, ghettojen kasvatti, jonka kokemus Los Santosista paikantui erityisesti hänen turvalliseksi kokemalleen Grove Streetille Gantonin (todellisuudessa Comptonin) kaupunginosaan.

Tutustuessaan tummaihoisen pelihahmon maailmaan – tai nähdessään tuntemansa maailman edustettuna pelitilassa – pelaajien on vietävä CJ sellaisille alueille ja tilanteisiin, jotka harvoin saavat positiivista näkyvyyttä valtavirran mediakuvastoissa. Siksi ei olekaan ihme, että pelihahmon rikkonainen perhetausta ja väkivaltainen kasvuympäristö näkyvät monissa pelistriimeissä. Esimerkiksi MrJallu101 -nimimerkin Let's Play -videolla keskitytään pelin taustatarinaan ja kuvataan, kuinka CJ:n ystävineen täytyy päästä turvallisille alueille vihamielisten jengien ulottuvilta (MrJallu101 2013) (Kuva 2). Kiri Miller (2012, 35–36) kirjoittaa siitä, kuinka Ganton, joka on köyhä ja rähjäinen paikka pelissä, alkoi CJ:nä pelattaessa vähitellen merkitä hänelle turvapaikkaa ja kotia, sillä sen kaduilla notkuvat nuoret miehet olivat pukeutuneet CJ:n Ballas-jengin väreihin ja CJ:lle tarjoutui siellä enemmän mahdollisuuksia työntekoon ja uralla etenemiseen kuin missään muualla. Mitä ilmeisimmin CJ ja Franklin ovat joillekin pelaajille erityisen tärkeitä; heidän pelien väliselle kohtaamiselleen modifioitua GTA-maailmassa on YouTubeissa omistettu kokonainen pelivideoiden sarja (ks. Vucko100 2014). Suositun faniteorian mukaan CJ on itse asiassa Franklinin isä, ja hänen äitinsä olisi Hot Coffee -modista tuttu prostituoitu Denise (Roley 2015).

GTA V:n pelihahmojen etniseen taustaan liittyy kiinnostava testi, jossa Game Theory -kanavaa YouTubeissa ylläpitävä MatPat (Matthew Patrick) kokeili, miten poliisi suhtautuu eri tavoin käyttäytyvään pelihahmoon pelin eri alueilla (The Game Theorists 2015). Pienessä ja rauhallisessa Paleto Bayssä, jonka asujaimisto on suhteellisen yhdenmukainen ja keskiluokkainen, poliisi reagoi väkivaltaisesti useimmin Trevoriin. Videolla esitetyn teo-

rian mukaan aseiden esiin vetäminen kertoi siitä, että uinuvassa pikkukaupungissa, jossa etninen kirjo on vähäistä, epäsosiaaliselta vaikuttava valkoihoisen mies herätti eniten epäilyksiä. Kun koe toistettiin Los Santosin eteläosissa, pääasiassa mustien asuttamalla ja jengien hallitsemalla alueella, Franklin kiinnitti poliisin huomion selvästi useimmin.

Vaikka videolla esitetty testi on kiistanalainen ja epätieteellinen, voidaan sitä pitää mielenkiintoisena keskustelun aloituksena ja jopa provokaationa (ks. Roberts 2015). Lienee todennäköisintä, että pelihahmojen kohtaamiset perustuvat satunnaisgeneraatioon. Tästä huolimatta kokeen tulosta ja käytyä keskustelua voidaan tarkastella siitä näkökulmasta, miten huolellisesti rodullisten stereotyyppien, kunkin alueen ja niihin kytkeytyvien sosioekonomisten tekijöiden kulttuurinen mallinnus on peliin toteutettu.

Tukeutuessaan stereotyyppihin kerronnan apukeinona GTA:n tyyppiset pelit tulevat artikuloineeksi yleisiksi ja läpinäkyviksi koettuja käsityksiä rodusta, sukupuolesta, kansallisuudesta, kielestä ja jaetusta kulttuurisesta perinnöstä (ks. Burgess et al. 2011). Vaikka pelien käsittelemä kulttuuri on epäilemättä viime vuosikymmeninä laajentunut, on silti aika ilmeistä, että näiden pelien oletettu pelaaja on ensisijaisesti valkoihoisen, nuori, länsimainen mies (Leonard 2006, 84). On paljastavaa, miten halveksivasti naispuolisista ei-pelaaja-hahmoista puhutaan GTA-aiheisissa pelivideoissa verrattuna esimerkiksi moninpeli *GTA Onlineen*, jossa naiset toimivat pelihahmoina samaan tapaan kuin miehetkin (esim. MrBossFTW 2015; Roley 2015). Pelien esiin nostamat käsitykset etnisyydestä, kansallisuudesta ja sukupuolesta eivät ainoastaan liity ajattelelmattomuuteen tai yksinkertaistuksiin, vaan ne myös tuottavat ikään kuin kompassin, jonka mukaan rodun kaltaisia identiteettitekiäjiä käsitellään päivittäisessä elämässä ja erilaisten instituutioiden kautta (Leonard 2006, 85). Toisaalta, kuten muun muassa Greg Costikyan (1999) on huomautanut, peleillä on mahdollisuus muistuttaa meitä ”toisen” olemassaolosta, ja jopa tarjota valtavirtayleisöille tilaisuuksia tulla itse ”toiseksi”.

Ei silti käy kiistäminen, ettei GTA V esittelisi meille hyväksyttävänä varsin tarkkarajaisen rotuun kiinnittyvän taustakehyksen, joka purkautuu pelitilanteissa diskriminoiviksi vähemmistöjä koskeviksi stereotyypioiksi, jotka liittyvät erityisesti afrikkalais-amerikkalaisiin, italialais-amerikkalaisiin, karibialais-amerikkalaisiin ja latinoihin (Neuner 2014, 51). GTA-sarjan rodullistavat käytännöt ovat aiemmin koskettaneet muitakin etnisyyksiä ja kansallisuuksia, ja niiden yhteyksiä pelin mekaniikkaan on myös tutkittu (ks. DeVane & Squire 2008; Everett & Watkins 2008). Rotuun ja etnisyyteen palautuvat stereotypiat toimivat pelissä myös tilallisen järjestyksen merkitsijoinä, kuten jo aiemmin huomautin: pelin kaupunginosat ja alueet on jaettu näkymättömin raja-aidoin eri ihmisryhmien hallintaan. Los Santosissa asuu kaksikymmentä jengiä, jotka ovat eriytyneet etnisesti, rodullisesti ja luokka-asemansa perusteella. Kukin jengi asuttaa tiettyä aluetta pelissä, ja on väistämä-

töntä, että pelihahmo joutuu heidän kanssaan tekemisiin, esimerkiksi varastamalla auton heidän alueellaan. Joissain tapauksissa konfliktit eivät ole edes seurausta pelihahmon toiminnasta; jo pelkkä Trevor Philipsin läsnäolo riittää provosoimaan The Lost MC -jengin jäsenet hyökkäämään pelihahmoa vastaan, jos tämä erehtyy liian lähelle vaikkapa jengin suosimaa Hookies-kalaravintolaa North Chumashin kaupungissa. Tämä on yksi keskeisimmistä mekanismeista, joiden puitteissa voidaan sanoa, että GTA V:n tilat toimivat geopolittisina järjestelminä simuloiden todellisen Los Angelesin, maailman jengipääkaupungin, segregaatioon perustuvaa sosioekonomista todellisuutta (vrt. Higin 2006).

Kulloinkin aktiivisena oleva pelihahmo toimii GTA V:ssä ikään kuin pelaajan ja pelimaailman välisenä linkkinä, pelimaailman rakentumisen ehtona ja sen tulkitsijana. Jokainen hahmo käyttäytyy, puhuu ja elehtii omalla tavallaan suhteessa pelin eri pelattaviin ympäristöihin, mistä seuraa, että myös tilallinen narratiivi rakentuu erilaiseksi peliä eri silmien läpi katsellessa. Pelihahmo voi tarkkailla ympäristöään, käyttää erilaisia esineitä ja kulkuvälineitä sekä keskustella jalankulkijoiden kanssa. Siinä missä Michael ja Franklin tervehtivät ystävällisesti kanssakulkijoitaan, Trevorin erikoisuutena ovat tuntemattomien loukkaaminen ja epäkohteliaat huomautukset. Hänen erityisiä inhokkejaan ovat jengiläiset, hipsterit, vanhukset, ylipainoiset ja kodittomat ihmiset sekä Los Santosin poliisivoimien jäsenet, joita kohtaan hän voi olla hyvinkin ilkeä (GTA Wiki 2016). Koska myös ympäristö reagoi pelihahmoihin eri tavoin, rakentuu kunkin hahmon kautta omanlaisensa pelikokemus. Toimiessaan ikään kuin pelaajan luotaimena pelimaailmassa jokainen hahmo työstää pelaajan ulottuville peliin sisäänkirjoitetun merkityspotentiaalin hieman eri tavoin.

Median merkitsemä kaupunkitila

Los Santosia pidetään varsin uskottavana kuvauksena Los Angelesista – ei kuitenkaan mistään reaalitytodellisuudessa olemassa olevasta kaupungista, vaan sen eri tavoin ”välittyneistä”, olomuodoista. Los Angeles on läpeensä medioitu kaupunkitila, jonka reaalisien tilallisten vastineiden simuloiminen pelissä ikään kuin irrallaan näistä medioitumista olisi luultavasti mahdotonta. Samalla tavoin GTA:SA ja GTA: *Vice City* eivät luo realistista uudelleenesitystä 1980-luvun Miamiasta, vaan *Scarface*-elokuvassa ja tv-sarjassa *Miami Vice* jo kertaalleen medioidusta Miamiasta (Bogost & Klainbaum 2006). Niiden ensisijainen tilallinen viittaus kohdistuu siis toisiin mediasisäلتöihin, ei todelliseen kaupunkiin. Tämä kerta toisensa jälkeen medioitu todellisuus asettuu kiinnostavalla tavalla ympäristöksi, jossa pelaaja voi pelihahmonsa nahoissa toimia: se on tuttu ja turvallinen,

yhteisöllisesti jaettu, nostalgiaan nojautuva ja tuotteistettavissa oleva. Baudrillardilaisittain voisi todeta, että Los Santos, ja sen referenttinä toimiva Los Angeles, on jo itsessään toisen asteen simulaatio, joka näyttää uskottavalta ja realistiselta ja peittää juuri siksi hyperreaalisen luonteensa (vrt. Baudrillard 1988). Mediatuotteet, kuten GTA-sarjan pelit, osaltaan luovat todellisuutta eikä toisinpäin (vrt. Errant Signal 2015).

Simulaation tuottaminen jo itsessään moninkertaisesti medioidusta Los Angelesista – ”heteropoliksesta” (ks. Jencks 1996) – on ollut erittäin vaativa projekti, sillä Los Angelesia pidetään paitsi postfordistisen talouselämän koekenttänä myös postmodernin, heterogeenisen kaupunkitilan täydellisimpänä muotona, jossa erot, vastakkainasettelut ja hybridisyys kukoistavat (Monahan 2002, 157–158). Los Angelesin alueet ja kaupunginosat ovat vahvasti eriytyneitä varallisuuden, luokan ja rodun mukaisesti. Arkista elämää määrittävien ideologisten rajoitusten lisäksi Los Angelesin käsittelemistä yhtenä kokonaisuutena vaikeuttaa myytti sen ominaisluonteesta, jonka mukaan Los Angeles on pirstaleinen, väkivaltainen ja täysin keskittynyt viihdeteollisuuden etujen ajamiseen (Abu-Lughod 1999, 162). Kaiken tämän symbolina toimivat kaupungin kadut, jotka näyttävät klassisena arkisen toimijuuden näyttämönä ja rakentuvat erityisellä tavalla sosiaalisten ja poliittisten ristiriitojen varaan. Los Angeles ei lisäksi ole ainoastaan ”kaupunkien kaupunki”, vaan myös merkittävä leikkauspiste monenlaisille kriittisille urbaanin teorian suuntauksille (esim. Scott & Soja 1996).

Osataksemme pelaajina toimia ”oikein” Los Santosin kaltaisessa tilassa ja paikantaa hahmomme sinne tarvitsemme kompassiksi valtavan määrän (populaari)kulttuurista tietoutta. GTA V:n tarkastelun ja tilallisten kysymysten kannalta ei olekaan ehkä kiinnostavinta, miten uskollisesti todellinen Los Angeles on mallinnettu peliin, vaan millaista sosiokulttuurista ymmärrystä pelissä esiteltujen tilallisten viittaussuhteiden ymmärtäminen edellyttää (vrt. Errant Signal 2015). Kiri Miller (2012, 34–35) on tarkastellut GTA-pelien tekijöiden työskentelyä kaupunkien kaduilla eräänlaisena etnografisena kenttätöinä, jonka tuloksena syntyneisiin pikkutarkkoihin tallenteisiin ihmisten ulkonäöstä, ilmeistä, käyttäytymisestä, kielestä, sosiaalisista suhteista ja tilankäytöstä pelien rakentama kaupunkitilan simulaatio itse asiassa perustuu. Millerin tutkimuksen tulos on, että peliympäristössä ei ole kyse vain tilallisten rakenteiden siirtämisestä virtuaaliseen muotoon, vaan GTA-pelien kunnianhimoinen tavoite on rakentaa monitasoinen, dynaaminen mallinnos kokonaisesta kulttuurisesta tilanteesta tietyssä ajallis-paikallisessa kontekstissa.

Tärkeässä roolissa tässä kulttuurisen tilanteen mallinnoksessa ovat erilaiset mediatuotteet ja -toimijuuden alustat, joiden avulla pelihahmojen (ja pelaajan) ankuroitumista tiettyyn ajallis-paikalliseen kontekstiin vahvistetaan (Keogh 2013). GTA V:n maailmaa jä-

sentävät satiiriset teknokulttuuriset viittaukset, kuten sosiaalisen median alustat Lifelnavader (Facebook) ja Bleeter (Twitter), karttapalvelu iFind (Google Maps), BAWSAQ-pörssi (NASDAQ), teknologiayhtiö Fruit (Apple) ja joukkorahoitusväline Beseecher (Kickstarter). *Fox Newsista* on tullut *Weasel News*, ja *American Idol* -tv-sarja tunnetaan GTA V:n maailmassa nimellä *Fame or Shame*. Merkittävässä roolissa kalifornialaisen elämäntavan käsittelyssä on varakkaan, vanhoista elokuvaklassikoista innostuneen Michael de Santan hahmo, jonka kautta pelissä päästään käsittelemään ”affektiivisen kapitalismin” kysymyksiä rahan, ulkonäön, julkisuuden ja median muodostamassa kehässä (vrt. Karp-pi et al. 2016). Michael on onneton ja elämässään eksesyksissä, mutta hän ei varsinaisesti kyseenalaista kapitalismin toimintalogiikkaa – hän *valittaa* siitä, kuten hyväosaisten los-santoslaisten kuuluukin, ainakin videokommentaattoreiden mukaan (Wisecrack 2015).

Koska GTA-pelit simuloivat tiettyyn aikakauteen ja tiettyihin paikkoihin kytkeytyvää sosiaalista todellisuutta, niissä esiintyvillä hahmoilla on omat tapansa käyttää mediaa ja osallistua viestintävälineiden kautta omien verkostojensa ylläpitämiseen. Diegeettinen, pelimaailman sisäinen, musiikki ja erityisesti (auto)radion käyttö ovat merkittävässä roolissa myös pelihahmojen paikantumisen prosesseissa (vrt. Miller 2012). Erityisen kiinnostavaa tämän artikkelin teeman kannalta on, että median käyttö pelissä on paitsi henkilökohtaista myös alueellisesti eriytynyttä (Neuner 2014, 71). Los Santosin alueella on erilaisia ”paikallisia” radiokanavia, ja kullakin hahmolla on omat suosikkikanavansa ja -musiikkityylinsä. Jos psykopaattinen ja väkivaltainen Trevor sattuu kulkemaan Sandy Shoresissa, jossa radio soittaa country-musiikkia Rebel Radio 101.9:stä, hän pudistelee päätään ja napsauttaa radiokanavan pois päältä. Näin hän edesauttaa paitsi tietyn tilallisuuden muodostumista myös pelaajan tulkintaa näistä paikantumisen prosesseista (vrt. Neuner 2014, 75).

Radio ylipäättään mediävälineenä liittyy vahvasti autolla ajamiseen, mutta samalla se toimii tehokkaana paikan merkitsijänä pelin narratiivisessa tilassa (vrt. Miller 2007; Miller 2012). Harva peli hyödyntää olemassa olevaa popmusiikkia yhtä tehokkaasti kuin GTA-sarja, jossa autoradioissa kuultava musiikki todella on tiettyyn aikaan ja paikkaan kytkeytyvä, ei vain peliä varten tehty ääniympäristö. Radiokanavien DJ:t lisäksi asemoivat musiikkinumerot pelimaailman sisäisiksi ilmiöiksi, mikä rakentaa siltaa pelaajan merkitykselliseksi kokeman ja pelihahmon kuvitteellisessa maailmassa toimivan musiikin välille. Sen lisäksi, että tietyn aikakauden ja tyylin mukainen musiikki on niissä suuressa roolissa, GTA-peleissä on aina myös radiokanavia, jotka ovat keskittyneet yhteiskunnalliseen ja poliittiseen ohjelmaan. Musiikilla on tässäkin mielessä GTA-sarjassa kuitenkin erityinen rooli verrattuna poliittiseen radio-ohjelmaan, joka käytännössä on täysin näyteltyä puheohjelmaparodiaa. GTA-pelien autoradiot ovat sarjan edetessä muodostuneet omanlaisikseen instituutioiksi.

2010-luvun kuluessa mobiililaitteiden merkitys ihmisten arkisen mediakäytön kannalta on kasvanut huomasti. On siis luontevaa, että yksilöllisten radionkäyttötottumustensa lisäksi kullakin GTA V:n hahmolla on myös omanlaisensa matkapuhelin, jonka käyttö on monin tavoin integroitu pelin mekaniikkaan. Laitteen näytössä, joka nousee peliruudun alakulmaan, on aina samat toiminnot, mutta itse puhelin-objektin ulkonäkö riippuu siitä, kuka sitä käyttää. Michaelin puhelimen merkki on iFruit, ja sen ulkonäkö tuo hakematta mieleen Applen iPhoneen. Trevorin Facade-puhelin taas muistuttaa tämänhetkistä Windows Phonea, ja Franklinin Badger-puhelin Android-käyttöjärjestelmää käyttävää laitetta, kuten Samsung Galaxy. Puhelinsignaalien, radioaaltojen ja GPS-paikannuksen rooli pelin tilallisen realismin vahvistamisessa näkyy esimerkiksi siinä, että pelihahmon ajaessa tunneliin signaalin vahvuutta ilmaiseva kenttä katoaa, ja samoin ajettaessa eri alueiden välillä radiokanavien taajuus muuttuu yllättäen (Errant Signal 2015).

Pelihahmojen paikantuminen tiettyyn kontekstiin tapahtuu paitsi henkilökohtaisten viestintävälineiden ja niiden avulla ylläpidettyjen sosiaalisten verkostojen myös laajemman mediakulttuurisen kehyksen avulla. Vaikka Los Santos on yksityiskohtaisuudessaan maantieteellisenä ympäristönä uskottava, sen karnevalistinen mediakulttuuri näyttäytyy meille liioiteltuna ja pääläelleen käännettynä. 2000-luvun mediaympäristöä satirisoidaan pelissä lukuisilla viittauksilla aikamme suosittuihin populaarikulttuurin tuotteisiin, kuten romaaniin *Chains of Intimacy* (*50 Shades of Grey*) ja first person shooter -peliin *Righteous Slaughter 7* (*Call of Duty*). Rakentamalla räiskintäpelin sloganiksi mainoslauseen ”the identical art of contemporary killing” GTA V epäsuorasti myös kommentoi omaa asemaansa väkivaltapelien kentässä. (Suellentrop 2013.) Tämän moniulotteisen mediakulttuurisen kehyksen on tulkittu olevan se keskeinen satirisoiva elementti, jonka tehtävänä on vakuuttaa yleisö pelin kautta mahdollistuvasta yhteiskunnallisesta kriitiks-tä (Bigras & Hubbell 2013).

Piikittelevän huumorin avulla GTA-sarjan pelit osoittavat myös olevansa tietoisia omasta ominaisuusteestaan väkivaltapeleinä ja tätä vastaan kohdistetusta kriitiks-tä. Aiemmissa GTA-sarjan peleissä vilahtaa fiktiivinen peli *Pogo the Monkey*, jonka mainosten avulla satirisoidaan valtavirran pelikulttuuria samaan tapaan kuin *Righteous Slaughter* -pelin kohdalla. Jousen varassa hyppivään sympaattiseen Pogo-apinaan ja absurdiin pelimekaniikkaan keskittyvän markkinointiviestinnän kautta GTA-peleissä sivalletaan mediakulttuurisia konventioita ja hegemonian kriitikitöntä vahvistamista. *Pogo the Monkeyn* avulla pelaajaa herätellään pohtimaan sitä kiiltävää ja harmitonta fasadia, jonka alle todellisen maailman absurdius ja julmuudet viihdetuotteissa usein peitetään. (Garrelts 2006, 9–10.) GTA-universumin sisälle rakennettujen satiiristen peliesimerkkien tehtävä on osoittaa, millaisissa peleissä väkivalta ja kapitalistinen yhteiskuntarakenne



Kuva 3. San Andreasin kartta. Lähde: GTA Myths Wiki 2016.

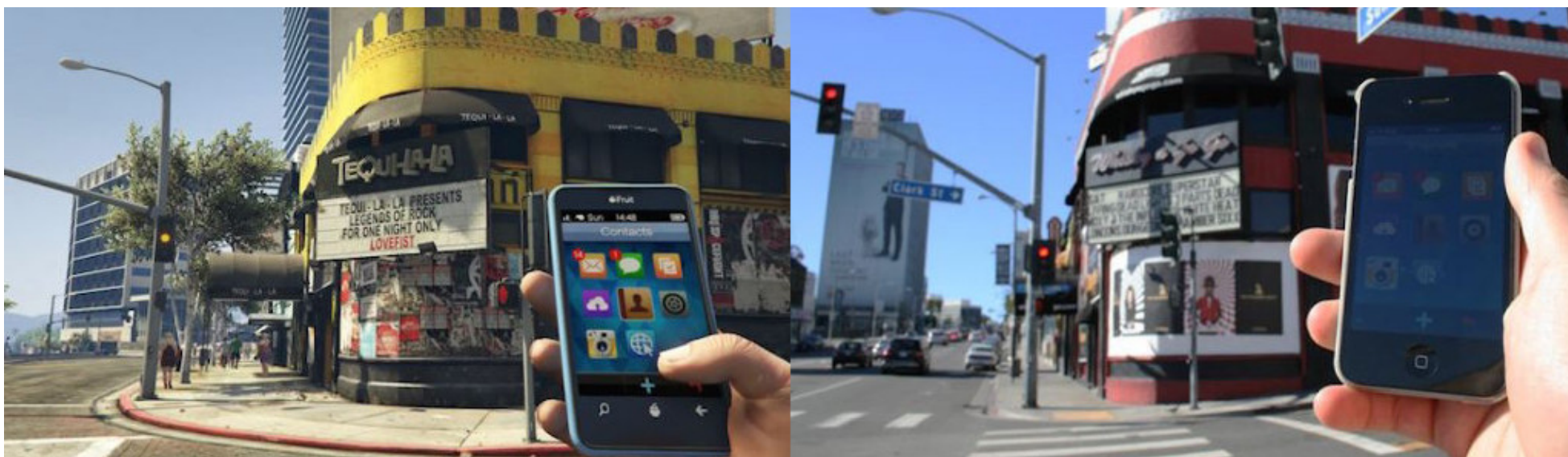
on juhlinnan kohteena, sen sijaan että ne tuotaisiin kriittisen tarkastelun alaisiksi – mitä GTA-sarja itse vihjaa tekevänsä. GTA:n karnevalistista näkemystä mediayhteiskunnasta ja väkivallasta sen keskeisenä interaktion muotona on kuitenkin myös perustellusti kritisoitu tekopyhyydestä ja hegemonian pönkittämisestä (Bigras & Hubbell 2013; Keogh 2013; Kunzelman 2013).

Koska GTA V:n itsetietoiset viittaussuhteet rakentuvat mediakulttuurin satirisoinnin vaaraan, on varsin ymmärrettävää, että se rakentaa myös peleistä ja pelaajista omituista kuvaa. GTA V:ssä esitellään James “Jimmy” De Santa, päähahmo Michaelin ylipainoinen ja nörttimäinen poika, jonka liiallinen kiinnostus videopelien pelaamiseen esitetään ongelmana. Hän pelaa lisäksi varsin outoja pelejä, kuten räiskintäpelejä, jossa ammutaan sikoja. Jimmyä onkin tulkittu metahahmona, jonka tehtävänä on ottaa kantaa videopelikulttuuriin ja GTA-sarjasta tuttuihin teemoihin toimintansa kautta (Kunzelman 2013).

Jimmy ja yksittäisten peliviittausten lisäksi GTA V:ssä on kuitenkin myös syvempi pelaamista ja siihen liitettyjä ongelmia käsittelevä taso. GTA V:tä ja satiiria käsittelevässä videossaan Wisecrack (2015) tuo esiin, miten kolmen hyvin erilaisen päähenkilön kautta pelissä käsitellään pelaamisen metafiktiivisiä ominaisuuksia – sitä, miten pelaaja oletettavasti peliä pelaa. Hänen mukaansa erityisesti Trevorin psykopaattinen ja sadistinen hahmo muistuttaa pelaajakuntaa videopelaajan karikatyyristä, tunteettomasta ja impulsiivisesta tappajasta, joka monista GTA V:n pelaajista (oletettavasti) kuoriutuu esiin pelin avoimessa ja pidäkkeettömässä maailmassa. Tätä tapahtuu siitä huolimatta, että itse asiassa GTA V sisältää lukuisia erilaisia interaktion ja pelaamisen mahdollisuuksia: pelissä voi muun muassa joogata, metsästää, riippuliittää, pelata tennistä ja golfia, pyöräillä, uida ja heittää tikkaa. Vaikka väkivalta näyttäytyy keskeisenä pelimekaniikkana, GTA V:n pelaaminen ei kuitenkaan tyhjenny siihen. Jotkut pelaajat kertovatkin videossaan hyvin toisenlaisista pelaamisen tavoista, esimerkiksi autossa istuskelusta, radion kuuntelusta ja sateen ropinasta nauttimisesta (Errant Signal 2015). Tärkeässä roolissa tämänkaltaisissa vastapelaamisen taktiikoissa on myös itse peliympäristöstä, satirisoidusta mediamaisemasta nauttiminen.

Virtuaalinen turisti Los Santosissa

Grand Theft Auto V sijoittuu kuvitteelliseen San Andreasin osavaltioon, joka on mallinnettu Yhdysvaltain länsirannikon ja erityisesti Kalifornian perusteella maantiedettä, kaupunkia, arkkitehtuuria, ilmastoa, asukkaita ja populaarikulttuuria myöten (ks. myös Miller 2012, 24) (Kuva 3). Kuten edellisessä luvussa esitin, media- ja populaarikulttuurin osalta tämä mallinnos on hyvinkin liioiteltu ja karnevalisoitu, mutta maantieteen, arkkitehtuurin ja ilmaston osalta



Kuva 4. Todellisen ja peliin mallinnetun maamerkin vertailua. Lähde: ThugBible 2015.

GTA V pyrkii eräänlaiseen medioituun realismiin. Osavaltion keskiosissa on vuoristo, josta löytyy saastunut suolajärvi, tehdas, sotilastukikohta sekä lukemattomia tutkittavissa olevia kulkureittejä. Sen pohjoispuolella on salaliittoteorioihin mieltyneiden pelaajien suosiossa oleva Chiliad-vuori, josta löytyvää salaperäistä seinämaalausta on selvitetty lukemattomissa pelivideoissa (ks. esim. LegacyKillaHD 2013; NoughtPointFour 2014a; NoughtPointFour 2014b; WhizL 2015). Pelimaailman keskiössä on kuitenkin alueen eteläosassa sijaitseva kaupunki, joka muistuttaa läheisesti Los Angelesia ja jonka osat on nimetty todellisten esikuviansa mukaisesti mutta kieli poskessa. Reaalimaailman Hollywood on pelissä Vinewood, Venice Beachista on tullut Vespucci Beach ja Santa Monica Del Perro. Pelin jengiväkivallan ja rikosten riivaama alaluokkainen asuinalue Strawberry, josta peli käynnistyy Franklinia pelatessa, perustuu Crenshaw'n ja Inglewoodin todellisiin kaupunginosiin.

GTA V:een rakennetut viitteet Los Angelesin ja Los Santosin välille muodostavat kompleksisen merkitysten kudelman, joka luo näiden kahden kaupunkitilan välille sekä suoraviivaisia että satiirisia viittaussuhteita. Suoraviivaisuus ilmenee muun muassa siinä, että lukemattomilla GTA V:n kuvaamilla rakennuksilla, kulkuväylillä ja nähtävyyksillä on esikuvansa todellisuudessa. Jopa Los Angelesin keskustan katujen alla sijaitsevia tunnelleita ja rakennusten sisustoja on mallinnettu peliin. Todellisen kaupungin tuntu on

luotu peliin ottamalla mukaan runsaasti tunnettuja maamerkkejä. Eräs verkkolehti onkin rakentanut leikkimielisen arvauskisan, joka rinnastaa GTA-fanin pelissä ottamia rakennusten ja maamerkkien kuvia niiden todellisiin vastineisiin ja panee katsojat pohtimaan, kumpi kuvista on peräisin pelistä ja kumpi itse kaupunkitilasta (ThugBible 2015) (Kuva 4). Vielä pidemmälle menevät ne GTA V:n fanit, jotka mallintavat pelihahmon toimintaa pelin kuvaamissa todellisissa tiloissa oman esiintymisensä kautta (esim. Alexlxl68 2016). Tällaiset fanivideot tyypillisesti yhdistelevät videokuvaa autenttisilta tapahtumapaikoilta Los Angelesissa jälkikäteen tehtyihin tehosteisiin ja kuvan päälle lisättyihin elementteihin. Esimerkiksi CorridorDigitalin (2015) ja GrittyRebootsin (2013) videoissa GTA V:n henki ja Los Santosin tunnelma on luotu tarkasti rajatuilla kuvakulmilla, esiintyvien henkilöiden liikekielellä ja äänitehosteilla. Videolla nähdään myös todellisella autolla kaahailua ja jopa GTA:lle tyypillisiä äärimmäisen väkivaltaisia tekoja, joita on muokattu erikoistehosteiden avulla. Voidaankin sanoa, että Los Angelesin simulaatioksi rakennettu Los Santos on näin simuloitu uudelleen reaalimaailman keinoin ja tuotu pelillistettynä takaisin osaksi alkuperäistä malliaan.

Fanien pieteetillä työstämät simulaatiot Los Santosista todellisen maailman kehityksessä ovat mielenkiintoinen erityistapaus, mutta tavallinen pelaaja voi astua pelimaailman si-



Kuva 5. Selfie Vinewood-kukkulan huipulla. Lähde: Alper-55 2015.

mulaatioihin myös omakohtaisen kokemuksen kautta. Internetsivuilla ja lehtiartikkeleissa esitellään Los Angelesin nähtävyyksiä ja niiden virtuaalisia vastineita (esim. Kelly 2015; Roadtrippers 2013), ja eri toimijat ovat luoneet Los Angelesiin suuntautuvia reititopaspalveluita ja jopa kiertoajeluita. Niiden avulla GTA-sarjan fanit voivat ”matkustaa” Los Santosiin ja kokea pelissä rakentuvia tiloja osana omaa kokemusmaailmaansa (Roadtrippers 2016). Juuri todellisen maailman ja mediatuotteissa hahmotuvan tilan kompleksisista viittaussuhteista toimii esimerkkinä räätälöityjä yksityiskierroksia Los Angelesiin järjestävä matkatoimisto, joka lupaa ”déjà-vu-hetkiä” GTA V:ssä nähtyjen paikkojen äärellä sekä tutkimusmatkaa reaali maailmaan, jossa kokija voi itse luoda GTA-vaikutteisia muistijälkiä kaikesta kokemastaan (Private Guides 2016). On oletettavaa, että tällaiset opasretkiä järjestävät toimistot suuntavat palveluitaan nimenomaan intohimoisille GTA-pelien pelaajille ja että heidän tulkintansa peleissä merkitykselliseksi koetuista paikoista perustuvat niiden todellisiin vastineisiin ja näiden kahden tilallisen hahmotuksen välisiin yhteyksiin. Näin opastetulla retkellä voidaan tarkastella pelissä koettua Los Santosia ikään kuin ”lisätyn todellisuuden” kerroksena oikean kaupunkitilan päällä.

GTA-peleissä hahmottava tila on mielenkiintoinen sekoitus täysin todenmakuista ja uskottavan tuntuista kaupunkitilan kuvausta sekä hurjiin satiiriin kierroksiin kiihdytettyä

kommenttaaria Los Angelesiin paikantuvasta länsimaisesta viihde- ja kulutuskulttuurista. Pelissä kuvattu kaupunkitila rakentuu monissa kohdin fotorealistisille kopioille todellisen Los Angelesin maamerkeistä, mutta sopivissa kohdin se ikään kuin herättelee katsojaa tästä illuusiosta iskemällä tälle silmää. Esimerkiksi erilaisia kummallisuuksia esittelevä museo ja turistinähtävyys *Ripley's believe or not* on pelissä nimetty muotoon *Bishop's WTF?!*, ja *The Beverly Hills* -hienostohotelli on pelissä suorasukaisemmin *The Richman Hotel*. Amerikkalaisen viihdeteollisuuden keskuksen todenmukainen jäljentäminen täsmälleen esikuvaansa vastaavaksi virtuaaliympäristöksi olisi juridisesti haastava mutta myös todennäköisesti vähemmän kiinnostava kuin Rockstar Gamesin valitsema satiirinen viittaussuhde (vrt. Baum 2013).

GTA V:ssä pelitila ei ole kuviteltu vaan se on päinvastoin todellisen tilan satirisoitu simulaatio, jossa pelaaja voi tunnistaa reaalityodellisuudessa näkemiään maamerkkejä ja olla niiden kanssa vuorovaikutuksessa sekä luoda niihin liittyviä muistoja. Vaikka pelaajalla ei olisi todellisuudessa kokemusta Los Angelesista, hän voi silti kokea ja muistella yhtä lailla affektiivista Los Santosia. Kuuluisien paikkojen, kuten Walk of Famen, kokemus voi olla kokonaan digitaalisesti medioitu, mutta koska pelaaja tietää sen fyysisen vastineen olevan olemassa, hän ottaa maamerkin todennäköisesti pelissäkin vakavammin (Neu-



Kuva 6. Vinewood Star Tours vie pelihahmon turistikierrokselle Los Santosiin. Lähde: Holy Cowlick 2013.

ner 2014, 67). Esimerkiksi Los Angelesin ja koko amerikkalaisen viihdeteollisuuden tunnetuin symboli, Hollywood Hills -kukkuloilla sijaitseva Hollywood-merkki on mallinnettu peliin Vinewood-merkiksi, joka pelin ohjekirjan mukaan on kuin "majakka, joka säteilee turhaa toivoa kaikkialta maailmasta tuleville toiveikkaille ja vaikutuksille alttiille nuorille". Samaan tapaan kuin Hollywood-merkki ja kukkulalta avautuva urbaani maisema toimivat täydellisenä taustana turistien selfieille, kehoitetaan myös Los Santosissa vierailevia tutustumaan merkkiin lähemmin ja ottamaan sen huipulla itsestään Snapmatic-kuvan (MrBossFTW 2013) (Kuva 5).

Virtuaalisen turismin merkitys on GTA-sarjan pelien yksityiskohtien kasvaessa nähty korvaamattoman tärkeäksi tavaksi ottaa pelimaailma haltuun (Miller 2012, 28–32). Jokaisen GTA-pelin ohjekirja on kirjoitettu turistioppaan tyyliin, ja esimerkiksi Michael de Santan asuttamasta Rockford Hillsin kaupunginosasta (Beverly Hills) kirjoitetaan näin:

Playground for the rich and famous – and for fat Midwestern tourists to come and gawp at the rich and famous on bus tours – Rockford Hills has the highest concentration of silicone and new-money douchebags in bad marriages trying to spend their way to happiness in Los Santos.

Opastekstien ohella erityisen mielenkiintoinen esimerkki tavasta, jolla Los Santosin kaupunkitilaa tehdään ymmärrettäväksi pelaajalle, on simulaatio turistikierroksesta, jossa pelihahmo pääsee opastuksen kera tutustumaan Los Santosin kuuluisimpiin nähtävyyksiin. GTA V:ssä kuvitteellinen matkailuyritys Vinewood Star Tours vie pelihahmon turistibussissa kierrokselle Vinewoodin ja Richmanin hienostokaupunginosiin, julkisten kartanoiden, hotellien, elokuvateattereiden ja merkittävien julkisten rakennusten, kuten kaupungintalon, vieritse (Holy Cowlick 2013) (Kuva 6).

Los Santosin/Los Angelesin historia merkittävänä elokuvateollisuuden keskuksena toistuu sekä pelihahmoille että turisteille tarjotuissa opasmateriaaleissa. "Movies are about telling the same lies over and over again", elokuvateollisuutta satirisoidaan pelissä Michaelin suulla: "You know, good beats evil, things happen for a reason, attractive people are interesting." (Suellentrop 2013.) Yhdessä vaiheessa pelin tarinaa Michael osallistuu finanssikriisistä kertovan *Meltdown*-nimisen elokuvan tekemiseen, jota kuvataan "yksinkertaistetuksi kamppailuksi kahden jupin välillä, runsaiden kuntoilumontaasien siivittämänä". Ja koska GTA V:n tekijät suhtautuvat rakentamiinsa kulttuurisiin viitteisiin vakavasti, pelaaja voi myös käydä hahmonsa nahoissa katsomassa valmiin tuotoksen elokuvateatterissa Los Santosissa. (Suellentrop 2013.) Medioituminen on se mekanis-

mi, jonka kautta kulttuuriin merkityksiin liittyviä viittaussuhteita rakennetaan Los Angelesin ja Los Santosin välille. Sekä suoraviivaisissa että satiirisissa viittauksissa hahmotuva medioitu todellisuus määrittää GTA V:n pelitilassa toimimista lukemattomin eri tavoin.

Kaupunkitila ja kokeva subjekti

Tässä artikkelissa on käsitelty tilan ja paikan välisiä kytköksiä GTA-peleissä, ja siten se osaltaan kytkeytyy kulttuurisen mediatutkimuksen tilalliseen käänteeseen ja erityisesti siinä korostuvaan liikkeen ja toiminnan tarkasteluun (vrt. Ridell 2015). GTA-sarjan pelimaailmoissa kohtaavat lisäksi pelillisen tilan vaatimukset ja urbaani estetiikka, jotka yhdessä rakentavat tilassa toimimiselle raamit esimerkiksi erilaisten pintatekstuuriin ja polkujen kautta (ks. Whalen 2006; Wood 2012). GTA-pelit rakentuvat polyseemisesti: niillä ei ole ennakkoon asetettua käsikirjoitusta, vaan ne mahdollistavat pelaajan vapaan liikkumisen paikasta toiseen ja ympäristöelementtien monitahoisen, interaktiivisen testaamisen. Pelit antavat aihetta erilaisten ”entä jos” -tarinapolkujen testaamiseen, ja juuri tässä on käsittelemälläni virtuaalisella turismilla suuri rooli. Kuten alussa esitelty esimerkiksi Catherine-nimisestä pelaajasta osoitti, GTA V on kuin huvipuisto, joka tarjoaa jokaiselle jotain. Se houkuttelee kokeilijansa astumaan sisään maailmaan, jossa hyvin monenlaiset toimijuuden muodot ovat mahdollisia.

Yleisesti ottaen pelejä voikin tutkia tulevaisuuksien tai mahdollisuuksien simulaationa, todellisen elämän kehityksessä. Pelit ovat osallisia sosiaalisten tilanteiden rakentumiseen, ja analysoimalla niitä saamme tietoa paitsi mielikuvitusmaailmojen rakenteesta myös omasta elinympäristöstämme (vrt. Wood 2012). Digitaaliset pelit voivat olla dynaamisia ja vuorovaikutteisia laatikkomaailmoja, mutta ne eivät suinkaan pyri tarjoamaan pelaajilleen täydellistä uudelleenesitystä todellisuudesta. Sen sijaan pelit toimivat omanlaisensa logiikan puitteissa; niillä on ikään kuin oma spatiaalinen ekologiansa (Pearce 2007). Ne työstävät pelattavaksi tiivistetyn esityksen maailmasta, joka usein nojautuu stereotyyppeihin.

Los Angelesin uusintaminen sosiokulttuurisessa mielessä kiinnostavaksi pelitilaksi on väistämättä poliittinen prosessi, jossa urbaaniin tilaan kytketyt merkitykset yhtäältä vahvistuvat ja tulevat näkyviksi ja toisaalta ohentuvat ja menettävät inhimillisen sidoksensa. Kaupunkitilan mallintamisessa onkin kyse ennen muuta merkitysten koherentista siirtymästä ja siten tietyn *uudenlaisen* paikan ja paikallisuuden luomisesta. Rakennusten, maamerkkien ja kaavoituksen luominen uudelleen pelissä on tärkeää pelaajan asemoitumisen ja paikantumisen kannalta. Vapaa alueiden tutkiskelu mahdollistaa jopa kriittisen katseen yhteiskunnallisiin kehitysprosesseihin, sillä kun kaupungin osatekijät tuotetaan

uudella tavalla osaksi pelin tilaa, ne menettävät orgaaniset ja historialliset kerrostumansa. Ne ikään kuin latistuvat ja yhteys jonkin tietyn aikakauden tyyliuuntiin tai muotivirtauksiin katoaa. Rakenteista ja rakennuksista tulee kuin pysäytyskuvia oman olemassaolonsa prosesseista. (Neuner 2014, 59–61.)

Samalla tavalla pelaajien toiminta virtuaalisissa maailmoissa heijastelee niitä tapoja, joiden kautta he ovat sisäistäneet todellisen maailman valtarakenteet, mutta koska pelissä on kyse simulaatiosta, nämä valtarakenteet voidaan myös kyseenalaistaa. Pelit osallistuvat näin paitsi sosiaalisen todellisuutemme tuottamiseen myös sen muuttamiseen.

Tämä tutkimus on perustunut ajatukselle siitä, että tilasta tulee paikka, kun siihen aletaan liittää merkityksiä. Käyttäessään karttaa ja hahmottaessaan eri tilojen suhteutumista toisiinsa nähden GTA V:n pelaaja alkaa vähitellen muokata pelaamisensa tilasta pelitilaa, johon liittyy arvoja ja symboleita. Tällaisten prosessien myötä pelaajat eivät enää ole vain passiivisia tiellä kulkijoita, vaan heidän kokemuksensa pelitilasta rakentuu aktiivisten merkityksellistämisprosessien varaan. Kun he oppivat tiettyä ja tietynlaista hahmoa pelatessaan tunnistamaan pelin tilalliset rakenteet, he osaavat navigoida niiden sisässä ja edetä haluamallaan tavalla paikasta toiseen (vrt. Wolf 2010). Kaupunkitilan hahmotamisesta tulee näin moniaistimellinen, affektiivinen prosessi, jonka keskeisin ilmiö on pelitilassa liikkuvan subjektin kokemus (Murray 2005, 92). Liikkeen ja interaktion kautta hahmotuva pelikokemus ankkuroituu useisiin arkielämästä tuttuihin paikantumisen tapoihin, joihin liittyen olen tässä tekstissä käsitellyt erityisesti identiteettitekiäjiä, kuten rotua ja etnisyyttä, sekä mediaa ja medioitumista – mutta koska viittaussuhde todellisuuteen rakentuu monikerroksisesti ja kierosti, myös nämä paikantumisen tavat voivat näyttäytyä pelaajille odottamattomina ja haastavina.

Jo varsin varhaisessa vaiheessa GTA-pelit alettiin nähdä taiteellisesti ja sisällöllisesti kunnianhimoisina kulttuurituotteina, jotka vievät ratkaisevalla tavalla peliteknologian kehitystä eteenpäin (Jenkins 2005; Murphy 2004). Kulttuurisesti orientoituneen pelitutkimuksen näkökulmasta GTA-sarjan tekee mielenkiintoiseksi se, että sen pelit pystyvät tarjoamaan niin monelle pelaajalle kiinnostavia aineksia työstettäväksi representaatioapparaattinsa kautta. Erityisesti GTA V:n lähtöasetelmana on rakentaa maailma, joka on samaan aikaan meille hyvin tuttu erilaisten mediaesitysten kautta sekä (todennäköisesti) varsin vieras, sillä pelihahmomme toimintalogiikka rakentuu rikollisuuden ja laittomuuksien varaan. Näin peli kutsuu meitä osallisiksi tilanteisiin, joihin emme todennäköisesti arkielämässämme koskaan joutuisi, ja vaatii meitä määrittelemään uudelleen suhtautumistamme totuttuun (media)tilaan ja siihen liittyviin toimintatapoihin. Koska identiteettimme pelissä muotoutuu tekojen ja toiminnan kautta, joudumme pelaajina käsittelemään paitsi outoja tilanteita myös työstämään tätä vieraut-

ta itsessämme. Näin pelin eskapismi ei itse asiassa rakennukaan medioidusta todellisuudesta pakenemisen varaan, vaan sen kokemiseen aiemmasta poikkeavin, satiirisesti monenkirjaviksi värittävin tavoin.

Ludografia

DMA Design (1997). *Grand Theft Auto*. MS-DOS, Microsoft Windows, USA: BMG Interactive.

DMA Design (1999). *Grand Theft Auto 2*. Microsoft Windows, PlayStation, USA: Rockstar Games.

DMA Design (2001). *Grand Theft Auto III*. PlayStation 2, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2002). *Grand Theft Auto: Vice City*. PlayStation 2, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. PlayStation 2, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2008). *Grand Theft Auto IV*. PlayStation 3, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto V*. PlayStation 3, USA: Rockstar Games.

Rockstar North (2013). *Grand Theft Auto Online*. PlayStation 3, USA: Rockstar Games.

Videografia

AlexI68 (2016). REAL LIFE VS GTA 5. Play Theft Auto. YouTube 9.3.2016. Verkossa <https://youtu.be/PdY5kA52II0> Viitattu 4.6.2016.

Beck, Glenn (2008). CNN Headline News - Grand Theft Morality Pt.1. ward0g25-kanava, YouTube 1.5.2008. Verkossa <https://youtu.be/Zzr138ijmaQ> Viitattu 10.6.2016.

Catherine (2015). Elders Play Grand Theft Auto V (Elders React: Gaming). The React Channel -kanava, YouTube 21.1.2015. Verkossa <https://youtu.be/KHoOrFdgYR8> Viitattu 4.6.2016.

CorridorDigital (2015). Real GTA. YouTube 8.6.2015. Verkossa <https://youtu.be/0ZZqu-VyLEo> Viitattu 4.6.2016.

Errant Signal (2015). Errant Signal - GTAV. YouTube 3.1.2015. Verkossa https://youtu.be/lZcX_ZdlW3Q Viitattu 4.6.2016.

GameMinds (2014). "7 THINGS YOU DIDN'T KNOW ABOUT GTA 5! (GTA V SECRETS)". YouTube 10.12.2014. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=AIPB1r7J1Ks#t=44.397814> Viitattu 4.6.2016.

GrittyReboots (2013). Grand Theft Auto V: Lucid (Live Action GTA V Movie) | Gritty Reboots. YouTube 16.9.2013. Verkossa <https://youtu.be/0Eo9XX3-8-k> Viitattu 4.6.2016.

Holy Cowlick (2013). "GTA V: Vinewood Star Tours". YouTube 20.9.2013. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=qEvIXOKU02Q> Viitattu 4.6.2016.

MrBossFTW (2013). "GTA 5: View from VINEWOOD SIGN - How To Find Vinewood (Hollywood) Sign (GTA V)". YouTube 18.9.2013. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=EnD2yqbVWxY> Viitattu 4.6.2016.

MrBossFTW (2015). GTA 5 Online - Outrageous 'GTA 6' Rumors Like Release Date, Girl Character & MORE! (GTA 5 Gameplay). YouTube 29.4.2015. Verkossa <https://youtu.be/9wx7SDUJU08w> Viitattu 4.6.2016.

MrJallu101 (2013). Pelataan GTA: San Andreas - Osa 1 - Tarina alkaa! YouTube 10.3.2013. Verkossa <https://youtu.be/6MadSiy004U> Viitattu 4.6.2016.

NoughtPointFourLIVE (2014a). "GTA 5 INSANE TESLA EASTER EGG MYSTERY (GTA 5 Mt. Chiliad Mural Mystery) (Mystery Solved)". YouTube 31.5.2014. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=QmmoQ5KqOMc> Viitattu 4.6.2016.

NoughtPointFourLIVE (2014b). "GTA 5 Mystery: Top 10 Mysteries in GTA 5 (Unsolved & Solved Mysteries)". YouTube 24.6.2014. Verkossa <https://youtu.be/otlUMx9PlzQ> Viitattu 4.6.2016.

IGN (2013). GTA 5: Michael, Franklin, and Trevor in the Flesh. YouTube 11.10.2013. Verkossa <https://youtu.be/z7JU0BoX0nQ> Viitattu 4.6.2016.

LegacyKillaHD (2013). GTA V - Myths, Legends, & Secret Easter Eggs - BigFoot, Loch Ness Monster, UFOs, Aliens & Zombies. YouTube 7.10.2013. Verkossa <https://youtu.be/xK-Nx1-FBWl> Viitattu 4.6.2016.

Roley (2015). Is Franklin CJ's Son? GTA 5 Game Theory. YouTube 3.4.2015. Verkossa <https://youtu.be/CUg20k8GEcw> Viitattu 4.6.2016.

The Game Theorists (2015). Game Theory: Are GTA V Cops Racist? (Grand Theft Auto V). YouTube 12.3.2015. Verkossa <https://youtu.be/ZXpfsYiG8Dc> Viitattu 4.6.2016.

Vucko100 (2014). GTA IV - CJ meets Franklin Part 1. (Part 2 & Part 3.) YouTube 3.4.2014. Verkossa <https://youtu.be/in51TX2Z-y0> Viitattu 4.6.2016.

WhizL (2015). "GTA 5: How To Read The Mount Chiliad Mural Correctly!! Mount Chiliad Mural Explained!!". YouTube 7.1.2015. Verkossa <https://www.youtube.com/watch?v=zJAqPPxfrC0> Viitattu 10.6.2016.

Wisecrack (2015). The Satire of GTA V (Grand Theft Auto V) – Wisecrack Edition. YouTube 9.10.2015. Verkossa <https://youtu.be/E85feLp-gx8> Viitattu 4.6.2016.

Bibliografia

- Aarseth, Espen (2001). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. Teoksessa Eskelinen, Markku & Raine Koskimaa (toim.): *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 152–171.
- Abu-Lughod, Janet (1999). New York, Chicago, Los Angeles: America's Global Cities. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Alper-55 (2015) Daddy, Uncle T and Franklin Selfie. Verkossa <http://www.deviantart.com/art/Daddy-Uncle-T-and-Franklin-Selfie-561889810> Viitattu 4.6.2016.
- Apperley, Tom (2008). Of Sins, Vices and Pecados: The Cultural Context of Videogame Play. *New Media and Innovative Technologies*, 240–261.
- Baudrillard, Jean (1988). Simulacra and Simulations. Teoksessa *Selected Writings*, toim. Mark Poster. Stanford: Stanford University Press, 166–184.
- Baum (2013). How the New 'Grand Theft Auto' Goes Hollywood. *The Hollywood Reporter* 18.9.2013. Verkossa <http://www.hollywoodreporter.com/gallery/how-new-grand-theft-auto-631763/1-los-santos-in-translation> Viitattu 4.6.2016.
- Benson, Julian (2015). The Rise and Fall of Video Gaming's Most Vocal Enemy. *Kotaku* 15.9.2015. <http://www.kotaku.co.uk/2015/09/15/the-rise-and-fall-of-video-gamings-most-vocal-enemy> Viitattu 4.6.2016.
- Bigras, Erik & Gaines Hubbell (2013). Nuances of Satire: Falling into GTA V's Biopolitical Trap. *Higher Level Gamer* 8.10.2013. Verkossa <https://higherlevelgamer.org/2013/10/08/nuances-of-satire-falling-into-gta-vs-biopolitical-trap/> Viitattu 16.9.2016.
- Bogost, Ian & Dan Kleinbaum (2006). Experiencing Place in Los Santos and Vice City. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Burgess, Melinda C.R.; Karen E. Dill; S. Paul Stermer; Stephen R. Burgess & Brian P. Brown (2011). Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology* 14, 289–311. Doi: 10.1080/15213269.2011.596467
- Costikyan, Greg (1999). Games Don't Kill People – Do They?. *Salon.com* 21.6.1999. Verkossa http://www.salon.com/1999/06/21/game_violence_3/ Viitattu 10.6.2016.
- DeVane, Ben & Kurt D. Squire (2008). The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto San Andreas. *Games and Culture* 3(3-4), 264–285. Doi: 10.1177/1555412008317308
- Everett, Anna & Craig Watkins (2008). The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games. Teoksessa Salen, Katie (toim.): *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 141–166. Doi: 10.1162/dmal.9780262693646.141
- Frasca, Gonzalo (2003). Sim Sin City: Some Thoughts about Grand Theft Auto 3. *Game Studies* 3:2. Verkossa <http://www.gamestudies.org/0302/frasca/> Viitattu 4.6.2016.
- Garrelts, Nate (2006). An Introduction to Grand Theft Auto Studies. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- GTA Myths Wiki (2016) GTA V Map Updated. Verkossa <http://gta-myths.wikia.com/wiki/File:Gtavmapupdated.jpg> Viitattu 16.9.2016.
- GTA Wiki (2016). Trevor Philips. Verkossa http://gta.wikia.com/wiki/Trevor_Philips Viitattu 4.6.2016.
- Haywald, Justin (2015). "Grand Theft Auto Series Passes 220 Million Sales Worldwide." *Gamespot* 21.8.2015. Verkossa <http://www.gamespot.com/articles/grand-theft-auto-series-passes-220-million-sales-w/1100-6429961/> Viitattu 4.6.2016.
- Higgin, Tanner (2006). Play Fighting: Understanding Violence in Grand Theft Auto III. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Jencks, Charles (1996). Hetero-Architecture and the L.A. School. Teoksessa Scott, A. J. & Edward J. Soja (toim.): *The City: Los Angeles and Urban Theory at the End of the Twentieth Century*. Berkeley: University of California Press, 47–75.
- Jenkins, Henry (2005). Games, the New Lively Art. Teoksessa Raessens, Joost & Jeffrey Goldstein (toim.): *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 175–189.
- Karisto, Antti (2004). Arkiviytyvyyden aika, kaupunkipolitiikan pehmeä puoli. Kaupunkiseutujen kasvun aika. Helsinki: Sisäasiainministeriön julkaisuja 14/2004, 31–36.
- Karppi, Tero; Lotta Kähkönen; Mona Mannevuori; Mari Pajala & Tanja Sihvonen (2016). Affective capitalism: Investments and investigations. *ephemera* 16:4, 1–13.
- Kelly, Andy (2015). Ten places every Grand Theft Auto V player should visit. *Guardian* 16.4.2015. Verkossa <http://www.theguardian.com/technology/gallery/2015/apr/16/gallery-ten-places-every-grand-theft-auto-v-player-should-visit> Viitattu 4.6.2016.

- Keogh, Brendan (2013). Grand Theft Auto V and Everyday Photography. *Critical Damage* 25.9.2013. Verkossa <http://critdamage.blogspot.fi/2013/09/grand-theft-auto-v-and-everyday.html> Viitattu 16.9.2016.
- Kerr, Aphra (2006). Spilling Hot Coffee? Grand Theft Auto as Contested Cultural Product. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Koistinen, Juuso (2015). Videopelaamisen raja-aitoja horjuttamassa. Kilpapelaaminen ja katsojuuden kokemukset. *Lähikuva* 2, 34–52.
- Kunzelman, Cameron (2013). "an immature and outrageous satire": on Grand Theft Auto 5, Satire, and Irony. *This Cage is Worms* 15.10.2013. Verkossa <https://thiscageisworms.com/2013/10/15/an-immature-and-outrageous-satire-on-grand-theft-auto-5-satire-and-irony/> Viitattu 16.9.2016.
- Monahan, Torin (2002). Los Angeles Studies: the Emergence of a Specialty Field. *City & Society* XIV:2, 155–184.
- Leonard, David J. (2006). Not a Hater, Just Keepin' It Real. The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies. *Games and Culture* 1:1, 83–88. Doi: 10.1177/1555412005281910
- Miller, Kiri (2007). Jacking the Dial: Radio, Race, and Place in Grand Theft Auto. *Ethnomusicology* 51:3.
- Miller, Kiri (2012). *Playing Along: Digital Games, Youtube, and Virtual Performance*. New York: Oxford University Press.
- Murphy, Sheila C. (2004). 'Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity. *Journal of Visual Culture* 3:2, 223–238. Doi: 10.1177/1470412904044801
- Murray, Soraya (2005). High Art/Low Life: The Art of Playing Grand Theft Auto. *PAJ: A Journal of Performance and Art* 27:2, 91–98.
- Mustajärvi, Lilli (2014). *Grand Theft Auto V:n ja Schillerin matkassa. Pelikokemus esteettisen kasvatuksen teoriassa*. Julkaisematon pro gradu -tutkielma. Taidekasvatus, Jyväskylän yliopisto. Verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201501221167> Viitattu 4.6.2016.
- Neuner, Alyssa M. (2014). Driving Around Los Santos: Space, Place, and Place-making in Grand Theft Auto V. Master's Thesis, University of Maryland. Verkossa http://drum.lib.umd.edu/bitstream/handle/1903/15761/Neuner_umd_0117N_15483.pdf?sequence=1&isAllowed=y Viitattu 10.6.2016.
- Nitsche, Michael (2008). *Video game space: Image, play and structure in 3D worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Nowak, Geralt (2014) Comparison Between Los Angeles And Los Santos. *Best of Web Shrine* 23.12.2014. Verkossa <http://bowshrine.com/comparison-los-angeles-and-los-santos/2/> Viitattu 16.9.2016.
- Patrick W (2016). "GTA Modding." Verkossa <http://patrickw.gtgames.nl/> Viitattu 4.6.2016.
- Pearce, Celia (1997). *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*. Mac-Millan Technical Publishing.
- Pearce, Celia (2007). Narrative Environments. From Disneyland to World of Warcraft. Teoksessa von Borries, Friedrich, Steffen P. Walz & Matthias Böttger (toim.): *Space Time Play: Synergies Between Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Springer.
- PEGI (2016). GTA-sarjan pelien luokittelu. Verkossa http://www.pegi.info/en/index/global_id/505/?searchString=grand+theft+auto&agecategories=&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Search#searchresults Viitattu 4.6.2016.
- Plante, Chris (2013). Grand Theft Auto 5 Review: Golden Years. *Polygon* 16.9.2013. Verkossa <https://web.archive.org/web/20130918051659/http://www.polygon.com/2013/9/16/4720458/gta-5-review-grand-theft-auto> Viitattu 4.6.2016.
- Poole, Steven (2012). Bang, bang, you're dead: how Grand Theft Auto stole Hollywood's thunder. *Guardian* 9.3.2012. Verkossa <https://www.theguardian.com/technology/2012/mar/09/grand-theft-auto-bang-bang-youre-dead> Viitattu 16.9.2016.
- Private Guides (2016). City in sport classic car to locations GTA V. Verkossa <http://www.theprivateguides.com/tours/city-tour-in-sport-classic-car-to-locations-gta-v/?lang=en> Viitattu 4.6.2016.
- Ridell, Seija (2015). Terra incognita – medioitunut kaupunki yleisötutkimuksen haasteena. *Media & Viestintä* 1/2015. <http://mediaviestinta.fi/blogi/terra-incognita/> Viitattu 4.6.2016.
- Roadtrippers (2013). Take a Road Trip to GTA V's Most Incredible Real Life Locations. *Huffington Post Travel* 6.11.2013. Verkossa http://www.huffingtonpost.com/roadtrippers/take-a-road-trip-to-gta-v_b_4227368.html Viitattu 4.6.2016.
- Roberts, Andrew (2015). Someone Finally Investigated The Truth Behind The Cops From 'Grand Theft Auto' Being Racist. *Uproxx* 3.12.2015. Verkossa <http://uproxx.com/gamemasquad/someone-finally-investigated-the-truth-behind-the-cops-from-grand-theft-auto-being-racist/> Viitattu 6.11.2016.

-
- Roadtrippers (2016). GTA 5: Los Santos. Verkossa <https://roadtrippers.com/map?lat=33.97098&lng=-118.42197&z=11&a2=t!1733425> Viitattu 4.6.2016.
- Scott, Allen J. & Edward W. Soja (1996). *The City: Los Angeles and Urban Theory at the End of the Twentieth Century*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press.
- Sihvonen, Tanja (2015). Identiteettileikit ja pelit (esipuhe). *Lähikuva* 2, 3–7.
- Stockburger, Axel (2007). Playing the Third Space: Spatial Modalities in Contemporary Game Environments. *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 3:2–3, 223–236.
- Suellentrop, Chris (2013). Grand Theft Auto V Is a Return to the Comedy of Violence. *New York Times* 16.9.2013. Verkossa <http://www.nytimes.com/2013/09/17/arts/video-games/grand-theft-auto-v-is-a-return-to-the-comedy-of-violence.html> Viitattu 4.6.2016.
- Taylor, Laurie N. (2006). From Stompin' Mushrooms to Bustin' Heads: Grand Theft Auto III as Paradigm Shift. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- ThugBible (2015). GTA V Fan Takes Photos Of The Real Life Locations Found In The Game!. *ThugBible* 16.2.2015. Verkossa <http://thugbible.com/gta-v-photos/> Viitattu 4.6.2016.
- Vanolo, Alberto (2012). The Political Geographies of Liberty City. A Critical Analysis of a Virtual Space. *City* 16:3, 284–298. Doi: 10.1080/13604813.2012.662377
- Whalen, Zach (2006). Cruising in San Andreas: Ludic Space and Urban Aesthetics in Grand Theft Auto. Teoksessa Garrelts, Nate (toim.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays*. Jefferson, NC: McFarland.
- Wikipedia (2016). List of best-selling video game franchises. Verkossa https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_game_franchises Viitattu 4.6.2016.
- Wolf, Mark J. P. (2010). Theorizing Navigable Space in Video Games. Teoksessa *Logic and Structure of the Computer Game*. Ed. Stephan Günzel, Michael Liebe, Dieter Mersch. Potsdam: University Press 2010, 36–62. <http://pub.ub.uni-potsdam.de/volltexte/2010/4270/> Viitattu 4.6.2016.
- Wood, Aylish (2012). Recursive Space: Play and Creating Space. *Games and Culture* 7:1, 87–105. Doi: 10.1177/1555412012440310