

Eetu Heikkinen

FM

## *The Last of Us Part II:* Väkivallan konventiot, moraalinen irrottautuminen ja kielteinen estetiikka toimintaseikkailupelissä

Videopelien sisältämästä väkivallasta on vuosien saatossa käyty keskustelua niin mediassa kuin akatemiassakin. Tässä tekstissä tarkastellaan väkivallan esityksiä vuonna 2020 julkaistussa toimintaseikkailupelissä *The Last of Us Part II* (Yhdysvallat, 2020).<sup>1</sup> Pelin post-apokalyptinen, sieni-infektion romuttama maailma on raaka ja monien pelien ja audiovisuaalisten tarinoiden tavoin väkivaltainen.

Tarkastelen tätä väkivaltaista maailmaa moraalisen irrottautumisen ja kielteisen estetiikan teorioiden avulla. Albert Banduran moraalisen irrottautumisen teorian mukaan ihmiset pystyvät hetkellisesti irrottautumaan moraalista standardeistaan (Bandura 2002, 102). Cristoph Klimmt ja kumppanit (2006) ovat soveltaneet Banduran teoriaa pelitutkimukseen. Heidän mukaansa väkivaltaisen median käyttäjät, kuten pelaajat, voivat myös adoptoida tiettyjä irrottautumisen strategioita, jotka tekevät mediassa esitetyistä väkivaltaisista teoista moraalista näkökulmasta vähemmän ongelmallisia. (Klimmt et al. 2006, 311–313.) Kielteisessä estetiikassa väkivalta taas on aina epämiellyttävää, ja vahvan läsnäolon tunteen takia väkivaltakuvausten moraalisia kysymyksiä on mahdotonta sivuuttaa (Berleant 2019, 8–9). Ennen syventymistä *The Last of Us Part II* -pelissä esiintyvän väkivallan analyysiin on peli kuitenkin asetettava aiemman väkivaltapelitutkimuksen ja väkivaltapelien konventioiden kehykseen. Tätä kautta pelin esittämä väkivalta sekä sen asema aiemman pelitutkimuksen ja väkivaltapelien joukossa hahmottuvat selkeämmin.

Ensimmäinen väkivaltapelin laukaisema moraalipaniikki nähtiin Yhdysvalloissa 1970-luvulla, kun Exidy julkaisi vuonna 1976 *Death Race* -nimisen kolikkopelin (Yhdysvallat, 1976). Pelissä pelaajat törmäsivät ruudulla näkyvillä autoilla tikku-ukkoja muistuttaviin peikkoihin. Väkivallan lisäksi huolta aiheuttivat kolikkopelien ikärajojen epäselvyydet. (Kocurek 2012.) Videopelien sisältö onkin herättänyt paikoitellen paheksuntaa myös tutkijoiden piirissä. Tällaisen sisällöntutkimuksen pääpaino on psykologisissa vaikutustutkimuksissa (Jørgensen 2019, 154). Myös väkivaltapelien vaikutuksia on tutkittu tältä kannalta. Väkivaltapelien vaikutusten tutkimukset jakaantuvat eri haaroihin, kuten esimerkiksi väkivallan psykologisesti turruttavaa vaikutusta tarkastelemaan tutkimukseen (Carnagey et al. 2007, 495) sekä pelien aiheuttamaa aggressiota käsittelevään tutkimukseen (Anderson & Bushman 2001). Aggressioon keskittyvä haara on näistä tunnetuin, ja esimerkiksi Craig Anderson ja Brad Bushman ovat kirjoittaneet väkivaltapeleille altistumisen olevan yhteydessä

1 Peli on jatko-osa vuonna 2013 julkaistulle *The Last of Us* -pelille.

aggressiiviseen käyttäytymiseen (Anderson & Bushman 2001, 357–358). Tutkijat eivät kuitenkaan ole yksimielisiä tutkimustuloksista. Aggressiotutkimusta on kritisoitu muun muassa metodologisista ongelmista eli siitä, ettei tutkimuksissa oteta huomioon muita aggressioon vaikuttavia tekijöitä, kuten pelaajien välistä kilpailua (Adachi & Willoughby 2011, 58).

Väkivaltapelitutkimuksessa on hahmoteltu myös peleissä esitetyn väkivallan konventioita. Esimerkiksi niin kutsutuissa räiskintäpeleissä<sup>2</sup> sota ja väkivalta esitetään yleensä valikoivasti ja tietyistä näkökulmista. Väkivallan seuraamuksia voidaan vähätellä ja vakavan väkivallan jälkiä, kuten traumatisoituneita hahmoja, nähdään harvoin (Pöttsch 2017, 159–160). Holger Pöttschin mukaan tutkijat ovat nähneet suositut sota- ja väkivaltateemaiset räiskintäpelisarjat, kuten *Call of Duty*, *Battlefield* ja *Medal of Honor*, peleinä, jotka nostavat valikoivasti esiin vain tiettyjä asioita väkivallasta ja sodankäynnistä. Jos esimerkiksi siviilejä kuolee, kuolemat ovat usein irrallaan pelaajan toiminnasta, ja ne esitetään vastustajan toimien seuraamuksina (Pöttsch 2017, 159–160.) Tappamisen konventiot ovat niin juurtuneita, että tyypillisesti pelin sankari murhaa sadoittain vastustajansa geneerisiä epäinhimillistettyjä käytyreitä ilman, että pelaaja pysähtyy miettimään pelin väkivaltaisuutta (Glas 2015, 33–34.) Hyödyntämäni moraalisen irrottautumisen teoria kiinnittyy sekä peleissä esiintyvien väkivallan konventioiden että väkivaltaisten pelien vaikutusten tutkimukseen. Moraalinen irrottautuminen on esimerkiksi nähty mahdollisena selittäjänä tekijänä pelaajien aggression lisääntymiselle, mutta teorian avulla on myös hahmoteltu sellaisia väkivallan esittämisen tapoja, joiden avulla irrottautuminen väkivallan ongelmallisuudesta on mahdollista (Greitemeyer & McLatchie 2011, 659, 664; Hartman et al. 2014, 326–327).

Peliväkivaltatutkimus on siis tarkastellut sekä väkivallalle altistumisen vaikutuksia että väkivallan representaatioita. Tutkimuksissa on havaittu, että väkivaltaa esitetään peleissä usein tavoilla, jotka mahdollistavat pelaajan suhtautumisen väkivaltaan sen ongelmallisuutta ajattelematta. Moraalisen irrottautumisen tutkimuksissa on kuitenkin myös ehdotettu, että väkivaltapelien konventioista poikkeava väkivaltakuvaus voisi herätellä pelaajia pohtimaan väkivaltaa kriittisesti (Hartman et al. 2014, 328). Tällaisia konventioita haastavia pelejä onkin julkaistu. Vuonna 2015 ilmestyi roolipeli *Undertale* (2015), jossa japanilaisten roolipelien perinteen tapaan pelastetaan maailma tappamalla hirviöitä, mutta peli on kuitenkin myös mahdollista pelata läpi satuttamatta ketään (Budac 2021, 105). Vuonna 2012 julkaistu *Spec Ops: The Line* (Saksa, 2012) taas alkaa perinteisenä räiskintäpelinä mutta kääntää tarinan edetessä sotilasräiskinnän konventiot pelaajaa vastaan johdattelemalla tämän ja pelin päähenkilön eettisesti epämiellyttäviin tilanteisiin (Jørgensen 2016). Myös tässä tekstissä tarkastelemani *The Last of Us Part II* näyttäytyy tulkinnassani peliväkivallan esittämisen konventioita haastavana pelinä. Tarkastelen seuraavassa pelin väkivaltaa suhteessa edellä mainittuihin väkivaltapelien konventioihin edellä mainitsemiani teoreettisia kehyksiä, moraalista irrottautumista ja kielteistä estetiikkaa, hyödyntäen. Moraalisen irrottautumisen yhteydessä käsittelen peliä myös suhteessa kognitiiviseen dissonanssiin (ks. Schniz 2016). Millaisena sen väkivalta hahmottuu moraalisen irrottautumisen ja kielteisen estetiikan teorioiden valossa? Millaiseen väkivaltakokemukseen se pelaajan johdattaa? Tarkastelen siis yhtäältä pelin kerrontaa ja mekaniikkaa mutta toisaalta myös niiden aikaansaamia pelaajakokemuksia, jolloin hyödynnän omia affektiivisia reaktioitani pelaajana.

.....  
2 Räiskintäpelit eli *shooters* ("räiskinnät") ovat Ernest Adamsin mukaan pelejä, joissa pelaaja tekee toimintoja kaukaa käyttäen pitkänmatkan asetta. Räiskintäpelit on mahdollista jakaa 2D- ja 3D-räiskinnöiksi, ja näistä kaikista tunnetuimpia ovat ensimmäisen persoonan räiskinnät. (Adams 2014).

## Kosto, väkivalta ja moraalinen irrottautuminen

*The Last of Us Part II* tarjoaa pelaajalle lohduttoman maailman, jota asuttavat sekä sieni-infektion takia zombeiksi muuttuneet että infektiolta välttyneet ihmiset. Pelin tarina nivoutuu koston ja anteeksiannon teemojen ympärille, kun peli kuvaa kahden hahmon, Ellien ja Abbyn, välistä väkivallan sykliä. Tarina alkaa Jackson-nimisestä kylästä, jossa Ellie ja tämän isähahmo Joel elävät. Kaksikon rauhallinen elämä loppuu järkyttävällä tavalla, kun aseistautunut ryhmä tunkeutuu Jacksoniin ja murhaa Joelin. Ellie yrittää pysäyttää tapahtumaketjun mutta päätyy katsomaan avuttomana, kuinka Abby-niminen nainen murhaa Joelin. Isähahmonsensa kuolemasta murtuneena Ellie lähtee kostoretkelle Seattleen, josta Joelin teloittanut ryhmä on kotoisin. Ellien mukaan kostoretkelle lähtevät hänen tyttöystävänsä Dina sekä läheinen ystävä Jesse. Myös Joelin veli Tommy lähtee ryhmän perään Seattleen. Vaikka Ellie on pelin päähenkilö, *The Last of Us Part II*:n toiseksi tärkein hahmo on Joelin murhannut Abby. Tämä toimii pelin toisena päähahmona, jota pelaaja pystyy ohjaamaan.

*The Last of Us Part II* näyttää ensisilmäyksellä toistavan väkivaltaisen videopelien konventioita sekä kutsuvan moraalista irrottautumista. Kuten johdannossa mainitsin, Klimmt ja kumppanit (2006) hyödyntävät Banduran moraalisen irrottautumisen teoriaa tutkiessaan, kuinka pelaajat suhtautuvat mahdollisiin moraalisiin reaktioihin väkivaltapelejä pelatessaan. He tarkastelevat, kuinka pelaajat pystyvät viihtymään pelien parissa ja väittävät, että yksi mahdollinen taktiikka väkivaltapelien parissa viihtymiselle on Banduran hahmottelema moraalinen oikeuttaminen. Pelien kontekstissa tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja taistelee sosiaalisten arvojen, kuten vapauden ja oikeuden, puolesta. Videopelit myös vaikuttavat pelaajien valitsemiin strategioihin, sillä ne tarjoavat usein esimerkiksi mahdollisuuden moraaliseen irrottautumiseen sitä kautta, millaisen roolin se tarjoaa pelaajalle. Usein pelaajan tehtävänä on esimerkiksi puolustaa tärkeitä arvoja, kuten vapautta, jolloin väkivaltapelit tarjoavat väkivaltaa oikeuttavan moraalinarraatiivisen kehikon. Peleissä viholliset voidaan myös esittää moraalisesti epäilyttävinä hahmoina, joita pitää rankaista. (Klimmt et al. 2006, 312–313; ks. myös Bandura 2002, 103.) Tämän lisäksi moraalista irrottautumista voidaan tuottaa vaikkapa epäinhimillistämällä pelissä esitettyjä vastustajia. Tämä tapahtuu esimerkiksi peittämällä vastustajien kasvot kypärillä tai naamioilla, jolloin vihollisten tunnereaktioita on vaikea huomata heidän ilmeistään. Pelaajaa ei näin ollen kutsuta samastumaan vihollisten tunteisiin, mikä inhimillistäisi vihollisia. (Hartman et al. 2014, 324–325; ks. myös Bandura et al. 1996, 366.)

Alkuun *The Last of Us Part II* -pelissä kuvattu väkivalta hyödyntää yllä mainittuja moraalista irrottautumista kutsuvia väkivallan esittämisen tapoja. Joelin kuolema on Ellielle kammottava tragedia, minkä takia tämä lähteekin sovittamaan kyseisen vääryyden. Kyse on siis moraalisesta oikeuttamisesta. Tämä näkyy esimerkiksi Ellien reaktiossa, kun hän huomaa zombien tappaman vastustajan, joka kuului Joelin teloittaneeseen ryhmään. Ellie turhaantuu eikä pidä kyseistä epämääräistä kuolemaa oikeutena. Onkin mahdollista tulkita, että Elliestä oikeus tapahtuu vasta hänen oman kätensä kautta. Ellie oikeuttaa ja perustelee väkivaltaiset tekonsa kokemallaan vääryydellä ja oikeudenmukaisuudella – ja pelin narratiivi kutsuu pelaajaa tekemään samoin.

Myös pelin tapa esittää Seattlessa kohdatut vastustajat sopii moraalisen irrottautumisen muottiin. Ellie joutuu ensinnäkin tekemisiin aseistautuneen Washington Liberation Front (WLF) -ryhmittymän kanssa, johon Abby kuuluu. Väkivaltainen ja ulkopuolisia kohtaan vihamielinen WLF-ryhmä tappaa armotta Seattleen eksyneitä matkalaisia (kuva 1). Myös Ellien kohtaama Seraphite-kultti, joka on vuosia käynyt katkeraa sotaa WLF:ta vastaan, on vihamielinen. Zombeja muistuttavat infektoituneet viholliset ovat siis täysin epäinhimillistettyjä – sekä ulkonäöltään että käytökseltään.



Kuva 1. Seattlen pyrkivien matkalaisten vastaanotto on hyökkäävä, kuten kuvan teksti osoittaa. Lähde: Kuvakaappaus pelistä *The Last of Us Part II* (2020).

Vihollisten raivaaminen pois tieltä Ellien tavoitellessa takaisinmaksua ei näin ollen vaikuta ongelmalliselta pelin kontekstissa.

*The Last of Us Part II*:n väkivalta vastaakin tässä mielessä väkivaltapeliä konventiota. Kuten johdannossa totesin, aiemman pelitutkimuksen mukaan epäinhimillistämiseen sisältyvät moraalisen irrottautumisen mekanismit voivat edeltää pelaajan kokemaa aggressiota (Greitemeyer & McLatchie 2011, 659, 664). Väkivalta-kuvaston toistamisen on myös havaittu turruttavan pelaajien reaktioita väkivaltaan (Linz et al. 1988, 758–759, 765–766; Carnagey et al, 2007). On kuitenkin myös ehdotettu, että pelaajat pohtisivat väkivaltaa kriittisemmin, jos irrottautumisen keinoja ei käytettäisi (Hartman et al. 2014, 328). Christopher Ferguson, joka on kritisoinut väkivaltapeliä vaikutuksia koskevaa aggressiotutkimusta, on jopa väittänyt, että väkivaltapeleillä voi olla myönteisiä vaikutuksia (Ferguson 2007, 315). Pelien vaikutukset riippuvatkin siitä, miten väkivalta esitetään. Seuraavassa esittelen, miten *The Last of Us Part II* alkaa vähitellen purkaa asetelmaa, jossa Ellien kosto ja sen sisältämä väkivalta vaikuttavat ongelmattomilta.

### Heräävä syyllisyys ja kognitiivinen dissonanssi

Ellie, ja täten myös pelaaja, tekee pelimekaanisella ja narratiivisella tasolla väkivaltaisista asioista, mutta *The Last of Us Part II*:n narratiivi myös syöttää molemmille viestejä siitä, että valittu tie on kammottava. Ellie esimerkiksi kokoaa erään kylän asukkaiden viestinvaihdosta tarinan Boris-nimisen miehen kostoretkestä, joka päättyi katkeroitumiseen ja hylätyksi tulemiseen. Ellie kohtaa myös tilanteita, joissa hän kokee käyttämänsä väkivallan traumatisoivat vaikutukset. Tämä saa pelaajassa aikaan epämiellyttävän ja hämmentyneen olon, ikään kuin hän kävelisi polulla, jota viitoittavat kyltit näyttävät hänen kävelevän väärään suuntaan. Ellie pukee tämän tunteen sanoiksi eräässä muistikirjamerkinnsään:



En taida kestää tätä. Se on liian tuskallista. Tunnen pettäväni hänet, jos lähdän. Onko tässä enää kyse hänestä ollenkaan? Hän olisi halunnut minun lähtevän. Hän olisi asettanut rakastamansa ihmiset etusijalle.

Pelin herättämä hämmennys ja syyllisyys kulmineituvat sen puolivälissä, jolloin näkökulma vaihtuu ja pelaaja siirtyy ohjaamaan Ellien sijasta Abbya. Näkökulman vaihtuminen on ravisteleva kokemus, sillä se murtaa pelin aiemmin käyttämää vihollisten epäinhimillistämistä. Abby ja tämän toverit eivät ole enää vain Joelin murhanneita antagonisteita vaan tavallisia keskenään jutustelevia ihmisiä. Pelatesani peliä näkökulman vaihdos tulee minulle, ja oletettavasti muillekin pelaajille, täytenä yllätyksenä. Kun kuljen Abbyn ja tämän toverien mukana, opin asioita heistä ja taistelen heidän rinnallaan, minut valtaa syyllisyyden tunne. Näiltä ihmisiltä niin minä kuin Elliekin olemme pelissä riistäneet hengen.<sup>3</sup> Vaihdos nostaa hyvin esiin videopelien uniikin luonteen, sillä reaktioni ei todennäköisesti olisi ollut yhtä vahva esimerkiksi elokuvassa, jossa en olisi samalla tavalla osallistunut henkilöhahmojen kuolemaan. Jonathan Belmanin ja Mary Flanganin mukaan videopelit sopivatkin hyvin empatian kasvattamiseen, sillä niiden avulla on mahdollista eläytyä toisen ihmisen asemaan ainutlaatuisen immersiiivisellä tavalla (Belman & Flangan 2010, 11–12). Näenkin, että *The Last of Us Part II* herättää empatiaa henkilöhahmoja kohtaan asettamalla pelaajan näiden saappaisiin.

Pelin narratiivisella ja pelimekaanisella tasolla herättämää syyllisyyttä sekä epä-mukavaa oloa voisi kuvata myös kognitiiviseksi dissonanssiksi. Felix Schniz (2016, 52) hyödyntää tätä käsitettä analysoidessaan räiskintäpeli *Spec Ops: The Linea*. Hän nojaa Leon Festingerin kehittämään teoriaan, jossa kognitiivinen dissonanssi tarkoittaa ristiriitaa kahden vakaumuksen kesken sekä tämän ristiriidan herättämää epämukavuutta. Schniz tukeutuu tämän lisäksi pelitutkija Miguel Sicartin ajatukseen, jonka mukaan ristiriitaa on mahdollista hyödyntää pelisuunnittelussa niin, että pelaaja pakotetaan eettiseen viitekehukseen, joka tuntuu epämiellyttävältä. Schnizin mukaan tämä näkyy *Spec Opsissa* siten, että pelaaja kokee ristiriitaa halutessaan tulla viihdytetyksi mutta kohtaakin moraalisesti kammottavia kohtauksia. Esimerkiksi *Spec Opsin* päähahmo Martin Walker kamppailee tämän ristiriidan kanssa, sillä uskollisena sotilaana Walker haluaa suorittaa tehtävänsä loppuun, mutta hän on myös järkyttynyt sen vaatimasta julmuudesta. (Schniz 2016, 52–53, 55.)

*The Last of Us Part II:n* tuottama kognitiivinen dissonanssi on samoilla linjoilla *Spec Opsin* aikaansaamaan pelaajakokemuksen kanssa. Peli asemoituu aluksi koston tarinaksi, joka sisältää perinteiset moraalisen irrottautumisen työkalut. Tämä alkuasetelma kuitenkin puretaan yllä mainittujen temaattisten viestien – kuten väkivallan aiheuttaman katkeruuden, jota käsitellään Boriksen tarinassa – sekä näkökulmavaihdoksen pelaajassa herättämän syyllisyyden kautta. Ellie, ja etenkin pelaaja, ajautuvat ristiriitaan, jossa ainoa tapa pelissä etenemiselle on jatkaa koston retkeä, mutta samalla peli problematisoi kosta sekä sen sisältämää väkivaltaa. Ellien puskiessa verisesti eteenpäin peli ikään kuin haraa retkeä vastaan, eikä pelaaja enää tiedä, miten Ellien matkaan tulisi suhtautua (ks. kuvat 2 ja 3). Tämä ristiriita pakottaa pelaajan pohtimaan pelin sisältämän väkivallan moraalialia sen sijaan, että peli antaisi pelaajalle mahdollisuuden moraalisen irrottautumiseen.

Kognitiivisen dissonanssin herättämä nakertava olotila estää mahdollisesti myös pelaajan turtumista väkivaltaan, sillä väkivaltaisia ärsykeitä ei suoriteta ja oteta vas-

.....  
3 Ellie ja Abby viettävät Seattlessa yhteensä kolme päivää. Nämä päivät koetaan ensin Ellien näkökulmasta. Kun kolmas päivä on päättymässä, peli palaa takaisin ensimmäiseen päivään, mutta tällä kertaa päivät nähdään Abbyn näkökulmasta. Abbyn osio alkaa siis takaumana, joka etenee kohti kolmatta päivää eli nykyhetkeä.

taan pelkästään mekaanisesti. Pelaaja ei vain liiku alueelta alueelle ja tyhjennä niitä konemaisesti vihollisista, vaan pelin tarinallinen kehys haastaa pelaajan pohtimaan väkivaltaista toimintaansa pelin sisällä. Epäinhimillistämisen rikkominen voisi estää myös aggression syntymistä, sillä vastustajan inhimillisyyden kiistämisen sijaan peli tuo esille nimenomaan näiden inhimillisyyttä. Seuraavassa osiossa esittelen, miten tämä tapahtuu myös pelimekaanisella tasolla.



Kuva 2. Ellie tappaa Whitney-nimisen WLF-ryhmän jäsenen toisena päivänään Seattlesa. Lähde: Kuvakaappaus pelistä *The Last of Us Part II* (2020).



Kuva 3. Abby keskustelemassa Whitneyyn kanssa WLF:n kokoontumisalueella. Kohtaus toimii esimerkkinä siitä, kuinka Ellien ja pelaajan tappamia hahmoja inhimillistetään ja kuinka peli pyrkii tätä kautta herättämään syyllisyyttä pelaajassa. Lähde: Kuvakaappaus pelistä *The Last of Us Part II* (2020).

## Pelimekaniikka ja kielteinen estetiikka

Edellä kuvattu *The Last of Us Part II*:n kertoma tarina on pelaajalle raskas ja paikoitellen hengästyttävä kokemus. Sama painokkuus ilmenee myös pelimekaniikoissa ja pelin audiovisuaalisessa maailmassa. *The Last of Us Part II*:n keskeisen pelikokemuksen muodostavat resurssien kerääminen sekä kamppailu muita post-apokalyptisen maailman asukkaita vastaan, olivat nämä sitten sieni-infektion saaneita zombeja tai toisia selviytyjiä (ks. myös Playstation 2020). Tämä tapahtuu joko hiipimällä vastustajien ohi tai näiden tappamisella. Pelintekijä Naughty Dog on halunnut luoda pelistä mahdollisimman realistisen, mikä heijastuu muun muassa siihen, miltä hahmot tuntuvat pelatessa (PlayStation 2020). Kaikkia hahmoja sitoo liikkumisen realistinen raskaus, eivätkä Ellie ja Abby esimerkiksi pysty hyppäämään yli-inhimillisiä välimatkoja.

Yllä mainitut elementit vaikuttavat siihen, miltä väkivallan pelaaminen tuntuu, ja myös tällä alueella *The Last of Us Part II* haastaa väkivaltapelien konventioita. Tilo Hartman, K. Maja Krakowiak ja Mina Tsay-Vogel (2014) ovat käyneet systemaattisesti läpi räiskintäpelejä tarkastelevaa kirjallisuutta, jossa peleistä havainnointiin moraalisen irrottautumisen keinoja. Keinoja tarkasteltiin kirjallisuudessa sekä tarinan että pelimekaniikkojen osalta. Hartmanin ja kumppanien mukaan yksi keino herättää pelaajassa moraalista irrottautumista on esittää väkivalta ja sen seuraukset vääristelyinä. Väkivallan uhrit on siistitty mahdollisesti järkyttävistä elementeistä, kuten vakavista haavoista tai voimakkaasta psykologisesta kivusta. (Hartman et al. 2014, 314–315, 324–325; ks. myös Bandura et al. 1996, 365–366.) Hartman ja kumppanit myös arvelevat, että väkivallan vääristymiseen vaikuttaa se, että heidän tutkimissaan ensimmäisen persoonan toimintapeleissä väkivalta tapahtuu aseiden välityksellä, kaukana kohteesta. Pitkän matkan päästä tehtyjen hyökkäyksien jälkiä ei ole aina edes mahdollista havaita. (Hartman et al. 2014, 314, 325, 327.)

*The Last of Us Part II*:sta puuttuu yllä mainittu siisteys, ja väkivalta esitetään sen sijaan rumalla ja realistisella tavalla. Vihollisten kehot ja kasvot ovat luotien



Kuva 4. Seraphite-kultin jäsenen veriseksi tyngäksi silpoutunut käsi. Tuskanhuudot vastustajien raajojen vahingoittuessa ovat kammottavaa kuunneltavaa. Lähde: Kuvakaappaus pelistä *The Last of Us Part II* (2020).



turmelemia, ja viholliset myös reagoivat kipuun. Kouristelevasta ruumista kuulu kurlutus, kun viholliset tukehtuvat omaan vereensä. Pelaajan harjoittaman fiktiivisen väkivallan jäljet ovat aina nähtävissä, oli kyse sitten vastustajan kehosta tai paikasta, jossa väkivaltaista kamppailua käydään (kuva 4). Lähitaistelu vähäisten ammusvarastojen loppuessa on erityisen epämiellyttävää, ja pelaaja tuntee, kuinka Abbyn tai Ellien käyttämä vasara uppoaa vastustajan kehoon. Hahmojen käyttämät aseet tuntuvat aidosti raskailta ”pidellä” sekä osuessaan vastustajan kehoon, mikä on omiaan saamaan pelaajan pohtimaan väkivallan seuraamuksia ja tuntemaan olonsa epämukavaksi väkivallan äärellä. Henkilöhahmot myös reagoivat toveriensa kuolemaan ja ystävän kaatuessa huutavat tämän nimeä, mikä rikkoo epäinhimillistämisen konventiota nimettömistä ja kasvottomista vihollisista.<sup>4</sup>

*The Last of Us Part II* olisikin mahdollista hahmottaa audiovisuaalisena kokemukseksi, jota Arnold Berleant (2019) kutsuu kielteiseksi estetiikaksi. Berleant tarkastelee taiteen ja väkivallan yhteyttä ja kuvailee kielteistä estetiikkaa epämiellyttäviä tunteita herättäväksi esteettiseksi kokemukseksi. Berleantin mukaan yksi esteettisen tyydytyksen hakemisen malli on piittaamaton katselija, joka suhtautuu välinpitämättömästi vaikkapa maalaukseen tai teatteriesitykseen ja näin ollen myös sen kuvaamaan ilmiöön. Tämä lähestymistapa on kytköksissä kantilaiseen esteettisen teoriaan, jossa katsoja ottaa etäisyyttä katsomisen kohteesta. Lähestymistavassa, jossa etäisyyttä ottanut katsoja tuijottaa välinpitämättömästi kohdetta, esteettinen mielihyvä mahdollistuu siis ilman että katselijan tarvitsisi huolestua taideteoksen kuvaamasta ilmiöstä. (Berleant 2019, 7–8.)

Piittaamattomuuden vastakohtaksi Berleant (2019) ehdottaa osallistuvaa estetiikkaa, jossa objektin, osallistujan ja katsomistilanteen välillä vallitsee vahva kytkös. Esimerkkeinä tästä voisi mainita vaikkapa rock-konsertin kuuntelijan osallistuminen moshpitiin tai lukijan kiinnittymisen kirjan maailmaan. Tällaista immersivistä vuorovaikutusta voi Berleantin mukaan kutsua empatiaksi tai mukaan tempautumiseksi. Tärkeää on, ettei kyseessä ole pelkästään tietoisuuden tila vaan kehollinen osallistuminen, joka voi tarkoittaa esimerkiksi jalan naputtamista musiikin tahtiin tai kyynelehtimistä taiteen äärellä. Tällaiseen esteettiseen kokemukseen uppoavalle moraaliset kysymykset eivät ole vieraita, ja osallistuva estetiikka kannustaakin empaattisiin tunteisiin. Väkivaltaan taiteessa ei siis suhtauduta piittaamattomasti pohdiskellen, vaan se nähdään aina kuvottavana. Se tuottaa kokemuksia, jotka eivät ole mukavia vaan aidosti ahdistavia. Väkivaltainen taide tuottaa siis suoria kielteisiä kokemuksia: se on kielteistä estetiikkaa. (Berleant 2019, 7–8.)

Berleant tarkastelee etenkin kuvataidetta, mutta interaktiivisuutensa kautta videopelit on myös mahdollista nähdä yllä mainitun osallistuvan estetiikan muotona: pelaaja konkreettisesti osallistuu peliin. Tästä huolimatta kaikki videopelit, jotka sisältävät väkivaltaa, eivät tuota kielteisiä esteettisiä kokemuksia, vaan pelit voivat sisältää moraalista irrottautumista kutsuvia elementtejä, jotka hiljentävät niissä esiintyvää väkivaltaa tai tekevät sen vähemmän ongelmalliseksi. *The Last of Us Part II*:n intensiivisen tarinan ja ruman väkivallan edessä on kuitenkin mahdotonta olla välinpitämätön. Pelin moraalista irrottautumista tukevia konventioita kyseenalaistava tarina sekä rosoista väkivaltaa sisältävä pelimekaniikka kuvottavat ja ahdistavat pelaajaa. *The Last of Us Part II* edustaakin nähdäkseni väkivallan kielteisyyden ja ongelmallisuuden suoraa kohtaamista, kielteistä estetiikkaa.

4 Televisiossa henkilöahmojen reaktioiden on huomattu ohjaavan myös katsojien reaktioita (ks. Mittel 2015, 144).



## Lopuksi

Tässä näkökulmatekstissä olen tarkastellut toimintaseikkailupeli *The Last of Us Part II*:n suhdetta väkivaltapelien konventioihin. Olen väittänyt, että *The Last of Us Part II* kuuluu väkivaltakonventioita haastavien pelien jatkumoon. Sen moraalista irrottautumista hylkivä ja empatiaa herättävä tarina sekä kielteistä estetiikkaa edustava väkivalta toimivat väkivaltapelien konventioita vastaan. Väkiältä esitetäänkin pelissä pelaajaa haastavana ja rumana. Mihin tällainen pelaajakokemus johtaa? Näkisin, että *The Last of Us Part II*:n tapa esittää väkivaltaa estää turtumista väkiältä, sillä peli lähestyy väkivaltaa tavalla, joka herättää pelaajaa pohtimaan sitä kriittisesti. Lisäksi pelin esittämä väkivalta vastustaa moraalista irrottautumista muun muassa näkökulmavaihdoksella sankarista viholliseen. Pelimekaanisella tasolla esiintyvä ruma väkivalta tuntuu ahdistavalta ja muistuttaa vastustajien inhimillisyydestä.

Tulkinnassani peliin liittyy myös voimakas kosketus kielteisyyden kanssa: peli tuottaa kielteistä estetiikkaa, mutta tämä ei kuitenkaan ole negatiivinen asia. Tutkiessaan pelaajien ahdistavia kokemuksia live-action-roolipeleissä Heidi Hopeametsä (2008) ja Markus Montola (2010) ovat hahmotelleet tutkimuksissaan myönteisen kielteisen kokemuksen teoriaa. Heidän mukaansa kokemukset, jotka ovat intensiivisiä ja ahdistavia, voivat kuitenkin olla myös palkitsevia, koska ne tuottavat uusia elämyksiä ja oivalluksia. Kristine Jørgensen on hyödyntänyt myönteisen kielteisen kokemuksen teoriaa tutkiessaan pelaajien reaktioita *Spec Ops: The Lineen* ja huomannut pelin aiheuttaman epämukavuuden tuottavan pelaajissa pohdintaa väkivallan oikeutuksesta. Pelaajien keskuudessa heräsi ajatuksia esimerkiksi sodan kauheudesta, ja vaikka pelikokemus oli ahdistava, pelaajat pitivät pelin tapaa herättää ajatuksia arvokkaana. (Jørgensen 2016.) Huomasin myös itse pohtivani *The Last of Us Part II*:n pelaamisen aikana siinä tapahtuvaa väkivallan sykliä, eikä tätä pohdintaa välttämättä olisi syntynyt ilman pelin konventioista poikkeavaa tapaa esittää väkivaltaa. Näkisinikin, että *The Last of Us Part II*:n pelaaja kulkee rinnakkaisen polun pelin protagonistin, Ellien kanssa. Molemmat käyvät läpi ahdistavan kokemuksen, mutta tämän kokemuksen kautta opitaan empatiasta, anteeksiannosta ja väkivallan ongelmallisuudesta. Pelin lopussa Ellie päästää Abbyn menemään ja yrittää omien sanojensa mukaan olla ihminen, joka pystyy antamaan anteeksi.

## Lähteet

- Adachi, Paul J.C. & Willoughby, Teena (2011) The Effect of Violent Video Games on Aggression: Is It More Than Just the Violence? *Aggression and Violent Behavior* vol. 16:1, 55–65.
- Adams, Ernest (2014) *Fundamentals of Game Design*. CITY: New Riders.
- Anderson, Craig A. & Bushman, Brad J. (2001) Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of Scientific Literature. *Psychological Science* vol. 12:5, 353–359.
- Bandura, Albert (2002) Selective Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency. *Journal of Moral Education* vol. 31:2, 101–119.
- Bandura, Albert; Barbaranelli, Claudio; Caprara, Gian Vittorio & Pastorelli, Concetta (1996) Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency. *Journal of Personality and Social Psychology* vol. 71:2, 364–374.
- Belman, Jonathan & Flangan, Mary (2010) Designing Games to Foster Empathy. *Cognitive Technology Special Double Issue* vol. 14:2, 11–21.
- Berleant, Arnold (2019) Reflections on the Aesthetics of Violence. *Contemporary Aesthetics* vol. 0:7, 1–13. Saatavilla: [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol0/iss7/7/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol0/iss7/7/) (linkki tarkistettu 21.7.2022).

- Budac, Robert (2021) *Playing Pacifism*. Pro gradu -tutkielma, Albertan yliopisto. Saatavilla: <https://doi.org/10.7939/r3-7e33-j940> (linkki tarkistettu 24.7.2022).
- Carnagey L. Nicholas; Anderson, A. Craig & Bushman, J. Brad (2007) The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology* vol. 43:3, 489–469.
- Felix, Schinz (2016) Cognitive Dissonance as an Ethical Instrument of Metamodern Aesthetic in Spec Ops: The Line. Teoksessa Brittany Kuhn & Alexia Bhéreur-Lagounaris (toim.) *Levelling Up: The Cultural Impact of Contemporary Videogames*. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 51–61.
- Ferguson, Cristopher J. (2007) The Good, the Bad and the Ugly: A Meta-Analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatric Quarterly* vol. 78, 309–316.
- Glas, René (2015) Of Heroes and Henchmen: The Convention of Killing Generic Expendables in Digital Games. Teoksessa Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth & Ashley ML Brown (toim.) *The Dark Side of Game Play: Controversial Issue in Playful Environments*. New York, London: Routledge, 33–49.
- Greitemeyer, Tobias & McLatchie, Neil (2011) Denying Humanness to Others: A Newly Discovered Mechanism by Which Violent Video Games Increase Aggressive Behavior. *Psychological Science* vol. 22:5, 659–665.
- Hartman, Tilo; Krakowiak, K. Maja & Tsay-Vogel, Mina (2014) How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors. *Communication Monographs* vol. 81:3, 310–332.
- Hopeametsä, Heidi (2008) 24 Hours in a Bomb Shelter: Player, Character and Immersion in Ground Zero. Teoksessa Markus Montola & Jaakko Stenros (toim.) *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. Ropecon. Saatavilla: <https://nordiclarp.org/w/images/c/c3/2008-Playground.Words.pdf> (linkki tarkistettu 29.8.2022).
- Jørgensen, Kristine (2019) When Is It Enough? Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste. Teoksessa Kristine Jørgensen & Faltin Karlsen (toim.) *Transgression in Games and Play*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 153–167.
- Jørgensen, Kristine (2016) The Positive Discomfort of Spec Ops: The Line. *The International Journal of Computer Game Research* vol. 16:2. Saatavilla: <http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> (linkki tarkistettu 21.7.2022).
- Klimmt, Cristoph; Schmid-Petri Hannah; Nosper Andreas; Hartman Tilo & Vorderer Peter (2006) How Players Manage Moral Concerns to Make Video Games Enjoyable. *Communications: The European Journal of Communication Research* vol. 31:3, 309–328.
- Kocurek, Carly A. (2012) The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race. *The International Journal of Computer Game Research* vol. 12:1. Saatavilla: [http://gamestudies.org/1201/articles/carly\\_kocurek](http://gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek) (linkki tarkistettu 30.7.2022).
- Linz, Daniel G. & Donnerstein, Edward & Penrod, Steven (1988) Effects of Long-Term Exposure to Violent and Sexually Degrading Depictions of Women. *Journal of Personality and Social Psychology* vol. 55:5, 758–768.
- Mittel, Jason (2015) *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Montola, Markus (2010) The Positive Negative Experience in Extreme Role-Playing. *DiGRA Nordic '10: Proceedings of the 2010 International DiGRA Nordic Conference: Experiencing Games: Games, Play and Players*. Saatavilla: <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-positive-negative-experience-in-extreme-role-playing/> (linkki tarkistettu 29.8.2022).
- Naughty Dog. (2020) *The Last of Us Part II*. PlayStation 4. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.
- PlayStation, *The Last of Us Part II - Inside the Gameplay* | PS4 20.5.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=2NdGejNB5eY> (linkki tarkistettu 5.9.2022).
- PlayStation, *The Last of Us Part II – Inside the Details* | PS4 28.5.2020. <https://www.youtube.com/watch?v=DTxBaUXUHMU&t=2s> (linkki tarkistettu 3.9.2022).
- Pötzsch, H. (2017) Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters. *Games and Culture* vol. 12:2, 156–178.
- Yager Development. (2012) *Spec Ops: The Line*. Windows, PlayStation 3, Xbox 360, OS X, Linux. Novato, California: 2K Games.