

Haron Walliander

Haron Walliander, FM, kulttuuri-  
tuotanto ja maisemantutkimus,  
Turun yliopisto

# KAAHAILUA IDYLLISSÄ

## Suomalaisen lama-ajan maaseudun ja joutilaisuuden esittäminen *My Summer Car* -pelissä



*Tutkin tässä artikkelissa sitä, miten My Summer Car -pelissä (Suomi, 2016) esitetään 1990-luvun lama-ajan suomalaista maaseutua ja miehistä joutilaisuutta. Tarkastelen sitä, miten My Summer Car toistaa suomalaisen huumoriviihteen maaseudulle sijoittamia stereotyyppiä ja miltä osin se eroaa tästä kotimaisesta audiovisuaalisen kulttuurin perinteestä.*

Eletään vuotta 1995 ja Suomi on laman kourissa. Heräät kesäaamuun keskipohjalaisessa alivieskalaisessa omakotitalossa. Olet pelin päähenkilö, vuonna 1976 syntynyt alle parikymppinen mies. Muu perhe on lähtenyt lomamatkalle Teneriffalle ja sinä olet jäänyt kesäksi kotiin. Jääkaapin oveen jättämässään kirjeessä äiti kirjoittaa, että saat pihalla ruostuvan romuauton omaksi, mikäli pystyt korjaamaan sen ajokuntoiseksi. Sinulla on koko kesä aikaa puuhailla auton kanssa ja selvitä kesästä elossa.

Lähestyn *My Summer Car*ia lähipelun menetelmin. Lähipeluu on pelitutkimuksen metodi, jossa tutkija on pelaaja, joka ”yrittää ammentaa pelin sisällöstä sellaisia asioita, jotka eivät ole ilmeisiä ensisilmäyksellä” (Arjoranta 2015, 6). Tutkin *My Summer Car*issa pelin mieshahmojen<sup>1</sup> sekä lama-ajan maaseudun esittämisen tapoja. Vertailukohtanani ovat kotimaiset maaseudulle sijoittuvat elokuvat ja televisiosarjat, erityisesti *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* (Suomi 1986), *Pekko Aikamiespoika* -elokuvat (1993–1997) ja YLE TV 2:n maalaiskomediat.

*My Summer Car* on Windows-koneille Unity-pelimoottorille<sup>2</sup> tehty digitaalinen peli, jonka taustalla on käytännössä yksi ihminen, Johannes Rojola. Häntä voisi kuvailla monialaiseksi amatöörimediaiteilijaksi, jonka teokset nostalgisoivat ja estetisoivat 1980- ja 1990-lukuja. Rojola rakentaa teoksiinsa helposti lähestyttävän esteettisen viitekehysten, joka yhdistää teoksen matki-  
maansa aikakauteen. Esimerkiksi humoristisessa pseudodokumentissa *Urheiludokumentti* (Suomi 2009) (YouTube.com/Airola) luotaillaan Commodore 64:ää pelaavan elektronisen urheilijan sielunmaisemaa. Musiikkiprojekteissaan hän parodioi 1980-luvun elektronista musiikkia (YouTube.com/royaljohnstudios).

1 *My Summer Car*issa naisoletettujen hahmojen vähäisyys ja passiivisuus on merkillepantavaa. Pelissä on käytännössä vain kaksi naisoletettua hahmoa: Sirkka-mummo ja päähenkilön ikätoveri Suski. Naisoletettujen hahmojen vähyyden vuoksi en tarkastele heitä käsitellessäni *My Summer Car*in joutilaisuutta, vaan keskityn miesoletettuihin hahmoihin. Naisoletettujen pelihahmojen tutkiminen kotimaisen pelituotannon positiosta olisi kuitenkin hyvin mielenkiintoinen tutkimussuunta – ei vähiten siksi, että kotimainen pelituotanto on esitellyt vahvoja naisia, muun muassa *Max Paynen* (Suomi 2001) Mona Saxin ja *Controlin* (Suomi 2019) päähenkilön Jesse Fadenin (Courtney Hope). Tämä artikkeli lähestyy joutilaisuutta kuitenkin vain miesnäkökulman kautta.

2 Unity-pelimoottorin kotisivut: <https://unity.com/>.

Jukka O. Kauppinen kommentoi haastattelussa Rojolalla olevan pitkä historia ”eepistä nettihistoriaa hämmentävien asioiden luojana”. Rojola kiistää osittain, että näillä olisi merkitystä *My Summer Carin* historiassa, ja sanoo näiden taiteellisten sivuprojektinsa olevan ”sokean hapuilua pimeydessä”. (Kauppinen 2016a.) Tästä voidaan päätellä, ettei hänellä ole ollut täsmällistä taiteellista päämäärää peliprojektin suhteen. Rojola kertookin *My Summer Carin* olleen eräänlainen ”format C:”, eli kovalevyn alustus ja tyhjentäminen. (Kauppinen 2016a.) Aikaisempien projektien temaattinen samankaltaisuus ja halu tavoittaa tietynlainen retrohenki asettaa ne ja *My Summer Carin* yhteiseen jatkumoon.

*My Summer Carin* pelillinen idea on rakennella autoja ja ajella niillä ympäri Peräjärveä. Sitä ei voi kuitenkaan kutsua suoraan autopeliksi tai rakentelupeleiksi. Johannes Rojola määrittelee, että kyseessä on kesäsimulaattori (Reddit 2006). Pelimuseo ja -tietokanta MobyGames taas määrittelee *My Summer Carin* selviytymispeliksi, ja se sisältääkin paljon kyseiselle genrelle tyypillisiä elementtejä. Selviytymispeligenressä tärkein tavoite on selviytyä elossa peliympäristössä. Tämä tapahtuu tasapainoilemalla pelimaailman asettamien tarpeiden tyydyttämisten välillä, ja yleensä tarpeet jäljittelevät todellisen elämän tarpeita.

*My Summer Carissa* tyydytettäviä tarpeita ovat nälkä, jano, väsymys, stressi, likaisuus ja virtsaamisen tarve.<sup>3</sup> Peli tarjoaa erilaisia keinoja tarpeiden tyydyttämiseen. Esimerkiksi tupakka, sauna ja viina sekä halkojen hakkuu vähentävät stressiä. Kahvi piristää, nälkä laantuu einesruuilla ja jano sammutetaan oluella, maidolla tai vedellä. *My Summer Carissa* pohjavire on kuitenkin selvä: tarpeet tyydytetään pääsääntöisesti huonoilla elintavoilla eikä terveellisiä vaihtoehtoja ole tarjolla. Kotimaisissa peleissä huonoja elämäntapoja esittäviä protagonisteja on verrattain vähän, mutta tämänkaltaisia elintapoja esittävät pelit eivät ole täysin poikkeus. Varhaisin esimerkki lienee nykyään poliittisesti epäkorrektiksi luonnehdittava peli *SpurguX* (Suomi 1987). Se on rogue-like-peli<sup>4</sup>, jossa päähenkilö seikkailee kaupunginosien läpi etsien mystistä konjakkipulloa ja pyrkii samalla välttämään krapulan aiheuttamaa kuolemaa.

3 Ks. [https://my-summer-car.fandom.com/wiki/Player\\_attributes](https://my-summer-car.fandom.com/wiki/Player_attributes).

4 Rogue-like on peligenre, jossa seikkaillaan täysin satunnaisesti luoduissa kartoissa yrittäen samalla selviytyä elossa ja kehittää hahmoa paremmaksi. Rogue-likeille on tyypillistä pelihahmon lopullinen kuolema, joka tarkoittaa sitä, että peli on tällöin aloitettava alusta.



*My Summer Carin* pelialue. Ruutukaappaus pelistä.

*My Summer Car* on kuvattu ensimmäisen persoonan näkökulmasta. Pelialue on noin 14 neliökilometrin kokoinen. Keskellä olevan Peräjärven ympäri kiertää valtatie, josta ei ole reittiä pois kunnasta. Keskeisimmät paikat ovat luoteiskulmassa sijaitseva Peräjärven taajama sekä kartan keskellä Kesselinperä-nimisessä paikassa sijaitseva pelaajan kotitalo. Pelaaja voi liikkua pelialueella käytännössä vapaasti, mutta vuorokauden kierto ja maantiede asettavat hänelle rajat. Sekä Mobygamesin määritelmä selviytymispelistä että Rojolan määritelmä kesäsimulaattorista ovat pätevät *My Summer Carin* tapauksessa.

Peli on humoristinen (ks. Mähkä 2016, 29–30), vaikka se on pyrkinyt olemaan joiltain osin tarkka simulaattori. Rojola on kertonut haastatteluissa auton korjaamisen pelissä perustuvan oikean Datsunin korjausoppaaseen (Kuorikoski 2015). Keskeisintä *My Summer Carissa* on auton välttämättömyys liikuttaessa ympäri pelialuetta, ja siksi autosta ja sen rakentamisesta tulee merkittävä pelillinen idea.

*My Summer Carin* tapahtumat sijoittuvat vuoden 1995 Suomeen, kuvitteelliseen Alivieskan maaseutukuntaan. *My Summer Carin* visuaalinen kuvasto on nostalgisoitu ja romantisoitu kuva suomalaisesta maaseudusta, jossa näkyy lama-aika ja menneiden vuosien rakennemuutos. Johannes Rojola on syntyjään Haapavedeltä, noin 6700 hengen kunnasta Pohjois-Pohjanmaalta. Myöhemmin turkulaistuneen pelintekijän peli kertoo hänen tulkintansa suomalaisesta maaseudusta. *My Summer Car* avaa näkökulman digitaalisten pelien suunnasta suomalaisen maaseudun esittämiseen.

### Ysäriretrö *My Summer Carin* tyylinä

*My Summer Carin* inspiraatioksi Rojola nostaa 1990-luvun televisiosarjan *Autovaras* (Suomi 1991) (Kauppinen 2016a). Taavi Kassilan käsikirjoittamassa ja ohjaamassa, Yleisradion tuottamassa, suomalaisessa draamasarjassa nuorisorikollinen Jesse Ovaskainen (Antti Majanlahti) ja kaverinsa Veka (Sampsä Helminen) tekevät pikkurikoksia, varastelevat autoja ja kaahailevat niillä. Rojolan mukaan *Autovaras* oli hänen lapsuutensa suosikkisarja. Katsottuaan sarjan uudestaan aikuisiällä hän sai idean, että tällainen nuorten poikien maailma voisi sopia hyvin pelin ideaksi. Rojolalla on pitkä historia pelien parissa, muun muassa pelien muokkaamisessa ja peliprototyyppien luomisessa. Rojola on kertonut haastatteluissa, että *My Summer Carin* innoituksen lähteenä ovat olleet peliharrastus ja edellä mainittu televisiosarja. (Kuorikoski 2015; Kauppinen 2016a.)

Kuten Rojolan aiemmat projektit, myös *My Summer Car* lepää retronostalgian varassa. Tämä näkyy erityisesti pelin kuvastossa ja äänimaailmassa. Nostalgisointi vaatii usein tuekseen jonkin yhteisen kuvakielen, johon kiinnittyä (Suominen 2020, 8; Sloan 2014, 6–7). Kuvakielen kautta rakentuu puolestaan romantisoitu kuva mediatuotteen kuvaamasta aikakaudesta. Kun audiovisuaalinen estetiikka on tunnistettavaa, pelaajan on helppo yhdistää peli tiettyyn aikaan ja paikkaan. (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013, 129–130; Niedenthal 2009.)

*My Summer Carissa* tällaisia tehokeinoja on useita. Pelin graafista ulkoasua voidaan kuvata adjektiiveilla hiomaton, rosainen ja ysäriretrö. Unity-pelimoottorilla tehty peli tuo ulkoasultaan mieleen 1990-luvun lopun pelin. Kulmikkaat 3D-mallit ja epätarkat tekstuurit rakentavat kuvaa sekä amatöörimaisesta kulttuurituotteesta että 1990-luvun loppuun sijoittuvasta pelistä. Peleissä nostalginen ja esteettinen kuvakieli rakennetaan sillä perusteella, miltä aikakauden kuvakielen tulisi yleisen käsityksen mukaan näyttää (Garda 2013, 6).

Nostalgian hyödyntäminen on läpileikkaava ilmiö sekä populaarikulttuurissa että mainonnassa mutta myös peleissä. Esimerkiksi pikseligrafiikan käyttö on tapa rakentaa ja toistaa käsitystä menneestä. (Suominen 2008; Suominen 2011; Suominen 2020, 9.) Samalla tämä kuvakieli estetisoituu ja nostalgisoituu symboloimaan retrokuvaston kautta mennyttä aikaa. Vanhaa pikseligrafiikkaa



Esimerkkejä *My Summer Carin* tuotemerkkimukaelmista. Veikkaus on Voittous, Posti vääntynyt muotoon Poste, kaupan H-logo on mukaelma Tuko Oy:n logosta. Myös useista elintarvike- ja alkoholimerkeistä voi tunnistaa niiden alkuperän. Ruutukaappauksia pelistä.

mukailevaa peligrafiikkaa on käytetty asettamaan peli tiettyyn aikakauteen. (Garda 2013, 4–6.) *My Summer Carin* hiomaton kuvakieli tuo mieleen 1990-luvun lopun pelit, jolloin 3D-grafiikka oli vasta yleistymässä peleissä, eikä pelikoneiden suorituskyky pystynyt vielä tavoittelemaan fotorealismia. Pelin niin sanottu materiaallinen sisältö luo käsitystä pelin esittämästä aikakaudesta.

*My Summer Carissa* Johannes Rojolan puolison, Kaarina Rojolan, luomilla esineillä ja huonekaluilla rakennetaan mielikuvaa 1990-luvun estetiikasta (Kauppinen 2016a). Samaan tapaan pelin autokanta, joka koostuu automerkkimukaelmista, ajoittaa pelin tapahtumat kyseiselle vuosikymmenelle. Esimerkiksi päähenkilön korjaama Satsuma AMP perustuu 1970-luvun Datsun 100A -automalliin ja tätä 1980-luvulla seuranneeseen Nissan Cherry -malliin.<sup>5</sup>

Maaseudun rakennuskannalle on ominaista kerroksellisuus, jossa näkyy eri vuosikymmenten arkkitehtuuri (Mäkinen 2012, 173–175). Myös *My Summer Carin* rakennuskannassa näkyy sama kerroksellisuus. Talojen mallit on haettu rakennuspiirustuksista sekä Etuovi.comin myynti-ilmoituksista (Kauppinen 2016a). *My Summer Carin* arkkitehtuuri on riittävän tunnistettavaa, minkä vuoksi suomalaiset pelaajat osaavat sijoittaa pelin tapahtumapaikat Suomeen. Ulkomaalaiset pelaajat voivat puolestaan yhdistää pelin vähintäänkin Pohjoismaihin. Arkkitehtuuri luo yhteyden todellisuuden ja pelin välille tehden pelin maailmasta riittävän uskottavan tapahtumamiljöön.

1990-luku oli Suomessa usean päällekkäisen murroksen aikaa, joista keskeisin oli idänkaupan romahtamisesta syntynyt talouslama vuosina 1990–1995. Laman seurauksena syntyi massatyöttömyys, ja se vaikutti käytännössä jokaisen suomalaisen elämään. Julkisen sektorin leikkauspolitiikka heikensi vähävaraisten asemaa ja katukuvaan ilmestyivät leipäjonot. (Ks. Huuhka & Tormulainen 2017, 16–17.) Lama-aika oli myös toisenlaisten murrosten aikaa, kun maahanmuutto vauhdittui, naisten asepalvelus otettiin käyttöön ja Suomi äänesti Euroopan unioniin liittymisen puolesta. *My Summer Car* sijoittuu juuri tähän laman päätekohtaan. Menneiden vuosikymmenten rakennemuutos<sup>6</sup> autioitti maaseutua (Eloranta & Ojala 2017). Pelin kuvakielessä voidaankin havaita sekä laman että rakennemuutoksen vaikutukset. Nämä näkyvät kuvakielessä modernin puutteena. Modernin puutteella tarkoitan sitä, että pelin kuvakielestä puuttuu miltei kaikki 1990-lukulainen. Tämä näkyy niin arkkitehtuurissa kuin myös käyttöesineissä ja autokannassa. On mielenkiintoista pohtia, miten paljon Rojolan omat muistot 1990-luvun lama-ajan maaseudusta ovat vaikuttaneet pelin ilmeeseen. *My Summer Carissa* Alivieska näyttää köyhältä, lamasta ja rakennemuutoksesta kärsivältä kunnalta, minne eivät kuitenkaan maahanmuutto tai EU-asiat ole vielä ehtineet.

Pelimaailman immersiota luodaan elokuvien tapaan äänimaailmalla, musiikilla ja hahmojen välisellä dialogilla (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013, 144–148; Kopaniecki 2019). Rojolan mukaan *My Summer Carin* äänimaailma on pääasiassa koostettu eri äänipankeista sekä YLE:n vapaasta arkistosta (Kauppinen 2016a). Suomalainen luonto esitetään taustäänien kautta. Kuikan laulu synnyttää idyllisen miellelyhtymän kotimaisesta kesämökkikunnasta. Äänimaisemaan sekoittuu hyttysen ininä ja kärpäsen surina.

*My Summer Car* matkii myös kotimaista televisio- ja radioviihdettä. Alivieskan kunnassa näkyy yksi tv-kanava, Oy Valtionkanava Ab, jossa pyörii kaksi televisio-ohjelmaa, *Topless Gun*<sup>7</sup> ja *Marjatta-musiikkivideo*<sup>8</sup>. Radiokanavia on puolestaan kaksi: Toiveradio sekä Alivieskan paikallisradio, joissa kuullaan erilaisia puhe- ja musiikkiohjelmaa. Rojola ja hänen ystävänsä ovat vastanneet pääasiassa kaikesta pelimusiikista, joka koostuu kyseisen aikakauden musiikista.<sup>9</sup> Artistiesikuviksi voidaan tunnistaa ainakin Irwin Goodman,

5 Lista *My Summer Carin* ajoneuvoista: <https://my-summer-car.fandom.com/wiki/Vehicles>.

6 Rakennemuutos tarkoittaa kansantalouden tuotanto- ja työllisyysrakenteiden muutosta, jolla on vaikutus elinkeinorakenteeseen.

7 Youtube-linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=kHyF2mzyfVI>.

8 Youtube-linkki: <https://www.youtube.com/watch?v=BHBcevPyR64>.

9 Koottu lista *My Summer Carin* musiikeista. [https://my-summer-car.fandom.com/wiki/Music\\_of\\_My\\_Summer\\_Car](https://my-summer-car.fandom.com/wiki/Music_of_My_Summer_Car).



Esimerkkejä *My Summer Carin* arkkitehtuurista. Ruutukaappauksia pelistä.

Tauski ja Pauli Hanhiniemi. Myös vuosikymmenen muut hittigenret teknosta grungeen on sisällytetty pelin ääniraidalle. Sisällöllisesti kappaleiden teemat pyörivät pääasiassa ihmissuhteiden ja yksinäisyyden ympärillä. Nämä kappaleet ovat parodioita Suomi-iskelmästä, jossa yliampuvan riipivä suru ja kaipuu huokuu läpi.

Pelaajan ja pelimaailman muiden hahmojen välinen vuorovaikutus on rajallista. Käytännössä pelaaja kuuntelee pelihahmojen kertomuksia. Keskustelujen sisältö on tekstitetty ja käännetty tahallisesti huonolla ja väärin kirjoitetulla englannilla, mikä viittaa 1980- ja 1990-lukujen pelien käännosvirheisiin. Erityisesti japanilaisten pelien englanninkieliset käännökset olivat usein huonosti tehtyjä ja ne sisälsivät kielioppivirheitä. Monet virheelliset käännökset ovat jääneet elämään ja synnyttäneet erilaisia meemejä, kuten *Zero Wingin* (Japani 1989) välianimaatiosta lähteneen lausahduksen ”All your base are belong to us”.<sup>10</sup> *My Summer Car* kääntää humoristisesti edukseen suomen kielen eksoottisuuden ja käyttää tietoisesti virheellisiä käännöksiä tekstityksessään. Nämä eivät tosin välttämättä aukea vieraskieliselle pelaajalle ilman suomen kielen taitoa.

Pelin maailman onnistunut nostalgisointi ei välttämättä edellytä pelaajalta omakohtaista kokemusta pelin esittämistä asioista (Boym 2001, 34–35; Nestingen 2003, 557; Garda 2013). Tästä kielii se, että esimerkiksi 1980-luvun estetiikkaa hyödyntävät televisiosarjat, kuten *Stranger Things* (USA 2016–), tai 1980-luvun hittisarjojen ja -elokuvien uudelleenfilmatisoinnit ovat suosittuja myös niiden keskuudessa, joilla ei ole aikakaudesta omakohtaisia muistoja. Täten voidaan olettaa, että 1990-luvun suomalainen maaseutu ja lama-aika resonoi etenkin suomalaisten pelaajien keskuudessa.

Suomalaisen eksoottisuuden ja ysäriretron hyödyntäminen on ollut Rojolta harkittua. Tämä näkyy sekä pelin markkinoinnissa<sup>11</sup> että myös pelin sisällössä. Suomalainen eksoottisuus näyttää myös toimivan kansainvälisillä markkinoilla. Pelin markkinointivideolla ”rallienglantia” puhuva miesääni kertoo, mitä pelissä voi ja ei voi tehdä. (YouTube.Com/RoyalJohnLove.) *My Summer Carin* kansainvälisistä arvosteluista voidaan havaita, että Suomi-kuvan romanttisuus on otettu avoimin mielin vastaan ja samalla ymmärretty pelin olevan parodia suomalaisesta maaseudusta (Caldwell 2016; Robinson 2016). *My Summer Car* keräsi välittömästi julkaisunsa jälkeen paljon huomiota myös pelistriimaajien ja pelivideoiden tekijöiden keskuudessa (Kauppinen 2016b; Ahlrooth 2017). Pelkästään Youtubesta löytyy hakusanalla *My Summer Car* lukemattomia videoita, joilla on parhaimmillaan miljoonia katselukertoja. Oman lisänsä peliin ovat varmastikin tuoneet juuri suomen kieli ja suomalaiset erityispiirteet, joiden ihmetteleminen itsessään on ulkomaalaiselle pelaajalle tai katsojalle osa pelikokemusta.

## Humoristinen maaseutu ja kotimainen joutilaisuus

Suomalaisen maaseudun esittämisellä taiteessa on pitkä ja monipuolinen historia. Se ei ole mitenkään homogeeninen vaan mukautunut eri tilanteiden ja käyttötarkoitusten mukaan. Kansallisromantiikka piti maaseudun ihmistä esikuvallisena ja aitona. (Vallius 2013, 42–44, 56–59; Mikkeli 2005, 237.) Käsitukset maaseudusta ja sen ihmisistä alkoivat muuttua elokuvien leviämisen myötä (Peltonen 1996, 3–5; Vallius 2013, 61–62). Kaupungistumisen, teollistumisen, rakennemuutoksen ja muuttoliikkeen myötä maaseutu muuttui ja siihen alkoi liittyä lapsuuden nostalgisoituja muistoja. Nostalgisointiprosessi

10 Meemin historiasta tarkemmin: <https://knowyourmeme.com/memes/all-your-base-are-belong-to-us>.

11 Pelin kotisivut ovat kuin aikamatka 1990-luvun lopulle: <https://www.amistech.com/msc/>.

näkyi kulttuurituotteissa ja niiden tavassa käsitellä maaseutua. (Karvonen 2000, 34.) Myös kirjallisuus ammensi maaseudun nostalgiasta ja rakennemuutoksesta. Esimerkiksi Heikki Turusen vuonna 1976 ilmestyneessä romaanissa *Kivenpyörittäjän kylä* Ruotsiin muuttanut Pekka palaa lapsuutensa maaseudulle vain huomatakseen sen pysähtyneisyyden. Samaa nostalgian kaipuuta käyttää myös 20 vuotta myöhemmin ilmestynyt kyseisen romaanin filmatisointi vuodelta 1995. Teosten synnyn aikaväli kielii siitä, että Turusen romaani tavoitti jotain tuttua, jota maaseutua kohtaan kollektiivisesti tunnettiin ja joka resonoi niiden käsitysten kanssa, joita maaseutuun on ladattu.

Samaan nostalgisointiprosessiin mediakulttuurissa kuuluu nostalgisoinnin kohteen uudelleen määrittely ja uudelleen nostalgisointi (Suominen & Ala-Luopa 2012, 173–174). Maaseudun uudelleen nostalgisointia on tapahtunut myöhemmin muun muassa *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* ja *Pekko Aikamiespoika* -elokuvien kohdalla, mutta myös kotimaisessa televisioviitteessä, kuten Heikki Luoman käsikirjoittamissa ja Ylen tuottamissa maalaiskomedioissa<sup>12</sup> (1998–2007). *My Summer Car* jatkaa maaseudun nostalgisointiprosessia digitaalisen pelin muodossa luoden maaseudusta ja sen asukkaista omanlaisensa nostalgisen ja stereotypioita uusintavan kuvan.

Maaseudun esittäminen sisältää stereotypioita sekä myyttisiä käsityksiä maaseudun mielenmaisemasta ja sen ihmisistä. Maaseutuun on ladattu käsityksiä muun muassa yhteisöllisyydestä, homogeenisesta ajattelusta, epärationaalisuudesta, takapajuisuudesta tai yhteiskunnan varoilla elämisestä. (Karvonen 2000, 36.) Populaarikulttuurissa nämä käsitykset muuttuvat ihmiskuvauksissa usein koomisiksi tai tragikoomisiksi. Useilla kotimaisen populaarikulttuurin koomisilla hahmoilla on juuret maaseudulla. Suomalaisessa audiovisuaalisessa kulttuurissa maaseudun esittämisessä on vankka humoristinen kaanon. (Nestingén 2003, 562–564.) Esimerkiksi *Uuno Turhapuron* hahmon taustatarina kertoo Uunon olevan maalta kaupunkiin muuttanut onnenonkija, jonka lapsuuden maisemiin palataan *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -elokuvassa. Televisioviitteen puolella *Pekko Aikamiespojan* hahmon edesottamukset ovat rakentaneet osaltaan kuvaa suomalaisesta maaseudusta ja sen asukkaista. Ylen tuottamat niin kutsutut maalaiskomediat toistivat ja jatkoivat tätä humoristista maaseudun esittämisen perinnettä.

Noora Kallioniemi ja Elina Karvo ovat tarkastelleet sitä, miten joutilaiden mieskuvaa ja homososiaalisuutta on esitetty *Pekko Aikamiespoika* -elokuvissa. He toteavat, että joutilaisuus muuttuu hyveeksi *Pekko*-elokuvien maailmankuvassa. Joutilaisuus, työttömyys ja pysähtyneisyys ovat olleet suomalaisen maaseudun kuvaamisen tapa yleisemminkin. (Kallioniemi & Karvo 2017, 29–30.) Joutilaisuus käsitteenä vaatii vastakohtan, johon joutilaisuutta verrataan. *Uuno*- ja *Pekko*-elokuvien kuvaus työtä vieroksuvasta miehestä, joka käyttää aikansa mieluummin johonkin hänelle merkitykselliseen, on tuttu lähes jokaiselle 1980- ja 1990-luvulla eläneelle suomalaiselle. (Laine 1999.) Myös Ylen maalaiskomedioissa joutilaisuutta sivutaan. Joutilaisuus on niissä pääsääntöisesti esitetty nuoren miehen ominaisuutena. Joutilaisuus määritetään maalaiskomedioissa usein ulkoapäin, esimerkiksi vanhempien tai yhteisön toimesta. Kuitenkin maalaiskomedioiden nuoret miehet yrittävät löytää merkitystä elämäänsä, eivätkä hyväksy joutilaisuuttaan olemisensä tilaksi. Maalaiskomedioissa joutilaisuus muuttuukin aktiiviseksi toiminnaksi, kuten yrittäjäydeksi.

Joutilaisuuteen liittyy vahvasti rappioromantiikan käsite. Yksi harvoja pyrkimyksiä määritellä rappioromantiikka tieteellisenä käsitteenä löytyy Heli Vaarasan väitöskirjasta *Kaaharipoikia ja rappioromantiikkaa*. Vaaranan määrit-

12 *Vain muutaman huijarin tähden* (Suomi 1998), *Peräkamari pojat* (Suomi 2001), *Mooseksen perintö* (Suomi 2001) ja *Turvetta ja timantteja* (Suomi 2006).



telee rappioromantiikan olevan nuorten miesten ”romanttista suhtautumista humalajuomiseen ja ryhmän moraalin romahtamiseen kaahailun, juopporallin tai muun alkoholinhuuruisen, yhteisen kokemuksen edetessä kohti yötä. Rappioromantiikan moraalit on henkisten voimien luhistumisen hyväksymistä, alakulttuurista dekadenssia” (Vaaranen 2004, 46). Tämä määritelmä sopii myös *My Summer Car* -pelin maailmaan. Määrittelen rappioromantiikan käsitteen vastakohtaksi kaikelle sille, mikä ei ole valtakulttuurin silmissä sovinnasta. Se on yksilön tai yhteisön aktiivista tai passiivista vastarintaa kaikkea sitä kohtaan, jolla valtiovalta tai talouselämä haluaa yksilöä ohjata. Tämä kapinallisuus on yhteisön omien arvojen romantisoitua. Tarkastelen seuraavaksi sitä, miten miehinen joutilaisuus, aktiivisuus ja poikakulttuuri näkyy *My Summer Car* -pelissä.

### Joutilaisuus *My Summer Carissa*

Työttömyys, alkoholismi sekä nuoruus ja eläkeläisyys ovat *My Summer Carin* joutilaiden hahmojen tunnistettavia ominaispiirteitä. Pelin hahmojen taustoja ei kerrota suoraan, vaan ne jäävät pelaajan tulkinnan varaan. Taustoja avataan pelihahmojen habituksen, heidän käyttämiensä esineiden ja monologiensa kautta.

Esimerkiksi Livaloinen on noin 40–50-vuotias mies, joka tilaa pelaajan tuomaan hänelle halkoja. Englanninkielinen pelimaailma käyttää hahmosta nimeä Firewood guy eli polttopuumies. Livaloinen saapuu pelaajaa vastaan viinapullo kädessään. Halutessaan pelaaja voi pahoinpidellä Livaloisen ja varastaa hänen pullonsa. Tästä seuraa kuitenkin se, että pelaaja saa syytteen tapon yrityksestä ja polttopuumies ei enää tilaa halkoja.

Keski-ikäinen Jouko ”Jokke” Ollevi puolestaan soittaa yöllä pelaajalle saadakseen kyydin taajaman baariin. Jokke maksaa pelaajalle kännikuskina toimimisesta ja ostaa myös välillä pelaajalta kiljua. Myöhemmin hän pyytää pelaajaa muuttoavuksi, minkä jälkeen hän ei enää soita hakemaan baarista kotiin, sillä uusi asunto sijaitsee aivan baarin vieressä. Muuttoavusta Jokke maksaa ruhtinaallisesti. Jokke on pelin maailmassa ilmeisesti lottomiljonääri. Pelaaja voi varastaa Joken piilottaman matkalaukun, joka on täynnä rahaa. Jos pelaaja tekee näin, yrittää Jokke murhata pelaajan. Mikäli tämä epäonnistuu, Jokke katoaa ja hänen kotitalonsa ovesta löytyy kirveellä kiinni lyöty kirje, jossa kerrotaan: ”Anteksi,,,! Minulta kaikki meni! Ihan omaa syytä,,, Nyt on kaikilla helpompi olla” [sic].

Joken hahmossa yhdistyy Rojolan omakohtainen kokemushistoria.<sup>13</sup> Rojolan mukaan Joken hahmo perustuu kolmeen todelliseen henkilöön: ”kiljudieetillä” olevaan Rakeen, rahansa juoneeseen lottomiljonääriin ja mieheen, joka hirtti itsensä sillalla. Joken katoamisen jälkeen pelaaja voi löytää todisteet siitä, että Jokke on todella tehnyt itsemurhan ajamalla sillalta jokeen. Jokke ei ole pelin ainoa hahmo, jolla on yhtymäkohta todellisuuteen. Venttimies, joka tunnetaan myös nimellä Pigman, on valmis uhkapelaamaan kotinsa. Tälläkin hahmolla on todennäköisesti todellisuus pohjaa Rojolan lapsuudesta. Rojola, nimimerkillä Topless Gun, kirjoittaa Steam-pelipalvelun forumilla:

Kyse oli miehestä, jolla oli ”sian sorkat” ja asui hyvin pienessä talossa tiellä lähellä asuinpaikkaamme. Tarina kertoi, että hän halusi järjestää humalaisia pokeri-iltoja. Hän oli erittäin hyvä ja jos hän hävisi, hän kirosi kyseisen henkilön ja sitten tapahtui jotain pahaa. En ole varma, onko hän elänyt minun aikani, ehkei edes ole lainkaan olemassa :D Sitten taas on aina jotain näissä tarinoissa. (Steam 2019.)

13 Ks. Clips.Twitch.Tv/ViscousAggressiveLionFreakinStinkin.

Pena Kesselin<sup>14</sup> hahmossa on havaittavissa transmediaalisuutta ja yhtymäkohtia todellisuuteen. Hän on pelimaailmassa päähenkilön serkku, joka ajelee ilmeisen päihtyneenä ympäri Alivieskaa ja josta pelin Sirkka-mummo pelaajaa varoittaa. Henkilöhahmon esikuva on mitä ilmeisemmin usean kymmenen kertaa rattijuoppoudesta kärehtänyt Pentti Juola. Juola nousi kansan tietoisuuteen, kun häntä haastateltiin *Karpolla on asiaa* -ohjelmassa 1980-luvun lopulla.

*My Summer Car* esittää selvästi, että pelin päähenkilön suvussa on alkoholismia. Sirkka-mummo varoittaa pelaajaa viinan vaaroista mutta muistuttaa myös edesmenneen Valto-papan juoneen usein unohtaakseen sodan kauheudet. Myös päähenkilön eno, Toivo Kesseli, tavataan usein juomassa kaljaa kotitalonsa pihalla. Toisinaan hän löytyy sammuneena taajaman Pub Napposta. Myöhemmin Toivo menettää korttinsa ajettuaan ylinopeutta, minkä seurauksena pelaajalle avautuu mahdollisuus käyttää enon tankkirekkaa septitankkien tyhjentämistehtäviin. Toivo Kesseli on sekä yrittäjä että alkoholisti. *My Summer Carissa* on myös hienovarainen viittaus 1990-luvun televisiosarjaan *Lentsu* (Suomi 1990), sillä Toivo Kesselin rekan rekisterinumero (UPT-737) on sama kuin televisiosarjan päähenkilön rekan.

Sekä pelin maailma että toiminta pelimaailmassa on hyvin alkoholikeskeistä. Useat täysin sivulliset hahmot on esitetty päihtyneinä, kuten Pub Nappossa keskustelevat Simppa ja Jokke. Eräs septitankin tyhjennyksen tilaava hahmo on lapsi, koska hänen isänsä on liian humalassa soittaakseen pelaajalle. Pelin nuorista hahmoista valtaosa trokaa alkoholia. Pelaaja voi myös tehdä kiljua omaan käyttöönsä tai myytäväksi, ja kylän kauppias Teimo kertoo nuorten ostavan paljon sokeria ja hiivaa.

Alkoholin käyttö näkyy niin ikään *My Summer Carin* pelimekaniikassa. Se ei ole pelkästään janonsammuttaja vaan voi aiheuttaa humalan ja sitä seuraavan krapulan sekä liikaa käytettynä saada aikaan riippuvuuden. Alkoholi kuuluu myös olennaisena osana useaan sivutapahtumaan. Esimerkiksi lauantai-iltaisain tanssilavalla voi joutua nyrkkitappeluun. Mitä humalaisempi pelaajan hahmo on, sitä vähemmän hän vahingoittuu iskuista. Jos pelaaja lähtee pelin ainoan nuoren naishahmon, Suskin, kanssa treffeille, tarvitaan mukaan kaksi koria olutta ja pullo viinaa.

Alkoholi on taustalla tai läsnä pelin jokaisessa tapahtumassa. Sekä pelin hahmot että päähenkilö itse joutuvat käyttämään alkoholia. Pelaajalla alkoholinkäyttö johtuu pääasiassa pelin säännöistä. *My Summer Carissa* päähenkilö ei voi kantaa esineitä mukanaan, minkä takia kaljakorista tulee kesäauton vakiovaruste. Selviytyäkseen elossa pelaaja joutuu turvautumaan alkoholiin. Alkoholi toimii myös usein vaihdannan välineenä. Voidaankin todeta, että ilman alkoholia pelimaailmassa ei tapahdu mitään. On kuitenkin syytä huomioda, ettei jokainen joutilas ole alkoholisoitunut, vaikka alkoholin merkitys joutilaisuuden esittämisessä on *My Summer Carissa* kiistämätöntä.

Joutilas mies ei ole välttämättä passiivinen, vaan hän saattaa olla halutesaan hyvin aktiivinen toimija. Suomalaisen viihteen joutilas mies pystyy halutesaan suuriin suorituksiin. (Laine 1999; Kallioniemi & Karvo 2017, 35–37.) Esimerkiksi Uuno Turhapurosta voi tulla salainen agentti, hän voi nousta viikossa alokkaasta majuriksi tai tulla valituksi presidentiksi (Laine 1999). Myös *Pekko Aikamiespoika* -elokuvissa toistuu joutilaisuuden ja toimeliaisuuden ristiriita. Pekko ei ole laiska vaan tietoinen siitä, miten voi olla hyödyksi muille, ja siten hän on aktiivinen toimija. (Kallioniemi & Karvo 2017, 36.) Myös Ylen maalaiskomedioissa joutilaat hahmot ovat hyvin vastuullisia toimijoita, jotka haluavat olla enemmän. Näissä hahmoissa joutilaisuus näkyy mielestäni

14 Ks. <https://my-summer-car.fandom.com/wiki/Pena>.

enemmän yhteiskunnallisen tai sosiaalisen verkoston jäsenyyden hakemisena kuin laiskuutena. Stereotypiat eivät kerro totuutta vaan ovat erottelun välineitä, jotka jakavat ihmisiä tiettyihin lokeroihin (Herkman 2000, 384–385). Joutilaisuus ja stereotyyppiset maaseudun ihmiskuvaukset ovat siirtyneet *My Summer Carin* hahmoihin. Sekä pelin hahmoissa että pelaaja-päähenkilössä voidaan nähdä samoja joutilaisuuden piirteitä kuin kotimaisessa televisio- ja elokuvaviihhteessä. Tämä osoittaa sen, että stereotypiat siirtyvät medioiden välillä, eivätkä pelit ole poikkeus. *My Summer Car* asettuu näin samaan jatkumoon kuin muu maaseutua huumorin kautta käsittelevä kotimainen audiovisuaalinen viihde (Kallioniemi & Karvo 2017, 35). Myös siinä joutilaisuus näyttää aluksi passiiviselta, mutta joutilaista hahmoista paljastuu aktiivinen pohjavire. Jopa alkoholisoituneet hahmot tekevät jotain pelimaailmassa, oli se sitten vaikkapa humalassa autolla ajamista ympäri kylää. Pähenkilönä pelaajan on puolestaan oltava aktiivinen toimija jo pelin sääntöjärjestelmän takia.

### Joutilaisuuden ja aktiivisuuden ristiriita pelaajan hahmossa

Digitaalisten pelien omaleimaisuus audiovisuaalisena tuotteena on se, että pelit vaativat pelaajalta osallistumista peliin ja sen tarinaan (Egenfeldt-Nielsen et al. 2013, 34–39; Roine 2016; Myers 2009, 45). Koska *My Summer Car* on selviytymispeli, pelaajan on oltava aktiivinen toimija pelimaailmassa. Pelin sääntöjärjestelmässä keskeisin haaste on pitää pelaaja elossa. Tämä puolestaan asettaa reunaehdoja sille, mitä pelaaja voi tehdä. Esimerkiksi ruoka vaatii rahaa, mistä johtuen pelaajan on tehtävä pelimaailmassa töitä. Koska pelin talousjärjestelmä toimii edelleen hyvin pitkälti pelaajan suunnalta rahalla ostettavien palveluiden ja tuotteiden varassa, johtaa tämä siihen, että pelaajan on kehitettävä erilaisia tulonlähteitä. Tässä voidaan nähdä yhtymäkohta Uuno Turhapuron ja Aku Ankan työtä kaihtaviin hahmoihin, jotka tarvittaessa osaavat mitä vain (Laine 1999; Kallioniemi & Karvo 2017, 35–56). *My Summer Carissa* tämä ilmenee erilaisten tulonhankintakeinojen monipuolisuutena. Pelaaja voi esimerkiksi etsiä pelin kartalta hylättyjä autoja ja myydä niitä, voittaa rallikilpailun, kerätä mansikoita, toimia loka-auton kuskina, jakaa mainoksia tai varastaa pelikoneen.

*My Summer Carissa* joutilaisuus johtaisi vääjäämättä pelihahmon kuolemaan. Tämä aktiivisuuden vaatimus tekee pelihahmon automaattisesti vastakohdaksi pelimaailman joutilaille hahmoille. Hahmojen joutilaisuus ei ole passiivisuutta, mutta se on erilaista kuin pelaajan aktiivisuus pelimaailmassa. Pelin sääntöjärjestelmän sisällä pelaajan aktiivisuudella on selkeä päämäärä ja merkitys. Aktiivisuuden vaatimus johtaa myös siihen, että päähenkilöstä tulee muiden joutilaisuuden tarkkailija, sillä pelaaja ei varsinaisesti voi samautua pelimaailman muiden hahmojen joutilaisuuteen. Joutilaisuuteen liittyy pinnan alle piilotettu ahkeruus ja neuvokkuus, ja se myös näkyy *My Summer Carissa*. Peli tekee poikkeuksen joutilaisuuden esittämisen kaanoniin siinä, että siitä puuttuu joutilaisuuteen usein kuuluva homososiaalisuus. Pelaaja myös eräällä tavalla hyväksikäyttää pelimaailman hahmojen joutilaisuutta ja rappiota. Hän tekee heille korvausta vastaan palveluksia, joita pelin hahmot eivät oman alkoholisminsa takia pysty tai muuten halua tehdä.

Turusen *Kivenpyörittäjän kylän* Pekka koki lapsuutensa maaseudulle pala- tessaan, kuinka nostalginen paikka oli muuttunut vanhusten ja joutilaiden tilaksi, josta dynaamisuus oli kadonnut. Suomalaisessa audiovisuaalisessa kulttuurissa maaseudun esittämiseen liittyykin sellainen ristiriita, että maa-

seudusta halutaan maalata aluksi pysähtynyt kuva, mutta tarkempi tarkastelu osoittaa maaseudun olevan kaikkea muuta kuin staattinen. Maaseutu tuntuu aluksi hitaalta, pysähtyneeltä nostalgiselta ja joutilalta, lähes pastoraaliselta tilalta, jossa vallitsee ikuinen kesä ja rauha. Pelaaja kuitenkin pian havaitsee maaseudun elämässä sen omaehtoisen rytmien. Tietty pelin tapahtumat, kuten rallikisat, tanssit ja kiihdytysajot, tapahtuvat tiettyinä viikonpäivinä ja rytmittävät siten pelitapahtumia. Pelien omaleimaisuus suhteessa elokuvaan ja televisiosarjoihin näkyy pelaajan aktiivisuuden vaatimuksessa. Tämä pakottaa pelaajan mukaan maaseudun rytmiin ja osallistumaan siihen. Kun pelaaja tarkastelee muita pelimaailman hahmoja, näyttävät he aluksi toimettomilta, mutta pian syntyy illuusio toimeliaasta kyläyhteisöstä.

*My Summer Carin* nuoret mieshahmot ovat lähimpänä joutilaisuuden ideaalia kaahatessaan toimettomina ympäri Alivieskaa. Tämä toistaa poikakulttuurin kaaharipojan ideaa, mikä tarkoittaa nuorten miesten maailmaa, jossa autoa rakennetaan itse ja jossa autolla kaahaillaan (Vaaranen 2004, 18). Poikakulttuuri on esitetty *My Summer Carissa* Jani "Jasu" Kärän, Petteri Kaartorannan ja K. Nygrenin hahmojen kautta. He ovat parikymppisiä miehiä, joiden elämä pyörii päämäärättömän autoilun, kilvanajon ja autojen tuunaamisen ympärillä. Vaaranen (2004, 14) määrittelee vaarallisen ajotavan merkittäväksi osaksi näiden nuorten miesten maailmaa, jossa "kaahailu voi olla hurjastelua autolla yksin, kaverin kanssa tai tuntemattoman kanssa kilpaa. Kaahailussa osoitetaan auton ominaisuudet sekä omat taidot".

*My Summer Carissa* tämä vaarallinen elämä näyttäytyy siten, että pelin nuoret miehet saattavat ajaa ulos tieltä ja menehtyä. Ympäriinsä ajelevat pelin hahmot esitetään pikemmin toistensa vastustajina, toisin kuin todellisuudessa, jossa toiset miehet nähdään ystävinä, leikkimielisinä kilpailijoina, joiden kanssa jaetaan sama kaaharipoikkuuden idea (Vaaranen 2004, 40–43). Vaikka pelihahmot haastavat toisensa ja pelaajan kilvanajoon, puuttuu siitä Vaaraseen osoittama veljellisyys. Se on enemmänkin vakavaa ja hengenvaarallista leikkiä. Poikakulttuurin maailmassa, jossa merkittävä tekijä on homososiaalinen yhteisö, autojen rakentelu on parisuhteita tai työntekoa tärkeämpää. Osittain tällaisten kaaharipoikien ja rappioromantiikkaa ihannoivien yhteisöjen synnyn taustalla on taloudellinen epävarmuus ja se, että tällainen toiminta on vastavoima ja kapina sovinnaisuudelle. (Vaaranen 2004, 16–17, 36–39.)

Käsitän joutilaisuuden myös eräänlaisena kapinallisuutena, normien mukaisen olemisen vastaisena olemisena, jossa on paljon samaa kuin poikakulttuurin kapinallisuudessa kaikkea sovinnaista vastaan. Nämä ovat usein päällekkäisiä ilmiöitä. *My Summer Car* mallintaa poikakulttuurin rappioromanttista epäsovinnaisuutta ja kapinallisuutta, mutta tässä piilee myös pelillistämisen kautta tuleva dissonanssi. *My Summer Car* asettaa itsensä osaksi poikakulttuuria ja siten myös osaksi vastakulttuuria. Tämän puolesta puhuu Rojolan oma toteamus siitä, että pelin esikuvana oli *Autovaras*-televisiosarja. *Autovaras* on itsessään eräänlainen poikakulttuurin esittäjä. Kuten televisiosarjoissa, myös todellisessa elämässä poikakulttuuriin liittyvä joutilaisuus ja rappioromantiikka ovat ihannoitavia piirteitä. *My Summer Car* toteuttaa poikakulttuuria autonrakentelun, kaahailun ja humalaisen maailmankuvan kautta. Pelinä se mahdollistaa muun muassa sen, että pelaaja voi hankkia elantonsa epärehellisin keinoin.

Merkittävä osa poikakulttuuria jää pelistä kuitenkin pois. *My Summer Carin* hahmot tai pelaaja eivät ole osa mitään alakulttuuria, sillä heiltä puuttuu yhteisö, johon heidän pitäisi kuulua. Kun Jani, Petteri ja Nygren ovat joutilaita, ovat he yksin joutilaita. Kun *My Summer Carista* puuttuu kaaharipoikien ala-

kulttuuriin kuuluva yhteisöllisyys, poikakulttuuri esitetään varsin yksinäisenä ilmiönä. Pelissä rikotaan täten suomalaiselle audiovisuaaliselle kulttuurille tyypillistä joutilaisuuden kaavaa, jossa joutilaisuuteen liittyy homososiaalisuus muiden joutilaiden kanssa. (Kallioniemi & Karvo 2017, 37–42.) Siinä missä Uuno Turhapurolle on Härski Hartikainen ja Sörsselssön ystävinään, Pekolla muut Tyräahon miehet ja *Mooseksen perintö* -sarjassa Kuusniemen miehillä muut miehet, *My Summer Carin* päähenkilöllä ei ole sosiaalista verkostoa, johon kiinnittyä. Tämä sosiaalisuuden puute johtuu todennäköisesti peliteknisistä ja pelisuunnitteluun liittyvistä syistä. Esimerkiksi selviytymispeligenressä pelataan useimmiten yhtä hahmoa, joka yrittää selviytyä yksin ympäristön asettamista haasteista. Lisäksi on todennäköistä, että sosiaalisten verkostojen simulointi on yhden ihmisen peliprojektissa työlästä toteuttaa ja täten kyseessä on yksinkertaisesti pelituotannon resurssikysymys.

### Alivieskan aktiiviset toimijat

Vastakohta joutilaisuudelle ovat työtätekevät kuntalaiset. Monet hahmot, kuten bussikuski, autokauppias Leif Fleetari, autokatsastaja Lindell, maanviljelijä Tohvakka ja kauppias Teimo Pielinen esitetään aina työnsä ääressä. Yhteiskunnallinen järjestys ei ole kuitenkaan itsestään selvä tai edes kannatettava asia. Pelin aktiiviset, työtätekevät hahmot kokevat järjestyneen yhteiskunnan sortavan heitä. Autokatsastaja Lindell kertoo usein pelaajalle, mitä mieltä hän on yhteiskunnan menosta: ”Emmä- emmä tiä mitä mä sanon, mä en mulmu... emmää pysty enää sanoo mitää. Tää on niin vaikeeta tää vitun elämä ja ainakin auton katsastaminen on niin vaikeeta.” Valtiovallan asettama työn velvollisuus ei ole itse autokatsastajankaan mielestä aina mukavaa.

Kauppias Teimo Pielinen käsittelee monologeissaan 1990-luvulla pinnalla olleita teemoja. Hän kommentoi tuulilasiin kiinnitettäväksi tarkoitettuja veromerkkejä, joilla osoitettiin ajoneuvoveron olevan maksettu tai kritisoitiin bensan hintaa. Sekä joutilaisuus että alkoholismi ovat kummastelun kohde:

Kyllä tää lamakin kohtelloo aika kaltoin tätä minunkin bisnestä. Ihmiset valittaa, että kun ei oo rahhoo oikee mittää osto ni, mua kyllä ihmetyttää että mitenkäs sitä sitten siihen kaljaan riittää rahhaa vaikka ei- ei olevinnaa oo rahhaa nii kyllä- kyllä kaljaa pittää silti saaha. On kai se nyt minun kannalta ihan hyvä juttu sekkin.

Kauppias Pielinen asetetaan monologiensa kautta työtätekevien yrittäjäluokkaan. Hänen vastakohtanaan ovat kylän joutilaat, joilla ei ole varaa ostaa mitään muuta kuin olutta.

Aktiivisuus on usein maaseudulle liittyvissä komedioissa sidottu yrittäjyyteen. Yrittäjyys on myös mielenkiintoisesti konfliktin juuri. Vastakkain on usein yrittäjä ja kunnan intressit, mutta yhtä lailla kunnan sisällä yrittäjien väliset intressit. *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* -elokuvassa kunnan läpi kaa-voitetun valtatie tielinjauksesta syntyy kantava teema, kun elokuvan alussa paljastuu, että kauppaneuvos Tuura (Tapio Hämäläinen) on erehdyksissään mennyt ostamaan tielinjauksen alle jääneen huvilan. Konflikti syntyy siitä, että pankinjohtaja (Jyrki Kovaleff) ei halua, että tie lohkaisee osan hänen maistaan. *Pekko aikamiespojan poikamiesajassa* (Suomi 1993) liikemies haluaa rakentaa kuntaan ongelmajätelaitoksen ja sijoittaa sinne ydinjätteitä. Mielenkiintoista on, että samaa juonikulkua käytettiin myös *Mooseksen perinnössä* (Suomi 2001), jossa Ahti Kiiski (Jukka Pitkänen) yrittää sijoittaa kuntaan ydinjätettä ongelmajätelaitoksen verukkeella. Myös muissa Ylen maalaiskomedioissa kunta-

poliittiset kähminnät ovat kantava teema. Tämä teema ei rajoitu pelkästään komediasarjoihin, vaan toistuu myös esimerkiksi *Metsolat*-sarjassa (1993–1995), jossa Urjan rinteen rakentamisen ympärillä pyörivät kuntapoliittiset kuviot, joissa yrittäjät ovat yrittäjää vastaan.

Yrittäjien vastakkainasettelu näkyy *My Summer Carissa* ainoastaan autohuoltamon ja katsastusaseman välillä. Varaosakauppias Fleetari tarjoaa pelaajalle tehtävää tyhjentää septitankki katsastusaseman pihaan, sillä Lindell häiritsee hänen markkinoitaan. Palkkioksi pelaaja saa Fleetarilta viinaa ja alennuksia auton osista. *My Summer Car* esittää kuitenkin Alivieskan varsin sopuisana paikkana, ja näin ollen peli eroaa muun muassa *Uuno Turhapuro muuttaa maalle* ja *Pekko Aikamiespojan poikamiesaika* -elokuvista sekä Ylen maa-laiskomedioista.

*My Summer Carissa* yrittäjyys asettuu joutilaisuuden vastakohtaksi. Yrittäjyys liittyy vahvasti aktiiviseen hahmoon, joka on kuvattu aina työn touhussa. Pelissä on kuitenkin myös yrittäjyyden ja aktiivisuuden liiton rikkovia hahmoja. Erityisesti tällainen on Toivon hahmo, jossa alkoholismi ja yrittäjyys lyövät kättä. Samalla rappioromanttinen kuvaus liittyy yrittäjähahmoon, josta tulee myös joutilas, kun pelin edetessä Toivo ajaa korttinsa hyllylle. *My Summer carissa* esiintyvää yrittäjyyttä voidaan kuvata tavanomaiseksi työntekemiseksi. Aktiiviset työntekijät ovat vain aktiivisia ihmisiä kyläyhteisössä. Osa pelihahmojen monologeista paljastaa muiden hahmojen joutilaisuuden kummastuttavan heitä, mutta vihamielistä suhtautumista pelissä ei näy, toisin kuin edellä mainituissa elokuvissa ja televisiosarjoissa.

## Lopuksi

Olen edellä tarkastellut, miten *My Summer Car* -peli esittää lama-ajan maaseutua ja maaseudun miesten joutilaisuutta. Samalla olen verrannut peliä joutilaisuutta esittäviin suomalaisiin televisiosarjoihin ja elokuviin. Kotimainen viihde, erityisesti televisiosarja *Autovaras*, on toiminut eräänlaisena katalyyttinä peli-idean hioutumisessa. Kuvitteelliseen Alivieskan kuntaan sijoittuva peli on heijastellut tekijänsä Johannes Rojolan käsityksiä ja muistoja pelissä kuvatusta aikakaudesta. Kotimainen audiovisuaalinen kulttuuri näyttää lähestyvän maaseutua ristiriitaisesti. Se pitää maaseutua hitaana ja pysähtyneenä, mutta esittää sen pinnan alta dynaamisena ja aktiivisena ympäristönä. *My Summer Carin* maaseudussa voidaan havaita samanlainen ristiriita.

*My Summer Car* kuvaa suomalaista maaseutua omaleimaisesti, pelin ehdoilla, mutta tukeutuu samalla vahvasti maaseudun esittämisen perinteisiin kuvakielen, äänimaailman ja teemojen kautta. Samalla maaseudun erilainen elämänrytmi näyttäytyy osin toisin kuin muussa suomalaisessa audiovisuaalisessa viihteessä. Pelin hahmoja tarkasteltaessa huomataan, että he vaikuttavat aluksi joutilailta, mutta – kuten kotimaisissa maaseudulle sijoittuvissa komedioissa on yleensä tapana – joutilaisuuden alta paljastuu varsin aktiivinen maailma. Rappioromanttinen maailmankuva ilmenee pelin hahmoissa, heidän moniongelmaisuuudessaan ja siinä, ettei heistä kukaan varsinaisesti sovi järjestäytyneen yhteiskunnan normiin.

Pelillinen omaleimaisuus tulee esiin siinä, miten *My Summer Car* lähestyy pelaajan kautta joutilaisuutta ja poikakulttuuria. Joutilaisuus muuttuu pelissä jo lähtökohtaisesti mahdottomaksi. Pelisuunnittelun ratkaisut, kuten rajallinen vuorovaikutus pelaajan ja muiden hahmojen kesken sekä pelin tapahtumissa yhteenkuuluvuuden puute, aiheuttaa sen, että *My Summer Carista* puuttuu

joutilaisuuteen ja poikakulttuuriin ominaiset sosiaaliset verkostot ja niiden esittäminen.

Pelin tapa kuvata sosiaalisia verkostoja eroaa myös muilta osin muusta kotimaisesta audiovisuaalisesta viihteestä, sillä kunnan sisäistä konfliktia ei esitetä yhtä poikkeusta lukuun ottamatta. Perinteinen kuntapoliittinen vään- tö ja yrittäjän kilpailu toisen yrittäjän kanssa ovat poissa. Aktiiviset hahmot eivät myöskään näe joutilaisuuden olevan ongelma vaan pikemminkin vain kummeksuttava ilmiö.

Mielenkiintoista on, että kotimainen digitaalinen peli esittää joutilaisuuden hyvin samankaltaisesti verrattuna elokuvaan ja televisio-ohjelmiin. *My Summer Car* ei toista orjallisesti kotimaisen audiovisuaalisen kulttuurin perinnettä vaan rakentaa maaseudusta omanlaisensa käsityksen. Kuitenkin samat teemat tuntuvat toistuvan. Rakennemuutoksen ja lama-ajan näkyminen ja kokeminen vaikuttaa olevan yksi syy siihen, millaisena maaseutu ja sen joutilaisuus nähdään. Rojolan omakohtaiset kokemukset maaseutukunnassa vietetystä lapsuudesta ovat siirtyneet peliin. Kokemusten tragikoomiset piirteet ovat varmasti osasyynsä siihen, miksi niitä esitetään ja toistetaan humoristisissa audiovisuaalisissa tuotteissa. Huumori on tapa käsitellä vaikeita asioita. *My Summer Carin* maaseutu on samaan aikaan hauska, lohduton ja nostalgisoitu. Hauskuus kumpuaa humoristisesta sisällöstä ja käsikirjoituksesta. Lohdut- tomuus nousee siitä, että enemmistö pelin mieshahmoista on ongelmaisia. Nostalgia puolestaan ilmenee siinä, miten lama-ajan maalaismaisema esitetään romantisoituna käyttäen apuna mukaelmia aidosta aikakauden arkkitehtuu- rista, käyttöesineistä ja tuotemerkeistä.

Kun tarkastellaan, miten usein kotimainen audiovisuaalinen viihde palaa joutilaisuuteen, on ilmeistä, että siinä on jotain suomalaista mielenmaisemaa kutkuttavaa. Yksi syy voi olla vahva auktoriteetti-usko, jota mielellään kar- nevalisoidaan. Audiovisuaalisen kulttuurin joutilaat hahmot nähdään usein omanlaisinaan sankareina, jotka eivät piittaa auktoriteeteista tai normeista ja ovat oman tiensä kulkijoita. He asettuvat kapinaan herroja vastaan tahallaan tai vahingossa. Vaikka *My Summer Carissa* ei ole muita auktoriteetteja kuin autokatsastaja Lindell, pelistä voi löytää perinteistä joutilaisuuden ja rappio- romantiikan idealismia.

*My Summer Carissa* toistuvat kotimaiset maaseudun ja joutilaisuuden stereotypiat, mutta pelillistäminen rikkoo tai pikemmin pakottaa pelaajan seuraamaan tarkemmin, mitä miehinen joutilaisuus todellisuudessa on. Pe- lillistäminen pakottaa pelaajan asettumaan samaan rytmiin kuin ympärillä oleva lama-ajan maalaismaisema. Alivieskan ohittavan junan ikkunasta on vaikea käsittää, miltä todellisuus siellä näyttää, ja liikkeestä on vaikea nähdä toisen täysin erilaista kulkusuuntaa.

## Lähteet

Ahlroth, Jussi (2017) Äärimmäisen vaikean *My Summer Car* -pelin suomalainen tekijä ansaitsi yli puoli miljoonaa euroa – Hittipeli on ”käytännössä tyhmää sekoilua kännissä”. *Helsingin Sa- nomat*. Saatavilla: <<https://www.hs.fi/nyt/art-2000005433559.html>> (linkki tarkistettu 1.12.2021).

Arjoranta, Jonne (2015) Johdanto. Teoksessa Jonne Arjoranta (toim.) *Lähipeluu: Luentoja digitaal- lisista peleistä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 5–8.

Boym, Svetlana (2001) *The Future of Nostalgia*. Basic Books.

Caldwell, Brendan (2016) *Premature Evaluation: My Summer Car*. *Rock, Paper, Shotgun*. Saatavilla: <<https://www.rockpapershotgun.com/my-summer-car-early-access-review>> (linkki tarkistettu 17.11.2021).

Clips.Twitch.Tv/ViscousAggressiveLionFreakinStinkin. *Twitch.tv*. Saatavilla: <<https://clips.twitch.tv/ViscousAggressiveLionFreakinStinkin>> (linkki tarkistettu 8.9.2021).

Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide & Tosca, Susanna Pajares (2013) [2008] *Understanding video games: The essential introduction*. New York: Routledge.

Eloranta, Jari & Ojala, Jari (2018) Suomi kansainvälisessä taloudessa 1600–2000. Teoksessa Pertti Haapala (toim.) *Suomen rakennehistoria: Näkökulmia muutokseen ja jatkuvuuteen (1400–2000)*. Tampere: Vastapaino, 124–142.

Garda, Maria B. (2013) Nostalgia in Retro Game Design. *DiGRA '13 - Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Saatavilla: <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper\\_310.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_310.pdf)> (linkki tarkistettu 1.12.2021).

Herkman, Juha (2000) Huumorin ja vallan keskeneräinen kysymys – populaarin kokemuksen jäljillä. Teoksessa Anu Koivunen, Susanna Paasonen & Mari Pajala (toim.) *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Turku: Turun yliopisto, 372–388.

Huuhka, Essi & Tormulainen, Aino (2017) *Ysärikirja*. EU: Atena.

Kuorikoski, Juho (2015) Johannes Rojola – Kesäauton tekijämies. *Pelit-lehti*. Saatavilla <<https://www.pelit.fi/artikkelit/johannes-rojola-kesaauton-tekijamies/>> (linkki tarkistettu 26.11.2021).

Kallioniemi, Noora, & Karvo, Elina (2017) Lama-ajan joutilas mies ja homososiaalinen yhteisö Pekko Aikamiespoika -elokuvissa 1993–1997. *Lähikuva* 30(3), 28–45. DOI: <https://doi.org/10.23994/lk.66589>

Kauppinen, Jukka O. (2016a) Haastattelussa My Summer Car -pelin isä Johannes Rojola: ”Suosiota seurasi masennus”. *Muropaketti*. Saatavilla: <<https://muropaketti.com/pelit/peliartikkelit/haastattelussa-my-summer-car-pelin-isa-johannes-rojola-suosiota-seurasi-masennus/>> (linkki tarkistettu 21.4.2021).

Kauppinen, Jukka O. (2016b) Suomalaisesta tietokonepelistä tuli yllättävä hitti – kömpelö ja ruma My Summer Car on ehtaa ysäriä. *Digitoday*. <<https://www.is.fi/digitoday/art-2000001939410.html>> (linkki tarkistettu 27.11.21).

Kopaniecki, Jakob (2019) Walking the streets of a virtual metropolis. The audiosphere of the game Grand Theft Auto IV. *Interdisciplinary Studies in Musicology* 19, 173–184.

Laine, Kimmo (1999) Uuno Turhapuro -elokuvat. *Elonet*. Saatavilla: <<https://elonet.finna.fi/Content/suomalaisen-elokuvan-vuosikymmenet?p=1970-1979/uuno-turhapuro-elokuvat>> (linkki tarkistettu 28.4. 2021).

Mikkeli, Heikki (2005) Takaisin luontoon – Valistuksen ja romantiikan ajan luontosuhteen paradokseja ja kehityslinjoja. Teoksessa Timo Joutsivo & Markku Kekäläinen (toim.) *Kaupunkikuva Ajassa*. Vammala: SKS, 236–258.

Myers, David (2009) *The Video Game Aesthetic: Play as Form*. Teoksessa Bernard Perron & J. P. Wolf (toim.) *The Video Game Theory Reader 2*. New York: Routledge, 45–63.

Mähkä, R. (2016) Basil Fawlty ja ”esithatcherilaisuus” sarjassa Pitkän Jussin majatalo. *Lähikuva* 29(1), 26–47. DOI: <https://doi.org/10.23994/lk.58359>

Mäkinen, Kaisa (2012) *Pohjois-Pohjanmaan kirkonkylien muuttuva kulttuuriympäristö. Osa 1*. Oulu: Oulun yliopisto, Arkkitehtuurin osasto, Julkaisu A 54.

Nestingen, Andrew (2003) Nostalgias and Their Publics: The Finnish Film Boom, 1999–2001. *Scandinavian Studies*, 75(4), 539–566. Saatavilla: <<http://www.jstor.org/stable/40920476>> (linkki tarkistettu 1.12.2021).

Niedenthal, Simon (2009) What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Saatavilla <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.17350.pdf>> (linkki tarkistettu 1.12.2021).

Peltonen, Matti (1996) Matala viisikymmenluku. Teoksessa Matti Peltonen (toim.) *Rillumarei ja valistus – Kulttuurikahakoita 1950-luvun Suomessa*. Helsinki: Suomen Historiallinen Seura, 7–18.

Reddit (2016) *Johannes Rojolan Ask Me Anything*. Saatavilla: <[https://www.reddit.com/r/MySummerCar/comments/5caxzu/johannes\\_rojola\\_ama/](https://www.reddit.com/r/MySummerCar/comments/5caxzu/johannes_rojola_ama/)> (linkki tarkistettu 12.4. 2021).

Robinson, Martin (2016) My Summer Car it the most hardcore driving game yet. *Eurogamer*. Saatavilla: <<https://www.eurogamer.net/articles/2016-10-26-my-summer-car-is-the-most-hardcore-driving-game-yet>> (linkki tarkistettu 17.11.2021).



Roine, Hanna-Riikka (2016) How You Emerge from This Game Is up to You: Agency, Positioning, and Narrativity in The Mass Effect Trilogy. Teoksessa Mari Hatavara, Matti Hyvärinen, Maria Mäkelä & Frans Mäyrä (toim.) *Narrative Theory, Literature, and New Media*. New York: Routledge, 67–84.

Sloan, R. J. S. (2015) Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home. *Games and Culture*, 10(6), 525–550.

Steam (2019) Saatavilla: <<https://steamcommunity.com/app/516750/discussions/1/1740008902397829808/>> (linkki tarkistettu 28.4.2021).

Suominen, Jaakko (2008) The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *The Fibreculture Journal*. Saatavilla: <<http://eleven.fibreculturejournal.org/fcj-075-the-past-as-the-future-nostalgia-and-retrogaming-in-digital-culture>> (linkki tarkistettu 28.4.2021).

Suominen, Jaakko (2011) Pac-Man kaihon kohteena ja kokeilujen välineenä: luovasta aikalais-adaptaatiosta reflektiiviseen nostalgiaan. *WiderScreen* 1–2/2011. Saatavilla <<http://widerscreen.fi/pdf-versiot/2011/suominen.pdf>> (linkki tarkistettu 1.12.2021).

Suominen, Jaakko (2020) Popular History: Historical Awareness of Digital Gaming in Finland from the 1980s to the 2010s. *DiGRA '20: Proceedings of the 2020 DiGRA International Conference: Play Everywhere*. Saatavilla <[http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_2020\\_paper\\_124.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2020_paper_124.pdf)> (linkki tarkistettu 1.12.2021).

Suominen, Jaakko & Ala-Luopa, Saara (2012) Playing with Pac-Man: A Life and Metamorphosis of a Game Cultural Icon, 1980–2011. Teoksessa Jeffrey Wimmer, Konstantin Mitgutsch, & Herbert Rosenstingl (toim.) *Applied Playfulness. Proceedings of the Vienna Games Conference 2011: Future and Reality of Gaming*. Wien: Braumüller Verlag, 165–176.

Vaaranen, Heli (2004) *Kaaharipoikia ja rappioromantiikkaa. Tutkimus erään kaahailukulttuurin elämänilosta ja tuhoisuudesta*. Helsinki: Teknillinen korkeakoulu, Yhdyskuntasuunnittelun tutkimus- ja koulutuskeskus.

Vallius, Antti (2013) *Kuvien maaseutu – Maaseutumaisemakuvaston luomat mielikuvat suomalaisesta maaseutukulttuurista*. Jyväskylä: Jyväskylä Studies in Humanities 203.

YouTube.com/Airola: *Urheiludokumentti*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=phOjmGxK5EQ>> (linkki tarkistettu 13.5.2021).

YouTube.Com/RoyalJohnLove. *My Summer Car Greenlight Trailer*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=XBitEX-8IcM>> (linkki tarkistettu 13.5.2021).

YouTube.Com/RoyalJohnstudios *Lennetään Avaruustanssiin*. Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=4ABgSzsPGDc>> (linkki tarkistettu 13.5.2021).