

täessämme emme vain muokkaa todellisuutta, vaan vaikutamme samalla myös yhteiskunnan taitovaatimuksiin, yhteisöjen elämis- ja kokemusmaailmaan ja ihmisten välisiin suhteisiin. Planetaarisiin elämänehtoihin puuttuessamme muokkaamme myös ihmisyyttämme.

Jaana Hallamaa
Sosiaalietiikan professori
Helsingin yliopisto

AMY M. GREEN

Longing, Ruin, and Connection in Hideo Kojima's Death Stranding. Routledge Focus. Routledge Advances in Game Studies. London and New York: Routledge. 2021. 96 s.

Hideo Kojiman videopeli *Death Stranding* on mestariteos. Ilmestyessään vuonna 2019 se oli kauan odotettu uutuuksena nimekkäältä videopelitekijältä, joka oli niittänyt mainetta muun muassa *Metal Gear* -sarjan parista. Avoimen maailman toimintapeli *Death Stranding* oli tekijänsä ensimmäinen hänen oman tuotantoyhtiönsä Kojima Productionsin tekemän peliteos. Peliin kohdistui siis paljon odotuksia.

Ei olekaan yllättävää, että peli huomioitiin pian akateemisessa pelitutkimuksessa, jota löytyy pelin ympäriltä runsaasti. Joko pelitutkimuksen menetelmiin, narratiiviin (tarinan) struktuuriin, pelin teemojen analyysiin tai pelin käyttämien muiden pelaajien online-pelimahdollisuuden tulkintaan luotaavia tutkimuspapereita löytyy vaihatta. Amy M. Greenin kirja *Longing, Ruin, and Connection in Hideo Kojima's Death Stranding* voikin lukea aiemman tutkimuksen luontevana jatkumona, pidempänä peliluentana ja pelin teemoihin, tarinaan ja toimintaan keskittyvänä analyysinä. Greenin kirja käsittelee erityisesti tarinatasolla pelin keskeisiä kulttuuri- ja yhteiskuntateemoja sekä maltillisesti liittyy teemat

laajempiin keskusteluihin pitäen Kojiman ääntä ajoittain esillä.

Niin visuaaleissa kuin tarinassa Kojiman peli leikittelee sanojen monimerkityksellisyyden ja symboliikan avulla, jota Green tuo myös esille. Pelin nimen sanat "death stranding" voivat tarkoittaa joko kuoleman rantautumista tai kuoleman säikeitä. Peli käsittelee tieteisfiktivisessä vaihtoehdoissa todellisuudessaan jälleenrakennusta, toivoa ja ihmisten suhteiden – tai säikeiden – ylläpitämisen merkityksiä. Käsitteily tapahtuu apokalyptisen Amerikan tuhon ja kuoleman teemojen kautta.

Odottamaton luonnonmullistus on repinyt maailmaan kuolemanjälkeisiä väli-tiloja, joita voisi nimittää liminaalirannoiksi, "beaches". Tapahtumaa kutsutaan pelissä juuri kuoleman rantautumiseksi, jossa elävien ja kuolleiden maailmat linkittyvät. Liminaalirannat ilmenevät yksilöllisesti, ja niissä on mahdollista matkustaa maailmojen välillä. Rannat ja kuolema tosin vuotavat sateen mukana elävien maailmaan vaarallisia aaveolioita, joita pelaajan täytyy väistää. Pelihahmo käyttää näiltä suojautumiseen ja näiden havaitsemiseen erityistä tutkalaitetta, jota ohjaa kohtua jäljittelevässä eturepussa aivokuolleen äidin syntymätön vauva, "BB". Vain kuoleman väli-tilassa olevat voivat aistia uhkaavia olioita.

Pelin makaaberista lähtökohdasta huolimatta pelimaailman sisäisen logiikan jäljittäminen on Greenin kirjan anti. Green käsittelee oman pelikokemuksensa ja tulkintansa avulla pelin tarinaa teemoittain. Hän katsoo peliä raunioitumisen ja tuhoutumisen, sekä nostalgian ja sovinnon kautta. Ne liittyvät pelin pääasialliseen symboliikkaan, narratiiviin ja mekaaniseen kieleen. Green selkeyttää hyvin Kojiman moniulotteisen ja intertekstuaalisen tarinalabyrintin.

Kirja nostaa lämpimästi esiin myös muistoni pelin parista ja aukoo tarinakoukeroita, joihin en pelatessa keskittynyt. Keskityin maaston tunnelmaan, päähahmon tehtäviin pelimaailmassa, ja kuolemissa sekä kauhun hetkiin, joita pelissä tuodaan jännittävästi esiin. Green jättää tämän puolen kirjassaan vähemmälle, mikä toisaalta korostaa pelikokemusten uniikkeja luonteita – ne voivat olla pelaajasta riippuen erilaisia.

Green tuo luennassaan esiin myös pelin Amerikan nostalgisen jälleenrakennuksen. Hän tulkitsee sen haastattelulähteiden avulla Kojiman suoraksi kommentaariksi Trumpin Yhdysvaltojen yrityksiin tuoda kansan entinen loisto esiin. Greenin mukaan Kojiman nostalgian kaipuun esittäminen on kritiikki siitä, miten menneisyyttä ei voi saada samanlaisena enää takaisin.

Menneisyydenkaipuuseen linkittyen Green käsittelee myös tuhoutuneen maan tematiikkaa sekä esineiden ja artefaktien merkitystä muistamiselle ja yhteyksien (säikeiden) ylläpitämiselle. Erityisen ansiokkaasti Green syventää tulkintaa trauman teemoihin liittäen sen pelihahmojen taustatarinoiden käsittelyyn. Green nostaa esille sen, miten Kojima on käsitellyt useassa pelissään sodan traumoja, jotka ovat esillä myös *Death Strandingissa*.

Greeniltä jää käsittelemättä *Death Strandingin* pelillistetty kehollinen näkökulma, vaikka hän tarkasteleekin tarinan tasolla kohdun, tuonpuoleisten tilojen ja feminiinisen kehon tematiikkaa. Pelin kehollisuuden tasot ovat kiinnostavia, kun tarkastellaan pelaajan käsinkosketeltavaa pelikokemusta. Pelaamisen keskeisiä osia ovat muun muassa se, miten pelaaja ohjaa sorminäppäryydellä pelihahmon kehoa pelimaailman fysiikan puitteissa, ja samalla pelaa esitystä maskuliinista kehosta ja sen hoitamisesta.

Vaikka pelin juoni käsitellään kirjassa perin pohjin, peliä pelaamattomalle lukijalle voi jäädä vaillinainen ymmärrys kokonaisuudesta pelitapahtumien temaattisen niputtamisen tähden. Tavanomaiselle fanille kirja on tarpeettoman teoreettinen. Teos on kuitenkin kiinnostava lisä pelaamisen rinnalle ja akateeminen syväluotaus, jossa tarinaa tulkitaan yksityiskohtaisesti auki. Pelaamiseen ja toimintaan, puhumattakaan keholliseen kokemukselliseen puoleen, kirjoittaja ei tartu tarpeeksi.

Vaikka Greenin aiheenrajaus tarinan analyysiin on uskottava, teos törmää perinteiseen haasteeseen siinä, miten kuvailu interaktiivisen audiovisuaalisen mediatuotteen kokemusta ja tarinaa sellaiselle, joka sitä ei ole itse kokenut. Kertoako pelistä kokemuksen vai tarinan avulla? Tullaanko kuvailussa kertoneeksi liikaa ja liian

tarkasti tai karsiutuuko kokemuksen kuvailusta aina väistämättä jotain pois? *Death Stranding* on juuri käytännön pelikokemuksen kannalta vaikuttava.

Pelaaja toimii maailmassa Sam Porter Bridges -nimisen hahmon kautta, jonka pääasiallinen tehtävä on saattaa sekasortoinen maailma takaisin yhteisölliseksi. Sam kuljettaa lähetyksiä pääasias- sa kävellen karun ja aavan maaston läpi kantaen selässään tavarapaketteja ihmisille, jotka asuvat maanalaisissa bunkkereissaan. Ansaittuaan ihmisten luottamuksen Sam liittää heidät ”chiral network” -verkkoon, joka mahdollistaa nopeamat yhteydet. Tiivistetysti voi tulkita, että pelaaja pelaa postinkuljettajaa, joka samalla palauttaa wifin asukkaille. Tehtävän haaste on tavaralastin tasapainottaminen, Samin kuljettaminen epäta- saisessa maastossa ja pystyessä pysyminen.

Pelaaminen keskittyy pääasiassa lähetyksiin ja tavarakuormien managerointiin, maaston hah- mottamiseen, oman reitin strategiseen suunnit- teluun, vaarojen torjuntaan ja avoimessa kolmi- ulotteisessa maailmassa samoilemiseen. Kojima hyödyntää toimintoa, jonka avulla muut pelaajat saatetaan verkkoyhteyden kautta osaksi muutoin yksin pelattavaa peliä. Pelissä etenemisen myötä omat ja muiden pelaajien rakentelemat tiet ja ti- kapuut näkyvät kunkin omassa pelissä. Toiminto on niin pelaamisen kuin tarinan kannalta myös vertauskuvallinen. Synkronoimaton mutta selkeä yhteys toisiin todellisiin pelaajiin kuvastaa myös yhteisöllisyyttä, säikeitä. Tämän lisäksi pelin mysteerisen maailman paljastuminen on osa pelaajan kokemusta, mikä on Greenin luennassa pääasiallisesti esillä.

Greenin kirjaa voikin lukea hyvänä esimerk- kinä pelitarinan vertauskuviin keskittyvästä peli- luennasta. Pelikokemuksen moninaisuus juontuu kuitenkin pelaajan kokemuksen, pelaamisen, dynamiikan ja pelin estetiikan yhteisesitykseen.

Death Stranding on myös peleille poikkeuk- sellisesti tiimityön korostamisen sijaan esitetty hyvin henkilökeskeisesti – keskittyen siis pelin ohjaajan näkemyksiin – tai ainakin markkinoitu siten. Greenin vaikuttuminen mestariteoksen äärellä kuuluu kirjassa. Vaikuttumiseen viittaa sekin, että kirjoittaja on halunnut venyttää

peliluentansa lyhyen kirjan mittaan. Olisi ollut kiinnostavaa kuulla enemmänkin kirjoittajan omaa persoonallista ääntä selvästi vaikuttuneena pelaajana sekä lukea enemmän teoksen ja mestarin suhteesta.

Tätä kirjoittaessa *Death Stranding 2* on jo ilmoitettu olevan tuotannossa. Ensimmäisen osan kaltaiset kymmeniä tunteja kestävät pelit upottavat pelaajan toisenlaiseen todellisuuteen, jossa yksilöllinen pelikokemus voi olla hyvinkin syvälinen ja merkittävä. Greenin kirja avaa monisäikeisen pelin tarinaa syvästi kuvastaen myös tutkijan kiintymyksen kohteita.

Heidi Rautalahti, TT
Postdoc-tutkija
Aalto-yliopisto

SUSANNA ASIKAINEN JA MARIKA PULKKINEN (TOIM.)

Raamattu ja populaarikulttuuri. Suomen eksegeettisen seuran julkaisuja 124. Helsinki: Suomen Eksegeettinen Seura, 2023. 430 s.

Populaarikulttuuri on vakiintunut osaksi monitieteistä tutkimusta. Susanna Asikaisen ja Marika Pulkkisen toimittamassa kokoelmateoksessa *Raamattu ja populaarikulttuuri* tutkimuskenttää tarkastellaan laajasti ymmärrettynä uskonnontutkimuksen kautta. Koska sekä populaarikulttuuri että uskonnontutkimus ovat laajoja aihepiirejä, teoksen keskittyminen Raamattuun on toimiva ratkaisu. Kun kukin teoksen artikkeleista tuo tavalla tai toisella esille kytköksen Raamattuun, rajaus rakentaa yhtenäisyyden tuntua teokseen.

Kokoelmateos on jaettu neljään osaan. Ensimmäinen osa tarjoaa teoreettisia ja metodologisia näkökulmia aiheeseen, toinen osa keskittyy kulluttamisen ja osallistumisen teemoihin, kolmas sukupuolen kysymyksiin ja viimeinen osa kauhun ja maailmanlopun tunnelmiin. Artikkelien

vuoropuhelu innoittaa pohtimaan, onko niin, ettei Raamattua ole populaarikulttuurissa liiaksi hyödynnetty kevyisiin tai iloisein aiheisiin, vaan sen kautta on pohdittu pikemminkin syntejä, pahuutta, tuhoa ja rangaistuksia. Suhteessa synkkiin teemoihin Raamattu voi joko tarjota varoitustarinoita tai vaihtoehtoisesti pelastusta ja turvaa, kuten muun muassa Juho Pitkänen nostaa esille kauhukulttuurin ja Raamatun maailmoja vertailevassa artikkelissaan. Useat muutkin artikkelit etsivät populaarikulttuuriset aiheensa kauhun, fantasian ja tieteisfiktion parista sekä etenkin maailmanlopun tunnelmista. Humoristiseen tai iloitteluvaan Raamatun aihepiirien käsittelyyn viittaa puolestaan lähinnä Nina Nikki, joka nostaa esille muutamia esimerkkejä meemikulttuurista.

Kirjan aloittava teoria- ja metodipainotteinen osuus avaa hyvin tutkimuskentän käytänteitä ja lähestymistapoja. Loput osuudet täydentävät näitä näkökulmia tarjoamalla tapaustutkimuksia ja syvällistä analyysiä erilaisista esimerkeistä. Monessa alkuosuuden artikkelissa, kuten vaikkapa Jason Silvermanin ja Marko Marttilan teksteissä, tuodaan esiin vastaanottotutkimuksen (tai reseptiotutkimuksen) näkökulmaa. Tässä ajattelussa Raamattu nähdään innoittajana, eräänlaisena alkutekstinä, jota tulkitaan ja hyödynnetään eri tavoin populaarikulttuurissa. Siten populaarikulttuurin tuotteet voidaan nähdä myös Raamatun vastaanotosta kertovina teoksina, jotka jäävät osaksi kulttuurihistoriaa kertoen tarinoita siitä, miten ja mitkä osat Raamatusta ovat puhutelleet minäkin aikana.

Ajatus linkittyy hyvin myös Nina Nikin artikkelissaan esille nostamaan keskusteluun kulttuurinmuutoksen tutkimisesta ja siitä, miten muuttuva suhtautuminen Raamattuun on yksi tapa tehdä näkyväksi kulttuurissa tapahtuvia muutoksia ajan kuluessa. Monet teoksen artikkeleista voidaan lukea juuri tästä näkökulmasta. Kirjoittajat pohtivat, miten erilaiset populaarikulttuurin tuotteet tulkitsevat Raamattua sekä tekevät sen tarinoita ja sisältöjä uudelleen merkityksellisiksi populaarikulttuurissa. Niko Huttunen pohtii artikkelissaan, miten Raamattu vaikutti Tove Janssonin teokseen *Muumipeikko ja pyrstötähti*, ja Jyrki Korpua puolestaan pohtii vaikutussuhteita