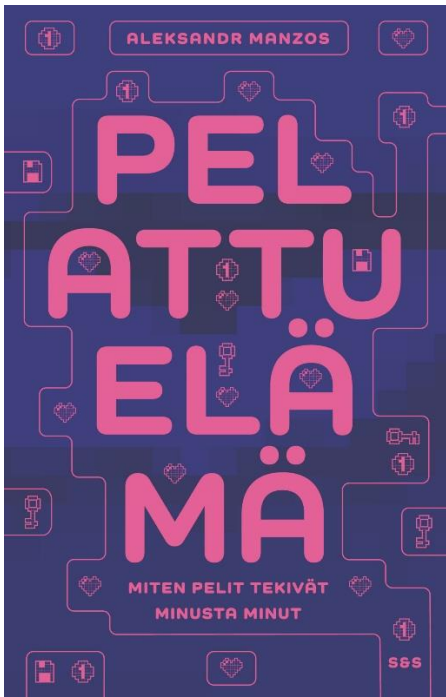




Digitaaliset pelit identiteettiä ja mielenrauhaa rakentamassa

Olli Saukko



Aleksandr Manzos 2023. *Pelattu Elämä. Miten pelit tekivät minusta minut.* Helsinki: Kustantamo S&S, 205 s.

Pelattu elämä: Miten pelit tekivät minusta minut on vilpitön ja avoin teos, joka kertoo digitaalisista peleistä, mutta ennen kaikkea se kertoo kirjan kertojainimestä ja kirjoittajasta, Aleksandr Manzosista. Kirjassa on tietokirjan piirteitä, mutta ensisijaisesti se on henkilökohtainen kertomus siitä, miten pelit ovat vaikuttaneet siihen, kuka kirjoittajasta on tullut.

Pelit-lehdessä pitkään avustajana toiminut ja kirjallisuustiedettä opiskellut Manzos on viime vuosina keskittynyt peliaiheisten tietokirjojen kirjoittamiseen. Näistä teoksista erityisesti yhdessä Tuukka Hämäläisen kanssa kirjoitettu *Pelien äärettömät maailmat* (Gaudeamus 2020) käsitteli uskonnontutkimukseen linkittyviä teemoja, ja niitä Manzos sivuaa myös uudessa kirjassaan. Sen keskiössä ovat pohdinnat siitä, millä tavalla digitaaliset pelit antavat pelaajilleen mahdollisuuksia muun muassa roolikokeiluihin, normien koettelemiseen ja uusien identiteetin rakennuspalasten löytämiseen. Toisin sanoen kirja esittelee, minkälaisia merkityksellisiä kokemuksia pelit voivat suurtenkin elämäkysymysten äärellä antaa. Kuten *Pelien äärettömät maailmat*, myös *Pelattu elämä* koostuu käytännössä temaattisesti linkittyvistä, pelien merkityksiä pohtivista esseistä. Nyt käsillä olevan kirjan neljästä esseestä koostuu edeltävään teokseen verrattuna vieläkin yhtenäisempi kokonaisuus.

Esseiden otsikot ovat "Binääri", "Avatar", "Zen Arcade" ja "Pelaajat ja gamerit". Kaksi ensimmäistä käsittelevät binäärien eli kahtiajakojen sekä pelihahmoihin ja avatareihin liittyvien piirteiden ja valintojen kautta sitä, millä tavoin digitaalisissa peleissä pelattaviin ja eläydyttäviin hahmoihin samaistuminen toimii oman identiteetin rakentamisen tapana. Pohdinta linkittyy luonnollisesti myös roolipelaamiseen, vaikka se ei olekaan Manzosin kirjan keskiössä. Kolmannen esseiden otsikko viittaa punkrock-yhtye Hüsker Dün levyyn vuodelta 1984. Osio käsittelee otsikkonsa mukaisesti sitä, millä tavoin kirjoittaja on löytänyt mielenrauhaa (tai sananmukaisesti zenin) arcade-pelihallien tyyliä edustavien hyvin haastavien ja tyyliään tietyllä tapaa mekaanisten ja yksinkertaisten pelien äärellä. Neljäs essee on kirjan osioista eniten yhteiskunnallisesti suuntautunut. Siinä Manzos käsittelee muun muassa pelimaailmassa esiintyvää epätasa-arvoa, väkivallan keskeistä roolia valtavirran peleissä sekä erilaisten pelaamisen tapojen arvottamista.

Manzos on syntynyt 1980-luvun lopulla, kuten minäkin, ja tämän kautta luin kirjaa myös jonkinlaisena sukupolvikokemuksen kuvauksena. Vasta tämä ikäluokka on kasvanut aikuiseksi sellaisessa maailmassa, jossa videopeleillä on ollut niin keskeinen asema viihde-, taide- ja ajanviettomuotona, että omaa minuutta ja identiteettiä on voinut rakentaa juuri niiden kautta, esimerkiksi kirjallisuuden tai elokuvien sijaan. Toisaalta taas voisi ajatella, että ikäluokka eroaa Z-sukupolvesta siinä, että jälkimmäinen on kasvanut maailmassa, jossa vapaa-aika on pirstaloitunut niin moneen suuntaan, että koko sukupolvea yhdistäviä videopelejä tai muitakaan teoksia on merkittävästi vähemmän.

Samaa sukupolvea edustavat lukijat siis samaistunevat vahvasti joihinkin kirjan esittelemiini mietteisiin vaikkapa *Final Fantasy VII:n* mullistavuudesta tarinallisena pelikokemuksena tai turhautumisesta pelimaailman sukupuoliroolien hitaaseen päivittymiseen. Heti kirjan avavassa esseessä Manzos avaa kuitenkin niitä erityisiä tapoja, joilla pelit ja pelaaminen ovat vaikuttaneet juuri häneen poikkeuksellisen vahvasti. Siinä hän pohtii binäärien hegemoniaa ja sen haastamista. Sen kautta Manzos käy läpi sitä, millä tavoin hän havahtui pelihahmojen ja avatarien kautta hahmottamaan omaa sukupuoli-identiteettiään uudella tavalla. Avatar tarkoittaa sanskritiksi – kuten Manzos kertoo – "laskeutumista eli sitä, kun jumala tuli maan päälle ihmisen muodossa". (s. 61) Digitaalisten pelien kontekstissa se viittaa käytännössä siihen peliruudulla näkyvään hahmoon, jota pelaaja ohjaa ja jonka ominaisuuksiin hän voi mahdollisesti vaikuttaa. Länsimaisten digitaalisten roolipelien yleistyessä 1990-luvun lopulla muun muassa pelisarjojen *Fallout* ja *Baldur's Gate* myötä pelaajille tuli yhä useammin mahdollisuus luoda itselleen haluamansa kaltainen pelihahmo. Vaikka varhaisimmissa tämänkaltaisissa peleissä hahmo oli peliruudulla teknisten rajoitteiden vuoksi käytännössä vain kasa pikseleitä, itse valittuun tai rakennettuun hahmoon kiintyminen saattoi olla hyvinkin vahvaa.

Manzos kuvailee kirjassaan hyvin konkreettisesti sitä, miten hän havahtui siihen, että hän oli läpi pelihistoriansa toistuvasti valinnut pelattavaksi hahmokseen ei-miespuolisen hahmon, aina kun se oli mahdollista. Silloin kun hän päätyi tai joutui pelaamaan miespuolisella hahmolla – jotka digitaalisten pelien historiassa olivat useimmiten myös eri tavoin stereotyyppisen maskuliinisia – pelaaminen tuntui aina jotenkin etäisemmältä. Muunlaisten kuin miespuolisten tai maskuliinisten avatarien kautta aukeni näkymä siihen, millä tavoin hän näki itsensä.

Henkilökohtaisen pohdinnan ja prosessin avaamisen ohessa Manzos kuvaa niitä tapoja, joilla digitaalisten pelien maailmaan (kuten muuhunkin maailmaan) vaikuttivat pitkän aikaa sukupuolistereotyyppiset ja patriarkaaliset ajatusmallit, joita on pelien tapauksessa alettu onnistu-

neesti murtaa oikeastaan vasta pitkälti 2000-luvun puolella. Joltain osin digitaalisten pelien formaatti on ollut myös erityisen hyvä tähän tarkoitukseen. Tästä Manzos nostaa esimerkkinä queer-pelintekijöiden laatimat, hieman liikkuvaa sarjakuvaa muistuttavat visual novel -tyyliset pelit. Tässä tyyllilajissa pelaaja pääsee itse tekemään melko vähän. Niissä on lähinnä mahdollista valita, millä tavoin oma hahmo vastaa pelin dialogeissa muiden hahmojen kysymyksiin, ja näillä valinnoilla voi olla pienin tavoin vaikutusta juonen kulkuun.

Kirjan kolmannessa esseessä Manzos kertoo löytäneensä zen-olotilan niin sanottujen "shmup"-pelien äärellä. Nimitys tulee sanoista "shoot 'em up", ja näissä arcade-pelihallien tyyliä edustavissa peleissä useimmiten väistellään omalla avaruusaluksella kohti tulevia luotisateita ja samalla ammutaan vihollisaluksia alas. Tunnetuin tyyllilajin edustaja lienee *Space Invaders*, joka luotiin alun perin jo vuonna 1978. Pelit ovat myös tarkoituksellisen vaikeita. Miten tällaisen kokemuksen kautta sitten voi löytää zenin? Helposti, ja se on jopa loogista. Kun joutuu täysin keskittymään mahdottomalta tuntuvaan pikseliluotien väistelyyn, on mahdollista irtautua arjesta ja oravanpyörästä, ja samalla kenties myös mielensisäisistä kipupisteistä. Samansuuntaisen flow-kokemuksen Manzosille on tarjonnut myös tunnettua Tetristä muistuttava Dr. Mario (vuodelta 1990). Se on niin ikään yksinkertainen, helposti avautuva ja mekaaninen peli, johon hän koukuttui pandemiasulun aikana. Peleistä onkin moneksi: tarinallisesti syvälliset pelit voivat antaa ajatuksia elämän suurten kysymysten äärelle, ja toisaalta yksinkertaiset ja tarinaltaan ontot pelit voivat viedä flow-tilaan ja mielenrauhan äärelle. Näitä teemoja on suomalaisista pelitutkijoista sivunnutkin muun muassa TT Heidi Rautalahti väitöskirjassaan *"I would rather contemplate big questions" – Imagining contemporary religion in digital games and among gamers from actor-centred and game-immanent perspectives* (2022).

Digitaalisten pelien historiaan peilaten Manzos pohtii nykypäivän peleissä esiintyvien hahmojen moninaisuutta ja sen vaikutusta pelaajan mahdollisuuksiin samaistua valitsemaansa hahmoon. Hän itse kirjoittaa suhtautuvansa hieman skeptisesti suurten yritysten pyrkimykseen moninaisuuden esittämisessä, ennen kaikkea Blizzard Entertainment -yhtiön *Overwatchiin*, jonka kolmisenkymmentä pelattavaa hahmoa edustavat hyvin kattavaa skaalaa etnisyyksiä, elämäntaustoja ja sukupuoliä. Hän toteaa itse aiheen kahtalaisuuden siinä, miten toisaalta aito representaation moninaistuminen on arvokasta, mutta toisaalta suurten yritysten kohdalla siinä on mahdollista nähdä tokenismia eli "näennäistä moninaisuuden lisäämistä vain hyödyn tavoittelemiseksi" (s. 33). Lopulta jää kuitenkin ilo siitä, että nykypäivän pelaajilla on ylipäänsä pääsy tämänkaltaisiin peleihin, joiden hahmorepertuaarista löytyy niin sanotusti kaikille jotain, ja jonka "maskotti Tracer on paitsi nainen myös lesbo" (s. 34).

Manzosin kirjoitustyyli on sujuva. Vaikka näen, että esseiden hyvin henkilökohtainen lähestymistapa voi tuntua joistain lukijoista raskaaltakin, itse koin avoimuuden kutsuvana. Kirjan esseemäinen ote sekä mahdollisesti kirjoittajan tausta kirjallisuustieteissä näkyvät tavassa, jolla hän värittää pohdintojaan välillä melko satunnaisillakin lainauksilla, joista osa on runoista, osa elokuvista, ja osa lauluista. Vaikka pelit tekivät kirjoittajasta sellaisen kuin hän on, tuntuu ilmeiseltä, että osansa on ollut myös runoudella ja musiikilla. Vaikutteiden rinnastaminen voi myös tuoda kirjan elämäkerrallista otetta lähestyttävämmäksi niille, joille pelien maailma on vieraampi.

Olli Saukko on kirkkohistorian ja Pohjois-Amerikan tutkimuksen väitöskirjatutkija Helsingin yliopistossa.