



## **Toivoa tai epätoivoa, pelaaja on harvinaisten teologisten pohdintojen äärellä - Arvio videopelistä Indika (Odd meter, 11 Bit Studios, 2024)**

Heidi Rautalahti

Harva, jos mikään videopeli käsittelee ortodoksisen kirkon historiaa ja dogmatiikkaa sen verran yksityiskohtaisesti, että tämän peliarvion tekijä toivoisi opiskelleensa itäistä teologiaa hieman enemmän.

Viime vuonna julkaistu lyhyt indiepeli (itsenäinen julkaisija ja pelistudio) *Indika* (2024) kuvaa samannimisen nuoren nunnakokelaan elämää 1800-luvun luostarissa kuvitteellisella Venäjällä. Muutama tuntinen peli seuraa kolmannessa persoonassa Indika-nunnan arkea luostariaskareista pelin varsinaiseen tehtävään, jossa tyttö lähetetään viemään kirje toisen kaupungin luostariin. Matkalla hänen mukaansa lyöttäytyy vankikarkuri ja yhdessä he kohtaavat sodan jälkeisiä raunioita ja ihmisten kurjuutta harmaissa talvisissa tehdasmaisemissa.

Pelin on kehittänyt venäläinen pelistudio Odd Meter, jonka kerrotaan muuttaneen maasta viime vuosien tapahtumien tähden. Kehittäjät lähtivät kasvaneen ahdistuksen vuoksi, minkä voi nähdä vaikuttaneen pelin tyyliin, kirkon kritiikkiin ja pelitarinan surkeaan lopputulemaan. Pelin julkaisija 11 Bit Studios taas on tunnettu aiemmistakin sotakriittisistä peleistään, kuten palkittu ja mobiiliinkin julkaistu *This War Of Mine* -peli (2014), joka kuvastaa siviilien arkea sodan keskellä. Vaikka pelaaja kuinka yrittää pelastaa sivullisia miehiä, naisia ja lapsia, osoittautuu se mahdottomaksi.

Samankaltaista pohdintaa käy Indika-peli erityisesti teologisten kysymysten avulla. Matkalla pelihahmot virittävät keskustelua vapaasta tahdosta, Jumalan odotuksista ihmisiä kohtaan sekä siitä, voiko Jumalaa todella ikinä rakastaa kaiken epäonnisen elämän ja odotusten keskellä. Päähahmo pohtii erityisesti, miten voi olla hyvä kristitty – tai hyvä nunna. Indika kipuilee sen suhteen minkä tähden Jumala ei vain luonut häntä suoraan kaltaisekseen, jos ihmisen on ylipäänsä vaikea elää Jumalan tahdon mukaisesti. Vankikarkuri Ilya on taas menettänyt toisen kätensä ja puhuu ihmeistä ja toivosta. Ilyja on kuullut, että lähellä on toinen kirkko, jossa ihmeparantumisestaan tunnetut maailmankuulut pyhänjäännökset ovat esillä.

Tästä huolimatta Indika-pelissä tunnelma sumuisen ja loskaisen lumen ympärillä muistuttaa ihmisen eteenpäin vievän toivon voimasta kaiken epätoivon keskellä. Peli ei kuitenkaan ole mieltä ylentävä, vaan pikemminkin pelin lopetuksen jälkeen pelaaja jää pohtimaan valheellisen toivon ja aidon toivon ristiriitaa. Voiko näitä edes erottaa toisistaan, jos kumpikin toisaalta vie elämässä eteenpäin? Indika ja Ilya luottavat sokeasti pyhänjäännöksen parantavaan ihmeeseen, joka voisi muuttaa heidän kohtalonsa.

Pelissä pelaajan toimijuus on silti tarkoituksella rajattu. Pelaaja ei saa parannettua pelitaidoillaan tai sorminäppäryydellään päähahmojen elämää ja muutettua pelin surullista päätöstä. Sen sijaan pelaaja asetetaan pohtimaan maallisen ja materialistisen tavoittelun ja henkisen ylevyyden yhteyksiä. Tässä pohdinnassa pelin juonesta löytää myös kriittisen puheenvuoron: laskeako usko esineiden, kuten pyhäinjäännösten varaan, ja mitä uskonobjektit oikeastaan tuovat lisää uskon ja toivon kokemukseen. Läpi pelin Indika-nunna voi etsiä hylätyistä taloista ja pimeistä nurkista ikoneita ja sytyttää niille kynttilöitä, vaikka tämä toiminta jää turhaksi.

Nunnat populaarikulttuurissa ovat erityinen ambivalentti aihe niin elokuvissa kuin videopeleissä. Nunnat ovat perinteisten miesprotagonistien rinnalla usein aktiivisia tekijöitä, niin hyviä kuin pahoja toimijoita. Videopeleissä nunnat edustavat vielä erityisempää ryhmää, sillä heihin liitetään kulttuurivinkkelin mukaan kristinuskon mytologisointia sekä eksotisointia, maagisia ominaisuuksia ja erotiikkaa. Indika-pelin vaatimaton ja nuhjuinen nunnakuva ei sinänsä tuo uutta nunnafiktioon kirjoon. Indika-nunna tuo kuitenkin pelaajalle pohdittavaksi sen, miten nunnaksi aikova voi olla myös syntinen tai ehkä juuri sen takia.

Yleisesti indiepeleissä nähdään valtavirran ”onnellisten loppujen” pelien sijaan moninaisempia kertomuksia. Nämä pelit usein koettelevat tarinankerronnan rajoja siinä, mitä oikeastaan pelin muodossa on hyväksyttyä sanoa, mikä on mielekästä pelaamista ja mikä media peli ylipäänsä tässä ajassa voi olla. Voiko se olla myös surullinen tarina, jolla on surkea päätös ja jota voi olla epämiellyttävä pelata? Näitä harvemmin esillä olevia pelimekaniikkoja Indika kutsuu myös tarkastelemaan.

Elokuvien hupsuttelevien nunnakuvauksien sijaan, videopelin nunna Indika esittää syvällisiä teologisia kysymyksiä toivottomuuden rajoilta. Siispä esitän kutsun toisenlaiseenkin peliarviointiin – voisiko pelin lopussa nähdä toivon pilkahduksen?

## Kirjallisuus

### Evans-Thirlwell, Edwin

2023 How Historical Fantasy Indika Channels its Russian Creator's Anger against Putin and the Orthodox Church. *Rock Paper Shotgun*. [www.rockpapershotgun.com/how-historical-fantasy-indika-channels-its-russian-creators-anger-against-putin-and-the-orthodox-church](http://www.rockpapershotgun.com/how-historical-fantasy-indika-channels-its-russian-creators-anger-against-putin-and-the-orthodox-church) Katsottu 20.12.2025.

11 Bit Studios. <https://11bitstudios.com/11-bit-studios-to-publish-indika/> Katsottu 20.12.2025.

11 Bit Studios. <https://11bitstudios.com/games/this-war-of-mine/> Katsottu 20.12.2025.

### Pesonen, Heikki

2016 Mad Sisters and Evil Mothers: Representations of Nuns and Convents in Western Film. – Riku Hämäläinen, Heikki Pesonen & Terhi Utriainen (toim.), *Helsinki Study of Religions: A Reader*, Uskontotiede 17. 388–98. Helsingin yliopisto: Uskontotiede.

**Webster, Hilton**

2022 The Best Nuns In Video Games. *The Gamer*. <https://www.thegamer.com/best-nuns-sister-abbess-video-games/> Katsottu 20.12.2025.

TT Heidi Rautalahti on uskontotieteilijä Helsingin yliopistosta ja pelaajakokemusten tutkija Aalto-yliopistosta.