



Yhdysvaltojen kulttihistoria satiirin kohteena: Arvio Far Cry 5 -videopelistä

Heidi Rautalahti
Helsingin yliopisto



fc_falls-end-media-full_ncsa.jpg: Joseph Seed saarnaa seuraajilleen. Kuva: Ubisoft/FarCry5/media

Videopelien antagonistien – pelitarinoiden pahisten – voi usein tulkita liittyvän populaarikulttuurissa käytävään kriittiseen yhteiskuntakeskusteluun. Viime vuosien suosituimpien ja palkituimpien pelien, kuten Dishonored- (2012-2017) ja BioShock –pelien (2007-2013), kohdalla pahantekijän rooliin ovat päässeet uskonnolliset auktoriteetit ja fanaattiset johtajat, jotka osallistuvat peilaamaan institutionaalisen uskonnon ja vallan väärinkäytön pahimpia kuviteltuja skenaariorioita.

Pelivalmistaja Ubisoftin uusimman Far Cry-pelisarjan tuotos Far Cry 5 (2018) suuntaa pelaajansa muistelemaan Yhdysvaltojen kivuliasta historiaa kulttien ja lahkojen parissa satiirin keinoin, sillä pelistä löytyy myös huumoria. Satiiri on ilmaisulaji, joka laskee leikkiä, mutta osuu pilkkaan vakaviinkin teemoihin ja parhaimmillaan purkaa kulttuurillisia kipupisteitä. Far Cry 5:ssä pelaaja ei vain kohtaa fanaattisia lahkolaisia vauhdikkaissa ja dramaattisissa ampumakohtauksissa, vaan osallistuu monelta tasolta amerikkalaisen kulttihistorian ruodintaan.

Ubisoftin Far Cry on videopelisarja (2004-), jossa ei säästellä räiskintää. Ensimmäisen persoonan näkökulmasta kuvatut, kestoltaan monikymmentuntiset sandbox-pelit (rajattu avoin maailma) koostuvat käytännössä asevarustelusta, lukuisista ajoneuvovaihdoksista aina maalta merelle ja ilmaan, unohtamatta maastoseikkailuja villieläinten kanssa. Vain pelisarjan tarinat vaihtuvat määrittäen yksittäisten pelien teemoja. Sarjan uusimmassa pelissä pelaaja kohtaa Yhdysvaltojen Montanan osavaltion kuvitteellisessa Hope Countyssa fanaattisen Eden's Gate –kultin. Kulttijohtaja Joseph Seed haluaa käännyttää ja pelastaa kaikki kyläläiset osaksi suurta perhettä, sillä hänen profetiansa mukaan maailmanloppu, "The Collapse", on tulossa.

Pelaaja astuu pelimaailmaan poliisikokelaana, joka on lähetetty tarkastamaan hälyttävää tilannetta Hopen kuntaan. Kokelas jää kuitenkin kiinni kultin raja-aitojen taakse. Pelaajan tehtävä on vapauttaa Joseph Seedin hallintaan joutuneet maat ja asukkaat, sekä selvitä itse hengissä.

Yhdysvaltojen kultti-kulttuuri huumorin kohteena

Hope County on tavallinen amerikkalainen pieni maalaiskunta, jonka asukkaat nauttivat lava-autoistaan, grillijuhlista sekä country-musiikista. He ovat myös innokkaita ”preppereitä”, toisin sanoen maailmanlopunvarustelijoita, joilla useimmilla on kotipihojensa takana oma bunkkeri. Eden’s Gate -lahkolaiset erottuvat kuitenkin kunnassa näkyvästi yhtäläisellä pukeutumisellaan ja huomiota herättävällä aseistautumisella.

Mielenkiintoisena yksityiskohtana pelistä löytää lahkolaisia myös Hopen kuntaan rakennetulta pyhiinvaellusreitiltä, joka osaltaan kuvaa lahkolaisten uskontoa. Pelaajan on mahdollista kulkea ”The Path” alusta loppuun ja löytää matkalta 13 kivilaattaa, joihin on kaiverrettu kohtia Josephin elämän historiasta, profetiasta ja siitä, miten hänet kutsuttiin maailmaan pelastamaan harhailevia sieluja.



fc_keyart-media-ful_ncsa.jpg: Joseph Seed ja perhe. Kuva: Ubisoft/FarCry5/media

Nämä Hope Countyn ja lahkolaisten yhtymäkohdat Yhdysvaltojen lähimenneisyyteen kuvaavat maan kulttihistorian vaiheita. Tosielämän vertailukohtina voi nähdä vaikkapa intialaisen gurun Oshon seuraajien maaseutumaneesin, 1980-luvulla rakennetun Rajneeshpuram-kaupungin Oregonissa, joka aikanaan saavutti suurta suosiota ja mediahuomiota. Seuraajakunta erottui lähitienoosta samanlaisilla punaisilla vaatteillaan, ja uhkasi ulkopuolisia aseilla, mikäli heidän toimintaansa olisi puututtu. Surullisina yhtymäkohtina voi taas nähdä 1970-luvulla lahkojohdaja Jim Jonesin luoman Jonestownin kylän, jonka toiminta päättyi jäsenten joukkomurhaan.

Far Cry 5 -pelin kulku ja tarina muistuttavat kuitenkin suurilta osin niin kutsuttua Waco:n piiritystä Texasissa vuonna 1993, jossa muun muassa FBI puuttui Daavidin Oksa -lahkon toimintaan. Piiritys ja FBI:n hyökkäys järjestettiin Jonestownin tapahtumien toistumisen pelossa. Piirityksen vaiheista kerrotaan eri versioita, mutta tiedot kuolleiden lahkolaisten ja poliisien lukumääristä kielivät hyvin traagisesta ja epäonnistuneesta operaatiosta. Lahkon 1980-luvulla esiin tulleen johtajan David Koreshin olemus sen sijaan lähentelee erehdyttävästi Joseph Seedin hahmon ulkomuotoa, aina silmälaseja myöten.

Musiikkiraita satiirin välineenä

Far Cry 5 tuo mieleen kulttimenneisyyden varoittavat esimerkit, mutta lisää tarinaansa huumoria viittaamalla nykypäivän kristillisyyteen etenkin musiikkiraitansa avulla. Eri pelitilanteissa soivat lahkolaisten näkökulmasta esitetyt gospelit välittävät tyylikkäällä toteutustavallaan pelimaailmaan lahkoon teologiaa kertoen Josephin tavoitteista. Musiikki ja sanoitukset kytkeytyvät pelin estetiikan kokonaisvaltaisen tunnelman luomiseen. Pelin eri osissa toistuvat kuoron laulamien kappaleet, kuten "Help me Faith" tai "Oh John" eivät suinkaan viittaa kristilliseen perinteeseen, vaan Joseph Seedin perheen käytyreihin Faith Seediin ja John Seediin. Pelaaja kohtaa hahmot aika ajoin välikohtausvideoissa pelin aikana, jolloin he kaikin keinoin koittavat käännäyttää pelaajan uskontonsa puoleen. Pelaaja pysyy kuitenkin puolueettomana.

Toisena yksityiskohtana pelissä tapahtuva "käännäytystyö" on mielenkiintoinen lisä kuvaamaan sitä, miten pelitarina rajaa lahkoille kuuluvia toimintoja. Pelissä näkyvä lahkoon käännäyttäminen näytetään pakotetun uppokasteen tai huumaavan "bliss" -aineen välittämisenä ympäröiville kuntalaisille. Kun pelaaja kohtaa pelimaailman matkoillaan järven rannalla lahkolaisten uppokasteyrityksiä, voi hän pelastaa viattomat kuntalaiset kasteelta. Bliss -huumeen taas näytetään pitävän lahkolaiset kuuliaisina ja tottelevaisina.

Musiikkiraita on kuitenkin pelin ehdoton ansio. Säveltäjä Dan Romer on luonut autenttisia kuoron laulamia country -ralleja, amerikkalaista folkia, "hengellisiä lauluja" sekä tunnelmaraitaa, joka kehystää pelattavuudeltaan sekavan pelimaailman hyvin. Far Cry:t ovat tunnettuja sekaavuudestaan ja tahattoman intensiivisestä pelitahdistasta, mutta Romerin musiikki punoo Far Cry 5:sta linjakkaan peli- ja tarinakokonaisuuden Yhdysvaltalaisen kulttihistorian vaiheista. Pelaaja voi kokea onnistumista pelastaessaan asukkaat ja palauttaessaan perusamerikkalaisen maaseutuidyllin rauhan sijoilleen – kuunnellen samalla hyvää musiikkia.

Lähteet

Far Cry 5, 2018, Ubisoft. Alustat: PS4, Windows, Xbox One.

Videopelin musiikkia:

"Help Me Faith", Dan Romer ft. Madi Diaz, choir:

<https://www.youtube.com/watch?v=MwVfE-wZco>

"Oh John" (feat. Charlie Mtn.): <https://www.youtube.com/watch?v=xHBMjUNnA98>

Kartta pelin pyhiinvaellusreitistä: [https://farcry.fandom.com/wiki/The_Path_\(Pilgrimage\)](https://farcry.fandom.com/wiki/The_Path_(Pilgrimage))