

Iris Damstén

# IHMISKEIKEINEN LUONTOSUHDE METRO EXODUS -VIDEOPELISSÄ

Luonnon hyväksikäytön representaatiot virtuaalisessa  
pelimaailmassa

# TIIVISTELMÄ

Iris Damstén: Ihmiskeskeinen luontosuhde Metro Exodus -videopelissä: luonnon hyväksikäytön representaatiot virtuaalisessa pelimaailmassa  
Pro gradu -tutkielma  
Tampereen yliopisto  
Yhteiskuntatutkimuksen tutkinto-ohjelma  
Helmikuu 2024

---

Tutkielmassani tarkastelen sitä, miten luonnon hyväksikäyttöä representoidaan ja miten ihmiskeskeinen luontosuhde merkityksellistyy videopeleissä. Ympäristön ja ilmastonmuutoksen tarkastelu on jäänyt videopelejä koskevassa yhteiskunnallisessa tutkimuksessa varjoon, jonka vuoksi kiinnitän tutkielmassani huomiota myös elolliseen ja elottomaan ympäristöön. Tutkielmani päätutkimuskysymys on, miten luonnon hyväksikäyttöä representoidaan videopeleissä. Alakysymyksiä ovat a) miten ihmiskeskeinen luontosuhde merkityksellistyy videopeleissä ja b) millaista todellisuutta videopeliteollisuudessa uudelleentuotetaan ja mitkä ovat sen seuraukset empiiriselle todellisuudelle?

Teoreettisena viitekehystenä käytän Bookchinin sosiaalisen ekologian teoriaa ja ekofeminististä teoriaa. Hyödynnän tutkielmassani erityisesti Gaardin, Kheelin, Plumwoodin ja Hunnicuttin teoretisoituja. Sosiaalisen ekologian teoria näkee ympäristöongelmien juurisyynä sosiaaliset rakenteet ja vääristyneen valtdynamiikan luontoa kohtaan. Ekofeminismi tutkii naisten alistamisen ja luonnon hyväksikäytön yhteyttä ja tarkastelee patriarkaalisten rakenteiden ja ympäristötuhoon kietoutuneisuutta. Otan huomioon myös sosiaalisen ekologian teorian haavoittuvuudet, kuten sen, miten Bookchin erottelee puheessaan sosiaaliset ja ekologiset ongelmat vahvistuen dualistista käsitystä. Sosiaalisen ekologian tukeutuu teknologisiin innovaatioihin ja ratkaisuihin, mikä vahvistaa näkemystä siitä, että ihminen voi hallita luontoa ja on näin ylivoimaisessa asemassa. Bookchin painottaa sosiaalisten luokkien merkitystä, jonka vuoksi hyödynnän tutkielmassani myös ekofeminististä teoriaa saavuttaakseni monimuotoisemman ja kokonaisvaltaisemman näkökulman ihmiskeskeisen luontosuhteen olemuksesta.

Tutkielmani aineistona olen käyttänyt 4A Gamesin vuonna 2019 julkaisemaa Metro Exodus -videopeliä ja toteutin aineistonkeruun autoetnografisesti, millä tarkoitetaan omaelämäkerrallista tapaa tehdä tutkimusta. Analyysimenetelminä käytin multimodaalista diskurssianalyysia ja laadullista teoriasidonnaista sisällönanalyysia. Tarkastelin tutkielmassani, miten luontoa kuvataan ja visualisoidaan aineistona olevassa pelissä sekä sitä, miten luonnon hyväksikäyttöä ja ympäristötuhoa normalisoidaan pelin eri osa-alueilla. Kiinnitän tutkielmani analyysissa huomiota siihen, miten luonnon hyväksikäyttöä representoidaan videopeleissä narratiivisesti, diskursiivisesti, visuaalisesti ja strukturaalisesti. Tällä tarkoitan sitä, kuinka representaatiot näyttäytyvät pelaajalle esimerkiksi pelin juonessa, pelihahmojen puheessa, siinä millaiselta pelimaailma näyttää ja millaisia pelimekaniikkoja tai pelin rakenteeseen liittyviä luokitteluja pelissä hyödynnetään.

Tutkielmani keskeinen johtopäätös on, että aineistona oleva peli vahvistaa ihmiskeskeistä luontosuhdetta, mikä liittyy sosiaalisen ekologian ja ekofeministisen teorian näkökulmiin ympäristötuhoon syistä. Analyysistä nousi esille kolme teemaa, jotka ovat 1) ihmisen koettu ylivertauisuus ja rakenteellinen väkivalta, 2) luonnon esineellistäminen ja hyväksikäyttö sekä 3) kyvykkyyden, vastuunpakoilun ja luonnon kehystyksen kritiikki. Luonto kehystetään aineistona olevassa videopelissä samaan aikaan hauraana ja vahvana riippuen katsantokannasta. Luonto esimerkiksi näyttäytyy hauraana ja suojeltavana silloin, kun halutaan korostaa ihmisen koettua kyvykkyyttä. Kun ihminen haluaa välttää vastuunkantoa aiheuttamistaan ympäristöongelmista, luonto nähdään kestäväenä ja monimutkaisena sekä ihmisen keinot vaikuttaa ilmastonmuutokseen olemattomina.

Tulokseni syventävät yhteiskuntatieteellistä ymmärrystä siitä, miten kaupallisissa videopeleissä ihmiskeskeistä luontosuhdetta uudelleentuotetaan monin eri tavoin. Pelit vaikuttavat pelaajiin ideologisesti, narratiivisesti ja diskursiivisesti, ja niiden rakenne ja immersivisyys voivat vaikuttaa pelaajien ekologiseen mielikuvitukseen. Näen, että yhteiskuntatieteiden tulisi nähdä videopelit vakavasti otettavana ja relevanttina tutkimuskohteena tarkasteltaessa sosiaalista todellisuutta ja yhteiskuntamme ajankohtaisia ilmiöitä.

Avainsanat: dystopia, luontosuhde, ihmiskeskeisyys, rakenteellinen väkivalta, sosiaalinen ekologia, ekofeminismi, autoetnografia, videopelit

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Videopelit kriittisen yhteiskunnallisen tutkimuksen kohteena	5
3	Ympäristösosiologinen näkökulma luonnon hyväksikäyttöön	15
4	Tutkielman aineisto, metodi ja analyysi	21
	4.1 Aineisto	21
	4.2. Metodi ja tutkimusetiikka	23
	4.3. Analyysi	26
5	Ihmisen koettu ylivertaisuus ja rakenteellinen väkivalta	28
6	Luonnon esineellistäminen ja hyväksikäyttö	50
7	Kyvykkyyden, vastuunpakoilun ja luonnon kehystyksen kritiikki	65
9	Johtopäätökset ja pohdinta	69
	Lähteet	74

# 1 Johdanto

Tutkielmani aiheena on ihmiskeskeinen luontosuhde Metro Exodus -videopelissä ja luonnon hyväksikäytön representaatiot virtuaalisessa pelimaailmassa. Tarkastelen sitä, miten ihmisen antroposentrinen eli ihmiskeskeinen luontosuhde merkityksellistyy videopeleissä. Kiinnitän huomiota myös siihen, millaista todellisuutta videopeliteitteollisuudessa uudelleentuotetaan ja mitkä ovat sen seuraukset empiiriselle todellisuudelle. Keskeistä tarkastelun kannalta ei ole se, kuka pelin on tehnyt vaan se, kuinka luonnollistuneet käsitykset luonnosta ja ympäristöstä virtaavat pelinkehittäjien läpi peliin ja sitä myöten pelaajille.

Monet pelitutkimukset ovat kiinnittäneet huomiota lähinnä ihmisten väliseen, fyysisen väkivallan representaatioihin, kun taas esimerkiksi epäsuora rakenteellisen ja kulttuurisen väkivallan tarkastelu on jäänyt taka-alalle. Schnaars (2019) väittää, että akateemisessa maailmassa on taipumus analysoida pelkästään videopelien näkyvää väkivaltaa, joka asetetaan mekaanisen järjestelmän päälle, jotta pelikokemus tuntuisi uskottavalta. Esimerkiksi veriroiske ruudulla kertoo pelaajalle vain siitä, että luoti osui kohteeseen (Schnaars 2019, 79). Pelien ensisijaisella väkivallalla ei siis ole mitään tekemistä räjähdysten tai kasvavien kuolonuhrien määrän kanssa, vaan ainoastaan sillä digitaalisen järjestelmän määräyksellä siitä, mihin mikäkin kuuluu ja miten sitä arvotetaan (Van Ooijen 2018, 35).

Aiemmissa pelitutkimuksissa on tarkasteltu ihmisen luontosuhdetta, mutta useimmiten tarkastelun kohteena ovat olleet eläimet tai ei-inhimilliset olennot, ei luonto itsessään. Hyväksikäyttöön kytkeytyy tiiviisti myös ympäristötuho, mikä on seurausta hyväksikäytöstä ja ilmastonmuutokseen vaikuttava tekijä. Tämän vuoksi käsittelen luonnon hyväksikäytön lisäksi myös ympäristötuhoa sekä ilmastonmuutosta. Pääpaino on kuitenkin luonnon hyväksikäytössä sen ollessa selittävä ja määrittävä tekijä.

Rakenteellinen väkivalta on Galtungin (1969) mukaan väkivallan muoto, joka on sisäänrakennettu yhteiskunnan sosiaalisiin, poliittisiin ja taloudellisiin rakenteisiin. Nämä rakenteet vahingoittavat tai aiheuttavat haittaa tietyille ihmisryhmille ja tässä yhteydessä myös olennoille. Rakenteellinen väkivalta viittaa systemaattisiin tapoihin sosiaalisissa rakenteissa, jotka vahingoittavat ihmisiä tai olentoja estämällä heidän perus-

tarpeensa tai pääsyn välttämättömiin resursseihin. Rakenteellisen väkivallan pysyvyyteen vaikuttavat muun muassa epätasa-arvoiset valtasuhteet, sosiaaliset instituutiot ja taloudelliset järjestelmät. (Galtung 1969.)

Galtungin (1990) konseptualisoima kulttuurinen väkivalta kiinnittää huomiota niihin symbolisiin ja kulttuurisiin aspekteihin, jotka legitimoivat ja tukevat suoraa ja rakenteellista väkivaltaa. Se tarjoaa oikeutuksen, moraalisen perustelun sekä kulttuurisia narratiiveja, jotka normalisoivat väkivaltaa ja tekevät siitä hyväksyttävää. Useat erilaiset symbolisten systeemien elementit, kuten kieli, ideologia ja media, myötävaikuttavat kulttuurista väkivaltaa. Kulttuuriset symbolit ja narratiivit vahvistavat monesti olemassa olevia valtarakenteita ja epäarvoisuuksia. (Galtung 1990.) Yhtenä rakenteellisen ja kulttuurisen väkivallan muotona voidaan nähdä spesismi eli lajisorto, jota käsittelen tutkielmassani. Ympäristön ja ilmastonmuutoksen tarkastelu on jäänyt videopelejä koskevassa yhteiskunnallisessa tutkimuksessa paljolti varjoon, joten siksi kiinnitän tutkielmassani huomiota myös elolliseen ja elottomaan ympäristöön.

Tutkielman keskeisinä teorioina ovat Bookchinin sosiaalisen ekologian (*social ecology*) teoria ja ekofeministinen teoria. Valitsin nämä kaksi teoriaa, koska näen niiden täydentävän toisiaan ja syventävän tutkielmani analyysin kriittistä arvoa. Luontosuhteen tarkastelussa hyödynnän myös Dunlapin ja Van Lieren (1978) uutta ekologista paradigmaa (*new ecological paradigm, NEP*). Nojaan sosiaalisen ekologian teoriaan ja ekofeministiseen teoriaan tarkastellessani luonnon hyväksikäytön representaatioita videopeleissä ja modernille ajalle tyypillistä ihmiskeskeistä luontosuhdetta. Käytän tutkielmassani aineiston analysoinnin apuna uutta ekologista paradigmaa, tarkastellessani sitä millaisena luontosuhde näyttäytyy valitsemassani aineistossa.

Tutkielmassani kyseenalaistan humanistista suhdettamme maailmaan ja tarkastelen luontoa sekä ympäristöä kokonaisuutena, johon myös ihminen kuuluu. Humanismilla tarkoitetaan muun muassa ihmisarvoa ja ihmisen mahdollisuuksia korostavaa ajattelutapaa (Tieteen termipankki 2023). Kiinnitän huomiota siihen, millaisia vaikutuksia tällä suhteella, ja sen myötä toiminnalla, on ympäristöön sekä ilmastonmuutokseen. Puhun tutkielmassani luonnosta sekä ympäristöstä. Luonnolla tarkoitan tässä yhteydessä ihmisen subjektiivista, ja monesti ihmiskeskeistä, käsitystä luonnosta, johon kytkeytyy myös esimerkiksi luonnon estetisointi ja se, kuinka luonnosta puhutaan monesti

feminiinisenä. Käytän käsitettä ympäristö silloin, kun puhun luonnosta objektiivisemmasta näkökulmasta.

Tutkielmani on tapaustutkimus ja sen aineistona on 4A Gamesin vuonna 2019 julkaissama Metro Exodus -videopeli ja sen kaksi lisäosaa. Keräsin aineiston autoetnografisesti. Autoetnografialla tarkoitetaan omaelämäkerrallista tutkimuksen teon tapaa. Pelasin pelin siis itse läpi ja aineistona toimivat objektiivisten havaintojen lisäksi omat tulkintani itse pelistä sekä pelikokemuksesta. Toteutan tutkimukseni tarkastelemalla aineistoa multimodaalisen diskurssianalyysin sekä laadullisen teoriasidonnaisen sisällönanalyysin keinoin. Hyödynnän multimodaalista diskurssianalyysiä analysoidessani sitä, miten luonnosta puhutaan ja sisällönanalyysiä analysoidessani sitä, miten luontoa ja ympäristöä visualisoidaan ja estetisoidaan kyseisessä pelissä.

Teen tutkielmassani havaintoja siitä, kuinka luonnon hyväksikäyttöä ja ympäristötuhoa normalisoidaan videopeleissä niin pelimekaniikan, vuorovaikutuksen kuin visuaalisuuden kautta. Kiinnitän huomiota luonnon ja ympäristön visualisointiin ja sen myötä estetisointiin, joka voidaan nähdä tietyissä tilanteissa rakenteellisena ja kulttuurisena väkivaltana. Estetisoinnilla tarkoitan tässä kontekstissa sitä, miten videopeleissä virtuaalinen ympäristö on rakennettu tietoisesti vastaamaan pelaajien sekä pelinkehittäjien haluihin eli se on kokonaan ihmisenäkökulman läpäisemää. Tällöin luonnon estetisoitu versio syrjäyttää sen todellisen muodon ja muuttuu välinearvolliseksi objektiksi.

Friman ym. (2022) tuovat esille, että pelaaminen on siirtynyt kulttuuriseen keskiöön ja sen yhteiskunnallinen painoarvo on kasvanut. Peleihin liittyviä ongelmia ei tule enää siis ohittaa perustelemalla, että kyseessä on vähäpätöiseksi katsottu toiminta. (Friman ym. 2022, 16.) Videopelien eettisyyden tarkastelu on tutkimuksissa jäänyt toistaiseksi liian vähälle huomiolle. Tämän vuoksi on tärkeää pohtia, mikä on eettisesti hyväksyttävää, vaikka kyse on ensisilmäyksellä "vain" virtuaalisesta todellisuudesta, kaupallisesta viihteestä. Hypertodellisuus, eli teknologisesti edistyneiden yhteisöjen kyvyttömyys tunnistaa todellisuutta simulaatiosta, herättää uudenlaisia eettisiä kysymyksiä videopelien sosiaalista, yhteiskunnallisista ja ekologisista vaikutuksista ja niiden seurauksista. Videopelit tavoittavat valtavan määrän ihmisiä ja voivat näin vaikuttaa suuren ihmisjoukkojen asenteisiin. Niiden avulla ja kautta tuotetaan ja uudelleentuotetaan kuvauksia todellisuudesta. Tällä on väistämättä sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja ekologisia seurauksia.

Tutkielmani tavoitteena on lisätä sosiologian tutkimuskentän kiinnostusta videopeleihin ja avata niiden potentiaalia tutkimuskohteena, jonka kautta tarkastella sosiaalista todellisuutta ja yhteiskuntamme ajankohtaisia ilmiöitä. Videopelit mahdollistavat niin sisällön, toiminnan kuin rakenteen tarkastelun. Tämän myötä avautuu myös väylä tarkastella modernin, kapitalistisen yhteiskunnan rakenteesta ja toimintalogiikasta johtuvaa luonnon hyväksikäyttöä sekä ympäristötuhoa. Näen videopelit ajankohtaisena tutkimuskohteena, joiden potentiaalia ei toistaiseksi vielä ole otettu yhteiskuntatieteissä riittävän vakavasti.

## 2 Videopelit kriittisen yhteiskunnallisen tutkimuksen kohteena

Videopelit ovat viihdeteknologian uusin muoto, jonka läpi maailmaa kuvataan ja tuotetaan (Wright, Embrick & Lukacs 2010, 5). Abraham (2018) tuo esille, että nykypäivänä dystopia on noussut keskeiseen asemaan ja valloittanut kokonaisen taiteellisen mielikuvituksen kentän. Se on piirtänyt narratiivisen eli kertomuksellisen horisontin, jossa ei ole tulevaisuutta. (Abraham 2018.) Miksi dystopia ja post-apokalypsi eli maailmanlopun jälkeinen aika sitten ovat niin normalisoituja ja estetisoituja? Voisiko syynä olla kenties se, että modernissa riskiyhteiskunnassa eläminen ei näytä tässä hetkessä niin huonolta, kun sitä vertaakin huomattavasti kurjempaan versioon nykyisyydestä? Riskiyhteiskunnalla tarkoitetaan nykyajalle tyypillistä tapaa toimia teollistumisen tuottamien vaarojen ja epävarmuuksien, kuten ympäristöongelmien ja ilmastonmuutoksen, kanssa (Tieteen termipankki 2023). Nähdäänkö utopia niin kaukaisena konseptina, ettei sitä pyritä tavoittamaan edes virtuaalisissa maailmoissa? Dystopian voikin olla vaikea shokeerata pelaajia, sillä epäoikeudenmukaisuuteen ja julmuuteen voi törmätä todellisessa maailmassa joka päivä (Farca 2018, 72). Pohdin vastauksia näihin kysymyksiin tutkielmani analyysiluvuissa.

Hämäläisen ja Manzosin (2020) mukaan post-apokalyptiset ja dystooppiset maailmat ovat peleissä ja pelaajien keskuudessa suosittuja ja osoittavat pelien kaksijakoisuuden. Ne kannustavat ekologiseen ajatteluun ja kritiikkiin, mutta toisaalta vetävät mattoa sen alta. Post-apokalypsi on hyvin vahvasti estetisoitua. Maailman tuho tarjoaa pelaajalle tekemistä sekä tilaisuuden nauttia rappioromantiikasta. Rumuus ja armottomuus koetaan jännittävänä. Videopelit ovat vahvasti ihmisenäkökulman värittämää. Villeinkin peliluonto on usein esteettisesti idealisoitua ja ihmisen ihmiselle tekemää eikä se kuvaa luontoa todenmukaisesti. (Hämäläinen & Manzos 2020.)

Peleissä dekadenssi voi näyttäytyä esimerkiksi tuhona, liiallisena väkivaltana tai moraalisesti kyseenalaisina tilanteina ilman tarkoitusta ja narratiivisesti perusteltua oikeutusta. Tällaisten pelien voidaan nähdä glorifioivan raakuutta ja nihilismää. Nihilismin mukaan moraalaisia normeja ja arvoja ei ole olemassa ja sille on ominaista mielettömyys ja yhdentekevyys (Tieteen termipankki 2023). Dekadenssi voi näyttäytyä peleissä tyylittelynä ja grafiikoilla kikkailuna, joka painottaa speaktaakkelimaisuutta enemmän kuin



itse sisältöä. Rappio voi toimia todellisen maailman rappeutumisen kritiikkinä. Silloin se erottautuu sisällöllisesti tyhjistä estetisoidusta sisaruksestaan.

Fuchs (2017) argumentoi, että pelin ympäristöt ovat luonnostaan täydellisiä. Ne eivät kulu tai rapistu ajan myötä, eivätkä niihin vaikuta luonnon lait. Silti peleissä ympäristö on monesti epätäydellinen, esimerkiksi raunioitunut tai homehtunut. Mitä epätäydellisempi pelimaailma on, sitä vaikuttavampana se monesti nähdään. Tämä johtuu siitä, että yksityiskohtien ja visuaalisten efektien toteuttaminen vaatii paljon prosessointivoimaa. Mädäntymistä voidaan pitää suorastaan pelisuunnittelijoiden päähänpinttymänä. Yhtenä syynä tälle voidaan nähdä transmedian megateksti. Sillä tarkoitetaan eri median muotoihin levittäytynyttä narratiivista universumia. Pelaaja osallistuu pelaamalla tarinankerrontaan, mikä tukee kokonaisvaltaista transmedian megatekstin narratiivia. Pelaajan sitoutuminen megatekstiin voidaan nähdä tietynlaisen elämänmuodon katoamisen kollektiivisena suremisen muotona. Viehätyks raunioihin kertoo laajemmasta kulttuurisesta ahdistuksesta liittyen yhteiskuntamme haurauteen ja potentiaaliseen romahtamiseen. Videopeleissä näkyviä raunioita voidaan pitää reflektiona tulevaisuuteen liittyvästä ahdistuksesta. Videopelit ovat tila, jossa ahdistus muuttuu pelattavaksi ja tutkittavaksi. Pelien kautta pelaajilla on siis keino tulla toimeen näiden tulevaisuuteen liittyvien pelkojen kanssa. (Fuchs 2017.)

Johnson ja Tulloch (2017) esittävät, että dystopia on mobilisoitu ja valittu nykypäivän kaupallisilla markkinoilla visuaalisen estetiikan oletukseksi ja tehokkaaksi pelien pika-kirjoitukseksi. Näistä maailmoista, joissa harva haluaisi todellisuudessa asua ja joita luonnehtivat pelko ja epätoivo, on ironisesti tullut haluttuja. Painajais-skenarioiden normalisointi, standardisointi ja estetisointi valmiina ja tuttuna tuotteena on keskeistä dystopiataloudelle. Dystopia tarjoaa pelisuunnittelijoille luonnollisen skeeman monille erilaisille narratiivisille konventioille eli yleisille tavoille ja pelattavuudelle. (Johnson & Tulloch 2017, 245, 255.)

Jennings (2022) kuvailee monomyyttiä tarinaksi, jossa harmonisessa paratiisissa oleva yhteisö on pahuuden uhkaama, normaalit instituutiot epäonnistuvat tämän uhan kanssa kamppailemisessa, epäitsekkäs supersankari ilmaantuu suorittamaan tehtävän, kohtalon avustamana hänen voittonsa palauttaa yhteisön paratiisilliseen tilaansa ja tämän jälkeen supersankari väistyy takavasemmalle. Monomyyttiset videopelit jatkavat

edelleen myydyimpinä ja pidetyimpinä peleinä. Ne houkuttelevat pelaajia ennustettavilla kuvioilla sekä lupauksilla tutuista ja emotionaalisesti resonoivista kokemuksista. (Jennings, 2022.) Pelien tuottamiseen kuluu paljon rahaa, jonka vuoksi niillä ei ole varaa pelästyttää yleisöään pois olemalla liian erilaisia. Moni pelisarja jää polkemaan paikalleen, koska niistä on kasvanut kaupallisesti menestyneitä pelisarjoja. Haasteiden ratkaisu merkitsisi myyvän pelikaavan loppua. (Hämäläinen & Manzos 2020.)

Edellä mainitut tekijät vaikuttivat siihen miksi valitsin juuri dystooppisen videopelin tutkielmani aineistoksi. Koin ajatuksia herättäväksi sen, miksi karu ja lähestulkoon elinkelvoton maailma nähdään peleissä kiinnostavana. Dystopia on vahvasti estetisoitua ja se nähdään tietynlaisena tyyliisuuntauksena, jonka tyylieltyä esteettistä ilmettä ihailaan. Pelissä ympäristötuho siis muuttuu pinnalliseksi tyyliisuuntaukseksi. Estetisoinnin myötä siitä irtoavat sen todelliset merkitykset ja seuraukset.

Pelimaailmat voidaan nähdä simulakromeina eli todellisuuden kopioina tai esityksinä, joiden suhde alkuperäiseen todellisuuteen on monimutkaistunut tai kyseenalaistunut (Tieteen termipankki 2023). Merskin (2019) avaa, että objekteja voidaan uudelleentuottaa kahdella tapaa. Ensimmäisenä pidetään objektin luotettavaa uudelleentuotantoa. Toisena sitä, että objekti on tietoisesti vääristynyt, mutta näyttää aidolta. Objekti siis näyttää samankaltaiselta, mutta se ei todellisuudessa ole sitä mitä representoi ja se on eronnut simuloitavan asian alkuperäisestä kontekstista. Illusorisesta maailmasta tulee siis todellisuuden keinotekoinen vastike tai korvike. Tällaisen objektin jatkuvasti kasvava tuotteistaminen ja tuottaminen etäännyttää ihmisen siitä, mikä alun perin oli oikeaa. Tällöin ihminen ei enää erota oikeaa representoidusta. Imitaatiosta voi tulla jopa suositumpi, mieleisempi tai parempi kuin se mitä simuloidaan. Tuolloin ihmisen kokemus on pääosassa, eikä oikean ja imitaation välisellä erolla ole enää merkitystä. (Merskin 2019.)

Merskin (2019) tuo esille, että simulakrumi käy läpi kolme vaihetta. Ensimmäisenä vaiheena pidetään väärennöstä. Tuolloin asia on todellisuuden jäljitelmä, mutta siitä puuttuu jotain alkuperäiseen verrattuna. Tässä tapauksessa ihminen tietää, että kyseessä on keinotekoinen imitaatio. Seuraavassa vaiheessa massatuotanto johtaa valtavaan kopioiden runsauteen, jolloin ero todellisen ja imitaation välillä alkaa murentua. Tässä kohtaa illuusio on niin vakuuttava, että se uhkaa korvata alkuperäisen, mutta alkuperäinen voidaan edelleen tavoittaa. Kolmannessa vaiheessa simulakrumi on olemassa,

ja todellinen objekti on hädin tuskin tunnistettavissa. (Merskin 2019.) Francis (2018) tuo esille, että joissain tilanteissa simulakrumista on voinut tulla vetoavampi kuin todellisesta luonnosta. Tällöin riskinä on, että siirrymme kohti ekologista simulaatiota, jossa korvaamme oikean ekosysteemin sen stylistisellä representaatiolla. Se vastaa luontoon liittyviin kulttuurisiin tai esteettisiin haluihin, mutta poistaa prosessista itse luonnon ja toimii ekologiaa vastaan. Tuolloin yhteys empiiriseen ympäristöön on pelkästään illusorinen ja sitä voidaan pitää harhaanjohtavana. (Francis 2018.)

Van Ooijenin (2018, 2019) mukaan pelit antavat meille mahdollisuuden analysoida erotteluja eri kategorioiden välillä: ihmiset ja ei-ihmiset; saalistajat ja saaliit; harmittomat ja vaaralliset lajit; tapettavat ja ei-tapettavat eläimet ja niin edespäin. Lajittelemme ja tulkitsemme dataa erilaisten vakiintuneiden skeemojen ja psyykkisten luokitusysteemien pohjalta. Ne vaikuttavat alitajuisesti siihen, miten asetamme eläimiä hierarkisiin luokkiin, jotka riippuvat asenteista ja vuorovaikutuksesta. Peleissä eläin on useimmiten objekti ihmissubjektille. Videopelejä voidaan syyttää hyväksikäytöstä sekä ihmiskeskeisestä ja kolonialistisesta väkivallasta, mutta videopelejä voidaan myös hyödyntää kritiikkinä muutoksen aikaansaamiseksi. Se voi näyttää pelaajalla maailmassa tapahtuvan todellisen väkivallan tänä historiallisena kuudennen sukupuuton aikakautena. (Van Ooijen 2018; 2019, 29, 37, 43.)

Van Ooijen (2018) tuo esille, että kiinnittämällä huomiota siihen miten pelit joko estävät, kannustavat tai jopa edellyttävät väkivaltaa tiettyjä lajeja kohtaan, voimme siirtyä väkivaltaisten tekojen visuaalisesta representaatiosta toiminnan perustana oleviin luokitteluihin ja pelissä tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Se tekee väkivallasta alun perin joko mahdollista tai mahdotonta, hyväksyttävää tai ei hyväksyttävää. Pelit siis edustavat tiettyjä aspekteja väkivallan systeemisestä luonnosta. Pelit tekevät näkyväksi ne implisiittiset erottelut, joiden mukaan arvioimme erilaisia lajeja eettisesti ja emotionaalisesti. Pelit voidaan nähdä tämän väitteen pohjalta ideologisina konstruktioina. Ne asettavat pelaajan olettamaan tiettyjä arvoja liittyen ihmisten ja ei-ihmisten väliseen suhteeseen. (Van Ooijen 2018, 33–34.)

Coghanin ja Sparrowin (2021) mukaan digitaalisen eläinväkivallan riskinä on, että sen myötä vahvistetaan välinpitämättömyyttä ja paatuneisuutta tuntevia eläimiä kohtaan. Juuri nämä asenteet mahdollistavat ja ylläpitävät yhteiskunnassa systemaattista eläin-

ten kaltoinkohtelua. Digitaalinen eläinväkivalta kuitenkin enemmänkin kuvastaa yhteiskunnan välinpitämättömyyttä eläinten kärsimystä kohtaan kuin edesauttaa sitä. (Coghlan & Sparrow 2021, 215–216.) Pelissä tappaminen voidaan nähdä vain vastaantulevana toimintona, jota ei viitsitä ohittaa ja jonka vältteleminen olisi lähestulkoon mahdotonta.

Videopelit ovat ihmisten tietoisesti tuottamia kulttuurisia artefakteja. Ne ovat monimutkaisia dialektisia systeemejä, jotka ovat syntyneet lukemattomien ihmisten, asioiden ja symboleiden välisten suhteiden kautta. Nämä ovat puolestaan yhteydessä muihin laajoihin dialektisiin järjestelmiin kuten kapitalismiin ja viihdeteollisuuteen (McAllister 2008, 16). Johnson ja Tulloch (2017) korostavat, että pelejä ei tuoteta irrallaan yhteiskunnasta historiallisissa, sosiaalisissa ja kulttuurisissa tyhjiöissä. Jokaista peliä voidaan pitää uniikkina ilmentymänä, jossa kontekstit, joissa ne on tuotettu, konkretisoituvat pelin rakenteessa ja pelaajan toiminnassa. Jokainen peli on siis alitajuisesti poliittinen (*a political unconscious*). (Johnson & Tulloch 2017, 245.) Pelejä ei tule tarkastella ainoastaan kulttuurina, vaan nimenomaisesti kulttuurissa, osana erilaisia kulttuurisia konteksteja sekä historiallisyhteiskunnallisia kehityskulkuja (Sotamaa 2022, 93). Pelit ovat voimallisia simulaatioita, jotka välittävät pelaajalle tietynlaista maailmankuvaa, viestejä ja arvoja (Sicart 2011, 198).

Abraham (2018) painottaa, että pelien visuaalisen estetiikan avulla voidaan kiertää ideologista vastustusta, jota pelaajilla voi olla didaktisempia eli opettavaisia tapoja kohtaan. Se toimii erityisen hyvin silloin kun kyseessä on erittäin latautunut ja kiistanalaisen aihe kuten ilmastonmuutos. (Abraham 2018.) Farca (2018) tuo esille, että videopeleillä on potentiaalia vaikuttaa pelaajien pelinsisäiseen toimintaan. Tämän virtuaalisen testiajon myötä pelaajat voivat mahdollisesti löytää ratkaisuja samantyyppisiin kriiseihin empiirisessä eli kokemuksellisessa maailmassa. (Farca 2018, 14.)

Hon, Nguyenin, Lan ja Vuongin (2022) mukaan altistus virtuaaliselle luonnolle voi sitouttaa pelaajia ympäristönsuojelulliseen edistäviin toimiin erityisesti silloin, kun pelaajat altistuvat tilanteille, joissa luontoa tuhotaan tai on tuhottu. Pelaajat voivat ymmärtää resurssien rajallisuuden, kun he ovat käyttäneet aikaa ja vaivaa täydentääkseen tai lisätäkseen näitä resursseja. (Ho ym. 2022.) Videopelit eivät siis ainoastaan kuvaavat luontosuhdetamme, vaan ne voivat myös vaikuttaa siihen. Näen mielenkiintoisena sen,

kuinka videopelit voivat toimia niin destruktiivisena eli tuhoavana voimana kuin vasta-voimana. Paneudun tähän tutkielmani analyysiluvuissa.

Kun konventiot irrotetaan niiden tyypillisestä sosiaalisesta kontekstista sekä validiteettistä ja kiistetään niiden säätävä tarkoitus, Farcan (2018) mukaan konventiot muuttuvat tarkastelun kohteiksi. Fiktio muuttuu näin funktionaaliseksi eli toiminnalliseksi strategiseksi kertoa meille jotain todellisuudestamme. Pelit paljastavat tottumuksemme, oletuksemme, puolueellisuutemme ja inhomme. (Farca 2018, 14, 255, 257.) Schulzke (2014) painottaa, että videopelien virtuaalisilla dystopioilla on kriittistä voimaa, koska ne voivat esittää ongelmallisten käytäntöjen, arvojen, ideologioiden ja kestäättömien elämäntapojen mahdollisen hinnan esittämällä ne äärimmäisessä muodossa. Virtuaaliset dystopiat voivat näyttää maailmamme luontaiset viat sijoittamalla ne uudelleen fiktiivisiin paikkoihin, jotka suurentavat näitä epäkohtia. Videopelien dystopioilla on tapana näyttää pelaajille, mistä ne saivat alkunsa ja millaisten prosessien kautta ne muotoutuivat. Peleillä on kyky näyttää dystopiat dynaamisina paikkoina, jotka muuttuvat ajan myötä. Monesti ne myös pakottavat pelaajat osaksi niitä kausaalisia prosesseja, jotka ovat syynä dystopian muodostumisessa ja sen ylläpitämisessä. (Schulzke 2014.)

Schulzke (2014) painottaa, että jotkin kaikista toimivimmista kriittisistä dystopioista ovat niitä, joihin ei sisälly minkäänlaista toivon mahdollisuutta. Tällöin jopa sankarillisin, rohkein ja voimakkain päähenkilö on voimaton korjaamaan tuhoutunutta maailmaa. Kun nämä dystopiat ovat syntyneet, kenenkään ihmisen kyvyt ja ehkä jopa kollektiiviset pyrkimykset eivät kykene korjaamaan niitä. Dystopiat, jotka luovat kestäättömiä yhteiskuntia, joista pakeneminen on äärimmäisen vaikeaa tai jopa mahdotonta tarjoavat vahvimman varoituksen siitä, ettei meidän tulisi sallia niitä todellisen maailman instituutioiden ja arvojen, jotka ovat niiden taustalla, jatkua. Juuri toivottomuus tekee näistä dystopioista niin uhkaavia, että ne kannustavat meitä välttämään toistamasta niitä virheitä, joita nämä fiktionaaliset yhteiskunnat ovat tehneet. On kuitenkin hyvä ottaa huomioon, että kaikki pelaajat eivät tulkitse näitä pelejä samalla tavalla status quon kritiikkinä tai että, edes kehittäjät olisivat tarkoittaneet ne sellaisiksi. (Schulzke 2014.)

Videopelit perustuvat mekaniikkaan, joka mahdollistaa pelaajan syötteen peliin, joka muuttaa pelimaailmaa (Schulzke 2014). Juuri pelaajan toimijuus erottaa videopelit monista muista kulttuurituotteista. Pelaaja on kehollisesti tietoinen pelimaailmassa.

Vaikka pelin sisällä on virtuaalinen keho, samaistuu pelaaja kuitenkin tähän ja menee niin sanotusti virtuaalisen hahmon sisään. Tämä tekee peleistä, ja erityisesti ensimmäisen persoonan peleistä, hyvin immersivisiä. Virtuaalisen pelin dystopia nivoo fiktionaalisen tapahtumapaikan pelimekaniikkaan ja luo tilaa partispatorisille kokemuksille, joilla on kumouksellista potentiaalia (Farca 2018, 122).

Narratiivisuuden ja interaktiivisuuden eli vuorovaikutteisuuden kautta pelaajalle voidaan esittää tilanteen monia eri puolia. Pelaajan vastuulle jää ”oikean” puolen tunnistaminen ja sen puolesta kamppaileminen. Erinomainen pelisuunnittelu ottaa tämän huomioon osoittamalla, etteivät asiat ole mustavalkoisia. Tämä tekee pelaajalle ymmärrettävämmäksi sen, miksi dystopiaan luisuminen on mahdollista missä tahansa yhteiskunnassa. Pelaaja ei pääse myöskään irtaantumaan pelin sisältämästä yhteiskunnasta mikä ei ole mahdollista oikeassakaan elämässä. Näin ollen myös yksilön rooli osana sosiaalisia prosesseja ja vastuu tekemistään valinnoista korostuu pelaajalle. Pelaajan tekemien valintojen seuraukset näyttäytyvät pelissä ja vaikuttavat sen kulkuun. Tämä voi lisätä pelaajien empatiaa ja moraalista reflektointia. On hyvä kuitenkin muistaa, että pelien maailman ollessa yksinkertaistettu versio todellisuudesta, voi se myös vahvistaa puolueellisuutta (*bias*) ja stereotyyppioita. Chia ja Ruffino (2022) korostavat sitä, ettei pelimaailman johdonmukaisuutta ja yhtenäisyyttä tule pitää viattomana. Ne viljelevät subjektiivisuuden muotoja pelikulttuurissa, jotka oikeuttavat maskuliinisia, kolonialistisia ja ekstraktivistisia olemisen tapoja maailmassa. (Chia & Ruffino, 2022.)

Farca (2018) painottaa, että pelissä esiintyvän yhteiskunnan tulee olla suoraan tai analogisesti eli samankaltaisesti liioiteltu versio empiirisestä todellisuudesta, jotta sillä olisi kriittistä ja valtauttavaa potentiaalia. Vaikka pelimaailma pohjautuu kognitiiviseen vieraantumiseen, tulee sen kuitenkin pysyä uskottavana. Näin ollen dystopian uhka tuntuu käsinkosketeltavalta niin virtuaalisessa kuin empiirisessäkin maailmassa. (Farca 2018, 122.) On hyvä ottaa huomioon, että jopa niillä pelimaailmoilla, jotka näennäisesti eroavat paljon reaali maailmasta, on taipumus jäljitellä ja näin ollen uudelleentuottaa reaali maailman instituutioita ja ideologioita uusissa ympäristöissä, mikä vaarantaa niiden kriittisen kapasiteetin (Schulzke 2014). Pohdin tutkielmassani sitä, kuinka dystopian visuaalista kriittistä potentiaalia voitaisiin hyödyntää peleissä aiempaa enemmän, niin, ettei sen roolina ole olla pelkästään estetisoitu kulissi ja tausta ihmisen toimin-

nalle. Jos visuaalisuudessa halutaan hyödyntää dystopialle tyypillistä kuvausta maailmasta, pelisuunnittelijoiden tulee tehdä se niin sosiaalisesti, yhteiskunnallisesti kuin ekologisestikin kestävästi.

*Helsingin Sanomat* julkaisi maailman lehdistönvapauden päivänä, 3. toukokuuta 2023 artikkelin nimeltä 'Totuus sodasta'. Kampanjan tarkoituksena oli muistuttaa ihmisiä lehdistönvapauden merkityksestä ja siihen liittyvistä vaikeuksista Venäjällä. *Helsingin Sanomat* kertoi, miten he olivat luoneet yhteen maailman suosituimpaan tietokonepeliin slaavilaista kaupunkia esittävän kartan, johon oli kätkeyty sota uutisia sisältävä sala huone. Näin venäläisiä voitiin muistuttaa, että sodan hirveydet tapahtuvat heille tutun näköisissä paikoissa. Kyseinen ammutapeli on hyvin suosittu Venäjällä, enimmäkseen nuorten miesten keskuudessa. Peliä ei ole kielletty Venäjällä, kuten monia muita länsimaisia verkkopalveluja ja digitaalisia alustoja. (Helsingin Sanomat 2023.) Tämä toimii erinomaisena erimerkkinä siitä, miten videopelejä voidaan käyttää kriittisesti valtauttaviin tarkoituksiin, joilla on humanitaarinen, todelliseen maailmaan liittyvä tarkoitus. Niitä ei tule nähdä alisteisena muille median muodoille vaan toistaiseksi liian vähän hyödynnettynä potentiaalina. On kuitenkin hyvä muistaa, että pelejä voidaan käyttää myös täysin vastakkaisiin tarkoituksiin, esimerkiksi propagandan tai disinformaation levittämiseen.

Nostan tähän teemaan liittyen esille toisen vastakkaisen esimerkin, joka koskee vuonna 2023 julkaistua videopeliä Atomic Heart. The Telegraphin (2023) julkaisemassa jutussa nimeltään 'Pro-Russia propaganda or mindless shoot-'em-up? The Atomic Heart controversy, explained' tuodaan esille peliin ja sen julkaisemaan peliyhtiöön liittyvää polemiikkia. Peli sijoittuu futuristiseen Neuvostoliittoon ja peliä syytetään historian vääristelemisestä esittämällä Neuvosto-Venäjä sosiaalisena ja teknologisena riemuvoittona. Myös vinkkauksia ja nyökkäyksiä stalinismia kohtaan pidetään ongelmallisina. Peli sisältää useita ovelia parjauksia ukrainalaisia kohtaan. Pelaaja voi esimerkiksi tappaa pelissä suuria vaeltavia sikoja, jotka nähdään viittauksena ilmaukseen 'pig', joka on venäläinen halventava ilmaus ukrainalaisista. Pelimaailmassa lentäviä kukkia kantavat dronet eli kuvauskopterit on tulkittu viittaukseksi venäläisille droneille Ukrainassa, joita kutsutaan puhekielessä pelargonioiksi. Atomic Heart -videopelissä pelaaja törmää myös yliseksualisoituihin robotteihin, joilla on tyyliteltyt hopeiset letit. Lettien väitetään viittavan ukrainalaiseen perinteiseen pääkoristeeseen, joka on ollut myös entisen Ukrainan pääministeri Tymoshenkon suosiossa. (The Telegraph 2023.)

The Telegraphin (2023) mukaan pelin julkaisijaa Mundfish-videopeliyhtiötä kohtaan on esitetty syytöksiä liittyen sen peiteltyihin Moskovan kytköksiin. Pelin toimitusjohtaja on työskennellyt aiemmin venäläisessä viestintäyhtiössä, ja peliyhtiö on myös saanut rahoitusta investointirahastosta, jonka on perustanut Venäjän valtion omistaman kaasuyhtiön entinen toimitusjohtaja. Peliä levittää VK Play niminen yhtiö, joka on osa VKontaktia, joka on samaisen kaasuyhtiön omistama sosiaalisen median alusta. Atomic Heart julkaistiin helmikuun 21. vuonna 2023, joka sattuu olemaan sama päivä, jonka Putin näkee Itä-Ukrainan separatististen alueiden itsenäisyyden ensimmäinen vuosi-päivänä. (The Telegraph 2023.) Peliyhtiö on ilmoittanut, että ei kommentoi politiikkaa tai uskontoa, mutta näen, että pelejä on mahdotonta tehdä poliittisessa tyhjiössä, joka olisi immuuni sosiaalisen todellisuuden kautta välittyville merkityksille.

The Telegraph (2023) tuo esille, että peliyhtiötä syytetään myös siitä, että he jakavat pelaajien dataa mahdollisesti Kremlin auktoriteeteille. Yhtiön venäläisellä verkkosivulla oli lauseke, joka kertoi, että käyttäjien dataa saatetaan kerätä ja lähettää Venäjän turvallisuuspalvelulle, jota voidaan pitää KGB:n modernina versiona. Ukrainan digitaalisen transformaation ministeriö on kehottanut Sonya ja Microsoftia rajoittamaan pelin levitystä sen muun muassa sen potentiaalisen riskin vuoksi, että pelimyynnistä saadut voitot siirretään Venäjän budjettiin, jolloin pelin tuottoja voidaan käyttää sotaan Ukrainaa vastaan. Väitteitä on ollut kuitenkin mahdotonta vahvistaa. (The Telegraph 2023.)

Peliä rakennettaessa suunnittelijat muuttavat tietyt abstraktit skeemat eli mielen sisäiset mallit pelissä fysiikaksi, mekaniikaksi, rajapinnaksi, pelattavuudeksi ja pelimaailmaksi (Van Ooijen 2018, 35). Paulin (2014) mukaan on olemassa useita erilaisia keinoja tutkia merkityksiä peleissä, mutta kaksi erityisen voimakasta tarkastelunäkökulmaa ovat proseduraalinen retoriikka sekä pelin pelattavuus. Videopelin keskeisin representaation muoto on proseduraalinen, ei niinkään verbaalinen. Kun pelit esittävät argumentteja, ne tekevät sen monesti prosessien ja toiminnan kautta – eivät puheen, kirjoituksen tai edes kuvien kautta. (Paul 2014, 461.)

Sicart (2011, 2013) toteaa, että pelisuunnittelijat ovat itseasiassa “elämänsuunnittelijoita”. He ovat järjestyksen ja maailman luoja, joissa toisenlainen elämä voidaan kuvitella ja toteuttaa. Jotta ymmärtäisimme pelin retoriikkaa, meidän tulee ottaa huomioon se, että pelit ovat simuloituja ympäristöjä. On etukäteen suunniteltu, että pelaaja on



vuorovaikutuksessa ympäristöön tietyllä spesifillä tavalla ja pelaaja hyväksyy nämä rajoitteet pelatessaan. Pelaajien tulee alistua sisäänrakennettuihin sääntöihin, jotka ovat keskustelun ulottumattomissa. Pelinkehittäjiä ja -suunnittelijoita voidaan siis pitää toiminnan ja käytöksen suunnittelijoita. (Sicart 2011, 2013, 15–16, 22–23, 27.) Videopelien sortavimpana aspektina voidaan pitää sitä, kuinka se naamioi ideologisen koulutuksen suvereeniksi valinnanvapaudeksi (Leiderman 2022, 478). Pelaaja on kenties vastuussa tiettyjen fiktionaalisten tekojen representoimisesta ja pelikehittäjät puolestaan kaikista muista tapahtumista sekä oleellisista kytköksistä niiden välillä (Kania 2018, 136).

Sicart (2011) kiinnittää huomiota siihen, kuinka pelien pelaaminen on olemista vuorovaikutuksessa erilaisten systeemien kanssa, jotka on suunniteltu aikomuksena kannustaa pelaajia suorittamaan tiettyjä toimintoja saavuttaakseen jonkin ennalta määritellyn tavoitteen osallistavilla tavoilla. Eettisinä olentoina meidän tulee olla kiinnostuneita siitä, mitä nuo toiminnot ja tavoitteet ovat. Meidän tulee siis ymmärtää kuinka pelit ovat vuorovaikutukseen suunniteltuja systeemejä, ja kuinka niiden suunnittelu voi vaikuttaa meidän moraaliimme eettisinä pelaajina. On hyvä ottaa huomioon, että pelit on voitu suunnitella tiettyjen sisäistettyjen arvojen mukaan. Sääntöjä voidaan pitää formaaleina eli muodollisina systeemeinä, jotka rajoittavat mielivaltaisesti mahdollisuuksia pelissä. Ne myös luovat eettisiä arvoja, joita pelaajat saattavat tulkita, soveltaa ja arvostella pelissä. Säännöt ovat rajoituksia, jotka kannustavat tietynlaiseen toimintaan ja palkitsevat tai rankaisevat tietyistä teoista. Pelisuunnittelijat pyrkivät ohjaamaan pelaajaa näkymättömän käden avulla tarjoamalla pelaajalle rajoitettuja mahdollisuuksia pelimaailmassa. Pelien etiikka ei riipu välttämättä siitä, minkä tyyppisiä ja millaisia valintoja pelaajalle esitetään, vaan siitä miten suunnittelun ja pelattavuuden käytäntöjen kautta pelit kannustavat tietynlaiseen toimintaan. (Sicart 2011, 24, 36–37, 45–47.)

Tämä herättää kysymyksiä peliteollisuuden suorasta ja välillisestä vastuusta. Miten pelit voisivat esimerkiksi herätellä pelaajia ajattelemaan kriittisesti suhdettaan luontoon? Voiko tähän liittyä riskejä, jolloin ajatus on hyvä, mutta alitajuiset käsityksemme luonnosta ja ympäristöstä vaikuttavatkin lopputulokseen tavalla, joka välittääkin vastakkaista viestiä pelaajille? Entä tilanteissa, joissa luonnon hyväksikäyttö on tahallista? Onko pelinkehittäjät ja peliteollisuus vastuussa luomistaan maailmoista ja niiden välittämistä viesteistä todelliseen maailmaan? Pohdin näihin kysymyksiin vastauksia tutkielmani analyysiluvuissa.

### 3 Ympäristösosiologinen näkökulma luonnon hyväksikäyttöön

Tutkielman keskeisinä teorioina ovat Bookchinin sosiaalisen ekologian (*social ecology*) teoria sekä ekofeministinen teoria. Käytän Dunlapin ja Van Lieren (1978) uutta ekologista paradigmaa (*new ecological paradigm, NEP*) luontosuhteen tarkastelun pohjana. Nojaan sosiaalisen ekologian teorioihin tarkastellessani luonnon hyväksikäytön representaatioita videopeleissä ja modernille ajalle tyypillistä ihmiskeskeistä luontosuhdetta. Hyödynnän tutkielmassani aineiston analysoinnin apuna uutta ekologista paradigmaa, tarkastellessani sitä millaisena luontosuhde näyttäytyy valitsemassani aineistossa.

Bookchinin (1982, 1987, 1989) sosiaalisen ekologian teoria on teoreettinen viitekehys, joka painottaa ihmisen ja ympäristön suhdetta ja riippuvuutta. Hän kritisoi perinteistä länsimaista filosofiaa sen ihmiskeskeisyydestä ja siitä, kuinka se on keskittynyt yksinomaan ihmisten intresseihin. Hän näki ihmiskeskeisen maailmankuvan syynä luonnollisen maailman tuholle ja ei-inhimillisten elämänmuotojen marginalisaatiolle. Sosiaalisen ekologian mukaan ympäristöongelmat ovat pohjimmiltaan sosiaalisia ongelmia ja, että niitä ei voida ratkaista ilman siihen osallisena olevia sosiaalisten rakenteiden ja suhteiden tarkastelua. Enemmän kuin koskaan, meidän tulisi nyt painottaa sitä, että lähes kaikki ekologiset ongelmat ovat sosiaalisia ongelmia. Ne eivät siis ole yksinkertaisesti tai ensi sijassa ideologioiden seurausta. Sen sijaan, että näkisimme ideologiat suoralta kädeltä syynä ympäristötuholle, meidän tulee kysyä, miten nämä ideologiat kehittyivät. Ymmärtääksemme nykypäivän ongelmia, niin ekologisia kuin taloudellisia ja poliittisia, meidän tulee tarkastella niiden sosiaalisia seurauksia ja korjata niitä sosiaalisten menetelmien avulla. Hän näkee, että syväekologiset ja misantrooppiset eli ihmisvihamieliset näkemykset johtavat meitä harhaan kiinnittämällä huomiota enemmänkin sosiaalisiin oireisiin kuin niiden syihin. (Bookchin 1982, 1987, 1989.)

Bookchinin (1982, 1987, 1989) sosiaalisen ekologian kenties tärkein kontribuution tämän hetken ekologisille keskusteluille on näkemys siitä, että ongelmat, jotka asettavat yhteiskunnan luontoa vastaan nousevat sosiaalisen kehityksen sisältä itsestään – ei yhteiskunnan ja luonnon väliltä. Jakolinjoilla yhteiskunnan ja luonnon välillä on syvät juuret pinttyneissä sosiaalisen todellisuuden sisäisissä, ihmisten välisissä, jaotteluissa, joita monesti häivytetään puhumalla ihmisyydestä. Se, että hierarkia on nykypäivänä vielä perustavanlaatuisempi ongelma kuin yhteiskuntaluokat ja se, että alistaminen on

suurempi ongelma kuin taloudellinen hyväksikäyttö, voidaan selittää sillä, että kauan ennen kuin mies alkoi hyväksikäyttää miestä sosiaalisten luokkien kautta, hän alkoi alistaa naista patriarkaalisisissa ja hierarkkisissa suhteissa. Bookchin painotti sosiaalisen hierarkian historiallisten juurien ymmärtämistä kestäväen yhteiskunnan rakentamisessa. Hänen mukaansa sitä ei voi painottaa liikaa, että hierarkkisuus yhteiskunnassa on institutionaalinen ilmiö, ei biologinen. Se on organisoitujen, tarkoin luotujen valtasuhteiden tuote, ei moraalien tai geenien. Mikä tekee sosiaalisesta ekologiasta niin tärkeää vertailtaessa ekosysteemejä yhteiskuntiin, on se, että se haastaa tietoisesti hierarkian tarkoituksen tarkasteltaessa eroavaisuuksia ja moninaisuutta. (Bookchin 1982, 1987, 1989.)

Bookchin (1982, 1987, 1989) näki, että luonnon dominointi oli hierarkkisten, alistamiseen ja hyväksikäyttöön, perustuvien sosiaalisten rakenteiden, kuten kapitalismin syytä, joka priorisoi rajoittamattoman kasvun ja voiton tavoittelun ympäristön hyvinvoinnin kustannuksella muuttamalla kaiken tuotteiksi. Globaalia kapitalismia voidaan pitää siis pohjimmiltaan yhteensopimattomana ekologisen kestävyuden kanssa. (Bookchin 1982, 1987, 1989.) Charles (2009) väittää, että teollinen kapitalismi on vahvistanut näkemystä siitä, että planeetta on ihmisiä varten luotu "puutarha", joka kykenee rajattomasti ylläpitämään tuotantoa sekä kulutusta. Ihmisen ja luonnon keskinäinen suhde on monesti täysin yksisuuntainen: luonto on passiivinen resurssien tarjoaja ja olemassa ottamista varten. (Carter & Charles 2009, 2–3.)

Länsimainen kulttuuri on luonnollistanut ekologisesti sokean käsitteellisen kehiksen, joka perustuu ihmisen yliveritaisuuteen. Ihminen/luonto -dualismi käsittää ihmisen ei pelkästään yliveritaisena vaan myös erilaisena muista ei-ihmisistä. Tämä ideologia on ollut käyttökelpoinen länsimaisissa kulttuureissa mahdollistamalla luonnon hyväksikäytön ilman rajoitteita. Se on kuitenkin luonut myös vaarallisen illuusion kieltämällä ihmisen sisäisyyden luonnossa ja riippuvuuden siitä. (Plumwood 2017, 97–98.) Tuon tätä näkökulmaa tutkielmassani esille käyttäessäni retorisesti ja kriittisestä näkökulmasta sanaa ei-inhimillinen korostamaan tätä oletettua erottelua luonnon ja ihmisen välillä.

Dunlapin ja Van Lieren (1978) kehittämä uusi ekologinen paradigma on teoria, joka tuo näkyväksi ihmisten asenteita ja arvoja luontoa kohtaan. Teoria esittää, että ihmisillä on erilaisia uskomuksia ihmisten ja luonnollisen maailman välisestä suhteesta ja, että

nämä uskomukset vaikuttavat ihmisten käytökseen luontoa ja ympäristöä kohtaan. Teorian mukaan on olemassa kaksi erilaista asennetta suhtautua ympäristöön: vallitseva sosiaalinen paradigma (*dominant social paradigm, DSP*) ja uusi ekologinen paradigma (*new ecological paradigm, NEP*). DSP kuvastaa perinteistä, ihmiskeskeistä näkemystä suhteessa luontoon ja sen mukaan luonto on olemassa ihmisten tarpeita ja haluja varten. Se näkee, että luonto on resurssi, jota voidaan hyväksikäyttää taloudellisen voiton saavuttamiseksi.

NEP puolestaan kuvastaa ekologisesti orientoitunutta näkemystä luonnosta. Kyseinen paradigma tunnistaa ihmisten ja luonnon riippuvuussuhteen. Se painottaa tarvetta suojella ympäristöä itseisarvona sekä tulevien sukupolvien eduksi ja hyödyksi. NEP-skaala on laajasti hyödynnetty instrumentti, jonka avulla voidaan tarkastella yksilöiden ympäristöön ja ekologiseen kestävyysliittymiä arvoja ja uskomuksia. Skaala koostuu 15 kohdasta, jotka arvioivat ihmisten asenteita luontoa ja luonnonsuojelua kohtaan. (Dunlap & Van Liere 1978.) Näin paradigmassa myös aihetta kritiikille, koska näen sen vahvistavan ihmiskeskeistä luontosuhdetta, vaikka se näyttäytyy ensi silmäyksellä luontoa ja ympäristöä suojelevana. Analyysiin valitsemani teemat siis toimivat samaan aikaan paradigman pohjalta ja sen kritiikkinä. Olen kääntänyt alla olevat väitteet itse englannista suomeksi.

### **Uuden ekologisen paradigman skaala**

1. Maailman resurssit ovat rajalliset; meidän tulee suojella ja säästää niitä tuleville sukupolville
2. Minusta luonnon tasapaino on hyvin herkkä ja hauras ja se häiriintyy ja järkkyy helposti.
3. Ihmiset hyväksikäyttävät luontoa perustavalla tavalla.
4. Maailma on kuin avaruusalus hyvin rajallisine tiloineen ja resursseineen.
5. Ihmiset kajoavat luontoon ja ympäristöön perustavalla tavalla.
6. Jos me jatkamme maapallon resurssien käyttämistä tähän tahtiin, ne lopulta loppuvat.
7. Teknologisen kehityksemme ansiosta voimme ratkaista ja korjata mitä tahansa ongelmia, joita luomme ympäristölle.
8. Kun ihmiset sekaantuvat luontoon, sillä on usein katastrofaalisia seurauksia.

9. Ekosysteemit ovat hyvin kompleksisia ja arvaamattomia; on epätodennäköistä, että me todella ymmärrämme kuinka ne toimivat.
10. Lähestymme rajaa ihmisten määrässä, jonka maailma voi kestää.
11. Luonnon tasapaino on tarpeeksi vahva kestääkseen modernien teollisten valtioiden vaikutukset.
12. Erityisistä taidoistamme huolimatta ihmisiin vaikuttavat luonnon lait.
13. Ympäristö ei ole pelkästään kokoelma luonnollisia resursseja, joita voidaan hyväksikäyttää meidän mukavuudeksemme.
14. Ihmisillä on oikeus muokata luonnollista ympäristöä vastaamaan heidän tarpeitaan.
15. Maailmassa on runsaasti luonnollisia resursseja, jos me vain opimme kuinka kehittää niitä. (Dunlap & Van Liere 1978.)

Macnaghtenin ja Urryn (1995) mukaan ei ole olemassa puhdasta luontoa, ainoastaan luontoja, jotka ovat historiallisesti, maantieteellisesti, sosiaalisesti ja kulttuurisesti konstruoituja eli rakennettuja ja ylläpidettyjä. Näkemykset luonnosta ovat pohjimmiltaan kytköksissä yhteiskunnassa vallalla oleviin näkemyksiin. Tämän vuoksi meidän tulisi kiinnittää huomiota siihen, millaisia näkemyksiä yhteiskunnassa tuotetaan, validoidaan, legitimoidaan eli tehdään hyväksymisen arvoiseksi vetoamalla luonnollisuuteen. (Macnaghten & Urry 1995.) Hunnicutt (2020) painottaa, että terminä luonto ei ole koskaan neutraali, vaan se sisältää erilaisia merkityksiä, joilla on poliittisia vaikutuksia. Luonto on sosiaalinen konstruktio, joka on usein muotoiltu palvelemaan tiettyjä ideologisia etuja. (Hunnicutt 2020, 23–24.) Gaard (1993) tuo esille, että sosiaalisina olentoina emme voi koskaan nähdä luontoa "puhtaasti" luonnollisena asiana, jolla ei olisi sosiaalista merkitystä. Emme voi nähdä luontoa "itsessään", sillä luonto ei ole mikään "asia", josta voimme erottautua. (Gaard 1993, 232.)

Franklin (2001) painottaa, että luonnon romantisointi ei pohjautu puhtaaseen järkeen, vaan sitä voidaan pitää syvästi poliittisena. Sen avulla uudelleenmääriteltiin näkemys luonnosta, joka perustui voimatasapainoon luonnollisen maailman ja ihmisyyden välillä. Luonnon romantisoinnissa oli kyse diskurssista, jota piinasi syyllisyys ja ahdistus, kun luontoa kohtasi tuho ja uudelleenjärjestely modernien voimien toimesta. Pelko muuttui ihailuksi ja sääliksi. Väitteet universaalista eli yleismaailmallisesta esteettisestä arvostuksesta luontoa kohtaan muotoutuivat elitistisen estetiikan näkemysten mukaisesti. Tämä on lisännyt suvaitsemattomuutta muita estetiikkoja kohtaan. Se on

myös estänyt meitä laskemasta tavallisia ja jokapäiväisiä asioita luonnossa mielenkiintoisiksi ja merkittäviksi. (Franklin 2001, 80–81.)

Luonto voidaan konseptualisoida eli käsitteellistää monin eri tavoin – vaikkapa uhatuksi. Tämä on nähtävissä esimerkiksi silloin, kun ihmiset ovat huolissaan harvinaisista tai uhanalaisista lajeista, jotka ovat esteettisesti vaikuttavia ja miellyttäviä. Se näyttäytyy myös silloin, kun luonto nähdään ehtyvänä resursseina, joita tulisi varjella tulevia sukupolvia varten. (Macnaghten & Urry 1995.) Taipumukseen ihannoida luontoa liittyy fantasia heikoksi ja haavoittuvaksi kuvatun luonnon suojelemisesta. Romanttisen suojelun fantasia sekoittuu miesten käsityksiin sosiaalisesta todellisuudesta. Romantikko voi pysyä halveksivana ja tietämättömänä naisten kohtaamaa sortoa kohtaan yhteiskunnassa säilyttäen samalla fantasiansa nais-luonnon suojelemisesta. (Gaard 1993, 224–225.) Paradoksaalista tässä luontosuhteen tarkastelun kannalta on se, kuinka ihminen nähdään tuhoavana, mutta samaan aikaan tarpeellisena toimijana luonnon ”suojelemiseksi”. Molemmissa tapauksissa luonto on ainoastaan ihmisen toiminnan kohteena.

Antroposeeni on epävirallinen nimitys ajanjaksolle maapallon historiassa, jolloin ihmisen toiminta eli antropogeeninen toiminta vaikuttaa merkittäväällä tavalla maapallon biologisiin, kemiallisiin ja fysikaalisiin prosesseihin (Tieteen termipankki 2023). McKibben (1989) argumentoi, että teollistuminen, fossiilisten polttoaineiden käyttö ja metsäkato ovat olennaisesti muuttaneet maapallon ilmastoa ja ekosysteemiä. Tämän seurauksena on tullut uusi aikakausi, jolloin luonto ei ole enää erillinen ihmisen vaikutuksesta ja maailmassa ei ole käytännöstä katsoen paikkaa, joka olisi koskematon ihmisen toiminnasta. Tämä on seurauksena ei ole olemassa enää luontoa kuten aiemmin sen käsitimme. (McKibben 1989.)

Ihmiskeskeisyyden vuoksi hyväksikäyttö nähdään monesti hyväksyttynä ja oikeutettuna. Mistä rakenteelliseen ja kulttuuriseen väkivaltaan ja hyväksikäyttöön pohjautuvat ihmiskeskeinen luontosuhde sitten saa alkunsa? Bookchinin mukaan luontosuhteemme on hierarkkisten ja hyväksikäyttöön perustuvien sosiaalisten rakenteiden tulos (Bookchin 1982). Luonnon kaupallistaminen (*commodification of nature*) johtaa usein ympäristötuhoon, koska voittoa tavoitellaan ekologisesti kestävämmillä keinoin. Teollisen kapitalismin myötä luonnon asema kuoletettiin ja luonto muuttui elämää luovasta

voimasta kuolleeksi materiaksi (Macnaghten & Urry 1995). Globalisaation myötä lisääntynyt tuotanto, kansainvälinen kaupankäynti ja kulutus ovat nostaneet luonnon resurssin kysyntää, joka lisää saastuttamista ja johtaa ympäristötuhoon.

Tutkielmani päätutkimuskysymys on: miten luonnon hyväksikäyttöä representoidaan videopeleissä? Alakysymyksiä ovat: a) miten ihmiskeskeinen luontosuhde merkityksellistyy videopeleissä ja b) millaista todellisuutta videopeliteollisuudessa uudelleen tuotetaan ja mitkä ovat sen seuraukset empiiriselle todellisuudelle?

## 4 Tutkielman aineisto, metodi ja analyysi

Tutkielmani neljännessä luvussa käyn läpi tutkielmani aineistoa, metodia, tutkimusetiikkaa ja analyysiä. Tutkielmani aineistona toimii 4A Gamesin Metro Exodus -videopeli vuodelta 2021. Alaluvussa 4.1 kerron, miksi päätin tutkia videopelejä. Kerron myös aineistona toimivan pelin sisällöstä, siitä miksi valitsin juuri kyseisen pelin tutkielmani aineistoksi sekä siitä, mitä asioita otin huomioon kerätessäni aineistoa autoetnografisesti. Lisäksi avaan pelin yhteyttä kirjasarjaan, johon videopeli pohjautuu. Alaluvussa 4.2 selvitän, miten käytin tutkielmani aineiston analysoinnissa multimodaalista diskursianalyysiä sekä teoriasidonnaista sisällönanalyysiä. Samassa alaluvussa avaan myös sitä, miten otin tutkimuseettisyyden huomioon tutkielmassani. Alaluvussa 4.3 taustoitan analyysin tekoa ja sen sisältöä kuten sitä, minkälaisia asioita analyysissäni analysoin ja millaisten teorioiden pohjalta.

### 4.1 Aineisto

Tutkielmani aineistona on ukrainalaisen videopeliyhtiön 4A Gamesin vuonna 2021 julkaissama Metro Exodus (Enhanced Edition) -videopeli ja sen kaksi lisäosaa: The Two Colonels ja Sam's Story. Pelin genre on yhdistelmä ensimmäisen persoonan ammuntopeliä ja selviytymiskauhupeliä, jossa yhdistyvät taistelu, viekkaus ja pelin ympäristön tutkiskelu. Peli sijoittuu dystooppiseen, post-apokalyptiseen kuvaukseen Venäjältä ja Kazakstanista. Peli koostuu lineaarisia tasoista sekä avoimesta pelimaailmasta. Peli oli tuottanut sen julkaisijalle, Deep Silverille, 58 miljoonaa euroa jo ensimmäisen vuosineljänneksen aikana. Helmikuuhun 2022 mennessä peliä oli myyty yli kuusi miljoonaa kappaletta. Näiden lukujen pohjalta voidaan siis nähdä, että videopeleillä on paljon potentiaalia vaikuttaa laajoihin ihmisjoukkoihin.

Metro Exodus on venäläisen Dmitry Glukhovskyn novelleihin perustuvan Metro-videopelisarjan kolmas osa. Olen lukenut kirjasarjan ensimmäisen teoksen nimeltään Metro 2033 pelattuani ensin tutkielmani aineistona olevan videopelin läpi. En halunnut alkuperäisen teoksen vaikuttavan siihen, kuinka suhtaudun pelin tarinaan ja pelimaailmaan. Kirjailija on tehnyt tiiviisti yhteistyötä pelinkehittäjien kanssa, mutta peliä on ollut tekemässä noin 150 henkilön tiimi, joten ääneen pääsevät väistämättä erilaiset näkökulmat. Vaikkakin kirjasarjassa itsessään on paljon sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja poliittisia viestejä, on hyvä ottaa huomioon, että pelaajat voivat suhtautua peliin monella



eri tapaa. Joku voi tavoittaa sen kriittisen näkökannan ja joltain toiselta tämä taas saattaa jäädä huomiotta ja pelin viihteellisen puolen alle. *Helsingin Sanomat* julkaisi Glukhovskystä lokakuussa 2022 jutun otsikolla 'Sotaa kritisoiva venäläis-kirjailija ei aio vaieta 15 vuoden vankeusuhasta huolimatta'. Kirjailija on julistettu Venäjällä ulkomalaiseksi agentiksi hänen kritisoituaan avoimesti Venäjän hyökkäystä Ukrainaan. Venäläinen oikeusistuin on määrännyt Glukhovskyn pidätettäväksi poissaolevana. Häntä syytetään Venäjän sotavoimien halventamisesta. (Helsingin Sanomat 2022.) Vaikka tutkielmani aiheen painotus ei ole politiikassa, koen silti väistämättömänä tuoda esille, että Metro Exodus -videopelissä on nähtävissä suoraa ja epäsuoraa kritiikkiä Venäjän ajamaa politiikkaa kohtaan. Pelissä on esimerkiksi hahmoja ja toimijoita, jotka perustuvat todelliseen maailmaan kuten esimerkiksi henkilöihin tai yhtiöihin Venäjällä. Tuon tästä muutamia esimerkkejä esille tutkielmani analyysiluvuissa.

Valitsin tutkimukseni aineistoksi kyseisen videopelin usean eri vaihtoehdon joukosta ja tutustuin peliin etukäteen ennen aineiston keruun aloittamista. Valitsin tarkoituksellisesti sellaisen pelin, jota en ollut pelannut aiemmin, jotta tuttuus ei vaikuttaisi tekemiini havaintoihin sekä yleiskuvan ja yksityiskohtien huomioonottamiseen. Peli on tunnettu, suosittu ja melko uusi. Kyseisestä pelisarjasta ei ole tehtyä vielä paljoakaan yhteiskuntatieteellistä tutkimusta. Metro Exodus -videopeliä pidetään yhtenä immersiivisimmistä peleistä, joita on tähän mennessä tehty. Immersiivisyyteen eli pelitodellisuuteen uppoamiseen vaikuttaa voimakkaasti muun muassa pelissä näkyvä ja pelaajan kokema ympäristö. Nykyinen teknologia mahdollistaa sen, että pelin grafiikka on hyvin realistista, mikä häivyttää rajaa todellisuuden ja pelimaailman välillä.

Videopelit paljastavat miten miellämme luonnon (Hämäläinen & Manzos 2020). Tutkielman aineistoksi valitsemani peli ei ole suunniteltu ympäristönsuojelun näkökulmaa silmällä pitäen, joten sen kautta voidaan tarkastella ihmisen luontosuhdetta ilman, että näkemyksiä olisi kaunisteltu kriittistä ekologista tarkastelua varten. Näin ollen sen pohjalta voidaan saada realistinen, ja jopa inhorealistenten, käsitys siitä miten tiedostamattamme suhtaudumme luontoon ja ympäristöön modernissa ajassa. Nämä tekijät vaikuttivat siihen, miksi valitsin juuri kyseisen videopelin tutkielmani aineistoksi.

Toteutin aineiston keruun pelaamalla itse läpi kyseisen pelin ja tarkastelemalla sen sisältöjä ja merkityksiä yksityiskohtaisesti sekä laajemmasta kontekstista käsin. Metro Exodus -pelin ja sen lisäosien pelaamiseen meni aikaa 33 tuntia. Pelatessani peliä

vaihdoin vaikeusastetta useaan otteeseen nähdäkseni mitä vaikutusta eri vaikeustasoilla on pelikokemuksen kannalta. Tutkielmani on siis tietyllä tapaa autoetnografia. Koska aineistonkeruu tapahtuu autoetnografisesti, on tärkeää huomioida se, että toimin itse tietyllä tapaa merkitysten väylänä pelatessani videopeliä kerätäkseni aineistoa. Kallisen ja Kinnusen (2024) mukaan autoetnografialla tarkoitetaan tutkimuksen tapaa, jossa tutkijan omat kokemukset ja niiden pohjalta kirjoitetut muistiinpanot muodostavat tutkimuksen aineiston. Menetelmän tieteellinen vakuuttavuus pohjautuu siihen, että ihmisen elämä on ainutlaatuista, mutta myös yleistä ja yleistettävää. (Kallinen & Kinnunen 2024.) Wilde (2023) mukaan autoetnografia on lähestymistapa, joka tiedostaa ja antaa tilaa subjektiivisuudelle, emotionaalisuudelle ja tutkijan vaikutukselle tutkimukseen, sen sijaan, että se piiloutuisi näiltä asioilta tai olettaisi etteivät ne ole olemassa. Autoetnografioissa henkilökohtainen kokemus tiedostetaan validina datan keräämisen ja tulkinnan muotona. (Wilde 2023, 57.)

Tutkielmani aineisto koostuu Metro Exodus -videopelin pelihahmojen puheesta, pelimaailmasta löytyvien C-kasettien, päiväkirjamerkintöjen ja muistiinpanojen sisällöstä sekä pelistä otetuista kuvakaappauksista. Aineistona toimivat objektiivisten havaintojen lisäksi omat tulkintani itse pelistä sekä pelikokemuksesta. Kuvakaappausten avulla havainnollistan tekemiäni havaintoja lukijalle. Kirjasin havaintojani ylös sitä mukaa kun pelasin peliä. PlayStation 5 -pelikonsoliin on sisäänrakennettu toiminto, joka mahdollistaa kuvakaappausten ja videoiden ottamisen suoraan laitteella, joten käytin tätä toimintoa tutkielmani aineiston keräämisessä. Tekijänoikeuslain 22 §:n ja 25 §:n mukaan julkistetuista teoksista saa ottaa tekstiin liittyviä lainauksia eli sitaatteja tieteelliseen esitykseen kuvasitaattisäännöksen mukaisesti. Kuvien käsittelytapa on tutkimukseni tieteellinen. Havainnollistan ja selvennän tekstiä lainattavien kuvien avulla ja avaen kuvien sisältöä tekstissä. Luonnon ja ympäristön visuaalisella esitystavalla videopelissä on suuri merkitys tarkasteltaessa luonnon visualisointia ja estetisointia. Tämän vuoksi kuvien käyttö on välttämätöntä, jotta lukija saa käsityksen tutkimuksen kohteena olevasta aineistosta.

#### **4.2. Metodi ja tutkimusetiikka**

Toteutin tutkimukseni tarkastelemalla aineistoa multimodaalisen diskurssianalyysin sekä laadullisen teoriasidonnaisen sisällönanalyysin keinoin. Teoriasidonnaisessa tut-

kimuksessa aineiston analyysi ei perustu suoraan teoriaan, mutta siinä on havaittavissa siihen liittyviä kytköksiä, joiden avulla tutkimuksessa tehtyjä löydöksiä tuetaan teoriasta löytyvien vahvistusten ja selitysten avulla (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Hyödynnän multimodaalista diskurssianalyysiä analysoidessani sitä, miten luonnosta puhutaan ja sisällönanalyysiä analysoidessani sitä, miten luontoa ja ympäristöä visualisoidaan ja estetisoidaan kyseisessä pelissä.

Valitsin tutkielmani metodiksi multimodaalisen diskurssianalyysin, koska tutkielman tarkoituksena on tutkia kulttuurisia merkitysmaailmoja. Geen (2014) mukaan se ottaa huomioon ne lukuisat representaation muodot, joiden avulla ihmiset kommunikoivat merkityksiä. Kommunikaatio koostuu useista erilaisista representaation muodoista kielen lisäksi, esimerkiksi teoista ja toiminnasta sekä visuaalisuudesta, joita analysoin tutkielmassani. Erilaiset representaation muodot ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja luovat merkityksiä ja tuottavat tiettyjä vaikutuksia. (Gee 2014.)

Käytin tutkielmassani teoriasidonnaista sisällönanalyysiä analysoidakseni erilaisia representaation muotoja, jotta saan kokonaiskuvan siitä, miten luonto ja ympäristö hahmotetaan ja miten luontosuhde rakentuu ja sitä uudelleentuotetaan sekä ylläpidetään videopeleissä. Ymmärtämällä miten erilaisia representaation muotoja käytetään rakentamaan merkityksiä, voidaan saada käsitys siitä, miten videopelit muokkaavat ymmärrystämme luonnosta sekä ihmisen ja luonnon välisestä suhteesta.

Laadullisen tutkimuksen tavoitteena on selittää ilmiötä ja tehdä se ymmärrettäväksi tuottamalla luokitteluja, käsitteellisiä välineitä sekä selityksiä erilaisille ilmiöille (Alasuutari 2011). Schreier (2012) pitää laadullista tutkimusta tulkinnallisena, koska symbolinen materiaali vaatii tulkintaa, saman materiaalin erilaisia tulkintoja voidaan pitää valdeina, ja se keskittyy tutkimuskysymyksiin, joiden avulla etsitään vastauksia sosiaaliin merkityksiin. Laadullista sisällönanalyysiä voidaan hyödyntää tilanteessa, jolloin datan merkitysten ymmärtämiseksi tulee käyttää tulkintaa. (Schreier 2012, 2, 21, 27, 32.)

Kallisen ja Kinnusen (2024) sekä Tuomen ja Sarajärven (2018) mukaan sisällönanalyysin tarkoituksena on lisätä aineiston informaatioarvoa luomalla sanallinen, selkeä, yhtenäinen ja tiivis kuvaus tutkittavasta ilmiöstä, jonka pohjalta voidaan tehdä luotettavia johtopäätöksiä tutkittavasta ilmiöstä. Analyysiprosessissa aineisto pelkistetään, ryhmitellään ja abstrahoidaan. Abstrahoinnilla tarkoitetaan teoreettisten käsitteiden

luomista. Näiden muodostettujen käsitteiden avulla tutkijalle rakentuu kuva tutkimuskohteesta. Aineistosta muodostuu looginen kokonaisuus, kun se kootaan uudestaan uudella tavalla. (Kallinen & Kinnunen 2024, Tuomi & Sarajärvi 2018.)

Puusan ja Juutin (2020) mukaan diskurssianalyysi pohjautuu sosiaaliseen konstruktio-nismiin. Todellisuus on olemassa merkitysvälitteisesti, joten sen tulkinta tapahtuu kie-len välityksellä. Diskurssianalyysissä tutkittavaa ilmiötä tarkastellaan kielen kautta ra-kentuneena ilmiönä. Diskurssit saavat muotonsa eli konkretisoituvat kielen välityksellä. (Puusa & Juuti 2020.) Diskurssianalyysissä tutkitaan kielenkäytön lisäksi siihen liittyviä konteksteja, toimintaa, funktioita sekä erilaisia tapoja tuottaa merkityksiä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Puusa ja Juuti (2020) tuovat esille, että diskurssit ra-kentävät, tuottavat ja ylläpitävät ilmiötä, jota kuvaavat. Diskurssien avulla tuotetaan käsitystä siitä, millainen jokin asia on. Diskurssin avulla on mahdollista nähdä asiat tietyllä tapaa ja samalla rajoittaa muita tapoja, miten asiat voitaisiin nähdä. Tutkijan tulee myös ymmärtää kielen ja sen merkitysten kontekstisidonnaisuus eli yhteys ai-kaan, paikkaan ja käytänteisiin. Tutkijan tulee siis tunnistaa ja sitoa nämä havaitut mer-kitykset osaksi laajempaa keskustelua ja merkitystä (Puusa & Juuti 2020). Kallisen ja Kinnusen (2024) diskurssianalyysin avauksen pohjalta valitsin tutkielmani diskurssi-analyysiin kriittisen painotuksen, jonka avulla voidaan tutkia sitä, miten kielenkäyttö tuottaa ekologista eriarvoisuutta. Keskiössä on se, millaiset diskurssit saavat keskei-sen aseman videopelissä ja millaisia subjektipositioita eli asemia hegemoniset eli yli-valtaiset diskurssit rakentavat alistetulle luonnolle ja ympäristölle. (Kallinen & Kinnunen 2024.)

Tutkimuksen reliabiliteetin eli luotettavuuden vahvistamiseksi tutkijan tulee ymmärtää oma roolinsa datan ”yhteistuottajana” (*co-producer*) ja tehdä tulkinta, päättely ja ana-lyysiprosessi läpinäkyvästi, jotta lukija voi nähdä miten lopputulokseen päädyttiin (Schreier 2012, 23). Puusa ja Juuti (2020) muistuttavat, että tutkimusetiikan kannalta on myös tärkeä tiedostaa tutkijan oman ymmärryksen ja tulkinnan kontekstisidonnai-suus, joka pohjautuu kulttuurisiin merkityssysteemeihin. Diskurssianalyysissä ristirii-taista on se, miten tutkimuksessa havaitut diskurssit tehdään näkyväksi ja samalla niitä uusinnetaan tekstin muodossa. Tutkija siis osallistuu itse tietyllä tapaa todellisuuden konstruoimiseen ja ylläpitämiseen. (Puusa & Juuti 2020.)

Tutkielmani aineistona oleva peli on yksinpeli, joten siihen ei liity suuria eettisiä kysymyksiä verrattuna verkossa oleviin moninpeleihin. Koska tutkielmassani tutkimuksen tekotapa on autoetnografinen, olen kiinnittänyt erityistä huomiota perusteltuihin ja läpinäkyviin tutkimuskäytäntöihin (Kallinen & Kinnunen 2024). Olen pyrkinyt tekemään tutkielmani mahdollisimman huolellisesti ja tarkasti tutkimuksen kaikissa vaiheissa ja kerron sekä perustelen tekemäni ratkaisut avoimesti ja arvioin niiden merkitystä lopputuloksen kannalta hyvän tieteellisen käytännön mukaisesti. Näin ollen lukija voi arvioida tekemäni tutkimuksen tuloksia, analyysiä sekä johtopäätöksiä. Olen kiinnittänyt tutkimuksen eettisyyteen huomiota pohtimalla myös tutkimuksen hyödyllisyyttä, ja sitä kenen kannalta tieto on hyödyllistä (Kallinen, T. & Kinnunen 2024).

### 4.3. Analyysi

Tutkielman analyysi jakautuu kolmeen eri näkökulmaan, joiden kautta tarkastelen ihmisen luontosuhteen representaatioita videopeleissä. Nämä näkökulmat ovat: 1) ihmisen koettu ylivertauisuus sekä rakenteellinen väkivalta, 2) luonnon esineellistäminen ja hyväksikäyttö sekä 3) kyvykkyyden, vastuunpakoilun ja luonnon kehystyksen kritiikki. Nämä pääteemat ovat muotoutuneet Dunlapin ja Van Lieren (1978) uudessa ekologisessa paradigmassa olevia väitteitä yhdistelemällä ja teemoittelemalla sekä tarkasteltuani aineistosta esiin nousevia luontosuhteeseen vaikuttavia tekijöitä. Aineiston operationalisointi pohjautuu Bookchinin sosiaalisen ekologian teoriaan sekä ekofeministiseen teoriaan. Olen valinnut kyseisen teorian tutkielmani teoreettiseksi viitekehikseksi, koska se korostaa ihmiskeskeisen luontosuhteen rakentumiseen vaikuttavia tekijöitä, ja sitä kuinka ympäristöongelmat ovat pohjimmiltaan sosiaalisia ja sukupuolittuneita ongelmia, jotka johtuvat hierarkkisesta sosiaalisesta rakenteesta. Olen käyttänyt näiden neljän näkökulman valitsemiseen Dunlapin ja Van Lieren (1978) uutta ekologista paradigmaa sekä aineiston pohjalta tekemiäni havaintoja.

Aineiston analyysi pohjautuu Metro Exodus -videopelistä ottamiini kuvakaappauksiin, pelissä käytävään dialogiin sekä pelin sisäisiin diskursseihin ja narratiiveihin. Päähenkilö Artjom ei puhu pelissä ollenkaan, koska pelinkehittäjät sanovat tämän lisäävän pelin immersivisyyttä ja kokemusta siitä, että pelaaja on itse Artjom. Näin ollen pelaaja voi itse kuvitella mitä sanoisi kyseisessä tilanteessa. Otan analyysissä huomioon pelimaailmasta löytyvät C-kasetit, päiväkirjamerkinnot ja muistiinpanot. Ne ovat osa pelimaailman taustatarinaa (*lore*), joka tukee pelin narratiivia. En tutkielmassani käännä

näitä tekstejä englannista ja venäjältä suomeksi, koska osa niiden merkityksestä voisi kadota käännöksen yhteydessä.

Tutkielmani kautta tuon näkyväksi niin ilmeiset kuin käytännöissä ja rakenteissa piilevät kulttuurisen väkivallan muodot. Jokapäiväisiä estetisointiprosesseja uusinnetaan tilanteisesti ja ne tulevat näkyville videopelien kautta. Luontosuhde materialisoituu videopeleissä ja analysoinnin kautta suhteemme luontoon operationalisoituu. Tutkielmani keskeisinä analyysiyksikköinä ovat siis rakenteellisen ja kulttuurisen väkivallan ja hyväksikäytön ilmentymät, jotka konkretisoituvat pelin sisäisissä diskursseissa ja visuaalisina representaatioina. Videopelien kautta ihmisen ristiriitainen suhde luontoon tulee alleviivatuksi ja siihen liittyvät ongelmat korostuvat. Luontosuhteen tarkastelu on helpompaa, kun kyseessä on maailma, jota voidaan tarkastella tietyllä tapaa ulkoa päin. Ihmisten väitetty arvostus luontoa ja ympäristöä kohtaan ei näy tai on monesti ristiriidassa, kun lähdetään tarkastelemaan esimerkiksi pelin rakennetta.

## 5 Ihmisen koettu ylivertaisuus ja rakenteellinen väkivalta

Seison keskellä raunioitunutta Moskovaa. Se on täynnä sortuneita kerrostaloja ja ta-  
loista töröttää vääntyneitä rautaosia. Ilmassa lentää suurikokoinen lepakkoa muistut-  
tava mutantti. Aurinko on laskemassa. On talvi, lumi pölyää ja kuulen ujeltavan tuulen.  
Edessäni kaatuneiden puhelinlinjojen ja liikennevalojen, tuhoutuneiden linja-autojen,  
panssarivaunujen ja henkilöauton seassa makaa kuolleita olentoja. En ole varma, mitä  
eläintä ne muistuttavat. Maa on tahriintunut verestä. Pyyhkäisen paksuun tummanrus-  
keaan, nahkaiseen hansikkaaseen puetulla kädelläni kaasunaamarini rikkoutunutta la-  
sia, jossa näkyy vesipisaroita. Kuulen geiger-mittarin äänen. Lasken ison reppuni maa-  
han ja kyyristyn avaamaan maassa olevan jäässä olevan metallisen luukun. Kuulen  
äänestä, että olen hengästynyt ja luukku on painava sen rojahtaessa maahan. Katson  
syvään kuiluun, jossa näkyvät tikapuut alas Moskovan metrotunneleihin.

Nostan repun maasta selkääni laskeutuessani alas tunneliin. Tikapuista roikkuu jää-  
puikkoja. Kuulen kenkieni kolahduksen laskeutuessani tikapuita alas. Näen kaasunaa-  
marin lasista, kuinka hengitykseni höyryntyy visiirin sisällä. Päästän yllättyneen, kaa-  
sunaamarin vuoksi vaimennetun äännähdyksen hypätessäni viimeisiltä tikapuilta maa-  
han. Ajastin piipittää ranteessani olevassa kellossa merkiksi siitä, että minun tulee pian  
vaihtaa kaasunaamarini ilmansuodatin. Nostan maahan pudonneen reppuni takaisin  
selkääni. Edessäni aukeaa synkkä, kylmä metrotunneli. Seinissä risteilee juurakoita.  
Maassa näkyy metallisia metron raiteita ja joka puolella töröttää vääntyneitä metalli-  
kappaleita sekä rojua. Avovaunun kyydissä makaa ihmisten ruumiita ja luurankoja.  
Kauempana edessäpäin näkyy vähän valoa, mutta muuten tunnelissa on lähestulkoon  
pilkkopimeää, mikäli ei lasketa taskulampun heikkoa kajastusta. Nostan käsiini hauli-  
kon ja suuntaan sen piipun eteenpäin. Läheltä kuuluu jonkinlaisen olennon murahdus.  
Väännän auki ruostuneen, likaisen oven ja edessä olevassa tunnelissa vilahtaa jokin  
olento.

Näin alkaa videopeli Metro Exodus. Kuten subjektiivisen kokemukseni kuvauksen poh-  
jalta voi päätellä, pelimaailma rakentuu pelaajalle nopeasti hänen laskeutuessaan suo-  
raan keskelle toimintaa ja valmista maailmaa, johon peli sijoittuu. Se mitä pelimaail-  
massa on tapahtunut ennen tätä hetkeä, välittyy pelaajalle tehokkaasti dynaamisen ja  
visuaalisesti rikkaan maailman kautta. Narratiivinen maailma ja pelaajan rooli välittyvät

pelaajalle nopeasti immersiiivisen pelimaailman ja virtuaalisen kehollisuuden muodostumisen kautta. Pelaajan ensimmäinen asia on toimia pelin etenemiseksi, mikä erottaa sen merkittävällä tavalla muista kulttuurituotteista. Myös se, että aivan pelin alkumetreillä ase nousee näkökenttään, määrittelee pelin narratiivisen ja strukturaalisen eli rakenteellisen horisontin, jonka mukaan tullaan toimimaan. Pelaajalle ei siis jää epäselväksi miten kauempana murahtaneeseen oloon tulee suhtautua, mikäli haluaa edetä pelissä.

Tutkielmani ensimmäisen analyysiluvun teemana on ihmisen koettu yliveraisuus ja rakenteellinen väkivalta ja kuinka sitä representoidaan ja uudelleentuotetaan tutkielmani aineistona olevassa videopelissä. Käsittelen näitä kahta teemaa rinnakkain, koska näen, että koettu yliveraisuus johtaa rakenteelliseen ja kulttuuriseen väkivaltaan, koska se nähdään normalisoituna tämän aseman vuoksi. Nämä tekijät heijastuvat ja määrittelevät luontosuhdettamme. Virtuaalinen todellisuus rakentuu pelinkehittäjien kautta ja on uudelleentuotettu representaatio niistä käsityksistä, jotka ovat vallalla empiirisessä maailmassa.

Haluan painottaa, että vaikka tutkielmani analyysiluvuissa puhun ihmisistä kollektiivisesti, en tarkoita sitä kirjaimellisesti. Tämä on tietoinen valinta, jonka tarkoituksena on helpottaa luettavuutta. Tiedostan sen, että tietyt ihmisryhmät ovat toisia enemmän vastuussa ympäristötuhosta ja ilmastonmuutoksesta. Tarkoituksena ei ole ohittaa sosiaalisten, kulttuuristen, poliittisten ja yhteiskunnallisten erojen merkitystä. Tutkielman laajuuden rajaamisen vuoksi en kuitenkaan paneudu tähän teemaan syvällisesti. Vaikka tutkielmani näkökulma on pohjimmiltaan posthumanistinen, joudun väistämättä erottelemaan tekstissäni ihmiset, luonnon, ympäristön, eläimet sekä ei-inhimilliset olennot tekstin tiivistämisen ja ymmärrettävyyden lisäämiseksi. Käytän myös ei-inhimillinen termiä kriittisenä retorisenä keinona kuvaillessani ihmiskeskeistä luontosuhdetta.

Tuon tässä kohtaa kuitenkin lyhyesti teorioiden kautta esille miksi nämä asiat tulee ottaa huomioon tutkielman kielessä. Bookchin (1989) väittää, että meille syötetään jatkuvasti liberaalien ja luonnonsuojelijoiden taholta käsitystä, jonka mukaan me olemme lajina vastuussa ympäristötuhosta. Tämän tyyppinen kehystys välittää perustavanlaatuisesti misantropistista eli ihmisvihamielistä viestiä, jonka mukaan ihmiset itessään, köyhät yhtä paljon kuin rikkaat, värilliset yhtä paljon kuin etuoikeutetut val-



koiset, naiset yhtä paljon kuin miehet, ja sorretut yhtä paljon kuin sortajat ovat vastuussa ympäristötuhosta. Meidän ei tule siis kiinnittää huomiota ainoastaan yhteiskuntaan vaan sosialisatioon. (Bookchin 1989.) Gaard (1993) painottaa, että ihmisyyden syyttäminen luonnon hyväksikäytöstä, ympäristötuhosta ja ilmastonmuutoksesta syyttää yhtä lailla niin sen ihmisuhreja kuin ekologisen kriisin aiheuttajakin. Sosiaalisten hierarkioiden paljastamatta jättäminen inhimillinen-kategorian sisällä pyyhkii pois niiden arvokkuuden ja kamppailun, jotka on alennettu ja tuhottu luonnon mukana. (Gaard 1993, 226.)

Metro Exodus -videopelin narratiivin mukaan pelimaailmassa elävät ihmiset kokevat olevansa luomakunnan kruunu ja evoluution päätepiste eli ylivertaisia suhteessa muuhun luontoon. Asemaa ei tule pitää irrallisena, vaan se suhteutuu sosiaalisessa kontekstissa aina muihin osapuoliin. Asema on luonteeltaan dynaaminen ja siihen on sisäänkirjoitettu tietynlainen toiminta. Voidaan siis nähdä, että ylivertainen asema tulee siirtymään abstraktista konseptista tekoihin, jotka ovat luonteeltaan alistavia. Nämä skeemat ovat useimmiten piileviä, joten ne ohjaavat toimintaa myös tiedostamattomilla tavoilla. Nämä ajattelutavat limittyvät käytänteisiin, joita voidaan pitää rakenteellisena ja kulttuurisena väkivaltana. Tällä tarkoitan sitä, millaiseksi pelimaailma on tuotettu narratiivisesti ja miten se rakenteeltaan pohjautuu tietynlaisiin kategorisointeihin, jotka asettavat ihmiset ja muut oliot epätasa-arvoiseen asemaan.

We used to be the masters of the whole world. We built gigantic cities of glass and steel, we crossed the oceans at will, and we also conquered the skies. I was born to breathe fresh air, and I remember it! Only fifty thousand managed to survive underground, with the Surface poisoned, burnt and teeming with horrible monsters. After all, it might well be the only place left on Earth for humans to live.

Edellä oleva lainaus on Metro Exodus -videopelin alusta, jossa kertoja asettaa pelimaailman eli niin sanotun näyttämön, johon pelaaja tulee pelihahmon eli Artjom-nimisen henkilön kautta astumaan. Tämä narratiivi ohjaa ja asettaa rajat pelaajan toiminnalle. Narratiivien kautta pelaaja sisäistää pelihahmon identiteetin. Lainaus avaa sitä, kuinka ihminen koki, ja kokee tietämättään edelleen, olevansa ylivertaisessa asemassa maailmassa. Bookchin (1982) tuo esille sosiaalisen ekologian teoriassaan, että

sen olettaminen, että tiede hallitsisi tätä laajaa ja monimutkaista orgaanisten ja epäorgaanisten vuorovaikutusten verkostoa voidaan pitää ihmisten ylimielisyytenä ja typeryytenä. On absurdia edes olettaa, että meillä olisi sellaista tietämystä, jolla meidän olisi mahdollista taitaa tämän monimutkaisen, rikkaan ja jatkuvasti muuttuvan luonnon hallinta ja, että tämä antaisi meille vapaat kädet manipuloida biosfääriä haluamallamme tavalla. (Bookchin 1982.)

Lainaus luettelee ihmisen saavutuksia, jotka pohjautuivat luonnon hyväksikäyttöön ja syrjäyttämiseen. Luonto nähtiin asiana, joka voitiin voittaa ilman taistelua. Luonto nähtiin puhtaasti passiivisena, ihmisestä erillisenä objektina, jota voitiin hyödyntää resursseina ihmisten tarpeisiin ja toiveisiin vastaamiseksi. Poissuljettu ryhmä – luonto, eläimet ja niihin samaistetut ihmiset – käsitetään vakiintuneiden mielen/kehon tai järjen/luonnon dualististen ja reduktionististen käsitteiden mukaan vain pelkkinä ruumiina eli työkaluina ihmisten tarpeisiin (Plumwood 2017, 106). Seuraavassa hengenvedossa kuitenkin jo ylistetään puhdasta ilmaa, joka on nyt pelkkää historiaa, kun maailma on saastunut, palanut ja täynnä ihmisiä uhkaavia ei-inhimillisiä olioita. Tässä paljastuu hyvin ajattelun ristiriitaisuus. Mikäli puhdasta luontoa ja ympäristöä arvostetaan niin paljon, miksi se sitten tuhottiin? Väitän, että tämä kertoo arvojen ja toiminnan välisestä ristiriidasta.

Pelin edetessä asetelma, joka perustuu ihmisen yliveraisuuteen alkaa horjumaan ja pelin maailmassa elävät ihmiset pyrkivät vastustamaan tätä muutosta keinolla millä hyvänsä – vaikka menettäisivät tässä kamppailussa osan ihmisyydestään. Tässä voidaan nähdä mahdollisuus kriittiselle potentiaalille. On hyvä kyseenalaistaa, että miksi pelimaailmassa elävät ihmiset ovat valmiita luopumaan jostakin mikä on olennainen osa heitä itseään ja peruste sekä perustelu omalle asemalleen suhteessa muuhun luontoon. Tähän sisältyy myös eettinen ja moraalinen kysymys siitä, että onko elämä tuolloin enää merkityksellistä ja näin ollen elämisen arvoista. Tämänkaltaisten pelillisten ratkaisujen ja merkityksenantojen voidaan nähdä kuvaavan pelimaailman hahmojen ajattelun epäloogisuutta ja paradoksaalisuutta. Niitä vääristävät kilpailevat arvot kuten kapitalistiseen logiikkaan kuuluva voitontavoittelu ja halu dominoivan valta-asetelman ylläpitämiseen videopelin maailmassa.

Näen, että Metro Exodus -videopelissä korostuu monesti ihmisen yliverlaisuus – tai ainakin se, että ihminen luulee olevansa ylivertainen suhteessa ympäristöön ja ei-inhimillisiin olentoihin – ja ihmisen itseoikeutettu etuoikeus suhteessa muihin olioihin. Korpraali Sam toteaa pelissä: “I did what I had been doing for the last twenty years, saving the world...” Tämä toimii esimerkkinä pelin sisäisestä narratiivista, jonka mukaan ihminen on kykenevä pelastamaan maailman. Ihminen on näin ollen subjektin asemassa suhteessa objektina olevaan luontoon.

Pelissä ihmisten elintila on rajautunut heidän oman toimintansa seurauksena. Se kääntää päittäin aiemman tilanteen, jolloin ihminen asutti maailmaa. Tuolloin luonto oli ihmisten armoilla ja esimerkiksi eläinten elintila rajoittunutta ja ihmisten kontrolloimaa. Pelissä ihmiset kokevat, että eläimet tulevat heidän alueelleen, mutta millä perusteella alue kuuluisi ihmiselle ja miksi sitä ei voisi jakaa? Ja mikä tekee edes alueesta ihmisen alueen, johon eläimillä ei olisi oikeutta? Tämän voidaan nähdä avaavan dualistisen ajattelun rajoittuneisuutta, joka johtuu oletuksista ja kategorisoinneista, joita tehdään automaattisesti ja tiedostamattaan. Nämä käsitykset eivät pohjautu objektiiviseen tietoon vaan ihmisen subjektiiviseen kokemukseen todellisuuden luonteesta. Ihmisen luontosuhteelle on monesti tyypillistä, että se näyttäytyy kaksintaisteluna, jossa vain toinen voi voittaa, jolloin toinen automaattisesti häviää. Tämä taistelu on kuitenkin ihmisen itsensä luomaa. On hyvä miettiä, olisiko taistelulle edes tarvetta, jos kaiken ei tarvitsisi perustua valtakamppailuun. Tämän voidaan nähdä kuvastavan ihmisen käsitystä maailmasta nollasummapelinä, jossa voiton edellytyksenä on toisen häviö.

Metro Exodus -videopelissä immersiiivisyyttä syvennetään monin eri tavoin. Pelaaja esimerkiksi näkee ensimmäisen persoonan pelissä pelimaailman kaasunaamarin lasin läpi. Tämä asettaa pelaajan pelihahmon sisään, virtuaaliseen ruumiiseen. Pelihahmon katse on sama kuin pelaajan katse. Pelimaailman näkeminen kaasunaamarin läpi toimii jatkuvana muistutuksena siitä, millaisessa maailmassa pelaaja nyt on. Pelihahmon hengityksen ääni kuuluu pelaajalle. Kaasunaamari myös höyrystyy pelihahmon hengästyessä, kastuu, tahriintuu verellä ja rikkoutuu. Pelaaja voi pyyhkiä kaasunaamarin lasia pelihahmon kädellä nähdäkseen paremmin, Tämä edistää kehollisuuden kokemusta. Mikäli pelaaja ei korjaa rikkoutunutta kaasunaamaria teipin avulla riittävän nopeasti, hahmo kuolee ilmansaasteisiin ja säteilyyn. Ympäristötuho näyttäytyy akuuttina pelin sisäisessä mekaniikassa. Tämä alleviivaa asian vakavuutta. Pelimaailman ympäristö rajoittaa ihmisen toimintaa ja on ensisijainen, suhteessa muuhun pelinsisäiseen

toimintaan. Ilmansaasteet eivät arkielämässä näy monestikaan paljaalla silmällä, mutta pelissä ne esitetään näkyvinä ja koettavina, mikä voi vaikuttaa siihen, että niihin suhtaudutaan vakavammin. Ympäristön saastuneisuudesta ja tuhosta pelaajaa muistuttavat myös ruumiit, teollisen tuotannon jätteet, kulutuksen jäljet sekä varoitusmerkit (kuva 1).



Kuva 1. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Mutantit ovat tutkielman aineistona olevassa videopelissä voimakkaasti kehittyneitä olioita, joiden kehitykseen ovat vaikuttaneet ydintuhon jälkeisen maailman elinolot kuten altistuminen säteilylle ja erilaisille kemikaaleille. Mutantit ovat pelissä joko vaarallisia, neutraaleja tai älykkäitä ja tuolloin monesti myös yli-inhimillisiä. Niiden olemassaolo pelimaailmassa kyseenalaistaa jo itsessään ihmisen aseman luomakunnan huipuna. Ne muistuttavat tietämiämme eläimiä, mutta ovat niiden aggressiivisia, petomaisia muotoja (kuva 2).



Kuva 2. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Kheel (2010) tuo esille, että jos jollekin osalle luontoa annetaan korkea arvo eli tyypillisesti jos sillä on jokin ominaisuus, joka on myös ihmisillä – kuten tuntemiskyky, tietoisuus, rationaalisuus tai autonomia – sen voidaan nähdä ansaitsevan moraalista harkintaa. Jos taas se saa vähän pisteitä – tyypillisesti siksi, että sillä ei ole inhimillisiä ominaisuuksia, se syrjäytetään "esineeksi" tai "asiaksi", eikä sen nähdä ansaitsevan etuja ja oikeuksia. Tämän käsitteellisen järjestelmän taustalla oleva olettamus on, että jos entiteetin ei suvaita ansaitsevan subjektin statusta, siitä tulee väärinkäytön objekti. (Kheel 2010.) Mutantit on luotu aggressiivisiksi ihmisen pelikokemusta varten ja pelaaja olettaakin olioiden olevan vihamielisiä. Niiden aggressiivisuus oikeuttaa niiden tappamisen hengissä pysymisen ja pelin etenemisen nimissä. Pelaajan pelissä kokenien tapahtumien ja kokemusten myötä niiden tappaminen muuttuu rutiiniksi ja näin normalisoituu ja luonnollistuu. Pelaaja siis sisäistää pelin rakenteessa olevan logiikan.

Pelimaailmasta löytyy paljon erilaisia C-kasetteja, päiväkirjamerkintöjä ja muistiinpanoja, jotka avaavat pelimaailman narratiivista todellisuutta. Yhdessä päiväkirjamerkinässä, joka löytyy ruostuneen laivan Hermit-nimisen miehen hytistä, laatikon päältä, lukee, että: "Took my gun and went there, but only saw it scamper behind the containers... A damned spider! And I had only just made myself home here! These pests will ruin the place... I'll try to burn their asses out tonight, before they multiply." Kyseinen henkilö näkee oikeudekseen asuttaa paikkaa ja näkee, että muut oliot tuhoaisivat alueen. Tämä kuvastaa ihmisen hyvin yksipuolista, subjektiivista käsitystä asioista. Sen

sijaan, että sallittaisiin jokaisen biosfäärin elämänmuodon täyttää tehtävänsä, patriarkaalinen kulttuuri pyrkii määräämään arvon, eliminoimaan, hallitsemaan, lajittelemaan ja kontrolloimaan (Hunnicut 2020, 73). Toisessa muistiinpanossa, joka löytyy tyynyiltä, tulee esille samantyyppinen ajattelumalli, jota havainnollistaa alla oleva sitaatti. Kyseinen henkilö pitää itseään sivilisoituneena ja luonnosta eronneena, mutta samalla pitää metsää omana kotinaan miettimättä sitä, missä eläinten ja muiden ei-inhimillisten olentojen tulisi olla, jos ei metsässä. Pelihahmot ajattelevat asiaa monesti ainoastaan omasta näkökulmastaan ymmärtämättä ajattelunsa vääristyneisyyttä mikä on tyypillistä ihmiskeskeiselle luontosuhteelle. Kun luonto valtaakin luonnosta itselleen kuuluvan alueen, unohtavat pelihahmot niin sanotun luonnon arvokkuuden ja se muuttuukin heidän käsityksissään joksikin vastenmieliseksi. Näin ollen voidaan ajatella, että he arvostavat luontoa vain silloin kun se on sellainen kuin he itse haluavat sen olevan ja kun se palvelee heitä itseään.

I chose to stay, because otherwise there'd be nobody to stop the bog mutants from breaking into the forest. And if they ever do, that would mean that all of our sacrifice, all our hard work, even our crimes... Everything was for naught, because those mutants would just destroy everything and turn our forest, our home, into their stinky lair.

Pelimaailmassa yksi heimo nimeltään Metsän lapset (*Children of the Forest*) vastustaa tätä ajatusmaailmaa. Metsän lapset olivat lapsia pelimaailmassa tapahtuvan kolmannen maailmansodan aikaan. He jäivät jumiin partioleirille sodan syttyessä. Leirinjohtaja toimi heidän johtajanaan ja he kutsuivat tätä Opettajakseen. Kyseiset lapset harjoittelivat erilaisia taitoja selvitäkseen uhkista luonnossa. Metsän lapset kehittivät heimolle oikeusjärjestelmän, joka on nimeltään Metsäoikeus (*Forest Court*). He pyrkivät pitämään alueen turvallisena ja sen luonnon loukkaamattomana. Alue, jossa he asuvat, vaikuttaa pelimaailman ainoalta alueelta, joka ei olisi saastunut, mutta joka myöhemmin osoittautuukin pian tuhoutuvaksi.

Heimo painottaa sitä, että ihmisen pitäisi olla yhtä luonnon kanssa. Heidän mukaansa eläimillä on etuoikeus asuttaa aluetta verrattuna ihmisiin. Metsän lapset näkevät, että on vain luonnollista, että eläimet puolustavat itseään ja omaa reviiriään. Heimon aatteet eroavat suuresti muusta pelin narratiivista ja kyseinen taso tai kappale toimiikin

peilinä muulle pelimaailmalle. Se saa pelaajan kyseenalaistamaan pelissä vallalla olevaa luontosuhdetta, vaikka ei olisi tähän aiemmin havahtunutkaan. Näen tällä kontrastilla kriittistä potentiaalia vaikuttaa positiivisesti pelaajien käsityksiin luonnosta ja kannustaa ekologiseen kestävyYTEEN. Gaard (1993) painottaa, että on hyvä kuitenkin muistaa, että nykyinen "Äiti Luonto" -esitys pohjautuu romanttisesta perinteestä, joka perustuu miehen ihanteellisen naisen ruumiittomaan fantasiaan. Äiti Luonnon metafora on muotoiltu patriarkalisessa ideologiassa, joka oikeuttaa naisten pakollisen heteroseksuaalisuuden, äitiyden ja alistuvuuden. (Gaard 1993, 219, 232.) Bookchin korostaa, että meidän tulisi etsiä perustuksia rakentavammalle lähestymistavalle, jonka avulla voisimme ratkaista ne vakavat ongelmat, jotka johtuvat näennäisistä vastakkaisuuksista luonnon ja yhteiskuntamme välillä (Bookchin 1982). Tästä esimerkkinä alla oleva sitaatti.

We live in a forest, ergo, we must be one with Mother Nature! Wolves are the rightful owners of this forest, and we came here to poach their game. Naturally, they would defend themselves, and what right do we have to begrudge them for what? I am not like the rest, and the wolves know it. The wolves understand! Together we will prove that coming to terms with Nature is the only way!

Peleissä pelaajaa monesti kannustetaan toimimaan tietyllä tavalla tai palkitaan tietyn tyyppisestä toiminnasta erilaisten saavutusten ja palkintojen (*trophies*) avulla. Tämä voidaan nähdä joissain tilanteissa esimerkkinä rakenteellisesta väkivallasta, joka on sisäänkirjoitettu peliin. Aineistona olevassa Metro Exodus -pelissä on monia erilaisia saavutuksia ja palkintoja, joista olen poiminut tarkasteltavaksi tutkielman aiheeseen kytkeytyvät. Pelaaja saa 'Antibiotic' (antibiootti) nimisen saavutuksen tapettuaan 300 mutanttia eli pelissä esiintyvää vihamielistä ei-inhimillisiä olentoa, 'Firebird'in (tulilintu) tapettuaan demonin, eli suuren lepakkoa muistuttavan mutantin tulella, 'Fisherman'in (kalastaja) tapettuaan kissakalan eli pelissä esiintyvän suuren vedessä elävän, kalaa, sammakkoeläintä ja matelijaa muistuttavan mutantin, 'Master of the Forest'in (metsän mestari), kun on pitänyt puolensa kohdattuaan ensimmäistä kertaa mutatoituneen karhun sekä 'Mind You, It's Quite Heavy!'n (se on todellakin tosi painava) tapettuaan 3 Nosalis-mutanttia eli suurta, myyristä mutatoitunutta olioita liekinheittimellä lähitaistelussa.

Väkivalta sinänsä ei ole mielenkiintoista vaan se, että väkivaltaa pidetään mielenkiintoisena (Sicart 2011, 191). Pelejä tutkittaessa mielenkiinto tulisikin siirtää väkivallan representaatioista niiden käytön syihin peleissä. Schnaarsin (2019) mukaan väkivallan representointi peleissä tyydyttää länsimaisen haavakulttuurin (*wound culture*) tarpeet esittämällä väkivallan speaktaakkelina. Tämäntyyppisellä väkivallalla on riski luisua väkivallan trivialisointiin. Erilaisilla stylistisillä keinoilla, kuten verta estetisoimalla ja hidastetulla liikkeellä, korostetaan puhtaasti esteettistä kokemusta. (Schnaars 2019, 79.) Hunnicutt (2020) painottaa, että väkivaltaa usein essentialisoidaan ja luonnollistetaan tavoilla, jotka rinnastuvat ideologisiin prosesseihin, joissa naisia luonnollistetaan. Tällaiset essentialistiset ideologiset perustelut johtavat väkivallan depolitisoitumiseen ja näkemiseen väistämättömänä. (Hunnicutt 2020, 25.)

Peli ei pelkästään suosi ei-inhimillisten olentojen tappamista vaan myös kannustaa pelaajaa tappamaan erilaisia mutantteja mahdollisimman paljon brutaalia väkivaltaa ja suoranaista kidutusta käyttäen. Toiseuttaminen estää sympatian kaikkia luonnoksi luokiteltuja Muita kohtaan (Plumwood 2017, 104). Samaa logiikka näyttäytyy pelin rakennetta vahvistavissa diskursseissa. Alla oleva lainaus on pelimaailmasta löytyvässä muistiinpanossa. Pelaaja löytää muistiinpanon laatikon päältä mentyään sisään matoja täynnä olevaan rakennukseen.

I'm giving you, idiots, one last chance to redeem yourselves. I want the fucking worms that ate the shipment toast. Take the fuel tanker boat, douse the whole place with gas if you have to, and then set that gas on fire. Don't even think of coming back until you get rid of the buggers.

Peli tuottaa pelaajalle vallan ja kontrollin tunteita suhteessa luontoon ja ruokkii voimafantasiaa ihmisestä ylivertaisena ja -voimaisena olentona. Tästä esimerkkinä lainaus pelihahmojen välisestä keskustelusta pelin alussa, jolloin pelin päähahmo Artjom ja hänen vaimonsa Anna, joka on tarkka-ampuja Spartan Rangers sotilaallisessa ryhmittymässä, nousevat maan päälle metrosta: "Stop! The pack is here... So, do we turn this place into Thermopylae, or do we let them pass?" Kyseisen lauseen tarkoituksena on muistuttaa pelaajaa mahdollisuudesta valintaan pelin sisäisessä rakenteessa. Myös pelihahmo Eduard Baranovin, Vladivostokiin telakoidun ydinasesukellusveneen entisen kapteenin sanoma lause: "That was one of the Zap Spiders I told you about!"



Always kill its kind first!” antaa pelaajalle vinkin ja suosituksen pelissä etenemisen helpottamiseksi.

Pelaaja voi pelata peliä väkivaltaisesti tai pyrkimällä hiiviskelyyn kohdatessaan erilaisia mutantteja. Pelaajaa ei siis pakoteta ampumaan mutantteja, mutta pelin sisäisen logiikka asettaa pelaajan joka tapauksessa asemaan, jossa nimenomaan ihmisellä on mahdollisuus päättää mitä seuraavaksi tapahtuu. Vaikka pelaaja valitsisi etenemistavakseen hiiviskelyyn, ei se kuitenkaan kerro välttämättä rauhanomaisuudesta vaan vallinnan taustalla voi olla pelaajan halu haastaa itseään pelaajana, koska hiiviskely koetaan monesti vaikeampana lähestymistapana. Olentojen säilyminen hengissä on pelissä täysin ihmisen armollisuudesta kiinni. Tämä luo illuusion siitä, että tilanne on täysin ihmisen hallinnassa, vaikka vastassa olisivat mutantit, jotka olisivat todellisuudessa merkittävä uhka ihmiselle.

Myös pelin vaikeustaso liittyy tähän ilmiöön ja vaikuttaa pelaajan näkemykseen pelistä ja pelimaailmasta. Pelissä on viisi eri vaikeusastetta: lukija, helppo, normaali, haastava ja vaikea. Lukija-vaikeustaso on tarkoitettu pelaajille, jotka haluavat päästä nopeasti ja helposti sisään pelimaailman tarinaan. Tällä tasolla taistelu on helppoa ja pelaaja löytää tarvitsemiaan tarvikkeita, esimerkiksi ammuksia paljon eri puolilta pelimaailmaa. Stalker-niminen vaikeustaso on puolestaan kaikista vaikein. Stalkerit ovat Moskovan metron asukkaita, jotka rohkenevat nousemaan säteilyn vuoksi saastuneelle maanpinnalle henkensä uhalla etsiäkseen arvokkaita tarvikkeita metron asukkaille. Tällä vaikeustasolla pelaaja ei esimerkiksi näe ruudulla tähtäintä ja kaikkia lähellä olevia kohteina heijastusnäytössään. Pelaajalla on käytössään hyvin vähän ammuksia ja taistelu on vaikeaa. Myös aseet kuluvat hyvin nopeasti ja pajoja niiden korjaamiseksi on vaikea löytää.

Lukija-tasoa voidaan pitää vähiten väkivaltaisena, koska tuolloin pääpaino on tarinassa, ei niinkään ampumisessa. Se on kuitenkin välttämätöntä pelihahmon hengissä pysymisen ja näin ollen tarinan etenemisen kannalta myös tällä vaikeustasolla. Kyseinen taso voidaan nähdä kuitenkin myös ongelmallisena luontosuhtemme kannalta, koska se antaa pelaajalle ylivoimaiset voimat ja resurssit. Vaikka kaikista vaikein vaikeustaso sisältää eniten taistelua, mikäli pelaaja ei onnistu hiiviskelyssä, voidaan sitä pitää realistisimpana ja näin ollen ihmiskeskeistä luontosuhdetta haastavana. Tuolloin

pelihahmon selviäminen ei ole itsestäänselvyys vaan vaatii pelaajalta paljon kärsivällisyyttä ja taitoa – mitä tarvittaisiin todellisuudessakin, mikäli elettäisiin ydintuhon jälkeisessä maailmassa. Tämä vaikeustaso ei myöskään anna pelaajalle niin sanotusti epäreiluja etuja suhteessa muihin olentoihin. Kääntöpuolena on toki se, että taisteluista selvittyään pelaaja luultavimmin kokee itsensä voittamattomaksi. Pelin vaikutus pelaajan luontosuhteeseen riippuu siis paljolti pelaajan omasta subjektiivisesta kokemuksesta. Tällä voi siis olla joko kriittistä tai destruktiivista potentiaalia ihmiskeskeisen luontosuhteen kannalta.

Kun mutantti hyökkää pelaajan kimppuun yllättäen tietyissä ennakkoon määrätyissä kohdissa, näyttöön ilmestyy välianimaatio (*cutscene*), jolloin pelihahmo torjuu hyökkäyksen ja vahingoittaa olioita. Välianimaatiota ei voi ohittaa tai estää ja pelaaja voi vaikuttaa tilanteen etenemiseen vain rajallisesti tai ei ollenkaan. Tuolloin pelaajan toimijuus kapenee ja interaktiivisuus vähenee hetkellisesti. Tällöin pelaaja ei voi välttää olennon vahingoittamista ja peli pakottaa pelaajan rakenteensa kautta toimimaan tietyllä tavalla. Tätä voidaan pitää rakenteellisena väkivallan ilmentymänä. Leidermanin (2022) mukaan pelaajat kritisoivat pelejä monesti "rautateistämisestä" (*railroading*) eli siitä, että peli ohjailee vahvasti pelaajan toimintaa ja poistaa valinnan vapauden tai siitä, että ne eivät tarjoa merkittäviä valintoja juonen sisällä. Metro 2033 -videopeli lupaa pelaajalle mahdollisuuden toimijuuteen ja ajaa hänet sitten kirjaimellista autoritääristä valtaa symboloivia metrotunneleita pitkin traagiseen, pelimaailman sääntöjen ja juonen mukaiseen lopputulokseen. Peli houkuttelee pelaajaa pelaaman pelin uudelleen, jotta pelaaja voisi muuttaa pelin lopputulosta sen pohjalta mitä oppi aiemmalla pelikerralla muuttaakseen lopputulosta. Tämän voi nähdä symboloivan pakoa itseään toistavasta historiasta. (Leiderman 2022, 53.)

Saavutuksia ja palkintoja lukuun ottamatta mutanttien tappamisesta ei ole pelaajalle hyötyä kyseisessä pelissä. Pelaaja ei voi "ryöstää" (*looting*) tapettua mutanttia kuten monissa muissa peleissä, joten niiden tappamiselle ei ole oikeastaan mitään "perustetta". Pelihahmon kommentti: "You can rob the bandits when you kill them, but mutants don't have much worth taking" avaa hyvin tätä suhtautumista ei-inhimillisiin olentoihin. Pelimaailman rakenteen vuoksi pelaaja ei hyödy mutanttien tappamisesta. Tämä voidaan nähdä ihmiskeskeistä luontosuhdetta haastavana, mutta samaan aikaan pelihahmon kommentti vahvistaa paradoksaalisesti ihmiskeskeisyyttä ja ei-inhimillisten olentojen näkemistä hyödyttöminä objekteina. 'Guide'-saavutuksen (Opas)

saa silloin, kun pelaaja ohittaa pelimaailmassa tutkimuslaitoksen tappamatta Blind One eli Sokeaksi kutsuttua mutanttia Dead City -pelitasolla. Sokeat ovat suurikokoisia, erittäin vahvoja mutantteja, jotka muistuttavat gorillaa, mutta niillä ei ole silmiä ja ne liikkuvat kahdella jalalla. Tämä on pelin saavutuksista tai palkinnoista ainut, joka ei edellytä ei-inhimillisten olentojen tappamista vaan kannustaa pelaajaa hiiviskelyyn.

Monet pelaajat pyrkivät pelaamaan pelejä niin, että saisivat mahdollisimman paljon tai kaikki näistä saavutuksista ja palkinnoista, koska sen ajatellaan monesti merkitsevän peliyhteisöissä sitä, että pelaaja on pelissä hyvä ja on kokenut sen mahdollisimman kattavasti. Toisaalta tämäntyyppinen yltiöväkivaltainen suhtautuminen ei-inhimillisiä olentoja kohtaan voi vahvistaa pelaajan eettistä suhtautumista luontoa kohtaan. Tämä on tietyllä tapaa ristiriidassa muutoin pelissä saatavien, niin sanottujen moraalipisteiden kanssa. Moraalipisteitys on pelin rakenteessa piilossa oleva systeemi ja sen toimintamekanismia ei avata pelaajalle.

Moraalipisteet määrittävät sen, miten peli päättyy. Pelaaja voi saavuttaa onnellisemman lopun pelaamalla mahdollisimman eettisesti eli armahtamalla syyttömät ja auttamalla apua tarvitsevia. Jennings (2022) huomauttaa, että sankarilliset pelaaja-protagonistit ovat omiaan sanelemaan sopivia tapoja vastata uhkaan. Tämän tyyppisissä videopeleissä sankareilla eli siis pelaajalla on mahdollisuus tehdä äärimmäisen tärkeitä valintoja, jotka koskevat heitä itseään sekä muita ihmisiä, ja keinoista estää maailman tuho. (Jennings, 2022.)

Arjoranta (2022) tuo esille, että joissain peleissä ei ole oikeaa tai väärää loppua, vaan pelaaja ansaitsee hänelle kuuluvan lopun pelissä tekemiensä valintojen perusteella. Sen sijaan, että pelaajaa estettäisiin onnistumasta tavoitteissaan, hänen annetaan onnistua, mutta tämän jälkeen hänelle näytetään, millainen hinta tai seuraus onnistumisella. Pelit voivat myös tarjota pelaajalle mahdollisuuden yrittää saavuttaa jokin tavoite, joka useiden yritysten jälkeen paljastuu mahdottomaksi. Tämä epäonnistumisen retoriikka on keino esittää, että tavoite on mahdoton saavuttaa jollain tietyllä keinolla tai tietynlaisissa olosuhteissa. (Arjoranta 2022, 317–318.)

Moraalipisteet eivät vähene, jos pelaaja tappaa vihollisia tai ei-inhimillisiä olentoja. Pelaajaa siis pidetään pelin rakenteen ja narratiivin tasolla tuolloin eettisenä, mutta eettisyys koskee ainoastaan ihmisiä – ja ei edes kaikkia heistä. Pelaajalla on kuitenkin

mahdollisuus vältellä avoimia konflikteja ja tyrmätä viholliset tappamisen sijasta. Pelaajaa siis kannustetaan pelaamaan eettisesti, mutta tämä jää kuitenkin puolitiehen, kun otetaan huomioon pelin rakenteelliset, narratiiviset ja retoriset tekijät ja se, että eettisellä toiminnalla ei ole loppupeleissä suurtakaan merkitystä pelikokemuksen kannalta.

Seuraava sitaatti tekee eronteon pelaajan pelihahmon ja muiden pelihahmojen välille. Se kannustaa pelaajaa tappamaan mutantteja jatkossakin ja kertoo rakenteensa avulla, miten pelissä tulee toimia esimerkiksi juuri muiden pelihahmojen ihailevien kommenttien kautta. Tästä esimerkkinä mekaanikko Krestin sanoma lause Artjomille: "You are pretty amazing, bratukha! That was crazy, blin! Those mutants are pretty hardcore, the villagers never have a chance against them, but you just cut through them, blya!" Pelaaja on vastaanottavainen tämän tyyppisille syötteille, koska haluaa tiedostaa, miten peliä tulee pelata ja näin ollen saada paras mahdollinen, ja pelinkehittäjien tarkoittama pelikokemus. Pelaaja siis tietää, että hänen tulee jatkossakin toimia pelissä näin, vaikka sitä ei enää toistettaisi useampaan otteeseen.

Jennings (2022) tuo esille, että monomyyttiä pidetään tärkeänä perustana pelisuunnittelulle. Nykyaikana sankarin matka on edelleen yksi merkittävimmistä lähestymistavoista videopelien kirjoittamiseen. Se säilyttää statuksensa korkean taloudellisen tuoton ja emotionaalisen voimansa ansiosta. Monomyyttinen malli vallitsee videopelien AAA-nimikkeiden eli korkean budjetin ja korkean profiilin peleissä, jotka on monesti tuottanut ja levittänyt hyvin tunnettu julkaisija, joukossa. Se välittää pelaajalle viestiä, että "vain sinä voit pelastaa maailman". Tällaiset videopelit tarjoavat kokemuksia, joissa sankarillisten pelaajahahmojen on itsenäisesti määriteltävä kokonaisten kansojen kohtalot tuhoamalla selkeästi määritellyt uhat. (Jennings, 2022.)

Edellä mainitun tyyppiset narratiivit korostavat pelihahmon ylivertaista asemaa suhteessa muihin ihmisiin ja ei-inhimillisiin olentoihin, jolloin pelaaja ymmärtää mihin pelihahmo on kykenevä ja ottaa näin ollen myös enemmän riskejä. Pelaaja ei tämän vuoksi esimerkiksi hyödynnä hiiviskelymahdollisuutta pelissä, koska tietää, että tulee kyllä voittamaan kaikki yhteenotot joka tapauksessa, ainakin loppupeleissä. Huomasin tämän myös omassa toiminnassani. Kun pelasin peliä olin alkuun hyvin pelokas ja varovainen kohdatessani pelimaailman mutantteja, mutta oppiessani, että peli-

hahmo kykenee kyllä selviämään tilanteesta kuin tilanteesta, en enää vältellyt väkivaltaisia yhteenottoja. Tapa, jolla avaan omaa kokemustani, kertoo myös laajemmasta pelihin liittyvästä ilmiöstä. Monesti pelaajan ja pelihahmon välinen raja hämärtyy ja pelistä ja pelimaailmasta on lähestulkoon mahdotonta puhua luonnollisesti ilman, että puhuu kokemuksista aivan kuin itse olisi kokenut ne.

Tilanne on erityyppinen kuin muiden kulttuurituotteiden kuten esimerkiksi kirjojen tai elokuvien kohdalla. Silloin lukija tai katsoja voi samaistua hahmoon, mutta hahmoksi muuttuminen on epätavallista, ellei kyseessä sitten ole ensimmäisen persoonan näkökulmasta kerrottu kertomus. Erona tässäkin tilanteessa on se, että kirjojen kohdalla yksilö näkee ainoastaan mielikuvituksensa tuotteen tarinan kautta, mutta pelissä pelaajalle on luotu tämä mielikuvituksen tuote valmiiksi. Näen kiistattomana, että pelissä koettu ja nähty vaikuttaa tiedostetulla tai tiedostamattomalla tavalla pelaajaan. Se luo pelaajalle kokemuksia, joita ei ole oikeasti tapahtunut. Näen, että näillä kokemuksilla voi olla vaikutuksia ihmisen asenteisiin, koska ne vaikuttavat sosiaalisen todellisuuden rakentumiseen. Tätä voidaan pitää merkittävänä taitekohtana – käyttävätkö pelinkehittäjät tätä luonnon hyväksikäytön, ympäristötuhon ja ilmastonmuutoksen kannalta destruktiivisiin vai kriittisiin ja valtauttaviin tarkoituksiin?

Tutkielmani aineistona olevassa pelissä useimmat mutantit ovat tavallisia eläimiä älykkäämpiä, koska ne ovat joutuneet sopeutumaan haastavaan ympäristöön. Jos jokin ei-inhimillinen olio on älykäs, tunteva tai aistiva, näyttää se silloin humanoidilta. Tämä kuvastaa eroa ihmisten ja muiden olentojen välillä. Oletuksena on, että ollakseen älykäs, on oltava ihmisen kaltainen. On hyvä kiinnittää huomiota siihen, että asian ei tarvitsisi olla näin, koska kyseessä on fiktiivinen maailma, joka voisi olla millainen tahansa. Oletuksemme kuitenkin rajoittavat mielikuvitustamme silloinkin, kun ajatellaamme olevamme luovia.



Kuva 3. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Fugliesilla (*fugly, humanimal*) (kuva 3) tarkoitetaan mutanteja, jotka ovat osittain ihmisiä, osittain ei-inhimillisiä olentoja. Ne juontuvat ihmisistä, mutta ovat mutatoituneet voimakkaasti radioaktiivisen säteilyn vuoksi. Niillä on pitkät terävät hampaat, koukkukynnet ja niiden kasvot ovat rapautuneet. Tietääkseni nimeä ei ole avattu, mutta oletan, että se on lyhenne sanoista *fucking ugly* (helvetin ruma). Kuten kuvakaappaus osoittaa, pelaaja näkee pelimaailman pelihahmon silmin ensimmäisen persoonan videopelissä. Pelihahmon keho yhdistyy pelaajan kehoon näytön ja peliohjaimen kautta. Toimijuuden raja hämärtyy ja on vaikea erottaa, kuka pelissä oikeasti toimii. Pelaaja näkee pelihahmojen silmin ja näin ollen on, ainakin periaatteessa, todennäköistä, että pelaaja hyväksyy pelihahmon näkökulman. Ensimmäisen persoonan videopeleissä näkökenttää dominoi ase. Pelimaailman näkee siis väkivaltaisen kehityksen läpi. Ase on jatkuvasti nähtävissä, joten pelin ei tarvitse muistuttaa väkivaltaisesta perusasetelmasta. Toimijuus tarkoittaa pelissä ensisijaisesti aseiden käyttöä.

Pelimaailmassa tapahtuvia tilanteita tarkastellaan usein ainoastaan ihmisen subjektiivisesta näkökulmasta ja kokemuksista käsin, minkä vuoksi peli voidaan nähdä hyvänä väylänä tarkastella ihmiskeskeistä suhdettamme luontoon. Tästä esimerkkinä seuraava Krestin sanoma lause: "The motherfuckers are smart! Throwing rocks... Those things hurt like hell!" Se kuvastaa epätasapainoa ihmisten ja ei-inhimillisten olentojen välisessä voimasuhteessa. Fugliesit voivat puolustautua ihmisiä vastaan vain heittämällä kiviä, kun taas pelihahmoilla on käytössään muun muassa kiväärejä, jousia ja

liekinheittämiä. Fugliesit esitetään uhkana, vaikka todellisuudessa ne eivät sitä olisi ihmisille, joilla on käytössään näin laaja repertuaari erilaisia aseita.

Jennings (2022) tuo esille, että monomyytin sankarilla on yleensä poikkeuksellisia lahjoja. Kohtalo on valinnut sankarin vaaralliselle matkalle ja antanut hänelle ominaisuuksia, joiden avulla hän voi ylittää kohtaamansa haasteet. Monomyttisen sankarin erityisiin, kohtalon sanelemiin ominaisuuksiin kuuluu muun muassa se, että hän on yleensä valkoinen cis-mies kuten aineistona olevan pelin päähenkilö. Tämä takaa sen, että ihmiskunta voi voittaa epävarmuudet ja hallita luonnonvoimia. Tämä erityisyys erottaa hänet kaikista muista ja asettaa hänet vastuuseen siitä, että matkaa tulee saada päätökseen. Usein tulevat pelastajat (*saviors-to-be*) oivaltavat poikkeuksellisuutensa prosessin kautta, jossa pelaaja ja hahmo kasvavat yhdessä kohtalon sanelemiin kykyihinsä. Tämä voidaan nähdä meritokraattisena prosessina, jossa pelaaja-pelihahmo aloittaa heikkona ja suhteellisen voimattomana, mutta muuttuu vähitellen ennennäkemättömän voimakkaaksi. Näin ollen rakentuu kuva ja narratiivi, jonka mukaan lahjakkaista ja ahkerista tulee voimakkaita ja menestyneitä yksilöllisten kykyjen ansiosta. (Jennings, 2022.) Toivo siitä, että hierarkkinen, militarisoitu, maskuliininen valtio tulee puuttumaan sukupuolittuneeseen väkivaltaan ja ympäristötuhoon, on jatkoa myyttiselle miessankarifantasiaalle, jossa holhoava auktoriteetti pelastaa haavoittuvan subjektin (Hunnicut 2020, 101).

Pelihahmojen välinen dialogi määrittelee pelaajalle, kuinka pelimaailmaan tulee suhtautua. Dialogi heijastelee ihmiskeskeistä näkökulmaa, jossa vain ihmisen kärsimyksellä on väliä. Pelin sisäisen logiikan mukaisten retoristen valintojen vuoksi pelaaja näkee pelin ei-inhimilliset olennot ainoastaan uhkana, joka poissulkee tilanteen tarkastelun muusta kuin ihmiskeskeisestä näkökulmasta. Artjom löytää luodolta pienestä leiristä ruumiin vierestä patjalta päiväkirjamerkinnän. Ympärillä on kuolleita Shrimpeiksi (Katkarapu) kutsuttuja oliota, jotka muistuttavat suurta äyriäistä ja hyönteistä. Päiväkirjamerkinnässä lukee: "Huge, greenish-grey praying mantis-like monsters! The shotgun did nothing, Shura fired both barrels, but shot just bounced off! They were perfectly hidden, as if they knew where to wait for him! Fucking monsters!" Schnaars (2019) korostaa, että kauhupeleissä tappaminen kehystetään narratiivisesti monesti itsepuolustukseksi. Viholliset ovat harvoin ihmisiä kuten pelaajahahmo, vaan joko peittelemättömän pahoja, jo kuolleita tai jonkinlaisia hirviöitä. Tämä saa pelaajan kokemaan tappamisen moraalisesti oikeutettuna. (Schnaars 2019, 78.) Bookchin (1982) painottaa,

että ekosysteemiä ei voida kuvailla hierarkkisin termein. Väite siitä, että lajeja voitaisiin vertailla ja arvottaa keskenään ekosysteemin sisällä, on antropomorfismia räikeimmillään. (Bookchin 1982.) Antropomorfismilla tarkoitetaan sitä, kuinka luontoa ja ei-inhimillisiä olentoja kuvataan ja niihin heijastetaan inhimillisten ominaisuuksia (Tieteen termipankki 2024). Bookchinin (1982) mukaan irvistävä eläin ei ole säälimätön tai raaka. Eläin ei voi käyttäytyä huonosti tai ansaita rangaistusta, koska se reagoi ärsykkeeseen niin kuin sen pitääkin. (Bookchin 1982.)

Useimmiten vaara on yhteydessä olennon ulkomuotoon, jolloin jo pelkästään sen olemassaolo representoi väkivallan uhkaa. Olentojen tappaminen nähdään loogisena ja oikeutettuna myös silloin, kun ne ovat esimerkiksi kauempana ja ne eivät ole nähneet pelihahmoa, eivätkä olisi siis pelaajalle vaaraksi. Leiderman (2022) korostaa sitä, kuinka pelimaailman narratiivi perustuu itsessään utopistisen ideologiaan tavoitteluun ja sen dystooppiseen realisoitumiseen, joten siinä ei tunnu olevan mitään ristiriitaista, että peli samanaikaisesti kannustaa pelaaja tapaamaan ihmisiä ja arvostelee pelaajan moraalia. Pelaaja toimii samoin kuin ne mutatoituneet ideologiat tämän ympärillä toisintamalla niitä tapoja toimia, jotka johtivat hirmutekoihin. Vaikka pelissä tavoitteena olisi rauha, pelaaja on vuorovaikutuksessa pelimaailman kanssa lähinnä luotien kautta (Leiderman 2022, 55) Pelihahmon asema moraalisenä pidettynä olentona näyttäytyy näin ollen ristiriitaisena eettisestä näkökulmasta tarkasteltuna. Väitän näin, koska pelin sisäiset diskursiiviset ja narratiiviset ratkaisut ovat monesti räikeässä ristiriidassa pelin moraalipisteytyksen kanssa. Peli siis esitetään tietyllä tapaa moraalisenä, mutta eettisyys koskee ainoastaan ihmisiä, joita ei pidetä uhkana.

The Teacher (Opettaja) on edesmennyt nimetön leirinjohtaja ja Metsän lasten perustaja, joka oli leirillä vastuussa lapsista. Heidän vanhempansa menehtyivät kolmannen maailmansodan aikana. Hänen nauhoittamassaan C-kasetissa sanotaan: "They managed to create a functional, fully self-sufficient community in the forest, they were able to defend themselves in numerous encounters with animals and people who were worse than animals..." Lausahdus tuo näkyväksi pelin logiikassa olevat ristiriidat. Peli saa pelaajan samaan aikaan kyseenalaistamaan sen, ketkä ovat pelin todellisia hirviöitä, mutta samalla se kuitenkin päätyy alitajuisesti näkemään eläimet pahoina, vaikka ne toimivat oman luontonsa ja biologiansa mukaisesti. Pelimaailman henkilöt sen sijaan kykenevät pelin rakenteen mukaisesti toimimaan tietoisesti ja tahallaan. Vaikka



ajattelisimme toimivamme eettisesti eläimiä ja luontoa kohtaan, tämäntyyppiset lausahdukset paljastavat kuitenkin jotain piilevää luontosuhteestamme.

Tästä hyvänä esimerkkinä nostan myös sen, kuinka pelimaailman Kaspian-nimisellä alueella yksi Munai-bailerin heimolaisista sanoo: "Men I understand... Dog not pity? They don't know what to do, they torture dog and laugh... Little dog can't grow, get eaten by other dog... Dog better than such myrza, such myrza is dog himself!". Munai-bailer tarkoittaa kazakista käännettynä öljynporaajaa. Heihin viitataan pelissä myös Tulen Palvojina. Ryhmittymä koostuu noin 700 ryöstäjästä, jotka ovat entisiä sotilaita, rikollisjoukon jäseniä ja Svarog Oil-yhtiön työntekijöitä. Svarog on oikea kaasua ja öljyä yhtiö, joiden yksi projekteista sijaitsee Kaspianmeren rannalla. Ryhmittymän luonnehdinta vihamieliseksi, väkivaltaiseksi ja riistäväksi toimii kritiikkinä empiirisen maailman öljy-yhtiöiden toimintaa kohtaan, kun nämä representaatiot irrottaa pelin sisäisestä kontekstista ja tarkastelee niitä laajemmasta näkökulmasta käsin. Öljy-yhtiön toiminnan seuraukset tulevat pelaajalle näkyviksi pelimaailmassa hänen nähdessään millaisia vaikutuksia toiminnalle on ympäristölle. Ympäristö näyttäytyy saastuneena ja tämän voidaan nähdä kiihdyttäneen ilmastonmuutosta, joka on lisännyt muun muassa alueen kuivumista ja eroosiota. Seuraukset muuttuvat näin ollen pelaajan koettaviksi virtuaalisesti.

Pelin Moskova-nimisellä tasolla mies nimeltä Yermak protestoi siviilien tappamista vastaan ja sanoo upseerille: "Rules!? What rules!? You're shooting people like dogs!" mikä kuvastaa esimerkillisesti pelissä näkyvää ihmisen ristiriitaista suhdetta luontoon. Yermak on ensimmäinen päähenkilö Artjomin pelissä tapaamista hahmoista. Yermak kuuluu Moskovan metron henkilöstöön. Hän pestautui Hanzalle, joka on metron taloudellisesti ja sotilaallisesti voimakkain kaupankäynnin liittouma, ajamaan junaa maan pinnalla. Pian hän näki kuitenkin kaikkien niiden Hanzan teloittamien ihmisten massahaudat, jotka olivat pyrkineet Moskovaan. Lausahduksen voidaan nähdä haastavan sääntöjen olemassaoloa ja niiden merkitystä. Samalla se kuitenkin asettaa alitajuisesti ihmisen yliverlaiseen asemaan viittaamalla, että ihminen ei ansaitsi tulla kohdelluksi kuten koira. Voidaan päätellä, että koira ansaitsee tällaista kohtelua tai se on sen kohdalla hyväksyttävämpää kuin ihmisen. Bookchin (1982) sosiaalisen ekologian teoria vahvistaa tätä havaintoa. Riippumatta siitä miten alitajuinen sen vaikutus on, valta-aseman ja alistamisen perintö kyllästää ajatteluumme, arvojamme ja tunteitamme. Emme voi poistaa tätä kytköstä elleemme ole siitä tietoisia. (Bookchin 1982.)

Tästä esimerkkinä myös Munai-bailer heimolaisen orjalle sanoma lause: “You’re a dog... Less than a dog! The water is for people!” Näin ihmisten mielessä oleva luokitteihin perustuva arvoasteikko piirtyy esiin. Pelimaailman hahmot kokevat olevansa oikeutetumpia tiettyihin asioihin siksi, että on itse määritellyt itsensä merkittävämmäksi suhteessa muihin olentoihin. Erikoista pelissä on myös se, miten suhtautuminen koiriin on hyvin erityyppistä kuin oikeassa elämässä. Suhtautumisessa on toki kulttuurisia eroja, mutta en pelin perusteella saanut selvyttä siihen, johtuuko tämä kulttuurisista tekijöistä vai onko tarkoituksena kenties shokeerata pelaajia epäinhimillisellä toiminnalla ainakin näin länsimaisesta näkökulmasta katsottuna. Se, ettei tämä ollut selvää on omanlaisensa riski siihen, että pelien kautta oikeutetaan ja uudelleentuotetaan vihamielistä suhtautumista eläimiä kohtaan.

Pelistä löytyy myös muutamia kohtia, jotka muistuttavat siitä, että asioiden ei tarvitsisi olla näin. Vaikka eläin olisi mutatoitunut, ei se automaattisesti merkitse sitä, että se tulisi tappaa tämän vuoksi. Jenningsin (2022) mukaan peleille tyypillistä meritokratista asetelmaa voidaan lieventää esimerkiksi ei-pelattavien hahmojen ja pelihahmon välisten diskurssien sekä muiden narratiivisten keinojen kautta. Ne voivat vaikuttaa pelaajien valintoihin, kannustaa eettiseen reflektioon ja vaalia empatiaa muita kohtaan. (Jennings, 2022.) Tästä esimerkkinä pelimaailmasta löytyvä luutnanttieversti Khlebnikovin päiväkirjamerkintä, joka on kiinnitetty suureen karttaan, missä lukee: “Check and reset the traps at least once in two days, there's no need for the animals to suffer needlessly, even if they are mutants.” On hyvä muistaa syy eläinten mutatoituneelle ulkomuodolle ja sen aiheuttamalle käyttäytymisen muuttumiselle. Näin on tapahtunut ihmisen toiminnan vaikutusten seurauksena. Osan ihmisistä onnistui paeta Moskovan metroon, mutta suurin osa eläimistä jäi maan pinnalle.

Peli herättelee pohtimaan mistä vihamielisyys ei-inhimillisiä olentoja kohtaan pohjimiltaan kumpuaa. Ne ovat pelimaailmassa ihmisille vaarallisia, mutta peli kyseenalaistaa lausahduksella kärsimyksen oikeutuksen. Oikeutuksen voidaan nähdä kumpuavan ihmisen koetusta yliveraisuudesta ja itseoikeutetusta asemasta ensisijaiseen selviytymiseen maailmassa, jonka se on itse omalla toiminnallaan tuhonnut. Vaikka kyseisessä tilanteessa pelihahmo hyväksikäyttääkin luontoa omien tarpeidensa tyydyttämiseksi, voi toiminta silti olla humaania. Peli herättelee erilaisten narratiivien kautta

pelaajaa pohtimaan ihmisten toimintaa pelin edetessä useaan otteeseen ja väläyttelee ajatusta siitä, että onko ihminen itseasiassa olennoista se kaikkein epäinhimillisin.



Kuva 4. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Apokalyptisen estetiikan mukainen tuhoutunut maailma (kuva 4) ja ei-inhimillisten olioiden aggressiivisuus luovat peliin jännitystä ja vaaran tuntua ja näin ollen ”viihdyttävää” sisältöä. Herääkin kysymys, miksi tällaista sisältöä pidetään viihdyttävänä? Näen, että yksi syy sille miksi apokalyptiset, dystooppiset maailmat ovat suosittuja ympäristöjä pelimaailmoissa on se, että jos kaikki olisi hyvin, ei pelaajalla olisi tarvetta toimijuuteen. Kaikki vastaan tulevat haasteet ovat kuitenkin aina lopulta pelihahmon ylittävissä. Pelin rakenteen kannalta tämä on välttämätöntä, koska muutoin peli ei etene. Näen tämän kritiikin pohjalta potentiaalisena tuotteena pelin, jonka tarina etenisi sen jälkeen, kun päähenkilönä oleva ihminen esimerkiksi kuolee tai ei olisikaan enää merkittävässä roolissa tarinan kannalta.



Kuva 5. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Kyseisen pelin paradoksina on, että vaikka se haastaa pelaajaa ajattelemaan ydinso-  
dan seurausten vaikutusta luontoon ja ympäristöön, se kuitenkin samalla uudelleen-  
tuottaa monille peleille ja pelisarjoille tyypillistä, myyvää dystooppista kuvastoa. Ilmas-  
tonmuutos representoidaan pelissä esimerkiksi aavikoituneena ympäristönä, jossa ih-  
miset kärsivät vedenpuutteesta äärimmäisessä kuumuudessa sekä esimerkiksi äärim-  
mäisinä sääilmiöinä kuten myrskyinä ja hiekkamyrskyinä, jotka ovat niin vakavia, että  
niistä annetaan ilmahälytys (kuva 5).

## 6 Luonnon esineellistäminen ja hyväksikäyttö

Luvussa 5 käsittelin ihmisen koettua ylivertaisuutta ja siitä seuraavaa rakenteellista ja kulttuurista väkivaltaa, jonka näen syynä luonnon esineellistämiseksi. Väitän, että esineellistäminen puolestaan mahdollistaa ja oikeuttaa luonnon hyväksikäyttöä. Tutkielmani toisessa analyysiluvussa käsittelen sitä kuinka ihmiskeskeinen luontosuhde merkityksellistyy videopelissä luonnon esineellistämisen ja hyväksikäytön kautta, joiden näen linkittyvän, tiivistä toisiinsa. Nostan esineellistämisen yhtenä muotona esiin myös luonnon estetisoinnin videopeleissä. Nämä teemat toimivat jatkumona ensimmäiselle analyysiluvulle. Punaisena lankana on, kuten edellisessäkin luvussa, ihmiskeskeinen luontosuhde ja kuinka luonnon esineellistäminen ja hyväksikäyttö voidaan nähdä sen representaatioina. Pelimaailmassa luonto on useimmiten objektin asemassa ja olemassa ihmistä varten. Sillä ei monestikaan ole itseisarvoa, vaan sen merkitys perustuu siihen, miten ihminen sen arvottaa ja merkityksellistää. Luontoa ei siis nähdä objektiivisesti vaan ihmiskeskeisyyden kautta. Se määrittää ja rajoittaa tapoja olla siihen suhteessa. Objektin asema viittaa passiivisuuteen – ihminen on tarinan ja pelimaailman päähenkilö, ja luonto saa tyytyä sivurooliin, joka vain täydentää, tarvittaessa, keskeisintä narratiivia.

Näkemyksistä ihmisestä subjektina ja luonnosta objektina yksipuolistaa vuorovaikutusta ihmisen ja luonnon välillä. Luonto nähdään ainoastaan toiminnan kohteena ja viittaa siihen, että se ei olisi relationaalisessa suhteessa ihmiseen. Metro Exodus -videopelissä korostuu monessa kohtaa ajattelutapa, joka tuo esille sen, kuinka ihminen kokee olevansa irrallinen ja erillinen ekosysteemistä. Tämä on yksi keskeinen vääristymä ihmisten ajattelussa ja voi johtaa ilmastonmuutoksen vähättelyyn tai kieltämiseen. Tuolloin ihminen ei ymmärrä omaa rooliaan ja osaansa ekosysteemissä tai syynä ilmastonmuutokselle. Pelissä vallitsee ihmisen tekemä eronteko ”sivilisoituneiden” ihmisten ja villiiden välillä ja villiys nähdään monesti negatiivisessa valossa. Tämä olisi kuitenkin hyvä asettaa kyseenalaiseksi. Tästä esimerkkinä epävakaaan amiraalin lausahdus Artjomin potkaistessa oven sisään, kun tämä astuu säteilystä saastuneeseen hökkeliin: “Rat got your tongue, so you can’t knock on the door anymore, eh? As the Teacher said, courtesy distinguishes us from bandits and other animals!”.

Yksi Dunlapin ja Van Lieren (1978) uuden ekologisen paradigman väitteistä on, että ”ihmiset kajoavat luontoon ja ympäristöön vakavasti.” Koska luonto muotoutuu modernin ajan ihmisen silmissä objektiksi, on vain ”luontaista”, että sitä hyödynnetään. Jo pelkästään se, että puhutaan luontoon kajoamisesta, viittaa siihen, kuinka ihminen on aktiivinen ja ylivoimainen toimija suhteessa objektiin, jota riistetään ja joka ei voi puolustautua. Gaard (2010) tuo esille, että tapa, jolla naiset ja luonto on historiallisesti käsitteellistetty, on johtanut kaiken sellaisen aliarvostamiseen, joka liittyy naisiin, tunteisiin, eläimiin, luontoon ja kehoon. Se on samaan aikaan ylentänyt kaikkea mikä liittyy miehiin, järkeen, ihmisiin, kulttuuriin ja mieleen. Yhtenä ekofeministien tehtävänä on paljastaa tämän tyyppisiä dualismeja ja tapoja, joilla luonnon feminisointi sekä naisten luonnollistaminen ja eläimellistäminen ovat toimineet oikeutuksena naisten, eläinten ja luonnon dominoinnille. (Gaard 2010, 4–5.) Tämän logiikan mukaan ihminen on etusijalla ja näin ollen oikeutettu esimerkiksi resursseihin, jotka ovat sille, enemmän tai vähemmän, välttämättömiä. Välttämättömyys itsessään herättää myös kysymyksiä. Olisi hyvä miettiä, onko todellisuudessa monikaan asia meille välttämätön, vai ovatko ne vain muuttuneet ajan myötä välttämättömiksi tai siltä tuntuviksi, koska olemme rakentaneet maailmamme niiden varaan.

Uudessa ekologisessa paradigmassa olevan väitteen mukaan ”maailman resurssit ovat rajalliset; meidän tulee suojella ja säästää niitä tuleville sukupolville.” Tämä väitteen mukainen ajattelutapa realisoitui monella eri tapaa tutkielmani aineistossa. Väite vaikuttaa ensisilmäyksellä luonnonsuojelua edistävältä, mutta näen, että se paljastaa luontosuhteemme vääristyneisyyden. Plumwood (2017) painottaa, että usein käytetyllä kestävyys-termillä on tapana hämärtää tilanteen vakavuus. Sillä selvästikään mikään kulttuuri, joka on aiheuttanut ja normalisoinut biosfäärin tuhoamisen massiivisessa mittakaavassa ja joita se ei voi korjata, ei voi kestää kovin pitkään. (Plumwood 2017, 101.) Pyrkimykset muuttaa luonnollista maailmaa yhteen asiaan keskittyvillä vähittäisillä uudistuksilla, jotka vastaavat kulutukseen, riistoon ja hierarkiaan perustuvan yhteiskunnan nykyisiä tarpeita, tulevat vain kostautumaan (Hunnicut 2020, 101).

Bookchin (1982) näkee huolestuttavana sen, kuinka maailmassa on nähtävissä kärkeää ympäristötekniikkaa, jota myös ympäristönsuojeluksi kutsutaan. Ekologian ja ympäristönsuojelun (*environmentalism*) käsitteitä käytetään monesti ristiin. Bookchin haluaa kuitenkin jakaa nämä semanttisesti erilleen. Hän määrittelee ympäristönsuojelun mekanistiseksi, instrumentaaliseksi näkökulmaksi, joka pitää luontoa passiivisena

elinympäristönä, joka koostuu objekteista kuten eläimistä, kasveista, mineraaleista. Tämän näkökulman mukaan niiden tulee olla ihmisten hyödynnettävissä. Ympäristönsuojelulla on tapana alentaa luonto luonnollisten resurssien ja raakojen materiaallinen säilytyspaikaksi. Ympäristönsuojelussa harmonian lisäämisellä tarkoitetaan uusien tekniikoiden kehittämistä, joiden avulla luontoa voidaan hyödyntää niin, että se vaikuttaisi mahdollisimman vähän ihmisten elinympäristöön. Luonnonsuojelu ei kyseenalaista nykyajan yhteiskunnan keskeisintä oletusta siitä, että ihmiskunnan tulee hallita luontoa. Sen sijaan se pyrkii kehittämään tekniikoita, joilla voitaisiin vähentää tai poistaa niitä vaaroja, joita luonnon tuhoamiseen liittyy. (Bookchin 1982.)

Nykyaikaisessa ikonografiassamme luonto esitetään sorrettuna, ihannoituna madonnamaisena enkelinä, jota tulee suojella ja pelastaa yhteiskunnan kyvyttömyydeltä hyljittää itseään (Gaard 1993, 219). Edellä esitettyyn ekologisen paradigman väitteeseen sisältyy myös ajatus siitä, että luonto on jokin asia, jota ihmisen tulee suojella. Luonto nähdään suhteessa ihmiseen alisteisena objektina ja todetaan ihmisen olevan ylivoimaisessa, pelastajan roolissa. Voidaankin puhua pelastajakompleksista (*saviour complex*), jolla tarkoitetaan sitä, kuinka ihminen haluaa olla merkittävässä asemassa korjatessaan, itse aiheutettuja, ongelmia. Kheel korostaa (2010), että saalistus ja suojelu ovat saman maailmankuvan kaksi eri puolta, sillä suojelu esineellistää aivan yhtä paljon kuin saalistus. On hyvä kyseenalaistaa, onko sankarillinen etiikka hyödyllinen vastaus luonnon dominointiin, vai onko se vain toinen valloittaja valepuvussa. Siinä missä luontoetiikan kannattajat ovat yleensä keskittyneet "pulassa olevan neidon" pelastamiseen, ekofeministit ovat kysyneet, miten ja miksi "neito" ylipäättään on pulassa. (Kheel 2010.)

Monesti tällaisessa tilanteessa vaikutukset ovat luonnolla ja ympäristölle haitallisia, vaikka aikomus olisi alun perin hyvä. Tämä johtuu monesti siitä, että luontoa halutaan suojella omista intresseistä käsin. Tämä on hyvin ristiriitaista, koska loppupeleissä ainut uhka luonnolle ja ympäristölle on itse ihminen. Vaikka ilmastonmuutoksen aiheuttamat haitat kohdistuvat myös ihmisiin, ei tämän tulisi olla ensisijainen motivaattori ilmastonmuutoksen hidastamisessa. Mikäli näin on, on todennäköistä, että päädymme vain uusintamaan todellisuutta, jolloin ympäristöongelmien juurisyyt eivät pääse esille eikä niihin päästä puuttumaan.

Ongelmallista on myös se, kuinka ihminen ymmärtää resurssien rajallisuuden, mutta ei suojele luontoa ja ympäristöä kuitenkaan näiden itsensä vuoksi. Ihminen näkee luonnon resursseina, joita sen tulee suojella, jotta niitä riittäisi tulevaisuudessakin ihmisille. Kysynkin, onko tällaisessa tilanteessa edes kyse luonnon suojelusta vai tulisiko enemmän myöntää, että todellisuudessa kyse ihmisen olemassaolon takaamisesta. Luonnon materiaalisuus muuttuu antroposeenin ajan ihmisen ajattelussa kapitalistisen logiikan mukaisesti resursseiksi, joiden (välineellinen) arvo määritellään ihmisten toimesta.

On myös hyvä pysähtyä miettimään, miksi mutantteja on pelimaailmassa olemassa ja miksi ne ovat aggressiivisia. Syynä tähän on ihmisen toiminta, joka on aiheuttanut ydintuhon. Tämä on tuhonnut ympäristön tuhoutumisen, joka kiihdyttää ilmastonmuutosta. Ei siis ihme, että olennot joutuvat taistelemaan selviämistään. Pelimaailman luonto ja ympäristö ovat siis ihmisen itse itselleen luoma uhka. Vaikka pelaaja kohtaa pelimaailmassa paljon erilaisia mutantteja, niin loppupeleissä suurimmaksi riskiksi muodostuvat ihmisten valmistamat kemikaalit ja ihmisen aiheuttama ympäristötuho. Näin ollen tuodaan pelaajalle esiin ympäristölle ja luonnolle aiheutettujen tuhojen peruuttamattomuus.

Ei-inhimillisiä olentoja vähätellään pelissä toistuvasti monin eri tavoin, mikä konstruoi pelaajalle kuvaa näistä olennoista. Sillä on merkitystä, millaisia merkityksiä annamme asioille erilaisten narratiivien kautta. Erilaiset narratiivit toimivat sosiaalisen todellisuuden rakennuspalikoina monesti huomaamatta. Pelistä löytyy tästä ilmiöstä useita esimerkkejä, joten kyse ei ole yksittäisistä merkityksenannoista. Nostan tässä kohtaa esille muutamia esimerkkejä kuten vartijan lausahduksen räjäytettyään Shrimpin "Haha! Dumb critter!" ja Krestin sanoma lausahduksen Artjomille nostokurjen päällä olevassa päämajassaan, tämän selvittyä Humanimalien, eli ihmiseläimien hyökkäyksestä: "Take these ugly mutant bastards from earlier for example.". Pelimaailmojen narratiivit uusintavat monille peleille tuttua kuvastoa ei-älykkäistä ei-inhimillisistä olennoista, mikä murentaa pohjaa kaikelta eläinten oikeuksien eteen tehdyltä työltä. Toisaalta tällainen hyvin alleviivattu, raaka suhtautuminen ei-inhimillisiä olentoja kohtaan voi toimia myös vastavoimana. Se voi herätellä pelaajaa miettimään kriittisesti omaa suhtautumistaan luontoon ja millaisen toiminnan hyväksyy oli kyse sitten virtuaalisesta tai empiirisestä maailmasta.





Kuva 6. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Giving heaps of factory-made ammo for these fuglies! I would never believe if somebody told me! Why do they even need these beasts? It's simple. They can be trained, with some effort, of course. The hardest part is teaching them not to jump at people without a command, but once they learn that, it's smooth sailing. In fact, they can be quite useful. You can make them carry stuff or drag sleds. If you get ambushed on a track, you just sic your "horses" onto the highwayman, and their day. They even make them fight for sport, the toughest ones fetch good price... They can turn wheels and stuff, too, ends up being a lot cheaper than burning gas. You can even use them as guards, but that's just a waste of food if you ask me. A fugly eats more than a dog does, but sucks as a guard in comparison. Well, yeah... A dog is man's best friend, but keeping these as pets? Ah, you can get used to them. They're good as long as you keep them fed. When hungry though, they just keep looking at you, you know, no matter how good you train them!

Koska pelin hahmot eivät näe ei-inhimillisiä olentoja ihmisen veroisina, nähdään niiden huono kohtelu oikeutettuna. Niitä ei nähdä yksilöinä vaan objekteina ja suoranaisena kauppatavarana, joita voidaan hyväksikäyttää esimerkiksi vaarallisten ja yksipuolisten töiden tekemiseen (kuva 6). Tästä esimerkkinä myös yllä oleva sitaatti, joka liittyy kuvan tilanteeseen. Tämä on kuitenkin ristiriidassa sen kanssa, miten eläimiä pidetään

monesti älykkäinä, jos ne muistuttavat ihmistä. Sama koskee yleensä myös humanoideja. Väitän, että syynä tähän ristiriitaiseen ajatteluun on se, kuinka kyseisten olen-  
tojen nähdään menneen kehityksessä taaksepäin, kun taas humanoidien ja eläinten  
kohdalla kehityskulku nähdään edistyvä. Alla oleva sitaatti toimii myös esimerkkinä  
pelimaailman narratiivin logiikasta, jossa kaikki ei-inhimilliset olennot nähdään objek-  
teina, joiden riistäminen on suorastaan järkevää. Sitaatissa vartiotornissa oleva partioit-  
sijoista kertoo korpraali Samille alueella elävistä ihmiseläimistä, mikä kehystää pelaajalle millaisista olennoista on kyse ja miten niihin tulee suhtautua. Tämä vaikuttaa myös  
siihen, kuinka pelaaja näkee nuo olennot.

They catch mutants in the ruins – those human-like ones... The beasts are dumb and shrewd, but strong. Quite good for dragging carts or boats on the rivers, turning wheels and stuff. They don't eat much either, so using them lets you save a bunch of fuel. So the bandits catch them, train them a little, and then sell them off to traders. Those come from the South a couple of times a month.

Metro Exodus -videopelissä luonto on ottanut ylivoimaisen suhteessa ihmiseen. Ihmisen elinpiiri on kaventunut tai muuttunut elinkelvottomaksi, ei eläinten. Tämä näyttäytyy ihmiselle katastrofina, vaikka tuolloin luonto ja ympäristö ovat päässeet nousemaan takaisin alkuperäiseen asemaansa mitä pidetään ajatuksen tasolla hyveenä. Tästä esimerkkinä pelin päähenkilö eversti Khlebnikovin lausahdukset Metro Exodus -videopelin Two Colonel's -lisäosassa: "And, one more toast... To the new colony! May it grow and prosper!.." ja "We do have to populate the colony!". Khlebnikov on sotilas asevoimien OSKOM-yksikössä (*Rapid Response Group*), jonka tehtävänä on Novosibirsk-metroaseman puolustus.

Pelihahmojen puheissa nousee useasti esille se, kuinka asiat olivat ennen paremmin – ainakin ihmisten mielestä. Ihminen oli tuolloin itse vallan kahvassa ja luonto sekä ympäristö sivuroolissa. Nostalgisoinnin myötä välittyy käsitys, että luonto olisi tuolloin ollut puhdas ja alkuperäisessä muodossaan. Tämä ei pidä paikkaansa, mikäli ihmis-keskeisestä ajattelutavasta irtaudutaan. Pelihahmo sanoo arvostavansa luontoa, mutta pyrkii silti palauttamaan vallan itselleen eikä näe ymmärtävän tämän toiveen ja tavoitteen negatiivisia seurauksia niin itselleen kuin ympäristölle. Pelissä maailma on jo tuhoutunut, mutta pelimaailman ihmiset pyrkivät silti palauttamaan johtavan aseman

itselleen ymmärtämättä, että tilanne muuttuisi silloin ainoastaan pahemmaksi, ellei heidän ajattelutapansa muuttuisi radikaalilla tavalla sellaiseksi, jonka perustana ei ole ihmisen yliveraisuus ja luonnon hyväksikäyttö. Väitän, että rationaalisesta näkökulmasta ensisijaisena toiveena tulisi olla ympäristön tilan parantaminen. Pelihahmon tavoite kuolleen maan kansoittamista voidaan pitää epäloogisena, mutta näen, että tärkeimpänä motiivina pidetään johtoaseman säilyttämistä, olipa kyse sitten millaisessa maailmasta tahansa – elinkelvottomastakin.

Pelimaailman hahmojen puheen kautta välittyy arvostus ”puhdasta”, aitona pidettyä luontoa kohtaan. Tämä arvostus kytkeytyy monesti hyödyllisyyteen, eli esimerkiksi siihen, miten puhdas ympäristö on ihmisen turvallisuuden ja terveyden kannalta tärkeää. Toisena arvostuksen syynä on monesti luonnon ja ympäristön esteettisyys. Näin olleen voidaan väittää, että puhdasta luontoa tai ympäristöä ei arvosteta ja pyritä ylläpitämään sen itseisarvon, vaan sen välinearvon vuoksi. Ristiriitaista tämän arvostuksen kanssa on se, kuinka pelimaailman ihmiset eivät ole kuitenkaan toiminnallaan pyrkineet estämään tai ehkäisemään ympäristökatastrofin syntymistä tai ponnistele tilanteen korjaamiseksi. Arvojen tasolla luontoa siis pidetään tärkeänä, mutta tämä arvostus ei kuitenkaan näy käytännön teoissa.

Estetisointi ei koske pelkästään luontoa ja ympäristöä vaan myös eläimiä ja ei-inhimillisiä olentoja, jotka on tuotettu videopeliä varten. Ne on luotu sopimaan tiettyyn esteettiseen post-apokalyptiseen tyyliin. Kyseiset oliot on siis tehty tarkoituksella väkivaltaisiksi, kärsiviksi, nääntyviksi ja sairaiksi, jotta ne täydentäisivät pelaajan immersivistä kokemusta pelimaailmassa (kuva 7). Tästä esimerkkinä myös Annan sanoma lause Artjomille hylätyssä ostoskeskuksessa, kun he ovat käyneet saastuneella maan pinnalla: “The stores are running out, there’s fewer of us and more of the mutants, and those keep getting larger, stronger and smarter by the day! Sooner or later, they will crush us!” Mutantit on ohjelmoitu käyttäytymään tietyllä tavalla ja tämä tapa ei välttämättä vastaa lainkaan tapaa, jolla olento toimisi oikeassa maailmassa vaan perustuu siihen, miten haluamme sen toimivan, jotta se vastaisi selviytymiskauhupelin genrevaatimukseen. Olennot ovat esimerkiksi äärimmäisen aggressiivisia ja hyökkäävät pelaajan kimppuun heti pelaajan nähdessään sen sijaan, että ne pyrkisivät välttelemään ihmistä kuten eläin käyttäytyisi oikeasti ollessaan sairas, kärsivä tai nääntynyt. Näen, että yhtenä syynä tähän on se, kuinka pelinkehittäjät uudelleentuottavat pelimaailmaan

ihmiskeskeistä suhtautumista luontoon, joka olettaa luonnon toimivan samanlaisen väkivaltaisen logiikan mukaan. Tätä voidaan pitää myös yhtenä eläinten inhimillistämisen muotona. Pelissä inhimillistämistä tapahtuu myös kasvien kohdalla. Ne on tehty eläinmäisiksi siksi, että ne voisivat käyttäytyä uhkaavasti pelaajaa kohtaan.



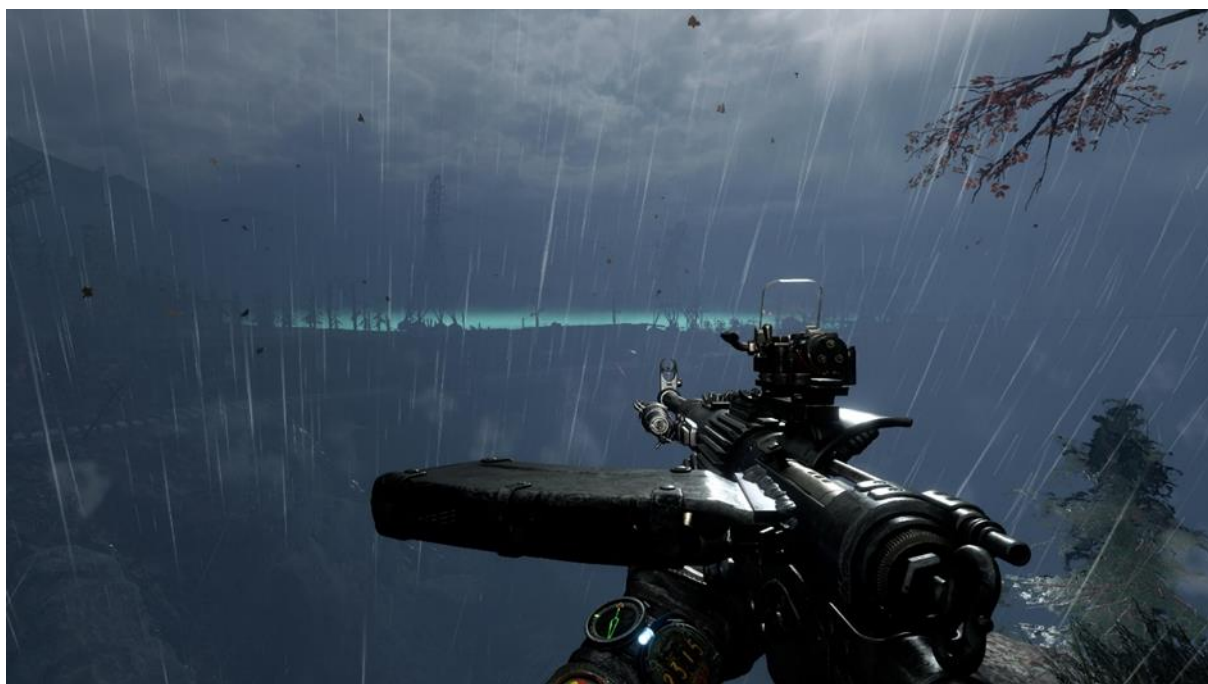
Kuva 7. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Metro Exodus -videopelissä on myös paljon elementtejä, jotka vahvistavat sen kriittistä potentiaalia. Videopelien avulla voimme mallintaa ja tehdä virtuaalisesti koettavaksi dystooppisen maailman, jotta meihin iskostuisivat sellaiseen tilanteeseen johtavan toiminnan seuraukset. Se voi vaikuttavalla tavalla realisoida pelaajalle millaista elämä olisi ydintuhon jälkeisessä maailmassa. Vaikka ja koska peli sijoittuu apokalyptiseen maailmaan, laittaa se miettimään sen samankaltaisuuksia empiirisen maailman kanssa.

Videopelissä käsitellään monessa kohtaa kaipuuta maailmanloppua edeltävään aikaan. Tämä tulee esille Annan Artjomille sanomissa lausahduksissa pelin alkuvaiheessa, kun he nousevat yhdessä maan pinnalle: "Would you ever forgive yourself if we let the chance go? The chance to come back to real life, to raise our children outside, with Sun shining on them? Real Sun, dad... I know I wouldn't" ja "Don't you think I'd also love to live on an ocean beach or in a green forest? But what good are these fantasies in a silent world? Silent, Artyom! Because it's dead!" Kyseiset sitaatit herättelevät pelaajaa ajattelemaan, että ympäristötuhon välttämiseksi ja ilmastonmuutoksen torjumiseksi tulisi toimia nyt kun se on vielä mahdollista. Jälkimmäinen sitaatti

muistuttaa myös siitä, että meidän tulisi toimia ympäristötuhon ja ilmastonmuutoksen pysäyttämiseksi, kun ei ole vielä liian myöhäistä – ja ei myöskään liian aikaista suhtautua siihen sen vaatimalla vakavuudella. Tähän otetaan kantaa pelin sisäisessä dialogissa kuten alla oleva aineisto-ote avaa. Siinä tiedustelija ja Sparta-nimisen erikoisjoukkojen sotilas Alyosha painottaa korkea-arvoiselle Metsän lasten jäsenelle Olgalle sitä, kuinka heidän tulee poistua laaksosta radioaktiivisen säteilyn saastuttaman veden vuoksi mahdollisimman pian. Hän myös korostaa, että paras aika lähteä olisi ollut jo eilen. Olga toimii usein ryhmittymän järjen äänenä ja puolesta puhuu rauhanomaisten ratkaisujen puolesta. Alla oleva kuva numero 8 liittyy kyseiseen tilanteeseen pelimaailmassa.

We did examine the dam and the reservoir... (kuva 8) You have to leave the valley. As soon as possible. At least, before the rainy season starts. The dam is barely holding, and if it gives, the valley will be washed away, and everything that remains will be deadly. Leave tomorrow. Or, even better, yesterday. Talk to the other girls, get them to raise the issue at the Council session.



Kuva 8. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.



Säteilyn tasosta kertoo ruudulla näkyvässä pelihahmon, ja siis pelaajan, kädessä oleva rannekellon geigermittari, jonka lisäksi pelaaja kuulee sen rätinän voimistuvan mennessään alueelle, jolla säteilytaso on erityisen korkea (kuva 8). Saastuneilla alueilla kaasunaamarin ilmansuodatin tulee vaihtaa kolmen minuutin välein ja erityisen saastuneilla alueilla siihen on aikaa vain sekunteja. Pelihahmon hallussa olevat ilmansuodattimet kestävät korkeintaan 15–60 minuuttia riippuen pelin vaikeustasosta. Ennen kuin suodattimet loppuvat pelaajan tulee löytää niitä lisää. Pelihahmo pärjää saastuneilla alueilla korkeintaan 30 sekuntia ilman kaasunaamaria ennen kuin näkökenttä alkaa kaventumaan ja sumentumaan, jonka jälkeen pelihahmo tukehtuu. Radioaktiivisen säteilyn ollessa erittäin korkea pelaajan näkökenttään ilmestyy pisteitä.



Kuva 9. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Pelihahmo äänтелеhtii tuskaisesti vahingoituessaan. Kun hahmo menettää tajuntansa, kuulee pelaaja korvien sirinää. Kun pelihahmon terveys on kriittisellä tasolla, peliohjain tärisee sydämen sykettä mukaillen ja pelaaja myös kuulee sydämenlyönnit. Ihmisen eloonjääminen on kiinni materiaalisista apuvälineistä kuten geiger-mittarista, kaasunaamarista sekä säteilyltä suojaavasta suojapuvusta. Pelimaailmassa ihminen ei siis enää sopeudu elämään maapallolla. Pelaajalle merkityksellistyy näin ollen pelimaailman kautta millaista monien eläinlajien selviytyminen on ollut jo pitkään. Koska tämä

ei ole empiirisessä maailmassa vielä tullut samalla tapaa koettavaksi on sen merkitys ollut helppo joko sivuuttaa, nähdä vähäpätöisenä tai liioiteltuna.



Kuva 10. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Seuraava aineisto-ote avaa sitä, kuinka ympäristötuhoa ja siihen johtaneita syitä alleviivataan Metro Exodus -videopelissä. Tällaisilla narratiivisilla ja retorisisilla valinnoilla voidaan korostaa ympäristötuhon vakavuutta ja tuoda se pelihahmon koettavaksi pelissä näkyvän ympäristön kautta. Artjomin ja tämän kumppaneiden keskeisin vastustaja on pelin Volga-tasolla kulttijohtaja Silantius. Tämä sanoo seuraajilleen puheessaan, että “And the skies rained missiles, and the ground burned to ash, and the seas boiled, and people turned into shadows...”. On spekuloitu, että Silantiuksen hahmo perustuisi politologi ja sosiologi Aleksandr Duginiin, jota pidetään oikeistolaisena, antimodernistisena ajattelijana. Backmanin (2022) mukaan Dugin nähdään Ukrainan sotaan kärjistyneen Venäjän geopolittisen ajattelun filosofisteoreettisena taustavoimana. Häntä pidetään putinismin pääideologina ja ”maailman vaarallisimpana filosofina”. Duginin vaikutusvalta on rajallinen, mutta sen nähdään heijastavan Venäjän poliittisen eliitin ajatusmaailmaa. (Backman 2022.) Pelimaailman Kaspian-nimiseltä tasolta hiekalta löytyvällä C-kasetilla sanotaan: “The storms are becoming ever stronger, the whole building’s all but buried in sand – looks like this place will become our grave, after all...”



Kuva 11. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

The Caspian-nimisellä tasolla puolestaan pelimaailmana on aavikoitunut versio Kazakstanista ja Kaspianmerestä. Alueen ympäristö sekä ihmiset kärsivät kuumuudesta, kuivuudesta ja äärimmäisistä luonnonilmiöistä (kuva 10). Kaspianmeri on pelimaailmassa suurimmilta osin kuivunut ja saastunut (kuva 11). Tilanteen voidaan nähdä joutu-  
 tuvan ympäristötuhosta ja sitä kiihdyttävästä ilmastonmuutoksesta, joka on riistäytynyt ihmisen käsistä ja jota ihmiset eivät voi enää tässä kohtaa pysäyttää.

The stranger from the South was not coherent, but the picture his disjoint words painted was that of hell on earth - the Burning Sea, oil spurting from the ground and engulfing man and beast alike in fire, battles lost and people subjugated by the amorphous menace he only referred to as the Horde...

Giul on Kaspianin aavikon alkuperäisasukas, joka selvisi pommituksista. Giulin vanhempana tutkijana toimineen äidin nauhoittamalla C-kasetilla, joka löytyy majakan alla sijaitsevasta viestintälaitoksesta, sanotaan: "New gas geysers keep sprouting daily, the whole bunker could collapse any moment now...". Alla oleva teksti on puolestaan C-kasetilta, joka löytyy asuntovaunun hyllyltä. Nauhoitukset toimivat hyvänä esimerkkinä siitä, kuinka pelimaailmaan upotettu taustatarina (*lore*) täydentää pelin narratiivia. Ne antavat lisätietoa alueesta ja avaavat sitä, miksi maailma on sellainen kuin on. Nauhoituksessa mainittu majakka sijaitsee nykyisin keskellä kuivunutta autiomaata.



Siinä kerrotaan, kuinka kyseisellä paikalla oli ennen vettä ja kuinka myrsky muutti alueen ympäristöä merkittävästi. Jäljelle jäi vain kuivunutta maata ja öljyä. Tämäntyyppiiset narratiiviset kuvaukset luovat pelaajalle immerstiivisen kokemuksen pelimaailmasta, joka lisää ympäristön tilan ongelmallisuuden vaikuttavuutta.

It all happened so fast... We didn't even have time to abort unloading. The storm wasn't even that strong at first, but then it picked up... Boy, did it pick up... We started adding more mooring lines, but then the gangway got torn off... It kinda died down by the morning... But the Comms were off... And then, while we were running about looking at the damage, the water kinda ebbed down, sand banks all over the place... Well, as soon as we cast away we ran aground, big time... Tried freeing ourselves and got gouged on the rocks badly, the only good thing was that there was not enough water left to sink in... The Comms were still off – wouldn't be much use anyways, no tug could get us out now... Looks like we're all alone here... And there's more oil spilled around us than water now...



Kuva 12. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Tilannetta heikentävät entisestään alueella toimivat Munai-bailerit, jotka ovat ottaneet haltuunsa alueen mittavat öljyvarannot sekä jäljellä olevat vesivarannot. He käyttävät työvoimana mutantteja (kuva 12). Vaikka elinolot ovat haastavat, Munai-bailerit jatkavat öljynporaamista piittaamatta siitä, että se pahentaa tilannetta entisestään. Pelimaailman hahmot jatkavat siis luonnon hyväksikäyttöä ja voitontavoittelua viimeiseen öljy-

ja vesipisaraan asti, vaikka tuhoaisi samalla itsensä. Tämän voidaan nähdä pelimaailman sisäisenä kapitalistisen logiikan representaationa.

Korporaali Sam sanoo Sam's Story -lisäosan lopussa: "Another nuclear war won't happen – the old world is already dead. A few more wounds on a corpse... Pff, what difference does that make?" kun pelaaja on tehnyt valinnan olla tuhoamatta ydinsukellusvenettä. Lisäosan vaihtoehtoisessa lopussa Sam päättää räjäyttää sukellusveneeseen es-tääkseen antisankari Tomia saamasta käsiinsä ydinaseita, jotka voisivat mahdollisesti aiheuttaa uuden ydinsodan. Tom on amerikkalainen organisoituneen jengin johtaja Vladivostokissa. Pelaajalle annetaan siis pelin lopussa valta päättää maailman kohtalosta.

Pelissä sivutaan myös tietyllä tasolla ilmastopakolaisuutta kuten seuraava Damirin Artjomille sanoma lausahdus osoittaa heidän mennessään hylättyyn kylään, joka on rakennettu luolaverkoston: "Giul says lots of people used to live in these caves, there was basically a real town... But when the geysers opened up, they all had to flee...". Damir on syntynyt sodan jälkeen Kazakstanissa. Hän kuuluu Artjomin miehistöön, jossa hän toimii lääkintämiehenä. Pelimaailman ihmiset eivät ole immuuneja oman toimintansa seurauksille. Jossain kohtaa tilanne voi muuttua sellaiseksi, että hyväksikäytetty resurssi muuttuu uhaksi ihmiselle itselleen. Tästä esimerkkinä myös toinen lainaus pelin Two Colonel's lisäosasta, jossa pieni tyttö kysyy eräältä naiselta Novosibirskin metrossa: "Mom, what's a spruce? It's a kind of tree that's green all the time, in Summer and in Winter too... That's why people decorate them for the New Year's. Do you understand now? Yes, but what's a tree?". Pelimaailmassa ihmiset ovat tuhonneet ympäristön niin totaalisesti, että he ovat joutunut muuttamaan asumaan metrotunneleihin pysyäkseen hengissä. Näin ollen lapset ovat niin vieraantuneita luonnosta, etteivät edes tiedä mikä luonto on tai millainen sen tulisi oikeasti olla. Ainoa jäljellä oleva luontoa muistuttava asia on ihmisen tuottama simulakrumi siitä. Sen ainoa funktio on olla olemassa ihmistä varten.

Riskinä on, että mikäli pelit eivät hyödynnä Metro Exodus -videopelin tapaan niiden mahdollisuutta yhteiskuntakritiikkiin, päätyvät ne normalisoimaan ja luonnollistamaan luonnon hyväksikäyttöä. Peleillä on valta vaikuttaa suurten ihmisjoukkojen sosiaali-seen ja ekologiseen mielikuvitukseen, ja tämän myötä tapamme toimia tässä maailmassa. Näen, että tämän vuoksi peliteollisuudella on vastuu edistää omalta osaltaan

sosiaalisesti ja ekologisesti kestävää tulevaisuutta tai ainakin olla heikentämättä sen eteen tehtyä työtä. Meidän tulee olla kiinnostuneita siitä keiden näkemykset peleihin välittyvät. Ovatko niiden takana kenties suuret länsimaiset peliyhtiöt, joiden ensisijaisena tavoitteena on taloudellisen tuoton tavoittelu ja näin ollen luonnon hyväksikäyttöön perustuvan kapitalistisen toimintalogiikan uusintaminen, vai tulisiko peliteollisuuden antaa tilaa myös tätä ”monopolia” haastaville pienemmille yhtiöille?

## 7 Kyvykkyyden, vastuunpakoilun ja luonnon kehystyksen kritiikki

Tässä tutkielmani viimeisessä analyysiluvussa paneudun ihmisen kyvykkyyden ja vastuunpakoilun paradoksiin joka merkityksellistyy virtuaalisessa pelimaailmassa. Se toimii jatkumona kahdelle aiemmalle luvulle. Käsittelen myös luonnon kehystystä heikkona ja vahvana. Nivon nämä aiheet laajempaan näkemykseen ihmiskeskeisestä luontosuhteesta ja tuon esille erilaisia tapoja, joilla tämäntyyppistä luontosuhdetta konstruoidaan ja uudelleentuotetaan videopelien kautta. Metro Exodus -videopelissä suhdetta ympäristöön tarkasteltaessa korostuu ristiriitainen ja paradoksaalinen näkökulma, jossa ihmiset näkevät itsensä ratkaisuna kaikkeen ja myös kaikki aiheuttamansa ongelmat ratkaistavissa olevina. Näen tämän heijastelevan laajempaa yhteiskunnassa vallalla olevaa antroposentristä suhtautumista luontoa kohtaan, joka pohjautuu käsitykseen ihmisen kyvykkyydestä. Ihmiskeskeistä luontosuhdetta representoiva pelimaailma uusintaa ajattelua siitä, että kaikkiin ekologisiiin ongelmiin tullaan löytämään ratkaisu. Näin olleen ongelmaa ei enää pidetä ongelmana. Tällöin myös toimijuus murenee. Ongelmia ei nähdä ylivoimaisina, koska ihminen luottaa omaan erinomaisuuteensa. Tämä näkökulma korostuu pelin rakennetta ja narratiiveja tarkasteltaessa.

Seuraava sitaatti rakentaa pelaajalle kuvan pelihahmosta pelottomana ja ylivoimaisena. Yksi Artjomin miehistön jäsenistä kysyy, miksi Artjomin tulisi olla huolissaan – onhan kyseinen monsteri verrattavissa kissakalaan: “Artyom? Afraid? Bullshit! Besides, the monster is just a catfish.” Tämä ruokkii ajatusmallia, jonka mukaan ihminen kykenee ylittämään kaikki esteet. Ihmisen asema ekosysteemin huipulla ei ole kuitenkaan taattu tai absoluuttinen totuus. Vaikka kyvykkyys voidaan nähdä hyvänä asiana, on sillä myös kääntöpuolensa esimerkiksi tilanteessa, jossa ilmastonmuutokseen puuttumista siirretään myöhemmäksi, koska luotetaan siihen, että ihminen tulee ”voittamaan” tämän pelin, jota myös ekoitsemurhaksi (*ecocide*) kutsutaan. Plumwood (2017) tuo esille, että historiallisesti länsimainen kulttuuri on asettanut ihmisen luonnon ylä- ja ulkopuolelle. Tämä ihmisen hypererotelu (*hyper-separation*) kannustaa tunteettomuuteen luontoa kohtaan ja kieltää ihmisten haavoittuvuuden ekologisille ongelmille. (Plumwood 2017, 97.)

Yksi Dunlapin ja Van Lieren (1978) uuden ekologisen paradigman väitteistä on, että ”Maailmassa on runsaasti luonnollisia resursseja, jos me vain opimme kuinka kehittää niitä.” Väite paljastaa kaksi hyvin keskeistä asiaa, jotka määrittävät tapaamme suhtautua luontoon. Se sisältään premissin siitä, että koska resursseja on riittävästi, meidän ei tarvitse miettiä niiden kuluttamisen vähentämistä. Voimme siis rauhassa jatkaa kapitalistisen hyväksikäyttöön perustuvan logiikan mukaan toimimista. Väite sisältää myös ajatuksen ihmisen ylivoimaisuudesta. Ympäristön ”resurssit” ovat jotain mitä voimme taltuttaa ja ottaa haltuumme ja että ihmisillä on tarpeeksi kykyjä tähän. Ihminen näkee siis itsensä ratkaisun avainten haltijana. Ihmistä voidaankin siis pitää ouroboroksena, käärmeenä, joka syö omaa häntäänsä. Bookchinin (1982) mukaan meillä ei ole varaa nykyisten sosiaalisten ja ekologisten kriisien vallitessa olla enää mielikuvituksettomia ja ajattelematta utopistisesti. Kriisit ovat liian vakavia ja potentiaalisilta vaikutuksiltaan niin laajoja, että ne voitaisiin ratkaista totutuin ja tavanmukaisin ajattelumallein – eli juuri niiden ajattelumallien avulla, jotka alun perin tuottivat nämä kriisit. (Bookchin 1982.)

Edellä mainitun kaltainen ajattelumalli kuvastaa samalla nopeiden ratkaisujen hakemista. Tästä ilmiöstä nostan esimerkiksi yhden Metsän lapsiin kuuluvan henkilön tokaistuksen metsästykseseen liittyen: ”I think it's time we switched the hunters to some other activities, otherwise they'll kill off all the deer and then complain they're tired of eating just venison.” Se avaa luonnon hyväksikäyttöön perustuvaa suhdetta luontoon videopelin sisäisessä narratiivissa. Pelin hahmot pyrkivät saamaan luonnosta irti kaiken mahdollisen hyödyn välittämättä toiminnan seurauksista pitkällä aikajänteellä.

Metro Exodus -videopeli toimii hyvänä esimerkkinä pelistä, jossa luontoa ja ympäristöä pidetään monesti kompleksisena ja arvaamattomana sekä herkkänä ja helposti häiriintyvänä. Tämän tyyppinen kehystys ja luonnon representointi pelimaailmassa heijastelee sosiaalisessa todellisuudessa konstruoituja käsityksiä luonnosta, jotka vaikuttavat ihmiskeskeisen luontosuhteen rakentumiseen ja uudelleentuottamiseen sosiaalisesti ja kulttuurisesti. Plumwoodin (2017) mukaan luonto nähdään monesti sekavana, vieraina ja toisena, epäolennaisena sfäärinä verrattuna inhimillistettyyn, pääosin urbanisoituun järjen sfääriin. Länsimaissa nämä vastakohtaisuudet ovat sukupuolittuneita. Luonto ja keho nähdään liittyvän naiseen ja muihin alempiin ihmisryhmiin sekä eläimiin ja sitä verrataan vahvasti erilliseen, korkeampaan järjen, ideoiden ja sielun alueeseen, joka liitetään eliittiin kuuluviin miehiin. (Plumwood 2017, 98.)

Kun luonnon tasapainoa pidetään hauraana, helposti järkkyyvänä tai kompleksisena on ihmisen helppo vältellä vastuuta – milloin mistäkin syystä. Näen, että on tärkeää asettaa luonnon hauraus kyseenalaiseksi, mikäli sitä käytetään ihmisen toiminnan vaikutusten vähättelyyn. Herkkyys liitetään myös monesti feminiinisyyteen. Näkemys luonnon tasapainon hauraudesta, ei kuitenkaan estä ihmistä toimimaan tavalla, joka entisestään heikentää sen oletettua haurautta. Tämä osoittaa sen, kuinka toisaalta ympäristön kantokyvyn uskotaan kestävän. Näin on ainakin helppo uskotella vielä sen aikaa, kun ympäristöstä otetaan viimeinenkin hyöty irti.

Pelissä luonto nähdään samaan aikaan vahvana ja heikkona. Sitä pidetään herkkänä, mutta samaan aikaan niin kompleksisena ettei siihen pystytä vaikuttamaan. Tämän-tyyppinen näkökanta luontoa kohtaan suosii luovuttamista ”luonnollisena” vaihtoehdona kun huomataan, että ongelmat ovatkin liian haastavia. Tällä tarkoitetaan lähinnä sitä, että ihminen joutuisi merkittäväällä tavalla luopumaan omista eduistaan maapallon hyväksi. Vaikeus tai mahdottomuus ruokkii toimeettomuutta sekä välinpitämättömyyttä. Ihmisen on helppo perustella itselleen, että toimenpiteisiin ei kannata ryhtyä tai niiden eteen ponnistella, koska asialle ei kuitenkaan voida mitään, ainakaan riittävässä määrin. Ympäristöongelmiin ei siis puututa ja näin ilmastonmuutosta kiihdytetään entisestään.

Seuraava Stepanin, Artjomin joukkoihin kuuluvan raskaan aseistuksen spesialistin, sanoma lausahdus Volgalla kuvastaa pelissä piilevää kriittistä potentiaalia vaikuttaa ihmisen luontosuhteeseen. “Yes... Where did those things crawl out from, I wonder... Well... There’s radiation... Chemical weapons and stuff... Nature just went strange... Yeah, the planet’s been trashed...”. Se avaa yhteyden ympäristötuhon ja ihmisen oman toiminnan välillä. Kiinnitin kuitenkin huomiota sitaatin toiseksi viimeiseen lauseeseen. Näen vain loogisena, että luonto ja ympäristö muuttuivat ydintuhon seurauksena. Sitä ei siis mielestäni tulisi nähdä yllättävänä vaan ihmisen toiminnan välittömänä seurauk-

senä. Tämän voidaan nähdä kytkeytyvän laajempaan keskusteluun siitä, kuinka ihmisten on helppo vaipua toimeettomuuteen silloin kun luonnon ilmiöt nähdään monimutkaisina tai hankalina.



Kuva 13. Kuvakaappaus videopelistä Metro Exodus.

Pelimaailmasta löytyvistä ruumiista kasvaa joskus sieniä ja ympäristö on rehevöitynyt. Luonto on vallannut jälleen tilaa ja se niin sanotusti näkee tilaisuuden elää ja kukoistaa kuolleesta materiasta. Tällöin pelimaailmassa ihminen muuttuu itse hyödyn kohteeksi. Pelissä on nähtävissä myös ihmistä muistuttavia olentoja, joita peittää leväkerros. Luonto on vallannut ihmisen kehon omaksi välineekseen kuten kuvassa 13 näkyy. On myös hyvä pohtia sitä, millainen ihmisen näkökulmasta "oletetusti" pelastettu maailma olisi. Luonto ei todellisuudessa tarvitse ihmisen apua pelastuakseen vaan mitä todennäköisemmin pelastuisi, mikäli ihminen ei puuttuisi siihen. Luonto siis selviytyy silloinkin, kun ihminen ei enää pärjää. Tätä voidaankin pitää kyseisen videopelin pelimaailman keskeisenä eetoksena. Peli on siis näin ollen itsessään ristiriitainen. Luontoa pidetään ihmiselle alisteisena, mutta toisaalta sen nähdään olevan samaan aikaan myös ihmistä suurempi voima.

## 9 Johtopäätökset ja pohdinta

Tutkielmani tavoitteena on ollut kuvata miten luonnon hyväksikäyttöä representoidaan dystooppisissa selviytymiskauhuvideopelissä. Huomion kohteena on se, miten ihmiskeskeinen luontosuhde merkityksellistyy videopeleissä, millaista todellisuutta videopeliliteollisuudessa uudelleentuotetaan ja mitkä ovat sen seuraukset empiiriselle todellisuudelle. Tutkielmani keskeisenä johtopäätöksenä on, että Metro Exodus -videopeli representoi ja uudelleentuottaa ihmiskeskeistä luontosuhdetta. Ihmiskeskeinen luontosuhde nähdään Bookchinin sosiaalisen ekologian teorian mukaan yhtenä keskeisenä syynä luonnon hyväksikäytölle ja ympäristötuholle. Ekofeministisen teorian mukaan yliveraisuus, rakenteellinen ja kulttuurinen väkivalta sekä luonnon esineellistäminen ovat myös keskeisessä osassa luonnon hyväksikäyttöä ja sen syitä tarkasteltaessa.

Tutkielmani analyysiluvussa nimeltä 'Kyvykkyyden, vastuunpakoilun ja luonnon kehystyksen kritiikki' kiinnitän huomiota kyvykkyyteen ja vastuunpakoiluun aineistona olevassa videopelissä. Näen tämän olevan kiinteästi yhteydessä luonnon kehystykseen ihmiskeskeisestä ja patriarkaalisesta näkökulmasta. Tuon tutkielmassani esille kuitenkin myös Metro Exodus -videopelin suoraa ja epäsuoraa kriittistä potentiaalia kuten sitä miten, miten peleissä virtuaalinen maailma yhdistyy pelimekaniikkaan luoden tilaa partisipatorisille kokemuksille. Se näyttää dystopian dynaamisena paikkana, jolloin destruktiivisen toiminnan seuraukset näyttäytyvät pelaajalle korostetusti. Pelimaailman vastakkaiset narratiivit toimivat peilinä, jonka kautta ihmiskeskeisen luontosuhtemme ongelmallisuus paljastuu.

Luonnon hyväksikäyttöä representoidaan aineistossa olevassa videopelissä useilla eri tavoin. Sitä representoidaan niin narratiivisesti, diskursiivisesti, visuaalisesti kuin struktuurallisesti. Representaatioissa korostuu ihmisen koettu yliveraisuus sekä rakenteellinen ja kulttuurinen väkivalta sekä luonnon esineellistäminen ja hyväksikäyttö. Ihminen representoidaan samaan aikaan kyvykkäänä, mutta toiminta paljastaa taipumuksen vastuunpakoiluun. Luonto kehystetään Metro Exodus -videopelissä samaan aikaan hauraana ja vahvana riippuen katsantokannasta. Luonto nähdään hauraana ja suojeltavana silloin, kun halutaan korostaa ihmisen koettua kyvykkyyttä. Tämä tuo esille luontoon liitetyt sukupuolittuneet käsitykset. Kun ihminen haluaa välttää vastuunkantoa aiheuttamistaan ympäristöongelmista, nähdään luonto puolestaan kestävä



sekä monimutkaisena ja ihmisen keinot vaikuttaa ilmastonmuutokseen olemattomina. Ihmiskeskeinen luontosuhde siis merkityksellistyy pelissä usealla tasolla.

Tutkielmani tulokset syventävät yhteiskuntatieteellistä käsitystä siitä, miten luonnon hyväksikäyttöä ja ihmiskeskeistä luontosuhdetta uudelleentuotetaan kaupallisissa videopeleissä monin eri tavoin. Alleviivaan tutkielmassani sitä, kuinka ideologisesti, narratiivisesti ja diskursiivisesti vaikuttavia nämä representaatiot ovat pelaajalle. Väitän, että tähän vaikuttaa erityisesti se, miten pelimaailma on konstruoitu immerssiiviseksi. Näen, että nämä tekijät voivat vaikuttaa pelaajien ekologiseen mielikuvitukseen. Näin ollen niillä on merkitystä todellisessa maailmassa ilmastonmuutoksen torjumisen ja maapallomme tulevaisuuden kannalta.

Koen, että sosiaalisen ekologian teoria sekä ekofeministinen teoria sopivat hyvin tutkielmani aineiston analysoimiseen. Toin luvussa 'Videopelit kriittisen yhteiskunnallisen tutkimuksen kohteena' esille puutteita, joita näen uudessa ekologisessa paradigmassa, jota hyödynsin analyysilukujen muotoiluun. Sosiaalisen ekologian teorian mahdollisena haavoittuvuutena voidaan pitää sitä, kuinka se painottaa ihmisten puuttamista ekologiseen ongelmanratkaisuun. Teoria näkee saman subjektin, joka on ongelmista vastuussa myös niiden korjaajana. Tämä voi olla ongelmallista myös siitä syystä, että se omalla tavallaan vahvistaa ihmiskeskeistä suhtautumista luontoon. Silloinkin kun kyseessä ovat ekologiset ongelmat, nousevat sosiaaliset ongelmat prioriteetiksi. Bookchin myös erottelee puheessaan myös sosiaaliset ja ekologiset ongelmat toisistaan ja vahvistaa näin ollen dualistista näkemystä, vaikka painottaakin niiden kytkeytyneisyyttä toisiinsa.

Sosiaalinen ekologia on avoin teknologisille innovaatioille ja ratkaisuille. Pidän ongelmallisena tukeutumisen siihen, että ihmisten kyvykkyys mahdollistaisi ratkaisun löytämisen kaikkiin ongelmiin. Riskinä on, että ympäristöongelmiin ja ilmastonmuutokseen ei näin ollen suhtauduta riittävän vakavasti eikä ymmärretä niiden kiireellisyyttä. Tämäntyyppinen näkökulma voi myös omalta osaltaan vahvistaa käsitystä siitä, että ihminen on ylivoimainen suhteessa luontoon ja että ihminen voi hallita luontoa. Paneuduin tähän teemaan tarkemmin tutkielmani luvuissa 'Ihmisen koettu ylivertauisuus ja rakenteellinen väkivalta' sekä 'Kyvykkyiden, vastuunpakoilun ja luonnon kehystyksen kritiikki'.

Näen yhtenä sosiaalisen ekologian teorian puutteena myös sen, kuinka se painottaa sosiaalisten luokkien merkitystä sosiaalisissa ja ekologisissa ongelmissa, vaikka mainitseekin teoriassaan myös muita tekijöitä. Tämän vuoksi olen hyödyntänyt tutkielmani teoreettisessa viitekehysessä sosiaalisen ekologian teorian lisäksi myös ekofeminististä teoriaa. Ekofeministisen teorian vahvuutena voidaan pitää sen kokonaisvaltaisuutta ja sitä, ettei se keinotekoisesti yksinkertaista monimutkaisia kokonaisuuksia ja pyri tekemään niistä koherenttia ihmistä varten. Teoria ottaa luokkien lisäksi huomioon myös sukupuolen, etnisyyden ja muut sarron muodot.

Näen, että tutkielmani aineistona oleva peli sopi hyvin näiden teemojen tarkasteluun. Teemaan kytkeytyvää materiaalia oli riittävästi, mikä mahdollisti mielestäni aiheen riittävän syvän ja laajan tarkastelun. Pidän tutkielmani aineistovalinnan vahvuutena sitä, kuinka se samanaikaisesti vahvistaa ihmiskeskeistä luontosuhdetta narratiivien, diskurssien, struktuurin ja visuaalisuuden kautta, mutta toisinaan myös kritisoi sitä. Tämä voi olla myös mahdollinen aineiston heikkous, sillä välillä oli vaikea tehdä erottelua näiden kahden välillä. On myös haastavaa arvioida objektiivisesti, vahvistavatko dystooppiset kuvaukset pelaajan ihmiskeskeistä luontokuvaa vai kannustavatko ne häntä toimimaan ilmastonmuutoksen torjumiseksi, sillä tämä riippuu paljolti pelaajan subjektiivisista näkemyksistä. On hyvä ottaa huomioon myös se, että peli pohjautuu kirjaan. Tämä voi vaikuttaa siihen, että pelillä on enemmän kriittistä potentiaalia kuin muilla vastaavilla kaupallisilla peleillä. Kriittinen potentiaali ei ole kuitenkaan välttämättä ollut kaikkien pelin suunnitteluun osallistuneiden henkilöiden ensisijainen motiivi. On hyvä muistaa, että pelit suunnitellaan pelattavuus ja pelikokemus edellä.

Tutkielmani avulla olen pyrkinyt lisäämään sosiologian tutkimuskentän kiinnostusta videopeleihin ja avaamaan niiden potentiaalia tutkimuskohteena, jonka kautta tarkastella sosiaalista todellisuutta ja yhteiskuntamme ajankohtaisia ilmiöitä. On arvioitu, että pelimarkkinoiden nykyinen arvo on 217 miljardia dollaria ja maailmassa on arviolta noin kolme miljardia aktiivista videopelien pelaajaa. Pelaaminen on nykyisin yksi suurimmista viihdeteollisuuden markkinoista ja pelien kehittämistä voidaan tästä syystä pitää globaalina symboleiden uusintajana, manipuloijana, tuottajana, mutta myös kriitikkona. Riskinä voi siis olla ekologisen mielikuvituksen kolonisaatio. Tällä tarkoitan sitä, kuinka ekologinen mielikuvitus kapenee ja köyhtyy yksipuolisen syötteen vuoksi. Tämä voi puolestaan sumentaa horisontissa näkyviä mahdollisuuksia ilmastonmuutoksen torjumiseksi.

Hämäläinen ja Manzos (2020) painottavat, että pelien suosio takaa sen, että ne tulevat määrittämään suuren ihmismäärän ekologisen mielikuvituksen nyt ja tulevana vuosikymmeninä, jolloin myös maapallon tulevaisuus tullaan määrittämään. Jos peleillä on näin suuri voima ja vaikutus, meidän tulisi miettiä miten pelejä voitaisiin käyttää vasta-voimana alkaneelle ekokatastrofille. Ihmisen ja luonnon uudelleen määrittelyyn suhteen tulisi perustua yhteiselo, jossa erillisen luonnon tilalla on käsitys kokonaisvaltaisesta ekosfääristä. Tämä käsitys alleviivaisi sitä, että tuhoamalla ympäristömme tuhoamme auttamatta myös itsemme. (Hämäläinen & Manzos 2020.) Leiderman (2022) korostaa, että peleillä on keskeinen rooli nykyajan poliittisessa vastarinnassa, kun pohditaan ja tehdään näkyväksi vaihtoehtoja normatiivisille alistaville käytännöille. Pelit luovat tilan ajatella ja toimia vastoin hallitsevaa diskurssia. Pelien ei tarvitse nojata suoraan kritiikkiin, vaan niissä voidaan hyödyntää proseduraalista retoriikkaa. Se mahdollistaa luontaisen havainnoinnin ja itsenäisen päättelyn pelillisen kokemuksen kautta. (Leiderman 2022, 55.)

Olen tutkielmassani koettanut herätellä lukijaa myös pelien mahdollisiin negatiivisiin vaikutuksiin. Mitä vaikutuksia sillä voi olla, että videopeleissä ympäristö ja luonto nähdään vain utilistisesta näkökulmasta käsin eli niin, että luonto on olemassa vain ihmistä varten tai vain estetisoituna taustana ihmisen toiminnalle? Onko riskinä, että estetisoidulla luonnon hyväksikäytöllä, ympäristötuholla ja sen myötä ilmastonmuutosta, vahvistamme entisestään ihmiskeskeistä käsitystä maailmasta, jossa ympäristö ja luonto nähdään vain ihmisen subjektiivisesta näkökulmasta ja vain ihmistä varten? Voivatko dystooppiset kuvaukset luonnosta ja ympäristöstä kenties altistaa meitä sille, että alamme normalisoida näitä kuvauksia? Olen halunnut tutkielmassani myös pohtia sitä, millaisia sosiaalisia, yhteiskunnallisia ja ekologisia vaikutuksia luonnon hyväksikäytön ja ympäristötuhon normalisoinnilla voi olla ja keihin ja minne negatiiviset vaikutukset kohdistuvat.

Ehdotan tutkielmani pohjalta jatkotutkimuskysymyksenä ihmiskeskeisen luontosuhteen tarkastelua sellaisissa peleissä, joiden kantavana ajatuksena on ilmastonmuutoksen torjuminen. Onko tällaisissa peleissä havaittavissa samantyyppistä ajattelua pelin rakenteen tai muiden tekijöiden tasolla vai voidaanko kyseisiä pelejä pitää aidosti kriittisinä ja valtauttavina? Entä miten voitaisiin luoda peli, joka vahvistaisi sosiaalisen ekologian ja ekofeminismin sanomaa ja toisi sen ymmärrettäväksi sekä koettavaksi peleissä?

Fetzer (2019) kiinnittää huomiota siihen, että avatar kuten pelikin kokonaisuudessaan, on suunniteltu objekti ja tietynlainen toiminta on sisäänkirjoitettu sen rakenteeseen. Peli ei siis vain pyydä, vaan edellyttää pelaajaa toimimaan tietyllä tavalla. (Fetzer 2019, 35.) Pelaajan oma toiminta pelissä siis ”puhuu hänelle äänellä, joka ei ole hänen omansa” (Arsenault 2014, 482). Videopeliteollisuutta hallitsevat tässä ajassa länsimaiset yhtiöt. On siis syytä kysyä, ketkä videopelejä tuottavat ja kenelle. Entä ketkä määrittelevät sen, millaista viihdettä kulutetaan? Näen nämä teemat myös potentiaalisina jatkotutkimuksen aiheina.

Pelit tavoittavat valtavan määrän ihmisiä ja vaikuttavat suurten ihmisjoukkojen asenteisiin, jonka vuoksi niillä on väistämättä yhteiskunnallista merkitystä. Tämän tulisi lisätä peliteollisuuden eettistä vastuuta tuottamistaan peleistä. Väitän, että pelien kriittistä ja valtauttavaa potentiaalia tulisi hyödyntää aiempaa enemmän ilmastonmuutoksen torjumiseen. Pelit voivat auttaa meitä ymmärtämään luonnon hyväksikäytön, ympäristötuhon ja ilmastonmuutoksen seurausten vakavuuden mallintamalla niitä virtuaalisesti koettavassa maailmassa, jotta voisimme kenties välttyä niiden apokalyptisiltä muodoilta todellisessa maailmassamme.

## Lähteet

Abraham, Benjamin (2018) Video Game Visions of Climate Futures: ARMA 3 and Implications for Games and Persuasion. *Games and Culture* 13: 1, 71–91. DOI: /10.1177/1555412015603844

Alasuutari, Pertti (2011) Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.

Arjoranta, Jonne (2022) Mitä pelit merkitsevät? Teoksessa Friman, Usva & Arjoranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (2022) Pelit kulttuurina. Tampere: Vastapaino, 311–323.

Arsenault, Dominic (2014) Narratology. Teoksessa Wolf, Mark & Perron, Bernard (2014) The Routledge Companion to Video Game Studies. Hoboken: Taylor and Francis, 588–596.

Backman, Jussi (2022) Mitä Aleksandr Dugin tarkoittaa? Tampere: *Niin & näin*: 1. [https://netn.fi/fi/artikkeli/mita-aleksandr-dugin-tarkoitaa?fbclid=IwAR2gDtmjz8wnio6jpbah-JerEcPT\\_ZVNMJ55clYyBknUyWegV6DszhNw6k](https://netn.fi/fi/artikkeli/mita-aleksandr-dugin-tarkoitaa?fbclid=IwAR2gDtmjz8wnio6jpbah-JerEcPT_ZVNMJ55clYyBknUyWegV6DszhNw6k). Viitattu 15.2.2024.

Bookchin, Murray (1982) The Ecology of Freedom: The Emergence and Dissolution of Hierarchy. Palo Alto: Cheshire Books.

Bookchin, Murray (1987) The Modern Crisis. Montreal: Black Rose Books.

Bookchin, Murray (1989) Remaking Society: Pathways to a Green Future. Montreal: Black Rose Books.

Carter, Bob & Charles, Nickie (2009) Society, Nature and Sociology. *The Sociological Review* 57: 2, 1–20. DOI: 10.1111/j.1467-954X.2010.01883.x

Chia, Aleena & Ruffino, Paolo (2022) Special Issue Introduction: Politicizing Agency in Digital Play after Humanism. *Convergence* 28: 2, 309–319. DOI: 10.1177/1354856522110013

Coghlan, Simon & Sparrow, Lucy (2021) The “Digital Animal Intuition”: The Ethics of Violence Against Animals in Video Games. *Ethics and Information Technology* 23: 3, 215–224. DOI:10.1007/s10676-020-09557-9

Dunlap, Riley & Van Liere, Kent (1978) The “New Environmental Paradigm”: A Proposed Measuring Instrument and Preliminary Results. *Journal of Environmental Education* 9: 4, 10–19. DOI: 10.1080/00958964.1978.10801875

Farca, Gerald (2018) Playing Dystopia: Nightmarish Worlds in Video Games and the Player’s Aesthetic Response. Bielefeld: transcript Verlag.

Fetzer, Frank (2019) Avatars Don’t Kill People, Players Do! Actor-Network-Theory, Mediation, and Violence in Avatar-Based Videogames. Teoksessa Igarzábal, Federico Alvarez & Debus, Michael & Maughan, Curtis (2019) Violence | Perception | Video Games: New Directions in Game Research. Bielefeld: transcript Verlag, 29–38.

Francis, Robert (2018) Artificial Lawns: Environmental and Societal Considerations of an Ecological Simulacrum. *Urban Forestry & Urban greening* 30, 152–156. DOI: 10.1016/j.ufug.2018.02.002

- Franklin, Adrian (2001) *Nature and Social Theory*. Lontoo: SAGE Publications.
- Fuchs, Mathias (2017) "Ruinensehnsucht": Longing for Decay in Computer Games. *ToDiGRA* 3: 2, 37–53. DOI: 10.26503/todigra.v3i2.68
- Gaard, Greta (1993) *For the Love of Nature: Ecology and the Cult of the Romantic*. Teoksessa Gaard, Greta (1993) *Ecofeminism: Women, Animals, Nature*. Philadelphia: Temple University Press, 219–242.
- Gaard, Greta (2010) *Living Interconnections with Animals and Nature*. Teoksessa Gaard, Greta (2010). *Ecofeminism: Women, Animals, Nature*. Philadelphia: Temple University Press, 1–12.
- Galtung, Johan (1969) Violence, Peace, and Peace Research. *Journal of Peace Research* 6: 3, 167–191. DOI: 10.1177/002234336900600301
- Galtung, Johan (1990) Cultural Violence. *Journal of Peace Research* 27: 3, 291–305. DOI: 10.1177/002234339002700300
- Gee, James Paul (2014) *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. Lontoo: Routledge.
- Hämäläinen, Tuukka & Manzos, Aleksandr (2020) *Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Hunnicut, Gwen (2020) *Gender Violence in Ecofeminist Perspective: Intersections of Animal Oppression, Patriarchy and Domination of the Earth*. Lontoo: Routledge.
- Jennings, Stephanie (2022) Only You Can Save the World (of Videogames): Authoritarian Agencies in the Heroism of Videogame Design, Play, and Culture. *Convergence* 28: 2, 320–344. DOI: 10.1177/13548565221079157
- Johnson, Craig & Tulloch, Rowan (2017) Video Games and Dystopia: Total Cities, Post-cities and the Political Unconscious. *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 9: 3, 243–256. DOI: 10.1386/jgvw.9.3.243\_1
- Kallinen, Timo & Kinnunen, Taina (2024) *Etnografia*. Teoksessa Jaana Vuori (2024) (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietokirjo. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>. Viitattu 11.1.2024.
- Kania, Andrew (2018) *Why Gamers Are Not Narrators*. Teoksessa Robson, Jon & Tavinor, Grant (2018) *The Aesthetics of Videogames*. Milton: Routledge, 128–145.
- Kheel, Marti (2010) *From Heroic to Holistic Ethics: The Ecofeminist Challenge*. Teoksessa Gaard, Greta (2010) *Ecofeminism: Women, Animals, Nature*. Philadelphia: Temple University Press, 243–271.
- Leiderman, Daniil (2022) The Landscape of Durance: Utopianism and Eastern Europe in Video Games. *Russian literature* 129, 47–71. DOI: 10.1016/j.ruslit.2022.02.001
- Macnaghten, Phil & Urry, John (1995) Towards a Sociology of Nature. *Sociology* 29: 2, 203–220. DOI: 10.1177/0038038595029002002

Ho, Manh-Toan & Nguyen, Thanh-Huyen & Nguyen, Minh-Hoang & La, Viet-Phuong & Vuong, Quan-Hoang (2022) Virtual Tree, Real Impact: How Simulated Worlds Associate with the Perception of Limited Resources. *Humanities & Social Sciences Communications* 9: 1, 213–213. DOI: 10.1057/s41599-022-01225-1

McAllister, Ken (2008) *Game Work Language, Power, and Computer Game Culture*. Alabama: University of Alabama Press.

McKibben, Bill (1989) *The End of Nature*. New York: Random House.

Merskin, Debra (2019) *Simulacrum*. The SAGE International Encyclopedia of Mass Media and Society. Los Angeles: SAGE Publications.

Helsingin Sanomat 28.10.2022. Sotaa kritisoiva venäläis-kirjailija ei aio vaieta 15 vuoden vankeusuhasta huolimatta. Kulttuuri.  
<https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009166855.html>. Viitattu 8.12.2023.

Helsingin Sanomat 3.5.2023. Totuus sodasta. HS Ytimessä. <https://alasin-delivery.datadesk.hs.fi/7bddd23c-a035-4c97-91fc-c4503ffa6d26/index.html>. Viitattu 5.7.2023.

Paul, Christopher (2014) *Meaning*. Teoksessa Wolf, Mark & Perron, Bernard. (2014) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Hoboken: Taylor and Francis, 459–465

Plumwood, Val (2017) *Ecofeminist Analysis and the Culture of Ecological Denial*. Teoksessa Stevens, Lara & Tait, Peta & Varney, Denise (2018) *Feminist Ecologies: Changing Environments in the Anthropocene*. Cham: Palgrave Macmillan, 97–112.

Puusa, Anu & Juuti, Pauli (2020) *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Helsinki: Gaudeamus.

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna (2006) *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto  
<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/>. Viitattu 15.2.2024.

Schnaars, Cornelia (2019) *From Pixelated Blood and Fixed Camera Perspectives to VR Experience. Tracing the Diversification of Survival Horror Video Games and Their Altered Mode of Perception*. Teoksessa Igarzábal, Federico Alvarez & Debus, Michael & Maughan, Curtis (2019) *Violence | Perception | Video Games: New Directions in Game Research*. Bielefeld: transcript Verlag, 185–198.

Schreier, Margrit (2012) *Qualitative Content Analysis in Practice*. Los Angeles: SAGE Publications.

Schulzke, Marcus (2014) *The Critical Power of Virtual Dystopias*. *Games and Culture* 9: 5, 315–334. DOI: 10.1177/1555412014541694

Sicart, Miguel (2011) *The Ethics of Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

Sicart, Miguel (2013) *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge: MIT Press.

Sotamaa, Olli (2022) *Pelintekemisen kulttuurit*. Teoksessa Friman, Usva & Arjoranta, Jonne & Kinnunen, Jani & Heljakka, Katriina & Stenros, Jaakko (2022) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino, 89–108.

The Telegraph 6.3.2023. Pro-Russia Propaganda or Mindless Shoot-'em-up? The Atomic Heart Controversy, Explained. Gaming.  
<https://www.telegraph.co.uk/gaming/features/atomic-heart-controversy-ukraine-racist-russian-game-ban-mundfish/>. Viitattu 13.12.2023.

Tieteen termipankki (2024) Filosofia: antropomorfismi.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:antropomorfismi>. Viitattu 10.1.2024.

Tieteen termipankki (2023) Geologia: antroposeeni.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Geologia:antroposeeni>. Viitattu 11.5.2023.

Tieteen termipankki (2023) Kirjallisuudentutkimus: dekadenssi.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:dekadenssi>. Viitattu 14.5.2023.

Tieteen termipankki (2023) Filosofia: humanismi.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:humanismi>. Viitattu 8.5.2023.

Tieteen termipankki (2023) Filosofia: nihilismi.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:nihilismi>. Viitattu 14.5.2023.

Tieteen termipankki (2023) Historia: riskiyhteiskunta.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Historia:riskiyhteiskunta>. Viitattu 8.5.2023.

Tieteen termipankki (2023) Estetiikka: simulakrumi.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Estetiikka:simulakrumi>. Viitattu 7.8.2023.

Tuomi, Jouni. & Sarajärvi, Anneli (2018) Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Van Ooijen, Erik (2018) On the Brink of Virtual Extinction: Hunting and Killing Animals in Open World Video Games. *Eludamos* 9: 1, 33–45. DOI: 10.7557/23.6164

Van Ooijen, Erik (2019) Hunting, Killing, Crafting: On the Use of Animals in Open World Games. *Human IT* 14: 3, 26–47. <http://lib-proxy.tuni.fi/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=cookie,ip,uid&db=hlh&AN=139704410&site=ehost-live&scope=site>. Viitattu 15.2.2024.

Wilde, Poppy (2023) Posthuman Gaming: Avatars, Gamers, and Entangled Subjectivities. Milton: Taylor & Francis Group.

Wright, Almadge & Embrick, David & Lukacs, Andras (2010) Utopic Dreams and Apocalyptic Fantasies: Critical Approaches to Researching Video Game Play. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.