



Demonit ja pelit: digitaalisten riivaajien lyhyt historia

Frans Mäyrä

Pelien ja demonisuuden historia on monimuotoinen ja jännitteinen. Erityisesti 1980-luvulla peleihin liitettiin uskonnollisävytteisiä uhkakuvia, mutta erilaisista kohuista riippumatta demonit ja demonologinen kuvasto ovat sitkeästi säilyttäneet asemansa osana pelikulttuuria. Tässä artikkelissa tarkastellaan pelien demonikuvaston historiaa ja analysoidaan suosittujen peliesimerkkien kautta erilaisia keskeisimpiä aihepiirin pelillisiä ja esteettisiä ratkaisuja. Toimintapelien kontekstissa demonit ovat tarjonneet inspiraatiota pelien visuaalisesti groteskeille ja väkivaltaisilta ominaisuuksiltaan loputtoman muuntautumiskykyisille hirviöhahmoille, kuten klassisessa Doom-ammuskelupelissä (1993). Monisäikeisemmin erilaisesta demonologisesta ja uskonnollisesta perinteestä on puolestaan ammentanut esimerkiksi suosittu Diablo-toimintaroolipelisarja (1997; 2000; 2012; 2023). Esimerkkinä pelikulttuurin, pelisuunnittelun ja samalla pelillisen demonikuvaston psykologisesta syvenemisestä toimii uudehko toimintaseikkailupeli Hellblade: Senua's Sacrifice (2017). Tämä artikkeli rakentaa vuoropuhelua demonisuuteen liittyvän teorian, uskonnollismytologisen kulttuuriperinnön ja eri lajityyppisiin kuuluvien, demonikuvastoa sisältävien pelien välillä. Näin tehdessään artikkeli hahmottaa "demonipelien" keskeisiä kehityskaaria erityisesti suhteessa "demoniseen toiseuteen".

Johdanto: kohti demonisuuden kulttuuriteoriaa

Pelejä ja demoneja yhdistää rikas ja ristiriitainen kulttuurihistoria. Jo varhaisissa, usein *Dungeons & Dragons* -roolipelin (D&D; TSR 1974) inspiroimissa 1970-luvun lopun tietokonepeleissä luolastoseikkailut ja erilaiset yliluonnolliset hirviöt olivat keskeisessä roolissa. On kuitenkin hyvä huomata, että demonit eivät ole seikkailu- tai roolipeleissä mitenkään yksinomaisena tai hallitsevana vastustajatyypinä. Jo yksi ensimmäisistä D&D-pöytäroolipelin sovituksista tietokoneelle – tekstiseikkailupeli *Colossal Cave Adventure* (Crowther & Woods, 1976–1977) yhdisti maanalaisen luolastoseikkailun, ongelmanratkaisun, aarteet ja taistelun fantasiaelementteihin. Taikuus ja yliluonnolliset vastustajat eivät useimmissa varhaisissa peleissä kuitenkaan vieneet pelaajaa demonien tai helvettikuvaston pariin. *Adventure*-pelissä kohdataan esimerkiksi kirvein aseistautuneita kääpiöitä, kristallinen silta ja lohikäärme. Myöhemmin seikkailupeleissä taiteellinen kunnianhimo ja rohkeus tarttua moraalisesti monimutkaisiinkin teemoihin on kasvanut; ensimmäiset pienimuotoiset fantasiapelikokeilut sen sijaan sisälsivät runsaasti ohjelmoijavitsejä ja nörttihuumorina. (Jerz 2007; Lessard 2013.)

Pelitutkimus on syventynyt enenevässä määrin erityisesti kauhupeleissä (Krzywinska 2002; Perron 2009; Krzywinska 2015; Perron 2018) sekä yleisemmin toimintapeleissä (Kocurek 2015; Stang 2018) kohdattaviin hirviöihin, mutta tämän artikkelin tarkoituksena on tuoda esiin, kuinka pelien demonit eivät ole mitä tahansa hirviömäisiä vastustajahahmoja. Demonit ja

demonisuus on ilmiökenttä, johon on kietoutunut runsaasti vuosituhansia vanhaa, uskonnollista ja mytologista sisältöä. Raamatulliset riivaajat tai kansantarinoiden pirut ovat saaneet digitaalisten pelien yhteydessä osin uusia muotoja ja tehtäviä, osin ne kiehtovat ja vaikuttavat vahvasti pelimaailmoissa juuri muinaisista uskomuksista ammentavan myyttipohjansa kautta. Demonin kohtaaminen pelissä voi olla merkki siitä, että ollaan lähestymässä helvetin portteja – tai että kohta riivatun ihmisen kautta voi alkaa puhua itse Saatana, tai joku hänen joukoistaan. Peleissä esiintyvien demonien ja demonisten ilmiöiden ja niiden erityisen vaikutusvoiman ymmärtäminen edellyttää perehtymistä sekä demonisuuden uskonnollismytologiseen historiaan että demonikuvastoa hyödyntävien pelien erityispiirteisiin.

Hyödynnän tässä artikkelissa taustateorianä demonisen moniäänisyyden ja sisäisesti ristiriitaisen tekstuaalisen minän teoriaa (Mäyrä 1999). Tässä lähestymistavassa keskeisiä ovat demonisen kuvaston erityiset tekstuaaliset ja kulttuuripsykologiset funktiot (tässä laajasti ymmärretyn) toimijuuden ja tekstikokonaisuuksien sisäisten jännitteiden, konfliktien ja dynamiikan ilmentäjinä. Länsimaisessa taiteessa ja kulttuurissa on hyödynnetty demonikuvastoa ja eri puolilta maailmaa lainattua, vanhaa ja rikasta uskonnollis-demonologista perinnettä tavalla, joka tematisoi erityisesti minuuteen ja toiseuteen, hyvään ja pahaan sekä laajemmin erilaisiin ratkaisemattomiin konflikteihin liittyviä kysymyksiä. Taiteen ja kirjallisuuden perinteessä uskonnollisten tekstien ja kansanperinteen demoneja on hyödynnetty niihin liittyvän groteskin estetiikan, dramatiikan ja myyttisen resonanssin takia, mutta samalla pirun, Saatanan ja demonien hahmoa ja toimintaa on vuosisatojen kuluessa monin tavoin uudistettu ja syvennetty taiteessa. Dante Alighierin *Jumalaisessa näytelmässä* (La divina commedia, 1321) kuvattu paholainen on helvetin syvyyksiin kahlittu ja teologisesti määritelty, staattinen pahuuden symboli. Sen sijaan esimerkiksi jo John Miltonin *Kadotettu paratiisi* (Paradise Lost, 1667) -runoelmassa Saatanana nousee aktiivisen toimijan rooliin ja jopa hahmottuu vapaata tahtoa puolustavaksi, kapi-nalliseksi sankarihahmoksi uskaltaessaan lähteä sotimaan taivaallisen hallitsijan itsevaltiutta vastaan (ks. Kuva 1).



Kuva 1: Gustave Dorén kuuluisien Kadotettu paratiisi -kaiverruskuvitusten tulkintaa Saatanasta (Lucifer) kapinallisena enkelinä. (Ensimmäinen Dorén kuvittama painos: 1886. Lähde: Wikimedia Commons.)

Goethen *Faust*-näytelmässä (1808; 1832) ja sitä seuranneessa romantiikan ajan taiteessa suhde paholaiseen muuttuu yhä monisäikeisemmäksi, ja samalla demoninen toiseus ja hirviömäisyys ovat alkaneet sekoittua ja lähentyä eri tavoin ajattelevan ja kokevan minuuden rajoja. Populaarikulttuurissa erilaisten kulttuurien demonitraditioita on hyödynnetty paljon niin rockmusiikissa, kirjallisuudessa kuin elokuvassakin (Partridge & Christianson 2009). Myöhäismoderni kauhukulttuuri ja postmoderni fiktio ovat puolestaan käsitelleet demoneja, Saatanaa ja paholaisia jo sangen monimuotoisesti, ja yksi pääkehityssuunta liittyy siihen, että suora vuoropuhelu demonien hahmoissa kohdatun ei-inhimillisen ja ei-moraalisen (moraalijärjestelmien ulkopuolisen) toiseuden kanssa on tullut yhä yleisemmäksi. (Mäyrä 1999, 1–19.)

Teoreettisena käsitteenä laaja-alaisempi 'demonisuus' alkoi saada moderneja merkityksiään romantiikan aikakaudella. Esimerkiksi elämäkerrassaan Goethe (1849, 157) viittasi antiikin

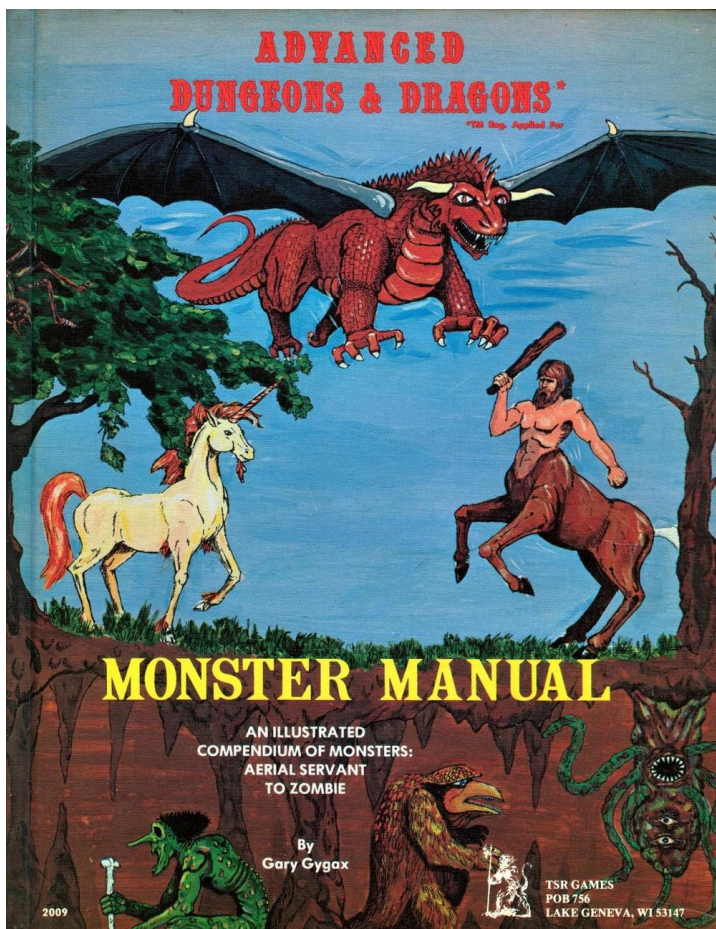
Kreikan 'daemon'-käsitteeseen ja katsoo demonisuuden olevan amoraalinen luonnonvoima, joka ilmenee ihmiselle voimallisena mutta ristiriitaisena, samanaikaisesti luovana ja tuhoavana periaatteena. Antiikin (ei-dualistiseen ja monitulkintaiseen) "daimoniseen" perinteeseen nojaava ymmärrys demonisuudesta eroaa siis tärkeällä tavalla juutalaiskristillisestä traditiosta, missä Saatana pahuuden henkilöitymänä ja Jumalan vastustajana määrittää koko demonisuuden aluetta. Tässä artikkelissa ei ole kuitenkaan mahdollista esittää laajempaa kokonaiskuvaa demonisuuden monipolvisesta historiasta. Fantasiatutkija Rosemary Jackson (1981, 56) kuitenkin korostaa, että länsimaisessa tutkimus- ja teoriaperinteessä juuri Goethen myötä demonisuuteen alkoi liittyä ulkoisen yliluonnollisen uhan tai hirviömäisyyden sijaan (tai rinnalla) uudenlainen kriittinen tulkinta "toiseuteen" liittyvästä merkityksestä. Tämän uuden demonisuuden tulkinnan puitteissa toiseutta oli mahdotonta enää ongelmattomasti sulkea minuuden ulkopuolelle, samalla kun hyvän ja pahan kaltaiset perustavat moraaliset rajat alkavat myös sekoittua. Demonisuuteen liittyvän myöhäismodernin teorianmuodostuksen kannalta keskeisiä ajattelijoita ovat olleet esimerkiksi karnevalismin ja intertekstuaalisuuden teorioiden kehittäjinä tunnetut Mihail Bahtin ja Julia Kristeva. Heidän työnsä kautta demoneihin liittyvä tekstin moniäänisyys ja groteski kuvasto ovat saaneet uusia teoreettisia merkityksiä. On myös tärkeä nostaa esiin esimerkiksi Roland Barthesin, Jacques Derridan ja Michel Foucault'n ajattelusta avautuva, "järjen" ja "hulluuden" rajaa horjuttava tekstiteoreettinen positio, jonka olen nimennyt "demoniseksi tekstuaalisuudeksi". Kyseessä on laajempi tulkinta siitä, kuinka kieli, järki ja merkityksen rakentamisen prosessit aina sisältävät jälkiä kuoleman, hulluuden, ruumiillisuuden ja merkityksettömyyden kaltaisista, yleensä vaiennetuista teemoista ja alueista, mutta jotka ovat kuitenkin tekstuaalisuuden analyysin keinoin paljastettavissa. (Mäyrä 1999, 81–109.)

Tässä artikkelissa syvennyttään käsittelemään "demonisten pelien" keskeisimpiä piirteitä suosittujen ja pelikulttuuriin paljon vaikuttaneiden esimerkkien kautta. Pelien demonikuvaston ja niissä ilmenevän *demonisen toiseuden* analyysin kautta artikkelissa lähestytään pelien ja demonisuuden yhteen kietoutunutta historiaa. Erittelen samalla suosittujen peliesimerkkien kautta erilaisia keskeisimpiä pelillisiä ja esteettisiä ratkaisuja, joiden kautta demonihahmot, pelimaailman demoninen kuvasto ja erilaiset muut demoniset ilmiöt ovat jättäneet jälkensä pelikulttuuriin. Aiemmasta pelitutkimuksen ja uskontotutkimuksen vuoropuhelusta tämä artikkeli kytkeytyy erityisesti siihen osa-alueeseen, missä pyritään käynnistämään dialogia uskonnontutkimuksen ja populaarikulttuurin, sekä erityisesti kriittisen taiteen- ja kulttuurintutkimuksen välillä (ks. Rautalahti & Saukko 2020). Artikkelille relevantti on myös uskontoesteettinen ja kulttuurihistoriallinen näkökulma: yhä monimuotoisemmiksi kehittyneissä peleissä on hyödynnetty eri kulttuurien ja uskontokuntien piiristä ammennettua kuvastoa, vaikka samalla pelien ja uskonnon välissä suhteessa on myös toistuvia haasteita (Åystö 2019).

Pelien ja demonien vaarallinen liitto

Demonien ja pelien suhde näyttäytyy aihepiirin tarkastelijalle sangen monisäikeisenä ja myös jännitteisenä. Näkyvä osa tätä ristiriitaista historiaa liittyy konservatiivisten uskonnollisten piirien peleihin kohdistamaan epäluuloon – tai jopa suoranaiseen vihaan ja pelkoon (Laycock 2015). Historiallisesti kielteinen asenne ei ole uusi ilmiö. Pelit ja leikit ovat olleet keskeinen osa vanhaa kansankulttuuria ja esimerkiksi protestantismin piirissä on esiintynyt pitkään pyrkiä pelastaa ihmiset pelien, tanssin ja muun maallisen ilonpidon riennosta hurskaamman elämän pariin (Luttmer 2000; Laycock 2015).

Pelien synnilliset ja jopa vaarallisen demoniset kytkennät nousivat näkyvämmiin julkisuuteen 1980-luvulla, jolloin pelit ja erityisesti D&D-roolipeli joutuivat varsinkin Yhdysvalloissa uskonnollisävytteisen moraalipaniikin keskiöön. Esimerkiksi julkisuuden henkilöt kuten varapresidentti Al Goren puoliso Tipper Gore, televisiojuontaja Geraldo Rivera ja aktivisti Patricia Pulling nostivat esiin väitteitä, joiden mukaan roolipelit johdattavat lapsia ja nuoria satanismiin, okkultismiin, noituuden ja itsemurhien syövereihin. Roolipeleihin liittynyttä moraalipaniikkia tutkinut uskontotieteilijä Joseph Laycock (2015) on nostanut esiin, kuinka erityisesti fantasiaroolipelien hyödyntämä uskonnollinen ja mytologinen aines oli osatekijänä siinä, että nämä pelit herättivät voimakkaita reaktioita. Hän myös huomauttaa, että kaikki uskonnolliset ryhmät eivät suinkaan olleet osallisina moraalipaniikin synnyttämisessä, ja että itse asiassa D&D-roolipelin alkuperäiset suunnittelijat (kuten Gary Gygax) olivat itsekkin aktiivisia kristillisten seurakuntien jäseniä. 1980-luvun Yhdysvalloissa esimerkiksi kouluväkivaltaan, joukkoampumisiin ja nuorten tekemiin itsemurhiin liittyi kiivas julkinen keskustelu. Tässä yhteydessä erityisesti konservatiivisten, herätyskristillisyyteen liittyvien tahojen piirissä oli poliittisesti tarkoituksemukaista etsiä syyllistä fantasiapelien, hevimusiikin ja sarjakuvien kaltaisista maallisen nuorisokulttuurin ilmiöistä. Laycock (2015, xiii) näkee peleihin liitetystä satanismikohusta taustalla pyrkimyksen säilyttää amerikkalaisen protestantismien kulttuurinen hegemonia, valta-asema, yhteiskunnallista muutosta läpikäyvissä Yhdysvalloissa. Jos syvenny tarkastelemaan *Dungeons & Dragons* (ja *Advanced Dungeons & Dragons*, AD&D) roolipelin pelioppaita, havaitsee pian, että demonit esiintyivät niissä vain yhtenä elementtinä pohjimmiltaan hyvin eklektisessä ja sekalaisessa hirviögalleriassa (ks. Kuva 2).



Kuva 2: Advanced Dungeons & Dragons Monster Manual, missä myös demonit sisällytettiin monimuotoisten fantasiahirviöiden joukkoon. (Gary Gygax; TSR Games, ensimmäinen painos: 1977. Lähde: *Forgotten Realms Wiki*.)

Vaikka peleihin liitetyt, kirjaimellisimmat uskonnolliset uhkakuvat ovat pitkälti haalistuneet vuosien kuluessa, ovat toisaalta demonit ja demonologinen kuvasto sitkeästi säilyttäneet oman asemansa osana pelikulttuuria. Seuraavassa pyrin hahmottamaan ”demonipelien” luonnetta ja toimintaa kolmen esimerkin kautta, jotka on valittu yhtäältä suosion ja pelikulttuurisen näkyvyytensä perusteella, toisaalta avaamaan pelilajityyppeihin, pelikuvastoon ja pelikulttuurin kehityskulkuun liittyvää moninaisuutta. Sovelletussa analyysitekniikassa keskeisenä lähtökohdiana on pelien sääntöpohjaisen pelimekaniikan ja pelifiktio muodostama, eri peleissä eri tavoin yhteen kietoutunut kokonaisuus (Juul 2005, 163–196); pelin temaattiset ja esteettiset ratkaisut siis vaikuttavat eri tavoin pelaajan tulkintaan pelin toiminnallisista ja sääntöpohjaisista ulottuvuuksista, ja päin vastoin. Pelianalyysissä on pyritty keskittymään kunkin pelin kohdalla hieman erilaisiin, juuri sille keskeisiin demonisuuden erityispiirteisiin: demonikuvastoon, riivausilmiöön sekä pelillisten demonien symbolisiin ja psykologisiin merkityksiin.

***Doom*: pirut valtaavat pelikulttuurin**

Suosittujen toimintapelien kontekstissa demonit ovat tarjonneet inspiraatiota pelien visuaalisesti groteskeille ja väkivaltaisilta ominaisuuksiltaan loputtoman muuntautumiskykyisille hirviöhahmoille. Näin on esimerkiksi suositussa, suoraviivaisessa *Doom*-ammuskelupelissä (Id Software 1993). *Doom* itsessään on saavuttanut länsimaisessa pelikulttuurissa klassikon aseman. Suurelta osin tämän pelin suosion myötä FPS-lajityyppi (*first-person shooter*), eli ensimmäisen persoonan räiskintäpelit nousivat keskeiseen asemaan tietokonepelien kentällä. *Doomin* suosiosta on kirjoitettu paljon, ja pelin kehitysprosessiakin on kuvattu yksityiskohtaisesti journalistisissa kirjoissa kuten David Kushnerin teoksessa *Masters of Doom* (2003). Kushner on myös kirjoittanut pelin demonikuvaston taustoista ja inspiraation lähteistä, joista nostetaan esiin varsinkin pelin pääohjelmoijan John Carmackin katolinen koulu ja hänen saamansa uskonnollinen kasvatus, Carmackin ja toisen pelinkehittäjän John Romeron yhdessä pelaama *Dungeons & Dragons* -roolipeli, sekä kauhuelokuvat ja tieteisviihde. Suuren osan *Doomin* pelitasoja suunnitellut Sandy Petersen oli puolestaan aktiivinen mormonikirkon jäsen. (Kushner 2003, 122–23, 144.)

Doom on toisaalta myös arkkityyppi demonikuvastoa hyödyntävien pelien herättämästä kohusta ja ristiriitaisesta vastaanotosta. 1990-luvulla tietokoneiden mahdollisuudet toistaa entistä yksityiskohtaisempaa, graafista ja toiminnallista sisältöä olivat astuneet aikaisempien tietokone- ja videopelisukupolvien teknologisten rajoitusten tuolle puolen. Carmackin, Romeron ja kumppaneiden kehittämä peli sijoittautui populaarikulttuurissa alueelle, jota aiemmin olivat hallinneet lähinnä vain synkkä ja äänekäs heavymusiikki ja sarjakuvat. Väkivaltainen, futuristinen ja demonologisia viittauksia vilisevä peli vetosi vaihtoehtoja ja vastakulttuuria etsivään nuorisoon. Peliin tarttuivat toisaalta myös jotkut pahoinvointia ja vieraantumista kokevat nuoret, kuten Columbinen kouluampumiseen ja joukkosurmaan vuonna 1999 syyllistyneet Eric Harris ja Dylan Klebold. Tämä yhteys nostetaan usein esiin myös väkivaltaisten pelien ja todellisen elämän väkivaltaisuuden suhdetta tarkastelevassa tutkimuksessa (Anderson & Bushman 2001). Väitteet peleissä simuloitun fiktiivisen ammuskelun ja demonikuvaston suorista vaikutuksista todellisen elämän väkivaltaan toisaalta myös kyseenalaistettiin nopeasti (ks. esim. Durkin & Barber 2002; Olson 2004). *Doom* tuli joka tapauksessa kiedotuksi Yhdysvalloissa laajempaan poliittiseen debattiin, missä yhtäältä vahvasti syyllistettiin videopelejä, toisaalta myös peräänkuulutettiin huolen suuntaamista pelien sijaan aselakeihin, kouluhyvinvointiin ja nuorten mielenterveyteen.

Ammuskelupelien historiaa tarkastelevassa analyysissään viestintä- ja pelitutkija Gerald Voorhees (2012) on nostanut esiin *Doom* ja *Duke Nukem 3D* (3D Realms 1996) -pelit esimerkkeinä ”tyypillisistä 1990-luvun puolivälin FPS-peleistä”, jotka ”tapahtuvat fantastisissa tieteisfiktioympäristöissä, ja sijoittivat pelaajat (nykystandardeilla) karkeasti mallinnettuihin maailmoihin, joita kansoittivat naurettavan oudot vastustajat” (”ridiculously outlandish foes”; Voorhees 2012, 101). Voorheesin analyysi pyrkii osoittamaan, että ammuskelupeli on lajityyppinä irrottautunut ”epäkypsistä” (”immature”; s. 97) lähtökohdistaan, ja että myöhemmät suositut FPS-pelit (kuten suosittu *Call of Duty* -pelisarja) ovat normalisoineet ammuskelupeleihin liittyvän väkivallan siirtämällä sen realistisemmin kuvatun sotänäyttämön kehukseen. Myöhempien vuosien ja vuosikymmenien kiistely ammuskelupelien ympärillä onkin suuntautunut uskonnollisen kritiikin sijaan ennemmin siihen, ovatko pelisuunnittelijat tarjonneet (etenkin amerikkalaiselle yleisölle) poliittisesti ”oikeita” vihollisia ammuttavaksi (Voorhees 2012, 107–8). Voorheesin ajatteluun sisältyvä oletus lajityypin ”kypsymisestä” yliluonnollisten tai fantastisten elementtien karsiutumisen myötä voidaan toki myös kyseenalaistaa. Yliluonnolliset maailmat ja teemat ovat säilyttäneet suosituksen asemansa osana pelikulttuuria.

Doomin taustatarina ja pelifiktio yksityiskohdat ovat lopulta pelikokemuksen kannalta tunnelmalle ja toiminnalle vahvasti alisteisia. Alkuperäisen pelin mukana toimitetussa ohjekirjassa selitetään pelihahmon olevan kokenut avaruussotilas (”space marine”), joka on komennettu Marsin kuuhun Phobokseen, missä Union Aerospace Corporation-niminen yritys on käsitellyt radioaktiivista jätettä. Kuuden välillä oli myös käynnissä salainen tutkimus teleportaation käytöstä, mutta tämä koe on nyt mennyt vaarallisella tavalla vikaan. Pelaajan edetessä taistelun pelikenttien lävitse hänelle alkaa vähitellen hahmottua, että koe on avannut portin, joka johtaa suoraan Helvettiin. Pelin lähtökohta-asetelma siis yhdistää dystooppista scifi-kuvastoa kristillisestä perinteestä ammentavaan demonologiseen ainekseen. Toimintapelien kehityksessä scifin ja kauhun yhdistelmä onkin muodostunut yleiseksi (Pinchbeck 2009, 80) ja lajityyppien sekoittuminen on muutenkin populaarikulttuurissa yleistä. Esimerkiksi suosittu *Alien*-elokuva (1979) ja sen inspiroimat pelit, kirjat ja sarjakuvat on mahdollista tulkita pitkälti goottilaisen tieteiskauhun moderniksi perilliseksi – demonisten vainajahirviöiden kansoittaman linnan sijaan tapahtumapaikkana on klaustrofobiseksi hahmoteltu avaruusalus (Luckhurst 2014).

Ammuskelupelinä hirviömäiset vastustajat ovat *Doomissa* keskeisessä roolissa. Niiden myyttinen ja kerronnallinen tausta sen sijaan vaikuttaa olleen pelisuunnittelussa sivuseikka – John Carmackin on jopa kerrottu julistaneen kehitystiimille, että pelissä tarina on yhtä yhdentekevä kuin pornoelokuvassa (Kushner 2003, 128). Pelin alkuvaiheessa kohdattavat vastustajat ovat ihmishahmoisia, mutta ilmeisesti demonisesti riivattuja, käveleviä ruumiita. Pelin manuaalissa näitä nimitetään ”entiseksi ihmisiksi” (”Former Humans”). Nämä kiväärillä aseistautuneet, zombien kaltaiset hahmot ovat vastuksena helpoimpia.

Pelin seuraavissa vaiheissa kohdattavat demonivastustajat muuttuvat askel askeleelta vaikeammiksi ja vaarallisemmiksi. ”Imp” on ruskeasävyinen, ihmisen kokoinen demoni, joka heittelee tulipalloja ja hyökkää lähietäisyydellä teräviä kynsiään käyttäen (ks. Kuva 3). Pelin manuaalissa ”demonin” nimen on saanut vaaleanpunainen hirviö, jolla on jättiläismäinen sarvekas pää ja lihaksikas vartalo. Samaa pelihahmoa on hyödynnetty ”Spectre”-nimisessä demonissa, jonka erityisominaisuutena on osittainen näkymättömyys. Ilmassa lentäen hyökkäävät kallot on puolestaan nimetty ”Kadotetuiksi sieluiksi” (”Lost Souls”).



Kuva 3: Doom'n pelihahmo taistelee Imp-demonia vastaan. (Id Software 1993. Lähde: Doom Wiki.)

Yksi vahvimista demonivastustajista alkuperäisessä *Doom*-versiossa oli "Cacodemon", mikä oli iso ilmassa leijuva, pallomainen demoni, jolla oli yksi silmä, sarvet ja suuri terävähampainen kita. Cacodemoni pystyy myös ampumaan tulipalloja. Pelin ensimmäisen episodin ("Knee-Deep in the Dead") loppuhirviöinä toimivat puolestaan "Baron of Hell" -demonit, joiden olemus on myyttien minotauroksen tapaan ihmisen ja härän yhdistelmä. Baron of Hell on hyvin kestävä vastustaja, joka kykenee sekä raatelemaan pelaajahahmoa lähietäisyydeltä, että ampumaan vihreitä tulipalloja silloin kun se on kauempana.

Toinen, vielä voimakkaampi minotaurus-tyyppinen demonihirviö odottaa pelaajaa toisen episodin lopussa, "Baabelin torni" -pelitasolla (E2M8). "Cyberdemon" on suurikokoinen, kyberneettisesti mekaanisilla osilla vahvistettu eläin-demonihirviö. Sarvipäinen ja sorkkajalkainen, perinteisempi pahalaiskuvasto sekoittuu tämän demonin hahmossa scifihenkisiin koneisiin. Cyberdemonin vasemman käden paikalla on raketinheitin, mistä se voi laukaista ohjushyök-käyksen pelaajahahmoon. Cyberdemoni on myös verrattain nopea ja erittäin sitkeä vastustaja.

Koko alkuperäisen *Doom*-pelin ja sen kolmannen, Helvettiin sijoittuvan "Inferno"-episodin viimeisenä vastustajana toimii "Spider Demon" (tai "Spider Mastermind"), joka on konekiväärillä varustettu ja mekaanisilla hämähäkin jaloilla liikkuva jättiläismäinen aivohirviö. Vaikka tässä pelin loppuhuipennuksessa miljöönä käytetty Helvetti ja Inferno viittaavat kristilliseen paho-

laismytologiaan, on *Doomissa* kuvatun demonisen hyökkäyksen takana siis 1950-luvun tieteiskauhuelokuvia muistuttava olento; *Invaders from Mars* -elokuvia (1953; 1986) onkin mainittu demonisen invaasion ”aivojen” esikuvaksi.¹

Demonikuvasto liittyy *Doom*-pelin tapauksessa pelattavuudeltaan sangen suoraviivaiseen toimintapeliin. Pelin kantavana ideana on ampua kaikkea mikä liikkuu. Tietokonepelien hirviöitä ja hirviömäisyyttä analysoinut Jaroslav Švelch (2023, 9–10) on jaotellut pelihirviömäisyyden ilmenemistä *ylevän* ja *hallitun* (”sublime” vs. ”contained”) pääulottuvuuksiin. Kun ylevä tai subliimi hirviömäisyys pakenee määritelmiä ja sisältää aina jonkin uhkaavan ja tuntemattoman ulottuvuuden, ovat ”hallitut” hirviöt luonteeltaan pelien toiminnalliselle rakenteelle alisteisia ja yleensä sangen yksiulotteisia ja mekaanisia vastustajia. On selvää, että *Doom*-pelin demonit ovat pääosin esimerkkejä jälkimmäisestä. Erilaiset paholais- ja demonihahmot virittävät yhdessä tulikivenkatkuisen helvettikuvaston kanssa pelin tunnelman ja estetiikan samaan synkän jylhään tyyliin, mitä esimerkiksi tietäntyyppisen raskaan rock-musiikin piirissä suositaan. Toisaalta on selvää, että vaikka demonihirviön kohtaaminen *Doomissa* voisi ensi alkuun herättää pelaajassa kenties jopa ’subliimeja’ pelon, kauhun ja kunnioituksen kaltaisia tunnekokemuksia, keskittyy pelillinen dynamiikka nopeampaisen toimintapelin kehityksessä siinä määrin vastustajien tuhoamiseen, että demonisuus siirtyy nopeasti hallinnan ja suorittamisen alueelle.

Švelch (2023, 65–67) on kirjoittanut kuinka monet pelihirviöt ovat loppujen lopuksi olemassa vain tuhottavaksi – demonisuuden kaltaisia ei-inhimillisiä piirteitä hyödynnetään torjuttavan toiseuden mahdollisimman suoraviivaisina merkkeinä, ja sen jälkeen hirviö alistetaan sujuvan pelillisen suorittamisen palvelukseen. Roger Luckhurst (2016, 173) onkin todennut, että monissa peleissä hirviön mytologisella luonteella tai olemuksella ei ole juurikaan todellista merkitystä; pikseligrafiikkaa vaihtamalla sama vastustajahahmo voitaisiin kuorruttaa demonin, avaruusmuukalaisen, natsin tai zombien hahmoon. Kyse on vain ”tien tukkivista pikseleistä” (”obstructive pixels”), joiden ainoa funktio on tarjota pelaajalle haaste tai ongelma ratkaistavaksi. Voidaan kuitenkin perustellusti myös väittää, että peleissä niiden toiminnallisen ytimen lisäksi myös esimerkiksi niiden ulkoasu, taustatarina ja henkilöahmot vaikuttavat merkittäväällä tavalla pelikokemukseen ja pelien merkityksen muodostumiseen (Mäyrä 2008, 17–21). Demonikuvastolla on siis väliä.

Doomin analyysi demonisena tekstinä nostaa näennäisen dynaamisen pelispektaakkelin taustalta esiin sangen staattisen ja perinteisen subtekstin. Danten ”Infernon” mukaan nimetty loppuepisode suuntaa katseen vanhoihin, jopa keskiaikaisiin ajattelumalleihin, joissa demonisuuden liittyvät toiseuden ja sekoittuneiden rajatilojen alueet kuvataan liikkumattomina, teologiseen järjestykseen kahlittuina hirviöhahmoina (Mäyrä 1999, 3–4). *Doomin* demonit on ohjelmoitu robottimaisesti partioimaan omassa pelitason nurkassaan, missä ne palvelevat esteraidan aitojen kaltaisena haasteena pelaajan taidoille ja nopeudelle. Niiden perimmäinen funktio onkin toimia loputtomasti uusiutuvina, demonikuvastolla koristeltuina maalitauluina. Pelitason lopussa, kuin kahlittuna, kohtaloon odottava suuri demonihirviö on Danten syvimpään helvettiin vangitun paholaisahmon kaukainen, pelillinen perillinen. Demonisena pelinä *Doom* tyytyy toimimaan pintatasolla: demonisuuteen perinteisesti liittyvät ristiriitaisen sekoittumisen ja moniäänisyyden teemat ilmenevät ehkä lähinnä siinä, että pelaajahahmo joutuu ampu-

¹ Pelihahmojen suunnittelijat ovat maininneet erityisesti vuoden 1983 elokuvaversioon muukalaishirviön hämähäkkidemonin esikuvana; ks. <https://doomwiki.org/wiki/Spiderdemon> (ladattu 12.2.2023).

maan entisiä tovereitaan ("former humans"), jotka käyvät demonisesti riivattuina vainajahirviöinä hänen kimppuunsa. Ihmisyyden ja epäihmisyyden rajojen tutkimista ei kuitenkaan tässä pelissä viedä kovin pitkälle.

***Diablo*: demonit osana laajaa myyttimaailmaa**

Selvästi monisäikeisemmin erilaisesta demonologisesta ja uskonnollisesta perinteestä on puolestaan ammentanut esimerkiksi suosittu *Diablo*-toimintaroolipelisarja (Blizzard 1997; 2000; 2012; 2023). Sarjan kohdalla on hyvä huomauttaa, että tyyllisestä jatkuvuudesta huolimatta pelisarjan eri osien tarjoama pelikokemus poikkeaa joiltakin osin toisistaan, ja esimerkiksi sarjan kolmas osa – *Diablo 3* (2012) – on tullut erityisesti tunnetuksi pelinä, missä sovellettu ansaintamalli (free-to-play, F2P; osin ehkä jopa "pay-to-win"; ks. Alha 2020) on ollut selkeässä ristiriidassa niin pelimaailman, pelisuunnittelun kuin pelikokemuksenkin vaatimusten suhteen (Prax 2013). *Diablo*-pelityypissä on olennaista, että ne ovat kolmannen persoonan perspektiivistä kuvattuja toimintaroolipelejä, missä demonisten hirviöiden kukistaminen on tiiviissä yhteydessä sekä pelien laajempaan juoni- ja myyttirakenteeseen, että toisaalta pelaajan pelihahmojen kehittymiseen. Pelaaja pyrkii kukistamaan yhä enemmän ja yhä vahvempia vastustajia, joilta palkkioksi putoileva raha, sekä yhä paremmat aseet, haarniskat ja muut varusteet puolestaan ovat sekä pelaajan menestyksen mittari, että edellytys pelissä etenemiseen jatkossa. Tämä perusluonne nousi hyvin selvästi esiin *Diablo 3*:n kohdalla. Pelin kehittäjä Blizzard päätyikin poistamaan oikean rahan käyttöön nojanneen kauppapaikkatoimintonsa melko pian; virallisessa ilmoituksessa ratkaisua perusteltiin sillä, että *Diablo*-pelien "pelillinen ydin" ("core game play") liittyy hirviöiden surmaamiseen ja vaikuttavien varusteiden keräämiseen siitä saatavana saaliina ("loot"; Hight 2013). Varusteen ostaminen rahalla uhkasi siis romuttaa koko pelaamisen mielekkyyden.

Suoraviivaisiksi toimintaroolipeleiksi *Diablo*-peleihin on kuitenkin sarjan alusta alkaen liittynyt sangan mittavia taustatarinoita ja hahmogallerioita. Tämä on nähtävissä jo ensimmäisen *Diablon* (Blizzard 1997) pelaajan käsikirjassa. Pelimekaniikkaan, pelihahmojen taitoihin ja varusteisiin käytettyjen 48 sivun jälkeen manuaali syventyy hirviögallerian ("Bestiary") kymmenen sivun verran – ja jatkaa vielä lähes kaksi kertaa pidemmällä otteella fiktiivisestä pelimaailman historiategoksesta "Librarius Ex Horadrim". Fantasiassa, gotiikassa ja kauhufiktiossa menneisyyden salaisuuksia avaavat pölyiset teokset ovatkin usein keskeisessä roolissa. "Kirottu loitsukirja" on myös muodostunut omaksi lajityypilliseksi motiivikseen; varsinkin H. P. Lovecraftin luomus, fiktiivinen loitsukirja *Necronomicon*, esiintyy usein populaarikulttuurissa, kun halutaan manata esiin demoneja, pahoja muinaisjumalia tai avata portti Helvettiin. *Necronomicon* on myös esimerkki siitä kuinka fiktiivisen kirjan ympärille voi kehittyä kokonainen oma, uskomusten ja jäljittelijöiden laaja verkostonsa (Harms & Gonce III 2003). Kirjojen sisältämien myyttiaihelmien ja kauhukertomusten lisäksi "demoninen teksti" voi siis ilmentyä materiaaliseen kirjaan tai kirjoitukseen liittyvänä, ylikuonnollisena demonisuutena.

Diablo on esimerkki pelistä, jota leimaa kompleksinen tekstuaalisuus, vaikka se ei ole varsinaisesti kovin tarinavetoinen. Digitaalisilla toimintaroolipeleillä on monipolvinen historia, joka ulottuu ainakin 1970- ja 80-lukujen taitteeseen, jolloin julkaistiin useita *Temple of Apshain* (Automated Simulations 1979) kaltaisia yksinkertaisia roolipeliseikkailuja varhaisille kotitietokoneille ja videopelilaitteille. Roolipelaamisen perusparadigmaa on vahvasti määrittänyt D&D-tyyppisten pöytäroolipelien vapaudet hahmonluonnissa ja vahvuudet monipolvisten juonikuvien yhdistämisessä pelimekaanisiin haasteisiin. Kun alkuperäinen *Diablo* julkaistiin (1997)

ja se saavutti suurta suosiota tietokoneroolipelien harrastajien keskuudessa, herätti se myös vastareaktioita – tarinallisuus ja kompleksiset henkilöhahmot oli tässä pelityypissä pelkistetty ja valjastettu uudelleenpelattavuuden palvelukseen. *Diablo*-pelien ytimessä toimii vanhemmista tekstipohjaisista luolastoseikkailuista periytynyt satunnaisesti generoitujen pelikenttien tekniikka (Dynamic Random Level Generator, DLRG System; Brown 2018). Pelimaailmassa on tiettyjä pysyviä alueita ja paikkoja, kuten Tristramin kaupunki ja sen tarjoamat palvelut, mutta pelihahmon astuessa maanalaisiin käytäviin ja katakombeihin, kohtaa hän algoritmeihin perustuvia yhdistelmiä paikoista, vihollisista ja aarteista kuten aseista ja haarniskoista. Kuten Dominic Arsenault (2022) on kirjoittanut, verrattuna moniin vanhempiin tietokoneroolipeleihin, *Diablon* pelaaminen on verrattain helppoa ja suoraviivaista. Sen sijaan että pelaaja syventyisi tutkimaan pelihahmojen ja tätä avustavien NPC-hahmojen ("Non-Player Characters") motivaatioita, luonnetta ja taitoja, tai että pelaaja joutuisi itse laatimaan muistiinpanoja ja karttoja tutkimuksistaan pelimaailmassa, *Diablon* pelaaminen muistuttaa enemmän nopeavauhtista arcade-videopeliä, missä kiivastahtinen iskujen ja loitsujen nakuttelu on lähes kaikki kaikessa. *Diablo* ja (*Diablo II*) ovat isometrisen perspektiivin pelejä, eli kaksiulotteinen pelikenttä jäljittelee yläviistosta kuvattua, kolmiulotteista näkymää pelimaailmaan. Tämän ratkaisun on tullut vahvistavan pelaajan hallinnan kokemuksesta ja helpottavan pelimaailman kohteiden manipulointia; sen sijaan esimerkiksi ensimmäisen persoonan näkymän katsotaan peleissä liittyvän voimakkaampaan psykologiseen uppoutumiseen, immersioon (McMahan 2004; Denisova & Cairns 2015).

Diablon toiminnallinen ydin on upotettu moneen suuntaan resonoivaan, tummasävyiseen myyttimaailmaan, joka tarjoaa alkuperäiselle pelille ja sitä seuranneille jatko-osille niiden omaileimaisen luonteen ja esteettisen ilmeen. Kanadalainen pelitutkija Dominic Arsenault (2022) on todennut, että julkaisuaikanaan *Diablon* tyyli poikkesi merkittävästi valtavirran fantasiaroolipelien haltioiden ja örkkien Tolkien-inspiroituneesta todellisuudesta. Tässä pelissä ammennetaankin hyvin vahvasti tummasävyisen gotiikan ja kauhufiktion perinteestä, ja *Diablon* voi katsoa sisältävän runsaasti okkultismiin ja suoranaiseen satanismiin kytkeytyviä viittauksia ja kuvastoa. Pelin alkuperäinen konseptidokumentti (Condor 1994) on annettu julkisuuteen, ja siitä on osaltaan luettavissa kuinka tietoisia nämä suunnitteluratkaisut ovat olleet. Toisaalta tavoitteena on ollut luoda monimutkaisten tietokoneroolipelien perinteestä irrottettava, nopeatahtiseen toimintaan ja satunnaistettuun pelisisältöön nojaava taistelu- ja seikkailuroolipeli. Toisaalta pelin maailmaa sävyttää perustavalla tavalla demonisuus ja taistelu pimeyden voimia vastaan. Alkuperäisessä pelidokumentissa asia ilmaistiin muun muassa näin:

Diablon maailma luonnehtii pimeys ja pahuus. Pelin alkupuolen alueet sijoittuvat hylättyyn goottilaiseen kirkkoon. Seuraavaksi kohdataan marmorinen mausoleumi ja yhä hämärämpiä ja pimeämpiä kryptia ja katakombeja. Syvemmällä luonnolliset luolamuodostelmat johtavat yliluonnollisiin, demonisiin saleihin ja lopulta *Diablon* ruhtinaallisiin kammioihin. (Gondor 1994, 3; suomennos kirjoittajan).

Julkaistun *Diablo*-pelin manuaali kuvailee pelin maailmaa leimaavaa kosmista konfliktia taivaallisen voimien ("High Heavens") ja demonisten voimien ("Burning Hells") välillä. Ensimmäisen pelin alkaessa tämän kamppailun kerrotaan jatkuneen jo ikuisuuksia; koko ihmisten asuttaman maailman ("Sanctuary") selitetään syntyneen sotaan väsyneiden enkelien ja demonien solmimasta epäpyhästä liitosta. Nämä kapinalliset henkiolennot loivat *Diablon* kosmologiassa keskeisen taikaelementin, maailmankiven ("Worldstone") avulla Sanctuary-maailman ja asuttivat sen uudenslaisilla olennoilla. Uuden maailman ensimmäistä sukupolvea olivat suorat de-

monien ja enkelien jälkeläiset, Nefilim (pelissä ”Nephalem”), joiden jälkeläisistä puolestaan kehittyivät myöhemmin ihmiset. Ihmisten valtakunnan taivaallinen ja demoninen perintö kuitenkin herätti lopulta myös demonisten voimien huomion, ja pelisarjassa keskeisiä arkkivihollisia ovatkin Helvetin valtiat Diablo, Mephisto ja Baal. Taivaallisista joukoista puolestaan ihmisiä ja heidän maailmaansa suojelemaan pyrkivä arkkienkeli Tyrael on toistuva hahmo pelisarjassa. Reaaliaikaiseen taisteluun keskittyvänä toimintaroolipelinä *Diablo* hyödyntää suurta joukkoa erilaisia demonisia hirviövastustajia, lähtien helpoista zombie- ja luurankohahmoisista vainajahirviöistä, ulottuen esimerkiksi (Tolkieniin viittaaviin) Balrog-hirviöihin ja pelin loppuvaiheen vahvoihin Hell Knight- ja Succubi-demonihirviöihin.

Diablo on esimerkki pelistä, joka on kiinnostanut pelitutkijoiden lisäksi uskontotietelijoita ja teologeja. Frank G. Bosman ja Marcel Poorthuis (2015) ovat omassa analyysissään syventyneet erityisesti pelisarjan Nefilim- ja Lilith-hahmoihin liittyvään raamatulliseen perinteeseen ja näiden hahmojen saamiin rooleihin moderneissa digitaalisissa peleissä. Sekä Nephilim että Lilith esiintyvät mainintoina Vanhassa testamentissa; uudessa Raamatun suomennoksessa ”Nephilim” on suomennettu ”jättiläisiksi” – ”Siihen aikaan ja myöhemminkin oli maan päällä jättiläisiä, kun jumalien pojat yhtyivät ihmisten tyttäriin ja nämä synnyttivät heille lapsia. Juuri näitä olivat muinaisajan kuuluisat sankarit.” (1 Moos. 6:4.) Lilithiin viittaa profeetta Jesaja: ”Villikoirat ja sakaalit siellä kohtaavat, villivuohi villivuolta kutsuu. Siellä lepäilee Lilit, öinen velhotar, sieltä hän löytää rauhallisen sijan.” (Jesaja 34:14.) Bosman ja Poorthuis (2015, 25–32) tuovat esiin, kuinka näihin pariin arvoitukselliseen mainintaan liittyvät uskomukset ja tarinat ovat monipolisesti kehittyneet ja laajentuneet myöhemmässä juutalaiskristillisessä kansanperinteessä. Naispuoleinen demoni Lilith liitettiin muun muassa tarinaan, jonka mukaan Aatamilla oli kaksi vaimoa – ensimmäisen Jumala oli luonut ”maan tomusta” Aatamin tapaan ja tälle tasa-veroiseksi. Lilithin kieltäytyttyä alistumaan Aatamin tahtoon, luotiin toinen vaimo, Eeva, Aatamin kylkiluusta. Lilithin hahmoon liittyi ulottuvuuksia seksuaalisesti aktiivisesta ja uhkaavasta, aavikon naisdemonista. Nefilim-tarinoiden keskiössä ovat olleet erilaiset teorit siitä, keitä olivat Raamatussa mainitut ”jumalien pojat” (*bene ha elohim*). Vanhin tulkinta katsoo, että kyseessä olivat (apokryfisessa) ensimmäisessä Eenokin kirjassa mainitut langenneet enkelit, jotka ottivat itselleen vaimoja ihmisten tyttäristä ja jotka opettivat ihmisille monia taitoja, teknologioita ja tieteitä. Tämä kuitenkin johti myös ”laittomuuteen” ja enkelien ja ihmisten sekoittuminen tulkittiin ”saastumiseksi” – mihin Jumala vastasi tuhoamalla vedenpaisumuksella maan ja sen kaikki asukit (lukuun ottamatta Nooa perheineen), kuten ensimmäisessä Mooseksen kirjassa kerrotaan.

Diablon pelaaja ei kohtaa Nefilimien ja Lilithin kaltaisia myyttihahmoja välittömästi siirtyessään seikkailemaan Sanctuary-maailmaan. Pelin painettu käsikirja on keskeinen ”parateksti” (peliä kehystävä oheismateriaali; ks. Consalvo 2007 ja Švelch 2020) joka johdattaa pelaajan tulkitsemaan pelimaailmassa kohdattavia ilmiöitä ja vastustajia kosmisen, dualistisen konfliktin näkökulmasta. Taustatarinaan ja pelin mytologiseen ulottuvuuteen viittaavat myös pelimaailman sisältä löytyvät, erilaisia tekstikatkelmia sisältävät kirjat (”Tomes”). Pelaajalle kerrotaan taivaiden ja Helvetin joukkojen välisestä ikuisesta konfliktista, ja siitä kuinka enkelit ja demonit olivat saapuneet ihmisten maailmaan tavoitteenaan taivuttaa tai vietellä ihmiset oman asiansa puolelle. Kuten Bosman ja Poorthuis (2015, 36–37) toteavat, *Diablon* maailmassa sekä enkelit että demonit jäävät lopulta inhimillisen kokemuksen kannalta vieraiksi – näitä molempia leimaa teologisessa ja mytologisessa mielessä moraalinen ehdottomuus ja sitoutuminen joko moraalisen hyvyyden tai pahuuden absoluuttiseen palvelukseen tavalla, joka vaikuttaa lähes mekaaniselta. Enkeleihin ja demoneihin liittyvä toiseuden kokemus (ei-inhimillinen vieraus) aset-

tuu pelisarjan edetessä kuitenkin yhä monisäikeisempien kohtaamisten ja sekoittumisten kontekstiin. Ensimmäisen *Diablo*-pelin keskeisenä liikkeelle sysäävänä voimana on Tristramin katedraalin alle haudattuun sielukiveen ("Soulstone") vangitun Diablo-paholaisen vapautuminen – Diablon henki siirtyy Tristramin ja ympäröivän Khandurasin maan hallitsijan, kuningas Leoricin ruumiiseen. Myöhemmässä vaiheessa riivaaja ottaa haltuunsa kuninkaan pojan, Albrechtin.

Diablo asemoi demonisen toiseuden pääsääntöisesti samankaltaiseen, loputtomasti uusiutuvien ja uhrattavien vastustajahirviöiden rooliin kuin esimerkiksi *Doomissa*. Demonisuus ja hirviömyyisyys on kuitenkin *Diablossa* askelta syvemmin integroitu pelaajan ja pelihahmon omaan olemukseen. Tätä alleviivaa ensimmäisen *Diablo*-pelin loppukohtaus. Mikäli pelaaja onnistuu vahvistamaan ja varustamaan pelihahmoaan riittävästi ja lopulta kukistamaan Tristramin katedraalin alta, syvimmistä kammioista löytyvän sarvekkaan paholaishirviön apureineen (ks. Kuva 4), seuraa loppuanimaatio, missä sankari aluksi irrottaa kuolleen paholaisen otsaan upotetun sielukiven kappaleen. Tämä poistaa riivauksen ja animoitu muodonmuutosjakso paljastaa paholaisen uhrin – Diablolle uhratun kuolevan pojan, Albrechtin, jonka ruumista Diablo oli käyttänyt välikappaleenaan. Animaation jatko kuvaa kuinka pelaajan hahmo sankarillisesti iskee sielukiven sirpaleen itseensä, oletettavasti estääkseen Diablon pakenemasta; kertojan ääni vahvistaa tämän, selostamalla kuinka pelihahmo alkaa kuulla "kirottujen sielujen kuiskauksia", mutta että tämä uhraus oli tehtävä, jotta Diablon olemus saadaan vangittua. Tosiasiassa Diablo on tässä vaiheessa jo saanut pelaajahahmon hallintaansa ja alkaa johdattaa tätä kohti pelin jatko-osan (*Diablo II*, Blizzard 2000) tapahtumia, missä hän ("Dark Wanderer"-nimisenä ei-pelaajahahmona) pyrkii vapauttamaan kaksi muuta Helvetin valtiasta, Mephiston ja Baalin.



Kuva 4: Diablon lopputaistelu, missä pelaaja kohtaa Diablon ("The Dark Lord") sarvekkaassa demonihahmossaan. (Blizzard 1997. Lähde: Quora.com.)

Diablon kehyksessä demoninen toiseus ei ole enää yksiselitteisesti torjuttavissa riivattuja vainajahirviöitä tai sarvipäisiä piruhahmoja surmaamalla. Koko pelimaailma ja lopulta myös pelaajan oma pelihahmo näyttäytyvät peruuttamattomasti demonisuuteen sekoittuneena. Pelaajan teot johtavat pelihahmon itsensä muuttumaan Diabloksi, ja pelimaailmaa leimaava loputon kamppailu ihmisyyden ja (moraalisen ja ontologisen) toiseuden rajalla voi jatkua.

Hellblade: demonisuus ja riivattu minä

Demonikuvaston hyödyntäminen suoraviivaisissa toimintapeleissä ei ole suinkaan ohimennyt välivaihe tai historiallinen kuriositeetti. Päinvastoin, esimerkiksi sekä edellä käsitellyistä *Doom*- ja *Diablo*-pelisarjoista on ilmestynyt vuosien varrella yhä uusia versioita, missä taistelu demonihirviöitä vastaan on keskeisenä sisältönä. Esimerkiksi vuoden 2004 *Doom 3* edusti hidasvauhtisempaa, selviytymiskauhun tyyppistä versiota, kun puolestaan vuoden 2016 ”reboot”-version *Doom* sekä sen jatko-osa *Doom Eternal* (2020) palaavat pelillisessä toteutuksessaan toimintapelin lajityyppiin, mutta esittelevät uusia demonisia hirviöitä, sekä erilaisia niitä kehystäviä ja syventäviä, mytologisia ja kosmisia tarinamaailmoja. Samaan tapaan *Diablo*-sarjaan kesällä 2023 julkaistu *Diablo IV* puolestaan sisältää tälle pelisarjalle ominaisen yhdistelmän demonihirviöiden surmaamista, yhä vahvempien varusteiden keräämistä, mutta myös demonisuuden luonnetta syventävää tarinallista kehittelyä, mikä käynnistyy Sanctuary-maailman ja ihmisten suvun synnyn kannalta keskeisen Lilith-demonin paluusta.

Pelikulttuurin, pelisuunnittelun ja samalla pelillisen demonikuvaston toisentyyppisestä psykologisesta syvenemisestä toimii esimerkkinä uudehko toimintaseikkailupeli *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). Tämä skandinaavista mytologiaa, taistelua ja psykologista kauhua yhdistelevä peli tarjoaa mahdollisuuden tulkita demonisia hirviöitä ja ääniä useilla eri tavoilla – psykoosin, skitsofrenian, tai uskonnollismyyttisen ja/tai pelillisen kehysten lävitse.

Lajityypiltään *Hellblade* eroaa selvästi edellä käsitellyistä peleistä; myös tässä pelissä toimintajaksot ja taistelut yliluonnollisilta vaikuttavilta hirviö- tai ihmishahmoista vastaan ovat keskeisiä, mutta kaikkein keskeisin osa *Hellbladea* on psyykinen matka. Pelaajan hahmo, Senua, on pitkien kansaan kuulunut nuori nainen, jonka traumaattinen henkilöhistoria alkaa paljastua pelaajalle vähitellen pelin kuluessa. Alusta alkaen pelimaailma vaikuttaa helvetillisten kärsimysten näyttämöltä: Senua näkee kidutettuja ja kuolleita ihmisruumiita seivästettynä ja ripusteltuna kaikkialle ympärilleen (ks. Kuva 5). Lisäksi Senua kuulee ääniä, joiden puhujia pelissä nimitetään ”raivottariksi” (”Furies”), minkä lisäksi Senua kuulee myös kuolleen ystävänsä (Druth), rakastettunsa (Dillion) sekä isänsä ja äitinsä neuvoja ja uhkauksia. Äänet pukevat sanoiksi ja kommentoivat Senuan kokemusmaailmaa, välillä ruokkien hänen pelkojaan ja epätoivoaan, välillä taas neuvoen ja rohkaisten. Osa äänistä on myös peliteknisesti hyödyllisiä, silloin kun ne esimerkiksi auttavat pelaajaa reagoimaan oikein vaarallisissa tilanteissa.



Kuva 5: Senua saapuu Helheimiin. (Ninja Theory 2017. Lähde: Hellblade Wiki.)

Modernina, kolmannen persoonan perspektiivin toimintapelinä *Hellbladessa* pelaajalle tarjoutuva suhde Senuan hahmoon ja pelimaailmaan on kompleksinen. Senuan kuulemat äänet on esimerkiksi nauhoitettu kahden mikrofoniin binauraalisella tekniikalla, eli varsinkin kuulokkeita käytettäessä ne vaikuttavat sijoittuvan selkeästi eri puolille kuulijaa ympäröivään tilaan. Toisaalta näin vahvistettu samastumisen kokemus on osin ristiriitainen. *Hellbladessa* kuten muissakin kolmannen persoonan peleissä pelaajan on mahdollista osin kokea olevansa pelihahmo – tässä siis Senua – ja pelaajan teot muodostuvat Senuan teoiksi. Toisaalta pelaaja tarkastelee pelihahmoa ulkopuolelta ja hänellä on yleisön tai katsojan positio Senuan toimintaan ja kokemuksiin. Tilaan sijoittuvien peliäänien kohdalla teknisenä lisärajoituksena on niiden erillisuus pelimaailman visuaalisesta kamerakulmasta: kamerakulman muutos ei vaihda äänien paikkaa, vaan ne pysyvät paikallaan suhteessa pelaajan kokemaan auditiiviseen tilavaikutelmaan, vaikka pelihahmo ja kamera näyttäisivät liikkuvan eri suuntiin. (Black 2017; Jones 2017.)

Pelin alkaessa Senua uskoo olevansa kirottu, ja että tämä kirous aiheuttaa paitsi henkien äänet hänen päässään, myös tuhon ja kuoleman, jota hän on joutunut kokemaan lapsesta lähtien. Pelissä Senua kantaa julmasti surmatun rakastettunsa Dillionin kalloa pussissa mukanaan matkallaan, ja kamppailee päästäkseen kohtaamaan viikinkien kuoleman valtakunnan (”Helheim”) jumalattaren Helan ja jotenkin vielä pelastamaan Dillionin. Pelin loppukohtauksessa Senua on valmis tekemään demonisen sopimuksen ja luovuttamaan oman sielunsa alamaailmaan (helvettiin), jotta Dillionin sielu pelastuisi. Senuan taistelu osoittautuu kuitenkin lopulta mahdottomaksi voittaa ja riippumatta siitä, miten pitkään ja taitavasti pelaaja kamppaileekin, lopuksi Hela surmaa Senuan. Pelin moniselitteisissä loppuanimaatioissa Helan hirviö-jumalahahmo kuitenkin muuttuu, ja demonisen vastustajan hahmon takaa paljastuukin Senua itse (ks. Kuvat 6 & 7); luovuttuaan vielä Dillionin kallostsa Senua astuu pimeyden ja kärsimyksen keskeltä lopultakin päivänvaloon. Hän kuulee edelleen ääniä päässään, mutta ne ovat nyt sävyiltään pääosin ystävällisiä ja iloisia.



Kuvat 6 & 7: Pelin loppukohta - voittoa Helga ottaa Dillionin kallon, jonka jälkeen Helan hahmon korvaa Senua itse. (Ninja Theory 2017. Lähde: Hellblade Wiki.)

Senuan ”matka helvettiin” rakentuu useiden menneisyyden traumojen kohtaamiseksi ja työstämiseksi. Pelaajalle hahmottuu, että alkuaan Senuan mieleen ajatuksen demonisesta kirouksesta ja hirviöistä on istuttanut hänen fanaattisen uskonnollinen isänsä (druidi Zynbel), joka oli valmis polttamaan vaimonsa, Senuan äidin, elävältä karkottaakseen tätä riivaavat pahat voimat. Pelaajalle paljastuu myös, että niin äiti (Galena) kuin Senuakin kuulivat ääniä psyykkisistä syistä, mutta vasta uskonnollisen isän julmuus ja Senuan pitkään jatkunut fyysinen ja henkinen kaltoinkohtelu suistivat Senuan lopulta täyteen psykoosiin. Kyläläisiä surmannut rutto ja viikinkien väkivaltainen hyökkäys sekä näiden toteuttama Dillionin rituaalisurma vaikuttivat osaltaan siihen muotoon, minkä Senuan psykoottiset harhanäyt jatkossa ottivat. Taistelujen lisäksi Senuan ”riivattu” mieli näkee ympärillään erilaisia hahmoja ja symboleja kuten viikinkiriimuja. Näiden hahmottaminen ja yhdistäminen ympäristöön erilaisten porttien avaamiseksi on keskeinen, pulmapelityyppinen ulottuvuus *Hellbladen* pelillistä sisältöä.

Pelin symbolisen ja psykologisen subtekstin tasolla henkimaailma, äänet, taistelut ja arvoitukset kaikki tarjoavat osatekijöitä Senuan rikkoutuneen mielen sirpaleiden yhteen sovitteluun. Yliluonnollisen pimeyden ja kuoleman keskellä riittävästi kamppailtuaan Senualle hahmottuu, että hänen kiihkouskonnollisen isänsä puheet kirouksesta ja Senuan syyllisyydestä tapahtuneeseen pahaan olivat kaikki valetta. Pelaajallekin kirous tehdään koettavaksi pelitekni- sen ”valheen” muodossa: ensimmäisen taisteluhäviön jälkeen peliruudulle avautuva ilmoitus vakuuttaa jokaisen hirviöiden edessä koetun tappion levittävän Senuan käsivarresta leviävää ”mustaa mätää” (”Dark Rot”), kunnes se tappio tappiolta lopulta saavuttaisi Senuan pään, jolloin kaikki olisi ohitse ja kaikki pelissä saavutettu edistyminen menetettäisiin. Todellisuu- dessa *Hellbladessa* ei ole pelihahmon kokemukset pois pyyhkivää pysyvää kuolemaa (”perma- death”), vaan kuolema vain peruuttaa edistymistä pelissä hieman taaksepäin. Pelifiktio- tasolla

Senua kuitenkin uskoo demonisten vastustajiensa olevan todellisia, ja pelaajalle suunnattu ilmoitus pyrkii heijastelemaan sitä, kuinka myös pelaaja on tavallaan joutunut samankaltaisen valhekuvan ansaan.

Hellblade-pelistä julkaistut analyysit ovat suurelta osin keskittyneet erittelemään sitä, miten mielenterveyttä ja psykoosia on pelissä käsitelty. Esimerkiksi Jodie Austin (2021) korottaa *Hellbladen* ”kulttuuriseksi virstanpylvääksi” siinä tarkkuudessa ja sensitiivisyydessä, millä pelissä mielisairautta kuvataan. Kriittisen vammaistutkimuksen (Disability Studies) piirissä on nostettu esiin, kuinka hulluus, sairaus ja pahuus on kytketty tiiviisti yhteen niin pelien kuin muunkin fiktion stereotyyppisessä kuvastossa. Perinteisesti mielisairaus ja hirviömäinen toiseus ovat yhtyneet demonisesti riivattujen hullujen, psykoottisten murhaajien ja koomisten mielipuolien kaltaisissa hahmoissa (Shapiro & Rotter 2016; Ferrari ym. 2019). Esimerkiksi Sarah Gibbons (2015) ja Diane Carr (2019) ovatkin peräänkuuluttaneet pelitutkimukselta kriittisempää otetta siihen, miten sairautta, vammaisuutta sekä niiden sosiaalisia ja poliittisia seurauksia pelikulttuurissa käsitellään. *Hellbladen* osalta on selvästi havaittavissa, kuinka sitä on osin pyritty tarkastelemaan peliviihteen ja -taiteen esteettisillä kriteereillä, osin jonkinlaisen terapeutin ”hyötypelin” (Serious Game) näkökulmasta. Joseph Fordham ja Christopher Ball (2019) esimerkiksi painottavat kuinka *Hellblade*-pelin suunnittelussa on konsultoitu mielenterveyden tutkijoita, mielisairausten hoidon asiantuntijoita ja myös henkilöitä, joiden omaan kokemusmaailmaan psykoosi on kuulunut. Heidän analyysissään onkin keskeistä nostaa esiin, että *Hellblade* on esimerkki siitä miten pelillinen toteutus voi levittää tietämystä mielisairaudesta sekä edistää empaattisen ymmärryksen syvenemistä sairauden oireista ja täten vähentää ennakkoluuloja.

Pelattavana ”demonisena tekstinä” *Hellblade* kuitenkin väistää yhtä, yksinäistä tulkintaa – esimerkiksi riivausilmiöön liittyvät äänet ja harhanäyt kyseenalaistavat perustavalla tavalla pelin fiktiivisen maailman koherenssin. Pelaaja katsoo maailmaa Senuan silmin, mutta ei voi tietää, mitä pelin maailmassa ”todellisuudessa” tapahtuu. Senua työstää demoniseen toiseuteen liittyvää rajankäyntiään kamppailemalla, kuuntelemalla ja neuvottelemalla: matkan kuluessa osa hänelle ilmenevistä äänistä ja niiden kautta ilmenevistä ajatusmalleista onkin vähitellen mahdollista sovittaa osaksi sitä, kuka hän on, toimivana ja kokevana subjektina. Osa Senuan kokemista harhoista, väkivallasta ja ahdistuksesta on toisaalta sellaisia pimeitä voimia, joiden valasta hänen on kamppailtava eroon. Pelitutkija PS Berge (2021) on kirjoittanut kuinka *Hellblade* (ja myös esimerkiksi suomalaisen Remedy Entertainmentin *Control* [2019]) on peli, missä irtaudutaan ”hyvään peliin” perinteisesti vahvasti liittyneestä pelillisen immersion ideaalista, ja siirrytään tilanteeseen, missä peli johtaa pelaajaa harhaan – toimijuus muuttuu kompleksisemmäksi ja moniäänisemmäksi, niin pelihahmon ja pelimaailman fiktion, kuin myös pelihahmoa ohjailevan pelaajan kokemusmaailmassa. Immersion eli toiminnallisen, audiovisuaalisen ja kuvitteellisen uppoutumisen (Ermi & Mäyrä 2007) sijaan kyse on ”outmersiosta”, pelillisestä vieraannuttamisesta ja itsetietoisesta refleksiivisyyden lisääntymisestä (Berge 2021). Demonisena pelitekstinä *Hellblade* on ristiriitainen ja osin rikkinäinen. Pelin voi sekä tulkita lähestyvän ylikuonnolliseen kuvastoon liittyvää toiseutta mielisairausten tulkintakehyksen kautta, että toisaalta neuvottelevan pelissä hahmotetun toiminnallisen subjektin ja sille ulkopuolisten voimien välistä suhdetta ja rajoja.

Lopuksi: demonisen toiseuden muuttuvat roolit peleissä

Pelien demonikuvaston ja laajemmin demonisuuteen kytkeytyvien erilaisten funktioiden muuttosta on mahdollista peilata vasten laajempaa kulttuurisen kehityskulun kehystä. Esimerkiksi vampyyrikuvaston ja -kertomusten kehityskaarta tutkinut Nina Auerbach (1997) on analysoinut kuinka hirviö peilaa kunkin aikakauden ajatusmaailmaa, pelkoja ja ihmiskuvaa. Erityisesti kauhukulttuurin valtavirtaistuessa ja asettuessa (enemmän tai vähemmän luontevasti) osaksi laajasti jaettua populaarikulttuuria, on tapahtunut hirviöiden ”domestikaatiota” eli kotoutumista tai kesyyntymistä (Williamson 2003). Vampyyrien kohdalla tämä on selvästi havaittavissa; vanhemmassa vampyyrikuvastossa nämä vainajahirviöt ovat selkeästi pahuuden, ”epäpyhyden” ja demonisen toiseuden leimaamia, kuten esimerkiksi Bram Stokerin *Dracula*-romaanissa (1897). Sen sijaan Anne Ricen modernissa *Veren vangit* -romaanissa (*Interview with the Vampire*, 1976) ja sitä seuranneessa ”Vampyyrikronikat”-kirjasarjassa vampyyri itse pääsee ääneen, pohtimaan omaa, moraalisesti ja ontologisesti kompleksista olemustaan. Myös esimerkiksi *The Addams Family* -sarjakuvassa ja sitä seuranneissa televisiosarjoissa, elokuvissa ja peleissä esiintyvä ja kauhukulttuurikuvastoa kierrättävä, rakastettu ”hirviöperhe” ovat esimerkkejä hirviöhahmoihin ja kauhukulttuuriin latautuneen demonisen toiseuden kesyyntymisestä ja kotoutumisesta.

Pelikulttuurissa mahdollisuus samastua demonisten hirviöiden elämään ja samalla työstää henkilökohtaisella tasolla erilaisia ”yöpuolen” teemoja nousi esiin erityisesti suosituksi muodostuneen *Vampire: The Masquerade* -roolipelin (White Wolf Publishing 1991) ja sitä seuranneiden liveroolipelien, digitaalisten pelien, korttipelien ja muun World of Darkness -maailman ja tuoteperheen sisältöjen kautta. Näiden pelien kehityksessä pelaajille on tarjolla runsaasti erilaisia pelattavia ”hirviöhahmoja”, joiden demonisuudessa on huomattavaa vaihtelua. Sarjan pöytäroolipeli *Demon: The Fallen* (White Wolf Publishing 2002) toi pelattavaksi myös klassisen kristillisen mytologian inspiroimat langenneen enkelit. White Wolfin pyrkimys tarjota rajoja rikkovaa, pahuuden ja kauhun teemoja käsittelevää pelisisältöä törmäsi kuitenkin 2010-luvulla lukuisiin kohuihin ja kiistoihin, jotka liittyivät muun muassa uusnatsien, pedofilian ja todellisen elämän viharikosten kaltaisten ilmiöiden käsittelyyn pelimateriaaleissa. Syntynyt kuohunta johti lopulta pelistudion itsenäisen julkaisutoiminnan loppumiseen (Hall, 2018). 1980-luvulla Yhdysvalloissa käyty keskustelu roolipelien satanismista oli 2010-luvun kansainväliseen ja eurooppalaiseen kontekstiin siirryttäessä muuttunut moraaliseettiseksi debatiksi transgressiivisen, rajoja tutkivan, sekä pimeyttä ja pahuutta käsittelevän peliviihteen oikeutuksesta. Pelitutkimuksen piirissä aihepiiriin liittyvät eettiset, esteettiset ja kulttuurifilosofiset teemat ovat myös nousseet uudella tavalla esiin (ks. esimerkiksi Mortensen ym. 2015; Jørgensen & Mortensen 2020).

Tässä artikkelissa toteutetun lyhyen, muutamien esimerkkien ja pelikulttuurin päälinjojen tasolla tehdyn analyysin avulla on mahdotonta muodostaa tyhjentävää esitystä ”demonisten pelien” kaltaisesta, moniulotteisesta aihepiiristä. Keskeistä on kuitenkin tunnistaa tiettyjä analyysilinjoja, joiden kautta pelien demonisuuden ja pelillisten demonien perusluonnetta, funktioita ja kehityskaarta on mahdollista pyrkiä erittelemään, ymmärtämään ja luokittelemaan. Nopeasakin analyysissä on mahdollista havaita rikastuvaa sävyjen kirjoja siinä, miten demonista toiseutta on hyödynnetty ja käsitelty pelien kehityksessä.

Esimerkiksi demoneiksi tunnistettavien pelihahmojen kohdalla on havaittavissa kuinka keskeiseksi ja kestäväksi niiden suosio on muodostunut, erityisesti toimintapeleihin valittuina vastustajina. Toisaalta voi myös pohtia, että tummasävyiset uskonnolliset ja myyttiset vivahteet

tuovat toimintaviihteen kehyksessä ehkä lähinnä tietyn pintapuolisen, satanismiin vivahtavan esteettisen mausteensa pelikulttuuriin. Populaarikulttuurin näkökulmasta tämä perusasetelma ei juuri eroa siitä miten esimerkiksi tummanpuhuvan metallimusiikin tuottajien ja harrastajien piirissä on saatettu suosia demonisuutta ja satanismia synkänpuhuvana estetiikkana.

Räiskintäpeli *Doomista Diablon* tyyppisiin laajoihin roolipeleihin siirryttäessä demonisuuden mahdollisuudet kompleksisemmän tekstuaalisuuden alueella alkavat nousta selvemmin esiin. Mephiston, Baalin, Lilithin ja Nefilimien kaltaiset nimet itsessään aktivoivat laajoja, kansanperinteen, teologian ja kaunokirjallisuuden kudelmaa, joiden kautta vuosituhansien aikana luodut tulkinnat hyvän ja pahan, inhimillisen ja epäinhimillisen, hengellisen ja ruumiillisen kaltaisten rajojen olemuksesta astuvat osaksi pelikulttuuria. Riivausilmiön sisällyttäminen pelin demonisen vastustajan olemukseen ja pelin loppuratkaisuun muuttaa erityisen kiinnostavasti demonisen toiseuden roolia ja paikkaa: ensimmäisen osan pelaajahahmo siirtyykin demonisen riivauksen kautta *Diablo II*:ssa pelaajan hallinnasta ”toisen” eli demonisen vastustajan komentoon.

Hellblade: Senua's Sacrifice on puolestaan esimerkki modernista pelistä, missä pelaajan ja pelihahmon perimmäistä olemusta ja moraalista toimijuutta alkaa olla ongelmallista selkeästi määritellä – minuus ja demonisuus sekoittuvat moniulotteisesti. Tällaisessa pelissä mielisairauden kaltainen vaihtoehtoinen tulkintakehys tarjoutuu pahoihin henkiin kytkeytyneen perinteisen uskonnollismyyttisen tulkinnan vaihtoehdoksi. Samalla pelin moniulotteinen toiminnan ja fiktion eri tasojen yhdistelmä tarjoaa mahdollisuuden torjuttujen toiseuden alueiden kuulemiseen, hyväksyttävän ja ei-hyväksyttävän välisen rajan neuvotteluun, että myös aktiivisen ja toimintakykyisen minuuden rakentamiseen.

Analyysin perusteella on siis mahdollista hahmottaa ainakin kaksi kehityslinjaa demonisuuden ja pelien välisen suhteen kehityksessä. Ensimmäinen liittyy konkreettisesti hirviömäisiin, peliteknisinä vastustajina toimiviin demoneihin sekä niiden rinnalle nouseviin, demonisuuteen liittyvien laajempien mytologisten mahdollisuuksien hyväksikäyttöön esteettisen pelimaailman rakentamisessa ja syventämisessä. Toinen liittyy itse pelillisen toimijuuden kehittymiseen: demonisen hirviön tuhoamisen rinnalle on alkanut nousta vaihtoehtoisia demonisen toiseuden kohtaamisen tapoja, kuten Senua-hahmon ”kiroukseen”, riivaustematiikkaan ja (psykologisesti tulkittuihin) harhanäkyihin voidaan nähdä liittyvän.

Demonisuus on siis hyvin joustava ja ilmaisuvoimainen alue kulttuuria, estetiikkaa ja inhimillistä kokemusmaailmaa – kuten se on ollut historiassa, nykypäivässä ja todennäköisesti myös tulevaisuudessakin. Peleissä demonisuus voi ilmetä hyvin moni-ilmeisesti, niin sarvipäisen paholaishirviön, koko pelimaailmaa leimaavan satanistisen estetiikan kuin myös erilaisten ahdistavien sisäisten äänten, tunnetilojen ja näihin liittyvien psyykkisten ja sosiaalisten prosessien muodoissa.

Kiitokset

Tämän artikkelin tutkimustyön on mahdollistanut Suomen Akatemian rahoittama Pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikkö (päättönumero 353265). Erityiskiitos myös artikkelin anonyymeille vertaisarvioijille, joiden kommentit auttoivat vielä loppuvaiheessa kehittämään käsikirjoitusta monin arvokkain tavoin.

Kirjallisuus

Alha, Kati

2020 *The Rise of Free-to-Play: How the Revenue Model Changed Games and Playing*. Tampere: Tampereen yliopisto.

Anderson, Craig A., & Brad J. Bushman

2001 Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science* 12(5): 353–59. <https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366>.

Arsenault, Dominic

2022 Diablo. – Bernard Perron, Kelly Boudreau, Mark J. P. Wolf, & Dominic Arsenault (toim.), *Fifty Key Video Games*, 56–62. New York: Routledge.

Auerbach, Nina

1997 *Our Vampires, Ourselves*. Chicago: University of Chicago Press.

Austin, Jodie

2021 “The Hardest Battles are Fought in the Mind”: Representations of Mental Illness in Ninja Theory’s Hellblade: Senua’s Sacrifice. *Game Studies*, 21(4). <https://gamestudies.org/2104/articles/austin>.

Berge, PS

2021 Rotten and Possessed: Control and Hellblade: Senua’s Sacrifice as Models of Outmersive Game Design. *Proceedings of the 32nd ACM Conference on Hypertext and Social Media*, 35–44. New York: ACM. <https://doi.org/10.1145/3465336.3475094>

Black, Daniel

2017 Why Can I See My Avatar? Embodied Visual Engagement in the Third-Person Video Game. *Games and Culture*, 12(2): 179–199. <https://doi.org/10.1177/1555412015589175>

BLIZZARD

1996 *Diablo [Player’s Manual]*. Irvine (CA): Blizzard Entertainment.

Bosman, Frank G. & Marcel Poorthuis

2015 Nephilim: The Children of Lilith. The Place of Man in the Ontological and Cosmological Dualism of the *Diablo, Darksiders and Devil May Cry* Game Series. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 7: 17–40. <https://doi.org/10.11588/rel.2015.0.18506>

Brown, Joseph Alexander

2018 Pitching Diablo. *ICGA Journal*, 40(4): 417–424. <https://doi.org/10.3233/ICG-180066>

Carr, Diane

2019 Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture*, 14(7–8): 707–723. <https://doi.org/10.1177/1555412017728641>

CONDOR

1994 *Diablo: Game Concept by Condor, Inc.* San Mateo (CA): Condor, Inc.

Consalvo, Mia

2007 *Cheating: Gaining Advantage in Videogames.* Cambridge (MA): The MIT Press.

Denisova, Alena & Paul Cairns

2015 First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion? *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, 145–148. New York: ACM.

Durkin, Kevin, & Barber, Bonnie

2002 Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4): 373–392. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(02\)00124-7](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(02)00124-7)

Ermi, Laura, & Frans Mäyrä

2007 Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. – Susanne de Castell & Jennifer Jenson (toim.), *Worlds in Play: International Perspectives on Digital Games Research*, 37–54. New York: Peter Lang.

Ferrari, Manuela, Sarah V. McIlwaine, Gerald Jordan, Jai L. Shah, Shalini Lal & Srividya N. Iyer

2019 Gaming with Stigma: Analysis of Messages About Mental Illnesses in Video Games. *JMIR Mental Health*, 6(5): e12418. <https://doi.org/10.2196/12418>

Fordham, Joseph & Christopher Ball

2019 Framing Mental Health Within Digital Games: An Exploratory Case Study of *Hellblade*. *JMIR Mental Health*, 6(4): e12432. <https://doi.org/10.2196/12432>

Gibbons, Sarah

2015 Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play: An Examination of the Social and Political Aspects of the Relationship between Disability and Games. *Loading...*, 9(14): Article 14. <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/150>.

Grimwood, Tom

2018 Procedural Monsters: Rhetoric, Commonplace and ‘Heroic Madness’ in Video Games. *Journal for Cultural Research*, 22(3): 310–324. <https://doi.org/10.1080/14797585.2018.1553672>

von Goethe, Johann Wolfgang

1849 *The Auto-Biography of Goethe: Truth and Poetry: From My Own Life*. Vols. I [1848] & II [1849]. (Alkuteos 1822.) London: Henry G. Bohn.

Hall, Charlie

2018 Paradox Reins in White Wolf after Offensive Passages in Vampire: The Masquerade RPG. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2018/11/16/18098929/white-wolf-controversy-paradox-interactive-new-ceo>.

Harms, Daniel & John Wisdom Gonce III

2003 *The Necronomicon Files: The Truth Behind Lovecraft's Legend*. (Revised edition.) Boston (MA): Weiser Books.

Hight, John

2013 Diablo® III Auction House Update. *Blizzard.com*. <https://us.diablo3.blizzard.com/en-us/blog/10974978/diablo%C2%AE-iii-auction-house-update-9-17-2013>.

ID SOFTWARE

1993 *Doom [Player's Manual]*. Mesquite (TX): id Software.

Jackson, Rosemary

1981 *Fantasy: The Literature of Subversion*. London & New York: Methuen.

Jerz, Dennis G.

2007 Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original 'Adventure' in Code and in Kentucky. *Digital Humanities Quarterly*, 1(2). <http://digitalhumanities.org/dhq/vol/1/2/000009/000009.html>

Jones, Alyx

2017 (August 12). Hellblade: Senua's Sacrifice – Setting the Gold Standard for Audio. *The Sound Architect*. <https://www.thesoundarchitect.co.uk/hellblade-senuas-sacrifice-setting-the-gold-standard-for-audio>.

Jørgensen, Kristine & Torill Mortensen

2020 *The Paradox of Transgression in Games*. New York: Routledge.

Juul, Jesper

2005 *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA): MIT Press.

Kocurek, Carly A.

2015 Who Harkens to the Monster's Scream? Death, Violence and the Veil of the Monstrous in Video Games. *Visual Studies*, 30(1): 79–89. <https://doi.org/10.1080/1472586X.2015.996402>

Krzywinska, Tanya

2002 Hands-on horror. – Geoff King & Tanya Krzywinska (eds): *Screenplay: Cinema/video-games/interfaces*, 206–223. London: Wallflower Press.

Krzywinska, Tanya

2015 Gaming Horror's Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. *Journal of Visual Culture*, 14(3): 293–297.
<https://doi.org/10.1177/1470412915607924>

Kushner, David

2003 *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House.

Laycock, Joseph P.

2015 *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland (CA): The University of California Press.

Lessard, Jonathan

2013 Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program. *Games and Culture*, 8(3): 119–135. <https://doi.org/10.1177/1555412012473364>

Luckhurst, Roger

2014 *Alien*. Lontoo & New York: British Film Institute.

Luckhurst, Roger

2016 *Zombies: A Cultural History*. Lontoo: Reaktion Books.

Luttmer, Frank

2000 Persecutors, Tempters and Vassals of the Devil: The Unregenerate in Puritan Practical Divinity. *The Journal of Ecclesiastical History*, 51(1): 37–68. [doi:10.1017/S0022046999002882](https://doi.org/10.1017/S0022046999002882)

McMahan, Alison

2004 Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. – Mark J. P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Video Game Theory Reader*, 67–86. New York: Routledge.

Mortensen, Torill Elvira, Jonas Linderöth & Ashley ML Brown (toim.)

2015 *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge.

Mäyrä, Frans Ilkka

1999 *Demonic Texts and Textual Demons: The Demonic Tradition, the Self, and Popular Fiction*. Tampere: Tampere University Press. https://homepages.tuni.fi/frans.mayra/Demon_2005.

Mäyrä, Frans

2008 *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London & New York: Sage Publications.

Olson, Cheryl K.

2004 Media Violence Research and Youth Violence Data: Why Do They Conflict? *Academic Psychiatry*, 28(2): 144–150. <https://doi.org/10.1176/appi.ap.28.2.144>

Partridge, Christopher H. & Eric S. Christianson (toim.)

2009 *The Lure of the Dark Side: Satan and Western Demonology in Popular Culture*. New York: Routledge.

Perron, Bernard (toim.)

2009 *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Jefferson (NC): McFarland & Company.

Perron, Bernard

2018 *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror*. New York: Bloomsbury.

Pinchbeck, Dan

2009 "Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation". – Bernard Perron (toim.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, 79–94. Jefferson (NC): McFarland & Company.

Prax, Patrick

2013 Game Design and Business Model: An Analysis of *Diablo 3*. *Proceedings of DiGRA 2013*. DiGRA, Atlanta (GA). http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_73.pdf.

Rautalahti, Heidi & Olli Saukko

2020 Stardew Valley on maatilasimulaattori, jossa uskonto on vähän kiusallista: Videopelien ja uskonnon tutkimus on nouseva ala. *Uskonnontutkija – Religionsforskaren*, 9(1). <https://doi.org/10.24291/uskonnontutkija.v9i1.96012>.

Shapiro, Samuel & Merrill Rotter

2016 Graphic Depictions: Portrayals of Mental Illness in Video Games. *Journal of Forensic Sciences*, 61(6): 1592–1595. <https://doi.org/10.1111/1556-4029.13214>

Stang, Sarah

2018 Shrieking, Biting, and Licking: The Monstrous-feminine and Abject Female Monsters in Video Games. *Press Start*, 4(2): 18–34.

Švelch, Jan

2020 Paratextuality in Game Studies: A Theoretical Review and Citation Analysis. *Game Studies*, 20(2). https://gamestudies.org/2002/articles/jan_svelch.

Švelch, Jaroslav

2023 *Player vs. Monster: The Making and Breaking of Video Game Monstrosity*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Voorhees, Gerald A.

2012 Monsters, Nazis, and Tangos: The Normalization of the First-Person Shooter. – Gerald A. Voorhees, Joshua Call, & Katie Whitlock (toim.), *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, 89–112. London: Continuum.

Williamson, Milly

2003 Vampire Transformations: From Gothic Demon to Domestication. – Carla T. Kungl (toim.), *Vampires: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, 101–107. Oxford: Inter-Disciplinary Press.

Äystö, Tuomas

2019 Pelit ja uskonto ovat kompuroivassa suhteessa. *AntroBlogi*. <https://antroblogi.fi/2019/09/pelien-ja-uskonnon-kompuroiva-suhde/>.

Professori Frans Mäyrä, FT, tekee pelien ja digitaalisen kulttuurin tutkimusta Tampereen yliopistossa. Hän johtaa pelitutkimuksen tutkimusryhmää ja Suomen Akatemian pelikulttuurien tutkimuksen huippuyksikköä (CoE GameCult).

Lisätietoja, ks.: <https://gameresearchlab.tuni.fi> / <https://coe-gamecult.org> / www.unet.fi