

Tampereen yliopisto

Lassi Lapintie

Kuin surmaisi polygonin

Väkivaltaisten videopelien viholliskuvien moraaliset perusteet

Pro gradu

Viestinnän, median ja teatterin yksikkö

TAMPEREEN YLIOPISTO

Viestinnän, median ja teatterin yksikkö

LAPINTIE, LASSI: Kuin surmaisi polygonin. Väkivaltaisten videopelien viholliskuvien moraaliset perusteet

Pro gradu -tutkielma, 131 s., 8 liites.

Tiedotusoppi

Toukokuu 2015

Tämän pro gradu -tutkielman aiheena ovat väkivaltaisten videopelien viholliskuvat tarkasteltuna sosiaalipsykologian moraalisten perusteiden MFT-teorian näkökulmasta. Analyysissä käytössä on strukturalistiseen semiotikkaan perustuva, itsekehitetty menetelmä. Tarkoitus on selvittää, miten väkivaltaiset videopelit luovat ja ylläpitävät semioottisella tasolla viholliskuvaa, joka mahdollistaa väkivaltaisen tappamisen osana sujuvaa viihdekokemusta ilman pelaajan kielteisten omantunnon tuntemusten heräämistä.

Tutkin epäinhimillistämisen prosessia, jolla vihollinen pidetään oikeudenmukaiseen kohteluun oikeuttavan ”oikeuden piirin” (*scope of justice*) ulkopuolella siten, ettei hän herätä empatiaa pelaajassa. Analysoin viholliskuvan semioottisia osia moraalisten perusteiden teorian näkökulmasta ja puran viholliskuvan sen moraalisiin perusosiin. Niiden toiminnan pohjalta rakennan yleistettäviä viholliskuvan tyyppejä, joita voidaan havaita useista eri videopeleistä.

Jonathan Haidtin ja Craig Josephin kehittämästä ja Haidtin kirjassa *The Righteous Mind* (2012) käsitellystä sosiaalipsykologian MFT-teoriasta on tässä tutkimuksessa johdettu moraalien kuusi perustetta eli moraalimoduulia, jotka toimivat teoreettisina peruskivinä inhimilliselle moraalille ajattelulle. Näitä moraalisia perusteita ovat uhkan, vierauden, huijauksen, saasteen, uhman ja sorron moduulit.

Tuloksena löytyi useita moraalisia vihollistyyppejä, joiden olemassaolo havaittiin useassa aineiston pelissä, ja joitakin tyyppejä, jotka esiintyivät aineistossa vain kerran, mutta joita olisi todennäköisesti mahdollista löytää myös muista peleistä. Tuloksissa viholliskuvan moraalisten perusteiden havaittiin perustuvan ennen kaikkea uhkan, sorron ja uhman moduuleihin. Kolme muuta moduulia, eli vieraus, huijaus ja saaste, jäivät aineistossa vähemmän merkittävään asemaan.

Päätelminä voidaan todeta, että väkivaltaiset videopelit luovat ja ylläpitävät viholliskuvaansa yksioikoisella konfliktilla, jossa vihollisen tappamisen moraalisuus perustuu tämän vaarallisuuteen, vallan väärinkäyttöön ja yhteiskuntaa järkyttävään uhmaan. Jatkotutkimuksessa analysoitavaksi tulisi ottaa myös väkivaltaisten pelien sankarikuva ja laajempi valikoima eri lajityyppejä edustavia pelejä.

Avainsanat: videopelit, pelit, väkivalta, väkivalta mediassa, videopeliväkivalta, moraalit, moraalisten perusteiden teoria (MFT), sosiaalipsykologia, semiotikka

Sisällysluettelo

1 Johdanto.....	1
1. 1 Gothamien sankari, Shanghaiin kostaja.....	2
1. 2 Pelit osallistumisen mediana.....	4
1. 3 Pelit ja väkivalta – ikuinen kiista.....	5
2 Teoria.....	7
2.1 Moraali ja pelit tutkittavana	7
2.2 MFT-teoria ja moraalien perusteet.....	9
2.3 Moraalimoduulien lähteet.....	13
2.3.1 Uhkamoduuli.....	13
2.3.2 Vierausmoduuli.....	14
2.3.3 Huijausmoduuli.....	14
2.3.4 Saastemoduuli.....	15
2.3.5 Uhmamoduuli.....	16
2.3.6 Sortomoduuli.....	17
2.4 Semioottisen teorian alkuperät.....	18
2.5 Semiotiikka pelitutkimuksessa.....	20
2.6 Pelien kahdet kasvot: representaatio ja mekaniikka.....	22
2.7 Tutkimusongelma ja -kysymykset.....	24
3 Metodi ja aineisto.....	26
3.1 Analyysin lähtökohdat.....	26
3.2 Moraalimoduulien laukaisimet.....	27
3.2.1 Ukalaukaisimet.....	29
3.2.2 Vierauslaukaisimet.....	32
3.2.3 Huijauslaukaisimet.....	33
3.2.4 Saastelaukaisimet.....	34
3.2.5 Uhmataukaisimet.....	36
3.2.6 Sortolaukaisimet.....	37
3.3 Aineiston valinta ja keruu.....	39
3.4 Aineiston pelit.....	41
3.4.1 Dishonored (2012).....	41
3.4.2 Max Payne 3 (2012).....	42
3.4.3 Deus Ex: Human Revolution (2011).....	42
3.4.4 Call of Duty 4: Modern Warfare (2007).....	42
4 Analyysi.....	44
4.1 Kalastajakuningas ruton ja riiston kaupungissa - Dishonored (2012).....	45
4.1.1 Itkijät.....	47
4.1.2 Kaupunginvartio.....	49
4.1.3 Roistot.....	52
4.1.4 Salamurhaajat	53
4.1.5 Dishonored kokonaisuutena.....	55
4.2 Langennut suojeluskeli etelän helvetissä - Max Payne 3 (2010)	57
4.2.1 Comandó Sombra ja Favelan jengit.....	58
4.2.2 DeMarco-mafia.....	60
4.2.3 Unidade de Forças Especiais.....	62
4.2.4 Crachá Preto.....	64
4.2.5 Max Payne 3 kokonaisuutena.....	66

4.3 Yli-ihmisen oikeudella – Deus Ex: Human Revolution (2011).....	68
4.3.1 Belltower.....	69
4.3.2 Tai Yong Medical.....	70
4.3.3 Derelict Row Ballers.....	72
4.3.4 Detroitin poliisi.....	74
4.3.5 Puristit.....	76
4.3.6 Human Revolution kokonaisuutena.....	78
4.4 Pax Americana – Call of Duty 4: Modern Warfare (2007).....	80
4.4.1 Al-Asadin joukot Lähi-idässä.....	81
4.4.2 Ultranationalistit kylässä.....	83
4.4.3 Ultranationalistit Pripyatissa.....	85
4.4.4 Ultranationalistit taivaalta katsottuna.....	87
4.4.5 Ultranationalistit bunkkerissa.....	90
4.4.6 Modern Warfare kokonaisuutena.....	92
5 Tulokset.....	93
5.1 Moduulit koko aineistossa	93
5.1.1 Uhkamoduuli: ketään ei säästetä.....	94
5.1.2 Sortomoduuli: vihollisena systeemi.....	96
5.1.3 Uhmamoduuli: lakia ja järjestystä vastaan.....	97
5.1.4 Muut moduulit: hajanaista aktivoitumista.....	98
5.2 Vihollistyyppit.....	100
5.2.1 Paramilitääri.....	101
5.2.2 Fasisti.....	103
5.2.3 Pikkurikollinen.....	105
5.2.4 Gangsteri.....	107
5.2.5 Ekstremisti.....	108
5.2.6 Muukalainen.....	109
5.2.7 Tartuttaja.....	111
5.2.8 Sortaja.....	112
6 Pohdinta.....	114
6.1 Moraaliset perusteet peleissä.....	115
6.2 Moraalisten perusteiden laukaisimet.....	116
6.3 Moraali representaatiossa ja mekaniikassa.....	118
6.4 Viholliskuvan tyyppit.....	119
6.5 Miekka, kilpi ja oikeuden piiri.....	121
6.6 Metodikritiikki.....	125
6.7 Jatkotutkimus.....	127
6.8 Lopuksi.....	128
Lähteet.....	129
Liite A: Tulokset (Dishonored).....	132
Liite B: Tulokset (Max Payne 3).....	134
Liite C: Tulokset (Human Revolution).....	136
Liite D: Tulokset (Modern Warfare).....	138

1 Johdanto

”Certainly there is no hunting like the hunting of man, and those who have hunted armed men long enough and liked it, never really care for anything else thereafter.”

- Ernest Hemingway (*Esquire*, 1936)

Minun nimeni on Lassi Lapintie, ja haluaisin tunnustaa olevani tappaja. Ja aika hyvä tappaja olenkin. En ole mikään sunnuntaisurmaaja, vaan ammattilaisluokan massamurhaaja, jonka rinnalla kalpenisivat jopa maailmanhistorian aikaansaavimmat sotarikolliset. Lähes kaksi vuosikymmentä jatkuneen tappajan urani aikana uhrieni määrä on kasvanut tuhansiin, ellei peräti kymmeniin tuhansiin. Suoraan sanottuna en ole pitänyt asiasta kirjaa. Onneksi kukaan uhreistani ei elänyt oikeasti. He olivat videopelien virtuaalimaailmojen asukkaita, simuloituja ihmisiä ja muita olentoja, joiden digitaaliset elämät olen päättänyt pelilaitteideni ruuduilla nappia painamalla tai hiirtä klikkaamalla. Mutta millaisia olentoja oikein ovat nämä virtuaaliset viholliset, joiden tappaminen tässä mittakaavassa on yleisesti hyväksyttyä viihdettä?

Tämän opinnäytetyöni tarkoituksena on tutkia väkivaltaisten videopelien viholliskuvaa sosiaalipsykologian moraaliteorioiden näkökulmasta. Työkaluna käytän strukturalistiseen semiotiikkaan perustuvaa itse kehittämäni analyysimenetelmää, jonka kohteena ovat väkivaltaisissa videopeleissä esiintyvät vihollishahmot, joita pelaaja tappaa osana pelissä edistymistä. Tutkimus pyrkii selvittämään, millaisia hahmoja videopelien maailmoissa pidetään hyväksyttävänä väkivallan kohteina ja mitä moraalisia valintoja pelien viholliskuvan suunnittelussa on tehty vihollisia vastaan käytettävän väkivallan perustelemiseksi. Tarkoituksena on siis selvittää, millaisia ovat nämä videopelien viholliset, joita kohtaan pelaajan odotetaan käyttävän väkivaltaa ilman huonon omantunnon kokemuksia.

1. 1 Gothamin sankari, Shanghain kostaja

Ajatus tämän tutkimuksen tekemiseen sai alkunsa, kun vuonna 2013 pelasin Playstation 3:n peliä *Batman: Arkham Origins*. Kyseessä oli sarjassaan kolmas Warner Brothersin julkaisema Batmanista kertova Arkham-peli. Lepakkosankarin rooliin asettuva pelaaja seikkailee laajassa virtuaaliversiossa Gothamin kaupungista, jota hän suojelee rikollisjoukoilta ja superroistoilta. Gothamin sankari on ulkoasultaan yönin musta mutta moraaliltaan puhtaanvalkoinen. Yön ritari pyrkii aina minimoimaan inhimillisen kärsimyksen eikä koskaan tapa edes verenhimoisimpia vihollisiaan, olivat nämä sitten kuinka hirviömäisiä tahansa. Ja hirviömäisiä vastustajia Batmanilla kyllä riittää, sillä Gothamin konnat ovat moraaliltaan läpimätiä törkimyksiä, jotka nauttivat tuhon ja kärsimyksen aiheuttamisesta. Kun pelaaja Batmanin ohjaksissa pahoinpitelee nämä rosvot kanveesiin, ei yleisö voi kuin hurrata; onhan kyseessä oikeudenmukaisuuden voitto vääryydestä, hyveellisyyden mädännäisyydestä. Oikeutetun väkivallan jakaminen on Arkham-pelien keskeisiä viehätyskohtia.

Pelissä on kuitenkin yksi ohimenevä kohtaus, joka rikkoi tämän illuusion ja sai minut pelaajana kyseenalaistamaan omia otaksumiani pelin maailmasta. Kun Batman matkustaa rakennusten katoilla Gothamin yössä, hänen salakuunteluradionsa nappaa itsestään kiinni keskusteluista, joita alhaalla kaduilla maleksivat rikolliset käyvät keskenään. Yksi heistä valittaa Gothamin jouluyön purevaa pakkasta, jolta ei autioilla kaduilla pääse suojaan. Toinen kysyy, miksi hän ei mene sisätiloihin valittamasta. Valittaja vastaa tähän sarkastisesti, että totta kai hän voisi tästä lähteä suureen huvilaansa lämmittelemään takkatulen ääreen ja syömään jouluateriaa. Hän vaeltaa Gothamin yössä varmaan vain omaa masokistisuuttaan.

Käsitykseni virtuaaliminäni sankaruudesta särkyi perinpohjaisesti. En enää nähnyt viittasankaria jalona lainsuojattomana, joka käyttää omaisuuttaan ja koulutustaan suojellakseen viattomia näitä vaanivilta yön kauhuilta. Sen sijaan Bruce Wayne olikin nyt silmien edessä miljardööri, joka harrastuksenaan pukeutuu mustaan nahkaan ja pahoinpitelee yhteiskunnan osattomia tyydyttääkseen oman messiaskompleksinsa. Tämän oivalluksen jäljiltä kesti tovin, ennen kuin kykenin kunnolla uppoutumaan uudelleen pelin maailmaan ja saamaan nautintoa sen mekaniikoista. Selvästi jokin oli mennyt pieleen, kun en enää kyennytkään uskomaan sankarini tekojen moraaliseen oikeutukseen.

Asiaa pohdittuani muistin, että olin aiemmin kokenut myös vastakkaisen esimerkin samankaltaisesta ilmiöstä toimintaroolipeli *Deus Ex: Human Revolutionissa* (2011), jossa pelaajan annetaan itse valita oma lähestymistapansa vihollisten voittamiseen. Pelaaja voi tappaa kaikki vastaan tulevat viholliset, tainnuttaa heidät tai välttää heitä kokonaan piilottelemalla. Ensimmäistä kertaa peliä pelatessani välttelin pääsääntöisesti tappamista. Lähes ainoa poikkeus väkivallattomasta

pelityylistäni oli eräs pelin puolenvälin tienoille sijoittuva kohta, jossa pelihahmoni on Shanghaissa etsimässä erästä tarinan avainhenkilöä paikallisten vähätuloisten asuntolasta.

Kun olin suorittanut erään tarinaan kuuluvan askareen, pelialueelle hyökkäsi palkkasotilasjoukko, joka murhasi kylmäverisesti kaikki kentässä olevat siviilit. Tusinat kenttää asuttaneet viattomat sivulliset makasivat nyt kuolleina lattioilla. Edessäni oli valintatilanne. Loogisesti ajatellen minun olisi kannattanut hiippailla ulos rakennuksesta ja välttää konflikti raskaasti aseistautunutta joukkoa vastaan. Sivulliset olivat jo kuolleita, ja aiemman kokemukseni perusteella uskoin, ettei peli juuri palkitsisi minua taistelemisesta.



Kuva 1.1 Poistettu verkkojulkaisusta

Tästä huolimatta koin, etten voinut jättää asiaa sikseen. Nämä sydämettömän suuryrityksen palkkalistoilla olevat tappajat ansaitsivat rangaistuksen teoistaan. Viattomien veri asuntolan likaisella lattialla huusi oikeutta, ja vain minä kykenin sitä jakamaan. Siispä tapoin yksitellen jokaisen palkkasotilaan ennen kentästä lähtöäni. Kuten olin arvannut, peli ei palkinnut minua teostani mitenkään erityisesti, mutta lähdin kentästä sydän keveänä.

Tulin näiden kokemusten pohjalta miettineeksi, miksi yhdenlaisten virtuaalihahmojen tappaminen tuntuu peleissä hyvältä ja toisten taas ei, ja miksi väkivalta on niin yleistä pelien sisältönä. Toisin kuin muissa medioissa, peleissä yleisö osallistuu aktiivisesti väkivallan tekemiseen. Pelaaja vetää

liipaisimesta, heiluttaa miekkaa ja laukaisee aseet, jotka vievät hengen virtuaalisilta hahmoilta. Emme pelaajina silti pääsääntöisesti koe huonoa omaatuntoa veritöistämme virtuaalisissa maailmoissa, vaikka yleisesti samaistummekin pelimaailman elämään. Miksi näin? Voisiko olla niin, että pelisuunnittelussa tehdään tietoisia ratkaisuja, joilla inhimillinen kapasiteettimme tuntee empatiaa vaimennetaan kohteiksi määriteltyjen vihollisten kohdalla?

1. 2 Pelit osallistumisen mediana

Videopelien tarkka akateeminen määrittely on semanttisesti haastava tehtävä, jonka koukeroihin en aio tässä tutkimuksessa paneutua. Puhuessani tässä tekstissä videopeleistä tai lyhentäen peleistä käytän yksinkertaista määritelmää, jonka on tehnyt Nicolas Esposito. Hänen mukaansa videopeli on peli, jota pelataan audiovisuaalisen laitteen kautta ja joka voi perustua tarinaan (2005, 1–2).

Kulttuuriteollisuuden kirjavalla kentällä videopelit ovat mediana ja tutkimusaiheena omalaatuinen tapaus, joka sisältää elementtejä vanhoista medioista, mutta on kokonaisuutena jotain aivan uutta. Tämä johtuu pelien yleisösuhteesta, joka eroaa perustavalla tavalla muista medioista. Elokuvat, kirjallisuus ja muut vanhemmat mediat perustuvat luonteeltaan passiiviseen yleisökokemukseen, jossa media välittää sisällön, jonka yleisö ottaa vastaan osallistumatta kokemukseen muuten kuin sanoman tulkinnan kautta. Videopelit sen sijaan perustuvat interaktiivisuuteen ja kutsuvat yleisönsä osallistumaan niiden maailmoissa tapahtuvaan toimintaan. Toisin kuin vaikkapa tyhjässä huoneessa pauhaava televisio-ohjelma, ei peli toimi ilman pelaajaansa. Pelihahmo seisoo paikallaan maailman tappiin, ellei kukaan koske ohjaimen tattiin.

Tätä yleisön osallistumisen elimellisyyttä ei löydy vastaavalla tavalla mistään muusta mediasta. Tämä on yksi syy sille, miksi olen kiinnostunut peleistä omana ilmiönään, josta ei voi puhua pelkästään muiden medioiden tutkimuksen tarjoamin keinoin. Pelien tarinankerronnasta kirjan *Mind Forever Voyaging* kirjoittaneen Dylan Holmesin (2012, 1–2) muotoilun mukaan videopeli on ensimmäinen media, joka sallii yleisön aktiivisesti muuttaa tarinaa eikä vain omaksua ja tulkita sitä. Tieteellisen tutkimuksen kohteeksi pelit on tärkeä nostaa useistakin syistä, jotka James Newman (2004) tiivistää kolmeen keskeisimpään: peliteollisuuden suuruuteen, pelien valtavaan suosioon mediana ja peleihin käytännön esimerkkinä ihmisten ja tietokoneiden välisestä interaktiosta.

1. 3 Pelit ja väkivalta – ikuinen kiista

Videopelien väkivalta ei ole akateemisessa tutkimuksessa uusi aihe, sillä pelien väkivaltaisten sisältöjen vaikutusta pelaajiin on pohdittu yhteiskunnallisissa ja tieteellisissä keskusteluissa lähes yhtä kauan kuin pelejä on ollut olemassa. Varhaisimpia valtavirtaan nousseita keskusteluita asiasta käytiin 90-luvulla taistelupeli *Mortal Kombat*in (1993) ja hittiammuskelu *Doomin* (1994) yhteyksissä. Näistä erityisesti *Mortal Kombat*in merkitys oli historiallinen. Äärimmäisen väkivaltainen ja aikaansa nähden graafisesti realistinen kamppailupeli järkytti monia vanhempia aikana, jolloin videopelejä vielä pidettiin vain lasten viihteenä. Pelin ympärille noussut julkinen keskustelu ajoi amerikkalaisen pelialan muodostamaan itsesääntelyelin ESRB:n, joka loi pelien ensimmäisen ikärajajärjestelmän. Videopelihistoriassa merkittävän *Mortal Kombat*in tarinan on kertonut yksityiskohtaisesti muun muassa BBC (Crossley 2014).

Moraalinen huoli väkivallan vaikutuksista erityisesti lapsiin ja nuoriin on värittänyt peleistä käytävää julkista keskustelua aina tähän päivään asti. Tämän valossa ei ole yllättävää, että peliväkivallan tutkimuksesta selkeä enemmistö on tehty sosiaalipsykologian alalla, aiheena juuri peliväkivallan mahdollinen vaikutus pelaajien aggressioon ja todellisiin väkivallantekoihin. Tämän tutkimuksen tarkoituksena ei ole osallistua tähän keskusteluun, eivätkä käytössäni olevat työkalut olekaan siihen parhaiten sopivia. Mainittakoon kuitenkin, että aihe on tähän päivään asti ollut aktiivisen tieteellisen väittelyn aiheena, eikä siihen liittyville kiistakysymyksille näytä olevan tulossa päätöstä lähiaikoina.

Tässä kiistassa eräs merkittävä tutkimus on psykologi Craig A. Andersonin johtaman tutkijaryhmän laaja, kansainvälinen meta-analyysitutkimus, jonka aineistona olivat videopeliväkivallasta tehdyt tutkimukset useissa länsimaissa ja Kaukoidässä. Tutkimuksen tulokset puhuivat sen puolesta, että väkivaltaisilla videopeleillä on vahva yhteys väkivaltaisten asenteiden ja tekojen lisääntymiseen sekä lyhyellä että pitkällä aikavälillä (Anderson & Al. 2010, 162). Andersonin tuloksille antaa tukensa myös Christopher P. Barlett, jonka mukaan videopeleillä tosin on moniulotteisia vaikutuksia, joista osa on myös positiivisia, kuten pelien vaikutus silmän ja käden väliseen koordinaatioon (2009, 393).

Andersonin tutkimukset ovat alalla olleet kiistanalaisia, ja kriitikoiden mukaan hänen tutkimusasetelmissaan vaikutukset ylikorostuvat eikä kausaalista yhteyttä pystytä todistamaan. Kritiikkiä Andersonin tutkimuksia kohtaan esittävät muun muassa Lawrence Kutner ja Cheryl K. Olson kirjassaan *Grand Theft Childhood* (2008), jossa kirjoittajien mukaan Andersonin

koulukunnan tutkimukset edustavat laboratorio-olosuhteissa testattua psykologiaa, josta ei voida vetää pitkälle meneviä johtopäätöksiä todellisuudesta. Kutnerin ja Olsonin mukaan Andersonin kokeissa ongelmallista on muun muassa se, että aggressiivisten tekojen todennäköisyyttä testataan keinotekoisilla laboratoriotesteillä, kuten sähköshokkien antamisella toiselle ihmiselle. Kutnerin ja Olsonin mukaan tällaiset fyysisesti harmittomat teot asetetaan tuloksissa samalle viivalle todellisen maailman väkivallantekojen kanssa. Juuri tällaisista kyseenalaisista koeasetelmista johtuvat Kutnerin ja Olsonin mukaan useat erimielisyydet peliväkivallan todellisista vaikutuksista, sillä kiistattoman kausaalisen yhteyden osoittaminen on näin monimutkaisessa psykologisessa kysymyksessä erittäin vaikeaa. Eräskin tutkimus on jopa viitannut siihen suuntaan, että videopelien aiheuttama aggressio liittyisi pelimekaniikkojen aiheuttamaan turhautumiseen, ei niinkään väkivaltaiseen sisältöön (Przybylski & Al. 2014).

Koska kysymys peliväkivallan vaikutuksista todelliseen aggressioon ja väkivaltaisuuteen on tutkimuksellisesti niin kiistanalainen, on nähdäkseni perusteltua tarkastella peliväkivallan moraalisia perusteita irrallaan tästä kausaalisesta näkökulmasta. Tällä kannalla on myös filosofian professori Mark Coeckelbergh, joka on esittänyt, että videopelien väkivallan tarkastelu moraalisen näkökulmasta ei voi perustua niin kutsuttuun seurauseettiseen ajatteluun, koska tällaiselle lähtökohdalle ei ole empiiristä pohjaa¹. Coeckelberghin mukaan peliväkivallan moraalista ulottuvuutta onkin hedelmällisempää tarkastella pelien sisältöjen ja pelaajien moraalikäsitysten välisenä vuorovaikutussuhteena, jota tutkiakseen ei tarvitse osoittaa mediasisältöjen ja tosielämän tekojen välisen kausaalisen yhteyden olemassaoloa. Oma tutkimukseni meneekin tähän suuntaan eikä keskity sen enempää peliväkivallan vaikutuksiin. Sen sijaan aion paneutua siihen, miten väkivalta pelien maailmoissa kehystetään ja perustellaan viholliskuvan kautta. Tutkimuskohteena on siis pelimaailmojen sisäinen moraali.

¹ *“Since it is hard to provide uncontroversial empirical proof for a direct causal connection, those who nevertheless feel that violent video games are morally problematic find themselves without uncontroversial scientific support for their intuition.”* (Coeckelbergh 2011, 92)

2 Teoria

Pro gradu -työni teoreettinen viitekehys juontaa juurensa kahdesta eri tieteenalasta. Analyyttisenä työkalunani videopelien viholliskuvien purkamisessa on strukturalistinen semiotiikka, kun taas teoreettinen viitekehyseni on peräisin sosiaalipsykologian moraalisten perusteiden teoriasta. Tässä luvussa käsittelen näiden teorioiden keskeiset osat ja taustat. Käsittelen aluksi videopelien ja moraalin välistä suhdetta akateemisessa tutkimuksessa (alaluku 2.1), minkä jälkeen esittelen moraalin aseman sosiaalipsykologian tutkimusperinteessä ja selitän käyttämäni MFT-teorian perusteet (2.2). Tämän jälkeen esittelen tarkemmin MFT-teorian keskeisen käsitteen eli moraaliset perusteet, joista käytän tässä tutkimuksessa myös nimeä moraalimoduulit (2.3). Selitän kunkin moraalimoduulin sisällön tarkemmin sille omistetussa alaluvussa (2.3.1–2.3.6). Seuraavaksi käsittelen semiotiikan taustaa (2.4) ja sen asemaa pelitutkimuksessa (2.5). Tämän jälkeen sanon vielä muutaman sanan pelimedian representatiivisista erityispiirteistä ja representaation suhteesta pelimekaniikkaan (2.6). Lopuksi hahmottelen tutkimusongelmani ja erittelen siihen liittyvät tutkimuskysymykset (2.7).

2.1 Moraali ja pelit tutkittavana

Kuten jo johdantokappaleessa mainitsin, videopelien tekijät ja niiden pelaajat ovat usein olleet konfliktissa muun kulttuurin kanssa peleissä esiintyvän väkivallan takia. Yhä nykyäänkin kouluammuskelujen ja muiden poikkeuksellisten väkivallantekojen yhteydessä erityisesti amerikkalaisessa valtamediassa kerrotaan, mitä videopelejä veriteon tekijällä oli kotonaan, vaikka niiden asiayhteys itse tekoihin olisi kovin huterana. Viimeaikainen tämäntyyppinen tapahtuma nähtiin Yhdysvaltain Connecticutissa vuonna 2012, kun verisen päiväkotiammuskelun epäilty tekijä yhdistettiin Facebook-tykkäyksen perusteella peliin *Mass Effect 3*. Tästä hyvästä pelin kehittäjät saivat vyöryn vihaista palautetta Facebookissa, kunnes kävi ilmi, että *Mass Effect*istä tykännyt Facebook-käyttäjä olikin itse asiassa epäillyn tekijän veli, joka oli nimensä vuoksi sekoitettu veljeensä mediassa. Tapauksesta kertoi muun muassa pelialaa seuraava Destructoid-sivusto

(Sterling 2012). Vähemmälle huomiolle mediakohussa jäi myös se, että kyseinen peli on ainakin oman henkilökohtaisen arvioni mukaan väkivaltaiselta sisällöltään varsin kesy avaruusooppera, jonka veretön väkivalta vastaa lähinnä *Tähtien Sodissa* ja muissa koko perheen seikkailuelokuvissa nähtyä.

Psykologian laitoksilla on pyritty selvittämään, vaikuttavatko väkivaltaiset pelit niiden pelaajien aggressiivisuuteen ja voisivatko ne kenties johtaa oikeisiin väkivallantekoihin, mutta kuten jo luvussa 1 kerroin, tällaisten tutkimusten tulokset ovat jääneet kiistanalaisiksi. Mark Coeckelberghin (2011, 92) tästä syystä kritisoimalle seurauseettiselle lähtökohdalle on vaihtoehtona useissa moraaliin liittyvissä pelitutkimuksissa kokeiltu pelaajalähtöistä lähestymistapaa. Näiden tutkimusten tarkoituksena on ollut selvittää monisyisemmin, miten pelitapahtumat vaikuttavat pelaajan moraalikäsitteisiin ja miten nuo käsitykset heijastuvat pelaajan toimintaan pelimaailmoissa. Näistä tutkimuksista oman työni kannalta erityismaininnan arvoinen käsittelee samantyyppistä tutkimusongelmaa kuin omani. Tutkimuksen näkökulma on kuitenkin erilainen, sillä se tarkastelee sosiaalipsykologian keinoin sitä, miten väkivallan esittämisen tavat vaikuttavat pelaajiin itseensä. Tilo Hartmannin ja Peter Vordererin kirjoittaman artikkelin (2010) lähtökohtana oli se, että videopeleissä esiintyvät hahmot ovat eräänlaisia kvasisosiaalisia olentoja, joita kohtaan yleisö voi potentiaalisesti kokea empatian tunteita, samaan tapaan kuin muiden medioiden fiktiivisiin hahmoihin².

Hartmann ja Vorderer käyttävät artikkelissaan käsitettä ”oikeuden piiri” (scope of justice), jolla he tarkoittavat sosiaalipsykologiassa useiden eri tutkijoiden useilla eri nimillä kutsumaa kognitiivista rakennelmaa, jolla ihminen erottaa oikeudenmukaisen kohtelun ansaitsevat kunnon ihmiset muista, ulkopuolisista lurjuksista, jotka ovat astuneet tämän piirin tuolle puolen, menettäneet oleellisen ihmisarvonsa ja täten muuttuneet hyväksyttäväksi väkivallan kohteiksi. Hartmannin ja Vordererin tutkimuksen tulokset olivat sikäli mielenkiintoisia, että niissä tapettavien hahmojen inhimillisen olemuksen ei havaittu vaikuttaneen pelaajan kokemiin syyllisyydentuntoihin. Silloinkin kun pelaajan omatunto kolkutti, ei suoraa yhteyttä pelinautinnon ja vihollisten inhimillisen luonteen välillä pystytty toteamaan. Tutkimuksen tuloksista voidaan päätellä, että vihollishahmojen inhimillinen olemus ei välttämättä ole tärkeä tekijä empatian tunteiden syntymiselle. Omassa tutkimuksessani voisin tutkia tätä asiaa sisällyttämällä aineistoon sekä pelejä, joissa viholliset ovat ihmisiä, että pelejä, joissa he ovat jotain aivan muuta. Pro gradu -työn kokorajoituksen johdosta olen kuitenkin päättänyt keskittyä aineistossa peleihin, joissa viholliset ovat ihmisiä tai ainakin

2 ”Virtual violence thus involves harm to quasi-social characters that potentially fall into ‘the scope of justice’ and have a ‘moral status’.” (Hartmann & Vorderer 2010, 97)

pääsääntöisesti ihmisenomaisia.

Lähden oletuksesta, että pelinautinnon kannalta on edullista, että viholliset pyritään pitämään oikeuden piirin ulkopuolella, jotta pelaaja ei kokisi häiritsevää empatiaa heitä kohtaan. Toisaalta vaikuttaa todennäköiseltä, että vihollisia ei haluta viedä liian kauaksi empatian aktivoivasta oikeuden piiristä, jotta he vaikuttaisivat uskottavilta vastustajilta eivätkä liian karikatyyrisiltä konnilta. Voidaan siis olettaa, että pelien viholliskuvan suunnittelussa tehdyt semioottiset valinnat eivät johda aina ja kaikkialla vihollisen tuomitsemiseen, vaan joissakin asioissa ja konteksteissa vihollisen voidaan nähdä toimivan moraalisesti oikein. Tämä kuitenkin niin, että vihollisen mahdolliset moraaliset hyveet jäävät paheiden jalkoihin.

2.2 MFT-teoria ja moraalin perusteet

Millä mekaniikoilla oikeuden piiri sitten toimii? Miten sen ulkopuolelle päädytään? Mitkä ominaisuudet tarkastelluissa olennoissa määrittelevät sen, että miellämme ne empatiaa ansaitsemattomiksi olennoiksi, joiden tappaminen ja tuhoaminen ei aiheuta tunnontuskia? Vastatakseni näihin kysymyksiin joudun ensiksi pohtimaan, mitä moraalit ja etiikka videopelien viitekehysissä oikein tarkoittavat. Ovatko pelaajat moraalisia olentoja videopelien maailmoissa toimiessaan, ja ovatko pelit toisaalta moraalisesti rakennettuja? Jos vastaus molempiin kysymyksiin on kyllä, millaisesta moraalista on kyse? Moraalin asemasta ja luonteesta on kuitenkin olemassa monenlaisia tulkintoja psykologian ja filosofian alalla.

Yksi tietokonepelien eettistä ulottuvuutta tarkastellut tutkija on filosofi Miguel Sicart, joka kirjassaan *The Ethics of Computer Games* (2009) lähti rakentamaan teoreettista kehystä sille, miten pelejä voitaisiin tarkastella eettisinä rakennelmina ja niiden maailmoissa toimivia pelaajia eettisinä toimijoina. Yhdeksi teoreettiseksi lähtökohdakseen Sicart valitsi Aristoteleen klassisen hyve-etiikan, joka korostaa ihmisluonteen hyveitä ja tietoista hyvän käytöksen tavoittelua. Tämän pohjalta Sicart muodosti vahvan uskon ettei ihminen lakkaa olemasta eettinen toimija videopeleissä, vaan eettinen vuorovaikutus toimii myös ihmisen ja pelin välillä, ei vain ihmispelaajien välillä moninpeleissä. Sicart myös väittää, että peli voi vaikuttaa pelaajansa moraalisiin tunteisiin, ainakin jossain määrin³. Aristoteleen hyve-etiikan lisäksi Sicart pohjaa tämän ajattelunsa Michel Foucaultin teorioihin mediateksteistä valtarakenteina, joita hän näkee myös pelit (2009, 66–67).

3 ”-- computer games are power structures. Power creates subjects, and so games create players. – A player is -- partially affected in her moral being by the game she is experiencing.” (Sicart 2009, 68)

Myöhemmin samassa kirjassa Sicart esittää, että aristoteelisen hyveajattelun valossa pelaaja on eettinen toimija, joka käyttää logiikkaa ja harkintaa moraalisten päätösten tekemiseen pelien maailmoissa. Pelaaja on siis Sicartin mukaan omista teoistaan tietoinen, aktiivinen moraalinen toimija, joka kantaa vastuuta tekemisistään pelin maailmassa eettisessä mielessä⁴. Sicartin ajattelumalli on nähdäkseni hyödyllinen pelaajan moraalin tarkasteluun tietystä rajatusta näkökulmasta, mutta se ei nähdäkseni kerro koko kuvaa pelien moraalisisista dynamiikoista. Hyveetiikka voi olla toimiva pohja tarkasteltaessa pelejä, jotka mekaniikkojensa tai narratiivinsa puolesta pyrkivät herättämään pelaajissa juuri moraalista harkintaa osana kokemusta, mutta tällainen näkökulma jättää huomiotta sen, että valtaosa peleistä ei tällaiseen aktiivisesti pyri, ja uskoakseni monet jopa välttelevät pelaajan moraalisten tunteiden herättämistä tietoisella tasolla, jos sellainen aktivoituminen häiritsisi pelin ydinkokemusta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö näissä peleissä olisi sisäistä moraalialuetta. Se vain toimii syvemmällä tasolla, ja tarvitaan työkalu tällaisen moraalin tarkastelemiseen.

Tarvitaan näkökulma, josta tarkastella myös moraalin toista puolta, eli sitä, miten pelit vuorovaikuttavat pelaajien kanssa moraalisisina olentoina pyrkimättä kuitenkaan aktivoimaan näiden moraalista harkintaa. Tarvitaan teoria, joka pureutuu moraalin syvempiin kerroksiin. Tähän tarkoitukseen sopiva teoria löytyi filosofian sijaan sosiaalipsykologian alalta. Tutkimukseni teoreettiseksi viitekehykseksi päätin valita moraalisten perusteiden MFT-teorian (Moral Foundations Theory, Haidt & Joseph 2004). MFT-teoria on yksi pitkälle kehittynyt vastaus sosiaalipsykologian ongelmaan, joka liittyy moraalin lähteisiin ja sen toimintaan ihmisen mielessä. Tieteenalan keskeinen opillinen kiista koskee sitä, onko moraalitieteen enemmän ihmisen rationaalisten, tietoisien kognitiivisten prosessien tulosta, kuten tulkiten esimerkiksi Miguel Sicartin ajattelevan, vai perustuuko se enemmän alitajuisiin, automaattisiin prosesseihin. MFT-teorian yhdessä Craig Josephin kanssa luoneen Jonathan Haidtin mukaan näistä kahdesta katsantokannasta ensimmäinen, niin kutsuttu moraalisuuden rationalistimalli, perustuu länsimaisen filosofian historian läpi kestäneeseen ajatukseen, että järki on ihmisen mielen herra, jonka tulee pitää irrationaaliset tunteet hallussaan.

MFT-teorian perusteita kirjassaan *The Righteous Mind* laajentanut Haidt kutsuu tätä yleislänsimaalaista ajatusta rationalistin harhaksi (the rationalist delusion), mistä voikin jo päätellä, että Haidt ei itse usko tähän näkökulmaan (2012, 103–106). Lukuisissa sosiaalipsykologian

4 "From a virtue ethics perspective, the player has to be understood as a virtuous being. When immersed in a game situation, players use their motor skills, their capacities for abstraction and logic, and their intelligence to solve the challenges posed by the game. And they also apply their ethical reasoning. This implies that players are responsible for their acts in computer games." (Sicart 2009, 116)

kokeissaan Haidt on löytänyt runsaasti tukea ajatukselleen, että moraalit eivät itse asiassa perustukaan järjelliseen, vaan järki vain selittää ihmisen jo olemassa olevia moraalisia tunteita. Haidt huomauttaa jo kirjansa alkupuolella, että järki ja tunteet, eli kognitio ja emotionit, muodostavat väärän vastakkainasettelun, sillä emotionit ovat yksi kognition eli informaation prosessoinnin muoto. Sen sijaan moraalisisissa prosesseissa on hänen mukaansa kyse kahden eri tyyppisen kognitiivisen toiminnan vastakkainasettelusta: intuition ja järjellisen. (2012, 52–53.)

Näistä kahdesta kognition muodosta juuri intuition on Haidtin ja Josephin mukaan määräävässä asemassa moraalikysymyksissä. Tämän moraalisuuden intuitionmallin he perustavat useisiin psykologisiin kokeisiin, joissa nämä kaksi moraalisen ajattelun puolta on asetettu vastakkain. Tällaisia kokeita ovat esimerkiksi erilaiset rakennetut kertomukset, joissa haastateltavia pyydetään antamaan moraalinen tuomionsa tarinan hahmojen käytöksestä. Yksi tällaisista kertomuksista oli ”harmittomaan tabuun” perustuva tarina, jossa veli ja sisko päättävät uteliaisuudesta kokeilla seksin harrastamista. Kertomuksessa he käyttävät ehkäisyä eivätkä kärsi teostaan jälkikäteen mitenkään. Suurin osa vastaajista tuomitsee teon moraalisesti vääräksi siitä huolimatta, että seurauseettiset perusteet (kuten raskauden vaara ja psykologinen haitta) on rakennetusta tarinasta suljettu pois (2012, 45–48). Tuloksista havaitaan, että haastateltavien tiedostava mieli ei muuta alkuperäistä, intuitiivista moraalista tunnetta, se vain pyrkii perustelemaan sitä järjellä silloinkin, kun seurauseettisiä järkiperusteita ei ole olemassa. Tutkimuksissa on myös havaittu, että tietoisien kognitiivisten toimintojen kuormittaminen (esimerkiksi pyytämällä haastateltavia pitämään mielessään tietty luku läpi haastattelun) ei vaikuta mitenkään moraalisten tuomioiden tekemisen helppouteen (2012, 42).

Näiden tulosten pohjalta Haidtin intuitiivinen lähtökohta moraalisiin vaikuttaa perustellulta, ja se on myös pelitutkimuksen kannalta hedelmällinen lähtökohta moraalisiin, koska suurin osa videopeleistä ei pyri pelaajan tiedostavien moraalisten tunteiden aktivoimiseen. Tietyissä peleissä moraalit on tuotu osaksi pelimekaniikkaa, useimmiten tarjoamalla pelaajalle tarinan puitteissa yksinkertaisia A tai B -tyyppisiä binäärisiä valintoja, joissa pääsääntöisesti A edustaa altruistista, sankarillista toimintatapaa ja B itsestä, antisankarillista vaihtoehtoa. Tämä pinnalle tuotu moraalinen binäärijärjestelmä on kuitenkin keinotekoinen ja alleviivatun ilmeinen muoto videopelimaailmojen moraalista. Tutkimuksen kohteena paljon mielenkiintoisempaa on pelien pinnan alla toimiva sisäinen moraalit, jota peli ei pyydä pelaajaansa kyseenalaistamaan. Tällaisten moraalijärjestelmien tutkimiseen näkisim moraalipsykologian intuitionmallin hedelmällisimpänä vaihtoehtona, sillä nämä moraalijärjestelmät vuorovaikuttavat pelaajan kanssa juuri intuition tiedostamattomalla tasolla. Ne nousevat pelaajan tietoisuuteen vain silloin, kun pelin maailma tekee jotain väärin ja pelaajan

illuusio rikkoutuu, kuten kävi itselleni johdannossa mainitsemissani Batman-pelin tilanteessa, jossa kodittomien, pakkasessa värjöttelevien rikollisten pahoinpiteleminen ei enää tuntunutkaan kovin sankarilliselta.

Haidt perusti MFT-teoriansa osittain kulttuuriantropologi ja -psykologi Richard Shwederin hahmottelemiin moraalijärjestelmien kolmeen päätyyppiin, jotka kattavat ihmiskulttuurien kirjon ympäri maailmaa (2012, 116–117). Nämä päätyypit ovat individualistisissa läntisissä teollisuusmaissa vahvoilla oleva autonomia, joka painottaa yksilönvapautta, hierarkkisissa yhteisöissä vahva yhteisöllisyys, joka arvottaa yhteisön edun sen yksittäisten jäsenten yläpuolelle, ja hengellisissä yhteiskunnissa yleinen jumalallisuus, joka säätelee ihmisen suhdetta itseensä ja yhteisöönsä ensisijaisesti jumalallisten sääntöjen kautta. Haidt vei tämän perusajatuksen pidemmälle rakentaessaan universaalia mallia inhimillisen moraalin perusteille erilaisissa kulttuureissa.

Toinen vanhempi tutkimuspohja, jonka päälle MFT-teoria rakennettiin, oli kognitiivisten antropologien Dan Sperberin ja Lawrence Hirschfeldin teoria eläinaivojen modulaarisuudesta. Teorian keskeinen teesi oli, että eläinten aivoissa on eräänlaisia neurologisen tason ”vipuja”, jotka säätelevät niiden käyttäytymistä luonnossa siten, että eliö sopeutuu ympäristöönsä paremmin ja säilyy hengissä. Tällainen moduuli voi olla esimerkiksi vaistonvarainen reaktio välttää käärmeitä. Tämä ajatus modulaarisuudesta muodosti pohjan MFT-teorian moraalille moduuleille. (2012, 144–145.)

MFT-teoria ei ole kiistattomasti hyväksytty teoria sosiaalipsykologian kentällä, vaikka se onkin saanut laajalti suosiota. Teoriaa ovat kritisoineet ainakin Cristopher L. Suhler ja Patricia Churchland, jotka artikkelissaan (2011) esittivät MFT-teorian vioiksi sen, että Haidtin moraalimoduulit kärsivät terminologisista epäselvyyksistä, päällekkäisyyksistä ja monitulkintaisuuden ongelmista, joiden takia MFT-teoria ei kelpaa yleispäteväksi inhimillisen moraalin tieteelliseksi teoriaksi. Kuten luvussa 1.3 käsitelty kysymys videopelien väkivallan vaikutuksista, kiista inhimillisen moraalin perimmäisistä rakenteista näyttää olevan jatkuvan tieteellisen väittelyn aihe. Lukijan on hyvä ottaa tämä huomioon ja muistaa, että pro gradu -työni kertoo vain sen, mitä MFT-teorian valossa pelien viholliskuvan moraalista voidaan sanoa. Se ei ole ainoa tapa tulkita pelien moraalisia rakenteita.

2.3 Moraalimoduuleiden lähteet

Haidtin mukaan on olemassa kuusi moraalista moduulia: hoiva/haitta (care/harm), jota kutsun uhkamoduuliksi, reiluus/huijaus (fairness/cheating), jota kutsun huijausmoduuliksi, uskollisuus/petos (loyalty/betrayal), jota kutsun vierausmoduuliksi, pyhyys/häväistys (sanctity/degradation), jota kutsun saastemoduuliksi, auktoriteetti/uhma (authority/subversion), jota kutsun uhmamoduuliksi, ja vapaus/sorto (liberty/oppresion), jota kutsun sortomoduuliksi. Seuraavaksi erittelen tarkemmin moduulien sisällön siten, kuten Haidt sen kirjassaan määrittelee (2012, 153–178, 197–205).

2.3.1 Uhkamoduuli

Moraalimoduuleista ensimmäinen, haitta/hoiva, liittyy evoluutiopsykologisten selitysten mukaan ihmisen geenien jatkuvuuteen, eli oman hengen ja jälkikasvun suojelemiseen. Moduulin nimenä käytän tässä tutkimuksessa uhkamoduulia, koska se taipuu suomenkielisessä kirjoituksessa paremmin kuin alkuperäinen nimi ja kuvaa paremmin sen merkitystä videopelien kontekstissa. Sen alkuperäisimpiä ja vahvimpia laukaisimia on Haidtin mukaan oman lapsen kipu (2012, 147–148). Tämä vaisto on ihmisessä hänen mukaansa voimakas, koska ihminen laajasti panostaa niin paljon yksittäiseen lapseensa, jonka aikuiseksi kasvattamiseen kuluu pitkä aika ja paljon resursseja. Laajemmassa mielessä tämä moduuli voidaan tulkita omien geenien jatkumista tukevaksi. Sen piiriin siis kuuluu myös itsepuolustuksen moraalit. Evoluutiobiologisesti ajatellen tämä moduuli liittyy niin kutsuttuun itsekkään geenin teoriaan, jonka mukaan geenin itsesuojelu johtaa siihen, että ihminen auttaa myös muita, jotka sisältävät kopioita tämän omista geeneistä (Dawkins 1989, 88–90).

Moduuli esiintyy pääpiirteissään samana useimmissa eri kulttuureissa, eli sen mukaan ihmisten ja muiden elävien olentojen satuttaminen on lähtökohtaisesti väärin, ellei se ole perusteltua muiden suojelemiseksi tai toisien moraalimoduulien ylläpitämiseksi, ja vastavuoroisesti hoivaamista, eli elävän olennon kärsimyksen vähentämistä, pidetään hyveenä. Tämä moduuli itsessään usein perustelee näennäiset loukkauksensa esimerkiksi valtion väkivaltakoneiston toiminnassa; poliisin voi olla jossain kontekstissa perusteltua vahingoittaa ihmistä tai jopa tappaa tämä, jos sillä tavalla pelastetaan useamman ihmisen henki ja taataan moduulin toiminta laajemmalla tasolla.

Vaikka Haidt itse ei tätä pohtinutkaan, nähdäkseni tähän moduuliin vaikuttavat myös voimasuhteet: puolustuskyvyttömän ja heikon vastustajan satuttamista pidetään yleisesti paheksuttavampana kuin voimasuhteissa tasavertaisen vastustajan, ja ylivoimaisen vastustajan voittamista pidetään jopa

ihailtavana, kuten jo raamatullinen tarina Daavidista ja Goljatista osoittaa. Pelimaailmoissa tämän moduulin relevanssi voidaan arvioida tarkastelemalla sitä, miten suuren uhan vihollinen muodostaa ympäristölleen, eli pelaajalle itselleen ja viattomille sivullisille. Mitä suuremmaksi uhka arvioidaan, sitä moraalisempaa uhan eliminoiminen pelaajalle on.

2.3.2 Vierausmoduuli

Tätä moduulia olen muokannut huomattavasti tutkimustani varten Haidtin alkuperäisestä moduulista, jota hän kutsuu uskollisuus-/petosmoduuliksi. Petosmoduuli on Haidtin mukaan johdettavissa ihmisen taipumuksesta muodostaa ryhmiä, jotka kilpailevat keskenään resursseista, mikä on toiminut kautta koko historiamme sodankäynnin ja muuntyyppisen ryhmien välisen kilpailun moottorina. Tämän moduulin puitteissa hyveellisenä nähdään toiminta, joka edistää oman viiteryhmän eli joukkueen etua, kun taas paheena nähdään tämän ryhmän edun pettäminen yksilön oman edun ajamiseksi. Tämän moduulin alkuperäisiin laukaisimiin on kuulunut mikä tahansa, joka muodostaa uhan ihmisen omalle yhteisölle eli laajemmalle ihmisryhmälle, jonka osa tämä on.

Tästä syystä koen Haidtin päätöksen nimetä tämä moduuli juuri petoksen mukaan oman tutkimukseni kannalta vajavaiseksi, sillä sen pohjalla on laajempi taipumus nähdä oma ryhmä moraalisesti oikeana ja sitä vastustavat mädännäisinä. Se pitäisi siis nimetä ennemminkin jonkin vierauden kokemukseen liittyvän termin mukaisesti. Otan omassa tutkimuksessani moduulin nimeksi tämän periaatteen mukaisesti vierausmoduulin. Tällä tarkoitan laajempaa taipumusta nähdä ”oma” ryhmä moraalisempana kuin ”vieras”.

2.3.3 Huijausmoduuli

Yleisinhimillinen reiluuden ja oikeudenmukaisuuden korostaminen moraalisena hyveenä on Haidtin mukaan ollut vaikea selitettävä evoluutiopsykologeille, jotka redusoivat kaiken inhimillisen käyttäytymisen niin kutsutun itsekkään geenin seuraukseksi (2012, 158–159). Itsekkään geenin periaatteen mukaan ihmisten välisen reiluuden pitäisi esiintyä ilmiönä vain oman verisideryhmän keskuudessa, koska se edistää geenien kopioimista, mutta tästä huolimatta reiluutta pidetään moraalisena hyveenä myös laajemmassa kanssakäynnissä toisten ihmisten kanssa. Tämä johtuu Haidtin mukaan siitä, että reiluuden arvostaminen itsessään on edesauttanut kehittyneiden ihmisyhteisöjen syntymistä ja helpottanut laajojen askareiden tekemistä, jolloin reilusti käyttäytyvät yksilöt ovat saaneet etuja luonnonvalinnan säätelemässä kilpailussa.

Pelimaailmoissa huijarimoduuliksi kutsumani moraaliperusta esiintyy vihollisissa, jotka eivät välttämättä suoranaisesti hyökkää pelaajaa vastaan, mutta aiheuttavat tälle henkilökohtaista haittaa

tai jäynää jollain muulla tavalla. Tällaisia hahmoja voivat olla esimerkiksi hiekkalaatikkomaailmoissa tai roolipeleissä silloin tällöin esiintyvät varkaat, jotka varastavat pelaajalta esimerkiksi rahaa ja lähtevät karkuun. Tätä moduulia vastaan rikkovat myös viholliset, jotka hyökkäävät pelaajan kimppuun ”epäreilusti” käyttäen väijytystä tai selkään puukotusta taktiikkanaan. Huijarimoduulia aktivoi myös vihollinen, joka käyttää pelaajaan tai muuhun kohteeseensa nähden epätasa-arvoisia taktiikoita, eli jos vihollisella on käytössään aseita ja työkaluja, joita pelaaja tai muu vastustaja ei pääse käyttämään.

Olen myös päättänyt tässä tutkimuksessa asettaa petoksen yhdeksi huijausmoduulin laukaisimista, joiden funktion selitän myöhemmin luvussa 3. Haidtin alkuperäisessä teoriassa se on kokonaan oma moduulinsa, joka yhdistää oman versioni vierausmoduulin ominaisuudet itseensä. Tämän päätöksen taustalla ovat lähinnä pragmaattiset syyt, sillä käytännön analyysissä petos näytti sopivan paremmin laukaisimeksi huijausmoduulissa kuin omaksi moduulikseen. Tätä ei ole tarkoitettu kannanotoksi Haidtin alkuperäistä jakoa vastaan, vaan sovellukseksi omaa tutkimustani varten.

2.3.4 Saastemoduuli

Moraalimoduuleista saastemoduuli on modernille länsimaalaiselle vaikein määritellä ja ymmärtää, sillä sekulaarissa yhteiskunnassa sen suhteellinen merkitys on vähäisempi kuin missään aiemmassa vaiheessa ihmiskunnan historiaa. Moduulin perustana on ajatus ihmisruumiin ja -sielun erityisestä merkityksellisyydestä suhteessa sen ympäristöön ja muuhun luontoon, mistä on johdettavissa, että moraalin piiriin lasketaan myös teot, joita ihminen tekee itselleen, ei vain toisille ihmisille. Moderni länsimaalainen arvoliberaali individualismi on etäännytynyt tästä moduulista, mutta se on edelleen nähtävissä muun muassa hautajaismenoissamme. Edesmenneen läheisen ruumis ei kuoleman myötä muutu pelkäksi lihakimpaleeksi, joka voidaan tuosta vain heittää kaatopaikalle, vaan sen käsittely edellyttää tiettyjä kulttuurisia rituaaleja, joille ei puhtaan utilitaristisen moraalikäsitteilyn näkökulmasta ole syytä.

Konkreettisenä esimerkkinä länsimaalaistenkin turtuneita moraalituntoja loukkaavasta saastemoduulin rikkomisesta Haidt käyttää vuonna 2001 Saksassa sattunutta tapausta, jossa Armin Meiwes -niminen mies tappoi ja söi vapaaehtoisen uhrinsa Bernd Jürgenin (2012, 170–171). Tätä pidettiin yleisesti pysäyttävän moraalittomana tekona, vaikka puhtaan individualistisesta ja utilitaristisesta katsantokannasta ajatellen teossa ei ollut mitään väärää, koska minkään yksilön oikeuksia ei rikottu. Uhrihan oli halunnut tulla syödyksi. Silti kannibalismi mielletään jopa arvoliberaaleissa länsimaissa niin syvän epäinhimilliseksi käytökseksi, ettei sitä voida hyväksyä.

Arvoliberaalit länsimaat ovat maailmanlaajuisesti poikkeuksellisia, sillä pyhyiden ja häväistyksen

käsitteet ovat edelleen erityisen relevantteja suurimmassa osassa maailman kulttuureista ja aktivoituvat paljon vähäisemmistäkin ärsykkeistä kuin kannibalismista. Haidt kuvailee kirjassaan *The Righteous Mind* tutkijamatkaansa Intiaan, jossa tämä moraalimoduuli on hierarkkisen auktoriteettimoduulin kanssa sidottu syvälle koko intialaisen yhteiskunnan sosiaalisen järjestyksen perusteisiin. Käytännön esimerkkinä tämän moraalityypin yleisyydestä Haidt mainitsee intialaisen tavan mieltää vasen käsi olemuksellisesti likaiseksi, koska sitä käytetään perinteisesti itsensä pesemiseen vedellä ulostamisen jälkeen. Tästä syystä intialaiset eivät koskaan kätele toista tai ojenna mitään toiselle ihmiselle käyttäen vasenta kättä, joka on kulttuurisesti olemukseltaan saastunut. (2012, 122.)

Tämä moraalimoduuli siis yhdistää fyysisen likaisuuden, kuten bakteerit ja loiset, metafyyssiseen saastumukseen, kuten syntiin ja rappiollisuuteen. Haidtin mukaan moraalimoduulin alkuperäinen laukaisin evoluutiopsykologian näkökulmasta liittyy juuri ihmisen terveydelle vaarallisiin saasteisiin, kuten pilaantuneeseen ruokaan, mätäneviin ruumiisiin, myrkkyihin ja loisiin. Moraalimoduuli olisi siis näin ollen kulttuurisesti rakentunut konstruktio, jonka pohjana on luontainen taipumuksemme kavahtaa ja välttää terveydelle vaarallisia asioita. Haidtin mukaan se kehittyi vastauksena niin kutsuttuun kaikkiruokaisen dilemmaan, joka liittyy siihen, että ihminen pystyy teoriassa syömään melkein mitä vain luonnon antimia, mutta altistuu käytännössä laajalle kirjolle vaarallisia asioita. Evoluutio on tässä asiassa suosinut ihmisiä, joilla on tarpeeksi tervettä inhoa varoa hengenvaarallisia asioita, mutta tarpeeksi uteliaisuutta löytää uusia kalorin lähteitä. (2012, 172–173.)

Pelitutkimuksessa yhdistän nämä fyysisen ja metafyyssisen saastumuksen käsitteet yhden saastemoduulin nimen alle. Sen tunnusmerkkejä ovat viholliset, jotka pystyvät pelimekaniikkojen tasolla tartuttamaan pelaajaan tai sivullisiin hahmoihin jonkin terveydelle haitallisen tilan, ja jotka ulkoisesti näyttävät tällaisia sairauten tai saastumukseen liitettäviä merkkejä. Tällaisesta esimerkkejä ovat monissa toiminta- ja fantasiapeleissä vihollisina käytetyt zombit, eli elävät kuolleet, jotka pystyvät tartuttamaan eläviä ja kääntämään heitä puolelleen.

2.3.5 Uhmamoduuli

Oikeutetun auktoriteetin ja sen vastustamisen välistä suhdetta säätelevä uhmamoduuli on sitä merkittävämpi, mitä enemmän yhteisö nojaa sisäisiin hierarkioihin. Haidtin mukaan se on erityisen relevantti monissa aasialaisissa kulttuureissa, kuten Intiassa, jossa koko sosiaalinen järjestelmä on vahvasti sidottu yksilöiden välisiin hierarkkisiin suhteisiin, jotka säätelevät ihmisten välistä käyttäytymistä ja vuorovaikutusta aina perheen perustasolta ylöspäin koko valtioon. Näistä suhteista

merkittävimpiä ovat vanhemmuus, joka asettaa vanhemmat valta-asemaan suhteessa nuorempiin, ja patriarkalisuus, joka asettaa miehet valta-asemaan suhteessa naisiin. (2012, 118–120.)

Länsimaalainen arvomaailmaltaan liberaali ihminen rinnastaa mielessään auktoriteetin sortoon, mutta Haidtin mukaan tämä on harhaanjohtava ajattelutapa (2012, 166-169). Hän yhdistää moduulin juuret siihen seikkaan, että jonkinasteinen hierarkia on välttämätön, jotta ihmisyyhteisö pystyy toimimaan yksikkönä ja reagoimaan sekä sisäisiin että ulkoisiin olosuhteiden muutoksiin. Yhteiskunta ei voi toimia, ellei sen jäsenistö enimmäkseen tunnusta tiettyjä valtasuhteita, kuten valtion väkivaltamonopolia, verotusoikeutta ja työpaikan kokemushierarkiaa legitimeiksi. Tämän moduulin tunnusmerkkinä on se, että vihollinen vastustaa valtakoneistoa, joka on pelimaailman puitteissa jossain määrin legitimisoitu.

2.3.6 Sortomoduuili

Haidt eritteli tämän kuudennen moraalimoduulin (2012, 197–205) teoriansa täydennykseksi havaittuaan, että auktoriteetin ja uhman moduuli vaikutti epätäydelliseltä eikä kyennyt selittämään sitä, miksi hierarkkiset rakenteet syntyvät vasta ihmisten järjestäytyessä suuren luokan yhteisöiksi pienten metsästäjä-keräilijöiden pysyessä näihin verrattuna egalitaristisina. Tämän Haidt selitti sillä, että ihmisellä on myös luontainen taipumus vastustaa vallankäyttöä, jonka se näkee epäoikeudenmukaisena ja epäedullisena itselleen sekä yhteisölleen, ja suurilla aseistetuilla ihmisjoukoilla on taipumus muodostaa hallitsevaa valtajärjestelmää vastustavia ryhmiä. Tämän taipumuksen nimeksi Haidt lainaa simpanssitutkija Christopher Boehnin termin vastavallan hierarkia (reverse dominance hierarchy), jota tämä oli havainnut kädellisten keskuudessa (2012, 198–200).

Vallan liika kerääntyminen ja sen yletön käyttö pienen ryhmän etujen ajamiseksi nähdään siis moraalisenä paheena, ja tällaisen kehityksen vastustaminen hyveenä. Tämä moduuli selittää sen, miksi koemme esimerkiksi korruption pahana; valta itsessään ei ole pahuutta, vaan sen käyttö pelkästään oman edun ajamiseksi vallassa pidettävien kustannuksella on moraalitonta. Tämä moduuli on pohjimmiltaan kaikkien historian suurten vallankumousten moraalifilosofioiden takana. Kun tarpeeksi suuri ihmisryhmä kokee oikeuksiaan tarpeeksi pahasti poljetun ja identiteettinsä olevan tarpeeksi suuressa vaarassa, jopa verenvuodatus ja sota omien puolesta nähdään ei vain moraalisesti hyväksyttävänä, vaan jopa moraalisenä velvoitteena, josta kieltäytyvä on pahimmassa tapauksessa petturi. Haidtin mukaan ”murha näyttäytyy usein hyveellisenä vallankumouksellisille” (2012, 202). Tämä vallankumouksen moraali on Haidtin mukaan hyvin elimellisesti koodattu Yhdysvaltain poliittisen järjestelmän peruskiviin ja näkyy edelleen maan päätöksenteon retoriikassa vastakkainasetteluna (aseistetun) kansan ja valtiovallan välillä, vaikka se harvemmin purkautuuukaan

teoiksi.

Peleissä tämä on hyvin yleinen moraalimoduuli, jolla perustellaan vihollista vastaan käytettyä väkivaltaa. Toimintapeleissä ohjataan usein jonkinlaista altavastajaa, joka taistelee itseään vahvempaa ja monilukuisempaa vihollisjoukkoa vastaan. Tällainen toiminta kehystetään usein pelien tarinoissa vastarintataisteluksi jotakin suurta valtion tai jonkin muun vahvan tahon sortokoneistoa vastaan. Tämän moraalimoduulin merkit liittyvät usein vihollisen suhteeseen ympäristöön: se näkyy joka kadunkulmissa olevissa turvakameroissa ja viattomia sivullisia hakkaavissa kasvottomissa kommandoissa.

2.4 Semioottisen teorian alkuperät

Semiotiikka eli merkkien toimintaan keskittyvä tutkimus on historiallisesti jakautunut kahteen koulukuntaan: filosofi ja loogikko Charles Sanders Peircen (1839–1914) ajatuksiin perustuvaan pragmaattiseen semiotiikkaan, joka on ollut vallitsevassa asemassa erityisesti Yhdysvalloissa, ja kielitieteilijä Ferdinand de Saussuren (1857–1913) teorioihin nojaavaan strukturalistiseen semiotiikkaan, joka tunnetaan myös semiologiana ja on ollut vallitseva tutkimussuuntaus Euroopassa. Kahden koulukunnan erona ovat olleet paitsi erilainen merkkikäsitys myös näkökulma; strukturalistinen semiotiikka keskittyy ihmisen kulttuurin tuottamaan merkkitoimintaan, kun taas pragmaattisen semiotiikan tutkimuskohteena ovat merkkien toiminta universaalimmin tarkasteltuna, sillä pragmaatikkojen mukaan koko ihmiskokemus on merkkien välittämä (Deely 1990, 1–2, 5).

Vaikka semiotiikan kaksi suuntausta ovat lähentyneet toisiaan, niiden välillä on sen verran suuria käsitteellisiä eroavaisuuksia, että suurin osa semioottisesta tutkimuksesta nojaa edelleen jompaankumpaan tutkimusperinteeseen. Tämä opinnäytetyö ei ole poikkeus tähän sääntöön. Tutkimuksessani olen päättänyt valita semioottisen analyysin pohjaksi strukturalistisen semiotiikan, sillä tutkimukseni kohde, videopelit, ovat kulttuurituotteita, joita tarkastelen vieläpä erillään niiden yleisöstä, pelaajista. Tällaisessa tutkimuksessa strukturalistinen kaksijakoinen merkkikäsitys, joka ei pragmatismien tapaan ota merkin tulkitsijaa mukaan merkin rakenteeseen, on toimivampi työväline analyysin avuksi. Strukturalismissa merkki koostuu merkitsijästä (merkin konkreettinen muoto) ja merkitystä (käsite, johon merkitsijä yhdistetään), jotka yhdessä muodostavat merkin. Merkki koostuu strukturalistisen käsityksen mukaan aina välttämättä molemmista elementeistä, joita sitoo yhteen koodi, kulttuurinen konstruktio, jonka avulla merkin tulkitsijan on mahdollista ymmärtää se merkiksi ja löytää sen oikea merkitys. Koodeista yleisimpiä

ovat ihmiskunnan erilaiset kielet. (Veivo 1999, 27.)

Strukturalistisen semiotiikan kantaisä Ferdinand de Saussure oli erityisen kiinnostunut merkkien välisistä suhteista kielellisissä systeemeissä. Näiden suhteiden toimintaa kuvaamaan hän loi paradigman ja syntagman käsitteet, jotka strukturalististen kielitieteilijöiden mukaan ovat kaksi perustavanlaatuaista merkkien välistä suhdetta, joihin kaikki semioottinen toiminta on pohjimmiltaan palautettavissa tavalla tai toisella (Culler 1994, 53). Syntagmaattiset suhteet toimivat tekstissä olevien merkkien välillä. Saussuren kielitieteistä lähteneessä ajattelussa tätä verrattiin merkkien muodostamaan ketjuun, jonka yleisin esimerkki on lause, joka koostuu sanoista, jotka puolestaan koostuvat äänneistä ja niitä kuvaavista kirjaimista. Paradigmaattiset suhteet, joita kutsutaan myös assosiatiivisiksi suhteiksi, sen sijaan toimivat tekstissä olevan merkin ja siitä pois jätettyjen välillä (Culler 1994, 52). Nämä ovat vaihtoehtoisten merkkien välisiä suhteita. Syntagmaattisissa suhteissa toistensa kanssa olevien merkkien ryhmää kutsutaan syntagmaksi, ja paradigmaattisissa suhteissa olevien ryhmää paradigmaksi. Esimerkiksi lauseessa ”näin tänään keltaisen linnun” sanat muodostavat syntagman, kun taas yksi paradigma koostuu kaikista nähdyn linnun mahdollisista väreistä, jotka olisivat voineet olla keltaisen tilalla. Paradigmaattisia merkkisuhteita voidaan kuvailla poissaoleviksi, kun taas syntagmaattisia voidaan luonnehtia läsnä oleviksi (Veivo 1999, 32).

Saussure itse hahmotteli ajatuksiaan puhtaasti kielitieteen parissa, mutta strukturalistinen semiotiikka hänen jälkeensä on ottanut tutkimuskohteekseen kulttuurituotteet laajemminkin myös visuaalisissa medioissa. Saussure itse ei ehkä olisi tätä arvostanut, koska hänen mukaansa merkkien tutkimuksen pitäisi ensisijaisesti keskittyä niin kutsuttuihin arbitraarisiin merkkeihin, eli merkkeihin, joissa yhteys merkitsijän ja merkityn välillä perustuu puhtaasti kulttuuriseen konventioon. Indeksit, eli kausaaliin yhteyksiin perustuvat merkit (kuten savu tulen merkinä) ja ikonit, eli ulkoiseen esittävyteen perustuvat merkit (kuten valokuva) olivat Saussuren mukaan toissijaisia. (Culler 1994, 90–100.)

Strukturalistinen teoria soveltuu tästä huolimatta myös visuaalisen kulttuurin tutkimukseen. Tähän askareeseen ryhtyessämme tarkastelemme valittua visuaalista kokonaisuutta merkkien ketjuna, eräänlaisena visuaalisen tekstin lauseena siis. Semioottisessa tutkimuksessa teksti käsitteenä ei viittaa vain kirjoitettuun tekstiin, vaan mihin tahansa kulttuuriseen konstruktion, jonka ihminen on suunnitellut välittämään jonkinlaista sisältöä semioottisesti (Deely 1994, 64). Konkreettisenä esimerkkinä voidaan käyttää ihmisen pukeutumista. Päätös ottaako takki vai mennäkö pelkässä t-paidassa ulos esimerkiksi on syntagmaattinen, kun taas t-paidan valinta on paradigmaattinen. Oleellista on siis purkaa visuaalinen kokonaisuus sen elementteihin, joita voi tarkastella

analyttisesti. Strukturalistiseen semiotiikkaan perustuvia analyysimenetelmiä, jotka käyttävät näitä käsitteitä hyväkseen, kutsutaan yleisesti syntagmaattisiksi ja paradigmaattisiksi analyyseiksi (Chandler 2013).

2.5 Semiotiikka pelitutkimuksessa

Semioottisia menetelmiä on sovellettu videopelien tutkimukseen erityisesti kirjallisuustieteissä, joissa pelitutkimus nojaa vanhempaan tutkimusperinteeseen, jonka kohteena on ollut niin kutsuttu kyberteksti. Käsitteellä tarkoitetaan erilaisia haarautuvia ja käyttäjän valintatilanteissa muuttuvia tekstejä, joiden lukujärjestys ei ole kirjoittajan taholta lineaarisesti määrätty. Kyse on siis epälineaarista tekstistä, jonka tunnetuimpia esimerkkejä ajalta ennen digitaalista mediaa ovat modernistikirjallisuuden kokeelliset teokset ja populaarikulttuurissa interaktiiviset seikkailukirjat (choose your own adventure), joissa lukija voi tietyissä avainkohtauksissa tehdä valintoja siitä, mitä päähenkilöt tarinassa tekevät seuraavaksi. Lukijaa kehoitetaan valintansa perusteella menemään jollekin sivulle määrättyistä vaihtoehdoista, jolloin tarina jatkuu tehdyn valinnan mukaisesti.

Kenties vanhin kaikista säilyneistä kyberteksteistä on kiinalainen ennustuksessa käytettävä Yijing eli Muutosten kirja, joka on peräisin Kiinan muinaishistoriasta ajalta kauan ennen ajanlaskun alkua (Wilhelm 1950). Kybertekstitutkijat ovatkin pyrkinet korostamaan, ettei käsitteessä ole modernista ulkoasustaan huolimatta mitään uutta tai vallankumouksellista, joka olisi syntynyt vasta digitaalisessa ajassa (Aarseth 1997, 18). Digitaalisten medioiden ja internetin yleistymisen myötä kybertekstin merkitys kuitenkin kiistatta korostui, kun se nopeasti nousi arkiseksi työkaluksi kaikkialla maailmassa; jokaista internetin verkkosivua voidaan ajatella tekstiryppäänä, joka koostuu erilaisten valikkojen ja linkkien yhdistämisestä tekstinpätkistä, joita lukija selaa oman tahtonsa mukaan. Tätä kybertekstin alatyyppejä kutsutaan useimmiten hypertekstiksi. Termin loi tietotekniikan pioneiritutkija Ted Nelson kirjassaan *Literary Machines* (1993).

Interaktiivisena mediana pelit ovat hedelmällisempää tutkimusaluetta kybertekstien kontekstissa kuin mikään vanhempi mediamuoto. Kybertekstin digitaalista aikaa edeltänyt tutkimus loi pohjan monille ajatuksille, joista ovat myöhemmin versoneet nykyaikaisen pelitutkimuksen ytimessä olevat teoriat pelien narratiivisuudesta ja sisällöistä. Tietokoneiden yleistyessä perinteisen käsityksen mukainen kyberteksti nautti lyhyen ajan kaupallista suosiota tekstipohjaisissa seikkailupeleissä, joita pelattiin ennen tietokoneiden graafisten ominaisuuksien kehittymistä. Näissä seikkailuissa pelaaja osallistuu interaktiiviseen tarinaan, jossa hän vuorovaikuttaa näkymättömän pelimaailman

kanssa puhtaasti tekstin kautta. Pelin maailma ja hahmot kuvaillaan pelaajalle tekstinä, ja hän vaikuttaa tuohon maailmaan esimerkiksi poimimalla esineen komennolla ”Get item” tai puhumalla hahmon kanssa komennolla ”talk to X”.

Kirjassaan *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) kirjallisuustieteilijä Espen J. Aarseth kuvailee merkityksenannon dilemmaa, joka on keskeinen kiistanaihe pelien ja muiden interaktiivisten medioiden semioottisessa tutkimuksessa. Semiotiikka menetelmänä olettaa, että sen tutkimuksen kohteena oleva teksti on syntynyt semioottisen toiminnan, eli merkityksenannon, tuloksena. Menetelmän määritelmän mukaan semioottiseen toimintaan kykenee kuitenkin vain ihminen, tai ainakin ihmisen kielelliset taidot hallitseva tiedostava mieli. Näin ollen tietokonetta ei siis voida pitää kohteena, joka kykenisi *semiosikseen*, eli merkityksenantoon kognitiivisena toimintana. Tietokoneen voidaan useimpien semiootikkojen mukaan sanoa kykenevän vain informaation prosessoimiseen, ei todelliseen kommunikoimiseen.

Tämä johtaa ongelmaan pelien tarkastelussa, sillä digitaalisissa interaktiivisissa medioissa ja niiden semioottisissa kokonaisuuksissa tietokone osallistuu sisällön luomiseen. Pelitapahtuma syntyy tilapäisessä vuorovaikutussuhteessa komentoja syöttävän pelaajan ja tietokoneen prosessoimien toimintojen summana. Yksi tietty pelitapahtuma ei todennäköisesti toistu koskaan täsmälleen samanlaisena, sillä varsinkin monimutkaisissa peleissä toisiinsa vaikuttavia muuttujia on niin paljon, että saman kohtauksen eri iteraatiot ovat kaikki jossain määrin uniikkeja, ja tarpeeksi monimutkaisissa mekaniikoissa esiin saattaa nousta tilanteita, joita edes pelin kehittäjät eivät ole tulleet ajatelleeksi. Aarsethin mukaan (1997, 27) tarpeeksi monimutkainen interaktiivinen järjestelmä tuottaa väistämättä tuloksia, jotka eivät ole järjestelmän suunnittelijan ennustettavissa. Tällöin puhutaan emergenteistä ilmiöistä, jotka syntyvät spontaanisti pelimekaniikkojen ja pelaajan välisessä vuorovaikutuksessa. Onko tällöin ollut kyse merkityksenannosta eli semiosiksesta vaiko pelkästä informaation prosessoinnista?

Dilemmaan ei alalla ole saatu yksiselitteistä vastausta, mutta Aarseth itse ja monet tutkijat hänen jälkeensä ovat tuoneet uusia näkökulmia valottamaan asiaa. Tietokoneajan interaktiivisen median tutkimus semioottisessa ja kirjallisessa kontekstissa on ongelman johdosta tunnettu kybertekstien tutkimuksena. Aarsethin määritelmän mukaan kyberteksti on mikä tahansa semioottinen järjestelmä, joka sisältää informaation syötön ja siitä saatavan palautteen kierteen (information feedback loop), eli jossa semiosis syntyy lukijan ja tekstin välillä kulkevan tiedon yhteistoiminnassa. Digitaalisessa kybertekstissä tekstin muoto syntyy yhteistyössä kirjoittajan, eli teoksen luoja, ja ”lukijan” eli median käyttäjän (pelitutkimuksen kontekstissa siis pelaaja) tekemän semiosiksen sekä tietokoneen prosessoimien tuloksena. Tällöin sähköisen tekstin luoja on Aarsethin mukaan kyborgikirjailija,

jossa yhdistyvät ihmisen ja tietokoneen tarinankerronnalliset ominaisuudet (1997, 134).

Tästä Aarsethin muotoilemasta ajatuksesta on nähdäkseni johdettavissa se, että pelien semioottinen tutkimus on välttämättä vajavaista, jos se jättää pelaajan toiminnan kokonaan huomioimatta. Tällainen pelitutkimus on välttämättä pinnallista eikä kykene pureutumaan pelin maailmaan sen visuaalisia ja tekstuaalisia representaatioita syvemmälle. Tätä voisi verrata insinööriin, joka tutustuu auton toimintaan tarkkailemalla ainoastaan sen maalikerrosta, ohjaamon osia ja istuimien päällysteitä. Merkityksellisen semioottisen pelitutkimuksen on välttämättä mentävä syvemmälle ja tutkittava pelejä paitsi niiden representatiivisessa ulottuvuudessa, myös pelimekaniikkojen tasolla. Tähän tarpeeseen ovat useat tutkijat yrittäneet vastata. Suomessa sen on tehnyt Mikko Nortela teoksessa *Bittien poetiikka: Digitaalisen fiktion toiminta ja tulkinta ergodisen semiotiikan näkökulmasta* (2008). Nortelan malli ergodisesta semiotiikasta perustui kuitenkin pohjimmiltaan Peirceläiseen pragmaattiseen semiotiikkaan ja on rakenteeltaan turhan monimutkainen tämän tutkimuksen tarpeisiin. Tästä syystä olen kehittänyt tätä tutkimusta varten oman sovellukseni strukturalistisesta semioottisesta analyysistä.

2.6 Pelien kahdet kasvot: representaatio ja mekaniikka

Pelit kokonaisuuksina koostuvat kahdesta kerroksesta, jotka voidaan useimpien pelien kohdalla erottaa toisistaan melko yksiselitteisesti: representaatiosta ja mekaniikasta. Representaatiota ovat pelin pinnalliset elementit, joista löytyvät sen merkittävimmät vertailukohtat muihin medioihin. Representaatiota ovat esimerkiksi pelin juoni, hahmot, grafiikat ja animaatio. Pelin varsinainen ydin on kuitenkin mekaniikka, eli se kokoelma sääntöjä, joiden puitteissa pelaaja vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa. Pelimekaniikka on se pelin osa, joka pysyisi samana, vaikka pelin hahmot ja tarinan vaihtaisi johonkin aivan muuhun. Konkreettiseksi esimerkiksi tästä ilmiöstä voi mainita shakin: pelin kova ydin ovat ne ajattomat ja enimmäkseen muuttumattomat säännöt, jotka tekevät pelistä shakin. Sen sijaan pelin fyysisenä representaationa toimiva pelilauta on muutettavissa ilman, että peli muuttuu. Pelinappulat voidaan esimerkiksi vaihtaa *Tähtien sota* -elokuvien hahmoiksi ilman, että peli itsessään muuttuu.

Tarinankerronnallisissa peleissä mielenkiintoinen ilmiö on kuitenkin se, että myös pelimekaniikkoja voidaan käyttää tarinan kertomiseen. Erään esimerkin tästä antoi kirjassaan *A Mind Forever Voyaging* Dylan Thomas, joka käsitteli yhdessä kirjansa kappaleista japanilaista, ensimmäiselle Playstationille julkaistua roolipeliä *Final Fantasy VII* (1997). Tämän pelin tarinassa eräs hahmoista

menehtyy traagisessa kohtauksessa kesken pelin. Tässä kohtauksessa emotionaalinen yhteys pelaajaan luodaan kaikilla samoilla keinoilla kuin elokuvissa, kuten surullisella musiikilla, dialogilla ja digitaalisella näyttelemisellä (joka tosin ajan teknologian takia oli rajoittunutta). Tämän lisäksi nähtiin kuitenkin jotain, joka on mahdollista vain peleissä: pelaaja koki hahmon kuoleman aitona menetyksenä, koska se teki pelin pelaamisesta vaikeampaa. Menehtynyttä hahmoa oli ennen tämän kuolemaan valmennettu pitkään taisteluissa ja varustettu erilaisin taidoin ja asein. Kyseinen hahmo oli kohtaukseen asti ollut pelin paras parantaja, eli hahmo, joka palauttaa muiden seikkailijaryhmän jäsenten terveystilaa pelattavissa taisteluissa. Näin hyödyllisen hahmon häviäminen pelistä kokonaan oli pelimekaanisesti konkreettinen menetys pelaajalle.

Myös eräästä toisesta japanilaisesta roolipelistä löytyy samankaltainen esimerkki ilmiöstä. Pelin *Suikoden 2* (1998) alkupuolella pelaajan päähahmon mukana kulkee tämän paras ystävä, joka toimii taisteluissa yhteistyössä sankarin kanssa ja helpottaa taisteluja mahdollistamalla voimakkaan yhteishyökkäyksen. Myöhemmin hahmo saa käteensä riimun, jonka avulla hän voi käyttää pelin parhaita hyökkäysloitsuja, kun sankari taas saa käteensä riimun vastinparin, jolla käytetään pelin parhaita parannusloitsuja. Pelaajan oli helppo otaksua, että nämä ystävykset taistelisivat rinta rinnan loppuun saakka, mutta yllättäen peli riistääkin tämän hahmon pelaajan ryhmästä juonenkäänteessä, joka kääntää ystävät toistensa vihollisiksi suuressa sodassa. Pelaaja on menettänyt pelin parhaan hyökkääjähahmon, eikä enää koskaan löydä vastaavaa tämän tilalle. Kuin kiusatakseen pelaajaa, peli myöhemmin yhdistää vanhat ystävykset tilapäisesti taistelemaan yhteistä vihollista vastaan. Tässä kohtauksessa pelaaja pääsee kokeilemaan kaikkia uusia tuhovoimaisia loitsuja, joita ystävä on oppinut poissa ollessaan. Tämän jälkeen hahmo poistuu jälleen ryhmästä eikä palaa enää koskaan.

Representaatio ja mekaniikka ovat kaksi rinnakkaista kerronnan välinettä, jotka voivat tukea toisiaan, toimia toisistaan irrallaan tai jopa lähettää ristiriitaisia signaaleja. Tätä jälkimmäistä ilmiötä kutsutaan pelitutkimuksessa ludonarratiiviseksi dissonanssiksi. Pelien kaksiulotteisen luonteen vuoksi päädyin tässä tutkimuksessa erottelemaan moraalien toiminnan erikseen representaatioissa ja mekaniikassa. Tästä kerron tarkemmin tutkimusmetodia käsittelevässä luvussa 3. Tällainen lähestymistapa tutkimukseen on perusteltu sikäli, että se antaa pohjan pelien moraalisten rakenteiden vertailulle muihin medioihin. Jos moraalit aktivoituvat peleissä ensisijaisesti vain representaation puolella, voidaan otaksua, että pelit aktivoivat yleisönsä moraalisia tunteita pääasiassa samoin keinoin kuin muutkin tarinankerronnalliset mediat. Jos aktivoituminen kuitenkin tapahtuu korostuneesti myös pelimekaniikassa, voidaan pelien todeta aktivoivan moraalisia perusteita omilla, medialleen ainutlaatuisilla ominaisuuksillaan. Näitä keinoja ei voida suoraan verrata muiden medioihin kerronnallisiin keinoihin.

2.7 Tutkimusongelma ja -kysymykset

Ihmiskunnan moraalinen suhde väkivaltaan on ambivalentti. Suurin osa moraalifilosofiastamme tuomitsee kategorisesti väkivallan käytön oman edun ajamiseen, mutta toisaalta väkivallalle ja jopa tappamiselle on annettu poikkeuslupa tai jopa siunaus, mikäli niiden katsotaan palvelevan laajempaa yhteisön etua tai suojelevan viattomia väkivallan käyttäjiltä. Tällaisia konteksteja ovat esimerkiksi sodankäynti, kuolemantuomio ja itsepuolustus. Tappamista oikeutetun asian puolesta ei aina nähdä vain välttämättömänä pahana, vaan oikeudenmukainen väkivalta on nähty jopa sankarillisena ja idolisoitavana toimintana. Tarinaperinteemme, historiamme ja kulttuurimme on pullollaan oikeudenmukaisen väkivallan ihannointia, mikä korostuu esimerkiksi maiden tarkastellessa omaa sotahistoriaansa. Tätä seikkaa on pohtinut muun muassa Joanna Bourke (1999). Yleisesti ottaen moraalifilosofioissa väkivalta itsessään ei ole kategorisesti hyvä tai paha teko, vaan vasta sen konteksti ja kehystäminen tekee siitä joko moraalisesti hyväksyttävää tai tuomittavaa toimintaa. Sen on kuitenkin pääsääntöisesti oltava jompaakumpaa; esimerkiksi Suomessa väkivallan käyttäjä joutuu useimmiten oikeuden eteen ja saa joko vapauttavan tai langettavan tuomion. Väkivallan käytölle ei ole yhteiskunnassa juuri jätetty harmaata aluetta oikean ja väärän välille.

Mikä sitten vaikuttaa siihen, miten väkivalta kehystetään moraalisesti? Yksi tärkeimmistä tekijöistä tässä lienee se, kuka tai mikä on väkivallan kohteena ja miten tämä on toiminut ennen väkivallantekoa. Aggressiivisen, humalaisen hyökkääjän lyöminen itsepuolustuksena lienee valitettavuudestaan huolimatta useimpien mielestä hyväksyttävää, kun taas vaikkapa puolustuskyvyttömän lapsen lyöminen on kulttuurissamme kategorisesti tuomittava ja halveksittava teko, vaikka tämä olisikin ”tappelun” aloittanut. Oikeutus syntyy siis useiden tekijöiden summasta. Pääsääntöisesti moraalinen oikeutus on puolustautujan puolella, mutta toisaalta hyökkääjän on myös muodostettava uskottava uhka, jotta väkivallan käytölle on perusteensa. Moraalisen oikeutuksen mekanismit ovat erityisen relevantteja väkivaltaisten videopelien maailmoissa, joissa satojen vihollisten väkivaltaisen tappamisen on mahdollista sankarillisen narratiivin puitteisiin.

Väkivallan käytön moraaliin liittyy myös kaksi filosofiselta perustaltaan erilaista käytöskoodistoa, jotka kiteytyvät kysymykseen siitä, onko väkivaltaa oikeutettua käyttää ennakoivasti tulevan uhkan välttämiseksi. Yhdet ovat sitä mieltä, että väkivaltaa on moraalista käyttää vain itsepuolustuksellisesti eli reaktiivisesti vastauksena toisten aggressioon, toiset taas sillä kannalla, että väkivaltaa voi olla moraalista käyttää myös proaktiivisesti tulevien uhkien välttämiseksi. Kutsun näitä kahta moraalikoodia tässä tutkimuksessa kilven ja miekan koodeiksi ja tarkastelen tutkimuksen lopussa myös sitä, miten löydetyt vihollistyytit suhteutuvat näihin.

Tutkimusongelmani tässä gradussa on siis tarkastella sitä, miten väkivaltaiset videopelit pitävät oman viholliskuvansa moraalisesti hyväksyttävän puolella, tai ainakin tarpeeksi lähellä sitä, ettei pelien pelaaminen muutu epämiellyttäväksi ja vieraannuta yleisöjä. Toisin sanoen on pohdittava, miten vihollinen pidetään oikeuden piirin (scope of justice) ulkopuolella. Tutkimusongelmana on selvittää, miten tällainen viholliskuvan rakennus käytännössä tapahtuu semioottisten valintojen tasolla analysoimalla nuo valinnat moraalisten perusteiden teorian työkalujen avulla.

On helppo hahmottaa rajanvedon ääripäät: kirkasotsainen sotasankari taistelemassa natsizombeja vastaan on mukavan selkeästi hyväksyttävää, kun taas vaikkapa raiskaussimulaattori tai sarjamurhaajapeli olisivat melko varmasti kiusallisia ja epämiellyttäviä kokemuksia, joita olisi vaikea myydä ainakaan suurelle yleisölle. Mutta mihin vedetään raja? Tätä tutkin tarkastelemalla markkinoilla julkaistuja suuren budjetin videopelejä semioottisen analyysin keinoin purkamalla viholliskuvan moraalisen perustan. Tutkimusongelmaa lähdän siis ratkaisemaan seuraavilla viidellä tutkimuskysymyksellä. Näistä viidestä kysymyksestä neljä ensimmäistä ovat johdattelevia ja niihin vastaaminen antaa pohjan viidennen kysymyksen vastauksen pohtimiselle. Tämä viides kysymys liittyy vahvimmiten tutkimusongelmaan ja toimii teoreettisesti yleisemmällä tasolla. Tutkielmani analyysi- ja tulososuudet (luvut 4 ja 5) vastaavat jo sellaisenaan osaltaan neljään ensimmäiseen kysymykseen, mutta viidettä kysymystä päästään todella miettimään vasta pohdinnassa (luku 6).

Tutkimuskysymykset:

- 1.** Mitä moraalisia perusteita väkivaltaisten videopelien viholliskuvassa tehdyt semioottiset valinnat aktivoivat ja missä määrin?
- 2.** Mitä moraalisten perusteiden laukaisimia väkivaltaisten videopelien viholliskuvat aktivoivat ja missä määrin?
- 3.** Aktivoituvatko viholliskuvan moraaliset perusteet enemmän viholliskuvan representaation kuin pelimekaniikan tasolla?
- 4.** Millaisia yleistettäviä moraalisia vihollistyyppisiä väkivaltaisten videopelien viholliskuvasta voidaan aineiston perusteella muodostaa?
- 5.** Miten väkivaltaisten videopelien viholliskuva pidetään oikeuden piirin (scope of justice) ulkopuolella näiden vihollistyyppien avulla?

3 Metodi ja aineisto

Tässä luvussa selitän käyttämäni tutkimusmetodin, joka nojaa luvussa 2 esiteltyyn moraalisten perusteiden MFT-teoriaan ja semiotiikan menetelmiin. Lisäksi käyn läpi valitsemani tutkimusaineiston neljä peliä, perusteet niiden valinnalle ja menetelmät, joilla aineisto on kerätty analyysiä varten. Aluksi esittelen analyysimenetelmäni teoreettiset lähtökohdat (alaluku 3.1), minkä jälkeen selitän moraalimoduulien laukaisimen käsitteen (3.2). Kyseisessä alaluvussa esittelen myös tarkemmin kaikkien kuuden moraalimoduulin omat laukaisimet (3.2.1–3.2.6). Seuraavaksi kerron perusteet aineiston valinnalle ja sen keräysmenetelmän (3.3), minkä jälkeen esittelen aineiston pelit (3.4).

3.1 Analyysin lähtökohdat

Analyysimenetelmäni lähtökohtana on purkaa peleissä esiintyvien vihollishahmojen representaatio sen semioottisiin perusosiin pelisuunnittelussa tehdyiksi paradigmaattisiksi valinnoiksi. Tämä viholliskuva rakentuu kahdella tasolla videopeleissä; yhtäältä se toimii pelin ulkoisessa representaatioissa, toisaalta se näkyy mekaniikoissa pelin pinnan alla. Peleissä viholliskuvan rakentaminen toimii näin ollen aina kahdella tasolla pelin ulkoisessa pinnassa ja sisäisissä säännöissä. Analyysini tarkoitus on sekä tarkastella pintaa että tunkeutua sen alle ja tuoda semioottiset valinnat päivänvaloon.

Tutkimuskohteena pelit ovat mediatekstejä, jotka luovat keinotekoisia maailmoja. Näiden maailmojen jokainen osa on semioottisen valinnan tuotos, oli tuo valinta sitten tehty harkiten tai tiedostamatta. Tämän tutkimuksen tarkoituksena ei ole tarkastella pelien kehittäjien aikomuksia tai työskentelytapoja, vaan pelkästään työn lopputulosta ja sitä, miten tehdyt semioottiset valinnat vuorovaikuttavat moraalisten perusteiden kanssa. Moraalisten perusteiden teoria ei edellytä, että mediatekstejä luovat ihmiset tunsivat nämä moduulit tai käyttäisivät niitä tietoisesti, sillä ne toimivat intuition tasolla ja ovat jossain muodossa läsnä kaikessa inhimillisessä toiminnassa. Jokainen pelin kohtaaminen on näistä tehdyistä semioottisista valinnoista koostuva

syntagmaatinninen kokonaisuus, josta osa nojaa tiettyihin moraalisiin perusteisiin.

Tavoitteena onkin siis selvittää, millaisesta moraalisten semioottisten valintojen kokonaisuudesta peli koostuu. Moraalisten perusteiden teorian avulla on mahdollista eritellä pelien viholliskuvan kokonaisuudesta juuri nämä moraaliset elementit ja analysoida täten viholliskuvan moraalisyntagma. Tämä toteutuu käytännössä eri moraalimoduuleiden laukaisimien (trigger) kautta. Jokaisen moraalimoduulin toiminta on tässä tutkimuksessa eritelty omiksi määrättyiksi laukaisimikseen, jotka pohjaavat Jonathan Haidtin teoriaan, mutta eivät ole suoraan siitä peräisin. Enemmistö käyttämistäni laukaisimista on omia luomuksiani, jotka olen suunnitellut tämän tutkielman tarpeisiin. Tätä työtä varten olen lainannut Haidtiltä lähinnä alkuperäisen laukaisimen käsitteen ja muutaman laukaisimen, joita Haidt käytti esimerkkeinä moraalimoduuleiden alkuperästä. Haidt ei itse missään vaiheessa kirjoituksiaan formuloinut tarkkaa mallia eri moraalimoduuleiden laukaisimista, vaan mainitsi joitakin tällaisia laukaisimia sivumennen annettuna esimerkkinä kirjansa *The Righteous Mind* luvussa, jossa hän käsitteli moraalimoduulien kehitystä historian saatossa (2012, 144–149). Osa näistä Haidtin mainitsemista laukaisimista on päätyntä suoraan osaksi omaa laukaisinmalliani.

3.2 Moraalimoduulien laukaisimet

Tutkimukseni kohteena ovat erilaiset vihollisryhmät peleissä. Nämä ryhmät koostuvat toistuvista vihollisyksiköistä, jotka edustavat samaa tahoä pelin maailmassa. Näitä ryhmiä lähden tutkimaan rajaamalla pelin maailmasta sopivan kokoisen yhtenäisen alueen, jolla näitä vihollisia esiintyy. Tämän alueen tarkka koko ja muoto riippuvat pelin lajityypistä ja toimintatavoista, mutta aineiston peleissä kyse on useimmiten yhdestä pelin rajaamasta alueesta eli kentästä. Kentässä esiintyvä vihollisryhmittymä erotellaan yleistettävällä tavalla semioottisten valintojen summaksi, jonka pohjalta voidaan tehdä analyysi moraaliperusteiden esiintyvyydestä. Analyysin lopullisena tavoitteena on muodostaa joukko vihollisten yleisimpiä tyyppjä sen perusteella, mitä moraalimoduuleita niiden kohdalla tehdyt semioottiset valinnat ensisijaisesti aktivoivat. Näin tehdyt luokittelut ovat yleistettäviä pelivihollisten tyyppjä, joita voidaan havaita useista eri peleistä. Analyysini perustana toimivat itse muotoilemani moraalimoduulien laukaisimet (trigger), joita käytän tutkimukseni analyysivaiheessa tulosten luokitteluun. Olen eritellyt näitä laukaisimia jokaiselle moduulille kuusi erilaista. Laukaisimet ovat yksinkertaisimmillaan määriteltyinä nopeita

moraalisia tuomioita, jotka pelaajan otaksutaan tekevän alitajuisella tasolla pelatessaan. Moraalimoduulin laukaisin voi tässä analyysissä saada yhden kolmesta arvosta. Kun laukaisin tuomitsee kohteen, se saa positiivisen arvon **1**, jolloin laukaisin aktivoituu eli laukeaa vihollista kohtaan *antipaattisesti*. Jos laukaisin taas aktivoituu myönteisessä mielessä ja vihollisen toiminta voidaan tulkita sen puitteissa kannustettavaksi, se saa negatiivisen arvon **-1**. Tällöin laukaisin on aktivoitunut *sympaattisesti*. Kolmas arvo, jonka laukaisin voi saada, on **0**. Se tarkoittaa sitä, että viholliskuvassa ei ole tehty semioottisia ratkaisuja, joiden voitaisiin tulkita aktivoivan kyseistä laukaisinta suuntaan tai toiseen, tai että kyseinen laukaisin ei jostain muusta syystä ole sovellettavissa kyseiseen viholliseen.

Antipaattisten laukeamisten asettaminen arvoltaan positiivisiksi ja sympaattisten puolestaan negatiivisiksi saattaa tuntua arkijärjen vastaiselta, mutta se on tutkimuksen kannalta toimivampi ratkaisu. On perusteltua olettaa lähtökohtaisesti, että pelit tuomitsevat väkivallan kohteena olevien vihollisten toimintaa enemmän antipaattisesti kuin sympaattisesti, joten positiivisia pisteitä kertyy täten enemmän. Moduulien aktivoitumisen suhteita toisiinsa on helpompi vertailla, jos yleinen pistemäärä pysyy positiivisen puolella. Tämä on luonnollisesti tekemäni täysin arbitraarinen ratkaisu, mutta se toimii tutkimukseni kannalta.

Moraalimoduulien laukaisinten aktivoitumiset tapahtuvat pelien erilaisissa konfliktitilanteissa ja muissa kohtauksissa, joissa vihollisen toimintaa voidaan moraalisesti arvioida. Sama yksittäinen kohtaaminen voi aktivoida yhtä aikaa useampia laukaisimia. Esimerkiksi pelaajan ystävää vastaan hyökkäävä vihollinen voi aktivoida uhkamoduulista laukaisimen, joka liittyy pelaajan tovereiden suojeluun, mutta sama teko voi myös lisäksi aktivoida esimerkiksi naisten suojeluun liittyvän laukaisimen, jos tämä kyseinen hahmo on nainen. Lisäksi se voi samaan aikaan aktivoida laukaisimia myös muista moduuleista. Jos hyökkäävä vihollinen on vaikkapa sortovallan sotilas, voi teko aktivoida sortomoduulin laukaisimia. Hahmojen teoilla on usein useampi kuin yksi moraalinen ulottuvuus.

Laukaisinten saamat arvot kerätään kunkin pelin kohdalla erillisiin taulukoihin (liitteet A-D). Tässä taulukossa kutakin vihollista kohtaan on siis kuusi muuttujaa eli laukaisinta per moraalimoduuli, ja kukin näistä saa arvon sekä representaatiosta että mekaniikasta. Jokaista vihollista kohden kaaviossa on siis yhteensä $6 \times 6 \times 2 = 72$ muuttujaa. Kukin näistä voi saada arvon **-1**, **0** tai **1**. Yksittäinen moraalimoduuli voi siis teoriassa saada arvon väliltä **-12 – 12**. Analyysin kannalta merkityksellistä on laskea, mitkä moraalimoduulit korostuvat vihollishahmojen tuomitsemisessa ja mitkä toisaalta eivät. Näiden havaintojen pohjalta voidaan lähteä rakentamaan viholliskuvan tyyppejä; jos esimerkiksi havaitaan, että uhkamoduuli esiintyy usein korostuneena samanaikaisesti vaikkapa

sortomoduulin kanssa useiden eri pelien vihollisissa, voidaan siitä vetää johtopäätös, että nämä eri peleissä esiintyvät viholliset edustavat moraalisella tasolla samaa vihollistyyppiä. Nämä mahdolliset tyypit esitellään tulosten pohjalta luvussa 5.2.

Moraalimoduulien laukaisimien aktivoitumista arvioin luomani metodologisesti vapaamuotoisen semioottisen analyysin pohjalta. Analyyttisen pelaamisen aikana dokumentoin kuvakaappausten ja videoiden avulla niitä pelin kehityksessä tehtyjä paradigmaattisia valintoja, joiden tulkitseen aktivoivan tiettyjä moraalisten perusteiden laukaisimia. Tällainen menetelmä on väistämättä altis subjektiiviselle vääristymälle erityisesti niinkin tulkinnanvaraisessa asiassa kuin moraalissa, ja lukijan onkin hyvä tiedostaa tämä tuloksia lukiessaan. Pysin kuitenkin kunkin pelin analyysikappaleessa selkeästi erittelemään ne pelissä olemassa olevat semioottiset valinnat, jotka olen yhdistänyt kuhunkin moraalimoduulin laukeamiseen ja millä perustein.

Oletukseni on, että tiettyihin moraalimoduuleihin nojaavien vihollisten semioottinen kokonaisuus aktivoi useita kyseisten moraalimoduulien laukaisimista. Tästä lähtökohdasta tarkasteltuna useita eri laukaisimia tietyssä moraalimoduulissa aktivoiva viholliskuva aktivoi yleisesti voimakkaammin tätä moraalimoduulia. Tällä olettamuksella on omat heikkoutensa ja vahvuutensa. Yhtäältä ratkaisu mittaa tehokkaasti sitä, kuinka monipuolisesti kukin vihollinen aktivoi kutakin moraalimoduulia. Toisaalta se asettaa kaikki laukaisimet tasa-arvoiseen asemaan ja on siis sokea sille, että jotkin laukaisimet aktivoituvat voimakkaammin kuin toiset aktivoituneista laukaisimista. Menetelmässä kaikki aktivoitumiset ovat samalla viivalla. On perusteltua kysyä, onko esimerkiksi kaikki kuusi laukaisinta vähintään kerran aktivoiva vihollinen todella voimakkaammin valittua moraalimoduulia stimuloiva kuin toinen vihollinen, joka aktivoi vain yhden laukaisimen useita kertoja.

Lisäksi täytyy vielä mainita ongelma siinä, että laukaisinten myönteisten ja kielteisten aktivoitumisten käsittely näin suoraviivaisen matemaattisella tavalla asettaa mahdollisesti perusteettomasti samalle viivalle täysin aktivoitumatta jäävät moraalimoduulit ja moduulit, joiden laukaisimet aktivoituvat ambivalentisti. Jos vihollinen saa esimerkiksi tietystä moduulista kolmesta laukaisimesta tuomitsevan arvon 1 ja kolmesta muusta siunaavan -1, olisi näiden yhteisarvo $-3 + 3 = 0$, eli sama kuin jos moduuli olisi jäänyt kokonaan aktivoitumatta. Voin käsitellä nämä eroavaisuudet tekstin tasolla, mutta taulukot ovat sokeita näille eroille lopullisia tilastoja tehtäessä. Menetelmä tässä muodossaan siis jättää nämä näkökulmat huomioimatta. Palaan metodin ongelmiin tämän tekstin loppupuolella analyysin ja sen tulosten käsittelyn jälkeen alaluvussa 6.6.

3.2.1 Uhkalaukaisimet

Uhka lapsille: MFT-teorian syntyhistoriaa avatessaan Jonathan Haidt (2012, 146-148) esitti, että yksi ihmiskunnan moraalipsykologian vanhimmista ja alkukantaisimmista vieteistä liittyy perusbiologiseen tarpeeseen suojella omaa ja yhteisön jälkikasvua turvataksemme oman ryhmämme geenien selviytymisen seuraavaan sukupolveen. Lasten suojeleminen on Haidtin mukaan itse asiassa koko haitta/hoiva -moduulin perustana toimiva vietti ja yksi viidestä perusvietistä, joiden pohjalta MFT-teoria rakennettiin. Omassa tutkimuksessani katson tämän laukaisimen aktivoituvan antipaattisesti vihollisesta, joka muodostaa uhan lapsille. Representaation tasolla tämän laukaisimen aktivoivat viholliset, jotka satuttavat, vangitsevat tai muuten vaarantavat lapsia osana pelin epäinteraktiivista narratiivia. Mekaniikan tasolla sen aktivoivat viholliset, jotka aiheuttavat vahinkoa tai vaaraa lapsihahmoille tai lapseksi jollain tavalla mielletäville hahmoille osana interaktiivisia pelitapahtumia. Päinvastainen eli sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, kun vihollinen suojelee omaa jälkikasvuaan tai muita lapsia. Tämän esiintymistä pidän omassa aineistossani epätodennäköisenä, koska tutkimuksen kohteena kuitenkin ovat pelin viholliset. Mikäli pelissä ei esiinny lapsia interaktion eikä representaation tasolla, tämä laukaisin jää aktivoitumatta.

Uhka naisille: Tätä laukaisinta muotoillessani lähdin soveltamaan Haidtin teoriaa melko pitkälle omiin tarpeisiini. Haidt itse ei mainitse naisten kokemaa uhkaa tai ahdinkoa erillisenä hoiva/haitta -moduulin laukaisimena, joka olisi eronnut muista. Katsoisin itse kuitenkin, että naishahmojen suojeleminen on videopeleissä kuten muissakin tarinankerronnan muodoissa keskeinen ja toistuva moraalinen elementti, jonka yleisyyttä voi selittää vain se, että naisten suojeleminen vetoaa johonkin syvään, alkukantaiseen viettiin ihmisessä ja erityisesti miehissä, joita valtaosa asialleen omistautuneista pelaamisesta harrastajista edelleen vuonna 2014 on (vaikkakin naisten suhteellinen osuus kaikista pelaajista on kasvussa⁵). Katsoisin, että edellisen tapaan tämä laukaisin on yhdistettävissä itsekkään geenin teoriaan. Omien ja yhteisön geenien jatkuvuuden turvaaminen edellyttää eläviä, hyvinvoivia ja lisääntymiskykyisiä naisia osana yhteisöä. Johtuen sukupuolten välisistä biologisista eroista ovat naisten henget perinteisesti olleet arvokkaampia ihmisyhteisöille kuin miesten (Taflinger 1996). On siis nähdäkseni johdonmukaista olettaa, että tämä eroavaisuus on heijastunut myös moraaliseen ajatteluun ja selittää osaltaan, miksi naisia ei historiallisesti ole värvätty asevoimiin. Näistä syistä katson, että naishahmoihin kohdistuva uhka on perusteltua tulkita

5 Yhdistyneessä kuningaskunnassa tehdyssä tutkimuksessa enemmistö (52%) kaikista pelaajista huomattiin naisiksi. Pelaajiksi määriteltiin tutkimuksessa kaikki vastaajat, jotka olivat pelanneet jotakin digitaalista peliä alustasta riippumatta (mukaan luettuna älypuhelimet) viimeisen puolen vuoden aikana ennen kyselyn tekemistä. (Internet Advertising Bureau UK 2014)

omaksi laukaisimekseen, joka aktivoituu antipaattisesti vihollisen uhatessa tai satuttaessa naisia joko osana narratiivia tai pelitapahtumia. Sympaattinen laukeaminen voi toisaalta tapahtua, jos vihollinen itse on nainen tai suojelee naishahmoja. Laukeamatta se jää, jos naishahmoja ei pelissä esiinny osana vihollisten kanssa käytävää konfliktia.

Uhka itselle/pelaajalle: Myös tämä laukaisin on omaa sovellustani, joka on lähinnä saanut inspiraationsa Jonathan Haidtin teoriasta. Se pohjaa ajatukseen siitä, että toisten ihmisten puolustamisen rinnalla myös ihmisen ja yhteisön itsepuolustusta aggressiivista hyökkääjää vastaan pidetään yleisesti moraalisesti hyväksyttävänä toimintana. Lähes kaikissa kulttuureissa äärimmäisissä tilanteissa jopa tappamista pidetään moraalisesti hyväksyttävänä, jos se on tehty itsepuolustuksena toisen tahon aggressiota vastaan. Evoluutiopsykologisesta näkökulmasta itsepuolustus edistää omien geenien selviytymistä ja elämän jatkumista. Peleissä tämän laukaisimen voi odottaa aktivoituvan yleisesti pelimekaanisesti, sillä antipaattinen aktivoituminen tapahtuu aina, kun vihollinen hyökkää pelaajan kimppuun omasta aloitteestaan ilman, että pelaaja on aloittanut taistelua. Representaation tasolla se aktivoituu antipaattisesti, mikäli pelaaja on pelin tarinassa hyökkäyksen kohde. Sympaattinen aktivoituminen sen sijaan tapahtuisi tilanteessa, jossa pelaajan edustama taho on selkeästi hyökkääjä ja aggression aloittaja. Aktivoitumatta laukaisin jää silloin, kun pelaajan hahmoon tai tahoan ei kohdistu konfliktitilanteesta johtuvaa vaaraa, tai kun konflikti on alkanut kustakin osapuolesta riippumattomista syistä.

Uhka tovereille: Ihmisellä on kyky samaistaa toisten, ei-sukua olevien ihmisten etu omakseen, jos he työskentelevät yhdessä yhteisen tavoitteen hyväksi. Näissä sidoksissa uhka yhtä kohtaan koetaan uhkaksi kaikkia kohtaan. Peleissä tämä laukaisin aktivoituu, kun vihollinen uhkaa pelaajan kanssa yhteistyötä tekeviä liittolaisia, jotka eivät kuitenkaan ole pelaajan omassa hallinnassa. Representaation tasolla tämän piiriin voidaan laskea esimerkiksi peleissä varsin yleinen kidnappauskuvio, jossa pelaajan hahmon ystävä tai rakastaja on kaapattu vihollisen haltuun ja tämän pitää mennä häntä pelastamaan. Jos tämä kaapattu hahmo vielä on nainen, kuten on varsin yleistä niin kutsutussa *Damsel in Distress* -troopissa eli tarinankerronnan konventiossa, aktivoi tällainen kohtaaminen myös naiseen kohdistuvan uhkan laukaisimen.

Uhka heikoille: Ihmiskulttuurilla on tapana suhteuttaa moraaliset arvionsa konflikteista siihen, millaiset voimasuhteet niiden osapuolien välillä vallitsevat. Suurelta ja voimakkaalta vastustajalta odotetaan korkeampaa moraalista standardia kuin pieneltä ja heikolta, ja puolustuskyvyttöä vastaan hyökkäävä voimakas taho nähdään lähes automaattisesti moraalisesti tuomittavana, olivatpa tämän syyt teoilleen mitkä tahansa. Kuvittelepa mielessäsi tilanne, jossa 6-vuotias tyttö tappelee 26-vuotiaan aikuisen miehen kanssa. Ovatko konfliktin osapuolet moraalisesti samalla tasolla

arvioissamme? Tuskinpa. Heikkoja vastaan taistelemisen nähdään moraalisesti arveluttavana. Narratiivisesti tämän havaitseminen peleissä on helppoa, mutta mekaniikan analyysi vaatii jonkin verran suhteellista arviointia. Tämän laukaisimen voidaan katsoa aktivoituvan antipaattisesti esimerkiksi, kun aseistettu vihollisjoukko tappaa tai yrittää tappaa puolustuskyvyttömiä, aseettomia siviilejä. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi, jos vihollinen suojelisi puolustuskyvyttömiä pelaajalta. Jos konfliktissa kukaan hahmoista ei ole aseeton tai muutoin puolustuskyvytön, tai jos viholliset eivät pyri satuttamaan puolustuskyvyttömiä, jää tämä laukaisin aktivoitumatta.

Uhka ihmiskunnalle: Ihmisen side omiin lajitovereihinsa on näistä laukaisimista kaikkein yleisin ja heikoin, sillä pääsääntöisesti olemme ohjattuja ajamaan omien yhteisöjemme etuja juuri toisia ihmisyhteisöjä vastaan. Kun edessä kuitenkin on uhka koko ihmiskunnan olemassaololle, kuten on asian laita hyvinkin monissa peleissä, tämä laukaisin aktivoituu. Mekaanisesti tämän aktivoituminen on harvinaisempaa, sillä se edellyttäisi sitä, että koko ihmiskunta olisi jotenkin representoitu pelimekaniikassa. Näin voisi käydä kaikkein laajimman mittakaavan strategiapeleissä, kuten avaruusstrategioissa, joissa pelataan koko ihmiskunnalla jotakin muuta rotua vastaan. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, jos kohde jollain tapaa toimii koko ihmiskunnan suojelemiseksi. Jos taas ihmiskunta ei ole uhattuna, laukaisin jää aktivoitumatta. Laukaisin voi myös aktivoitua tilanteessa, jossa koko pelimaailman ihmisväestö on uhattuna, vaikka tuo pelimaailma ei olisikaan koko kuvitteellinen maailma, johon peli sijoittuu. Näin voi käydä esimerkiksi yhteen kaupunkiin sijoittuvassa pelissä, jossa koko kaupungin väestö on uhattuna.

3.2.2 Vierauslaukaisimet

Ihmisyys: Tämä laukaisin liittyy siihen, kuinka lähellä pelimaailman ihmisyyden (tai pelihahmon edustaman tahon) normeja vihollinen on. Jos vihollinen on olemukseltaan sama kuin pelaajan hahmo, laukaisin aktivoituu sympaattisesti. Jos jotkin seikat ovat vieneet tämän kauaksi ihmisyydestä ja pelimaailman ”normista”, laukaisin aktivoituu antipaattisesti. Äärimmäinen esimerkki tällaisesta voisi olla avaruusolio, joka on jo lähtökohtaisesti jotain aivan muuta kuin ihminen. Mekaniikan tasolla tämä laukaisin voi aktivoitua, jos ihmisyydelle on olemassa vastineensa pelin mekaniikassa. Laukaisin jää kokonaan aktivoitumatta tilanteessa, jossa kohteen ihmisyyden suhteessa pelaajaan on jollain tavalla epämääräinen tai monitulkintainen.

Etnisyys: Tämä laukaisin on aktivoitavissa vain, jos sekä pelaajan hahmo tai hahmot että vihollinen ovat ihmisiä. Se aktivoituu sympaattisesti, jos viholliset edustavat samaa etnisyyttä, ja antipaattisesti, jos eivät. Mekaniikassa tämä aktivoituu, jos etnisyys on osa pelimekaniikkaa. Laukaisin voi jäädä aktivoitumatta pelimaailmassa, jossa hahmot ja väestö eivät jakaudu erilaisiin

etnisiin ryhmiin eikä etnisyyttä ole tuotu mukaan elementiksi pelin kertomaan tarinaan.

Aktivoitumiseen ei siis riitä se, että pelissä esiintyy yksi tai useampi hahmo, joiden ihonväri eroaa muista, vaan pelin maailmassa täytyy olla selkeästi muista väestönosista erottautuva etninen ryhmä, joka eroaa pelaajan ryhmästä.

Kieli: Tämä laukaisin aktivoituu sympaattisesti, jos vastustaja puhuu ymmärrettävästi samaa kieltä kuin pelaajan hahmo, eli toisin sanoen pelimaailman yleiskieltä, joka yleensä on englantia. Laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos viholliset puhuvat vierasta kieltä. Laukaisin ei aktivoidu, jos vihollinen puhuu vain harvoin tai ei koskaan.

Kulttuuri: Laukaisin aktivoituu sympaattisesti, jos vihollinen edustaa samaa kulttuuria ja elämäntapaa kuin pelaajan hahmo. Antipaattinen laukeaminen tapahtuu, jos vihollinen on peräisin vieraasta kulttuuripiiristä tai on muuten elintavoiltaan vieras pelaajan hahmon edustamille normeille. Laukaisin ei aktivoidu, jos vihollisen ei voida katsoa edustavan mitään kulttuuria, tai jos kulttuurien välisiä eroja ei ole korostettu pelin tarinassa mitenkään.

Aate: Jos vihollisen edustama aate tai ideologia edustaa hyvin vierasta maailmankuvaa pelaajan hahmoille, tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti. Jos pelaajan hahmojen ja vihollisten aate on sama, niin se aktivoituu sympaattisesti. Aktivoitumista ei tapahdu, jos vihollisella ei voi katsoa olevan mitään aatetta tai kehittyntä oppijärjestelmää, eikä sellaista pelin tarinassa korosteta.

Naamio: Laukaisin aktivoituu sympaattisesti, jos vihollinen on yksilöllinen ja erotettavissa kumppaneistaan joidenkin seikkojen takia, jotka voivat olla esimerkiksi representatiivisia (ulkonäkö, puhetapa, käytös) tai mekaanisia (esimerkiksi yksilölliset hyökkäykset taistelussa). Se aktivoituu antipaattisesti, jos vihollinen peittää yksilöllisyytensä ja homogenisoi itsensä osaksi massaa esimerkiksi naamioilla ja asulla. Jos viholliset eivät naamioitu mutta eivät myöskään huomattavasti erottaudu toisistaan, ei laukaisin aktivoidu. Tätä laukaisinta ei tule sekoittaa huijausmoduulin valeasulaukaisimeen, jossa on kyse tilanteesta, jossa vihollinen esiintyy jonain muuna kuin mitä todellisuudessa on.

3.2.3 Huijauslaukaisimet

Varkaus: Laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos vihollinen varastaa pelaajalta tai tämän tovereilta jotain joko narratiivisesti osana pelin käsikirjoitusta tai mekaanisesti spontaanina pelimekaniikan tapahtumana. Tähän laukeamiseen liittyy varkauden salavihkaisuus: se siis tapahtuu epäavoimesti varkauden kohteeksi joutuneen tietämättä. Tämä erottaa varkauslaukaisimen sortomoduulin omaisuudenriistolaukaisimesta, jossa omaisuutta viedään avoimesti instituutionaalisen voiman

tuella. Sympaattinen laukeaminen tapahtuu, jos vihollinen varastamisen sijaan palauttaa jotakin varastettua tai lahjoittaa jotain omaansa. Mikäli omaisuuden vientiä ei esiinny, laukaisin jää aktivoitumatta.

Valehtelu: Jos vihollisen havaitaan valehdelleen pelaajalle joko osana tarinaa tai pelaamista (mikäli dialogi on osa pelin mekaniikkaa) laukaisin aktivoituu antipaattisesti. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, jos vihollinen kertoo totuuden muiden valehdellessa. Mikäli tämäntyyppistä kommunikaatiota pelaajan tahon ja vihollisen välillä ei pelissä tapahdu, laukaisin jää aktivoitumatta.

Petos: Tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos jokin taho, joka on aiemmin ollut pelaajan toveri, onkin salaa toiminut tätä vastaan ja käyttänyt hyväkseen tämä luottamusta tavoitellakseen omia, pelaajan edun vastaisia tavoitteitaan. Viholliseksi tämä taho muuttuisi näin ollen vasta petokseen liittyvän juonenkäänteen jälkeen. Tämä voi tapahtua osana narratiivia tai pelimekaniikkaa. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi tilanteessa, jossa vihollinen pettää omat joukkonsa ja kääntyykin pelaajan puolelle. Mikäli petokseksi tulkittavia käänteitä ei pelissä tapahdu, laukaisin jää aktivoitumatta.

Asymmetria: Tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos vihollinen käyttää taktiikoita ja aseita, joita pelaaja ei pysty itse käyttämään tai helposti torjumaan. Vihollinen ei siis pelaa ”reilua peliä”. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, jos vihollinen pelaa täsmälleen samoilla säännöillä ja aseilla kuin pelaajakin ja taistelee tämän kanssa ritarillisesti ”mies miestä vastaan”. Jos vihollisen käyttämät aseet ovat jossain määrin erilaisia pelaajan omista mutta eivät merkittävästi parempia tai monipuolisempia, laukaisin jää aktivoitumatta.

Väijytys: Mikäli vihollinen käyttää väijytystaktiikoita ja iskee pelaajaan, kun tämä ei ole varuillaan, tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti. Laukaisin jää aktivoitumatta, jos vihollinen näkyy pelaajalle etukäteen eikä yritä yllättää tätä. Mahdollinen sympaattinen aktivoituminen voisi olla tilanne, jossa vihollinen aktiivisesti varoittaa pelaajaa tulehasta ja yrittää pitää tämän loitolla. Tällaisiin tilanteisiin en kuitenkaan odota tutkimuksessa törmääväni.

Valeasu: Aktivoituu antipaattisesti, jos vihollinen esiintyy jonain muuna kuin mitä todella on. Muotoaan muuttava vihollinen voi esiintyä vaikka aarrearkkuna, joka hyökkää pelaajan kimppuun tämän yrittäessä avata sitä. Sympaattinen aktivoituminen sen sijaan tapahtuu, jos vihollinen ulkoasullaan ”tunnustaa väriä”, eli esiintyy tunnistettavana vihollisryhmän jäsenenä. Tällaista tunnistautumista on esimerkiksi selkeän univormun käyttö. Jos ulkoasu ei ole tunnistautuva eikä naamioituva, laukaisin jää aktivoitumatta.

3.2.4 Saastelaukaisimet

Myrkyllisyys: Aktivoituu antipaattisesti, mikäli vihollinen hyökkää pelaajaa, tämän tovereita tai viattomia vastaan kemiallisella hyökkäyksellä, joka satuttaa näitä. Myrkytys voi myös olla osa narratiivia. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi tilanteessa, jossa kohde parantaa myrkyttyneitä hahmoja tilastaan. Muissa tapauksissa laukaisin jää aktivoitumatta.

Saastuttavuus: Aktivoituu vihollisen suhteessa ympäristöönsä. Jos vihollinen muuttaa ympäristöä puhtaasta ja terveellisestä saastuneeksi ja vaaralliseksi, tämä aktivoituu antipaattisesti. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi, jos vihollinen jotenkin parantaisi ympäristöään. Jos vihollinen ei vaikuta ympäristöönsä, laukaisin jää aktivoitumatta.

Tartuttavuus: Aktivoituu antipaattisesti, jos vihollinen levittää sairauttaan tai jotain muuta haitallista tilaansa osana narratiivia tai mekaniikkaa. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi tilanteessa, jossa kohde sairauden levittämisen sijaan parantaisi ja hillitsisi sairauden leviämistä pelin maailmassa, esimerkiksi hoitamalla sairaita tai torjumalla heitä jollain muulla tavalla. Jos vihollisiin tai pelimaailmaan ei liity sairautta elementtinä, jää laukaisin aktivoitumatta.

Riettaus: Jos vihollinen näyttää merkkejä seksuaalisesta perversiosta, joka rikkoo pelimaailman yhteisön sääntöjä ja uhkaa viattomia uhreja, tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti. Positiivisesti yhteisön moraalisten linjojen mukaisesti näyttäytyvä seksuaalisuus aktivoi laukaisimen sympaattisesti. Epäseksuaalinen sisältö jättää laukaisimen aktivoimatta. Ennakkoon voi odottaa, että tämä laukaisin jää aineistossa hyvin vähäiseen asemaan, sillä videopelit mediana pääsääntöisesti välttelevät seksuaalista sisältöä, joka vaikeuttaa pelin markkinointia ja myymistä monessa maassa.

Häväistys: Saastemoduulin aineettoman puolen laukaisin, joka liittyy käsitykseen ihmisyiden henkisen puolen korruptiosta. Vihollinen aktivoi sen antipaattisesti, jos se korruptoi jotain henkistä, pyhäksi miellettyä elementtiä sivullisissa, pelaajissa tai maailmassa osana narratiivia tai mekaniikkaa. Esimerkiksi tietyissä uskonnollista kuvastoa lainaavissa peleissä vihollisina esiintyvät erilaiset demonit ovat yleinen tätä laukaisinta aktivoiva vihollistyyppi. Ne eivät muodosta uhkaa vain uhriensa fyysiselle turvallisuudelle vaan myös näiden sielulle. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi, jos vihollinen jollain lailla puhdistaisi tätä ihmisyiden aineetonta elementtiä. Käänteinen esimerkki hahmosta, joka tällaista laukaisinta aktivoi, on samantyyppisissä peleissä esiintyvä demonin peilikuva, eli enkeli. Mikäli hengen saastuttamista ei pelissä esiinny, laukaisin jää aktivoitumatta.

Korruptio: Laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos kohteen moraalit on jollain tapaa vääristynyt alkuperäisestä esimerkiksi lahjonnan, mielipuoisuuden tai yliluonnollisten voimien vuoksi. Tämä

siis pätee, jos lähtökohtaisesti moraalisesti hyveellinen kohde on kääntynyt tai käännytetty mädännäisyyden ja pahuuden puolelle, eli päättänyt sanoa kyllä ”pimeän puolen” kutsulle saadakseen valtaa, voimaa, nautintoa tai jotain muuta omaa etua. Kohde on siis kääntynyt entisiä moraalisia standardejaan vastaan. Tämä on erotettavissa huijausmoduulin petoslaukaisimesta, joka ei implikoi muutosta kohteen moraalisisessa luonteessa; petoksen kohdalla liittolaisena ja ystävänä esiintynyt kohde on vain salannut todellisen, moraalisesti mädännäisen luontonsa, kun taas korruption kohdalla kohteen alkuperäinen, hyveellinen moraalinen luonto on korruptoitunut ja siten saastunut. Tämä laukaisin operoi jossain määrin moraalisuuden metatasolla, sillä se liittyy moraaliseen vastenmielisyyteen, jota koemme moraalittomuutta itseään kohtaan. Laukaisimen sympaattinen laukeaminen tapahtuu, jos paha hahmo onnistuu tekemään parannuksen ja osoittaa muutoksensa epäitsekäillä teoilla. Jos muutosta kohteen moraalissa ei pelin aikana tapahdu, laukaisin ei aktivoidu. Korruptio tässä kontekstissa käytettynä on laajempi käsite kuin arkisessa kielessä esiintyvä virkamiesten ja muiden vallankäyttäjien korruptio, joka tässä moraalisten perusteiden mallissa liittyy enemmänkin vallan väärinkäytön laukaisimiin sortomodulissa.

3.2.5 Uhmalaukaisimet

Tottelemattomuus: Laukaisin aktivoituu antipaattisesti, mikäli kohde rikkoo pelimaailman yhteisön yhteisesti sovittuja ja esivallan tai muun oikeutetussa auktoriteettiasemassa olevan tahon tukemia sääntöjä, kuten lakeja tai yleisesti hyväksytyjä käytössääntöjä. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, jos kohde sen sijaan puolustaa maailman vakiintuneita sääntöjä, lakeja tai tapoja. Mikäli pelimaailman yhteiskunnan sääntöihin ei liity konfliktia pelin tarinassa tai mekaniikoissa, laukaisin ei aktivoidu.

Epäkunnioitus: Antipaattinen laukeaminen tapahtuu, kun kohde ei osoita maailmassaan asiaankuuluvaa kunnioitusta oikeutetussa korkeammassa valta- tai arvoasemassa olevaa tahoa kohtaan. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, jos kohde osoittaa tavanomaista suurempia tai muuten korostettuja kunnioituksen merkkejä auktoriteettiasemassa olevia kohtaan. Jos pelimaailmassa ei ole tällaista legitiimiä hierarkiaa tai sen asema ei pelin tarinassa korostu, laukaisin jää aktivoitumatta.

Kapina: Laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos kohde käy väkivalloin vastarintaan oikeutettua ja yhteisön yleistä tukea nauttivaa auktoriteettia kohtaan. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuu, jos kohde sen sijaan tukahduttaa kapinamieltä ja pyrkii kasvattamaan yhteisymmärrystä ja yhteistyön henkeä oikeutetun hallitsijan ja hallittujen välillä. Jos aseellista kapinaa ei pelin tarinassa tai mekaniikassa nähdä, laukaisin jää aktivoitumatta.

Perinteiden rikkominen: Antipaattinen aktivoituminen tapahtuu niissä tapauksissa, joissa kohde rikkoo tietoisesti yhteisönsä vakiintuneita ja pitkäkestoisia perinteitä, joiden olemassaolon katsotaan turvaavan yhteisön vakautta, järjestystä ja turvallisuutta. Sympaattinen aktivoituminen nähdään, jos kohde aktiivisesti puolustaa tällaisia hyväksi havaittuja perinteitä. Jos perinteet eivät esiinny elementtinä pelin tarinassa tai mekaniikassa, laukaisin jää aktivoitumatta.

Instituutioiden järkyttäminen: Jos kohde omilla teoillaan järkyttää tai tuhoaa instituutioita, joiden olemassaolon voidaan tulkita ylläpitävän pelimaailman yhteiskunnan järjestystä, turvallisuutta ja vakautta, tämän laukaisimen voidaan katsoa aktivoituneen antipaattisesti. Sympaattinen laukeaminen tapahtuisi, jos vastaavankaltaisessa tilanteessa kohde aktiivisesti suojelisi tällaisia instituutioita, joiden olemassaolo on yhteisen edun mukaista. Jos instituutiot eivät järky tai ole vaarassa pelin tarinassa tai mekaniikassa, laukaisin jää aktivoitumatta.

Arvojen uhkaaminen: Jos kohde hyökkää yhteisönsä moraalisia, kulttuurisia, poliittisia tai muuntyyppisiä keskeisiä perusarvoja tai näiden muodostaman laajemman arvojärjestelmän perusteita vastaan, tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti. Jos kohde sen sijaan pyrkii puolustamaan näitä samoja keskeisiä arvoja niiden ollessa uhattuina, laukaisin aktivoituu sympaattisesti. Laukaisin jää aktivoitumatta, jos tällaiset arvot eivät ole pelimaailmassa uhattuina.

3.2.6 Sortolaukaisimet

Vapaudenriisto: Tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti, mikäli vihollinen omalla vallankäytöllään rajoittaa perusteettomasti ja kohtuuttomasti vallankäyttönsä kohteiden vapaata liikkuvuutta ja fyysistä koskemattomuutta tai vangitsee nämä kokonaan joko osana narratiivia tai mekaniikkaa ilman oikeudenmukaista prosessia. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi, jos kohde sen sijaan vapauttaisi pelaajaa tai muita hahmoja jonkinlaisesta vankeuden tilasta. Jos vangitsemista tai liikkumisenvapauden rajoittamista ei pelissä tapahdu, laukaisin jää aktivoitumatta.

Omaisuu denriisto: Laukaisin aktivoituu antipaattisesti, jos vihollinen vie väkivaltakoneiston avulla oikeudetta vallankäyttönsä kohteiden maallista omaisuutta. Erotuksena huijausmoduulin varkauslaukaisimeen riisto tapahtuu avoimesti ja sillä on institutionaalisen voiman tuki takanaan, eli tavallaan kyseessä on yhteiskunnan siunaama laillinen varkaus. Se voi aktivoitua sekä yksittäistapauksesta että laajemmasta yhteiskunnallisen vaurauden epäoikeudenmukaisesta keskittymisestä vallankäyttäjille. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi, jos valtaa käyttävä kohde sen sijaan luovuttaa vallankäyttönsä kohteille maallista omaisuutta tavalla tai toisella. Jos omaisuudenriistoa tai sen siirtymistä vallankäyttäjän ja hallittujen välillä ei pelimaailmassa esiinny, laukaisin jää aktivoitumatta.

Väkivaltakoneisto: Vihollinen käyttää valtansa jatkeena väkivaltakoneistoa, joka pakottaa vallankäytön kohteet ruotuun suoralla fyysisellä väkivallalla tai sen uhalla. Tämä laukaisin aktivoituu yleisesti pelimaailmoissa, jossa valtaa pitää sotilashallinto, jolla on omavaltainen monopoli väkivallan käyttöön. Tämä laukaisin aktivoituu siis yhteisöissä, joissa poliittinen ja yhteiskunnallinen valta on sotilaiden eikä siviilien käsissä. Sympaattinen aktivoituminen tapahtuisi tilanteessa, jossa vallankäyttäjän väkivalta on lakisääteisen siviilihallinnon komennossa, eikä väkivallan käyttäjillä itsellään näin ollen ole muodollista yhteiskunnallista tai poliittista valtaa. Jos väkivaltakoneistoa ei pelissä käytetä, laukaisin jää aktivoitumatta.

Valvontaelimet: Valtaa käyttävä kohde valvoo eri tavoin ja välinein vallankäyttönsä kohteita, joilla ei ole tämän valvojan silmän alla omaa yksityisyydensuojaa. Tämä on yleinen laukaisin etenkin dystooppisiin maailmoihin sijoittuvissa peleissä, joissa valtaa pitää autoritäärinen sortokoneisto. Laukaisinta esiintyy sekä representaation että mekaniikan tasolla yleisesti. Yleinen pelimekaaninen esimerkki on turvakamera, joka hälyttää viholliset paikalle pelaajan hahmon nähdessään. Mikäli viholliskohde ei tällaista toimintaa harrasta, laukaisin jää aktivoitumatta. Sympaattisen laukeamisen määrittely tälle laukaisimelle on hankalaa, sillä valvonnalle ei ole olemassa suoraa käsitteellistä vastakohtaa. Sellaiseksi voitaisiin kuitenkin mieltää kenties vaikka vallanpitäjien instituutioiden läpinäkyvyyden lisääminen. Täten vallanpitäjä, joka edistää avoimuutta ja alamaistensa tietoisuutta toiminnastaan, voisi aktivoida tämän laukaisimen sympaattisesti, sillä se ikään kuin kasvattaisi kansalaisten kykyä valvoa hallitsijoitaan. Tällaiselle sympaattiselle laukeamiselle on kuitenkin vaikea kuvitella vastinetta pelimekaniikassa. Jos valvontaa ei pelimaailmassa esiinny, laukaisin jää aktivoitumatta.

Oligarkia: Tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti, kun vihollisen johtamistyyli on itsevaltainen ja pyrkii keskittämään valtaa yhden henkilön, ryhmän tai organisaation, kuten poliittisen puolueen, haltuun. Vihollinen pyrkii vastustamaan vallan jakamista ja hajauttamista, eikä esimerkiksi vallan kolmijako-oppi ole näiden johtamassa yhteiskunnassa pidetty ajatus. Laukaisimen aktivoi sympaattisesti valtaa käyttävä kohde, joka pyrkii hajauttamaan valtaa yhteisössä ja vähentämään totalitaarista vallankäyttöä. Mekaanisesti tämä laukaisin olisi aktivoitavissa vain tilanteessa, jossa yhteiskuntajärjestelmät ovat jollain tapaa edustettuina pelin mekaniikoissa. Näin voi olla esimerkiksi mittakaavaltaan laajoissa strategiapeleissä, joissa johdetaan kokonaista valtiota. Tällaisia pelejä ei kuitenkaan tämän tutkimuksen aineistoon kuulu. Laukaisin jää aktivoitumatta, jos vihollinen ei pyri ajamaan pienen eliitin etua tai jos vihollinen ei käytä yhteiskunnallista valtaa pelimaailmassa.

Yksiarvoisuus: Tämä laukaisin aktivoituu antipaattisesti, kun vihollinen pyrkii vallankäyttönsä

kautta yhdenmukaistamaan yhteisöänsä ja vallankäyttönsä kohteita. Tämä voi näkyä konkreettisesti esimerkiksi sortajien ja sorrettujen ulkoasussa tai pelimaailman arkkitehtuurissa. Ideologisesti laukaisin voi ilmentyä siten, että vihollinen hyväksyy alamaailman vain yhdenlaisen oikean elämäntavan ja ajattelumallin. Kohde edustaa siis totalitaristisista yhteiskunnista tuttua äärimmilleen vietyä järjestäytyneisyyttä, johon kuuluvat yhdenmukaisuus, univormut ja eroavaisuuksien tukahduttaminen. Mekaanisesti tämän voitaisiin katsoa aktivoituvan esimerkiksi, jos pelaajan kohtaamat viholliset ovat ulkoasultaan ja toiminnaltaan pitkälti yhdenmukaisia ja standardisoituja sotakoneen osia. Vallankäytössään liberaaliutta ja eriarvoisuutta korostava kohde puolestaan aktivoisi tämän laukaisimen sympaattisesti. Jos vihollinen ei ole vallankäyttäjä pelimaailmassa eikä pyri aktiivisesti yhdenmukaistamaan tai moniarvoistamaan maailmaansa, laukaisin jää aktivoitumatta.

3.3 Aineiston valinta ja keruu

Tutkimukseni aineistona käytän pelejä, joissa MFT-teorian moduulit ovat vaikutelmani perusteella havaittavissa selkeimmin. Kyseessä ovat pelit, joita olen harrastajana vuosien varrella pelannut. Tutkimuksen kohteena olevat pelit ovat tarinallisia yksinpelejä, joissa pelaaja taistelee tietokoneen tekoälyn ohjaamia vastustajia eikä toisia pelaajia vastaan. Päätin jättää monipelit pois aineistosta, koska niissä toimivat moraalien dynamiikat ovat nähdäkseni huomattavan erilaisia ja toimivat ensisijaisesti pelaajien välisissä suhteissa, eivät niinkään pelaajan suhteessa pelimaailmaan, joka moninpeleissä vastaa lähinnä pelilautaa, jolla ihmispelaajat kohtaavat toisensa.

Aineiston tutkimuskohteina ovat vihollisryhmät, joita pelimaailmoissa kohdataan vastustajina. Tarkoituksena on kattaa mahdollisimman monipuolinen valikoima viholliskuvia, jotta tutkimuksessa voidaan tarkastella moraalisten perusteiden toimintatapoja pelimaailmoissa mahdollisimman laajalla tavalla. Kunkin vihollisryhmän kohdalla pyrin analyysissä etsimään merkkejä kunkin moraaliperusteen toiminnasta. Kustakin pelistä on tutkittavaksi valittu viisi erilaista vihollisryhmää, lukuun ottamatta yhtä poikkeusta. Koska yhdessä aineiston peleistä on koko teoksessa vain kaksi eri vihollisryhmää, on tässä pelissä tutkimuskohteeksi otettu toinen näistä ryhmistä useissa eri kentissä.

Kaikki aineiston pelit ovat 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen loppupuolella tai myöhemmin julkaistuja väkivaltaisia toimintaseikkailuja. Valinnan tarkoituksena on keskittää tutkimus

nykyaikaisiin ja suosittuihin väkivaltaisiin videopeleihin. Jokaisessa näistä peleistä pääasialliset vastustajat ovat ainakin lähtökohtaisesti ajatellen ihmisiä, vaikka osa saattaakin olla esimerkiksi tautien runtelema tai teknologian keinoin muunneltuja. Tämä siitä syystä, että tutkimuksen alueena pysyisi moraalinen ulottuvuus, joka vaikuttaa suhteissamme ihmisiin. Näin ollen esimerkiksi mekaaniset laitteet on suljettu pois tutkimuskohteista. Laajemmassa tutkimusaineistossa mukaan olisi voitu myös ottaa esimerkiksi hirviöitä ja avaruusolioita sisältäviä pelejä.

Pelien määräksi valikoitui tässä tutkimuksessa neljä kappaletta. Tämä on pienempi määrä kuin alun perin suunnittelemani kuusi, mutta päädyin tähän ratkaisuun pragmaattisista syistä: pitkällisten analyysilukujen vuoksi kuuden pelin tutkielma olisi kasvanut mittaluokkaan, joka on sivumäärässä aivan liian suuri pro gradu -tutkielmaksi. Näin ollen tämän tutkimuksen aineisto on rajallinen, eikä sen tuloksista voi vetää liian pitkälle meneviä johtopäätöksiä videopeleistä mediana yleisemmin. Näkökulmaa rajaa määrän lisäksi se, että kaikki neljä peliä edustavat pelimekaanisesti toisiaan lähellä olevia lajityyppejä, jotka ovat suosittuja paljon pelaavan yleisön parissa. Aineistovalinnan tarkoituksena on saada edustava otos niin sanotuista valtavirran peleistä, joita tuotetaan verrattain suurilla budjeteilla niin kutsutulle core-yleisölle, joka harrastaa pelaamista paljon ja kuluttaa siihen paljon rahaa. Tämäkin on kuitenkin niin laaja kenttä, ettei neljä peliä voi mitenkään edustaa kaikkia sen osia.

Kerään aineiston vaihtelevin keinoin johtuen pelien erilaisista rakenteista. Tavoitteena on rajata selkeästi hahmotettava kokonaisuus tai kohta pelistä tutkimuskohteeksi. Aineiston peleissä tämä tarkoittaa käytännössä yhtä pelin kenttää tai pienempää rajattua aluetta suuremmasta pelikentästä. Tältä alueelta tutkimuskohteeksi otetaan yksi tai useampi vihollistyyppi, riippuen siitä, miten erilaiset viholliset on jaoteltu ympäri peliä. Tutkimuksen apuna käytän dokumentoinnissa lyhyitä videotallennuksia ja ruutukaappauksia pelitapahtumista. Kustakin tutkimuksen kohteena olevasta vihollistyyppistä otetaan videoita ja ruutukaappauksia sekä taistelussa että sen ulkopuolella.

Analyysin ymmärtämisen kannalta on kuitenkin tärkeää muistaa, että nämä videot ja kuvat eivät ole tutkimuksen varsinainen kohde eivätkä osa aineistoa, toisin kuin useimpien muidentyypisten mediateosten tutkimusten kohdalla. Tämä johtuu pelien ominaispiirteistä, joiden vuoksi peliä ei pystytä aivan suoraan altistamaan tutkimuksen kohteeksi samalla tavalla kuin esimerkiksi sanomalehtijutun tekstiä tai kuvia. *Video pelistä* ei ole sama asia kuin *videopeli*, koska siitä puuttuu pelaajan osallistuminen ja interaktio. Peli on olemassa todellisessa luonnossaan vain vuorovaikutussuhteessa pelaajan kanssa, joten sitä ei voida tallentaa sellaisenaan dokumentoiduksi aineistoksi. Sen sijaan näitä dokumentteja on parempi ajatella kuin valokuvina tutkimuksen kohteena olevasta eläimestä: ne ovat vain ja ainoastaan tallenteita tutkimuksen kohteesta, eivät

kohde itsessään.

3.4 Aineiston pelit

Aineistoon kuuluvat pelit edustavat erilaisia toimintapelien lajityyppejä ja jossain määrin erilaisia suhtautumistapoja väkivaltaan. Osassa peleistä väkivalta on pakollinen osa pelikokemusta, kun taas toisissa se on vältettävissä pelaajan valinnan mukaan. Väkivallan verisyys, yksityiskohtaisuus ja realismi vaihtelevat pelikohtaisesti. Tietyissä peleissä väkivalta voi olla sarjakuvamaisen liioiteltua, kun taas toisissa se on karun maanläheistä. Myös väkivallan läheisyys pelaajaan vaihtelee lajityyppien mukaan. Joissakin peleistä pelaaja tekee veritekonsa läheltä silmien kautta kuvattuna, toisissa väkivalta on loitolla kohtauksen yläpuolella leijailevasta pelaajan näkökulmasta. On mahdollista, että väkivaltaisten videopelien eri lajityyppien ja moraalisten moduuleiden erilaisten aktivoitumisten välillä voitaisiin tutkimuksellisesti osoittaa olevan korrelaatioyhteys, mutta tämän tutkimuksen aineisto on liian suppea tällaisen yhteyden todistamiseen. Mainitun kaltainen tutkimus vaatisi myös systemaattisempaa typologiaa erilaisista videopelien lajityypeistä kuin on tässä tutkimuksessa tarpeen.

3.4.1 Dishonored (2012)

Alusta: PC, saatavilla myös Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle

Kehittäjä/julkaisija: Arkane Studios / Bethesda Softworks

Dishonored on ensimmäisen persoonan toimintaseikkailu, jossa pelaaja astuu steampunk-lajityyppiä edustavan kuvitteellisen Dunwallin kaupungin kaduille kostoretkellä olevan Corvo Attanon saappaisiin. Toiminnan lajina pelissä on hienovaraisuuteen pyrkivä hiiviskely, ja peli kannustaa mekaniikkojensa avulla pelaajaa enemmänkin välttämään avointa konfliktia kuin hakemaan sitä. Toiminnan tapahtuessa pelin väkivalta voi olla hyvinkin karua, sillä Corvo tappaa vastustajansa pääasiassa lähietäisyydeltä veitsellä. Joidenkin fanien keskuudessa *Dishonoredin* lajityyppiä kutsuttiinkin leikkisästi First Person Stabberiksi (ensimmäisen persoonan puukotus), versiointina perinteisestä First Person Shooterista. Tappaminen ei kuitenkaan pelissä ole edes konfliktitilanteissa yleensä pakollista, sillä Corvolla on useita keinoja myös eliminoida vastustajansa näitä tappamatta, esimerkiksi kuristamalla vastustajat tajuttomiksi tai pakenemalla taistelusta savupommien ja taikuuden avulla. Pelin rakenne on puoliavoin ja kentät laajoja, ja tutkimusta varten olikin tarpeen tutkia käytännössä vain yhtä kenttää, jossa tavataan kukin viidestä eri vihollistyyppistä.

3.4.2 Max Payne 3 (2012)

Alusta: PC, saatavilla myös Playstation 3:lle, Xbox 360:lle ja OS X:lle

Kehittäjä/julkaisija: Rockstar Studios / Rockstar Games

Max Payne 3 seuraa entistä poliisia Max Paynea, joka työskentelee nykyään rikkaan perheen henkivartijana Brasilian São Paulossa. Pelin tarina sysätään liikkeelle, kun työnantajan vaimo kidnapataan ja Max sotkeutuu brasilialaisen alamaailman kuvioihin. Pelin rakenne on jaettu selkeästi eri ympäristöihin sijoittuviin kenttiin, joista valitsen yhden kutakin vihollisryhmää kohden analyysin kohteeksi. Pääsääntöisesti yhdestä kentästä löytyy vain yhtä pelin vihollistyypeistä kerrallaan, joten analyysin rajaaminen on verrattain yksinkertaista. Väkivalta MP3:ssa on erittäin raadollista ja pelaajalle myös pakollista; konfliktitilanteista ei ole mitään muuta ulospääsyä kuin kaikkien vihollisten tappaminen.

3.4.3 Deus Ex: Human Revolution (2011)

Alusta: PC, saatavilla myös Playstation 3:lle, Xbox 360:lle, Wii U:lle ja OS X:lle

Kehittäjä/julkaisija: Eidos Montreal / Square Enix

Deus Ex: Human Revolution on scifimaailmaan sijoittuva toimintaroolipeli, jossa pelaaja astuu kyborgiteknologialla muunnellun superagentti Adam Jensenin saappaisiin tämän selvittäessä kansainvälistä salaliittoa ja murhamysteeriä lähitulevaisuuteen sijoittuvassa, kyberpunktyylisessä maailmassa. Peli painottaa vaihtoehtojen tarjoamista pelaajalle, ja tämä pätee myös väkivaltaan: pelaaja saa tiettyjä ennalta määrättyjä pomovastustajia lukuun ottamatta itse päättää, tappaako viholliset, tainnuttaako heidät vai välttääkö konfliktin kokonaan. Pelin kenttärakenne on avoin, ja osa tutkimuksen kohteena olevista vihollisryhmistä tavataankin yhden yhtenäisen ja laajan pelikentän alueelta. *Human Revolution* on tarinallisesti esiosa vuonna 2000 PC:lle julkaistulle kyberpunkroolipeli *Deus Exille*.

3.4.4 Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

Alusta: PC, saatavilla myös Playstation 3:lle, Xbox 360:lle, Wiille ja OS X:lle

Kehittäjä/julkaisija: Infinity Ward / Activision

Valtavan suositut *Modern Warfare* -pelit asettavat yksinpelimuodoissaan pelaajan Yhdysvaltain ja Ison-Britannian erikoisjoukkojen kärkisotilaiden saappaisiin kuvitteellisissa konfliktipesäkkeissä ympäri maailman. Sarjan pelit ovat suoraviivaista ja elokuvamaisen liioiteltua militaristista toimintaa, jossa vihollisia ovat muun muassa arabidiktattoreiden sotilaat ja venäläiset kapinallisryhmät. Pelin rakenne on jaettu ympäri maailmaa sijoittuviin tehtäviin, joissa on selkeästi

rajattu päämäärä ja joukko vihollisia sen tiellä. *Call of Duty 4: Modern Warfare* on pelisarjan aloittanut peli, jonka jatko-osia myöhemmät pelit ovat. Sarjan jatko-osissa alkuperäisen emosarjan *Call of Duty* -nimike pudotettiin pois. Väkivalta peleissä on pakollista, sillä väkivallattomia ratkaisuja konfliktitilanteisiin ei ole. Visuaaliselta luonteeltaan väkivalta on kuitenkin Modern Warfaressa kesympää kuin esimerkiksi Max Payne 3:ssa, sillä Modern Warfaren taisteluissa ei juuri nähdä verta tai muita tulitaisteluiden rumia jälkiä.

4 Analyysi

Tämä analyysiluku on jaettu neljään alalukuun (4.1–4.4), joissa kussakin käsitellään yksi tutkimusaineiston neljästä pelistä. Nämä ovat käsittelyjärjestyksessä *Dishonored* (2012), *Max Payne 3* (2010), *Deus Ex: Human Revolution* (2011) ja *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007). Kukin näistä pelikohtaisista luvuista on vuorostaan jaettu omiksi viholliskohtaisiksi alaluvuikseen. Näissä käsitellään se, miten kukin vihollinen aktivoi luvussa 2 esiteltyjä moraalimoduuleita niiden luvussa 3 esiteltyjen laukaisimien kautta. Käyn analyysissä kunkin vihollisen kohdalla läpi jokaisen moduulin eri laukaisimien aktivoitumiset ja niiden saamat antipaattiset tai sympaattiset arvot.

Viholliskohtaisten alalukujen jälkeen seuraa kussakin pelikohtaisessa alaluvussa yhteenveto, jossa käsitellään kunkin pelin viholliskuvien moraalista kokonaiskuvaa. Yhteenvedossa listataan moraalisten perusteiden moduulit aktivoitumisen voimakkuusjärjestyksessä eniten antipaattisesti aktivoituneesta moduulista heikompien kautta aina sympaattisesti aktivoituneisiin moduuleihin, jos sellaisia aineistosta havaitaan.

Tutkimuksen luonteen takia näin yksityiskohtainen lähestymistapa kunkin pelin kohdalla on perusteltu, mutta sen kääntöpuolena analyysiluku on kokonaisuutena kasvanut hyvin pitkäksi. Pelikohtaiset alaluvut ovat kukin 10–12 sivua pitkiä. Lukijalle huomautan kuitenkin etukäteen, että pelikohtaiset luvut ovat rakenteellisesti identtisiä, eikä niitä ole tutkimuksen ymmärtämiseksi tarpeen lukea suurella tarkkaavaisuudella kutakin. Lineaarisen tyylin rinnalla mahdollinen lukutapa tutkimukselle on siirtyä lukuun 5, jossa käsittelen tuloksia aineiston kokonaisuuden tasolla. Tämän jälkeen lukija voi palata pelikohtaisiin tuloksiin, jos kaipaa yksityiskohtaisempia perusteluja aineiston kokonaistuloksille.

4.1 Kalastajakuningas ruton ja riiston kaupungissa - Dishonored (2012)

Dunwallin kaupungin murheet eivät ole ihan pieniä. Teollista vallankumousta läpikäyvässä kuvitteellisessa kaupungissa rottien levittämä rutto polttaa tietänsä läpi köyhälistön samalla kun maailmasta vieraantuneet ja moraaliltaan mädännäiset aristokraatit syövät heidänkin puolestaan turvassa linnoitettujen muurien ja aseistettujen vartijoiden tuolla puolen. Ruton ja riiston kaupungissa järjestystä pitää yllä väkivaltainen kaupunginvartio, jonka sotilaat surmaavat ja pahoinpitelevät siekailematta kaupungin alaluokkia. Ruton vastaisessa taistelussa rajutkin keinot ovat sallittuja, ja kokonaisia asuinalueita on hylätty karanteeniin oman onnensa nojaan taudin leviämisen estämiseksi. Tässä maailmassa pelaaja asettuu kaupunkia hallinneen keisarinnan entisen henkivartijan Corvo Attanon rooliin.



Kuva 4.1.1 Poistettu verkkojulkaisusta.

Corvo lavastetaan pelin alussa keisarinnan murhasta ja suljetaan vankilaan, josta uutta hallintoa vastustavat salaliittolaiset tämän vapauttavat saadakseen taitavasta tappajasta työkalunsa kaupungin uuden hallinnon horjuttamiseen. Tästä eteenpäin on pelaajan päätettävissä, miten kostaa keisarinnan murha ja pelastaa kaupunki; pelaaja voi joko murhata tiensä kenttien läpi tai välttää väkivaltaa

viimeiseen asti. Dishonoredin maailman moraalit perustuu ”kalastajakuninkaan” trooppiin eli tarinankerronnan usein toistuvaan konventioon, jonka mukaan valtakunnan hallitsijan kykeneväisyys ja moraalisuus heijastuvat tämän valtakuntaan. Valtakunta ja sen hallitsija ovat siis yhtä, ja mädännäisyys hallitsijassa heijastuu välittömästi valtakuntaan. Troopin nimi on peräisin Kuningas Arthurin ja Graalin maljan mytologiasta, jossa haavoittunut kuningas laiminlyö valtakuntansa johtaen sen perikatoon (Weston 107–129, 2011). Dishonoredin alussa oikeutettu hallitsija jättää valtakuntansa vastoin omaa tahtoaan, kun hyveellinen keisarinna syrjäytetään valtaistuimelta ja murhataan salaliittolaisten käskystä. Samassa rytäkässä keisarinnan pieni tytär ja kruununperijä kidnapataan ja keisarinnan henkivartija Corvo Attano lavastetaan syylliseksi. Valtakunnan huipulla tapahtuneen petoksen ja keisarinansurman jälkeen kaupungin tila lähtee jyrkkään syöksykierteeseen paheellisen sijaishallitsijan ottaessa ohjokset käsiinsä. Kulkutauti täyttää kadut ja kaupunginvartion sortovalta kiristää otettaan kaupungista. Dishonoredissa maailman fyysinen rappio ja tautisuus ovat siis heijastumia Dunwallin hallitsijoiden moraalista mädännäisyydestä, jota vastaan pelaaja taistelee.

Kalastajakuninkaan moraalit on Dishonoredissa nostettu jopa pelimekaniikan tasolle. Moraalit on läsnä merkittävänä elementtinä pelaajan toiminnassa alusta asti, sillä Corvon tekemiset heijastuvat Dunwallin maailmaan. Pelaajan tekemät valinnat väkivallan käytössä näkyvät pelin maailmassa esiintyvän ”kaaoksen” määränä: mitä enemmän Corvo surmaa ihmisiä, sitä enemmän ruumiita syövät rottalaumat lisääntyvät ja näiden levittämästä rutosta kärsivät täyttävät kadut.

Kaaosmekaniikka jää pelissä melko pinnalliseksi elementiksi, joka vaikuttaa lähinnä pelin loppuratkaisuun ja kentissä kohdattavien vihollisten määrään, mutta se on mielenkiintoinen kokeilu moraalien mekanisoinnissa, enkä aivan vastaavaa yritystä ole missään muussa pelissä nähnyt. Pelaaja voi Dishonoredissa vapaasti valita käyttääkö tappavaa voimaa, sillä konfliktitilanteet on aina mahdollista ratkaista ilman tappamista. Viholliset voi kuristaa tajuttomaksi tai tainnuttaa nukutusnuolilla, ja avoimesta taistelusta voi paeta vaikka savupommia käyttämällä. Kaupunkia hallitsevien ylimysten eliminointitehtävissäkin pelaaja voi valita, viekö kohteen hengen. Vaihtoehtona tappamiselle kentästä löytyy aina vähintään yksi vaihtoehtoinen keino, jolla Dunwallin kaupunki pääsee eroon kohteesta ilman, että tätä täytyy tappaa. Korruptoitunut aristokraatti saatetaan vaikkapa salakuljettua pennittömänä ryysyläisenä johonkin kaukaiseen kohteeseen tai mädännäinen pappi polttomerkitä vääräuskoiseksi, jonka kanssa tämän oma kirkko ei enää saa olla missään tekemisissä.

Dishonoredin moraalinen rikkaus näkyy vihollisissa, joiden suunnittelussa on tekijöiden tiedostamatta tai tietoisesti käytetty useata eri moraalimoduulia. Jonathan Haidtin (2012, 131–133)

ajatuksia mukailten voidaan sanoa, että Dishonoredin moraalinen makupaletti on hyvin rikas ja tarjoaa rakastettavan inhottavan konnagallerian Corvon vastustajiksi. Analyysin kohteeksi valitsin viisi vihollistyyppiä, joita Corvo kohtaa pitkin peliä. Dokumentoin vihollistyyppit analyysiä varten pelin kolmannen tehtävän alkuosion, jossa kaikki viisi vihollistyyppiä tavataan yhdeltä alueelta. Nämä vihollistyyppit ovat ruttoa sairastavat itkijät (weeper), kaupunginvartion sotilaat (city watch guard) sekä näiden upseerit (city watch officer), Bottle Street -rikollisjengin roistot (thug) ja salamurhaajat (assassin).

4.1.1 Itkijät

Itkijä (Weeper) on Dishonoredin monista eri vihollisista ehkä pelimekaanisesti vaarattomin, mutta representaation tasolla varmasti vastenmielisin. Pitkälle edenneen ruttotaudin näivettämät kurjat siviilit kantavat kaikkia vakavan sairastumisen, tartuntavaaran ja saastumuksen ulkoisia tuntomerkkejä. Heidän silmänsä vuotavat verta, mistä vihollistyyppin nimi on juonnettu pelin tarinassa, he oksentelevat sekä maahan että pelaajan päälle ja pyrkivät terveitä nähdessään hyökkäämään näiden päälle levittääkseen tautiaan. Heidän ympärillään pörrää paksu raatokärpästen parvi, joka puree liian lähelle eksyviä. Tauti on syönyt surkeaan kuntoon joutuneiden siviilien järjen tiehensä ja jättänyt jälkeensä vain mielettömän aggression ja taudin levittämishalun. Pitkälle edennyt rottarutto muistuttaa suuresti nykyaikaisten zombielokuvien tartuntatautiepidemioita, jotka johtavat kuolleiden nousemiseen eläviä vainoamaan. Dishonoredissa ihmiset eivät vain kuole ennen muutostaan käveleviksi raadoiksi.

Itkijän voidaan tulkita aktivoivan jossain määrin useita eri moraalimoduuleja, joista ilmeisin on *saastemoduuli*. Sekä representaatioissa että pelimekaniikassa itkijät koostuvat merkeistä, jotka aktivoivat korostuneesti **tartunnan (representaatio 1, mekaniikka 1)** laukaisimen pelaajassa. Pelin tarina petaa tartuntalaukaisimen aktivoimista puhumalla juonen kannalta merkittävästä taudista juuri ruttona (plague), joka on englanninkielen voimakkaimpia negatiivisesti sävyttyneitä sanoja, jota taudista voi käyttää. Itkijät tukevat tätä laukaisinta käytöksellään: he yskivät, köhivät, vuotavat verta ja oksentavat. Mekaaninen laukeaminen on hieman tulkinnanvaraisempi.

Corvon terveydentila on jätetty pelimekaanisesti pinnalliseksi elementiksi, johon tauti ei suoraan vaikuta. Corvolla on terveystmittari, josta kaikki tätä kohtaan tehdyt hyökkäykset ottavat siivunsa, mutta terveyttä parantavana lääkkeenä tämä käyttää pelin narratiivissa usein mainittavaa eliksiiriä, joka haavojen parantamisen lisäksi puhdistaa kehon taudista. Varsinaista ”tartuntaa” pelaaja ei kuitenkaan voi pelimekaanisessa mielessä saada. Olen tässä kuitenkin päätenyt tulkintaan, että eliksiirin pelimekaanisen merkityksen vuoksi taudin voi sanoa aktivoivan tartunnan laukaisimen

myös mekaanisesti, ei vain representaation kannalta.

Taudin aiheuttama oksentelu aktivoi laukaisimista **saastutuksen (1, 0)**, joka liittyy ympäristön korruptoitumiseen. Itkijät aktiivisesti levittävät tautia ei vaan suoraan toisiin ihmisiin, vaan kaupungin maastoon ja vesiin. Ei liene tahaton ratkaisu, että yksi ensimmäisistä pelaajan kohtaamista itkijöistä tulee vastaan juuri viemärissä, kaupungin saastaisimmassa ympäristössä. Taudin tarttuvuus on myös pelin tarinassa kovasti korostettu seikka, jonka takia koko kaupungin talous pyörii tautia torjuvan eliksiirin valmistamisen ympärillä. Itkijät pyrkivät aktiivisesti tartuttamaan terveitä hyökkäämällä näiden kimppuun ja oksentamalla heidän naamalleen. Mekaanista aktivoitumista ei kuitenkaan tapahdu, koska ympäristö itsessään ei ole osa pelimekaniikkaa, joten sen saastuminenkaan ei sitä ole.



Kuva 4.1.3 Poistettu verkkojulkaisusta.

Kolmas representaatioissa aktivoituva saastelaukaisin on **korruptio (1, 0)**. Se liittyy itkijöiden moraaliseen luonteeseen. Tämä aktivoituminen tapahtuu yhden Dishonoredin erikoiskyvyn käytön myötä. Corvolla on käytössään maaginen sydänamuletti, joka kertoo Corvolle ympäristön ja sen asukkaiden salaisuuksia, kun pelaaja osoittaa sydämen kohteeseen ja painaa nappulaa. Itkijöihin käytettynä sydän paljastaa, että eläimellisestä käytöksestään huolimatta itkijät eivät ole täysin järjettömiä, vaan monet heistä ovat aktiivisesti päättäneet levittää tautia ja omaa kärsimystään.

Fysiologinen tauti on siis näin ollen korruptoinut uhriensa moraalisen luonteen. Saastemoduulin arvoksi yhteensä tulee **4 (3, 1)**.

Toinen merkittävä moduuli itkijän kohdalla on **uhkamoduuli**, jonka itkijä aktivoi representaatioissa kolmen laukaisimen voimalla ja mekaniikassa yhden. Itkijät uhkaavat **pelaajaa (1, 1)** sekä representatiivisesti että pelimekaanisesti. Representaatioissa itkijät uhkaavat myös kaupungin terveitä asukkaita ja erityisesti köyhälistöä eli **heikkoja (1, 0)**, jotka eivät aristokraattien tavoin pääse suojaan muurien ja aseistettujen vartioiden toiselle puolelle. Lisäksi heidän olemassaolonsa muodostaa pelin tarinassa uhan koko kaupungin väestölle, eli Dishonoredin kaupungin muureihin rajoittuvan maailman omassa mittakaavassa koko **ihmiskunnalle (1, 0)**. Uhkamoduuli saa siis arvokseen **4 (3, 1)**.

Muut moraalimoduulit jäävät itkijöiden kohdalla vähäpätöiseen asemaan. Kolmanneksi eniten aktivoituu **huijausmoduuli** kahden laukaisimen voimalla, sillä taistelutapansa takia itkijät käyvät **asymmetristä (1, 1)** konfliktia sekä representatiivisesti Dunwallin yhteiskuntaa vastaan että mekaanisesti Corvoa ja kaupunginvartiota vastaan. **Vierausmoduuli** aktivoituu vain **inhimillisyyden (1, 0)** representaation kohdalla tautisten luotaantyöntävän ulkomuodon ja epäinhimillisen käytöksen vuoksi. Myös **uhmamoduuli** aktivoituu vain yhden laukaisimen kohdalla, koska itkijät järkyttävät Dunwallin **instituutioita (1, 0)**. Muut laukaisimet jäävät aktivoitumatta.

4.1.2 Kaupunginvartio

Tässä alaluvussa käsittelen kaksi eri vihollistyyppiä, jotka ovat moraaliselta rakenteeltaan identtisiä. Tämä ei ole pelin tarinan valossa yllättävää, sillä kyseiset viholliset edustavat pelin maailmassa samaa tahoja, kaupunkia väkivaltaisesti sortavaa kaupunginvartiota. Viholliset ovat kaupunginvartion rivisotilas (City Watch Guard) ja näitä komentava upseeri (City Watch Officer). Ainoa ero näiden vihollisten välillä ovat upseerien arvokkaamman näköiset univormut ja erilaiset taistelutaktiikat. Siinä missä rivisotilas taistelee Corvon kanssa lähitaistelussa, upseerit jäävät mielellään takariviin ja ampuvat Corvoa musketillaan. Lähitaisteluun ne ryhtyvät pääsääntöisesti vasta, kun Corvo itse tulee lähietäisyydelle. Erilaiset taistelutaktiikat eivät kuitenkaan tässä tapauksessa vaikuta moraalisten perusteiden toimintaan, eivät edes huijausmoduulin asymmetrian laukaisimeen, sillä nämä viholliset käyttävät samoja aseita kuin Corvokin. Puhun näistä kahdesta vihollistyyppistä nyt yksinkertaisesti kaupunginvartiona.

Kaupunginvartion roolin huomioon ottaen ei tule yllätyksenä, että moraalimoduuleista kaikkein korostunein on **sortomoduuli**. Se aktivoituu heidän kohdallaan representaatioissa peräti **6:n** ja

mekaniikassa 4 laukaisimen voimalla. Kaupunginvartio nojaa muita Dishonoredin vihollisia selkeämmin yhteen painoarvoltaan keskeiseen moduuliin. Sekä representaatioissa että mekaniikassa korostuva laukaisin on **vapaudenriisto (1, 1)**, koska vartion asemapisteen rajoittavat kaupungissa liikkumista ja tekevät asukkaista vankeja omassa kaupungissaan. Tämä koskee pelimekaniikan kautta myös pelaajaa, jonka liikkumista kaduilla rajoittavat eniten juuri kaupunginvartion tarkastuspisteet ja tiesulut, joita väistelläkseen Corvon on kuljettava kaupungin katoilla, kujilla ja muilla kiertoteillä.



Kuva 4.1.4 Poistettu verkkojulkaisusta.

Katuja partioivat vartiomiehet ja yläpuolelta kaikkea tarkkailevat mekaaniset vartiotorit edustavat kaupunginvartion **valvontaelimiä (1, 1)**, joiden avulla salaliittolaishallinto pitää valtaa hallussaan. **Väkivaltakoneisto (1, 1)** on alati läsnä sekä representaatioissa että mekaniikassa kaupungin sääntöjen valvomisessa, tappaen surutta kaikki vähänkään heitä uhmaavat kaupungin asukkaat. He myös edustavat sotilaallisesti hallitsevaa **oligarkiaa (1, 0)**, joka koostuu keisarinnan salamurhan suunnitelleesta vakoojamestarista ja tämän salaliittoa tukevista aristokraateista. Aristokraatit elävät yltäkyläisyydessä, joka on voimakkaassa kontrastissa ruton riuduttamien katujen kurjuuteen. Kun elintasoerot ovat väkivalloin ja epädemokraattisesti ylläpidettyjä, voidaan myös **omaisuudenriiston (1, 0)** laukaisimen katsoa aktivoituvan representaatioissa. Vartio myös ajaa representatiivisesti ja mekaanisesti väkivalloin **yksiarvoisuutta (1, 1)**, jossa ei suvaita erimielisyyttä tai vastustusta.

Yhteensä sortomoduuli saa arvokseen **10 (6, 4)**.

Toiseksi korostunein moraalimoduuli kaupunginvartion kohdalla on **uhkamoduuli**. Se aktivoituu vartion kohdalla representaatiossa kaikkien **6** ja mekaniikassa **2** laukaisimen verran. Vartio on sekä pelimekaanisesti että representatiivisesti uhka **pelaajalle (1, 1)** ja Dunwallin **heikoille (1, 1)** eli siviileille, joita se analyysin kohteena olleessa tehtävässä tappaa pelimekaanisesti vartiotorninsa ammuksilla. Representatiivisesti pelin tarinassa kaupunginvartio on myös uhka Corvon **tovereille (1, 0)**, eli häntä auttaville vastavallankumouksellisille, jotka piilottelevat vartiolta puoliksi tulvan valtaamassa, hylätyssä kaupunginosassa satama-alueella. Tarinassa vartion edustama hallinto myös kidnappaa lapsen ja tappaa keisarinnan, joten vartio osaltaan aktivoi representaatiossa **lapsiin (1, 0)** ja **naisiin (1, 0)** kohdistuvan uhan.

Tässä tosin on tulkinnanvaraisuutta, sillä Corvon lavastuksen vuoksi vartiomiehet itse pitivät häntä keisarinnan tappajana ja perijättären kaappaajana. Corvon ja pelaajan tiedossa kuitenkin on, että vartio suojelee ja edustaa rikoksesta vastuussa olevia uusia vallanpitäjiä, joten heidän voidaan katsoa myös aktivoivan nämä kohdat. Olen päätenyt tähän tulokseen tässä analyysissä, mutta myönnän toisten tulkintojen mahdollisuuden. Yksi uhkamoduulin laukaisimista aktivoituu kaupunginvartion kohdalla sympaattisesti. Koska kaupunginvartio kaikesta julmuudestaan huolimatta yrittää estää taudin leviämistä ja suojella edes osaa kaupungin väestöstä, voidaan heidän katsoa pelin maailmassa suojelevan **ihmiskuntaa (-1, 0)**. Yhteensä uhkamoduulin arvoksi tulee **6 (4, 2)**.

Muissa moduuleissa antipaattiset laukeamiset jäävät vähäisiksi. **Saastemoduulista** vartion representaation katson aktivoivan **korruption (1, 0)** laukaisimen, koska taustatarinan valossa vaikuttaa siltä, että vartio on parempina aikoina toiminut moraalisemmin ja on täten korruptoitunut kaupungin kokemien kärsimysten myötä. **Huijausmoduuli** jää kokonaan aktivoitumatta. Sen sijaan mielenkiintoisempaa on, että vartio saa sympaattisen kokonaisarvosanan kahdesta eri moduulista. Erityisesti hierarkioiden arvoon nojaava **uhmamoduuli** suosii heitä, sillä vartio saa peräti kuusi sympaattista laukeamista osakseen. Vartio puolustaa **instituutioita (-1, -1)** ja vastustaa **kapinaa (-1, -1)** sekä **tottelemattomuutta (-1, -1)**, niin representaatiossa kuin mekaniikoissakin torjumalla rikollisia ja vaarallisia itkijöitä sekä tekemällä parhaansa taudin leviämisen estämiseksi. Vaikka he ovatkin sortajia, he jossain määrin puolustavat kuitenkin järjestystä, joka on parempi vaihtoehto täydelle anarkialle tai rottaruton tuomalle täystuholle. Vartio saa sympaattisen tuomion myös **vierausmoduulilta**, sillä kaupunginvartion jäsenet ovat **ihmisiä (-1, 0)**, jotka puhuvat samaa **kieltä (-1, 0)** kuin Corvo.

4.1.3 Roistot

Bottle Street -kadun rikollisjengin jäsenet (Bottle Street Thug) edustavat pelaajalle ehdollisesti vihamielistä hahmotyyppiä, joka hyökkää joskus, mutta toisinaan ei. Pelin kolmannessa tehtävässä, jossa dokumentoin näitä vihollisia, he eivät ole automaattisesti vihamielisiä pelaajalle. Roistot taistelevat vain, jos pelaaja itse hyökkää. Tässä vaiheessa pelin tarinaa jengin pomo on pyytänyt Corvon puheilleen ja haluaa ehdottaa tälle palvelusten vaihtoa. Tämä on ero pelin samalle alueelle sijoittuneelle aiemmalle tehtävälle, jossa jengin jäsenet olivat aggressiivisia vihollisia.



Kuva 4.1.6 Poistettu verkkojulkaisusta

Analyysissä korostuneimmaksi moraaliseksi perusteeksi nousee *uhmamoduuli*. Bottle Street -jengin jäsenet edustavat peleissä melko tyypillistä epäpoliittista versiota uhmamoduulia aktivoivista vihollisista, eli järjestäytyntä rikollisuutta, joka uhkaa oman maailmansa lakia ja turvallisuutta vahvistaakseen omaa asemaansa ja hyötyäkseen taloudellisesti. Roistot aktivoivat sekä representaation että mekaniikan tasolla uhmamoduulin laukaisimista kaksi:

tottelemattomuuden (1, 1) ja instituutioiden **järkyttämisen (1, 1)**. Tämä johtuu siitä, että rikollisten Dunwallin laillista esivaltaa kohtaan kohdistama uhka heijastuu myös pelimaailmaan ja sitä kautta pelaajan mekaaniseen kokemukseen. Siinä missä muualla Dunwallissa kaupunginvarion miehet ja heidän vallankäyttönsä välineet, kuten vartiotornit, ovat alati läsnä, rikollisten hallitsemilla alueilla niitä ei ole. Rikolliset ovat siis luoneet oman yhteiskuntajärjestyksensä näillä

alueilla korvaamaan kaupungin hallitsijoiden oman. Representaation tasolla roistot lisäksi **epäkunnioittavat (1, 0)** kaupungin virkavaltaa ja uhkaavat lainkuuliaisuuden **arvoja (1, 0)**.

Toiseksi korostunein moduuli roistojen kohdalla on **huijausmoduuli**. Tarinassa ja pelin dialogissa heitä kuvaillaan kurkunleikkaajiksi, ryöstäjiksi ja **varkain (1,0)**, ja he taistelevat sekä kaupungin esivaltaa että mekaanisesti pelaajaa vastaan **asymmetrisesti (1, 1)**. Mekaanisesta aktivoinnista esimerkki on roistojen taistelussa käyttämä erikoisliike, jossa he sylkevät palavaa viinaa Corvon päälle. Tällaiseen pelaaja ei pysty. Näin ollen laukaisimia aktivoituu representaatioissa kaksi kappaletta ja mekaniikassa yksi, eli arvoksi tulee **3**. Toinen vastaavalla voimakkuudella mutta sympaattisesti korostunut moduuli on vieraus, joka saa arvokseen sympaattisen **-3:n**. Roistot puhuvat samaa **kieltä (1,0)** kuin Corvo ja ovat myös selvästi **ihmisiä (1,0)**. Lisäksi erotuksena kaupunginvartioon, jonka ulkoasu on pitkälle standardisoitu, on roistojen ulkonäössä paljon enemmän yksilöllistä vaihtelua. He myös pitävät kasvonsa näkyvillä. Tämän vuoksi he aktivoivat sympaattisesti myös **naamio (1,0)** -laukaisimen. Millään näistä laukaisimista ei kuitenkaan roistojen kohdalla ollut pelimekaanista vastinetta, joten aktivoitumiset jäivät representaation tasolle.

Muut moduulit aktivoituvat roistojen kohdalla vain yksittäisten laukaisimien kautta. **Uhkamoduuli** aktivoituu sikäli kuin pelin käsikirjoitus representoi roistoja uhkana **pelaajalle (1,0)** ja **heikoille (1,0)**, mutta tutkimuksen kohteena olleilla alueilla tämä ei realisoitunut pelimekaniikassa.

Individualistisen ja lainsuojattoman elämäntapansa vuoksi he aktivoivat jossain määrin sympaattisesti **sortomoduulia**, koska he vastustavat kaupungin hallitsijoiden **oligarkiaa (1,0)** ja **yksiarvoisuutta (1,0)**. **Saastemoduuli** jää kokonaan aktivoitumatta. Roistoja ei voida mieltää edes **korruptoituneiksi (0,0)**, koska peli ei anna kuvaa, että Bottle Streetin jengin rikolliset olisivat koskaan moraalisia olleetkaan.

4.1.4 Salamurhaajat

Corvon tehtävässään kohtaamista vastustajista vaarallisimpia ovat naamioidut salamurhaajat (Assassin), joiden aktivoimista moraalisisista perusteista keskeisimpiä ovat **uhkamoduuli (5,1)** ja **uhmamoduuli (6,0)**. Salaperäinen salamurhaajien organisaatio, joita pelin tarinassa kutsutaan ”valastajiksi” toteutti keisarinnan salamurhan ja hallitsijan tyttären kidnappauksen. Representaation puolesta he siis muodostivat kohtauksessa uhan **naiselle (1,0)** ja **lapselle (1,0)**. Samassa aloituskohtauksessa ja myöhemmässä kolmannessa tehtävässä he myös taistelevat Corvoa eli **pelaajaa (1,1)** vastaan. Koska keisarinna ja tämän tytär olivat sekä aseettomia että puolustuskyvyttömiä, salamurhaajat uhkasivat heikkoja **(1, 0)**. Lisäksi keisarinna oli sekä Corvon hallitsija että ystävä, joten uhka kohdistui myös toveriin **(1, 0)**.



Kuva 4.1.7 Poistettu verkkojulkaisusta

Prologin salamurha myös aktivoi *uhmamoduulin* hyvin moniulotteisella, antipaattisella tavalla. Oikeutetun hallitsijan surma edustaa eittämättä **tottelemattomuutta (1, 0)** ja **epäkunnioitusta (1, 0)** sekä horjuttaa kaupungin kuningashuoneen **instituutiota (1, 0)**. Kuningashuonetta vastaan hyökkääminen myös rikkoo **perinteitä (1, 0)** ja uhmaa yhteisön **arvoja (1, 0)**, sillä monarkiassa kuninkaalliselle verelle on asetettu erityinen, poikkeuksellinen arvo. Kaikki nämä elementit toimivat kuitenkin pelin narratiivissa, eikä niille löydy suoria vastineita pelin mekaniikoista, joten aktivoituminen tapahtuu vain representaatioissa.

Kolmanneksi korostunein moraalimoduuli salamurhaajien kohdalla on *huijausmoduuli (3, 2)*. Salamurhaajat käyttävät **väijytystä (1,1)** sekä osana pelin tarinaa keisarinnan salamurhassa ja myöhemmin myös mekaanisesti hyökätessään Corvon kimppuun Dunwallin kujilla. He myös taistelevat **asymmetrisesti (1,1)** sekä representatiivisesti että mekaanisesti. Salamurhaajat ovat Corvon lisäksi ainoita noituutta käyttäviä hahmoja, ja he voivat muun muassa teleportata eli siirtyä paikasta toiseen maagisesti. Vaikka Corvon kyvyt ovat osittain samankaltaisia, salamurhaajien ja Corvon kykyjen välillä on tarpeeksi eroavaisuuksia, että asymmetrisyyden laukaisin aktivoituu myös mekaanisesti. Salamurhaajilla on muun muassa paljon monipuolisempi teleporttauskkyky kuin pelaajalla, minkä lisäksi he pystyvät tarttumaan pelaajaan maagisesti etäältä ja kiskomaan tämän luokseen. Prologin salamurhan johdosta salamurhaajat myös osallistuivat keisarinnaa palvelleen vakoojamestarin salajuoneen, mikä aktivoi heidän osaltaan **petoksen (1,0)** laukaisimen

antipaattisesti representaatioissa.

Neljänneksi korostunein moraalinen perusta on **vierausmoduuli (3,1)**. Salamurhaajien käyttämän noituuden takia he ovat sekä representaatioissa että mekaniikassa astuneet kauaksi **ihmisyydestä (1,1)**, mikä pätee toki myös pelaajan omaan hahmoon Corvoon, joka salamurhaajien johtajan tapaan saa voimansa Dunwallin maailman paholaista vastaavalta Outsider-olennolta. Tavanomaisesta ihmisyydestä salamurhaajia erottaa myös **aate (1, 0)**, sillä he elävät hieman munkkiluostarin tapaan omassa yhteisössään seuraten omaa koodiaan ja kunniakäsitystään, josta ei vielä pelin kolmannessa tehtävässä tiedetä juuri mitään. Kuuntelemalla salamurhaajien aatoksia Corvon salaisuuksia lukevalla sydänamuletilta selviää kuitenkin, että salamurhaus ei ole valastajille pelkkä työ, vaan elämäntapa. He myös erottavat itsensä ihmisyydestä **naamioimalla (1, 0)** itsensä.

Saaste- ja **sortomoduulit** jäävät vähäisempään asemaan. Saasteen laukaisimista aktivoituu **häväistys (1, 1)**, sillä noituutta pidetään Dunwallin maailmassa luonnottomana pahuutena, joka rikkoo erityisesti kaupungin kirkon sääntöjä vastaan. Mielenkiintoisena mekaanisena elementtinä mainittakoon eräs vihollistyyppi, jota ei tähän tutkimukseen otettu mukaan: jotkin kirkon sotilaspapit käyttävät aseenaan soittorasiasia, joka estää Corvon ja salamurhaajien noituuden käyttämisen lähialueella. Tämä voitaisiin tulkita häväistystä torjuvaksi pelimekaaniseksi elementiksi. Sortomoduuli aktivoituu pelimekaanisesti **valvontaelimien (0, 1)** osalta, sillä kujalla tapahtuva väijytys käynnistyy, kun sen yläpuolella vartioiva salamurhaaja näkee pelaajan.

Sympaattisia laukeamisia salamurhaajien kohdalla ei tapahtunut tutkituissa kohtauksissa minkään moraalisen perusteen kohdalla.

4.1.5 Dishonored kokonaisuutena

1. Uhka 24 pistettä (representaatio 18 / mekaniikka 6)
2. Sorto 19 pistettä (representaatio 10 / mekaniikka 9)
3. Huijaus 10 pistettä (representaatio 6 / mekaniikka 4)
4. Saaste 8 pistettä (representaatio 6 / mekaniikka 2)
5. Uhma 1 piste (representaatio 5 / mekaniikka -4)
6. Vieraus -2 pistettä (representaatio -3 / mekaniikka 1)

Dishonored nojaa pitkälti puolustajan moraaliin, sillä **uhkamoduuli** on sen selkeästi korostunein yksittäinen moraalinen peruste, jota vastaan pelin viholliset rikkovat. Mielenkiintoisesti se on noussut pelin hallitsevaksi moraaliseksi perusteeksi, vaikka se ei aktivoidu mekaniikan puolella läheskään yhtä aktiivisesti kuin representaatioissa. Kakkoseksi jää **sortomoduuli**, joka kuitenkin aktivoituu paljon tasaveroisemmin sekä pelin pintaelementeissä että mekaniikoissa. Kolmanneksi ja

neljänneksi eniten suurin piirtein yhtä vahvasti aktivoituvat *huijaus-* ja *saastemoduulit*. Näistä ensimmäinen aktivoituu tautisen itkijän vuoksi ja toinen salakavaliens salamurhaajien tekosten johdosta.

Merkityksettömän vähän pelissä sen sijaan aktivoituvat *uhma-* ja *vierausmoduulit*. Tämä liittyy yhtäältä Dunwallin yhteiskunnan rakenteeseen ja pelaajan asemaan siinä. Koska Corvo on lavastettu rikolliseksi maanpetturiksi ja tämä käy taisteluaan juuri nykyisiä hallitsijoita vastaan, on pelaaja itse eniten uhmaan syyllistynyt taho, kun taas viholliset asettuvat melko yksipuolisesti sarron puolelle. Vierauden aktivoitumattomuus taas johtuu siitä, että Dunwall on kulttuurisesti ja etnisesti hyvin homogeeninen ympäristö, jossa viholliskuva ei perustu siihen, että viholliset olisivat kovin erilaisia pelaajan edustamista viiteryhmiä. Tässä Dishonored eroaa suuresti Max Payne 3:sta ja Modern Warfaresta, kuten myöhemmin nähdään.

Kuusi moraalimoduulia jakautuvat vahvoihin (uhka ja sorto), keskivahvoihin (huijaus ja saaste) ja heikkoihin (uhma ja vieraus). Dishonoredin vihollisten moraaliset rikkomukset liittyvät siis ensisijaisesti veritekoihin ja sortoon. Tällaisten vihollisten tarinassa sankarin tekemän väkivallan moraalinen oikeutus perustuu haluun suojella viattomia ja heikkoja näiltä vahvoilta ja julmilta vihollisilta, joilla on vahva yhteiskunnallinen valta-asema pelimaailmassa. Tätä vastaan pelaaja taistelee ja pyrkii täten vapauttamaan pelin maailman sen oikeudettomilta hallitsijoilta.

Dishonoredin kohdalla lopullisena tavoitteena on kaataa katalan vakoojamestarin kaapparihallinto.

Toisarvoisesti Dishonoredin kohdalla aktivoituvat huijauksen ja saasteen moduulit, jotka liittyvät rikollisten moraaliseen mädännäisyyteen ja epärehelliseen luontoon. Kuten jo peliä käsittelevässä analyysikappaleessa mainitsin, näkyy tämä Dishonoredin maailmassa konkreettisesti: kaupungin hallitsijoiden moraalittomuus on syössyt Dunwallin entistä syvempään korruption tilaan, josta pelaaja voi sitä kuitenkin nostaa omilla teoillaan, mikäli välttää turhaa väkivaltaa ja tuhoa tehtävissään. Tämä näkyy tulevissa kentissä pelaajan tekojen mukaan vähentyneenä tai lisääntyneenä itkijöiden ja muiden kaaoksen merkkien määränä.

Vähiten aktivoituviksi moraalisiksi perusteiksi voidaan Dishonoredissa tulkita vierauden ja uhman moduulit, jotka perustuvat hahmon oman kansan ja yhteisön puolustamiselle joko vieraalta ja vaaralliselta hyökkääjältä tai sisäiseltä uhalta. Sen heikko asema selittyy Dishonoredissa sillä, että pelaaja itse juuri on kumouksellinen ja pyrkii pikemminkin palauttamaan jo tuhotun järjestyksen kaupunkiinsa eikä suojelemaan sen nykyistä muotoa.

4.2 Langennut suojelusenkeli etelän helvetissä - Max Payne 3 (2010)

Max Payne ei ole mikään kirkasotsaisen sankarin perikuva. Alun perin suomalaisen Remedy-peliyhtiön luoma hahmo on amerikkalaisen Rockstarin tekemään *Max Payne 3*:een mennessä vajonnut pahasti alkoholisoituneeksi ja kipulääkkeitä väärinkäyttäväksi antisankariksi, joka päätyy taistelemaan rikollisuutta ja korruptiota vastaan lähinnä sattuman kautta. Välikohtaus New Jersey Hobokenin baarissa vie entisen poliisin maanpakoon Brasilian São Pauloön, jossa turvamieheksi pestautunut amerikkalainen sotkeutuu rikollisen alamaailman juoneen, johon liittyvät niin järjestäytyneet rikollisjengit, korruptoituneet poliisit kuin mädän poliitikotkin.

Kolmososan ympäristönvaihdos Etelä-Amerikkaan tuli aikoinaan suurena yllätyksenä Max Paynen ystäville, jotka olivat tottuneet yhdistämään hahmon talvisen New Yorkin film noir -ympäristöihin, joissa yksinäinen kyttä käy sotaansa koko kaupungin alamaailmaa vastaan. Vaikka ympäristö onkin tällä kertaa aurinkoisempi, on lajityyppi ennallaan. Max Payne on edelleen se sama traaginen sankari, jonka pitää käydä sotaa koko maailmaa vastaan vain tehdäkseen edes vähän hyvää tai auttaakseen edes jotakuta selviämään ahdingostaan.

Max itse ei näe kunniantuntoansa omana motivaationaan, vaan suhtautuu asiaan synkän fatalistisesti: hänet on tuomittu kulkemaan tällä tiellä, pahoja ihmisiä tappaen ja hyviä joskus suojellen, kunnes kuolema hänet tavalla tai toisella korjaa. Payne on ollut rikkonainen sankari jo aivan ensimmäisestä, suomalaisvalmisteisesta pelistä alkaen. Uransa alussa hahmo oli vielä kirkasotsainen ja pätevä etsivä New Yorkin poliisin huumeosastolla, mutta tämä lupaava ura katkesi siihen, kun Paynen perhe murhattiin raa'asti ennen ensimmäisen pelin tapahtumia. Tuolloin Max aloitti vaaralliset peitetehtävät, jotka veivät tämän syvälle yhteiskunnan pimeälle puolelle, eikä hahmo sieltä ole koskaan palannut kolmen pelin aikana.

Vaikka Payne itse ei mikään kiiltokuväsankari olekaan, tämän vihollisten perinpohjaisen julmuuden ja häikäilemättömyyden rinnalla tämä vanha kyttä näyttää silti sankarilliselta. Max Payne 3:ssa Brasilian rikollisjengit, puolisoitilaalliset palkkasotilaat ja poliisi hakevat väkivaltaisuuksiaan ja julmuuksiaan vertaansa, joka todellisessa maailmassa löytyisi varmaan lähinnä ISISin riveistä Lähi-idässä. Vihollisryhmät kidnappaavat, kiduttavat, teloittavat ja polttavat elävältä niin viattomat kuin viallisetkin, aseelliset kuin aseettomatkin. Tässä etelän helvetissä Max Paynen on nostettava itsensä ahdingostaan ja yritettävä tehdä edes jotain oikein, mikäli haluaa löytää sielullensa rauhan. Film noir -tarinoiden perinteisesti herkullisimpia alueita ovat juuri vertahyytävän karmaisevat konnat, joiden hirviömyyden rinnalla sankarin suuretkin viat nähdään inhimillisessä valossa, eikä

Max Payne 3 ole poikkeus tähän sääntöön. Peli tarjoaa rikkaan kirjon eri vihollisryhmiä, joita vastaan Max joutuu yhden miehen sotaansa käymään pelaajan ohjaksissa.

4.2.1 Comando Sombra ja Favelan jengit

Max Paynen seikkailu Brasiliassa saa alkunsa, kun São Paulon slummeista peräisin oleva Comando Sombra -jengi kaappaa Maxin työnantajan Rodrigo Brancon vaimon yöklubilta, jossa tämä seurueineen on juhlimassa. Tästä kaappauksesta alkaa ajojahti, joka jatkuu pelin ensimmäisen puoliskon ajan. Comando Sombra ja muut kaupungin jengiläiset ovat pelissä muita vihollistyyppiä heikommin varusteltuja, mutta monin tavoin arvaamattomampia vastustajia, joita kohdataan erityisesti pelin alkupuolella.



Kuva 4.2.1 Poistettu verkkojulkaisusta

Tässä kappaleessa käsittelen kahta eri vihollistyyppiä: pelin toisessa tehtävässä esiintyviä Comando Sombran kidnappaajia (Comando Sombra Kidnapper) ja 7. tehtävässä kohdattavia slummien jengiläisiä (Favela Thug), jotka eivät kuitenkaan kuulu samaan jengiin. Viholliset ovat kuitenkin taistelutavoiltaan ja rooliltaan niin samankaltaisia, että koen perustelluksi käsitellä heidät samassa luvussa Dishonoredin kaupunginvartion kahden eri tyyppin tapaan.

Koska kidnappaajat hyökkäävät pelin toisessa tehtävässä aseettomien ihmisten kimppuun yöklubilla tarkoituksenaan kidnapata nainen, nousee *uhkamoduuli* esiin erityisen korostuneena niin

representaatiossa kuin mekaniikoissakin. **Pelaajan (representaatio 1, mekaniikka 1)** lisäksi he uhkaavat myös **naisia (1, 1)** ja aseettomia **heikkoja (1, 1)** niin käsikirjoituksessa kuin mekaniikassakin. CS:n kaappaajat muun muassa ampuvat siviilejä yöklubin tanssilattioille ja uhkaavat viatonta naista peliosiossa, jossa Maxin on suojeltavat tätä kiikarikiväärin kanssa. Uhkamoduuli aktivoituu siis **6** pisteen voimalla **(3, 3)**.

Tämä on vahvassa kontrastissa myöhemmin favelassa kohdattaviin jengiläisiin, jotka eivät ole suoraan vastuussa kidnappauksesta mutta päätyvät silti konfliktiin Maxin kanssa. Vaikka favelan tulitaistelut alkavatkin jengiläisten aggressiivisen uhittelun seurauksena, heidän omasta näkökulmastaan jengiläisten voi katsoa puolustautuvan alueelle tunkeutunutta Maxia vastaan. Näiden kohdalla **uhkamoduuli** aktivoituu antipaattisesti vain heidän muodostamastaan pelimekaanisesta uhkasta **pelaajalle (0, 1)**.



Kuva 4.2.2 Poistettu verkkojulkaisusta

Favelan jengiläisten eniten aktivoitua moraalinen peruste on rikollisille tyypillinen **uhmamoduuli**, joka aktivoituu yhtäläisen vahvasti myös kidnappajien kohdalla **(4, 0)**. Molemmat tahot ovat rikollisen elämäntapansa vuoksi auktoriteetteja **epäkunnioittavia (1, 0)** ja **tottelemattomia (1, 0)**. Tutkittavina olleissa tehtävissä ei kuitenkaan nähty suoraa konfliktia näiden välillä, joten mekaaninen aktivoituminen jäi tapahtumatta. Molemmat myös uhmaavat maan lain ja järjestyksen

arvoja (1, 0) ja järkyttävät **instituutioita (1, 0)**: yksi hyökkäämällä julkeasti turvallisena pidettyyn kaupungin keskusta ja toinen pitämällä vallassaan kaupunginosaa, jonne virkavallalla ei juuri ole asiaa ilman armeijatason aseistusta.

Yhtäläisen voimakkaasti ja samalla tavoin molempien vihollisryhmien kohdalla aktivoituu **vierausmoduuli (3, 0)**. Molemmat aktivoituvat representaatiossa yhteensä viiden laukaisimen voimalla, mutta yhden sympaattisen laukeamisen takia kokonaisarvo jää kolmeen. Sympaattinen laukeaminen johtuu siitä, että kaikki jengiläiset ovat kuitenkin **ihmisiä (-1, 0)**. Sen sijaan **kieleltään (1, 0)**, **kulttuuriltaan (1, 0)** ja **etnisyydeltään (1, 0)** he ovat varsin vieraita amerikkalaiselle, valkoihoiselle Maxille. Tämän lisäksi jengiläiset useimmiten peittävät kasvonsa eli **naamioituvat (1, 0)**.

Muut moduulit aktivoituvat vain satunnaisesti. Kidnappaajat aktivoivat **huijausmoduulin** kahdesti **(2, 0)**, koska alun kidnappaus toteutetaan **väijytyksellä (1, 0)** ja voidaan tulkita myös (ihmisen) **varastamiseksi (1, 0)**. Favelan jengit sen sijaan aktivoivat saman moduulin vain yhdellä laukaisimella pelimekaanisesti, kun he **väijyttävät (0, 1)** Maxin favelan ahtailla kujilla esimerkiksi hyppäämällä esiin oven takaa Maxin läheystyössä. **Saastemoduulin** aktivoi vain favelan jengi, jonka vallanpito näkyy kentässä **saastuttavana (1, 0)** vaikutuksena yleisen rappion ja jengigrafittien muodossa. Molemmat jengit aktivoivat **sortomoduulin** käyttämällä järjestelmällistä **väkivaltakoneistoa (1, 1)** vallanpidossaan. Toisaalta jengit aktivoivat sympaattisesti **yksiarvoisuuden (-1, 0)** laukaisimen vastustamalla keskushallintoa ja korruptoitunutta poliisia. Jengeistä kidnappauksen tehnyt Comando Sombra syyllistyy naisen kaapatessaan myös **vapaudenriistoon (1, 0)**.

4.2.2 DeMarco-mafia

Max Payne 3:n narratiivi liikkuu useammassa eri ajankohdassa ja hyppii välillä takaumien kautta menneisyyteen. Yksi tällaisista kohdista on pelin neljäs tehtävä, joka selittää tapahtumat, jotka johtivat Max Paynen lähtöön Yhdysvalloista ja saapumiseen Brasiliaan. Tässä tehtävässä Max Payne joutuu kohtalokkaan välikohtauksen johdosta New Jersey Hobokenin kaupunginosaa hallitsevan italialais-amerikkalaisen DeMarco-mafiaperheen metsästämäksi. Kuumat paikat johtivat lopulta Maxin maanpakoon kohti Etelä-Amerikkaa, mutta ei ennen kaupunkisotaa mafiosojen kovanaamoja vastaan.

Kohtalon rattaat alkavat pyöriä, kun Maxin tunteva Raul Passos saapuu baariin, jossa Maxia uhkailee mafiosoporukka. Passos uhkailee nämä aseella pois, mutta kovanaamat palaavat kuvioihin myöhemmin kostaakseen. Tämä yhteenotto päättyi siihen, että Max ampuu alueen mafiapäällikön

pojan, mistä mafioso tulistuu ja lähtee kostamaan kytälle. Jo tässä aloituskohtauksessa nousee esiin moraalinen peruste, jota vastaan nämä gangsterit (DeMarco Goon) korostuneimmin rikkovat, eli **uhmamoduuli**. Nuoret rikolliset uhoavat ja haukkuvat omasta aloitteestaan itseään iäkkäämpää ja kokeneempaa Max Paynea ja nauravat jopa tämän murhatun vaimon muistolle. Nuoret kundit eivät myöskään kuuntele Maxin varoituksia perääntyä ajoissa.



Kuva 4.2.3 Poistettu verkkojulkaisusta

Näiden nuorten konnien kohdalla siis **epäkunnioitus (1, 0)** ja **tottelemattomuus (1, 0)** ovat representaation kannalta vahvasti aktivoituneina. Lisäksi välikohtaus voidaan tulkita sekä representatiiviseksi että mekaaniseksi **kapinaksi (1, 1)** kaupungin virkavaltaa vastaan, sillä he puhuttelevat Maxia edelleen kyttänä ja katsovat tämän edustavan virkavaltaa, vaikka mies onkin tässä vaiheessa ollut jo eläkkeellä hyvän aikaa. Teollaan ja asenteellaan he myös uhmaavat yhteiskunnan vallitsevia arvoja **(1, 0)**, kuten lainkuuliaisuutta ja kuolleiden kunnioittamista. Alukohtauksessa kuolevan gangsterin isän kerrotaan myös hallitsevan koko kaupunginosaa, mikä järkyttää kaupungin **instituutioita (1, 0)**. Uhmamoduulin kokonaisarvoksi tulee siis **6 (5, 1)**. Yhtäläisen korostunut on **uhkamoduuli**. Mafiosot uhkaavat sekä narratiivissa että pelimekaniikassa Maxia, eli **pelaajaa (1, 1)**, sekä tämän **toveria (1, 1)** Raul Passosia, joka taistelee kentän ajan Maxin rinnalla ja voi kuolla Maxin epäonnistuessa. Lisäksi alun käsikirjoitetussa kohtauksessa jengin johtaja lyö pistoolinperällä naamaan **naista (1, 0)**, joka ei ollut aseistettu tai vaarallinen.

Hyökkäys kohdistui siis **heikkoon (1, 0)**. Tässä vaiheessa on jo havaittavissa, että vihollisten naisiin kohdistava väkivalta ja sen uhka ovat toistuva moraalinen elementti, joka motivoi Max Paynea jatkamaan väkivaltaista kostoretkeään. Uhkamoduulin kokonaisarvoksi tulee uhmamoduulin tapaan **6 (4, 2)**.

Muut moraaliset perusteet jäävät DeMarcon mafiaperheen gangsterien kohdalla vaiteliaksi. Eniten aktivoituu **vierausmoduuli**, jossa laukeaa yhteensä viisi laukaisinta, mutta niiden lopputulema on ambivalentti. Yhtäältä mafiosot edustavat **kulttuuriltaan (1, 0)** ja **etnisyydeltään (1, 0)** Maxille vierasta italialais-amerikkalaista mafioson stereotyyppiä, mutta toisaalta he ovat kiistatta **ihmisiä (-1, 0)** ja myös sen verran yksilöllisiä, että **valeasulaukaisimen** katson aktivoituvan sympaattisesti **(-1, 0)**. Moduulin arvoksi tulee siis **0**. Yhteensä kahden laukaisimen edestä aktivoituvat sekä **huijaus- (2, 0)** että **saastemoduuli (2, 0)**. Kentän aikana nähdään mafian **varastaneen (1, 0)** autoja läheiselle huoltamolle, minkä lisäksi he **väijyttävät (1, 0)** Maxin ja Raulin näiden päästyä baarista Maxin asunnolle osana käsikirjoitusta. Saastemoduulin aktivoi jengin **rietas (1, 0)** kielenkäyttö naisista näiden saapuessa baariin ja Maxin murhatun vaimon loukkaaminen, mikä tunkee niin pyhälle alueelle että on tulkittavissa **häväistykseksi (1, 0)**. Viimeinen moraalinen peruste eli sortomoduuli jää arvoltaan nolnaan, mutta siinä aktivoituu kaksi laukaisinta. Yhtäältä mafiosot pitävät valtaa kaupunginosassa omalla **väkivaltakoneistollaan (1, 0)**, toisaalta keskusvaltaa vastustamalla vastustavat **yksiarvoisuutta (-1, 0)**.

4.2.3 Unidade de Forças Especiais

Kolmas tutkittava vihollinen edustaa pelissä representoidun Brasilian syvästi korruptoitunutta virkavaltaa. São Paulon kaupungin poliisin iskujoukkojen kovin kärki, erikoisjoukko Unidade de Forças Especiais eli UFE on näistä pahin. Puolisotilaallinen joukko iskee armotta ja teloittaa jopa aseettomia vankeja, jos kukaan ei ole näkemässä. Poliisijoukon täysi brutaalius nähdään pelin yhdeksännessä tehtävässä, jossa nämä hyökkäävät samaan favelaan, jossa Max vielä hetkeä aikaisemmin kävi yhden miehen sotaansa jengejä vastaan. Edellisten tehtävien vihollisista tuleekin nyt metsästettyjä, kun paremmin aseistettu ja koulutettu UFE murskaa lähiöjengien vastarinnan. Samalla kohteeksi valikoituu myös Max itse, sillä UFE ei ole turhan tarkka voimankäyttönsä perusteista.

Kuten Maxin ensikohtaamisesta näiden joukkojen kanssa voikin jo päätellä, on korostuneimmin UFE:n rikkoma moraalinen peruste **sortomoduuli**. Se aktivoituu yhteensä **5 (4, 1)** laukaisimen voimin. UFE:n **väkivaltakoneisto (1, 1)** näkyy sekä representaatioissa että mekaniikassa, kun poliisijoukot taistelevat jengiläisten ja Maxin kanssa pitkin poikin favelan katuja ja näiden

teloittaessa vankejaan. Poliisin läsnäolon ja menettelytapojen tulkitsen myös tukevan kaupungin äärimmäisiä elintasoeroja ja vallitsevaa asiaintilaa eli **oligarkiaa (1, 0)** ja **yksiarvoisuutta (1, 0)**. Lisäksi osana tehtävän käsikirjoitusta he myös vangitsevat useita jengiläisiä, mutta eivät pidättäkseen näitä laillisesti, vaan myydäkseen heidät porukalle, joka myöhemmin paljastuu elinkauppioiden joukoksi. He siis syyllistyvät tehtävän aikana myös **vapaudenriistoon (1, 0)**. Toiseksi eniten eli viiden laukaisimen verran aktivoituu **vierausmoduuli**, jonka kokonaisarvo kuitenkin jää vain kolmeen, sillä yksi laukaisimista aktivoituu sympaattisesti. UFE:n joukot ovat **etnisyydeltään (1, 0)**, **kieleltään (1, 0)** ja **kulttuuriltaan (1, 0)** Maxille vieraita, minkä lisäksi he ovat enimmäkseen kypäriensä taakse **naamioituneita (1, 0)**. He ovat kuitenkin **ihmisiä (-1, 0)**.



Kuva 4.2.4 Poistettu verkkojulkaisusta

Kolmanneksi eniten aktivoituu ja toiseksi suurimman antipaattisen tuomion antaa **uhkamoduuli**, sillä slummiin hyökätessään poliisit ovat uhka paitsi **pelaajalle (1, 1)**, myös aseettomille jengiläisille eli **heikoille (1, 1)**, joita tapetaan sekä käsikirjoitetuissa kohtaauksissa että pelitapahtumien aikana. Uhkamoduulin yhteisarvo on siis **4 (2, 2)**. Muut antipaattiset laukeamiset jäävät vähäisiksi ja perustuvat molemmat erääseen tehtävän loppupuolen kohtaukseen, jossa poliisi käy ihmiskauppaa palkka-armeija Crachá Preton kanssa. Teko voidaan tulkita sekä **saastemoduulin** kannalta poliisilaitoksen **korruptioksi (1, 0)** että **huijausmoduulin** mukaan yhteiskunnan

pettämiseksi (1, 0).

Moraalinen kokonaisvaikutelma UFE:sta on tässä tehtävässä kuitenkin ambivalentti, sillä se aktivoi voimakkaan sympaattisesti uhmamoduulin. UFE taistelee sekä representatiivisesti että mekaanisesti yhteiskuntarauhaa vastaan hyökänneitä favelan jengejä vastaan, niitä samoja jengejä, jotka vielä aiemmissa tehtävissä teloittivat ja kidnappasivat viattomia armotta, mikä voidaan ymmärtää **kapinan (-1, -1)** kukistamiseksi. Sekä narratiivinen että pelimekaaninen taistelun jengejä vastaan on tulkittavissa myös **instituutioiden (-1, -1)** puolustamiseksi. UFE myös vastustaa **tottelemattomuutta (-1, 0)** ja jengien edustamaa **epäkunnioitusta (-1, 0)** sekä puolustaa lainkuuliaisuuden **arvoa (-1, 0)**. Moduulin kokonaisarvoksi tulee siis sympaattinen **-7 (-5, -2)**.

4.2.4 Crachá Preto

Entisistä sotilaista, poliiseista, palomiehistä ja muista kovanaamoista koostuva yksityisarmeija Crachá Preto on palkkasotilaiden joukko, joka heittää keikkaa väkivallan alalla parhaimman hinnan tarjoajalle. Max Payne joutuu konfliktiin tämän porukan kanssa melko varhain pelissä, kun joukko keskeyttää Maxin ja Comando Sombran gangsterien välisen lunnasmaksun tyhjällä jalkapallokentällä keskellä yötä. Analyysini kohteena tässä tutkimuksessa on kuitenkin pelin loppupuolelle sijoittuva tehtävä, jossa CP:n miehet ovat pakoilevan Maxin ja tämän seurassa olevan Giovanna-nimisen naisen perässä. Maxin on raivattava taistellen tie itselleen ja Giovannalle ulos varastohallien ja ruostuneiden autojen täyttämältä huoltamoalueelta.

Heti tehtävän alussa päällimmäisenä korostuu uhkamoduuli, joka hönkii Maxin niskaan enemmän tai vähemmän koko pelin ajan. Maxin suojeluksessa oleva Giovanna, joka on myös tämän toverin Raul Passosin tyttöystävä, paljastaa tehtävän alussa olevansa raskaana ja kantavansa Passosin lasta. Tämän seikan ansiosta CP:n hyökkääjät onnistuvat aktivoimaan lähes koko uhkamoduulin kirjon. He uhkaavat paitsi **pelaajaa (1, 1)** itseään, myös **naista (1, 1)**, **lasta (1, 1)** ja välillisesti myös Maxin **toveria (1, 1)** tämän perheen kautta, niin pelin representaation tasolla kuin myös mekaniikoissa.

Mikäli Max jättää suojeluksessaan olevan naisen liian kauas itsestään, peli näyttää välittömään pelin loppumiseen johtavan kohtauksen, jossa CP:n sotilas tappaa raskaana olevan naisen niille sijoilleen. Koska nainen on aseeton eikä kykene puolustautumaan, CP uhkaa myös **heikkoja (1, 1)** sekä representatiivisesti että mekaanisesti. Ainoa uhkamoduulin laukaisin, jota vihollinen ei tässä tehtävässä aktivoi, on näin ollen **ihmiskunta (0)**, jonka olemassaolo ei missään vaiheessa ole uhattuna Max Payne 3:n tarinassa. Uhkamoduulin arvoksi tulee siis tehtävässä muhkeat **10 (5, 5)**.



Kuva 4.2.5 Poistettu verkkojulkaisusta

Muut moduulit jäävät verrattain vähäiseen asemaan tehtävän suoraviivaisuuden vuoksi. Tehtävässä on vain armoton vihollinen, Max ja suojeltava Giovanna lapsineen. Ainoa moraalinen peruste, joka uhkamoduulin lisäksi aktivoituu missään määrin korostuneesti, on sortomoduuli, joka saa arvokseen **4 (2, 2)**. CP:n taistelijat käyttävät omaa **väkivaltakoneistoaan (1, 1)** valtansa välikappaleena ja edustavat käyttäytymisellään sekä ulkoasullaan yhdenlaista sotilaallista **yksiarvoisuutta (1, 1)**, joka puolustaa rahan valtaa ja vahvimpien oikeuksia.

Vierausmoduuli aktivoituu korostuneesti, mutta ambivalentisti. Kuten lähes kaikki muutkin Max Payne 3:n vihollisista, he ovat **kieleltään (1, 0)**, **kulttuuriltaan (1, 0)** ja **etnisyydeltään (1, 0)** vieraita Maxille. Toisaalta he ovat selvästi **ihmisiä (-1, 0)** eivätkä käytä **naamioita (-1, 0)** tai muuten ole täysin yhdenmukaisia ulkoasultaan. Muissa moduuleissa laukaisimien aktivoitumiset jäävät vähäisiksi. Vaikka CP:n taistelijat eivät olekaan täysin yhdenmukaisia ulkoasultaan, he käyttävät silti eräänlaista univormua, mitä voidaan pitää **valeasun (-1, 0)** vastakohtana. Univormu kun tunnistaa taistelijan sellaiseksi ja tekee hänestä osan konfliktia ja siten ”hyväksyttävän” kohteen. Tämä on huijausmoduulin ainoa laukeaminen. Saaste- ja uhmamoduulit jäävät puolestaan kokonaan laukeamatta.

4.2.5 Max Payne 3 kokonaisuutena

1. Uhka 27 pistettä (representaatio 14 / mekaniikka 13)
2. Sorto 12 pistettä (representaatio 7 / mekaniikka 5)
3. Vieraus 10 pistettä (representaatio 10 / mekaniikka 0)
4. Uhma 7 pistettä (representaatio 8 / mekaniikka -1)
5. Huijaus 5 pistettä (representaatio 4 / mekaniikka 1)
6. Saaste 4 pistettä (representaatio 4 / mekaniikka 0)

Toisin kuin Dishonoredissa, jossa hallitsevaan asemaan pelissä nousi kaksi moraalista moduulia, Max Payne 3:n kohdalla yksi on selkeästi ylitse muiden. **Uhkamoduuli** aktivoituu pelissä enemmän kuin kaksi seuraavaa yhteensä, peräti 27:n pisteen edestä. Seuraavaksi tulevat **sorto** ja **vieraus**, jotka aktivoituvat suhteellisen samoissa määrin, ja alenevassa määrin **uhma**, **huijaus** ja **saaste**. Max Payne 3:n vihollisten kohdalla kaikki moraaliset perusteet aktivoituvat selvän antipaattisesti, joskin osa niistä huomattavan korostuneesti verrattuina muihin.

Kolmeen voimakkuuskategoriaan jaoteltuna pelin viholliset aktivoivat vahvasti vain uhkamoduulin, keskivahvasti sorron, vierauden, uhman ja huijauksen moduulit ja heikosti saasteen. Tästä nähdään, että Max Payne 3:n viholliskuvan moraalialia hallitsee selvän korostuneesti yksi moduuli toisten jäädessä tasapaksun keskivahvuuden taajuuksille. Uhka värittää kaikkea Max Payne 3:n viholliskuvassa. Äärimmäisen väkivaltaisessa ja kyynisessä film noir -räiskintäseikkailussa parhaimmillaankin viallisen Maxin kohtaamat viholliset ovat todellisia hirviöitä, jotka tappavat sääliä ja epäröimättä aseettomia siviilejä, naisia ja pelaajan tovereita. He käyttäytyvät joka tilanteessa aggressiivisesti ja yleensä aloittavat konfliktin hyökkäämällä silmittömästi Maxia vastaan. Kulahtaneen newyorkilaisetsivän maailmassa ei ole diplomatiaa, vaan viholliset ovat vihollisia luonnostaan. Konfliktitilanteisiin on aina vain yksi ratkaisu, ja se on tyylytelty, äärimmäinen väkivalta.

Keskivahvojen joukosta sortomoduuli korostuu sen vuoksi, että Max Paynen maailman vihollisista useimmat ovat jonkinlaisia vallankäyttäjiä omilla alueillaan. Slummeissa huumekauppaa käyvät rikollisjengit hallitsevat hegemonisesti ja pitävät asejoukoillaan erimieliset kurissa, kunnes korruptoituneet viranomaiset hyökkäävät paikalle vielä vahvemmin aseistettuina ja teloittavat surutta myös antautuvat, aseettomat slummin asukkaat. Ne, jotka otetaan vangeiksi, myydään pidättämisen sijasta mustan pörssin elinkauppiaille osana karmaisevaa salajuontaa. Toisaalta korostuu myös uhma, jonka lähteenä ovat pelin monet rikollisryhmät, jotka haastavat Brasilian suurimman kaupungin São Paulon laillista esivaltaa.

Keskivahvasti korostuu myös vierauden moduuli, jonka asemaa korostaa erityisesti se, että lähes

kaikki Maxin viholliset ovat hänelle itselleen etnisesti, kulttuurisesti ja kielellisesti vieraita. Toisaalta moduuli jää keskivahvaan asemaansa mahdollisesti sen takia, että vierausmoduulin toinen puoli jää toteutumatta. Max taistelee vieraita vastaan, mutta hän ei varsinaisesti puolusta mitään omaa viiteryhmäänsä, vaan on pudotettu yksinäisenä amerikkalaisena hänelle vieraaseen maailmaan. Keskivahvojen joukkoon mahtuu täpärästi myös huijausmoduuli, mikä selittyy rikollisjengien suurella määrällä vihollisryhmien keskuudessa.

4.3 Yli-ihmisen oikeudella – Deus Ex: Human Revolution (2011)

Deus Ex: Human Revolution on jatko-osa vuonna 1999 julkaistulle PC-peli *Deus Exille*, joka on yksi kaikkien aikojen rakastetuimmista toimintaroolipeleistä. Deus Exit käsittelevät lähitulevaisuuden kyberpunkhenkistä maailmaa, jossa nopeasti kehittyvä teknologia on alkanut muuttaa paitsi ihmisen ympäristöä ja hänen käyttämiään työkaluja, myös ihmistä itseään. Alkuperäisessä, kaukaisempaan tulevaisuuteen sijoittuvassa Deus Exissä kyse oli nanoteknologiasta, jolla ihmistä muovataan atomitasolla, kun taas Human Revolutionissa kyse on mekaanisesta augmentaatiosta eli ihmisen kykyjen parantelusta elektronisin ja mekaanisin lisäosin, joiden avulla kyborgeista on tullut todellisuutta. Human Revolutionin päähenkilöstä Adam Jensenistä tulee yksi näistä kyborgeista, kun hänen biologinen ruumiinsa tuhoetaan elinkelvottomaksi terroristihyökkäyksessä pelin prologissa.

Kuten alkuperäisessä Deus Exissä, myös Human Revolutionissa moraaliset elementit ovat alusta asti mukana paitsi representaatioissa, myös pelimekaniikoissa. Molemmissa Deus Exeissä pelaajan ohjaamasta hahmosta on tullut jotakin paljon tavanomaista ihmistä voimakkaampaa ja kykenevämpää, ja useissa tilanteissa on pelaajan käsissä, mitä hän tällä vallalla tekee. Pelaaja voidaan mieltää nietscheläisessä mielessä ylimieheksi, jonka on valittava omat arvonsa ja etiikkansa muuttuvassa maailmassa ja ihmiskunnassa. Henkilökohtainen mielipiteeni on se, että alkuperäinen Deus Ex käsittelee narratiivissaan näitä filosofis-eettisiä kysymyksiä paljon jälkeläistään mielenkiintoisemmin, mutta tämä ei toki tarkoita sitä, etteikö Human Revolutionillakin olisi ansioita puolellaan.

Edeltäjänsä tapaan Human Revolution kuuluu peleihin, jotka antavat pelaajan päättää omasta väkivallan käytöstään. Pelaaja voi ratkaista lähes jokaisen konfliktitilanteen haluamallaan tavalla. Yleensä tämä on yksi kolmesta vaihtoehdosta: vihollisia kohdatessaan pelaaja voi joko hiipiä heidän ohitse, tainnuttaa tai tappaa. Pelimekaniikka suosii tainnuttamista ja tappamista hiipimisen kustannuksella, sillä pelaaja kerryttää tällä tavoin enemmän hahmonkehityksessä käytettäviä kokemuspisteitä, mutta muuten pelaajalle annetaan vapaat kädet päättää omasta voimankäytöstään. Kenties juuri tästä syystä kaikki Human Revolutionin vastustajat eivät ole parantumattomia pahiksia, vaikka toki suurin osa on.

4.3.1 Belltower

Ensimmäinen pelissä kohdattava vihollinen on turvallisuusyritys Belltowerin palkkasotilas, joiden joukko hyökkää pelin prologissa päähenkilön työpaikalle laboratorioon, jossa Jensenin naisystävä työskentelee laboratorion johtajana. Hyökkäyksessä sankarin elämä ja ruumis lyödään pirstaleiksi: hyökkääjät tappavat (tai vaikuttavat tappavan) laboratorion kaikki tutkijat, mukaan lukien Jensenin rakkaan, ja jättävät päähahmon kuoleman kielissä vuotamaan kuiviin palavan rakennuksen lattialle. Työnantaja ehtii kuitenkin pelastamaan Jensenin hengen viime hetkellä tehtävillä kyborgi-implanteilla.



Kuva 4.3.1 Poistettu verkkojulkaisusta

Korostunein moraalinen peruste, jota vastaan Belltowerin palkkasotilaat rikkovat prologin hyökkäyksessä, on *uhkamoduuli*. Hyökkäyksellään he uhkaavat sekä representatiivisesti että interaktiivisissa taisteluissa mekaanisesti Adam Jensenia eli **pelaajaa (1, 1)**. Tämän lisäksi hyökkäys uhkaa **naista (1, 0)**, eli Jensenin tyttöystävää, Jensenin **tovereita (1, 0)** ja aseettomia ihmisiä, eli **heikkoja (1, 0)**. Lisäksi pelin käsikirjoitus tekee selväksi, että työpaikan laboratoriossa tehtävä tutkimus, jonka palkkasoturit tuhoavat, tulee olemaan jotakin koko ihmiskunnan mullistavaa ja sitä auttavaa. Hyökkäys voidaan siis tätä kautta tulkita hyökkäykseksi koko **ihmiskuntaa (1, 0)** vastaan. Sympaattisia laukeamisia ei tapahdu. Uhkamoduulin kokonaisarvoksi tulee näin ollen **6 (5,**

1).

Muita korostuneita moraalisia perusteita ovat *uhma-* ja *sortomoduuli*, joista molemmat saavat arvokseen **5 (4, 1)**. *Uhmamoduulia* vastaan Belltowerin sotilaat rikkovat hyökkäämällä ihmiskuntaa edistävien tieteentekijöiden ja älyköiden kimppuun, mikä osoittaa sekä representatiivisesti että mekaanisesti suurta **epäkunnioitusta (1, 1)**. Lisäksi he rikkovat selkeästi lakia, eli edustavat piittaamattomuutta yhteiskunnan säännöistä ja **tottelemattomuutta (1, 0)**. Moinen teko myös rikkoo joitakin läntisissä teollisuusmaissa tärkeinä pidettyjä **arvoja (1, 0)**, kuten tieteellistä maailmankuvaa ja vapaata tutkimusta itseään vastaan. Teko myös järkyttää tutkijoiden työpaikkaa **instituutiona (1, 0)**. Yhtiön on kerrottu olevan Detroitin kaupungin taloutta kehittänyt ja sen kansaa työllistänyt voima, jonka vastoinkäymiset lankeavat koko yhteisön niskaan.

Sortomoduulia Belltower taas aktivoi käyttämällä vahvaa **väkivaltakoneistoa (1, 1)** tehtävänsä suorittamiseen ja tuhoamalla yhtiön laboratorion, eli syyllistyen yhdentyypiseen **omaisuudenriistoon (1, 0)**. Maailmaa muuttavan tutkimuksen tuhoaminen tähtää myös vallitsevan asiointilan ja harvainvallan turvaamiseen, mille asetetaan pohja hyökkäystä edeltävässä välinäytöksessä. Tässä salaperäiset pukumiehet neuvottelevat tutkimuksen pysäyttämisestä. Teknologia, jota yhtiössä on kehitetty, nähdään kyborgiteknologiaa demokratisoivana voimana, joka on pysäytettävä. Belltower siis puolustaa **yksiarvoisuutta (1, 0)** ja **oligarkiaa (1, 0)**.

Muut moraaliset perusteet jäävät enimmäkseen aktivoimatta. *Vierausmoduulin* osalta voidaan sanoa, että Belltowerin joukot käyttävät **naamioita (1, 0)**, joiden vuoksi heidän **etnisyydestään (0, 0)**, **kulttuuristaan (0, 0)** tai muista vierasmoduulin piirteistä ei saa selvää. Hahmot eivät myöskään juuri puhu tehtävän aikana, joten **kielilaukaisin (0, 0)** jää aktivoitumatta. Kyborgien täyttämässä maailmassa hyökkääjien **ihmisyyskin (0, 0)** jää vaikeasti tulkittavaksi. *Huijausmoduuli* aktivoituu kolmasti, mutta saa ambivalenssin vuoksi arvokseen vain **1 (2, -1)**. He käyttävät osana käsikirjoitusta **väijytystä (1, 0)** ja **asymmetrisia (1, -1)** taktiikoita hyökkäämällä aseettomien kimppuun, mutta toisaalta taistelevat Jensenia vastaan reilusti samoilla aseilla kuin tämä itsekin taistelee. *Saastemoduuli* jää aktivoitumatta.

4.3.2 Tai Yong Medical

Shanghain kuvitteellisella Hengsha-keinosaaressa Jensen kohtaa palkkasotilaat, jotka mainitsin jo tämän gradun johdannossa. Tutkimuksen kohteena on juuri kyseinen kohta, joka osaltaan motivoi minua käymään käsiksi tähän tutkimusaiheeseen. Koska kuvailin tilanteen jo johdannossa, selitän sen tässä vain lyhyesti: Jensen on juuri auttanut hakkeria, joka majoilee Hengshan saaren köyhien asuntolassa. Vastalahjaksi tämä antaa Jensenille väärennetyn henkilöllisyystodistuksen, jonka avulla

pelaaja voi jatkaa seikkailuansa.

Kun vaihtokauppa on suoritettu, Jensenin työnantajan kanssa kilpailevan Tai Yong Medical -kyborgiyrityksen palkkasotilaat hyökkäävät paikalle ja teurastavat armotta jokaisen aseettoman siviilin paikan päällä. Kuolonuhrit lasketaan useissa kymmenissä. Tämän jälkeen Jensen voi valita, auttaako hakkeria antamalla hänelle aseensa vai jättääkö hänet oman onnensa nojaan. Tekemällä tästä valintatilanteesta kyselyn pelaajille oppisimme varmasti jotakin erilaisten pelaajien tyyleistä, mutta moraalisesti tätä binääristä valintatilannetta mielenkiintoisempaa olisi tietää, kuinka moni toimi laillani ja tappoi jokaisen hyökänneistä palkkasotilaista kostona vääryydestä. Peli itse ei kannusta pelaajaa tekemään näin, sillä pakoon hiippailu olisi helpompaa.



Kuva 4.3.2 Poistettu verkkojulkaisusta

Mikä sitten sai minussa itsessäni aikaan niin voimakkaan moraalisen reaktion? Ensimmäisenä palkkasoturien hyökkäyksessä korostuu *uhkamoduuli*. Tai Yongin joukot surmaavat surutta aseettomia siviilejä, eli **heikkoja (1, 0)**, joiden joukossa oli myös **naisia (1, 0)**. Tämä jää kuitenkin vain representaation tasolle, sillä siviilit tapetaan pelin interaktiivisten osioiden välisessä välanimaatiossa. Kun Jensen menee puhumaan hakkerille, siviilit ovat kaikki hengissä, ja kun pelaaja jälleen saa ohjaket käsiinsä, ovat he kaikki kuolleita. **Pelaajan (1, 1)** lisäksi palkkasoturit uhkaavat hakkeria, joka voidaan tavallaan mieltää Jensenin **toveriksi (1, 0)**. Uhkamoduulin arvoksi tulee siis yhteensä **5 (4, 1)**.

Yhtäläisellä voimakkuudella Tai Yongin kohdalla aktivoituvat uhma- ja sortomoduulit.

Uhmamoduulia Tai Yong aktivoi rikkomalla lakia eli **tottelemattomuudella (1, 0)**. He osoittavat myös **epäkunnioitusta (1, 0)** minkäänlaisia reilun pelin tai kunniallisuuden sääntöjä kohtaan ja rikkovat sekä **perinteitä (1, 1)** että **arvoja (1, 1)** vastaan hyökätessään ihmisten kimppuun heidän omassa kodissaan. Tämä heijastuu jopa pelimekaniikkaan: siinä missä Jensen on vielä hetkeä aikaisemmin kävellyt rauhassa samassa kentässä elämänsä elävien siviilien keskuudessa, nyt tyhjäksi ammuttuja katuja partioivat vain raskaasti aseistetut ja vihamieliset kommandot. Se tuntuu syvällisellä tasolla yhteiskunnan perusarvojen rikkomiselta. Uhmamoduulin arvoksi tulee **5 (3, 2)**.

Sortomoduuli aktivoituu siitä, että Tai Yongin joukot käyttävät **väkivaltakoneistoaan (1, 1)** tahtonsa läpi viemiseen ja edustavat käytöksellään taistelussa ja käsikirjoitetulla toiminnallaan **yksiarvoisuutta (1, 1)**, jossa vahvimman oikeudella palkka-armeijat ja korporaatiot polkevat pientä ihmistä. Lisäksi Tai Yong kaappaa alueen turvakamerat omaan käyttöönsä, eli käyttää hyväkseen pelimekaniikan **valvontaelimiä (0, 1)**. Sortomoduulin arvoksi tulee **5 (2, 3)**. Tämä on harvinainen tapaus, sillä moraalimoduuli tuntuu harvemmin aktivoituvan enemmän mekaniikan kuin representaation puolella.

Huijausmoduuli aktivoituu kerran Tai Yongin tarinassa käyttämän **väijytyksen (1, 0)** vuoksi.

Vierausmoduuli aktivoituu ambivalentisti: sotilaat käyttävät naamioita **(1, 0)** eli kasvot peittäviä kypäriä, mutta puhuvat toisaalta samaa **kieltä (-1, 0)** kuin Jensenkin, eli englantia. Tämä vieläpä ympäristössä, jossa suurin osa väestöstä puhuu mandariinikiinaa. **Saastemoduuli** jää kokonaan aktivoitumatta.

4.3.3 Derelict Row Ballers

Hurjasta teknologisesta kehityksestään huolimatta Detroitin kaupunki ei ole jättänyt jengirikollisuutta menneisyyteensä, vaan rikollisorganisaatiot ovat riesana tulevaisuudessakin. Derelict Row -kaupunginosaa hallitseva Derelict Row Ballers -jengi on enimmäkseen mustista nuorista miehistä koostuva jengi, joka muun muassa käy laitonta asekauppaa ja sotii kilpailijoitaan Motor City Bangerseja vastaan. Kilpailevasta jengistä DR Ballerseja erottaa sama ideologinen juopa, joka on läsnä kaikkialla Human Revolutionin yhteiskunnassa: he vastustavat kyborgiteknologiaa eli pelin termein ihmisen augmentaatiota, kun taas Motor City Bangersin jäsenistä osa on augmentoituja.

Adam Jensen joutuu konfliktiin Ballersien kanssa kahdessa tehtävässä, joista toinen on vapaaehtoinen pelaajalle. Vapaaehtoisessa sivutehtävässä Jensen tulee entisen poliisikollegansa värväämäksi jahtaamaan korruptoitunutta poliisia, jonka jäljille päästään etsimällä Ballersien

hallitsemalta alueelta löytyvä asekatkō. Päätarinan pakollinen tehtävä vie Jensenin samalle alueelle etsimään lähetintä, joka sotkee kaupungin verkkoa ja estää Jensenin porukkaa jäljittämästä salaperäistä vihollista, joka oli yhtiön tehtaalle tehdyn iskun takana.

Ballersien kohdalla korostunein moraaliperuste, jota jengiläiset rikkovat, on *uhmamoduuli*, kuten useiden muidenkin rikollistyyppisten vihollisten kohdalla. Ballers-jengi miehittää osaa Detroitin kaupungista eikä yritä peitellä toimintaansa. Päinvastoin, jäsenet kantavat jengin punavalkoista asua ylpeydellä. Jengiläisten **tottelemattomuus (1, 1)** lakia ja **epäkunnioitus (1, 1)** yhteiskuntaa kohtaan heijastuvat siis representaation lisäksi pelimekaniikkaan, sillä jengien hallitsemilla alueilla Jensenin on vaikeampi liikkua.



Kuva 4.3.3 Poistettu verkkojulkaisusta

Jos jengiläiset näkevät Jensenin, he suhtautuvat tähän ensiksi vihamielisesti ja haukkuvat tätä *hanzeriksi*, joka on Human Revolutionin maailmassa loukkaus augmentoituja ihmisiä kohtaan. Jos Jensen ei suostu häipymään, jengiläiset hyökkäävät lopulta tämän kimppuun. Heidän aseellinen miehityksensä yhdessä kaupunginosassa on Detroitin yhteiskuntaa **instituutiona järkyttävä (1, 1)** voima sekä representaatioissa että mekaniikassa, minkä lisäksi se on representaatioissa tulkittavissa **kapinaksi (1, 0)** viranomaisia vastaan, vaikkakaan he eivät pelimekaanisesti taistele poliiseja vastaan. Sen sijaan **perinnelaukaisimesta (-1, 0)** Ballersit saavat yhden sympaattisen pisteen, sillä

heidän voidaan katsoa omalla tavallaan puolustavan perinteistä ihmiskäsitystä, johon kyborgius ei kuulu. Uhmamoduulin arvoksi tulee **7 (4, 3)**.

Muiden moraalisten perusteiden aktivoituminen suuntaan tai toiseen on Ballersien kohdalla harvinaisempaa. Toiseksi vahvimmin aktivoituu *sortomoduuli*, jota laukoo jengin käyttämä **väkivaltakoneisto (1, 1)**, mutta muut laukaisimet jäävät vaiteliaksi. Muissa moduuleissa nähdään vain yksittäisiä laukeamisia. Jengialueen sisäänkäynnillä parittajana toimiva jengiläinen puhuu yhdelle prostituoiduistaan, mikä aktivoi **riettauslaukaisimen (1, 0)**. Jensenin entinen työtoveri puhuu heistä **varkaina (1, 0)** mikä aktivoi laukaisimen huijausmoduulissa.

Vierausmoduulilta Ballersit saavat jossain määrin sympaattisen tuomion. He ovat selkeästi **ihmisiä (-1, -1)** sekä representaation että mekaniikan kannalta: Jensen itse on jotakin muuta kuin ihminen ja pystyy käyttämään taistelussa epäinhimillisiä kykyjä, kun taas Ballersit taistelevat ihmisten tavoin. He myös puhuvat samaa **kieltä (-1, 0)** Jensenin kanssa, joskaan dialogia Jensen ei missään vaiheessa jengin jäsenten kanssa käy, joten mekaaninen puoli jää aktivoitumatta. Toisaalta jengiläiset ovat **etnisyydeltään (1, 0)** korostuneesti tummempia kuin Jensen, mikä on antipaattinen laukeaminen. Lisäksi heidän ideologinen augmentaation vastustamisensa näyttäytyy vieraana **aatteena (1, 0)**. Arvoksi tulee **-1 (0, -1)**.

Mielenkiintoisesti myös *uhkamoduuli* jää melkein kokonaan aktivoitumatta. Ballersit muodostavat uhkan ainoastaan **pelaajalle (0, 1)**, ja tällöinkin pelkästään mekaanisessa mielessä: he eivät aloita konfliktia Jensenin kanssa eivätkä missään vaiheessa ole hyökkäämässä hänen kimppuunsa ilman provokaatiota. He jopa antavat Jensenille tilaisuuden perääntyä alueeltaan hänen sinne tunkeutuessaan, mikä pelivihollisten mittapuulla on peräti helläsydämistä käytöstä. Muuten he tyytyvät oleskelemaan omalla alueellaan ja uhkaavat lähinnä kilpailevia rikollisia.

4.3.4 Detroitin poliisi

Detroitin poliisi on tutkimusaineiston ainoa vastustajaryhmä, jonka edustajat voidaan tulkita hyväksiksi. Poliisi päätyy Jensenin ”vastustajaksi” juonessa pelin alun tehtaalle tapahtuvan hyökkäyksen jälkeen. Poliisin ruumishuoneella säilytetään ruumista, jonka sisältämää tietoa Jensenin yhtiö tarvitsee selvittääkseen, kuka hyökkäsi heidän kimppuunsa, mutta poliisi pitää heidät loitolla ja valehtelee ruumiin augmentaatiosta, jonka Jensen ehti nähdä omin silmin alun tehtaalla. Jensen saa siis tehtäväkseen tunkeutua poliisiasemalle hakemaan ruumiilta löytyvää mikrosirua.

Teoriassa tämän voi tehdä yhdellä kolmesta tavasta, joskin pelin lausumaton oletus on, että pelaaja valitsee kahdesta: joko hän hiipii poliisiasemalle virkavallan huomaamatta tai puhuu itsensä sisälle

erillisen dialogiminipelin kautta. Kolmas tapa on ampua kaikki poliisit hengiltä, mutta pelaajaa kannustetaan pehmeillä keinoilla välttämään tätä, representatiivisesti sen moraalittomuuden ja pelimekaanisesti sen ylivoimaisen vaikeuden avulla.



4.3.4 Poistettu verkkojulkaisusta

Korostuneimmin aktivoituvaa moduulia poliisien kohdalla on *uhmamoduuli*, jolta poliisi saa vahvan sympaattisen tuomion. Poliisiaseman ulkopuolellakin Detroitin kaupungin katuja häiriökäyttäytymisen varalta valvovat poliisit ovat sekä representaatioissa että mekaniikassa **tottelemattomuuden (-1, -1)**, **epäkunnioituksen (-1, -1)** ja **kapinoinnin (-1, 0)** vastustajia. Näistä kaksi ensimmäistä aktivoituvat myös mekaanisesti, koska partioivat poliisit reagoivat esimerkiksi siihen, jos Jensen tappaa siviilejä (minkä peli mahdollistaa). Kapinalaukaisin jää mekaanisesti laukaisematta, sillä poliisi ei missään vaiheessa käy sotaa kapinoivia asejoukkoja vastaan osana pelimekaniikkaa. Näin tapahtuu vain käsikirjoitetuissa kohtauksissa, kuten alun tehtaalla. Lainvalvonta Detroitin kaduilla myös puolustaa **instituutioita (-1, -1)** ja laillisen yhteiskunnan **arvoja (-1, -1)**. Uhmamoduulin arvoksi tulee **-9 (-5, -4)**.

Toiseksi eniten aktivoituu *sortomoduuli*, joka on myös ainoa moraalisisista perusteista, jota vastaan poliisin voidaan katsoa merkittävästi rikkovan. Katuja partioivat raskaasti aseistetut, puolisolitaalliset poliisit edustavat eittämättä **väkivaltakoneistoa (1, 1)** vallankäytön välineenä.

Heillä on myös käytössään monipuoliset **valvontaelimet (1, 1)** partiomiehistä turvakameroihin poliisiaseman sisällä. Kovalla aseellisella voimalla varustetun poliisilaitoksen näytetään myös pelin alussa olevan uskollinen kaupunkia hallitseville suuryrityksille ja vallitsevan asiantilan **yksiarvoisuudelle (1, 0)**. Heidän läsnäolonsa myös puolustaa kaupunkia hallitsevaa **oligarkiaa (1, 0)** samaan aikaan kun kaduilla eletään köyhydessä. Sortomoduuli saa arvokseen **7 (4, 3)**.

Toinen korostuneen sympaattisesti aktivoituva moraalinen peruste on **huijausmoduuli**, sillä yhteiskunnan epäkohdista huolimatta poliisilaitos vaikuttaa silti puolustavan lakia ja järjestystä. Poliisit taistelevat reilun suoraviivaisesti eli eivät **asymmetrisesti (-1, -1)**, pidättävät **varkaita (-1, 0)**, esiintyvät selkeästi **valeasun (-1, -0)** sijaan univormussa ja pelastavat alussa **väijytyksen (-1, 0)** kohteeksi joutunutta tehdasta. Ainoa antipaattinen laukeaminen johtuu siitä, että poliisi valehtelee **(1, 0)** Jensenin työnantajalle tehtaasta löytyneen hakkerin ruumiista. Kokonaisarvoksi tulee **-4 (-3, -1)**. Myös **vierausmoduuli** aktivoituu sympaattisesti, sillä poliisit edustavat samaa **etnisyyttä (-1, 0)** ja **kulttuuria (-1, -0)** sekä puhuvat samaa **kieltä (-1, -1)** kuin Jensen, mikä näkyy myös mekaniikassa pelattavissa dialogeissa. Lisäksi poliisit ovat **ihmisiä (-1, 0)** ilman näkyviä augmentaatioita. Ainoastaan monien käyttämät naamioivat **kypärät (1, 0)** etäännyttävät heitä Jensenistä. Vierausmoduulin arvoksi tulee **-4 (-3, -1)**.

Muut aktivoitumiset jäävät vähäisiksi. **Uhkamoduulin** kannalta poliisit ovat uhka **pelaajalle (0, -1)** pelimekaanisesti mutta eivät tarinallisesti, ja he suojelevat **heikkoja (-1, -1)** eli siviilejä kaupungin kaduilla. **Saastemoduuli** aktivoituu kerran siitä, että poliisilaitos voidaan tulkita jossain määrin **korruptoituneeksi (1, 0)** kaupungin korporaatiovallan vuoksi. Pelin tarina tekee selväksi, että kansalaisten palvelemiseen tarkoitettu poliisilaitos suojelee ensisijaisesti suuryrityksiä ja rahavaltaa. Tämä korruptio osaltaan ajoi ennen poliisina työskennelleen Jensenin pois alalta.

4.3.5 Puristit

Jensenin ensimmäinen työtehtävä kyborgina vie tämän yhtiön tehtaalle, jossa ihmisten teknologista muokkaamista vastustavat puristit ovat ottaneet panttivankeja ja uhkaavat varastaa kallisarvoisen keksinnön. Näiden katujengiläisistä koostuvien kaappaajien ideologisena motiivina on ihmisaugmentaation suuryrityksen järkyttäminen ja sen rikosten todistaminen.

Radikaalijoukon korostuneimmin rikkomia moraalin perusteita on **uhkamoduuli**. Kaapatessaan panttivankeja ja vangitessaan heidät pommilla viritettyyn huoneeseen he ovat uhka sekä **heikoille (1, 1)** että **naisille (1, 1)**, joita on osa panttivangeista ja tehtaan johtaja, jota pidetään ase ohimolla vankina tehtävän lopussa. Panttivankien uhka on myös pelimekaaninen, sillä he kuolevat myrkykaasuun, jos pelaaja epäonnistuu pommin purkamisessa. Lisäksi puristit ovat myös

teloittaneet aseettomia työntekijöitä tehtaan käytäville ennen Jensenin saapumista paikalle. Yhteisen työnantajan kautta he ovat myös uhka Jensenin **tovereille (1, 1)**, minkä lisäksi aseistetut kaapparit ovat luonnollisesti uhka myös **pelaajalle (1, 1)**, joka puolustaa tehdasta näiden hyökkäystä vastaan. Uhkamoduulin arvoksi tulee **8 (4, 4)**.



Kuva 4.3.5 Poistettu verkkojulkaisusta

Lähes yhtäläisen voimakkaasti aktivoituu **uhmamoduuli**. Tehtaan kaappaaminen ja panttivankien ottaminen edustaa mitä suurinta **tottelemattomuutta (1, 1)** ja myös **epäkunnioitusta (1, 1)** yhtiön omistusoikeutta ja työntekijöiden oikeuksia kohtaan. Se on mittakaavansa vuoksi myös jonkinasteinen **kapina (1, 1)** vallitsevaa yhteiskuntajärjestystä vastaan. Se on myös suuryrityksen järkyttämistä **instituutiona (1, 1)**. Ainoa sympaattinen laukeaminen tapahtuu siitä, että puristit tavallaan puolustavat itse tärkeänä pitämäänsä **arvoa (-1, -1)**, eli ihmisruumiin pyhyttä turmeluksena nähdyltä augmentaatiolta.

Sortomoduuli aktivoituu myös antipaattisesti, joskin myös sympaattisia aktivoitumisia tapahtuu. Panttivankidraama pelitilanteena on **vapaudenriistoa (1, 1)**, minkä lisäksi tehtaan kaappaaminen ja tuhoaminen on tulkittavissa **omaisuudenriistoksi (1, 0)**. Kaappaamalla tehtaan turvakamerat käyttöönsä puristit käyttävät pelimekaanisia **valvontaelimiä (0, 1)**. Järjestäytyneellä toiminnallaan he käyttävät **väkivaltakoneistoa (1, 1)**. Toisaalta toiminnallaan he vastustavat kaupungin

oligarkiaa (-1, -1) ja yksiarvoisuutta (-1, -1). Sortomoduulin arvoksi tulee siis ambivalentti **2 (1, 1).**

Ambivalentisti aktivoituu myös **vierausmoduuli**. Puristit ovat **kieleltään (-1, 0)** ja kulttuuriltaan (**-1, 0**) samanlaisia detroitilaisia kuin Jensen ja ovat myös augmentoimattomia **ihmisiä (-1, 0).**

Toisaalta enemmistö puristeista on selkeästi kaupungin **etnisesti (1, 0)** tummempaa ja köyhempää väestönosaa, jota motivoi radikaali **aate (1, 0)** ja jotka käyttävät **naamioita (1, 0).** Vierausarvoksi tulee **0 (0, 0).** Yksittäisiä laukeamisia ovat huijausmoduulissa **asymmetrisesti (1, 0)** aseettomia vastaan tehty **väijytys (1, 0).** Saastemoduuli jää kokonaan laukeamatta.

4.3.6 Human Revolution kokonaisuutena

1. Sorto 21 pistettä (representaatio 12 / mekaniikka 9)
2. Uhka 19 pistettä (representaatio 12 / mekaniikka 7)
3. Uhma 14 pistettä (representaatio 9 / mekaniikka 5)
4. Huijaus 1 pistettä (representaatio 3 / mekaniikka -2)
5. Saaste 0 pistettä (representaatio 0 / mekaniikka 0)
6. Vieraus -4 pistettä (representaatio -2 / mekaniikka -2)

Human Revolutionissa **uhkamoduuli** ei ole hallitseva, vaikka onkin kakkosena. Eniten aktivoituu **sortomoduuli**. Lähelle vahvimpien luokkaa nousee myös **uhma**, mutta tämän jälkeen muut moduulit jäävät heikoiksi. **Huijaus** ja **saaste** tuskin aktivoituivat ollenkaan, ja **vierausmoduulin** arvoksi tuli sympaattinen **-4.** Deus Exin viholliskuvan moraalinen kenttä kokonaisuutena näyttää siis aineiston muihin peleihin verrattuna melko suppealta.

Voimakkuusluokista vahvojen joukkoon lukeutuvat sorto ja uhka. Deus Exin vihollisista monet edustavat jonkinlaisia vallanpitäjiä, kuten suuryrityksiä ja palkka-armeijoita, jotka käyttävät valtaansa omista yhteisöissään väkivaltakoneistonsa ja valvontansa keinoin tukeakseen epädemokraattisia, oligarkisia rakenteita yhteiskunnassa. Jo pelin johdanto, jossa salaperäiset palkkasoturit hyökkäävät pelaajan hahmon työpaikalle murhatakseen ihmiskunnalle hyödyllistä työtä tekevät tiedemiehet, määrittelee suuntaviivat koko pelille: vihollisina ovat voimakkaat tahot, jotka pyrkivät tukahduttamaan ihmiskunnan edistymisen ja ovat valmiita tekemään mitä tahansa säilyttääkseen valtansa omista käsissään.

Uhmamoduulia aktivoivat aineistossa kahdessa tehtävässä vihollisina esiintyvät rikollisjengi ja ideologiset puristit, jotka pitivät pystyssä omaa vaihtoehtoista yhteiskuntajärjestelmäänsä Detroitin kaupungissa ja pyrkivät horjuttamaan pelaajan työnantajaa, voimakasta kybernetikkayhtiötä, jonka työpaikkojen ympärillä tämä tulevaisuuden uusi Detroit pyörii.

Loput moduulit jäivät käytännössä aktivoitumatta tai aktivoituivat sympaattisesti, kuten kävi vierauden kohdalla. Tämä selittyy sillä, että vaikka pelaajan hahmo seikkailee pelissä ympäri maailmaa, lähes kaikki tämän kohtaamat viholliset ovat englantia puhuvia ja muutenkin kulttuurisesti samankaltaisia hänen kanssaan. Poikkeuksena ovat rikollisjengit, jotka on selkeästi koodattu etnisiksi vähemmistöiksi, joiden hiipiä on astetta tummempaa kuin päähahmolla.

4.4 Pax Americana – Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)

Call of Duty -pelisarjan neljäs osa on yksi kaikkien aikojen vaikutusvaltaisimmista toimintapeleistä. Siitä sai alkunsa Modern Warfare -pelisarja, jonka lukuisat osat ovat olleet kaikkien aikojen suosituimpia räiskintäpelejä erityisesti moninpeleinä. Yksinpelitarinoissaan sarjan pelit asettavat pelaajan Yhdysvaltojen ja Britannian erikoisjoukkojen kovimman kärjen sotilaiden saappaisiin ratkomaan koko maailman poliittista järjestystä uhkaavia kriisejä ja taistelemaan erilaisia ääriryhmiä vastaan. Jättiläismenestykseksi noussut sarja pani pisteen fps-räiskintäpeleissä pitkään jatkuneelle toisen maailmansodan suosiolle räiskintäpelien aihepiirinä ja aloitti nykypäivään sekä lähitulevaisuuteen sijoittuvien toimintapelien tulvan. Kaikki tämä alkoi vuoden 2007 *Call of Duty 4: Modern Warfaresta* ja taistelusta Venäjällä valtaa tavoittelevia ultranationalisteja vastaan.

Modern Warfaren moraali on niin kutsutun ennakoivan sotilaallisen iskun (pre-emptive strike) moraalia, jolla perustellaan hyökkäykset sellaisenkin vihollisten kimppuun, jotka eivät ole vielä tehneet mitään uhataksaan suoraan pelin sankareita tai heidän edustamiaan maita. Toki itse viholliset, joita kohtaan näitä aggressiivisia keinoja käytetään, ovat pelissä representoitu äärimmäisen vaarallisina ääriryhminä. Pelin päävihollinen on venäläinen ultranationalisteiksi kutsuttu ryhmittymä, joka käy pitkälle edennyttä sisällissotaa Venäjän hallitusta vastaan. Yhdysvaltojen ja muiden länsimaiden intressit ovat selkeitä, sillä kukaan ei halua päästää Neuvostoliiton perintöä eli Venäjän valtavaa ydinasearsenaalia ääriryhmän kynsiin. Suuren osan peliajasta brittiläiset erikoisjoukot käyvät epävirallista varjosotaa tämän estämiseksi, samaan aikaan kun Yhdysvallat käy avointa sotaa kuvitteellisessa Lähi-idän valtiossa vallan kaapannutta diktaattoria Khaled Al-Asadia vastaan. Pelin alussa Yhdysvaltain joukot ovat juuri laukaisemassa hyökkäyssotansa samaan aikaan, kun brittien SAS-joukot jahtaavat ultranationalisteja.

Toisin kuin muissa aineiston peleissä, joissa vihollisten kirjo oli laaja, on Modern Warfaressa oikeastaan vain kaksi vihollisryhmää, eli mainitut venäläiset ultranationalistit ja Al-Asadin arabisotilaat. Ylivoimainen enemmistö ajasta taistellaan venäläisiä vastaan. Näin ollen tämän pelin kohdalla en tarkastele viittä erilaista vihollista, vaan otan kohteeksi ultranationalistit useissa eri tehtävissä ja moraalisisissa konteksteissa, jotka vaihtelevat pelin tarinan edetessä. Eri tehtävien ultranationalisteja kohdellaan siis eri vihollistyyppien tapaan tässä luvussa.

4.4.1 Al-Asadin joukot Lähi-idässä

Pelin alkupuolella Yhdysvaltain merijalkaväen joukot hyökkäävät Lähi-idän kuvitteellisessa ja nimettömäksi jätetyssä valtiossa vallan kaapannutta Khaled Al-Asadia vastaan. Al-Asadin vallankaappauksen väkivaltaisuus ja radikaalius tehdään selväksi pelin johdannossa, jossa pelaaja asetetaan teloituspaikealle kuljetettavan, demokraattisesti valitun presidentin asemaan seuraamaan tapahtumia tämän silmistä. Autossa kuljetettava presidentti näkee, kuinka militantit potkivat ovia sisään ja teloittavat armotta siviilejä kaupungin kaduilla Al-Asadin mesotessa radiossa maan uudesta noususta ja revanssihengestä länttä kohtaan.



Kuva 4.4.1 Poistettu verkkojulkaisusta

Al-Asadin pahuuden edessä pelaaja on tässä kohtauksessa voimaton tekemään mitään, sillä vangittua presidenttiä ei pysty itse liikuttamaan. Kohtaus on kuitenkin interaktiivinen siinä määrin, että pelaaja voi liikuttaa presidentin katsetta haluamallaan tavalla. Kyseessä on siis mielenkiintoinen yhdistelmä pelimedian interaktiivisuutta, joka korostaa pelaajan valtaa, ja lineaarisen narraation voimattomuutta, jossa tämä voi vain seurata tapahtumia. Kohtaus päättyy vääjäämättömästi, kun Al-Asad teloittaa pelaajan näkökulmahenkilön eli presidentin ampumalla tätä päähän suorassa televisiolähetyksessä.

Radikaalista ja väkivaltaisesta vallankaappauksesta tulee peruste Irakin kahta todellista sotaa

muistuttavalle Yhdysvaltain merijalkaväen invaasiolle tähän kuvitteelliseen valtioon ja sen kuvitteelliseen pääkaupunkiin, johon viitataan pelin aikana ainoastaan ”pääkaupunkina”. Kentän visuaalinen ulkonäkö ei kuitenkaan yritä peitellä sitä, että Bagdad on esikuva. Tässä kentässä pelaaja astuu erään merijalkaväen sotilaan saappaisiin taistelemaan Al-Asadin armeijaa vastaan. Univormuihin ja punaisiin baretteihin puettu vihollisjoukko muistuttaa Irakin Saddam Husseinin hallinnon aikaista tasavaltalaiskaartia. Vaikka peli ei annakaan joukoille erityistä nimeä, kutsun heitä siis tässä luvussa lyhyiden vuoksi ”kaartiksi”. Analyysitaulukkoon (Liite D) heidät on merkitty Al-Asadin nimellä.

Moraalisista perusteista kaarti aktivoi korostuneesti *uhmamoduulia*, kuten väkivaltaisen vallankumouksen tehneeltä armeijalta saattaa odottaa. Vallankaappaus ja presidentin teloitus ilman oikeudenkäyntiä edustavat mitä suurimmassa määrin **epäkunnioitusta (representatio 1, mekaniikka 0)** laillista yhteiskuntajärjestystä kohtaan ja **tottelemattomuutta (1, 0)** sen sääntöjä kohtaan. Kaarti on myös selkeästi syyllistynyt **kapinaan (1, 0)** entistä presidenttiä vastaan. Se myös uhkaa laillisen yhteiskuntajärjestyksen ja kansainvälisen oikeuden **arvoja (1, 0)** sekä järkyttää maan **instituutioita (1, 0)**. Moduulin arvoksi tulee yhteensä **5 (5, 0)**. Mekaanista aktivoitumista ei tapahdu, vaikka presidentin murhan aikana pelaaja onkin tämän roolissa, sillä varsinaista interaktiota mekaniikkojen kanssa ei ole; pelaaja ei voi vaikuttaa tapahtumiin mitenkään. Kohtaus ei siis ole yhtään interaktiivisempi kuin jos olisimme nähneet sen käsikirjoitettuna välianimaationa, vaikka presidentin silmin kuvattuna se onkin paljon välianimaatiota intiimimpi kohtaaminen pelaajalle.

Vielä voimakkaammin aktivoituu *sortomoduuli*. Kuljettaessaan vangittua presidenttiä teloituspaikalleen kumoukselliset syyllistyvät **vapaudenriistoon (1, 1)** sekä representatiivisesti että mekaanisesti, sillä pelaajan kyvyttömyys tehdä mitään muuta kuin katsella omaa kuolemaansa voidaan tämän laukaisimen osalta itsessään tulkita pelimekaniikaksi. Liikkumiskyvyn riistäminen muuten interaktiiviselta vaikuttavassa kohtauksessa voidaan itsessään tulkita sanomaksi, johon on ladattu moraalinen sisältö. Kaupungin kaduilla pelaaja näkee ihmisiä vietävän kodeistaan, jotka riistetään heiltä, mikä on **omaisuudenriiston (1, 0)** äärimmäinen muoto. Kaarti edustaa tehokasta **väkivaltakoneistoa (1, 1)** sekä johdannossa että merijalkaväen vastaisessa taistelussa. Al-Asad kaarteineen edustavat myös **yksiarvoista (1, 0)**, äärimmäistä arabinationalismia, joka sylkee demokratian ja länsimaiden kasvoille. Sortomoduuli saa arvokseen **6 (4, 2)**.

Toiseksi eniten moraalista perusteista kaarti rikkoo uhkan ja vierauden moduuleja. Kaartin väkivaltaisen vallankaappaus on *uhka* kaupungin siviileille eli **heikoille (1, 0)**, joita teloitetaan surutta seinää vasten johdannossa. Pelimekaanisesti kaartilaiset muodostavat uhkan **pelaajalle (0, 1)** ja tämän **tovereille (0, 1)**. On kuitenkin huomattava, että pelin narratiivi ei perustele hyökkäystä

sillä, että Al-Asadin joukot muodostaisivat välittömän uhan Yhdysvalloille tai heidän liittolaisilleen, lukuun ottamatta johdannon epämääräisesti muotoiltua länsimaisten vaikutteiden vastustamista. Sota alkaa merijalkaväen yksipuolisella hyökkäyksellä maahan, eikä sitä ole perusteltu millään Al-Asadin tekemällä provokaatiolla tai hyökkäyksellä Yhdysvaltoja vastaan.

Tässä seikassa Modern Warfaren moraalitapa eroaa useista muista aineiston peleistä, joissa konfliktit alkavat yleensä vihollisen aloitteesta. Al-Asadin joukkojen ei voida katsoa kuitenkaan olevan puhtaasti itseään puolustavia taistelijoita, sillä he kuitenkin aloittivat sotilaallisen yhteenoton alueella, joten pelaajan ja tovereiden laukaisinten representaatioarvot jäävät nolliin. Modern Warfaressa hyökkäyssota on moraalisesti perusteltavissa oleva teko, joka ei edellytä uhkamoduulin täyttämistä aktivoitumista. Uhkamoduuli saa arvokseen **3 (1, 2)**.

Vierausmoduulia kaarti aktivoi edustamalla eri **etnisyyttä (1, 0)** ja **kulttuuria (1, 0)** kuin amerikkalaiset sekä puhumalla eri **kieltä (1, 0)**. Lisäksi joukkoja motivoiva aggressiivinen äärinationalismi aktivoi **aatteen (1, 0)** laukaisimen. Sympaattinen laukeaminen tapahtuu **ihmisyyden (-1, 0)** kohdalla, sillä ihmisiä he kuitenkin ulkonäöltään ovat.

Vähäistä ambivalenttia aktivoitumista tapahtuu **huijausmoduulissa**. Yhtäältä kaarti syyllistyy **petokseen (1, 0)** vallankumouksessaan, toisaalta he taistelevat reilun sotilaallisesti, eli eivät **asymmetrisesti (0, -1)** ja käyttävät univormuja, eivät **valeasuja (-1, 0)**. Huijausmoduulin yhteisarvoksi tulee **-1 (0, -1)**. **Saastemoduuli** jää kokonaan aktivoitumatta.

4.4.2 Ultrationalistit kylässä

Eräässä SAS-joukkojen varhaisessa tehtävässä britit avustavat Venäjän hallituksen joukkoja hyökkäämään kapinallisten ultrationalistien valtaamaan kylään, josta nämä ampuvat raketteja siviilien naapurikyliin. Brittijoukkojen tavoitteena on pelastaa tiedonantajana toiminut venäläismies, jota ultrationalistit pitävät vankinaan kylässä. ”We take care of our friends” on brittejä komentavan kapteenin motto tämän tehtävän alussa. Tehtävä etenee pelaajan joukkojen kulkiessa kylän reunamilla samaan aikaan, kun alhaalla kylässä käydään suurta taistelua ultrationalistien ja Venäjän hallituksen joukkojen välillä. Pelaaja tukee hallituksen joukkoja omalla kiikariväärillään samalla, kun SAS-joukot etenevät kohti kylän perällä sijaitsevaa taloa, jossa tiedonantajaa pidetään vankina.

Moraalisista perusteista korostuneimmin ultrationalistit rikkovat tässä tehtävässä **uhmamoduulia**. Taistelu Venäjän hallituksen joukkoja vastaan on sekä representatiivisesti että pelimekaanisesti selvä **kapina (1, 1)** ja edustaa mitä suurimmissa määrin **tottelemattomuutta (1, 1)** ja lailliseen

esivaltaan kohdistuvaa **epäkunnioitusta (1, 1)**. Taistelu myös järkyttää Venäjän hallintoa ja sen armeijaa **instituutioina (1, 1)** sekä uhkaa uskollisuuden ja laillisuuden **arvoja (1, 0)**. Arvoksi tulee korkea **9 (5, 4)**.



Kuva 4.4.2 Poistettu verkkojulkaisusta

Toinen vahvan antipaattisesti korostuva moduuli on **sorto**. Ultrationalistit käyttävät **väkivaltakoneistoa (1, 1)** hallitusta sekä pelaajan joukkoja vastaan taistelemiseen, kylän valtaamiseen ja ympäröiviä siviilialueita vastaan hyökkäämiseen. Toinen sekä representaatioissa että mekaniikassa antipaattisesti aktivoituva sortomoduurin laukaisin on **vapaudenriisto (1, 1)**, jonka ultrationalistit aktivoivat narratiivisesti pitäessään SAS-tiedonantajaa vankinaan ja mekaanisesti suojelemalla tätä vastustajina, jotka pelaajan pitää voittaa vapauttaakseen vangin. Tämän lisäksi ultrationalistit ovat taustatarinassa syyllistyneet **omaisuudenriistoon (1, 0)** anastaessaan kenttänä toimivan kylän sen siviiliasukkailta. Kylän valtaus on osa ultrationalistien sisällissotaa, jonka tavoitteena on nostaa heidän **yksiarvoinen (1, 0)** maailmankuvansa hallitsevaksi Venäjällä.

Toisarvoisia, heikommin antipaattisesti aktivoituvia moraalisia perusteita ovat **uhka-** ja **vierausmoduulit**. Ultrationalistit ovat uhka kylän lähialueiden siviileille, ja kentän alkupuolella nähdäänkin, kuinka he ampuvat raketteja kaukaisuuteen. Tämä toiminta muodostaa uhan **heikoille (1, 0)**, joskin vain representatiivisesti, sillä kentässä ei ole siviilejä, joihin ultrationalistit

vaikuttaisivat pelimekaanisesti. Venäjän hallituksen joukkoja vastaan taistelemisen muodostaa sekä narratiivisen että mekaanisen uhan pelaajan SAS-joukkojen liittolaisina toimiville Venäjän hallituksen Spetsnaz-joukoille eli **tovereille (1, 1)**, mutta **pelaajalle (0, 1)** itselleen he ovat uhka vain pelimekaanisessa mielessä. Ultrationalistit eivät vielä tässä vaiheessa peliä ole näyttäneet merkkejä siitä, että he olisivat suora uhka Yhdysvalloille tai länsimaille, joskin he toki myöhemmässä vaiheessa peliä sellaiseksi paljastuvat saatuaan haltuunsa ydinaseita. Uhkamoduuli saa näin ollen tässä vaiheessa arvokseen **4 (2, 2)**.

Vierausmoduulin laukaisimet aktivoituvat antipaattisesti siitä, että ultrationalistit ovat eri **kulttuuria (1, 0)** ja **etnisyyttä (1, 0)** kuin pelaajan joukot ja puhuvat vierasta **kieltä (1, 0)**, eli venäjää. On maininnan arvoista, että pelin ”hyvät” venäläiset, eli liittolaisina toimivat Spetsnaz-joukot puhuvat englantia pelaajan joukkojen kanssa. Kuten nimestä näkyy, ultrationalistit myös edustavat pelaajan hahmoille vierasta ja radikaalia **aatetta (1, 0)**. Sympaattinen lievennys tulee siitä, että ultrationalistit ovat kaikista vioistaan huolimatta **ihmisiä (-1, 0)**. Ultrationalisteista osa käyttää jonkinlaista naamiota, mutta osa on paljain kasvoin. He eivät kuitenkaan juuri erotu toisistaan yksilöinä, eli **valeasulaukaisin** jää neutraaliksi **(0, 0)**.

Huijausmoduuli aktivoituu ultrationalistien kohdalla useassa laukaisimessa, mutta lopputulos jää ambivalentiksi. Yhtäältä vihollinen syyllistyy **petokseen (1, 1)** Venäjän hallitusta vastaan taistelemalla ja alueita valtaamalla ja hyökkää **asymmetrisesti (1, -1)** siviilien kimppuun, mutta toisaalta pelimekaanisesti taistelee rehdin suoraviivaisesti eli symmetrisesti vihollista vastaan ja lisäksi puolustautuu näiden tekemältä yllätyshyökkäykseltä eli **väijytykseltä (-1, 0)**. He myös käyttävät univormuja eli välttävät **valeasuja (-1, 0)**. Lopulta moduuli saa arvokseen pyöreät **0 (0, 0)** useiden laukeamisten neutraloidessa toisensa. **Saastemoduuli** laukeaa yhden laukaisimen kohdalla sympaattisesti, sillä ultrationalistit katsovat taistelevansa pyhän Äiti-Venäjän ”länsimaiden prostituoiduksi” muuttamista eli **häväistystä (-1, 0)** vastaan, kuten heidän johtajansa myöhemmin pelissä asiaa kuvailee.

4.4.3 Ultrationalistit Pripyatissa

Takaumaan sijoittuvassa tehtävässä SAS-joukkojen komentaja muistelee nuorempana tekemäänsä tehtävää, jossa tämä lähetettiin salamurhaamaan venäläisradikaali ja ultrationalistijohtaja Imran Zakhaev, joka oli käymässä kauppaa ydinmateriaalista Ukrainan Tšernobylin tuhoutuneen ydinvoimalan alueella. Ydinjätteestä käytävä kauppa kiinnostaa myös länsivaltoja, sillä jätettä voidaan käyttää niin kutsuttujen ”likaisten” ydinpommien luomiseen. Suuren vaaran vuoksi Ison-Britannian hallitus oli määrännyt salamurhan ”ensimmäistä kertaa sitten toisen maailmansodan”,

muistelee kapteeni, ja pelaaja astuu tämän kapteenin nuoremman version saappaisiin salamurhaa toteuttamaan.

Pripyatin tehtävä on toinen hyvä esimerkki Modern Warfaren läpi kantavasta ennakoivan iskun moraalisuudesta. Ukrainassa olevat ultranationalistiset venäläisjoukot eivät ole vielä tässä vaiheessa suora uhka kenellekään, mutta salamurha nähdään perusteltuna ratkaisuna, jotta näistä joukoista ei tulevaisuudessakaan ole uhkaa. Pelaajan hahmo ja tätä opastava vanhempi upseeri hiippailevat läpi tehtäväalueen, eli säteilyn tieltä hylätyn Pripyatin kaupungin, tappaen ja muuten vältellen matkan varrella partioivia ultranationalistien joukkoja. Koska ydinonnettomuuden jäljiltä hylätyllä alueella ei enää asu siviilejä tai muita ei-taistelijoita, on kyseessä moraalisesti melko suoraviivainen konflikti kahden tahon välillä. Ultranationalistit aktivoivat tehtävässä samoja moraaliperusteita kuin aiemminkin, mutta eivät yhtä voimakkaasti.



Kuva 4.4.3 Poistettu verkkojulkaisusta

Antipaattisesti korostuneimpia moraalisia perusteita ovat jälleen *uhman* ja *sorron* moduulit. Ultranationalistien laittomat asekaupat Tsernobylin alueella edustavat **tottelemattomuutta (1, 0)** ja jossain määrin myös **kapinaa (1, 0)**, tai ainakin sellaiseen valmistautumista. Ne myös järkyttävät kansainvälisen lain **instituutiota (1, 0)** ja maailmanjärjestyksen **arvoja (1, 0)**. Uhmamoduulin arvoksi tulee siis **4 (4, 0)**. Sortomoduulin laukaisimia ultranationalistit aktivoivat käyttämällä omaa

väkivaltakoneistoon (1, 1) ja ryhtymällä **omaisuudenriistoon (1, 0)** käydessään kauppaa laittomalla ydinmateriaalilla, joka on peräisin Tsernobylin tuhoutuneesta reaktorista. Kauppa on myös osa ultranationalistien pitkän aikavälin tavoitetta nostaa heidän oma, **yksiarvoinen (1, 0)** maailmankuvansa Venäjän johtoon. Koska tehtävän alkupuoli on pelaajan ja tämän toverin hiiviskelyä alueella, jossa vihollisia on paljon enemmän, ultranationalistit myös käyttävät **valvontakoneistoa (0, 1)** mekaanisessa mielessä partioimalla aluetta. Näitä pelaajan on välteltävä käyttäen maastoon sulautuvaa asuaan. Sortomoduulin arvoksi tulee **5 (3, 2)**.

Ultrationalistit aktivoivat **uhkan** ja **vierauden** moduuleja tässäkin kentässä antipaattisesti, mutta vähäisemmässä määrin kuin aiemmin. Ultrationalistit eivät Pripyatissa ole välitön uhka Isolle-Britannialle tai länsimaille, vaan juuri pelaaja tovereineen aloittavat konfliktin hyökkäämällä ja salamurhaa yrittämällä. Ultrationalistit ovat siis uhka **pelaajalle (0, 1)** ja tämän **tovereille (0, 1)** vain mekaanisessa mielessä. Tämän lisäksi heidän tekemänsä laittomat ydinmateriaalikaupat voidaan mieltää uhkaksi koko **ihmiskunnalle (1, 0)**, jonka välttämiseksi jopa salamyhkäiset salamurhatehtävät ovat perusteltuja. Vierausmoduulia he aktivoivat edustamalla jälleen eri **kulttuuria (1, 0)** ja **etnisyyttä (1, 0)** sekä puhumalla eri **kieltä (1, 0)** kuin pelaaja. Lisäksi heidän **aatteensa (1, 0)** on jälleen läsnä. Toisaalta he ovat yhä **ihmisiä (-1, 0)**. Arvoksi tulee siis **3 (3, 0)**.

Huijausmoduuli aktivoituu jälleen ambivalentisti. Ultrationalistit syyllistyvät representaation kannalta **varkauteen (1, 0)** ja (maan)**petokseen (1, 0)** käydessään kauppaa ydinaseilla, mutta toisaalta he taistelevat rehdin suoraviivaisesti vailla **asymmetriaa (0, -1)** ja käyttävät selkeitä univormuja ilman **valeasuja (-1, 0)**. Lisäksi he puolustautuvat sekä representatiivisesti että mekaanisesti pelaajan hahmon ja tämän toverin **väijytyksiltä (-1, -1)**, ja voidaankin väittää, että pelaajan edustamat tahot tässä varsinaisia huijareita ovat. Saastemoduuli jää kokonaan aktivoitumatta, vaikka Pripyatin ympäristöä leimaakin ydinsaaste sekä representaatioissa että pelimekaniikkana, joka tappaa pelaajan, jos tämä menee liian kauaksi määrätystä polusta. Tämä säteily ei kuitenkaan suoraan liity vihollisiin, joten se ei vaikuta moraalisisessa mielessä viholliskuvaan.

4.4.4 Ultrationalistit taivaalta katsottuna

Seuraava analyysin kohteena oleva tehtävä jatkaa SAS-joukkojen tarinaa nykyhetken Venäjällä Pripyatin takauman jälkeen. Brittisotilaiden on päästävä pakoan ultrationalisteja näiden ammuttua heidän ensimmäisen helikopterinsa alas. Brittien on siis päästävä paikkaan, josta varakopterit pääsevät heitä pelastamaan. Liittolaisten pakoa suojaamaan amerikkalaiset ovat lähettäneet taistelulentokoneen, joka antaa briteille tulitukea. Pelaaja asetetaan tämän tulivoimaisen koneen

ohjaksiin.

Death From Above -niminen tehtävä rikkoo useita räiskintäpelien konventioita. Pelaaja ei tällä kertaa ole itse minkäänlaisessa vaarassa, sillä ultranationalistien aseet eivät voi tavoittaa lentokonetta. Haasteena on tällä kertaa vain alhaalla taistelevien tovereiden turvaaminen, mikä tehdään antamalla tulitukea ja tuhoamalla vihollisyksiköt. Tältä korkealta etäisyydeltä vihollisia on vaikea erottaa tovereista. Pelin käytännön ratkaisu tämän ongelman välttämiseksi on kiinnittää suojeltaviin liittolaisjoukkoihin valopilkut, jotka vilkkuvat ruudulla merkkinä siitä, että heitä ei saa ampua.



Kuva 4.4.4 Poistettu verkkojulkaisusta

Tämä funktionaalinen ratkaisu on mielenkiintoinen moraalisesta näkökulmasta, sillä se kielii siitä, kuinka irralleen tämä uusi näkökulma asettaa pelaajan pelitapahtumista. Hän voi vain luottaa saamiinsa tietoihin, että alhaalla ammuttavat ihmiset todella ovat niitä aseistautuneita vihollisia, jotka tulee tuhota. Moraalisten perusteiden kannalta tämän tehtävän kantava teema on jopa jossain määrin amoraalisuus, eräänlainen moraalisen yhteyden katkeaminen pelaajan ja pelitapahtumien välillä. Samana vuonna 2007 kuin *Modern Warfare* julkaistiin, tehtiin Irakin Bagdadissa taisteluhelikoptereilla isku, joka syöpyi kansainvälisen yleisön muistiin kolme vuotta myöhemmin vuonna 2010, kun tietovuotosivusto Wikileaks julkaisi pahamaineisen *Collateral Murder* -videon.

Apache-taisteluhelikopterista kuvatulla videolla⁶ miehistö ampuu joukon ihmisiä, jotka myöhemmin paljastuivat siviileiksi. Joukon mukana kuoli muun muassa Reutersin toimittaja. Jälkikäteen pelattuna miellelyhtymää Modern Warfaren kohtausten ja sitä suuresti muistuttavan todellisen verilöylyn välillä on vaikea välttää.

Tehtävän erikoinen perspektiivi johtaa siihen, että moraaliset moduulit aktivoituvat poikkeuksellisen heikosti. Lievän antipaattisesti aktivoituvat ainoastaan **uhkan** ja **vierauden** moduulit. Vaikka ultranationalistit eivät tässä tehtävässä olekaan uhka **pelaajalle (0, 0)**, he uhkaavat tämän **tovereita (1, 1)** sekä representaatiossa että mekaniikassa. Ketään muuta ei kuitenkaan uhata: kentässä ei ole siviilejä tai ketään muutakaan taistelijoiden lisäksi. Uhkamoduulin arvoksi tulee **2 (1, 1)**.



Kuva 4.4.5 Poistettu verkkojulkaisusta

Vierausmoduuli aktivoituu sen verran, että tiedämme aiemman kokemuksen perusteella ultranationalistien edustavan pelaajalle vierasta **aatetta (1, 0)**, **kulttuuria (1, 0)** ja **etnisyyttä (1, 0)**. **Kieli (0, 0)** jää aktivoitumatta, koska emme voi kuulla vihollisen puhetta lentokoneesta. Sen sijaan ulkonäöstä voidaan etäältäkin päätellä, että kyse on **ihmisistä (-1, 0)**. Vierausmoduulin arvoksi tulee

6 Wikileaksin vuotama pahamaineinen *Collateral Murder* -video alun perin vuonna 2007 Bagdadissa Apache-taisteluhelikopterin miehistön tekemästä ilmaiskusta on nähtävissä muun muassa Wikileaksin omilla sivuilla (<https://collateralmurder.wikileaks.org/en/download.html>).

siis **2 (2, 0)**. Huijausmoduulista ultranationalistit saavat lievän ambivalentin aktivoitumisen. Yhtäältä he taistelevat enimmäkseen rehdin suoraviivaisesti brittejä **vastaan (-1, -1)**, mutta toisaalta yrittävät järjestää näille **väijytyksen (1, 1)** eräässä kohtaa tietä, jolla britit etenevät. Tämän suunnitelman kuitenkin pilaa pelaajan taistelukone, joka seuraa kaikkea taivaalta. **Saastemoduuli** jää jälleen kokonaan aktivoitumatta.

Kiintoisasti **sorto-** ja **uhmamoduuli**, jotka aiemmin olivat kaikkein selkeimmin korostuneita moduuleja ultranationalistien joukkojen kohdalla, jäävät tässä tehtävässä lähes kokonaan aktivoitumatta. Paikalla ei enää ole Venäjän hallituksen joukkoja tai siviileitä, joita vastaan ultranationalistien moraaliset suhteet ovat näiden moduulien kohdalla muodostuneet, joten aktivoitumista ei enää pääse tapahtumaan niiltä osin, ja osittain asiaan vaikuttaa varmasti myös pelaajalle asetettu etäinen näkökulma tapahtumiin. Ainoat laukaisimet, jotka näistä aktivoituvat, ovat **väkivaltakoneiston (1, 1)** representaation ja mekaniikan laukaisimet, jotka aktivoituvat antipaattisesti siitä, kun ultranationalistit pyrkivät estämään pelaajan toverien etenemistä kentän läpi omaa ylivoimaista väkivaltakoneistoaan käyttämällä. Näiden lisäksi sortomoduulista laukeavat sympaattisesti **valvontaelimien (-1, -1)** laukaisimet, sillä tällä kertaa pelaaja voi tarkkailla vihollisia ilman, että he voivat tarkkailla tätä. Sortomoduulin arvoksi tulee **1 (1, 0)**.

4.4.5 Ultranationalistit bunkkerissa

Pelin loppupuolella maailmanloppu kolkuttaa ovella ja ultranationalistit ovat saaneet haltuunsa entisen Neuvostoliiton ydinasebunkkerin ja ohjusten laukaisukoodit. Taistelussa aikaa vastaan Yhdysvaltain merijalkaväen sotilaat ja brittien erikoisjoukot hyökkäävät ultranationalistien hallussa olevaan neuvostobunkkeriin tavoitteenaan pysäyttää jo ilmassa olevat ydinohjukset ennen kuin ne iskevät Yhdysvaltain itärannikolle. Moraaliset panokset ovat kovia, sillä pelissä ovat miljoonien ihmisten henget.

Tilanteen äärimmäisyyden vuoksi tässä tehtävässä yhdeksi ultranationalistien korostuneimmin rikkomaksi moraaliseksi perusteeksi nousee **uhkamoduuli**. Ydinaseiden käyttö on jo uhka koko **ihmiskuntaa (1, 1)** kohtaa ja se realisoituu myös mekaniikan tasolla aikalaskurina, jonka aikana pelaajan on saavutettava bunkkerin komentokeskus ja ladattava peruutuskoodit, jotta matkalla olevat ohjukset eivät räjähdä. Taistelussa ultranationalistien eliittijoukot ovat uhka **pelaajalle (1, 1)** ja tämän **tovereille (1, 1)**. Hyökätessään siviilikohteita vastaan ultranationalistit ovat uhka myös **heikoille (1, 1)**. Uhkamoduulin arvoksi tulee siis mojova **8 (4, 4)**.

Toinen lähes yhtä lailla antipaattisesti korostuva moraalinen perusta on *uhmamoduuli*. Ydinsodan yksipuolinen aloittaminen ideologian takia edustaa mitä suurinta **tottelemattomuutta (1, 1)** ja **kapinaa (1, 1)** koko vallitsevaa maailmanjärjestystä ja sen pelisääntöjä kohtaan. Ultrationalistit eivät enää pelin lopussa taistele vain Venäjän hallitusta vaan koko länsimaista maailmanjärjestystä vastaan. He muodostavat representatiivisesti ja ruudulla näkyvän, aikaa ydintuhoon laskevan kellon kautta mekaanisesti uhan kaikille maailman hallitseville **instituutioille (1, 1)**.



4.4.5 Poistettu verkkojulkaisusta

Ultrationalistien teot myös uhmaavat pelimaailman vallitsevia, ydinasevastaisuuden ja totaalisen sodankäynnin välttämisen **arvoja (1, 0)**. Uhman arvoksi tulee **7 (4, 3)**. Voimakkaan antipaattisesti korostuu myös *sortomoduuli*. Ultrationalistit käyttävät tuttuun tapaan **väkivaltakoneistoaan (1, 1)** valtansa ensisijaisena ja käytännössä ainoana välikappaleena. Ydinbunkkerin riisto väkivalloin Venäjän hallitukselta on tulkittavissa **omaisuudenriistoksi (1, 0)**. Ydinsota on myös kulminaatio suunnitelmille edistää ultrationalistien ääriajatteluun nojaavaa, **yksiarvoista (1, 1)** ajattelutapaa maailmassa. Sortomoduulin arvoksi tulee **5 (3, 2)**.

Vierausmoduuli aktivoituu viimeisessä tehtävässä samaan tapaan kuin ultrationalistien kohdalla aina. He edustavat vierasta **kulttuuria (1, 0)**, **etnisyyttä (1, 0)** ja **aatetta (1, 0)** sekä puhuvat

vierasta **kieltä (1, 0)**. Toisaalta he ovat edelleenkin **ihmisiä (-1, 0)**. Arvoksi tulee **3 (3, 0)**.

Huijausmoduuli aktivoituu lievän antipaattisesti; Venäjän bunkkerin kaappaaminen on eittämättä **petos (1, 0)** ja siviilejä vastaan hyökkääminen ydinasein mitä enimmässä määrin **asymmetristä (1, 1)**. He käyttävät kuitenkin edelleen univormua, eivät **valeasua (-1, 0)**. Huijausmoduulin yhteisarvoksi tulee **2 (1, 1)**. Ydinaseiden käyttö aktivoi myös **saastemoduulin saastutuslaukaisimen (1, 1)**, sillä ydinaseiden jälkeensä jättämä säteily pystyy pilaamaan kohteen ympäristön sukupolviksi eteenpäin, mistä esimerkkinä nähtiin Pripyat aiemmassa tehtävässä.

4.4.6 Modern Warfare kokonaisuutena

1. Uhma 25 pistettä (representaatio 18 / mekaniikka 7)
2. Sorto 23 pistettä (representaatio 15 / mekaniikka 8)
3. Uhka 20 pistettä (representaatio 9 / mekaniikka 11)
4. Vieraus 14 pistettä (representaatio 14 / mekaniikka 0)
5. Saaste 1 pistettä (representaatio 0 / mekaniikka 1)
6. Huijaus -1 pistettä (representaatio 1 / mekaniikka -2)

Modern Warfare erottuu aineistosta omalla varsin ainutlaatuisella moraalisella kuviollaan, jossa **uhkamoduuli** jää vasta kolmossijalle. Pelin viholliskuvan hallitseviksi moraalimoduuleiksi nousevat sen sijaan **uhma**, jota pelin viholliset kautta linjan edustavat. Viholliset ovat väkivaltaisia ja ideologisesti äärimmäisyyksiin meneviä militantteja, jotka haluavat kumota hallitsevan maailmanjärjestyksen nostaakseen tilalle oman hirmuvaltansa, ja tätä estävät Yhdysvaltain ja Britannian erikoisjoukot, joiden tehtävänä on estää venäläisten ultranationalistien ja arabiradikaalien salaliitto, joka on johtaa globaaliin ydinsotaan ja maailmanloppuun.

Modern Warfare aktivoi moraalista palettia varsin laajasti, sillä ainoana pelinä se nostaa peräti kolme moduulia vahvasti aktivoituvien joukkoon. Vahvojen joukossa on uhman lisäksi **sorto**, jota radikaalit vallankumoukselliset haluavat tuoda maailmaan lisätessään omien äärimmäisten ja yksiarvoisten ideologioidensa vaikutusvaltaa, ja uhka, jonka heidän menestyvä kampanjansa muodostaa maailmanrauhalle ja -järjestykselle.

Melko vahvasti Modern Warfaressa aktivoituu myös **vierausmoduuli**. Sekä venäläis- että arabiradikaalit edustavat kulttuurisesti ja etnisesti pelaajan hahmoille vierasta ryhmää, joka uhkaa heidän omia maitaan ja kulttuuripiirejään. Modern Warfare on ehkä puhdasoppisin esimerkki vierausmoduulia aktivoivasta pelistä, jossa pelaaja osallistuu selkeään me vastaan ne -taisteluun, jossa vihollinen on vieras ja vaarallinen. Heikosti pelissä aktivoituvat puolestaan **saaste-** ja **huijausmoduulit**, joiden suhteellinen merkitys jää vähäiseksi.

5 Tulokset

Tutkimuksen analyysivaihe on paljastanut paljon sekä odotettuja että odottamattomia seikkoja aineiston pelien viholliskuvan moraalisesta ulottuvuudesta. Tässä luvussa käyn läpi aineistosta havaitut moraalisten perusteiden moduulien aktivoitumisen tavat, minkä jälkeen tarkastelen tuloksia laukaisinkohtaisesti ja rakennan tulosten pohjalta mallin pelivihollisten moraalisisista tyypeistä, joiden voidaan olettaa esiintyvän useammassa pelissä. Esittelen aluksi koko aineiston analyysistä saadut tulokset moduulikohtaisesti (alaluku 5.1). Moduulikohtaisissa alaluvuissa (5.1.1–5.1.4) käyn myös läpi voimakkaimmin aktivoituneet laukaisimet kussakin moduulissa. Sen jälkeen luokittelen tuloksista muodostettavat moraaliset vihollistyyppit (5.2) ja tarkemmat perusteet niiden luomiselle ja toimintamekaniikoille (5.2.1–5.2.8).

5.1 Moduulit koko aineistossa

1. Uhka 93 pistettä (representaatio 53 / mekaniikka 37)
2. Sorto 75 pistettä (representaatio 44 / mekaniikka 31)
3. Uhma 47 pistettä (representaatio 40 / mekaniikka 7)
4. Vieraus 18 pistettä (representaatio 19 / mekaniikka-1)
5. Huijaus 15 pistettä (representaatio 14 / mekaniikka 1)
6. Saaste 13 pistettä (representaatio 10 / mekaniikka 3)

Analyysin perusteella tietyt moraaliset perusteet nousevat aineiston peleissä selkeästi ylitse muiden. Ylivoimaisesti korostunein kaikista on **uhkamoduuli**, joka aktivoituu aineistossa yhteensä **90 pisteen** (representaatio **53**, mekaniikka **37**) edestä. Tulos noudattaa ennakko-odotuksiani. Koska tutkimusaiheena olivat juuri väkivaltaiset videopelit, on aineistossa esiintyvä pääasiallinen konfliktin muoto taistelu. Tämän valossa ei siis ole yllättävää, että aineiston keskeisin moraalinen peruste on puolustajan moraalit, joka on lähtöisin siitä, että pelaaja suojelee itseään, tovereitaan ja viattomia uhreja heitä uhkaavalta vaaralta ja aggressiivisilta hyökkääjiltä.

Moraalisista perusteista toiseksi voimakkaimmin korostuu **sortomoduuli**, joka saa arvokseen

yhteensä **75** (representaatio **44**, mekaniikka **31**). Moduulin näin voimakkaasti korostunut asema liittyy toiminnallisissa videopeleissä yleisesti esiintyviin valta-asetelmiin. Pelisankari yleensä kohtaa vastustajansa altavastajan asemasta, yksinäisenä sankarina tai pienen joukkueen jäsenenä taistelemassa määrällisesti ylivoimaista, valtaa käyttävää vihollista vastaan. Sortomoduulin ydin on vallan väärinkäyttämässä, mikä näkyy näissä asetelmissä. Useat vihollistyyppit aineistossa edustivat jonkinlaista yhteiskunnallista vallankäyttäjää.

Kolmanneksi eniten aineistossa korostuu *uhmamoduuli*. Moduuli saa arvokseen **47** (representaatio **40**, mekaniikka **7**). Tämän moraalisen perusteen korostunut asema oli itselleni yllättävää. Jonathan Haidtin tutkimusten perusteella olin otaksunut, että koska aineistoon valitsemieni kaltaiset videopelit suunnitellaan ensisijaisesti länsimaisten teollisuusmaiden yleisöille, hierarkian moraalisiin nojaava uhmamoduuli olisi suhteellisen vähäpätöisessä asemassa. Haidtin mukaan moraalista perusteista auktoriteetin ja uhman peruste on länsimaissa suhteellisen vähäpätöisessä asemassa verrattuna monien muiden maiden ja kulttuuripiirien moraaliseen rakenteeseen. Merkittävin yksittäinen osatekijä tälle on Modern Warfare, jossa uhmamoduulin asema on niin korostunut, että se vastaa yli puolta aineiston aktivoitumisista. Modern Warfaressa se aktivoituu yhteensä **25** pisteen edestä.

Nämä kolme moduulia ovat aineiston pelien moraalisten aktivoitumisten kova ydin. Paljon vähäisemmässä määrin aktivoituvat huijaus-, vieraus-, ja saastemoduulit. *Huijausmoduuli* sai arvokseen **18**. Representaatiossa se saa **19** pistettä, mutta mekaniikasta saatu sympaattinen **-1** laskee pistemäärää. Huijausmoduulin vähäinen asema selittyy uskoakseni sillä, että se liittyy moraaliseen perusteena erityisesti epäsuoraan konfliktiin ja ihmisten kahdenvälisiin suhteisiin, jotka esiintyvät harvinaisemmin väkivaltaisissa videopeleissä. *Vierausmoduulin* arvo on **15**, josta **14** representaatiosta ja **1** mekaniikasta. Tämä liittyy aineistoon valitsemieni pelien erityispiirteisiin. Tutkimuksen aiheena oli tarkastella väkivaltaisia pelejä, joissa vastustajat ovat ihmisiä. Tulos olisi saattanut olla huomattavan erilainen, jos olisin ottanut aineistoon pelejä, joissa viholliskuva rakentuu enemmän vierauden tunteeseen. Tällaisia voisivat olla esimerkiksi pelit, joissa vastustajat ovat avaruusolioita tai muita hirviöitä. Vähäpätöisimmän aineistossa aktivoitui *saastemoduuli*, joka sai arvokseen **13**, josta **10** representaatiosta ja **3** mekaniikasta.

5.1.1 Uhkamoduuli: ketään ei säästetä

Uhkamoduulin eri laukaisimista eniten aktivoituu **pelaajaan** itseensä kohdistuva uhka sekä representaatiossa että mekaniikassa. Tämä ei ole sikäli yllättävää, että pelaajan hahmo tai hahmot ovat osapuolena pakostakin läsnä lähes kaikissa pelissä esitetyissä konflikteissa. Pelaajaa edustava

hahmo on siis useimmissa peleissä aina vaarassa. Koska uhkamoduuli aktivoituu vain, kun vihollinen on aggression aloittanut osapuoli ja pelaaja siltä puolustautuva, on myös selvää, että aineiston peleissä uhkamoduulin moraali liittyy juuri itsepuolustukseen. Pelaaja aloittaa vain harvoin konfliktin, ja on lähes aina puolustamassa itseään siltä. Pelaajaan kohdistuvan uhan laukaisin aktivoituu aineistossa representaatioissa yhteensä **13** kertaa ja pelimekaniikassa **18** kertaa, eli aineiston **20** vihollisesta vain kaksi eivät omatoimisesti aloita konfliktia pelaajan kanssa tai hae sellaista. Kiintoisasti aineistossa tavataan kuitenkin useita vihollisia, jotka ovat pelaajalle uhkia vain mekaanisesti, eivät representatiivisesti osana pelin tarinaa. Analyysissä havaittiin **5** tällaista vihollista, jotka ovat uhka pelaajalle vain mekaanisesti ilman, että heidän tappamistaan olisi perusteltu narratiivisesti heidän muodostamallaan uhalla. Tällaisten tapausten kohdalla pelisuunnittelussa on ehkä otaksuttu, että pelaajan motivaattoriksi riittää vihollisten mekaaninen vihamielisyys, jota ei tarvitse perustella ulkopelillisillä, representatiivisilla seikoilla.

Lähes yhtä paljon kuin itseään pelaaja suojelee **tovereitaan** ja **heikkoja**. Heikkoihin kohdistuvan uhan laukaisin aktivoituu **14** kertaa representaatioissa ja **6** kertaa mekaniikassa. Tämä ei ole odottamatonta sankarillisesta taistelusta kertovissa peleissä, joissa pelaajan hahmo käyttää omaa suurta voimaansa puolustaakseen niitä, joilla voimaa ei ole. Lähes yhtä paljon aktivoituu tovereihin kohdistuvan uhan laukaisin, jonka antipaattiseksi arvoksi tuli yhteensä **11** pistettä representaatioissa ja **8** mekaniikassa. Tovereiden kohdalla kyse ei enää välttämättä ole puolustuskyvyttömistä heikoista, vaan myös sankarin kanssa taistelevista liittolaisista, jotka kuuluvat pelaajan tiimiin.

Hieman heikommin mutta silti maininnan arvoisesti korostuu uhka **naisille**, joka saa representaatiosta **9** pistettä ja mekaniikasta **3**. Lukuun ottamatta Modern Warfarea (josta naishahmot puuttuivat kokonaan) naisiin kohdistuva uhka oli elementtinä läsnä kaikissa aineiston peleissä jossain määrin. Erityisen korostunut se oli Max Payne 3:ssa, jossa naisen kidnappaus aloittaa koko tarinan ja jossa myöhemminkin nähdään (myös) naisiin kohdistuvaa äärimmäistä väkivaltaa. Max Payne 3:n äärimmäisen kyyninen maailma ei kuitenkaan valikoi naisia miksiäkään erityiseksi kohteeksi, vaan kaikki hahmot kohtaavat äärimmäistä väkivaltaa. Pelin tarinassa kidnapataan myös mies, joka myöhemmin poltetaan elävältä poikkeuksellisen irvokkaassa teloituksessa.

Uhkamoduulin muut laukaisimet jäivät vähäisempään asemaan. **Lapsiin** kohdistuvaa uhkaa nähtiin aineistossa representaatioissa **4** pisteen edestä ja mekaniikassa vain **1**:n verran. Tämä ilmiö on uskoakseni sellainen, joka toistuisi myös paljon laajemmassa aineistossa: väkivaltaisissa videopeleissä on pääsääntöisesti kartettu lapsihahmojen sisällyttämistä peleihin useistakin syistä. Lapsiin kohdistuva väkivalta on yleinen kulttuurinen tabu, joka on luonut lapsihahmojen käytölle käytännön esteitä: jos videopelissä esiintyy lapsihahmoja, joihin kohdistuu väkivaltaa tai joita

tapetaan (erityisesti, jos pelaaja voi satuttaa lapsia), kyseinen peli saattaa törmätä suuriin ongelmiin monissa maissa, joissa pelien sisältö saattaa johtaa rajoituksiin levityksessä. Esimerkiksi Saksassa ja Australiassa sovinnaisuuden rajoja rikkova peli voi tehdä kaupallisen itsemurhan, kun pelin myyntiä ei sallita.

Ihmiskuntaan kohdistuvan uhan laukaisiin aktivoitui representaatioissa yhteensä **2:n** ja mekaniikassa **1** pisteen edestä. Tämän luulen selittyvän aineistoksi valikoituneiden pelien sisällöllä. Ainoastaan Modern Warfaressa varsinainen maailmanloppu globaalien ydinsodan muodossa on mukana pelin tarinassa, ja tällöinkin vain pelin loppumetreillä. Laukaisin olisi voinut aktivoitua enemmänkin, mikäli aineistoon olisi sisällytetty pelejä, joissa tarinan panoksena on koko ihmiskunnan selviäminen, kuten peleissä, joissa ihmiset taistelevat olemassaolostaan avaruusolioita tai muita epäinhimillisiä hirviöitä vastaan.

5.1.2 Sortomoduuli: vihollisena systeemi

Sortomoduulin laukaisimista yksi on selvästi ylitse muiden, ja se on vihollisen käyttämä järjestäytynyt **väkivaltakoneisto** vallankäytön välineenä. Väkivaltakoneistoon liittyvä laukaisin aktivoituu aineistossa yhteensä **17** pisteen edestä representaatioissa ja **16** pisteen edestä mekaniikassa. Kyseessä on yksi aineiston harvoista laukaisimista, joka aktivoituu lähes yhtäläisen vahvasti sekä representaatioissa että mekaniikassa. Tässä suhteessa laukaisimet ovat erilaisia. Osalle niistä löytyy mekaaninen vastine pelimaailmasta toisia laukaisimia helpommin. Väkivaltakoneisto on tästä selvä esimerkki, sillä väkivaltaisissa videopeleissä suurin osa konflikteista käydään juuri hampaisiin asti aseistautuneita, järjestäytyneitä joukkoja vastaan.

Tällaiset viholliset ovat vallankäyttäjiä, joille väkivaltakoneisto on vallan väline, jolla alistetaan vastarinta ja torjutaan vastustajat. Tulos ei siis sinänsä yllätä, joskin on tulkinnanvaraista, onko sortomoduulilla tämän laukaisimen vuoksi liikaakin päällekkäisyyttä uhkamoduulin kanssa. Tähän suuntaan voisi viitata se, että väkivaltakoneiston laukaisin aktivoituu niin korostuneesti muihin sortomoduulin laukaisimiin verrattuna. Toisaalta katson kuitenkin, että vihollinen voi aktivoida kaikki uhkamoduulin laukaisimet olematta silti väkivaltakoneiston käyttäjä, ja tässä tutkimuksessa päällekkäisyys johtuu vain siitä, että väkivaltaisissa videopeleissä tyypilliset viholliset ovat oman väkivaltakoneistonsa käyttäjiä.

Toiseksi eniten sortomoduulin laukaisimista aktivoituu **vapaudenriisto**, joka liittyy paitsi suoraan vangitsemiseen, myös yleisen liikkuvuuden vapauden rajoittamiseen. Tämän kautta se aktivoituu usein myös pelimekaniikan eikä vain representaation puolella, kun vihollisen vallankäyttö rajoittaa pelaajan liikkumisvapautta pelimaailmassa. Vapaudenriistolaukaisin aktivoituu representatiivisesti

7:n ja mekaanisesti **5** pisteen edestä. Kolmanneksi aktiivisin laukaisin on **yksiarvoisuus**, joka liittyy omaa aatettaan ja elämäntapaansa väkipakolla pelimaailmassa levittävään viholliseen. Laukaisin aktivoituu representaatioissa **6:n** ja mekaniikassa **5** pisteen voimalla.

Pelimekaniikassa suhteellisen usein aktivoituva sortomoduulin laukaisin liittyy **valvontaelimiin**, joita vallanpitäjä käyttää valtansa välikappaleena. Tämä laukaisin on jokaiselle pelaajalle tuttu peleistä, joissa esiintyy jonkinlaista hiiviskelyä tai viholliselta piilottelua. Erityisesti se aktivoituu moderniin ympäristöön sijoittuvissa peleissä, joissa tehtävää vaikeutetaan erilaisilla valvontakameroilla ja muilla tarkkailuvälineillä. Valvontaelimien laukaisin saa arvokseen **3** pistettä representaatiosta ja **6** mekaniikasta.

Sortomoduulin laukaisimista korostuu representaatioissa **omaisuudenriisto**, jota peliviholliset usein kohdistavat siviileihin tai muihin vallankäyttönsä kohteisiin. Pelaajaan tämä kohdistuu harvemmin mekaanisesti; aineistossa sitä ei tapahtunut kertaakaan. Taloudellisen ja poliittisen vallan omimiseen liittyvä **oligarkian** laukaisin sen sijaan jäi lähes olemattomaan asemaan. Vähäpätöisyyttä voi ehkä selittää sillä, että pelit harvemmin käsittelevät poliittisia aiheita erityisen syvällisesti, minkä takia sortomoduulissa väkivaltakoneiston kaltainen vallankäytön ilmeisempi muoto on korostuneessa asemassa.

5.1.3 Uhmamoduuli: lakia ja järjestystä vastaan

Uhmamoduulin korostuneimmin aktivoituvia laukaisimia ovat **tottelemattomuus** ja **epäkunnioitus**, jotka molemmat liittyvät peleissä yleisiin rikollisjengien tyyppisiin vihollisryhmiin, jotka rikkovat pelimaailman yhteiskunnan sääntöjä ja uhmaavat sen järjestystä. Viholliset uhmaavat yhteiskunnan sääntöjä muun muassa pystyttämällä omia, rinnakkaisia järjestyksiään hallitsemilleen alueille. Tottelemattomuus aktivoituu representaatioissa yhteensä **9:n** ja mekaniikassa **2** pisteen edestä. Epäkunnioitus aktivoituu lähes saman verran, representaatioissa **8:n** ja mekaniikassa **3** pisteen verran.

Aineistossa yleisesti esiintyneet rikolliset ja ääriyhmät uhkaavat myös pelimaailman **arvoja** ja järkyttävät toiminnallaan niiden **instituutioita**. Instituutioiden järkyttämiseen liittynyt laukaisin aktivoitui yhteensä **9** pisteen verran representaatioissa ja **1** pisteen verran mekaniikassa. Arvoja puolestaan uhattiin representatiivisesti yhteensä **9** pisteen verran, mutta mekaanisesti tämä laukaisin sen sijaan sai loppusummana sympaattisen arvon **-1**. Tähän vaikutti erityisesti Dishonored, jonka pelimaailmassa esivaltaa edustavat kaupunginvartion miehet käyvät kovaotteista pelimekaanista taistelua järjestäytyneen yhteiskunnan arvojen puolustamiseksi.

Laillista esivaltaa vastaan kapinoivat vihollisryhmät aktivoivat myös **kapinalaukaisinta**, joka saa representaatiosta arvon **4** ja mekaniikasta **1**. **Perinteiden** uhkaamiseen liittynyt laukaisin sai molemmista arvokseen **1**.

5.1.4 Muut moduulit: hajanaista aktivoitumista

Vieraus-, huijaus- ja saastemoduulien aktivoitumisissa tulokset jakautuivat hajanaisemmin eri laukaisimien välillä, mutta niidenkin joukosta löytyy mainitsemisen arvoisia tuloksia. Näistä silmiinpistäväintä on vierausmoduulin ambivalenssi: sen laukaisimista osa on aktivoitunut voimakkaan antipaattisesti ja osa sympaattisesti. Erytisen sympaattisesti aktivoituu **ihmisyyden** laukaisin, joka saa representaatioissa arvokseen **-14**, mutta mekaniikassa **0**. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että aineiston yhteensä **20:stä** vihollisesta **14** oli selkeästi representoitu täysin inhimillisinä ihmisinä. Muut jäivät tulkinnanvaraisiksi ihmisyytensä kannalta. Tulos selittyi aineiston valikoimisella: tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella juuri väkivaltaisia pelejä, joissa viholliset ovat enemmän tai vähemmän ihmisiä, ja tämä näkyy näissä tuloksissa. Se myös noudattaa tutkimuksen alussa esitettyä otaksumaa, että pelit pyrkivät pitämään ihmisvastustajat niin kutsutun oikeuden piiriin (scope of justice) laittamalla esittämällä heidät inhimillisinä, mutta ei *liian* inhimillisinä.

Toisaalta voimakas antipaattinen aktivoituminen tapahtuu **etnisyyden** laukaisimen kohdalla, joka saa arvokseen representaatiosta **11** ja mekaniikasta **0**. Käytännössä siis **20** vihollisesta peräti **11** on selkeästi representoitu pelaajan hahmolle vieraana etnisenä ryhmänä. Tästä tuloksesta ovat pääasiassa vastuussa *Max Payne 3* ja *Modern Warfare*, joissa kummassakin jokainen viidestä eri vihollistyyppistä edustaa pelaajan hahmolle vierasta etnisyyttä, kuten *Max Payne 3*:n brasilialaiset sekä amerikanitalialaiset rikolliset tai *Modern Warfare*n arabi- sekä venäläisradikaalit. Myös **kulttuurin** ja **aatteen** laukaisimet aktivoituvat voimakkaasti vierausmoduulissa. Ne saavat molemmat representaatiosta arvokseen **8** ja mekaniikasta **0**, pääasiassa samojen pelien takia. Muut vierauden laukaisimet jäävät marginaaliin. Vihollisista vain pieni osa käytti **valeasua** ja **kielen** kannalta tulos oli ambivalentti. *Max Payne 3*:ssa ja *Modern Warfare*ssa viholliset puhuivat vierasta kieltä, kun taas *Dishonoredissa* ja *Deus Exissä* he käyttivät samaa englantia pelaajan hahmon kanssa. Kokonaisuutena vierausmoduuli on kaikkein ambivalenteimmin aktivoituva eri moraalisisista perusteista.

Jonkin verran ambivalenssia esiintyy myös huijausmoduulissa, mikä liittyy vihollisen kanssa käytävien konfliktien luonteeseen. Monet vihollisista käyvät representaation tasolla asymmetristä sotaa. Tätä tekevät esimerkiksi siviilejä raketti-iskuilla pommittavat venäläisradikaalit *Modern*

Warfaressa. **Asymmetrian** laukaisin saa arvokseen **5** representaatiosta ja **-2** mekaniikasta, sillä viholliset kuitenkin taistelevat pelimekaanisesti enimmäkseen ”reilusti” ja avoimesti, eli käyttäen samoja keinoja kuin pelaajakin.

Myös **valeasulaukaisin** aktivoituu sympaattisesti representaatiossa. Sen arvoksi tulee **-6** representaatiosta ja nolla mekaniikasta, sillä viholliset useimmissa peleissä käyttävät selkeitä univormuja, jotka ovat juuri valeasun vastakohta. Antipaattisesti vastaavalla voimakkuudella aktivoituu **petoslaukaisin**, jonka arvo on **6** representaatiosta ja **1** mekaniikasta. Tämä liittyy siihen, että useat vihollistyyppit ovat pettäneet jonkin tahon luottamuksen osana pelin tarinaa, esimerkiksi kaappaamalla vallan lailliselta hallitsijalta tai yrittämällä sitä, kuten Modern Warfaren viholliset.

Muut huijausmoduulin laukaisimet aktivoituvat vain vähän. Sama pätee koko saastemoduuliin, jonka yksikään laukaisin ei aktivoidu **3** pistettä voimakkaammin. Uskon kuitenkin, että myös tämän moduulin voimakkaasti aktivoivia vihollisia on mahdollista löytää, mutta sellaisia ei kuitenkaan aineiston peleissä juuri ollut. Jos aineistoa lähtisi jatkotutkimuksessa laajentamaan, tämä olisi yksi mahdollinen suunta sille. Tämäntyyppisiä vihollisia olisi löydettävissä muun muassa suosituista ja erittäin yleisistä zombipeleistä, joissa vastustajat ovat eläviä kuolleita tai muunlaisia epidemian hirviöiksi muuttamia olentoja. Näissä peleissä saastumiseen ja rappioon rojahtanut maailma sekä taudin tai jonkin muun vitsauksen runtelemat ihmiset ovat keskeinen osa genren konventioita.

5.2 Vihollistyytit

Tarkoitukseni tässä tutkimuksessa oli luoda aineiston erilaisista vihollisista moraalinen kartta, jonka pohjalta voin lähteä rakentamaan yleistettäviä vihollistyyppijä, joita voisi analyysillä etsiä myös muista peleistä. Tässä olen myös onnistunut. Neljän pelin aineiston **20** eri vihollisesta saamieni tulosten (taulukko 5.2.1) pohjalta olen rakentanut **8** erilaista moraalista vihollistyyppiä, joita voisi jatkotutkimuksessa lähteä etsimään myös muista peleistä. Näiden tyyppien edustajia yhdistävät toisiinsa samat suhteellisesti korostuneet moraalimoduulit, jotka laukeavat antipaattisesti yhdenmukaisesti pelistä toiseen.

	Uhka	Vieraus	Huijaus	Saaste	Uhma	Sorto
<i>Dishonored</i>						
Itkijä	3/1	1/0	1/1	3/1	1/0	0/0
Kaupunginvartion vahti	4/2	-2/0	0/0	1/0	-3/-3	6/4
Kaupunginvartion upseeri	4/2	-2/0	0/0	1/0	-3/-3	6/4
Bottle streetin roisto	2/0	-3/0	2/1	0/0	4/2	-2/0
Salamurhaaja	5/1	3/1	3/2	1/1	6/0	0/1
<i>Max Payne 3</i>						
Comando Sombra -kidnap.	3/3	3/0	2/0	0/0	4/0	1/1
Favela-jengiläinen	0/1	3/0	0/1	1/0	4/0	0/1
De Marco -mafioso	4/2	0/0	2/0	2/0	5/1	0/0
UFE -poliisi	2/2	3/0	1/0	1/0	-5/-2	4/1
Crachá Preto	5/5	1/0	-1/0	0/0	0/0	2/2
<i>Deus Ex: Human Revolution</i>						
Belltower -palkkasotilas	5/1	1/0	2/-1	0/0	4/1	4/1
Tai Yong -palkkasotilas	4/1	0/0	1/0	0/0	3/2	2/3
Ballers -jengiläinen	0/1	0/-1	1/0	1/0	4/3	1/1
Detroitin poliisi	-1/0	-3/-1	-3/-1	-1/0	-5/-4	4/3
Detroitin puristit	4/4	0/0	2/0	0/0	3/3	1/1
<i>CoD 4: Modern Warfare</i>						
Al-Asadin sotilaat	1/2	3/0	0/-1	0/0	5/0	4/2
Ultranationalistit (kylä)	2/2	3/0	0/0	-1/0	5/4	4/2
Ultranationalistit (Pripyat)	1/2	3/0	0/-2	0/0	4/0	3/2
Ultranationalistit (taivaalta)	1/1	2/0	0/0	0/0	0/0	1/0
Ultranationalistit (bunkkeri)	4/4	3/0	1/1	1/1	4/3	3/2

Taulukko 5.2.1 Moraalisten moduulien aktivoituminen viholliskohtaisesti (representaatio/mekaniikka).

Korostuneen antipaattisesti aktivoituneet (≥ 4) lihavoituina.

Moraalisten vihollistyyppien hahmottaminen on sikäli tärkeää, että se auttaa meitä ymmärtämään yleisellä tasolla, millaiset kohteet mielletään hyväksyttäväksi väkivallan kohteiksi, jotka ovat pelimaailmoissa vallitsevan oikeuden piirin (scope of justice) ulkopuolella. Tämän selvittäminen auttaa löytämään jonkinlaisen ratkaisun tutkimusongelmaan, joka oli sen selvittäminen, miten väkivaltaiset videopelit muodostavat viholliskuvansa siten, että äärimmäisenkin väkivallan käyttäminen vihollisia vastaan tuntuu hyväksyttävältä pelissä.

Käytännössä moraalisten vihollistyyppien muodostus tapahtui siten, että laskin kunkin vihollisen kuuluvan ryhmään, jota määrittelevät siinä merkittävästi korostuneet moraalimoduulit, jotka ylittävät aktivoitumisensa voimakkuudessa tietyn määrätyn rajan. Täksi rajaksi päätin valita **4**, eli korostuneesti aktivoituneiksi lasken moduulit, jotka saavat arvokseen neljä pistettä tai enemmän. Näin määriteltynä kukin vihollistyyppi sai itselleen **1-3** tätä korostuneesti määrittelevää moraalista perustetta. Poikkeuksia olivat *Dishonoredin* salamurhaaja, joka aktivoi korostuneesti neljä moduulia, ja *Modern Warfare*n ultranationalistit, jotka eivät aktivoineet merkittävästi yhtäkään moduulia tehtävässä, jossa pelaaja ampui heitä taivaalta taistelulentokoneesta.

Seuraavaksi esittelen aineistosta todetut pelien viholliskuvan 8 moraalista tyyppiä, kunkin omassa alaluvussaan. Luvuissa kerron kunkin vihollistyyppin kohdalla sitä määrittelevät korostuneet moraalimoduulit, joiden voimakas antipaattinen aktivointi yhdistää kaikkia tyyppin edustajia. Lisäksi luettelen aineiston viholliset, jotka voidaan analyysini mukaan laskea kyseisen tyyppin edustajiksi. Suurimmalla osalla tyypeistä on useita edustajia aineiston eri peleissä. Poikkeuksia ovat kolme luvun loppupuolella esiteltävää vihollistyyppiä, joilla on kullakin vain yksi edustaja aineistossa. Aineiston 20 vihollisesta yhteensä 19 on jaoteltu kuuluvaksi näihin kahdeksaan moraaliseen tyyppiin. Ainoa poikkeus ovat *Modern Warfare* -pelin ultranationalistit tehtävässä, jossa pelaaja ohjaa taistelulentokoneen aseistusta taivaalta katsoen. Tässä kyseisessä tehtävässä havaitsin, että vihollinen ei aktivoi mitään moraalimoduulia korostuneesti.

5.2.1 Paramilitääri

Määrittelevät moduulit: uhka, sorto ja uhma

Aineistossa edustavat: Belltower- ja Tai Yong -palkkasotilaat (*Deus Ex*), ultranationalistit kylässä ja bunkkerissa (*Modern Warfare*)

Kaikkihan me tunnemme tämän kaverin. Hän on pelien ohella tuhansissa toimintaelokuviissa ja muussa viihteessä kosolti viljelty stereotyyppi, kovanaamainen asemies, joka palvelee tarinan pahiksia sen kummempia kyselemättä tai kyseenalaistamatta, kunhan palkka juoksee ja duuni sujuu.

Hän on banaalin pahuuden ammattilainen, joka tekee vain työtänsä ja on uskollinen tehtävälleen sekä työnantajalleen, vaikka se tarkoittaisi maailman palamista hänen ympäriltään.

Tämä aineiston yleinen vihollistyyppi on korostuneista uhkan, sarron ja uhman moduuleista muodostuva paramilitääri eli puolisoilas. Tämän tyyppin edustajat kuuluvat sotilaallisesti järjestäytyneisiin ja raskaasti aseistettuihin sotajoukkoihin, jotka eivät kuitenkaan välttämättä kuulu minkään valtion armeijaan tai ole minkään viranomaisen vallan alla. Sen sijaan paramilitäärit ovat usein itsenäisiä yksityisarmeijoita tai muita sotajoukkoja, joita määrittelee sarron lisäksi uhma, jonka he kohdistavat yhteiskunnan laillisiin vallankäyttäjiiin ja sovittuihin pelisääntöihin. Tyyppin edustajat kuuluvat tyypillisesti palkka-armeijoihin, kuten Human Revolutionin suuryrityksille työskentelevien turvallisuusyritysten joukot, jotka eivät pelkää rikkoa lakia tehtäviensä toimituksessa. Tyyppin edustajat voivat olla myös järjestäytyneitä kapinallisia, jotka sotivat yhteiskunnan laillista esivaltaa vastaan. Näin on Modern Warfaren kohdalla, jossa ultranationalistit syrjäyttävät Venäjän laillista valtaa.

Vihollistyyppi on aineistossa yleinen, ja uskon että suuremman aineiston analyysissä sitä tavattaisiin laajalti monenlaisista toimintapeleistä. Pidän mahdollisena, että paramilitääri olisi tällaisessa laajemmassa tutkimuksessa viholliskuvan moraalisisista tyypeistä kaikkein yleisin. Paramilitääri on lähimpänä antagonistityyppiä, joka on englanniksi saanut lempinimekseen ”goon”; hän on ajattelematon, persoonaton ja kunniaton pahiksen palvelija. Paramilitäärit ovat niitä hahmottomia ja luonteettomia asemiehiä, joita toimintaseikkailun sankari voi tappa huoletta sadoittain taistelussaan oikeuden puolesta. Tämän tyyppin edustajat ovat erityisesti videopeleissä niin yleisiä, että pelaaja tuskin tulee edes ajatelleeksi heitä varsinaisina ihmisinä pelimaailmassa. Toimintaseikkailun pelaajalle he ovat vain hidasteita, ihmisen muotoisia töyssyjä tiessä.

Paramilitäärin keskeinen ominaisuus on se, että tyyppi aktivoi uhkan lisäksi korostuneesti sekä sarron että uhman moduulit. Tämä johtuu siitä, että tätä tyyppiä edustava vihollinen on yleensä jonkin voimakkaan tahon väkivaltaisen sarron välikappale, mutta hän ei kuitenkaan välttämättä edusta oman pelimaailmansa ainoata, pääasiallista vallanpitäjää. Tämän tyyppin viholliset edustavat ryhmittymiä, jotka ajavat omien komentajiensa järjestystä yhteiskunnassa, mutta eivät kunnioita tuon yhteisön lakeja tai legitiimejä vallanpitäjiä. Tällaisia ovat Human Revolutionin maailman palkkasoturiryhmät, jotka teurastavat tiedemiehiä detroitilaisessa laboratoriossa ja siviilejä shanghai-laisessa asuntolassa. He eivät kunnioita yhteisönsä lakeja, järjestystä, arvoja tai moraalialia, jos ne ovat tehtävän tiellä. Heille väliä on vain työnantajan tai komentajan palvelemisella, ja väkivalta on vain yksi arjen rutiini.

Tällaisten vihollistyyppien kansoittamat pelimaailmat ovat suhteessaan väkivaltaan banaaleja. Näissä peleissä väkivalta on yleistä ja arkista, sillä kynnys sen käyttöön on pieni ja seuraukset vähäisiä. Tämä pätee sekä vihollisiin että pelaajan hahmoihin, jotka harvemmin joutuvat jälkikäteen vastaamaan oikeudellisesti tai muulla tavoin käyttämästään väkivallasta. Väkivallalla ei yleensä ole kauaskantoisia seurauksia tällaisten pelien maailmoissa. Pelaajan sankari voi huoletta tappaa satoja tällaisia vihollisia ilman eettistä pohdiskelua. Paramilitääri on vihollistyyppinä niin geneerinen, ettei niitä vastaan taisteleva juuri kutsu pohtimaan moraalisia tunteita. Näitä vihollisia vastaan taisteleva päähahmo on sankari sanan yksinkertaisimmassa merkityksessä; hän suojelee heikkoja ja viattomia väkivaltaisilta konnilta. Paramilitääri on tällaisen voimafantasiaan nojaavan heroisen toimintafiktio peruskauraa, jota ilman lajityyppi ei toimi.

Esimerkit aineiston ulkopuolisista peleistä, joista tämän tyyppisiä vihollisia todennäköisesti löytyisi, ovat liian lukuisia tässä kattavasti listattavaksi. Jos kuitenkin lähtisin rakentamaan laajempaa aineistoa nykyaikaisista esimerkeistä, valitsisin siihen mahdollisesti kuuluisan pelisankaritar Lara Croftin comeback-pelin *Tomb Raider* (2013), erittäin suosittu ja arvostettu Indiana Jones -tyyppisen toimintaseikkailun *Uncharted 2* (2009), avaruusoopperatyylisen toimintaroolipelin *Mass Effect 3* (2012) ja juuri julkaistun, steampunk-henkisen Playstation 4:n toimintapelin *The Order: 1886* (2015). Kaikissa näistä peleistä taistellaan pääasiallisesti erilaisia palkkasotilasjoukkoja vastaan, ja kaikkia näitä ryhmiä yhdistää uskollisuus työnantajilleen ja komentajilleen ohitse kaiken muun lain, kunnian ja moraalin.

5.2.2 Fasisti

Määrittelevät moduulit: uhka ja sorto

Aineistossa edustavat: kaupunginvartion sotilaat ja upseerit (*Dishonored*), UFE-poliisijoukot ja Crachá Preto (*Max Payne 3*)

Kaikkihan tiedämme tarinan. On yksinäinen, oikeamielinen sankari, joka seisoo vastustamassa kasvotonta, moraalitonta järjestelmää, joka haluaa nujertaa inhimillisen vapauden ja monimuotoisuuden rautanyrkkinsä alle. Tämän järjestelmän puolesta taistelevat univormuiset sortajat, jotka sotilassaappaillaan talloivat heikkoja ja sorrettuja. Tällaisten tarinoiden suosituimpia muotoja ovat iänikuiset kertomukset toisesta maailmansodasta, jossa vihollisen roolin hoitavat natsit, nuo voimakkaista sortajista ikimuistoisimmat. Esimerkiksi pelissä *Wolfenstein: The New Order* (2014) tekijät pitivät natsia niin erinomaisena vastustajana, että sijoittivat pelinsä vaihtoehtotodellisuuteen, jossa natsit ovatkin voittaneet toisen maailmansodan ja heitä vastustaa pieni vastarintasoturien joukko. Tällä käsikirjoituksellisella kikalla turvattiin natsien asema selkeänä

fasistina ja sortajana, jolla on valta visusti hallussaan.

Toisin kuin paramilitääri, fasisti ei aktivoi uhmamoduulia, koska hän on selkeä vallankäyttäjä omassa yhteisössään, ei mikään kumouksellinen. Päinvastoin, fasistityyppi yleensä taistelee oman yhteisönsä kapinallisia vastaan, ja usein pelaaja on juuri näiden kapinallisten puolella. Mikäli fasisti ei ole suoraan osa yhteiskunnan hallitsevia joukkoja, hän palvelee näitä, kuten Max Paynen 3:n palkkasotilasarmeija Crachá Preto, joka toimii oman yhteiskuntansa lakien rajoilla, mutta palvelee hallitsevien tahojen etuja sen mukaan, kuka parhaiten maksaa. Näin ollen CP puolustaa yhteisönsä taloudellisia hallitsijoita.

Fasistia yhdistää paramilitääriin heidän muodostamansa uhka pelaajalle, tämän tovereille ja yhteisölle. Tämä ei ole yllättävää, sillä useimmat aineiston vihollistyypeistä aktivoivat uhkamoduulin korostuneesti. Aineiston 20 vihollisesta uhka aktivoitui korostuneesti 13:lla. Taisteluun perustuvissa väkivaltaisissa peleissä vihollisen on yleensä muodostettava uskottava uhka pelaajalle ja tämän tehtävälle. Toisin kuin paramilitääri, fasisti ei kuitenkaan uhmaa yhteisönsä sääntöjä, vaan päinvastoin puolustaa niitä. Vihollisen moraalittomuus on siis fasistin kohdalla säännöissä itsessään: peli sijoittuu epäoikeudenmukaiseen maailmaan, jossa vallanpitäjät ovat pahoja ja käyttävät yhteisön sääntöjä puolustaakseen omia etujaan sekä poliittisesti että taloudellisesti.

Peli, jossa kohdataan paljon tämän vihollistyyppin edustajia, sijoittuu yleensä dystopiaan, jossa moraaliltaan mädällä hallinnolla on absoluuttinen valta. Tällaisissa peleissä sankari on yleensä jonkinlainen vastarintaliikkeen taistelija tai muu kumouksellinen, joka pyrkii kaatamaan epäoikeudenmukaisen hallinnon. Sankari ei yleensä tällaisissa peleissä kuitenkaan itse aktivoi uhmamoduulia, koska tämän vastustamaa yhteiskunnallista esivaltaa ei pelin tarinassa nähdä legitiiminä. Pelaajan sankari ei siis ole terroristi, vaan vallankumouksellinen tai isänmaanystävä, ainakin pelaajan näkökulmasta tarkasteltuna. Aineistossa tätä tyyppiä edustavat Dishonoredin Dunwallin kaupunginvartion upseerit ja vartiomiehet, jotka sortavat kovakouraisesti kulkutaudin riivaamaa kaupunkia piittaamatta inhimillisestä kärsimyksestä. Samantyyppisiä ovat myös Max Payne 3:n UFE-poliisijoukot, joiden väkivaltaisuutta ja aggressiivisuutta ei juuri valvota tai rajoiteta pelin kuvitteellisessa Brasiliassa. Fasistin vihollistyyppi on aineistossa erittäin yleinen, sillä yhteensä 20 vihollisesta peräti neljä edusti sitä.

Uskoakseni tyyppi olisi todennettavissa erittäin yleiseksi myös laajemmassa analyysissä, sillä peleissä tarinat epäoikeudenmukaista esivaltaa vastaan taistelevista vallankumoussankareista ovat omien kokemusteni mukaan erittäin yleisiä. Uskoisin tämän liittyvän tyypillisen toimintapelin

genreominaisuuksiin, joiden takia pelaajan sankari kohtaa yleensä altavastajaan asemassa vihollisen, joka on ylivoimainen. Daavidin ja Goljatin tarinassa sympatiamme yleensä asettuu Daavidin puolelle. Kiintoisasti tämä näennäinen narratiivinen voima-asetelma ei yleensä heijastu pelimekaniikkaan, sillä varsinkin haastavuudeltaan helpoissa suuren yleisön peleissä pelaajan hahmo on normivihollisiin nähden ylivoimainen tappokone, jota rivipahikset eivät voi pysäyttää. Tällä ratkaisulla pyritään ymmärtääkseni välttämään pelaajan turhautumista liikaan vaikeuteen. Jotkin pelit kuitenkin uhmaavat tätä pelisuunnittelun konventiota. Parhaiten tunnettu esimerkki on japanilainen toimintaroolipeli *Dark Souls* (2011), jossa pelaaja on pelimekaanisestikin useimmiten altavastajaan asemassa kohdatessaan pelottavia vastustajiaan, joista vähäisinkin saattaa tappaa pelaajan hahmon, jos hän ei ole alati varuillaan.

Aiemmin mainitun Wolfenstein-pelin lisäksi lähtisin laajemmassa tutkimuksessa hakemaan tämäläisiä vihollisia esimerkiksi sellaisista peleistä kuin Playstation 4:n *Infamous: Second Son* (2014), jossa supervoimat saanut tyhjäntoimittaja taistelee Seattlen kaupungissa Yhdysvalloissa vallan kaapannutta ja sotilaspoliiseilla hallitsevaa liittovaltion organisaatiota vastaan, ja useilla alustoilla julkaistu *Assassin's Creed III* (2012), jossa ihmiskunnan vapauden puolesta taistelevien salamurhaajien järjestöön liittyvä intiaanisoturi taistelee brittien sortovaltaa vastaan itsenäisyssodan ajan Yhdysvalloissa.

5.2.3 Pikkurikollinen

Määrittelevät moduulit: uhma

Aineistossa edustavat: Bottle Street -jengiläiset (*Dishonored*), Favela-jengiläiset (*Max Payne 3*) ja Derelict Row Ballers -jengiläiset (*Deus Ex*)

Pikkurikollinen on yksi aineiston vihollistyypeistä, jotka eivät ollenkaan aktivoi uhkamoduulia. Tämä erottaa heidät isoserkuistaan gangstereista, joiden ote on vaarallisempi ja aseistus raskaampi. Pikkurikollinen syyllistyy vain yhteisönsä uhmaamiseen: he ovat huumekauppiaita, varkaita ja huijareita, jotka rikkovat surutta pelimaailman lakeja eivätkä kunnioita laillista esivaltaa, mutta he eivät kuitenkaan muodostaa suoraa ja välitöntä uhkaa kenellekään, eivät edes pelaajalle. He ovat siitä harvinaisia vihollisia, että kun pelaajan hahmo on konfliktissa heidän kanssansa, on siihen yleensä jouduttu pelaajan aloitteesta.

Aineistossa tämän tyyppin pikkurikolliset olivat verrattain yleisiä. Heitä esiintyy yhteensä kolmessa näistä neljästä pelistä. *Dishonored*issa tätä tyyppiä edustavat Bottle Streetin jengiläiset, jotka eivät ole uhka pelaajan ohjaamalle Corvolle, mutta ovat enemmän kuin valmiita taistelemaan verisesti

reviiristään, jos pelaaja itse käy aggressiiviseksi. Samalla lailla käyttäytyvät myös Deus Exin Derelict Row'n Ballers-jengiläiset, jotka eivät ole aggressiivisia pelaajaa kohtaan, ellei tämä itse tunkeudu heidän alueelleen. Pelin tehtävätavoitteet toki pakottavat pelaajan ennen pitkää joko hyökkäämään tai hiipimään heidän alueelleen, mutta konflikti kuitenkin alkaa pelaajan aloitteesta. Max Payne 3:n favela-jengiläiset puolestaan ovat hieman eri sortin väkeä, sillä he ovat erittäin aggressiivisia ja taistelevat innolla pelaajaa vastaan, mutta tämä taistelu ei kuitenkaan narratiivisesti ala heidän aloitteestaan. Max Payne hyökkää heidän kotialueelleen pelastaakseen sinne kidnapatut ihmiset, mutta nämä jengiläiset eivät kuitenkaan ole kidnappauksesta vastuussa. He vain puolustavat omaa reviiriään alueelle pölähtäneeltä amerikkalaiselta kovanaamalta.

Aineiston perusteella pikkurikollisia kohdataan vihollisina erityisesti peleissä, jotka perustuvat avoimeen kenttärakenteeseen eivätkä aina pakota pelaajaa konfliktiin. Yleensä tällaisten tyyppien kansoittamat pelit sijoittuvat myös urbaaneihin ympäristöihin, joissa erilaiset jengiläiset ovat yleisiä. Tällaisia vihollisia vastaan taistellaan myös Human Revolutionin edeltäjässä ja esikuvassa, toimintaroolipelissä *Deus Ex* (2000), jossa päähahmo seikkailee muun muassa triadien hallitsemassa Hongkongin kaupungissa. Tunnetuimpia tällaisten vihollistyyppien kansoittamia pelejä ovat Grand Theft Auto -sarjan teokset, joissa pelaaja seikkailee rikollisena rankan satiirisessa ja väkivaltaisessa visiossa amerikkalaisesta yhteiskunnasta. Sarjan tuoreimmassa osassa *Grand Theft Auto 5* (2013) nähty kuvitteellinen, Los Angelesia satirisoiva Los Santosin kaupunki kuhisee erilaisia jengiläisiä, jotka eivät aina ole automaattisesti vihamielisiä pelaajan hahmolle.

Pelissä, jossa tällaisia vihollishahmoja esiintyy, on pelaaja usein jonkinlainen lain ja järjestyksen puolella seisova sankari, vaikka ei olisikaan varsinainen poliisi. Näin ei kuitenkaan aina ole, ja pelaajan hahmo saattaa joissain tapauksissa olla itsekin jonkin sortin rikollinen. Esimerkiksi juuri Grand Theft Auto -peleissä päähahmot ovat rikollisurallaan eteneviä antisankareita tai suoranaisia konnia, joiden kautta pelaaja pääsee toteuttamaan pimeimpiä mielitekojaan⁷. Jos lähtisin laajentamaan pelien viholliskuvan moraalisten perusteiden tutkimuksen aineistoa, hakisin tämän tyyppisiä vihollisia juuri kuvailemani kaltaisista avoimen tai puoliavoimen maailman peleistä, jotka sijoittuvat urbaaneihin ympäristöihin. Tällaisissa peleissä erilaiset pikkurikolliset ovat yleisesti kohdattuja vihollisia. Uskoisin näitä löytyvän aiemmin mainittujen pelien lisäksi esimerkiksi Batman-toimintaseikkailuista *Arkham Asylum* (2009) ja *Arkham City* (2011).

⁷ Pelit, joissa päähahmo onkin selkeästi tarinan roisto, ovat moraalisesti poikkeuksellisia tapauksia, joiden syvempi tarkastelu olisi kokonaan oman tutkimuksensa paikka. Kiintoisaa olisi pohtia esimerkiksi sitä, mitä yhteistä Grand Theft Autojen päähahmoilla on moraalisesti puhtaampien pelihahmojen kanssa.

5.2.4 Gangsteri

Määrittelevät moduulit: uhka ja uhma

Aineistossa edustavat: Comando Sombran kidnappaajat ja DeMarco-mafiosot (*Max Payne 3*) sekä puristit (*Deus Ex*)

Pikkurikollisia vaarallisempia ovat gangsterit. Tämän tyyppin edustajat aktivoivat voimakkaan antipaattisesti uhmamoduulin lisäksi myös uhkan moraalisen perusteen. Gangsterit järkyttävät yhteiskunnan rakenteita ja kansalaisten turvallisuutta eivätkä pysy omalla alueellaan, kuten vaatimattomat pikkuserkkunsa. Tällaisia vihollisia ovat Max Payne 3:n Comando Sombra -jengin kidnappaajat, jotka tunkeutuvat hävyttömästi suurkaupunki São Paulon rikkaiden hallitsemaan keskustaan eivätkä pysy omalla reviirillään määrätysssä roolissaan, kuten vähäisemmät serkkunsa kaupungin faveloissa.

Tyyppiä edustavat myös Deus Exin puristit, jotka hyökkäävät kursailematta kaupunkia hallitsevan suuryrityksen tiloihin ja tappavat siviilejä. Max Payne 3:ssa myös New Jerseyyn Hobokenin kaupunginosaa hallitsevat DeMarco-mafiosot edustavat tätä tyyppiä. Nämä amerikanitalialaiset kovanaamat käyvät armotta kaupunkisotaa Maxia vastaan koston nimessä piittaamatta pätkääkään laista ja järjestyksestä. Tällaisia vihollisia määrittelevät ympäristölle muodostetun uhkan lisäksi uhma, jonka he kohdistavat pelimaailman yhteisön lakia ja järjestystä vastaan.

Vihollistyyppi on oletettavasti yleinen kaikissa peleissä, joiden tarinaan liittyy tavalla tai toisella järjestäytynyt rikollisuus. Suomalaisen Remedyn tekemien, New Yorkiin sijoittuvien kahden aiemman Max Payne -pelin maailmat olivat näitä pullollaan, kun kyyninen toimintasankari Max taisteli tiensä huumejengien ja mafiosojen läpi Manhattanin talvessa. Muita pelejä, joista tällaisia vihollisia varmasti löytyisi runsaasti, ovat ammattirikollisten maailmaa kuvaavat *Grand Theft Auto* -pelisarjan pelit ja *Mafia* (2002) jatko-osansa kanssa. Max Payne 3:n film noir -tyylinen maailma on oivallinen ympäristö gangstereille. Pelit, joissa näitä vihollisia esiintyy paljon, ovat usein hyvin kyynisiä ja jopa nihilistisiä moraaliltaan ja maailmankatsomukseltaan. Pelaajan hahmo ei näissä peleissä aina ole kirkasotsainen sankari ja voikin itse asiassa olla erittäin viallinen ja moniongelmainen antisankari Max Paynen tapaan, kunhan tämän viholliset ovat paljon pahempia. Tällaisissa maailmoissa antagonistit ovat usein todellisia ihmishirviöitä, joiden tappamisen pelaaja voi kokea suoranaiseksi velvollisuudeksi.

Gangsteri on pelolla ja väkivallalla viattomia terrorisoiva vihollinen, joka ei kursaile hyökätä aseettomia ja puolustuskyvyttömiä vastaan saadakseen rahaa tai muuta haluamaansa. Näitä vihollisia vastaan taisteleva sankari on usein lain ulkopuolelle jättäytynyt yksinäinen kostaja, joka

pane kovan kovaa vastaan ja taistelee gangstereita vastaan näiden omalla säälimättömyydellä ja siekailemattomuudella. Jos lähtisin laajentamaan aineistoa, hakisin lisää esimerkkejä tästä vihollistyyppistä esimerkiksi avoimesta rikosseikkailusta *Grand Theft Auto 5* (2013), Hongkongiin sijoittuvasta rikostoimintapelistä *Sleeping Dogs* (2012), Los Angelesiin sijoittuvasta etsiväseikkailusta *LA Noire* (2011) ja ydinsodan jälkeiseen Las Vegasiin sijoittuvasta toimintaroolipelistä *Fallout: New Vegas* (2010), jossa erilaiset rikollisryhmät ja armeijat taistelevat kaupungin ja sitä ympäröivän radioaktiivisen autiomaan hallinnasta.

5.2.5 Ekstremisti

Määrittelevät moduulit: uhma ja sorto

Aineistossa edustavat: ultranationalistit Pripyatissa ja Al-Asadin joukot (*Modern Warfare*)

Tämä vihollistyyppi on sukua paramilitäärille, mutta ei muodosta yhtä suurta uhkaa ympäristölleen, pelaajille tai viattomille. Ekstremistit eivät siis aktivoi korostuneesti uhkamoduulia. Vaarallisia tämän tyyppin edustajat ovat lähinnä heille, joita kohtaan he käyttävät valtaansa. Tätä tyyppiä nähtiin aineistossa vain *Modern Warfaressa*, jonka ultranationalistit ja arabiradikaalit edustivat tätä ryhmää pelin alkupuolella, jossa he eivät vielä uhanneet länsimaita tai pelaajaa tovereineen. Tässä vaiheessa he olivat uhka vain omien maidensa siviileille, mikä ei yksinään aktivoi uhkamoduulia laajalti.

Ekstremistit ovat paramilitääreille sitä, mitä pikkurikolliset gangstereille. Ekstremistin erottaa paramilitääristä siis se, että he eivät uhkaa suoraan pelaajaa, tämän tovereita tai muita tahoja. Vaikka välitöntä uhkaa ei olisikaan, on kuitenkin mahdollista, että he tulevat olemaan uhka joskus tulevaisuudessa. Tällaista voidaan käyttää ennakoivan hyökkäyksen perusteluna. Tällaisten vihollisten voisi olettaa esiintyvän peleissä, jotka ovat *Modern Warfaren* tapaan omaksuneet ennakoivan väkivallankäytön moraalin. Tämän tyyppisiä vastustajia löytyy mahdollisesti muiden *Modern Warfare* -sarjan pelien lisäksi kilpailevan *Battlefield*-sarjan peleistä ja muista moderniin sodankäyntiin keskittyvistä teoksista, kuten *Medal of Honorista* (2010). Tämän moraalisen vihollistyyppin yleisyys juuri 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen peleissä kertoo kenties omaa kieltänsä todellisen maailman asenteiden ja maailmanpolitiikan tilanteen heijastumisesta virtuaalisiin maailmoihin.

Ekstremisti ei uskoakseni kuulu pelien yleisimpiin vihollistyyppihin, sillä kohderyhmäajattelun kautta voi olettaa, että sen taustalla oleva ennakoivan väkivallankäytön moraalit ei välttämättä löydä kosketuspohjaa kaikkialla länsimaissa, jotka ovat pelien tärkeimpiä markkina-alueita. Amerikkalaiseen yleisöön *Modern Warfaren* kaltainen aggressiivinen hyökkäyssota

maanpuolustuksen välineenä kenties uppoaa paremmin, mutta se voi olla kyseenalaisempaa Euroopan maiden markkinoilla. Tähän vihollistyyppiin nojaava Modern Warfare on perustavan tason moraaliselta rakenteeltaan hyvin erilainen kuin muut tässä aineistossa nähdyt.

Väkivaltaisissakin videopeleissä eettinen syy väkivallan käyttöön perustuu pitkälti itsepuolustukseen: pahikset ovat yleensä aina aloittaneet konfliktin tavalla tai toisella. Modern Warfaren moraalii on tähän nähden aivan toisesta maailmasta, sillä se puhuu sen puolesta, että ympäri maailmaa hyökkääminen ja aloitteellinen väkivallankäyttö on perusteltua, jos sen kohde on liian paljon vallitsevaa järjestystä järkyttävä.

Ekstremistin viholliskuvaa painottavissa peleissä sankari on vartija, joka ei pyri muuttamaan maailman vallitsevaa järjestystä vaan päinvastoin suojelee sitä uhkilta, jotka saattaisivat järkyttää sitä ja viedä turvallisuuden sekä saavutetut edut maailman asukkailta. Tällaisen pelin sankari on puolustaja, joka taistelee sen puolesta, että jokin arvokas asia vallitsevassa maailmanjärjestyksessä säilytettäisiin. Pidän mahdollisena, että Modern Warfaren kehittäjät itsekkin huomasivat, että ennakoivan väkivallankäytön moraalinen puolustaminen saattoi olla vieraannuttavaa osalle pelaajayleisöstä. Tähän otaksumaan päädyin siitä, että myöhemmissä Modern Warfare -peleissä viholliset muuttuivat voimakkaammiksi ja hyökkäävämmiksi, kunnes lopulta saman Call of Duty -pelisarjan toisessa sivuosassa *Call of Duty: Ghosts* (2013) Yhdysvallat tuhotaan pelin alussa yllätysiskussa, jolloin päähahmo saa taistella täysin altavastaaajana aggressiivista vihollista vastaan ilman moraalisesti ristiriitaisia tunteuksia. Aineistoa voisi ekstremistin osalta laajentaa esimerkiksi Modern Warfaren ja Call of Dutyn pelisarjojen muilla osilla, kuten *Modern Warfare 2* (2009) ja *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014), sekä saman lajityypin kilpailijoilla *Battlefield 4* (2013) ja *Medal of Honor: Warfighter* (2012).

5.2.6 Muukalainen

Määrittelevät moduulit: uhka, uhma, huijaus ja vieraus

Aineistossa edustavat: salamurhaaja (*Dishonored*)

Muukalainen tyyppinä aktivoi aineiston kaikista vihollisista laajimman kentän moraalisisista perusteista. Paitsi että hän muodostaa uhan pelaajalle, tämän tovereille ja yhteisölle, hän myös uhmaa sen sääntöjä sekä lakeja. Lisäksi tätä vihollistyyppiä määrittelee taipumus huijaamiseen: hän taistelee asymmetrisesti sekä narratiivisesti että pelimekaanisesti ja käyttää epärehellisiä menetelmiä. Hän väijyttää, salamurhaa ja varastaa. Hän myös piiloutuu maailmaan ja välttelee avointa konfliktia viimeiseen asti. Lisäksi häntä määrittelee yleinen vierauden tunne, sillä jokin tässä vihollisuudessa erottaa hänet yhteisöstään ja pelimaailman yleisestä, tavallisesta ihmisyydestä.

Aineiston kohdalla tätä tyyppiä edustava Dishonoredin salamurhaaja on ihminen, mutta hän elää pelimaailman yhteiskunnan ulkopuolella ja on maagisten voimiensa vuoksi osin epäinhimillinen. Maagiset voimansa hän on saanut järjestönsä johtajalta, joka puolestaan on saanut omansa Outsider-olennolta, joka on jossain määrin Dishonoredin maailman vastine paholaiselle. Salamurhaajaa erottaa maailmastaan myös ideologia, joka pitää järjestön jäsenet omissa oloissaan kuin munkkiluostarin jäsenet konsanaan.

Eräs aineiston ulkopuolinen peli, josta tätä vihollistyyppiä voisi lähteä hakemaan, on tutkimusaineistoon alun perin harkinnassa ollut *XCOM: Enemy Unknown* (2012), joka on modernisointi alun perin vuonna 1994 julkaistusta strategiapelistä *UFO: Enemy Unknown*, jota monet pitkän linjan peliharrastajat pitävät kaikkien aikojen parhaana pelinä. Sekä alkuperäisessä että modernisoidussa pelissä avaruusoliot ovat aloittaneet salaisen sodan ihmiskuntaa vastaan ja käyttävät aseinaan muun muassa kidnappaamista ja valeasuisten agenttien soluttautumista ihmiskunnan sekaan. Näitä varjoista iskeviä muukalaiskammutuksia vastaan maan eri valtiot muodostavat huippusalaisen XCOM-erikoisjoukon, joka torjuu avaruudesta tullutta uhkaa ihmiskunnan siitä laajemmin tietämättä. 90-luvulla huippusuositusta *Salaiset kansiot* -sarjasta innoituksensa alun perin saaneen pelin salavihkainen asetelma heijastuu myös pelimekaniikkaan: avaruusoliot eivät aina taistele reilusti, vaikka heitä sitovatkin useimmat saman pelimekaniikan säännöt kuin pelaajaakin. Olioilla on kuitenkin käytössään kaikenlaisia kieroja keinoja, kuten tapettuja pelaajan hahmoja zombeiksi muuttava ötökkä ja telepaattinen mielenhallinta, joka kääntää pelaajan omat sotilaat joukkuettaan vastaan. Pelaajan haasteena on löytää avaruusolioilta varastetun teknologian tutkimuksella keinot torjua nämä ihmiskuntaa paljon kehittyneemmän vihollisen aseet taistelussa.

Tällaisten vihollisten asuttaman pelin maailmassa konfliktia käydään siis paitsi varsinaisen aggression ja puolustautumisen, myös rehellisyyden ja petollisuuden välillä. Pelaajan hahmo on vihollistaan kunniallisempi ja taistelee suuremmin keinoin. Uskoakseni tämäntyyppiset viholliset ovat laajemminkin harvinaisia peleissä, eivät vain tässä aineistossa. Tämä on puhdas vaikutelma, mutta uskoakseni tällaisia vihollisia käytetään säästeliäästi pelimekaanisista syistä, sillä liian usein vastaan tulevat huijarinomaiset viholliset, jotka käyttävät epäreilun asymmetrisiä taktiikoita, käyvät pelaajan hermoille ja täten haittaavat pelikokemusta kokonaisuutena. Aineiston ulkopuolisia pelejä, joista lähtisin tämäntyyppisiä vihollisia hakemaan, ovat jo mainitun XCOMin lisäksi muun muassa vaikeudestaan kuuluisat japanilaiset toimintaroolipelit *Dark Souls* (2011) ja sen jatko-osa *Dark Souls 2* (2014), jotka eivät pelkää pelaajan kärsivällisyyden koettelua hermostuttavia taktiikoita käyttävillä vihollisilla.

5.2.7 Tartuttaja

Määrittelevät moduulit: uhka ja saaste

Aineistossa edustavat: itkijä (*Dishonored*)

Toinen yhden edustajan tyyppi aineistossa löytyy myös Dishonoredista. Se on Dunwallin rottaruton riivaama itkijä, joka aktivoi korostuneesti uhkan ja saasteen moduulit. Itkijän tyypin nimeän tässä tartuttajaksi, jolla tarkoitan jonkinlaisen tartunnan korruptoimaa vihollista, joka on muuttunut vaaralliseksi. Vihollistyyppinä tartuttajaa määrittelee tämän muodostaman uhkan lisäksi saaste, jota he levittävät pelin maailmassa. Tyypille on oleellista, että se ei juuri aktivoi muita moduuleja: sen edustajat eivät ole järjestäytyneet vihollisjoukko, joka kävisi järjestelmällistä sotaa pelimaailman muita tahoja vastaan. He eivät siis uhmaa järjestelmää tai sorra heikompiaan. He ovat lähempänä luonnonvoimaa, joka tekee syntiä ja rikkoo moraalisia perusteita vastaan vain luontonsa takia. He eivät tee valintoja asiassa. Heidän tappamisensa on tavallaan armelias teko, sillä se vapauttaa kärsijät taudistaan, joka heitä riivaa. Muissa peleissä tämän tyypin yleisin edustaja on eittämättä zombi eli elävä kuollut, jonka ympärille on rakennettu kokonaisia peligenrejä. Jos tämäntyyppisen analyysin toteuttaisi useiden kymmenien suuren budjetin pelien kohdalla, uskon tämän tyypin nousevan yhdeksi kaikkein merkittävimmistä juuri zombiepelien suuren suosion ja lukumäärän vuoksi.

Pelimaailmat, joissa tätä vihollistyyppiä kohdataan, ovat erilaisen rappion ja saastumuksen merkitsemiä paikkoja. Joko laboratorioista karannut raivotauti on tuhonnut maailman tai toisesta ulottuvuudesta tunkeutuneet demonit ovat mustalla magiallaan pilanneet maailman puhtauden. Se, mikä ennen oli maailmassa hyvää ja kaunista, on kadotettu rappion tieltä. Tällaisessa maailmassa tartuttajia vastaan taisteleva sankari voi olla jonkinlainen puhdistaja, joka taistelee sen puolesta, että maailma vielä joskus palautuisi entiselle mallilleen terveeksi, tasapainoiseksi ja puhtaaksi paikaksi. Usein hän ei kuitenkaan pyri mihinkään näin kunnianhimoiseen, vaan hän haluaa yksinkertaisesti selvittää hengissä tuhoutuneessa maailmassa tai suorittaa jonkin maanläheisemmän tehtävän. Tällainen sankari on ennen kaikkea selviytyjä.

Tämäntyyppisiä vihollisia käyttävät pelit ovat varsin yleisiä. Näitä ovat esimerkiksi elävien kuolleiden valloittamaan kaupunkiin sijoittuva toimintaseikkailu *Dying Light* (2015), valtavaa kaupallista ja kriittistä suosiota nauttiva tarinavetoinen toimintaseikkailu *Last of Us* (2013), japanilainen zombiseikkailu *Resident Evil 6* (2012) ja sen monet edeltäjät, yhteistyöhön perustuva moninpeliräiskintä *Left 4 Dead* (2008) jatko-osineen ja moninpelimaailmaan sijoittuva, tyyliltään realistinen selviytymispeli *Day Z* (2013). Kaikissa näissä peleissä keskeisenä vastustajana ovat joko

perinteiset zombit tai jonkinlaiset ”tartunnan saaneet”. Zombin arkkityyppiin kuuluu kaikissa näissä peleissä se, että elävät kuolleet leviävät juuri epidemiana ihmisväestön keskuudessa, eli saastuttavana tautina, joka rapauttaa yhteiskunnan ympäriltään. Zombien ulkopuolelta tämän tyyppin edustajat ovat harvinaisempia, mutta niitäkin löytyy. Yksi mieleen tuleva esimerkki on *Dead Space* (2008), jossa avaruusasemalla levinnyt tartunta muuttaa ihmiset zombien sijasta mutanttimaisiksi hirviöiksi. Toinen tällainen voisi olla *Dead Spacen*kin esikuvana osaltaan toiminut klassinen toimintaroolipeli *System Shock 2* (1999), jossa vihamielinen tekoäly ja avaruusoliot muuttavat avaruusaseman asukkaita hirviömäisiksi orjikkeeseen robotiikan ja biotekniikan avulla.

5.2.8 Sortaja

Määrittelevät moduulit: sorto

Aineistossa edustavat: Detroitin poliisi (*Human Revolution*)

Kolmas aineiston yhden edustajan vihollistyyppi on sortaja, jota määrittelee vain yksi moraalimoduuli. Tämän tyyppin edustajat aktivoivat sortomoduulin laukaisimia siinä missä fasistikin, mutta tärkeänä erotuksena on se, että he eivät käytä omasta aloitteestaan väkivaltaa, ainakaan tarpeeksi aktivoitakseen uhkamoduulia korostuneen antipaattisesti. Tällaisten vastustajien kohdalla väkivalta on vain potentiaalista, ei toteutunutta, ellei pelaaja varta vasten hyökkää vastustajan kimppuun. Aineistossa tätä tyyppiä edusti ainoastaan *Deus Ex: Human Revolution*issa tavattu Detroitin kaupungin poliisilaitos, jonka edustajat olivat aineiston ainoa vihollinen, tai paremminkin vastustaja, jonka rooli pelin maailmassa tuntui enimmäkseen sankarilliselta. Suurin osa poliisilaitoksen työntekijöistä vaikuttaa tavallisilta lainvartijoilta, jotka yrittävät vain tehdä työtänsä kyberpunkmaailman kaoottisessa kaupungissa, jossa uhkakuvat yhteiskunnalle ovat moninaisia. Tästä syystä he ovatkin yksi harvoista vihollistyypeistä, jotka aktivoivat voimakkaan sympaattisesti osaa moraalisisista moduuleista. Viholliskuvaa määrittelevät tässä tutkimuksessa kuitenkin vain antipaattisesti aktivoituneet moduulit, eli sympaattiset korostumiset on jätetty huomiotta.

Korostuneen antipaattisesti Detroitin poliisi aktivoi vain sortomoduulin. Pelin narratiivi maalaa poliisista kuvan laitoksena, joka on alistettu palvelemaan suuryritysten ja muun vakiintuneen vallan etuja pienten ihmisten kustannuksella. Detroitin poliisilaitos on myös äärimmäisen militarisoitunut *Human Revolution*in maailmassa. Kadulla partioivat poliisit ovat aseistautuneet erittäin raskaasti mekaanisin haarniskoin ja rynnäkkökiväärein, ja yleinen ilmapiiri kaupungissa kertoo virkavallasta, joka on jännittyneessä pattitilanteessa kaupungin asukkaiden kanssa. Pelin maalaama kuva ei kerro virkavallasta, joka vartioi yhteiskunnan rauhaa. Poliisi myös palvelee maan ylimpien vallanpitäjien

hämäräperäisiä motiiveja, mikä näkyy siinä, että he pimittävät tietoa pelaajan esimiehiltä syystä, joka selviää pelaajan tunkeutuessa poliisiasemalle: liittovaltion agentit ovat määränneet tapauksen huippusalaiseksi.

Poliisin väkivaltakoneistoa ei kuitenkaan aktiivisesti käytetä pelin aikana, vaan se on läsnä vain potentiaalisena uhkana. Vastaavantyyppisiä vihollisia uskon kohdattavan peleistä, joissa pelaajan vastustajana on virkavaltaa, joka ei kuitenkaan käyttyä aggressiivisesti, ellei pelaaja itse tee jotain sen provosoidakseen. Tällaisia vastustajia löytyy monista avoimen maailman peleistä, joissa jokin taho vartioi rauhaa. Samaa tyyppiä saattaisivat edustaa esimerkiksi poliisit suosituksessa rikosseikkailussa *Grand Theft Auto V* (2013) ja vartiomiehet avoimessa fantasiaroolipelissä *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

6 Pohdinta

Kuten tämän tekstin alkupuolella luvussa 2.7 kerroin, tutkimukseni perusoletuksena oli, että väkivaltaiset videopelit pyrkivät muodostamaan pelaajilleen kuvan vihollisesta, jota vastaan on moraalisesti perusteltua käyttää äärimmäistä väkivaltaa ilman, että tämä herättäisi negatiivisia moraalisia tunteita pelaajissa. Tutkimusongelma oli siten selvittää, miten tämä viholliskuvan rakennus käytännössä toimii semioottisten valintojen tasolla moraalisten perusteiden teorian näkökulmasta tarkasteltuna. Tätä lähdin selvittämään viidellä tutkimuskysymyksellä, jotka olivat seuraavat:

1. Mitä moraalisia perusteita väkivaltaisten videopelien viholliskuvassa tehdyt semioottiset valinnat aktivoivat ja missä määrin?
2. Mitä moraalisten perusteiden laukaisimia väkivaltaisten videopelien viholliskuvat aktivoivat ja missä määrin?
3. Aktivoituvatko viholliskuvan moraaliset perusteet enemmän viholliskuvan representaation kuin pelimekaniikan tasolla?
4. Millaisia yleistettäviä moraalisia vihollistyyppisiä väkivaltaisen videopelin viholliskuvasta voidaan aineiston perusteella muodostaa?
5. Miten väkivaltaisten videopelien viholliskuva pidetään oikeuden piirin (scope of justice) ulkopuolella näiden vihollistyyppien avulla?

Kysymykset ovat osittain saaneet vastauksensa tulosluvussa 5, mutta viides on vielä avoinna. Siihen vastatakseni joudun nousemaan takaisin yleisemmälle teoreettiselle tasolle pohtimaan sitä, millaisia laajempia johtopäätöksiä voin käytännössä vetää analyysini tuloksista. Käyn läpi tutkimuskysymyksiin saadut vastaukset ja niistä tehtävät johtopäätökset alaluvuissa, joista kukin käsittelee yhden tutkimuskysymyksen yleisiä teemoja (alaluvut 6.1–6.5). Seuraavaksi pohdin tutkimusmetodini heikkouksia ja vahvuuksia metodikritiikille omistetussa alaluvussa (6.6) ja pohdin mahdollisia jatkotutkimuksen lähtökohtia (6.7), mitä seuraavat loppusanat (6.8). Lähdeluettelon jälkeen raporttiin on liitetty aineiston pelien moraalisen aktivoitumisen taulukot, jotka antavat täydellisen kuvan kaikista moraalimoduulien aktivoitumisista (liitteet A–D).

6.1 Moraaliset perusteet peleissä

Ensimmäinen tutkimuskysymykseni pyrki selvittämään sitä, mitä moraalisia perusteita väkivaltaisten videopelien viholliskuvat aktivoivat ja missä määrin. Tutkimukseni aineiston perusteella väkivaltaisten videopelien viholliskuvien semioottis-moraalisessa suunnittelussa suositaan selkeästi tiettyjä moraalimoduuleja yli muiden. Kuudesta moraalisesta perusteesta uhkan, sorron ja uhman moduulit aktivoituivat yhteensä moninkertaisesti niin paljon kuin saasteen, huijauksen ja vierauden moduulit.

Olen varma, että myös laajemmassa tutkimuksessa uhkamoduuli nousisi selkeästi merkittävimmäksi moraaliseksi perusteeksi väkivaltaisissa videopeleissä. Tällaisissa peleissä keskeisin interaktion muoto pelaajan ja pelimaailman välillä on konflikti, joka aktivoi moraalisisessa mielessä eniten juuri uhkamoduulia. Uhkan moraalinen peruste aktivoituu muita moduuleja enemmän sekä representaatiossa että mekaniikassa, koska uhka itselle ja tovereille on konkreettisin pelimekaaninen haaste, jota pelaaja kohtaa. Myös sorron moduuli nousisi uskoakseni laajemmassakin tutkimuksessa merkittävään asemaan. Lähes kaikissa toimintapeleissä toistuva kuvio on se, että pelaajan ohjaama sankari kohtaa ylivoimaisen vihollisen, joka pitää käsissään rakenteellista valtaa pelimaailmassa. Tällainen asetelma on omiaan aktivoimaan sortomodulin laukaisimia. Sorto on myös moduuli, joka aktivoituu verrattain usein pelimekaanisesti, sillä sitä on helppo heijastaa pelisuunnittelussa. Se näkyy pelimekaniikassa esimerkiksi katuja partioivina vartijoina, turvakameroina ja liikkumista rajoittavina tarkastuspisteinä.

En ole yhtä varma siitä, onko uhmamoduuli laajemmin niin merkittävä peleissä kuin mitä aineisto kertoo. Moduulin merkitys korostuu huomattavasti Max Payne 3:ssa ja Modern Warfaressa, jotka muodostavat yksin jo puolet aineistosta, mutta en ole henkilökohtaisesti täysin vakuuttunut siitä, että laajemmassa tarkastelussa se havaittaisiin näin korostuneeksi. Ainakaan en laskisi sitä samaan ensisijaisen korostuneeseen luokkaan kuin uhkaa ja sortoa. Toinen moduuli, jonka laajemmasta merkityksestä olen epävarma, on saaste. Aineistossa sen asema jäi kokonaisuutena kovin vähäiseksi, koska sitä edusti varsinaisesti vain yksi vihollistyyppi koko aineistossa, eli Dishonoredin rottarutosta kärsivä itkijä. Kuitenkin oman peliharrastuskokemukseni pohjalta sanoisin, että tämäntyyppiset viholliset ovat todella yleisiä väkivaltaisissa videopeleissä, ja jälkikäteen ajateltuna olisin voinut pyrkiä heijastamaan tätä paremmin aineiston valinnassa. En kuitenkaan väitä, että saaste nousisi laajassa aineistossa yhtä korostuneeksi kuin uhka tai sorto, mutta se voisi hyvinkin lähennellä uhman asemaa. Tämä on kuitenkin vain puhdasta spekulatiota.

Vierauden ja huijauksen moduulien heikosta asemasta en ole yllättynyt, ja laajemmassa analyysissä

uskonkin, että ne jäisivät tätä aineistoa vastaavaan, suhteellisen heikkoon asemaan. Sekä huijaus että vieraus ovat luonteeltaan monitulkintaisempia kuin muut moduulit ja aktivoituvat vielä harvemmin pelimekaniikan puolella kuin representaatioissa. Huijauksen kohdalla uskon kyse olevan siitä, että moraalisen perusteena se käsittää ensisijaisesti ihmisyksilöiden ja joukkojen keskinäisiä sosiaalisia suhteita, joita on vaikea mallintaa videopeleissä uskottavasti. Tätä moraalista moduulia olisikin kiintoisampaa tarkastella moninpeleissä, joissa moraalinen vuorovaikutus tapahtuu ihmispelaajien välillä virtuaalimaailman puitteissa. Näissä lajityypeissä huijausmoduuli saattaisi nousta erittäin merkittäväksi, sillä reilun pelin ja urheiluhengen periaatteet ovat moninpeleissä tärkeitä. Tämä olisi kuitenkin kokonaan toisenlaisen tutkimuksen aihe.

6.2 Moraalisten perusteiden laukaisimet

Toinen tutkimuskysymykseni pohti sitä, mitä muotoilemistani moraalisten perusteiden laukaisimista aineiston pelit oikein aktivoivat, missä määrin ja millä tavalla. Eniten aktivoituneen uhkamoduulin vilkkaimmin aktivoitunut laukaisin oli pelaajaan kohdistuva uhka. Tämä laukaisin aktivoitui aineistossa poikkeuksellisesti enemmän mekaanisesti kuin representatiivisesti. Tämä ei ole yllättävä tulos, sillä aineiston pelien tyylin vuoksi lähes kaikki moraalinen vuorovaikutus uhkamoduulin piirissä liittyy tavalla tai toisella pelaajaan. Pelaajan lisäksi uhkamoduulin laukaisimista korostuneesti aineistossa aktivoituivat uhka tovereille ja heikoilla. Kyseiset laukaisimet ovat oleellisia sankarillisen tarinan kokemisessa; sankari suojelee kumppaneitaan ja heitä, jotka eivät kykene itse itseään puolustamaan. Voidaankin sanoa, että aineiston perusteella videopelien viholliskuvan tärkein moraalinen tukipylväs nojaa kaikkein suoraviivaisimpaan sankaruuden käsitykseen: sankari suojelee heikkoja pahoilta.

Sortomoduulin osalta kaikkein korostunein laukaisin on väkivaltakoneisto, joka aktivoituu yhtä voimallisesti sekä representaation että mekaniikan puolella. Kuten uhkamoduulin laukaisimet, tämä laukaisin löytää helposti vastineensa pelimekaniikan puolelta, sillä pelaaja taistelee sortomoduulin määrittelemissä peleissä useimmiten juuri epäoikeudenmukaisen esivallan väkivaltakoneistoa, eli sen sotilaita ja sotakoneita vastaan. Muut sortomoduulin laukaisimet eivät aktivoitu lähellekään yhtä korostuneesti aineistossa, vaan aktivoitumiset jakautuvat melko tasaveroisesti. Sortomoduulin väkivaltakoneiston laukaisimen kohdalla saattaa esiintyä jonkin verran päällekkäisyyttä uhkamoduulin kanssa, mutta vihollisen oli kuitenkin mahdollista aktivoida tämä laukaisin myös silloin, kun uhkamoduulia ei aktivoita. Näin kävi Human Revolutionin Detroitin poliisin kohdalla.

Uhmamoduulin kohdalla aktivoitumiset jäävät melko tasaiseksi, eikä joukosta erotu yhtä laukaisinta ylitse muiden. Aktivoitumista tapahtuu aktiivisesti kautta linjan muun muassa instituutioiden järkyttämisestä ja tottelemattomuudesta, eli yleensä lakien rikkomisesta. Huomionarvoista on myös se, että toisin kuin uhka- ja sortomoduulit, uhmamoduuli aktivoituu melko yksipuolisesti lähinnä representaatiossa tehtyjen semioottisten valintojen johdosta. Mekaniikan puolella aktivoitumiset jäävät paljon vähäisemmiksi. Tälle todennäköiseksi syyksi katsoisin sen, että uhmaan liittyvien yhteiskuntajärjestyksen, lain ja instituutioiden kuvaaminen pelimekaniikkojen puolella on harvinaisempaa aineiston pelien lajityypeissä, joissa toiminta pysyy lähellä maanpintaa ja henkilökohtaisia yhteenottoja. Uhmamoduulin pelimekaaninen aktivoituminen lienee laajemmin mahdollista vain pelilajityypeissä, joissa yhteiskuntaa voidaan laajemmin kuvastaa mekaanisesti, kuten laajan mittakaavan strategiapeleissä.

Kaikissa kolmesta suuresta moduulista laukaisinten aktivoitumiset ovat keskimääräisesti voimakkaan antipaattisia. Vihollisissa ei siis yleisesti ottaen ole mitään myönteisiä puolia näiden moraalisten perusteiden näkökulmasta. Yksittäisiä poikkeuksia toki löytyy, kuten Human Revolutionin Detroitin poliisi, joka aktivoi korostuneen sympaattisesti uhmamoduulin laukaisimia. Kolmesta vähäisemmin aktivoituneesta moduulista löytyy useampia esimerkkejä sympaattisesti aktivoituvista laukaisimista: korostunein näistä sympaattisesti aktivoituneista laukaisimista on vierausmoduulin ihmisyys, joka aktivoitui sympaattisesti aineistossa peräti 14 pisteen edestä. Tämä on luonnollista seurausta aineiston valikoimisesta: halusin tutkimuksessa keskittyä juuri peleihin, joissa pääasialliset vastustajat ovat ihmisiä, ja näin ollen yleisinhimillisen sympatian aktivoituminen oli odotettavissa. Jos aineistoon olisi otettu toisenlaisia pelejä, joissa viholliset ovat epäinhimillisiä hirviöitä, tulokset olisivat voineet näyttää hyvin erilaisilta. Tällaisistakaan peleistä ei ole pulaa.

Aineistosta voidaan päätellä, että väkivaltaisten pelien viholliskuva aktivoi korostuneesti tiettyjä laukaisimia moduuleiden sisältä, mutta tämä alkaa olla ilmiönä havaittavissa vasta kun moduuli on kokonaisuutena aktivoitunut voimakkaasti (tai aineisto on tarpeeksi laaja). Heikosti aktivoituneissa moduuleissa eroavaisuudet ovat niin pieniä, ettei niistä voi vielä johtopäätöksiä vetää.

6.3 Moraali representaatioissa ja mekaniikassa

Kolmas tutkimuskysymykseni käsitteli sitä, mitä eroja moraalimoduulien aktivoitumisessa oli havaittavissa pelin representatiivisen ja mekaanisen ulottuvuuden välillä. Aineistosta on selkeästi havaittavissa, että moraaliset aktivoitumiset tapahtuvat ensisijaisesti ja voimakkaimmin juuri representaation puolella, josta ne heijastuvat pelimekaniikkaan, jos kehittäjät ovat näin päättäneet (tietäen tai tiedostamatta) tehdä. Koko aineistossa on vain kaksi laukaisinta, jotka aktivoituvat voimakkaammin pelimekaniikan kuin representaation puolella.

Näistä laukaisimista yksi on uhkamoduulin pelaajalaukaisin, jonka aktivoituminen tällä tavoin on väistämätön seuraus pelimaailman sanelemista ehdoista: pelaajaa vastaan taisteleva vihollinen on tälle aina uhka pelimekaanisesti, vaikka hän ei sitä olisikaan narratiivin mukaan. Esimerkiksi Max Payne 3:ssa favelan normijengiläiset eivät ole konfliktin aloittanut osapuoli eivätkä olleet Maxille suora uhka, mutta pelimekaanisesti he ovat toki hyvinkin vaarallisia. Pelaajan lisäksi toveriin kohdistuvan uhkan laukaisin aktivoitui lähes yhtä voimakkaasti mekaanisesti kuin representatiivisesti. Tämä johtui siitä, että pelaajan hahmon rinnalla kulkee usein jokin kumppani tai suojeltava, joka on pelimekaanisestikin vaarassa. Jos vihollinen saa tämän kumppanin hengiltä, johtaa se pelin häviämiseen myös pelaajalle.

Toinen mekaanisesti representaatiota useammin aktivoitunut laukaisin on kokonaisuutena paljon vähemmän aktivoitunut sortomoduulin valvontaelinlaukaisin, jota aktivoivat vihollisen eri valvontakeinot kentissä. Valvonta on yleinen pelimekaniikka erityisesti Dishonoredin ja Deus Exin kaltaisissa peleissä, joissa vihollisia voi välttää hiippailemalla heidän ohitse. Sortomoduulissa maininnan arvoinen on myös väkivaltakoneiston laukaisin, joka aktivoitui lähes yhtä paljon mekaanisesti kuin representatiivisestikin. Tämä selittyy sillä, että järjestäytynyt ja aseistautunut vihollinen on pelimekaanisesti yleinen vastustaja aineistoon valittujen toimintapelien kaltaisissa teoksissa, jolloin kyseinen laukaisin aktivoituu usein myös peleissä, joissa vihollinen ei edusta varsinaista sortovaltaa tai vallanpitäjää. Tämä laukaisin löytää siis helposti vastineensa mekaniikasta väkivaltaisissa videopeleissä, joissa interaktio perustuu taisteluun.

Miksi sitten aineistossa on niin harvinaista, että laukaisimet aktivoituvat yhtäläisen voimakkaasti sekä representaation että mekaniikan puolella? Uskoisin tämän johtuvan siitä, että suurta osaa moraalisisista laukaisimista on vaikea aktivoida aineistoon valittujen pelien kaltaisissa interaktiivisissa kokonaisuuksissa. Monet laukaisimet vaatisivat mekaanisesti aktivoituakseen sellaisten elementtien rakentamista pelimekaniikkaan, etteivät ne sovi aineistoon valittuihin lajityyppeihin. Tulokset voisivat siis näyttää varsin erilaisilta tilanteessa, jossa aineistoon olisi

tietoisesti pyritty valitsemaan pelejä mahdollisimman monesta erilaisesta lajityypistä.

Tuloksista voidaan vetää se johtopäätös, että aineiston pelien kaltaiset väkivaltaiset, toiminnalliset videopelit aktivoivat yleisönsä moraalisia perusteita pääasiassa samoin representatiivisin keinoin kuin muutkin, ei-interaktiiviset mediat. Kuten luvussa 2.6 kerroin, vastaus tähän tutkimuskysymykseen antaa pohjan sille, miten pelien moraalisia perusteita voidaan vertailla toisiin medioihin, joilla ei ole käytettävissään pelien mekaanisia kerronnan keinoja. Tämän tutkielman perusteella vertailu olisi helppoa ainakin aineistoon valittujen pelien kaltaisten teosten kohdalla, sillä ne eivät käytä hyväkseen mekaanisia keinoja viholliskuvan moraalisen perustan rakentamisessa, ainakaan uhkamoduulin ulkopuolella.

6.4 Viholliskuvan tyypit

Tutkimuskysymyksistäni neljäs käsitteli sitä, millaisia yleistettäviä moraalisia viholliskuvan tyyppisiä aineiston peleistä oli analyysissä havaittavissa MFT-teorian näkökulmasta tarkasteltuna. Aineistossa useita kertoja esiintyviä tyyppisiä löytyi monia, minkä lisäksi havaittiin kolme tyyppiä, joilla oli aineistossa vain yksi edustaja. Oletettavasti näistäkin tyypeistä löydettäisiin esimerkkejä muista peleistä, mikäli aineistoa laajennettaisiin. Aineiston pelien vihollistyypeistä yleisimpiä ovat puolisoitilaallinen kovanaama paramilitääri, totalitaristisen hallinnon käytyinä häääävä fasisti ja pääsääntöisesti järjestäytyneitä rikollisuutta edustava gangsteri. Nämä kolme ovat uskoakseni laajemminkin peleistä ja muista medioista löydettäviä arkkityyppisiä konnia, joita toimintasankarit kohtaavat teoksesta toiseen. Heitä ovat erilaisten sortovaltojen sotilaat, yhteiskuntaa piinaavat raa'at rikolliset ja erilaisia pahisryhmiä palvelevat palkatut tai muuten vain heille uskolliset kovanaamat. Näiden vihollisten yleisyys aineistossa oli odotuksieni mukaista.

Sen sijaan yllättävää oli, että aineistossa yhtä yleiseksi näiden kolmen rinnalle nousi pikkurikollinen, joka ei muodosta pelaajalle tai muille tahoille tarpeeksi suurta uhkaa, että hän aktivoisi uhkamoduulia ja siten laskettaisiin gangsteriksi. Aineiston peleissä vihollisten joukossa havaittiin siis hyvinkin yleiseksi sellaiset vastustajat, jotka eivät aloita konfliktia pelaajan kanssa, mutta rikkovat yhteisiä pelisääntöjä tai lakeja vastaan. Näyttää siis siltä, että aineiston peleissä rikollisuus itsessään on tarpeeksi hyvä perustelu väkivallan käytölle, silloinkin kun se ei välittömästi vahingoita ketään. Toisin kuin gangsterin, fasistin ja paramilitäärin kohdalla, pikkurikollisen viholliskuva näyttää perustuvan proaktiivisen väkivallankäytön hyväksyttävyyteen.

Ekstremisti on toinen viholliskuvan moraalinen tyyppi, joka ei aktivoi ollenkaan uhkamoduulia. Aineistossa se esiintyy ainoastaan Modern Warfare -pelissä. Ekstremistiä yhdistää pikkurikolliseen se, että molempien vihollistyyppien kohdalla väkivallan perusteeksi riittää se, mitä he *ovat*, sen sijaan että se liittyisi siihen, mitä he *tekevät*. Pikkurikolliset sopivat väkivallan kohteiksi, koska he ovat rikollisia, ja ekstremistit ovat sopivia kohteita, koska he ovat niin äärimmäisiä ajatusmaailmaltaan ja siten vaarallisia vallitseville oloille ja pelimaailman status quolle. Siinä missä paramilitäärit, fasistit ja gangsterit ovat aloitteellisia ja aggressiivisia konnia, jotka vaativat pelaajalta ja tämän hahmolta reaktiivista, puolustuksellista toimintaa, ovat pikkurikollinen ja ekstremisti vihollisia, jotka vaativat pelaajalta proaktiivista, aggressiivista toimintaa. Nämä kaksi vihollistyyppien ryhmää kuuluvat pohjimmiltaan erilaisiin moraalisiin koodistoihin, joista toinen hyväksyy väkivallan käytön vain itsepuolustuksena ja toinen myös hyökkäyksessä, mikäli sillä torjutaan tulevaisuuden uhka tai ratkaistaan jokin muu ongelma. Luvussa 2.7 kutsuin näitä moraalisia järjestelmiä kilven ja miekan moraalikoodeiksi, ja nuo luomani termit sopivat hyvin kuvaamaan aineistossa esiintynyttä eroa viholliskuvien filosofisen perustan välillä.

Kolmesta aineistossa harvinaisemmasta, yhden edustajan vihollistyyppistä kaksi kuuluvat selkeästi kilven ja yksi miekan moraalikoodistoon. Kilven koodia edustavat Dishonoredin salamurhaaja, jonka tyyppin nimeksi annoin muukalainen, ja saman pelin itkijä, jonka tyyppi on tartuttaja. Molemmat ovat aktiivinen uhka pelin maailmalle ja pelaajalle itselleen. Toisaalta jos nämä tyyppit eivät aktivoisi uhkamoduulia, ne voitaisiin silloin laskea miekan moraalikoodin piiriin. Esimerkiksi hypoteettisena tilanteena jos pelaajan tulisi tappaa tautia kantavia ihmisiä, vaikka nämä eivät olisikaan välitön uhka tälle itselleen, putoaisi näiden vihollistyyppi miekan piiriin. Tällöin vain saastemoduulin aktivoivaa vihollistyyppiä voitaisiin kutsua taudinkantajaksi. Tällaista tyyppiä ei kuitenkaan aineistossa esiintynyt.

Miekan moraalikoodin piiriin puolestaan kuului kolmas yhden edustajan vihollistyyppi eli sortaja, jota edusti aineistossa Human Revolutionin Detroitin kaupungin poliisi. Tämän vihollisen kohdalla ainoa peruste väkivallan käyttämiselle oli se, että he seisoivat pelaajan ja tämän päämäärän välillä. He eivät olleet aggressiivisia eikä pelaajaa toisaalta pakotettu tappamiseen, sillä avoimeen ongelmanratkaisuun perustuva Human Revolution tarjoaa aina useampia ratkaisumalleja tehtävän suorittamiseen. Tämän vastustajan kohdalla tavoitteen voi saavuttaa hiipimällä tai puhumalla tiensä sisään erillisessä dialogihaasteessa. Näistä vaihtoehtoista molemmat ovat paitsi moraalisempia, myös helpompia ratkaisuja kuin avoin taistelu ja tappaminen. Human Revolution ei kuitenkaan sulje väkivallan käyttämistä pois vaihtoehtona, vaan antaa pelaajan tehdä päätöksen.

6.5 Miekka, kilpi ja oikeuden piiri

Kuten tutkielmaraporttini alkupuolella (luku 2.1) kerroin, oikeuden piirillä (scope of justice) viitataan kognitiiviseen rakennelmaan, jolla ihmiset ja kulttuurit hahmottavat sitä, ketkä ihmiset ovat inhimillisen ja oikeudenmukaisen kohtelun arvoisia. Tämän piirin ulkopuolelle päätyneet eivät enää ole samanarvoisia ja joutavat vaikka kuolla. Nähdäkseni tämä rakennelma toimii aktiivisesti pelimaailmoissa, joissa oikeuden piiri on paljon todellista maailmaa suppeampi. Väkivaltaisten videopelien sisäisessä moraalissa usein suurin osa vastaantulijoista on oikeuden piirin ulkopuolelle jääviä lurjuksia ja roistoja, joiden joukoittain tappamista ei juuri tarvitse moraalisesti pohtia. Keskimääräinen vihollinen ei väkivaltaisessa videopelissä ole juuri eläintä kummempi.

Viides ja viimeinen tutkimuskysymykseni käsitteli sitä, miten nämä viholliset käytännössä pidetään piirin ulkopuolella moraalisten tyyppien avulla. Hahmottelemistani viholliskuvan moraalista tyypeistä voidaan nähdäkseni todeta paljon siitä, miten nämä peliviholliset käytännössä pidetään tämän oikeuden piirin ulkopuolella. Kahdeksalla luomallani vihollistyyppillä oli tiettyjä moraalisia yhteneväisyyksiä tässä asiassa, mutta tyyppien väliltä löytyi myös eroja. Merkittävin näitä eroavaisuuksia selittävä tekijä on nähdäkseni kilven ja miekan moraalikoodistojen välinen jännite, joka erottaa erityisesti Modern Warfare -pelin muusta aineistosta. Siinä missä Max Payne 3, Human Revolution ja Dishonored selvästi perustavat pelaajan väkivallankäytön reaktiiviseen, itsepuolustuksen moraalialia korostavaan kilven koodistoon, Modern Warfare nojaa vahvasti miekan moraalisiin, joka siunaa muun muassa ennakoivat sotilaalliset iskut ulkomaille pelin tarinassa. Tällainen moraalikoodi nautti laajaa kannatusta erityisesti Yhdysvaltain ulkopolitiikassa vuoden 2001 terroristi-iskujen jäljiltä, ja Modern Warfare vaikuttaa tältä osin aikansa lapselta, joka heijastaa ajan vallitsevia moraalisia käsityksiä.

Aineiston kahdeksasta viholliskuvasta viisi noudattaa kilven moraalikoodia. Nämä tyypit ovat paramilitääri, fasisti, gangsteri, muukalainen ja tartuttaja. Kysymys kilven ja miekan moraalikoodeista liittyy siis ensisijaisesti uhkamoduulin aktivoitumiseen, koska näiden välisessä erossa on kyse juuri katsantokannasta siihen ongelmaan, voiko olla moraalisesti oikeutettua käyttää väkivaltaa sellaista vihollista kohtaan, joka ei ole ainakaan vielä uhka. Kilven tyyppiä edustavat viholliset ovat tämän ongelman kannalta mutkattomia, sillä molemmat moraalikoodit antavat siunauksensa itsepuolustuksessa tai toisten suojelussa käytettävälle väkivallalle. Kilpityyppiä edustava vihollinen on niin vaarallinen, että pelin sisäisen moraalikoodin mukaan tämän tappaminen on perusteltua itsepuolustuksena. Tällaiset viholliset ovat niin silmittömän verenhimoisia, ettei minkäänlainen rauhanomainen konfliktinratkaisu tule kysymykseenkään.

Kilven koodiin perustuvien vihollistyyppien edustajat pidetään oikeuden piirin ulkopuolella siksi, että heidän sisällyttämisenä siihen olisi yksinkertaisesti liian vaarallista. Tällainen vihollinen on tuhoava, jotta se ei tuhoaisi sankareita, heidän liittolaisiaan tai koko maailmaa.

Niissä tapauksissa, joissa vihollinen ei muodosta tarpeeksi suurta tai uskottavaa uhkaa pelaajalle tai tämän edustamille tahoille, oikeutus väkivallan käyttöön videopelin maailmassa on haettava muista moraalisista perusteista. Tällöin astutaan miekan moraalikoodin piiriin, joka antaa paljon kilpeä laveamman hyväksynnän väkivallalle, joka on perusteltu muiden moraalisten moduulien kautta. Aineiston kahdeksasta vihollistyyppistä kolme edustaa tällaista ajattelumallia. Nämä ovat vain Modern Warfare -pelissä esiintynyt ekstremisti, useissa peleissä esiintynyt pikkurikollinen ja Human Revolutionissa esiintynyt sortaja.

Sekä ekstremistin että pikkurikollisen kohdalla ratkaisevaa ei ole heidän muodostamansa uhka ihmisille, sillä se on ainakin pelin nykyhetkellä pieni, vaan heidän muodostamansa uhka järjestelmälle, jossa he elävät. Pikkurikollinen uhmaa olemassaolollaan aineiston peleissä maailmansa lakia ja järjestystä, ekstremisti taas Modern Warfare'n maailman kansainvälistä turvallisuutta ja järjestystä, jota länsimaat vartioivat asevoimillaan. Heitä vastaan käytetty väkivalta on siis järjestelmän suojelua, ei niinkään ihmisten varjelemista. Oikeuden piirin ulkopuolelle he asettuvat ikään kuin omien toimiensa seurauksena: ekstremisti ja pikkurikollinen ovat päättäneet astua laillisen yhteiskunnan ja järjestyksen ulkopuolelle ja toimillaan vastustavat niitä, eikä heitä vastaan taistellessa täten tarvitse noudattaa laillisen yhteiskunnan periaatteita, joiden noudattamista oikeuden piirin mukainen kohtelu edellyttäisi.

Human Revolutionin sortaja sen sijaan ei ole järjestelmää tai yhteiskuntaa järkyttävä, vaan sen sijaan osa sitä. Sortaja on osa jonkinlaista epäoikeudenmukaista ja alistavaa hierarkiaa, mutta toisin kuin fasisti, hän ei kuitenkaan muodosta aktiivista uhkaa pelaajalle, viattomille tai maailmalle. Hän voi olla jopa kokonaisuutena ajatellen hyvä ihminen, kuten oli asian laita Detroitin poliisin kohdalla. He esiintyivät pelissä vain työtään tekevinä, enimmäkseen rehellisinä poliiseina, joiden sortajan ominaisuudet vaikuttivat olevan lähinnä oire laajemmasta yhteiskunnallisesta epäoikeudenmukaisuudesta, ei mistään elimellisestä moraalittomuudesta heissä itsessään. Detroitin poliisi lieneekin aineiston ainoa vihollinen, joka on ilmeisesti tietoisesti pyritty pitämään oikeuden piirin sisällä. Tätä oltaisiin voitu havainnollistaa ottamalla analyysissä huomioon sympaattiset aktivoitumiset, jotka olivat voimakkaat tämän vastustajan kohdalla erityisesti uhmamoduulissa.

Yhteiskuntateema nostaa esiin toisen aineistossa ilmenneen kysymyksen vihollisesta osana laajempaa järjestelmää, jota vastaan pelissä taistellaan. Useissa peleissä yksilötason väkivalta ei

välttämättä ole niinkään perusteltavissa vihollisen yksilöllisten ominaisuuksien vuoksi, vaan sen takia, mitä hän edustaa. Tällaisesta vihollisesta erinomainen esimerkki on fasisti. Tämäntyyppinen vihollinen edustaa tyypillisesti pelimaailmansa pääasiallista tai muulla tavoin keskeistä vallankäyttäjää, ja hän on täten oman yhteisönsä laillisen järjestyksen ja yhteiskunnan puolella. Tällaisissa peleissä pelihahmon laajempi vihollinen on epäoikeudenmukainen järjestelmä, joka pitää käsissään valtaa ja sortaa alamaisiaan. Kyseessä on siis vähemmän henkilökohtainen pahuuden muoto kuin uhkamoduulissa, jota vastaan fasisti toki rikkoo myös.

Epäinhimillistäminen ja oikeuden piiristä syrjäyttäminen tapahtuu siis fasistin kaltaisten vihollisten kohdalla siten, että vihollinen on yksilön sijaan osa suurta, pahantahtoista järjestelmää, joka on valloittanut yhteiskunnan ja on syrjäytettävä paikaltaan, jotta oikeus voisi tapahtua. Äärimmäisen väkivallan käyttö tällaista vihollista vastaan on siis perusteltua, koska hän on itseään laajemman ja voimakkaamman pahuuden työkalu, uhrattavissa oikeudenmukaisen vapaustaistelun eteen, kuten Jonathan Haidt kuvaili vallankumoustaistelijan etiikkaa⁸.

Toisentyypistä vihollista edustavat uhmaa voimakkaasti aktivoivat viholliset kuten gangsteri, pikkurikollinen, ekstremisti ja muukalainen, jotka eivät edusta järjestelmää, joka on pelaajan vihollinen, vaan enemmänkin uhmaavat vallitsevaa järjestelmää, jota pelaaja ainakin osittain suojelee. Tällainen vihollinen pidetään oikeuden piirin ulkopuolella kuvaamalla hänet niin suureksi vaaraksi pelin maailmalle ja sen tasapainolle, että vain vihollisen tuhoaminen voi palauttaa järjestyksen. Tämä voidaan tehdä, vaikka vihollinen ei siis aktivoisikaan uhkamoduulia eli konkreettisesti uhkaksi ihmisiä tai pelaajaa. Nämä viholliset ovat vähemmän jonkin itseään suuremman järjestelmän edustajia, vaikka vallan kaapatessaan he varmasti tällaiseksi järjestelmäksi muuttuisivatkin. Tämä nähdään siitä, että ekstremisti aktivoi korostuneesti sekä uhman että sorron moduulit: hän on vallankumouksellinen, josta tulisi valtaan päästyään tyranni.

Tällaisten vihollisten epäinhimillistämisen ja oikeuden piirin ulkopuolelle sysäämisessä on nähtävissä vastavuoroisuuden periaate: he itse ovat osoittaneet niin suurta piittaamattomuutta oikeudesta, laista ja moraalista, että heidän tappamisensa on perusteltu teko pelin tarinassa. Tämä epäinhimillistäminen edellyttää jossain määrin sitä, että vihollisella ei ole mitään persoonaa hänen rikollisuutensa, ääriajattelunsa tai vierautensa ulkopuolella: nämä ominaisuudet ovat hänen persoonansa ydin ja sen keskeisin määrittäjä. Tällaisia vihollisia kuhisevien pelien tarinat tuskin ottavat huomioon esimerkiksi rikollisuuden sosioekonomista kontekstia tai ääriajattelun juurisyytä, ellei pelin nimenomaisena tarkoituksena ole saada pelaajaa kyseenalaistamaan toimintaansa.

8 *"Murder often seems virtuous to revolutionaries. It just somehow feels like the right thing to do, and these feelings seem far removed from – reciprocal altruism and tit for tat. This is not fairness. This is – political transition and reverse dominance."* (Haidt 2012, 174)

Viihdevetoisessa pelimediassa tällaista otetta nähdään peleissä harvoin.

Järjestelmää uhmaavat vihollistyyppit epäinhimillistetään pääasiassa mahdollisen uhan pelon kautta: ei ole niinkään väliä sillä, mitä vihollinen on jo tehnyt tai ketä uhannut, vaan mitä hän *voi* tehdä ja ketä hän *voi* uhata tulevaisuudessa, jos hänen annetaan vain olla tai sallitaan saavuttaa tavoitteensa. Tällaisen vihollisen kohtelu oikeuden piirin edellyttämin keinoin on liian vaarallista ja riskit liian suuria, jotta puhdasta peliä voitaisiin pelata. Tämä nähtiin Modern Warfaressa, jossa oli perusteltua käydä pimeää hyökkäyssotaa Venäjällä, jotta radikaalit ultranationalistit eivät pääse valtaan maassa. Moraalikoodeista tämän vihollistyyppin tappaminen osuu miekan moraalikoodin alueelle.

Vihollisen suhdetta järjestelmäkysymykseen määrittelevät uhan ja sorron moduulit. Kuten Haidt alkuperäisestä MFT-teorian mallistaan sanoo, uhan ja sorron moduulit (Haidtin termein Authority ja Liberty) ovat olemassa jännitteisessä suhteessa toisiinsa, sillä uhan ja auktoriteetin välillä vallitsee luonnollinen vastakkainasettelu⁹. Tähän nähden onkin jokseenkin yllättävää, että aineiston peleistä löytyi peräti kaksi vihollistyyppiä, jotka aktivoivat molemmat. Ekstremistin lisäksi näin teki aineistossa paramilitääri, joita olivat aineistossa erilaiset palkkasoturiryhmät. Nämä viholliset eivät olleet samaan tapaan poliittisia toimijoita kuin ekstremistit, vaan he palvelivat työnantajaansa, vaikka näiden edut ovatkin yhteiskunnan, lain ja moraalin vastaisia. Tämän uhan lisäksi he ovat valmiita sortamaan itseään heikompia tarpeen vaatiessa, mikäli työ sitä edellyttää. Tällainen vihollinen pysyy oikeuden piirin ulkopuolella silkan banaaliutensa takia: hänellä on osana työtään niin vähän kunnioitusta mitään moraalin ja kunnian sääntöjä kohtaan, ettei pelaaja voi kuin tuntea vastaavaa halveksuntaa heidän henkeänsä kohtaan. Näiden vihollisten uhma ja sorto kohdistuvat lisäksi eri suuntiin; he uhmaavat yläpuolellaan olevia laillisia vallanpitäjiä ja sortavat itseään heikompia ryhmiä.

Yhdenlaista itseään suurempaa pahuutta edusti myös Dishonored-pelissä tavattu tartuttajan tyyppi, mutta tällä kertaa ilman poliittista tai yhteiskunnallista ulottuvuutta, jotka aktivoisivat uhan tai sorron moduuleja. Tartuttajan takaa löytyvä pahuus vertautuu enemmänkin luonnonvoimaan, jonka yksi ilmentymä vihollinen vain on. Usein tämä pahuus, jonka osa tartuttaja on, on jonkin sortin tauti tai kirous, joka uhkaa saastuttaa maailman luontonsa mukaisesti. Tällä vihollisella ei ole varsinaista omaa toimijuutta pelin tarinassa, vaan hänet on alistettu tämän luonnonvoiman välikappaleeksi. Aina kyseessä ei toki ole luonnonvoima, sillä erityisesti zombipeleissä elävien kuolleiden epidemian aiheuttajia ovat tiedemiehet, jotka menivät liian pitkälle kokeiluissaan.

9 *"The Liberty foundation obviously operates in tension with the Authority foundation. We all recognize some kinds of authority as legitimate in some contexts, but are also wary of those who claim to be leaders unless they have first earned our trust."* (Haidt 2012, 201)

Tartuttaja on oikeuden piirin ulkopuolella luontonsa vuoksi: tauti tai kirous on vienyt häneltä kaikki ne inhimilliset ominaisuudet, joita odotamme oikeuden piiriin kuuluvalta yksilöltä, ja alentanut hänet elämelliseen tilaan. Todellinen vihollinen ei ole itse tartuttaja, vaan tauti, jota hän levittää. Yksittäinen tartuttaja on siis samaan tapaan osa jotakin suurta ja vaarallista kuin fasisti, tosin tämän vihollisen kohdalla tuo vihollinen ei välttämättä ole pahantahtoinen: se voi olla vain virus tai loinen, joka pyrkii levittämään itseään luontonsa mukaan, mutta joka muodostaa suuren vaaran ihmisille toimintatapojensa takia. Tällaisen vihollisen kohtelu oikeuden piirin mukaan ei tule mieleenkään, koska se ei toimi millään lailla samojen pelisääntöjen puitteissa kuin ihminen. Ihmisyyden ulkopuolelle asettuu omalla tavallaan myös muukalainen, joka edustaa jotain vierasta yhteisön sisällä tai sen ulkopuolella, ja muodostaa tuntemattomuudessaan uhan koko yhteisölle ja pelaajan omalle ryhmälle maailmassa. Tällainen vihollinen on jo lähtökohtaisesti päättänyt asettua oikeuden piirin ulkopuolelle, eikä tällaista vastaan taistelemisessa ole niinkään kyse moraalista kuin selviytymisestä.

Suuremmat teemat, jotka yhdistävät vihollistyyppejä toisiinsa, on tässä analyysissä todettu kysymyksiksi vihollisen asemasta suhteessa pelimaailman vallitsevaan järjestelmään sekä kilven ja miekan moraalikoodeihin, jotka aineistossa erottivat erityisesti Modern Warfare -pelin muista tutkituista peleistä. Avoimeksi kysymykseksi jää, mitä muita tällaisia teemoja laajemmasta aineistosta olisi löydettävissä. Yksi tällainen voisi olla kysymys vihollisen inhimillisyydestä, joka asettaa tämän joko lähemmäs oikeuden piiriä tai kauemmas tästä. Koska tässä tutkielmassa kaikki aineiston pelien viholliset olivat enemmän tai vähemmän inhimillisiä, tätä näkökulmaa ei voida aineistosta todeta. Monipuolisemmasta aineistosta uskoisin sen kuitenkin löytyvän.

6.6 Metodikritiikki

Tässä tutkimuksessa käyttämälläni menetelmällä on useita heikkouksia. Keskeisin niistä on se, että koko tutkimus perustuu pohjimmiltaan hyvin subjektiiviseen tulkintaan aineiston pelien moraalin rakenteesta. On hyvinkin mahdollista, että joku toisenlaisessa ympäristössä kasvanut, moraaliselta ajattelultaan erilainen tutkija voisi tulkita samaa aineistoa moraalisesti hyvin toisenlaisella tavalla. Vaikka MFT-teoria pyrkiikin tutkimaan moraalin universaaleja rakenteita, kukaan sitä soveltava tutkija voi tuskin olla vapaa omasta puolueellisuudestaan. Henkilökohtaiset moraaliset tunnot väistämättä värittävät aineiston tulkintaa.

Toisaalta tämä ei ole vain oman tutkimukseni heikkous, vaan se on koettu ongelmaksi laajemminkin moraalien tutkimuksessa sosiaalipsykologiassa. Kuitenkin on sanottava tutkimukseni puolustukseksi, että sen mahdollisessa subjektiivisuudessa päästään kuitenkin todennäköisesti lähelle sitä, miten pelit on suunniteltu vastaanotettavaksi; suurin osa modernien, suuribudjettisten toimintapeliin yleisöstä löytyy minun kaltaisten ihmisten joukosta. Läntisen teollisuusmaan keskiluokkaisena miehenä edustan uskoakseni melko hyvin kohdeyleisöä, ja omista subjektiivista moraalista tunnoistani aineiston pelien kanssa voi vetää joitakin johtopäätöksiä niiden moraalista laajemminkin.

Toinen heikkous tutkimuksessani on se, että se tutkii loppujen lopuksi moraalista vain pienessä kaistaleessa pelien kokonaisuudesta. Tutkimuksen kohteena oli viholliskuva, mutta moraalisten perusteiden toimintaan liittyy peleissä varmasti monia muitakin seikkoja kuin vihollisen ominaisuudet. Ehkä selkein sokea piste tutkimukselle on viholliskuvan vastapari, eli sankarikuva. Tutkimus ei juuri tarkastele sitä, millaisia moraalista kuvia sankareista pelit piirtävät ja millaisia samaistumisen kohteita niiden maailmassa luodaan pelaajalle. Tämä voisi olla jatkotutkimuksen paikka. Lisäksi moraalisten perusteiden toiminnasta suuri osa tapahtuu varmasti narraatiossa ja muissa elementeissä, joihin yksinkertainen semioottinen analyysi ei välittömästi pääse käsiksi.

Kolmas ongelma menetelmässäni on se, että metodi ei ota huomioon suhteellisia eroja moraalisten perusteiden eri laukaisimien välillä. On perusteltua olettaa, että joidenkin tiettyjen moraalisten perusteiden laukaisimien aktivoituminen voi hallita pelin moraalista vastaanottoa paljon enemmän kuin toisten laukaisimien, mutta tämä tutkimus ei kykene sellaista havaitsemaan. Se johtuu siitä, että tutkimusmetodini asettaa kaikki laukaisimien aktivoitumiset samalle viivalle toistensa kanssa. Tutkimus on siis sokea suhteellisille eroille näiden välillä. Tällaisten eroavaisuuksien havainnoiminen saattaisi vaatia radikaalisti erilaista tutkimusmenetelmää.

Lopuksi sanottakoon kuitenkin, että tutkielmani suurin vahvuus ja keskeisin peruste sen olemassaololle on se, että menetelmäni tuo systemaattisesti esiin ne piirteet pelien viholliskuvassa, joista olen niiden moraaliset tyypit rakentanut. Menetelmäni on näin ollen läpinäkyvä ja perusteltu, vaikka joku toinen tutkija ei välttämättä tulkitseisi aineiston viholliskuvan piirteitä samassa moraalissa valossa. Nuo piirteet itsessään ovat kuitenkin todennettava osa tutkimusaineistoa, ja analyysiluvussa olen tuonut ne selkeästi esiin.

6.7 Jatkotutkimus

Mahdollista jatkotutkimusta ajatellen yksinkertaisin menetelmä olisi kasvattaa aineistoa ja pyrkiä tuomaan mukaan mahdollisimman erilaisia pelejä laajemmasta lajityyppien kirjosta. Tällä tavalla saataisiin varmuutta siihen, ovatko aineistossa heikoksi jääneet moduulit todella heikosti aktivoituvia väkivaltaisissa toimintapeleissä laajemminkin, vai onko kyseessä vain tämän valitun aineiston ominaisuus. On kuitenkin vaikea arvioida, kuinka laajaksi aineisto tulisi kasvattaa, jotta tästä saataisiin vakuuttava kuva. Useiden kymmenien pelien aineistossakin tuloksiin saattaisi vaikuttaa eniten aineiston valitsevan tutkijan motivaatio löytää haluamansa. ”Väkivaltaiset pelit” on itsessään niin laaja ja monitulkintainen kattokäsite, että on vaikea luoda aineistoa, jonka pohjalta voitaisiin tehdä niitä kaikkia koskevia tieteellisiä johtopäätöksiä.

Tutkimusmenetelmiä muuttamalla avautuu myös monia muita tutkimussuuntia, jotka voisivat vastata mielenkiintoisiin lausumatta jääneisiin kysymyksiin. Yksi tällainen suunta voisi olla testata tutkimuksessa luotua pelien moraalisten perusteiden ja moraalisten vihollistyyppien malleja oikeilla pelaajilla. Esikuvaa tähän tutkimukseen voitaisiin hakea Hartmannin ja Vordererin (2010) toteuttamasta tutkimuksesta, jossa kohteena olivat juuri peliväkivallan aiheuttamat moraaliset reaktiot pelaajissa. Asiaa voitaisiin tutkia esimerkiksi asettamalla koehenkilöt pelaamaan valittuja pelikohtauksia ja sen jälkeen vastaamaan vihollisia koskevaan kyselykaavakkeeseen, jossa kysymykset on muotoiltu tässä pro gradussa muotoilemieni moraalisten perusteiden laukaisimien mukaan. Tällainen tutkimus menisi kuitenkin jo täysin rinnoin sosiaalipsykologian puolelle eikä olisi enää omaa tieteellisen osaamiseni aluetta.

Kuten jo aiemmin mainitsin, yksi vaihtoehto tutkimuksen laajentamiselle olisi myös luoda yhtäläisen systemaattinen kuva pelisankarien moraalisisista tyypeistä vertailtavaksi konnien rinnalle. Näin nähtäisiin, millaisten hahmojen on hyväksyttävää käyttää väkivaltaa, ei vain sitä, millaiset hahmot ovat hyväksyttäviä kohteita. Tutkimusta voisi myös täydentää jonkinlaisella narratiivitutkimuksella, jonka pohjalta voitaisiin rakentaa sankarien ja pahisten typologioiden rinnalle kuva siitä, minkä tyyppisiä tarinoita väkivaltaiset pelit kertovat. Nämä ovat nähdäkseni pelin moraalisen selkärangan kolme keskeistä nikamaa: protagonistin, antagonistin ja tarinan, joka ajaa heidät konfliktiin toistensa kanssa.

6.8 Lopuksi

Pelien väkivaltaisuus ja sen moraalinen ulottuvuus ovat aiheita, jotka eivät osoita katoamisen merkkejä pelejä koskevasta julkisesta keskustelusta tai akateemisesta tutkimuksesta. Toivon, että tämä tutkimus on tuonut jotain uutta tähän keskusteluun, vaikka sen keskeiset kysymykset saattavatkin olla pohjimmiltaan mahdottomia ratkaista. Tämä ei kuitenkaan välttämättä ole ongelma: pelit jatkavat olemassaoloaan ja kehitystään, vaikka niitä koskeva keskustelu ei saavuttaisikaan mitään lopullisia ratkaisuja.

Kuitenkin on mietittävä, kasvaako paine kysymyksessä jossain vaiheessa niin suureksi, että jonkinlainen yhteiskunnallinen vastaus peliväkivallan ja moraalin kysymyksiin tulee väistämättä tarpeelliseksi. Pelien graafiset ominaisuudet jatkavat kehitystään ja ruudulla nähtävä väkivalta on joka vuosi entistä yksityiskohtaisempaa. Pian pelialalle odotetaan normiksi virtuaalitodellisuutta, joka ympäröi pelaajansa näkökentän täysin osaksi pelin maailmaa. Mitä tämä mahtaa tehdä peliväkivallalle ja sen mahdollisille vaikutuksille meihin pelaajiin? Tätä on vaikea arvioida etukäteen, mutta saamme tähän kysymykseen varmasti mielenkiintoisia vastauksia sen jälkeen, kun kyseinen teknologia pääsee yleistymään.

Tässä tutkimuksessa olen muotoillut joitakin työkaluja, joiden avulla noita tulevaisuuden kysymyksiä voisi mahdollisesti käsitellä. On toisten tutkijoiden päätettävissä, onko niistä mahdollisesti heille hyötyä. Toivon, että lukijani on kuitenkin hyötynyt tästä tutkimuksesta ja saanut ainakin jotain ajatuksia siitä, mitä voisi itse tehdä näiden kysymysten ratkaisemiseksi. Peliteollisuus jatkaa kasvuaan, ja mobiilivallankumouksen teknologisen etenemisen vuoksi alun perin peleissä kehitetyt vuorovaikutuksen muodot ovat saamassa yhä vaikutusvaltaisemman aseman yhteiskunnassa. Pelien ymmärtäminen teorian tasolla on siis tärkeämpää kuin koskaan ennen.

Lähteet

Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore: John Hopkins University Press.

Anderson, Craig A. & Al. (2010) Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review, julkaisussa *Psychological Bulletin*, Vol. 136, No. 2, Washington: American Psychological Association. s. 151–173. Osoitteessa <http://www.accers.net/Files/school/English/3rd%20Paper/Research/Anderson%20et%20al.%202010.pdf> (viitattu 13.03.2015).

Barlett, Christopher P. & al. (2009) Video Game Effects - Confirmed, Suspected, and Speculative: A Review of the Evidence, julkaisussa *Simulation & Gaming*, Vol. 40, No. 3, Thousand Oaks: SAGE Publications. s. 377–403. Osoitteessa <http://public.psych.iastate.edu/caa/abstracts/2005-2009/09BAS.pdf> (viitattu 13.03.2015).

Bourke, Joanna (1999) *An Intimate History of Killing: Face-to-Face Killing in Twentieth-Century Warfare*, New York: Basic Books. Osoitteessa <https://www.nytimes.com/books/first/b/bourke-killing.html> (viitattu 13.03.2015).

Chandler, Daniel (2013) *Semiotics for Beginners: Paradigms and Syntagms*. Osoitteessa <http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/sem03.html> (viitattu 28.3.2014).

Coeckelbergh, Mark (2011) Virtue, Empathy and Vulnerability: Evaluating Violence in Digital Games, teoksessa Poels, Karolien & Malliet, Steven (toim.) *Vice City Virtue: Moral Issues in Digital Game Play*, Leuven: ACCO. s. 89–105.

Crossley, Rob (2014) *Mortal Kombat: Violent game that changed video games industry*, BBC. Osoitteessa <http://www.bbc.com/news/technology-27620071> (viitattu 11.03.2015).

Culler, Jonathan (1994) *Ferdinand de Saussure*, Helsinki: Tutkijaliiton julkaisusarja 77. Alkuperäisteos (1986, uusittu laitos) New York: Cornell University Press. 1. laitos 1976.

Dawkins, Richard (1989) *The Selfish Gene*, New York: Oxford University Press. 1. laitos 1976. Osoitteessa <https://courses.marlboro.edu/pluginfile.php/48314/course/section/44440/SelfishGeneChpt6.pdf> (viitattu 12.03.2015).

Deely, John (1990) *Basics of Semiotics*, Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Esposito, Nicolas (2005) A Short and Simple Definition of What a Video Game Is, julkaisussa *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, osoitteessa <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37547.pdf> (viitattu 11.03.2015)

Haidt, Jonathan (2012) *The Righteous Mind: Why Good People Are Divided by Politics and Religion*, Lontoo: Penguin Books. Alkup. julkaisu New York: Pantheon Books.

Haidt, Jonathan & Joseph, Craig (2004) Intuitive Ethics: How Innately Prepared Intuitions Generate Culturally Variable Virtues, julkaisussa *Daedalus* Vol. 133, No. 4, Cambridge: MIT Press. s. 55–66.

Hartmann, Tilo & Vorderer, Peter (2010) It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games, julkaisussa *Journal of Communication*, Vol. 60, No. 1, Washington: International Communication Association. s. 94–119.

Hemingway, Ernest (1936) *On the Blue Water*, Esquire, osoitteessa <https://archive.org/stream/esquiresfirstspo00unse#page/62/mode/2up> (viitattu 14.03.2015)

Holmes, Dylan (2012) *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*, Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported Licence, Leipzig: Amazon Distribution GmbH.

Internet Advertising Bureau (2014) *More Women Now Play Video Games Than Men*, osoitteessa <http://www.iabuk.net/about/press/archive/more-women-now-play-video-games-than-men> (viitattu 14.04.2015)

Kutner, Lawrence & Olson, Cheryl K. (2008) *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*, New York: Simon & Schuster. Osoitteessa http://www.grandtheftchildhood.com/GTC/Research_Papers_files/GTC%20Ch3%20manuscript.pdf (viitattu 13.03.2015)

Nelson, Ted (1993) *Literary Machines*, Sausalito: Mindful Press. Osoitteessa <http://u-tx.net/ccritics/literary-machines.html> (viitattu 13.03.2015)

Newman, James (2004) *Videogames*, Lontoo: Routledge. Lainattu artikkelissa Esposito, Nicolas (2005) A Short and Simple Definition of What a Video Game Is, julkaisussa *DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, osoitteessa <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.37547.pdf>, s. 1. (viitattu 11.03.2015)

Nortela, Mikko (2008) *Bittien poetiikka: Digitaalisen fiktion toiminta ja tulkinta ergodisen semiotiikan näkökulmasta*, Joensuu: Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja 52.

Przybylski, Andrew K. & al. (2014) Competence-impeding electronic games and players' aggressive feelings, thoughts, and behaviors, julkaisussa *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 106, No. 3, Washington: American Psychological Association. s. 441–457. Tiivistelmä osoitteessa <http://psycnet.apa.org/journals/psp/106/3/441/> (viitattu 14.03.2015)

Sicart, Miguel (2009) *The Ethics of Computer Games*, Cambridge: The MIT Press.

Sterling, Jim (2012) *Mass Effect and more attacked over school shooting: Angry mob goes after games when media misleads them*, Destructoid.com. Osoitteessa <http://www.destructoid.com/mass-effect-and-more-attacked-over-school-shooting-240657.phtml> (viitattu 17.9.2014).

Suhler, Christopher L. & Churchland, Patricia (2011) Can Innate, Modular "Foundations" Explain Morality? Challenges for Haidt's Moral Foundations Theory, julkaisussa *Journal of Cognitive Neuroscience*, Vol. 23, No. 9. Cambridge: MIT Press. s. 2103-2116. Osoitteessa <http://www.rudygarns.com/class/neuroethics/lib/exe/fetch.php/a/suhler.churchland.onhaidt.pdf> (viitattu 12.03.2015)

Taflinger, Richard F. (1996) *Human Cultural Evolution*. Osoitteessa <http://public.wsu.edu/~taflinge/culture1.html> (viitattu 13.03.2015)

Veivo, Harri & Huttunen, Tomi (1999) *Semiotiikka: Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*, Helsinki: Oy Edita Ab.

Weston, Jessie L. (2011) *From Ritual to Romance*, New York: Dover Publications. Osoitteessa <http://www.sacred-texts.com/neu/fr/fr12.htm> (viitattu 10.01.2015)

Wilhelm, Richard (1950) *Introduction to the I Ching*, osoitteessa <http://www.iging.com/intro/introduc.htm> (viitattu 13.03.2015)

Liite A: Tulokset (*Dishonored*)

Weeper	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	0	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	1	1
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	0	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	1	0	Naamio	0	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	4	3	1	1	1	0	2	1	1

CW_Guard	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	1	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	-1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	0	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	-1	0	Naamio	0	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	6	4	2	-2	-2	0	0	0	0

CW_Officer	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	1	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	-1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	0	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	-1	0	Naamio	0	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	6	4	2	-2	-2	0	0	0	0

BS_Thug	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	1	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	0	Kieli	-1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	1	1
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	0	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	-1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	2	2	0	-3	-3	0	3	2	1

Assassin	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	1	0	Ihmisyys	1	1	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	0	0	Petos	1	0
Laukaisin 4	Toverit	1	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	1	1
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	1	0	Väijytys	1	1
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	6	5	1	4	3	1	5	3	2

	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Lapset	3	0	Ihmisyys	-1	1	Varkaus	1	0
L2 yht	Naiset	3	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
L3 yht	Pelaaja	5	4	Kieli	-3	0	Petos	1	0
L4 yht	Toverit	3	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	3	3
L5 yht	Heikot	5	2	Aate	1	0	Väijytys	1	1
L6 yht	Ihmiskunta	-1	0	Naamio	0	0	Valeasu	0	0
Mod. Yht.	24	18	6	-2	-3	1	10	6	4

Weeper	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	0	0	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	1	0	Epäkunnioitus	0	0	OmaisuuDENriisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	1	1	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	0	0
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituut. Järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	1	0	Arvojen uhkaaminen	0	0	Yksiarvoisuus	0	0
Yhteensä	4	3	1	1	1	0	0	0	0

CW_Guard	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	-1	-1	Vapaudenriisto	1	1
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	0	0	OmaisuuDENriisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	-1	-1	Valvontaelimet	1	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituut. Järkyttäminen	-1	-1	Oligarkia	1	0
Laukaisin 6	Korruptio	1	0	Arvojen uhkaaminen	0	0	Yksiarvoisuus	1	1
Yhteensä	1	1	0	-6	-3	-3	10	6	4

CW_Officer	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	-1	-1	Vapaudenriisto	1	1
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	0	0	OmaisuuDENriisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	-1	-1	Valvontaelimet	1	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituut. Järkyttäminen	-1	-1	Oligarkia	1	0
Laukaisin 6	Korruptio	1	0	Arvojen uhkaaminen	0	0	Yksiarvoisuus	1	1
Yhteensä	1	1	0	-6	-3	-3	10	6	4

BS_Thug	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	1	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	0	OmaisuuDENriisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	0	0
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituut. Järkyttäminen	1	1	Oligarkia	-1	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	-1	0
Yhteensä	0	0	0	6	4	2	-2	-2	0

Assassin	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	0	OmaisuuDENriisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	0	Valvontaelimet	0	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	1	0	Väkivaltakoneisto	0	0
Laukaisin 5	Häväistys	1	1	Instituut. Järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	0	0
Yhteensä	2	1	1	6	6	0	1	0	1

	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	0	-1	Vapaudenriisto	2	2
L2 yht	Saastutus	1	0	Epäkunnioitus	2	0	OmaisuuDENriisto	2	0
L3 yht	Tartutus	1	1	Kapina	-1	-2	Valvontaelimet	2	3
L4 yht	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	1	0	Väkivaltakoneisto	2	2
L5 yht	Häväistys	1	1	Instituut. Järkyttäminen	1	-1	Oligarkia	1	0
L6 yht	Korruptio	3	0	Arvojen uhkaaminen	2	0	Yksiarvoisuus	1	2
Mod. Yht.	8	6	2	1	5	-4	19	10	9

Liite B: Tulokset (*Max Payne 3*)

CS_kidnapper	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	1	0
Laukaisin 2	Naiset	1	1	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	0	0	Väijytys	1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	6	3	3	3	3	0	2	2	0

Favela_thug	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	1	Kieli	1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	0	0	Aate	0	0	Väijytys	0	1
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	1	0	1	3	3	0	1	0	1

UFE_police	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	1	0	Petos	1	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	0	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	4	2	2	3	3	0	1	1	0

DeMarco_goon	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	1	0
Laukaisin 2	Naiset	1	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	0	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	0	0	Väijytys	1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	-1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	6	4	2	0	0	0	2	2	0

Cracha Pretó	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	1	1	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	1	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	0	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	-1	0	Valeasu	-1	0
Yhteensä	10	5	5	1	1	0	-1	-1	0

	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Lapset	1	1	Ihmisyys	-5	0	Varkaus	2	0
L2 yht	Naiset	3	2	Etnisyys	5	0	Valehtelu	0	0
L3 yht	Pelaaja	4	5	Kieli	4	0	Petos	1	0
L4 yht	Toverit	2	2	Kulttuuri	5	0	Asymmetria	0	0
L5 yht	Heikot	4	3	Aate	0	0	Väijytys	2	1
L6 yht	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	-1	0
Mod. Yht.	27	14	13	10	10	0	5	4	1

CS_kidnapper	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenniisto	1	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	0	Omaisuuenniisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Anvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	-1	0
Yhteensä	0	0	0	4	4	0	2	1	1

Favela_thug	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenniisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	1	0	Epäkunnioitus	1	0	Omaisuuenniisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Anvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	-1	0
Yhteensä	1	1	0	4	4	0	1	0	1

UFE_police	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	-1	0	Vapaudenniisto	1	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	-1	0	Omaisuuenniisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	-1	-1	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	-1	-1	Oligarkia	1	0
Laukaisin 6	Korruptio	1	0	Anvojen uhkaaminen	-1	0	Yksiarvoisuus	1	0
Yhteensä	1	1	0	-7	-5	-2	5	4	1

DeMarco_goon	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenniisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	0	Omaisuuenniisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	1	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	1	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	0
Laukaisin 5	Häväistys	1	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Anvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	-1	0
Yhteensä	2	2	0	6	5	1	0	0	0

Cracha Pretó	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	0	0	Vapaudenniisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	0	0	Omaisuuenniisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	0	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Anvojen uhkaaminen	0	0	Yksiarvoisuus	1	1
Yhteensä	0	0	0	0	0	0	4	2	2

	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	2	0	Vapaudenniisto	2	0
L2 yht	Saastutus	1	0	Epäkunnioitus	2	0	Omaisuuenniisto	0	0
L3 yht	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
L4 yht	Riittäus	1	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	5	4
L5 yht	Häväistys	1	0	Instituutioiden järkyttäminen	2	-1	Oligarkia	1	0
L6 yht	Korruptio	1	0	Anvojen uhkaaminen	2	0	Yksiarvoisuus	-1	1
Mod. Yht.	4	4	0	7	8	-1	12	7	5

Liite C: Tulokset (*Human Revolution*)

Belltower	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	0	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	0	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	1	-1
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	0	0	Väijytys	1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	1	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	6	5	1	1	1	0	1	2	-1

Tai Yong	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	0	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	0	Etnisyys	0	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	-1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	0	0	Väijytys	1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	5	4	1	0	0	0	1	1	0

DR Ballers	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	-1	Varkaus	1	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	1	Kieli	-1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	0	0	Asymmetria	0	0
Laukaisin 5	Heikot	0	0	Aate	1	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	0	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	1	0	1	-1	0	-1	1	1	0

DC Police	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	-1	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	-1	0	Valehtelu	1	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	1	Kieli	-1	-1	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	0	0	Kulttuuri	-1	0	Asymmetria	-1	-1
Laukaisin 5	Heikot	-1	-1	Aate	0	0	Väijytys	-1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	-1	0
Yhteensä	-1	-1	0	-4	-3	-1	-4	-3	-1

Purists	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	1	1	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	-1	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	1	Kulttuuri	-1	0	Asymmetria	1	0
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	1	0	Väijytys	1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	1	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	8	4	4	0	0	0	2	2	0

	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Lapset	0	0	Ihmisyys	-3	-1	Varkaus	0	0
L2 yht	Naiset	3	1	Etnisyys	1	0	Valehtelu	1	0
L3 yht	Pelaaja	3	5	Kieli	-4	-1	Petos	0	0
L4 yht	Toverit	3	1	Kulttuuri	-2	0	Asymmetria	1	-2
L5 yht	Heikot	2	0	Aate	2	0	Väijytys	2	0
L6 yht	Ihmiskunta	1	0	Naamio	4	0	Valeasu	-1	0
Mod. Yht.	19	12	7	-4	-2	-2	1	3	-2

Belltower	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	1	Omaisuu-denriisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkomir	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyt	1	0	Oligarkia	1	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	1	0
Yhteensä	0	0	0	5	4	1	5	4	1

Tai Yong	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	0	0	Omaisuu-denriisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkomir	1	1	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyt	0	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	1	Yksiarvoisuus	1	1
Yhteensä	0	0	0	5	3	2	5	2	3

DR Ballers	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	1	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	1	Omaisuu-denriisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	1	0	Perinteiden rikkomir	-1	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyt	1	1	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	0	0
Yhteensä	1	1	0	7	4	3	2	1	1

DC Police	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	-1	-1	Vapaudenriisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	-1	-1	Omaisuu-denriisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	-1	0	Valvontaelimet	1	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkomir	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyt	-1	-1	Oligarkia	1	0
Laukaisin 6	Korruptio	-1	0	Arvojen uhkaaminen	-1	-1	Yksiarvoisuus	1	1
Yhteensä	-1	-1	0	-9	-5	-4	7	4	3

Purists	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	1	Vapaudenriisto	1	1
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	1	Omaisuu-denriisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	1	Valvontaelimet	0	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkomir	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyt	1	1	Oligarkia	-1	-1
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	-1	-1	Yksiarvoisuus	-1	-1
Yhteensä	0	0	0	6	3	3	2	1	1

	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	3	1	Vapaudenriisto	1	1
L2 yht	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	2	2	Omaisuu-denriisto	2	0
L3 yht	Tartutus	0	0	Kapina	1	1	Valvontaelimet	1	3
L4 yht	Riittäus	1	0	Perinteiden rikkomir	0	1	Väkivaltakoneisto	5	5
L5 yht	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyt	2	1	Oligarkia	1	-1
L6 yht	Korruptio	-1	0	Arvojen uhkaaminen	1	-1	Yksiarvoisuus	2	1
Mod. Yht.	0	0	0	14	9	5	21	12	9

Liite D: Tulokset (*Modern Warfare*)

Ultranat_village	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	1	Kieli	1	0	Petos	1	1
Laukaisin 4	Toverit	1	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	1	-1
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	1	0	Väijytys	-1	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	0	0	Valeasu	-1	0
Yhteensä	4	2	2	3	3	0	0	0	0

Ultranat_pripyat	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	1	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	1	Kieli	1	0	Petos	1	0
Laukaisin 4	Toverit	0	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	-1
Laukaisin 5	Heikot	0	0	Aate	1	0	Väijytys	-1	-1
Laukaisin 6	Ihmiskunta	1	0	Naamio	0	0	Valeasu	-1	0
Yhteensä	3	1	2	3	3	0	-2	0	-2

Ultranat_bunker	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	1	1	Kieli	1	0	Petos	1	0
Laukaisin 4	Toverit	1	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	1	1
Laukaisin 5	Heikot	1	1	Aate	1	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	1	1	Naamio	0	0	Valeasu	-1	0
Yhteensä	8	4	4	3	3	0	2	1	1

Ultranat_sky	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	0	Kieli	0	0	Petos	0	0
Laukaisin 4	Toverit	1	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	-1	-1
Laukaisin 5	Heikot	0	0	Aate	1	0	Väijytys	1	1
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	0	0	Valeasu	0	0
Yhteensä	2	1	1	2	2	0	0	0	0

AI-Asad_city	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Lapset	0	0	Ihmisyys	-1	0	Varkaus	0	0
Laukaisin 2	Naiset	0	0	Etnisyys	1	0	Valehtelu	0	0
Laukaisin 3	Pelaaja	0	1	Kieli	1	0	Petos	1	0
Laukaisin 4	Toverit	0	1	Kulttuuri	1	0	Asymmetria	0	-1
Laukaisin 5	Heikot	1	0	Aate	1	0	Väijytys	0	0
Laukaisin 6	Ihmiskunta	0	0	Naamio	0	0	Valeasu	-1	0
Yhteensä	3	1	2	3	3	0	-1	0	-1

	Uhka	Representaatio	Mekaniikka	Vieraus	Representaatio	Mekaniikka	Huijaus	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Lapset	0	0	Ihmisyys	-5	0	Varkaus	1	0
L2 yht	Naiset	0	0	Etnisyys	5	0	Valehtelu	0	0
L3 yht	Pelaaja	1	4	Kieli	4	0	Petos	4	1
L4 yht	Toverit	3	5	Kulttuuri	5	0	Asymmetria	1	-3
L5 yht	Heikot	3	1	Aate	5	0	Väijytys	-1	0
L6 yht	Ihmiskunta	2	1	Naamio	0	0	Valeasu	-4	0
Mod. Yht.	20	9	11	14	14	0	-1	1	-2

Ultranat_village	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	1	Vapaudenniisto	1	1
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	1	Omaisuuenniisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	1	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	-1	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	1	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	1	0
Yhteensä	-1	-1	0	9	5	4	6	4	2

Ultranat_pripyat	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenniisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	0	0	Omaisuuenniisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	0	Valvontaelimet	0	1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	1	0
Yhteensä	0	0	0	4	4	0	5	3	2

Ultranat_bunker	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	1	Vapaudenniisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	1	1	Epäkunnioitus	0	0	Omaisuuenniisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	1	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	1	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	1	1
Yhteensä	2	1	1	7	4	3	5	3	2

Ultranat_sky	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	0	0	Vapaudenniisto	0	0
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	0	0	Omaisuuenniisto	0	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	0	0	Valvontaelimet	0	-1
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	0	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	0	0	Yksiarvoisuus	0	0
Yhteensä	0	0	0	0	0	0	1	1	0

AI-Asad_city	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
Laukaisin 1	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	1	0	Vapaudenniisto	1	1
Laukaisin 2	Saastutus	0	0	Epäkunnioitus	1	0	Omaisuuenniisto	1	0
Laukaisin 3	Tartutus	0	0	Kapina	1	0	Valvontaelimet	0	0
Laukaisin 4	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	1	1
Laukaisin 5	Häväistys	0	0	Instituutioiden järkyttäminen	1	0	Oligarkia	0	0
Laukaisin 6	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	1	0	Yksiarvoisuus	1	0
Yhteensä	0	0	0	5	5	0	6	4	2

	Saaste	Representaatio	Mekaniikka	Uhma	Representaatio	Mekaniikka	Sorto	Representaatio	Mekaniikka
L1 yht	Myrkyllisyys	0	0	Tottelemattomuus	4	2	Vapaudenniisto	2	2
L2 yht	Saastutus	1	1	Epäkunnioitus	2	1	Omaisuuenniisto	4	0
L3 yht	Tartutus	0	0	Kapina	4	2	Valvontaelimet	0	0
L4 yht	Riittäus	0	0	Perinteiden rikkominen	0	0	Väkivaltakoneisto	5	5
L5 yht	Häväistys	-1	0	Instituutioiden järkyttäminen	4	2	Oligarkia	0	0
L6 yht	Korruptio	0	0	Arvojen uhkaaminen	4	0	Yksiarvoisuus	4	1
Mod. Yht.	1	0	1	25	18	7	23	15	8