

# Pelaajan roolit strategiapelissä Civilization 5

**Pro gradu -tutkielma**

Katri Rantala

0398738

Taiteiden tiedekunta

Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Lapin yliopisto

2019

## **Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta**

Työn nimi: Pelaajan roolit strategiapelissä Civilization 5

Tekijä: Katri Rantala

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri

Työn laji: Pro gradu -tutkielma  Laudaturtyö

Sivumäärä: 76

Vuosi: 2019

### **Tiivistelmä:**

Pro gradu -tutkielmani tarkoitus on selvittää, millaisia rooleja pelaajalle muodostuu strategiavideopelissä Civilization 5. Pysin työssäni rakentamaan ymmärrystä siitä, mikä on peliteollisuuden osuus pelaajan roolien muodostumisessa, ja millaisia valmiita rooleja peliteollisuus mahdollisesti pyrkii rakentamaan pelaajalle. Tätä kautta tutkimuksessani on kyse myös pelaajan vapaudesta tehdä valintoja. Roolien muodostumista tutkin erityisesti digitaalisten, vuoropohjaisten strategiapelien kontekstissa. Keräsin tutkimusaineiston pelaamalla analyttisesti Civilization 5- peliä ja tekemällä pelaamisen aikana havaintoja pelaajan toiminnoista, päämääristä, pelaajalle tarjotuista resursseista ja resurssien affordansseista sekä pelikomponenteista.

Tutkimuksen teoriaosassa esittelen ludologian kulttuurintutkimuksellisen tutkimusotteen, tutkimukseni kannalta keskeiset pelitutkimuksen ja kulttuurintutkimuksen käsitteet sekä Smithin pelaajamallit. Esittelen teoriaosassa myös sisäistetyyn pelaajan idean, ajatuksen eräänlaisesta ideaalin pelaajan mallista, joka on tutkimuksessani keskeisessä osassa pelaajan rooleja tutkittaessa. Metodiluvussa esittelen tutkimusaineiston, havainnointimenetelmän ja analyttisen pelaamisen metodin sekä analyysin etenemisen.

Tutkimukseni tuloksena on, että pelaajalle muodostuu pelaamisen aikana neljä erilaista roolia: tutkimusmatkailija, kulttuuri-intoilija, diplomaatti ja bisnesmies. Näille rooleille määritetty edelleen sisäistetyyn pelaajan kategorioita. Keskeinen päätelmäni rooleista on, että pelaaja toistaa kolonialistisia myyttejä diplomaatin roolia lukuun ottamatta jokaisessa roolissa, ja joutuu tahtomattaan imperialistin rooliin. Johtopäätöksissä pohdin lisäksi, millaisia ideologioita pelaaja sisäistää pelissä ja tarkastelen tutkimukseni onnistumista tavoitteessaan sekä tulosten yleistettävyyttä.

Avainsanat: pelitutkimus, kulttuurintutkimus, digitaaliset pelit, strategiapelit, sisäistetty pelaaja, peliteollisuus

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi

## SISÄLTÖ

1. Johdanto .....	4
1.1. Tutkimuksen taustaa ja tutkimusongelma .....	4
1.2. Aiempi tutkimus .....	6
2. Teoriatausta .....	8
2.1. Kulttuurintutkimus .....	8
2.2. Keskeiset käsitteet .....	10
2.3. Pelaajamallit .....	12
3. Tutkimusaineisto ja tutkimusmenetelmät .....	14
3.1. Aineistona strategiapeli Civilization 5 .....	14
3.2. Havainnointi ja analyttinen pelaaminen .....	17
3.3. Analyysin eteneminen .....	20
4. Tutkimusmatkailija .....	25
5. Diplomaatti .....	36
6. Kulttuuri-intoilija .....	48
7. Bisnesmies .....	58
8. Johtopäätökset .....	66
9. Lähteet .....	71

# 1. Johdanto

## 1.1. Tutkimuksen taustaa ja tutkimusongelma

Pro gradu -tutkielmani taustat ulottuvat kandidaatin työhöni, jossa tutkin, millaisia fyysisiä reaktioita pelaajissa ilmeni pelattaessa videopeliä The Elder Scrolls: Skyrim. Pysin reaktioiden kautta pääsemään käsiksi pelaamisen kokemukseen ja siihen, millaiseksi pelikokemus tutkittavana olleessa pelissä muodostui. Tutkimuksessa pääsin paneutumaan sisäistetyn pelaajan (the implied player) ajatukseen, ja kiinnostuin siitä siinä määrin, että halusin gradutyössäni jatkaa sen parissa. Tutkimukseni aiheena onkin pelaajan erilaiset roolit videopeleissä, ja tutkimuskysymyksenäni on, millainen on pelaajan rooli strategiapelissä Civilization 5.

Kiinnostukseni aiheeni kohtaan on noussut myös pelialan viime vuosien uutisoinneista. Olen joidenkin vuosien ajan seurannut niin sanottuihin ilmaispeleihin ja niiden free-to-play -mekaniikkaan liittyvää keskustelua ja huomannut osittain sen kautta, että pelikulttuuriin osallistuva pelaaja ei ole koskaan täysin vapaa. Ilmaispelejäkin pelatessamme olemme bisneksen kohteita – voimme ladata pelin ilmaiseksi, mutta usein pelissä pääsee etenemään nopeammin maksamalla jonkin summan rahaa. Esimerkkinä mainittakoon selkkaus vuodelta 2017, jolloin peliyhtiö Electronic Arts suututti Star Wars: Battlefront 2:n pelaajat mikromaksumekaniikalla: ikonisia Star Wars -hahmoja, kuten Luke Skywalkerin, sai avattua käyttöönsä joko oikealla rahalla tai pelin omilla krediiteillä. Laskelman mukaan kaiken pelisisällön avaamiseksi tulisi pelata yli 4000 tuntia tai maksaa yli 2000 dollaria<sup>1</sup>. Toisin kuin länsimaissa, pay-to-win – pelisisällön ostaminen etulyöntiaseman saamiseksi – on toimintatapana yleisesti hyväksytty Kiinassa, jossa kulttuuristen normien muutos on johtanut siihen, että sikäläisille pelaajille mikromaksukäytäntö näyttyy melko arkipäiväisenä<sup>2</sup>.

Tutkimukseni ei kuitenkaan käsittele peliteollisuuden talouspolitiikkaa, vaan pelaajan vapautta tehdä valintoja ja peliteollisuuden asettamia pelaajan rooleja. Peliteollisuus pyrkii

---

<sup>1</sup> Kamper 2017

<sup>2</sup> Huang 2018. Vuosina 2000-2013 pelikonsolit olivat Kiinassa kiellettyjä. Kun konsolikielto päättyi, pelit osoittautuivat liian kalliiksi kiinalaisille, joten kuluttajat päätyivät pelaamaan kahviloiden tietokoneilla maksua vastaan. Täten vaikuttaa luontevalta kehitykseltä, että Kiinassa on siirrytty mikromaksullisiin peleihin.

rakentamaan pelaajille mitä erilaisimpia pelikokemuksia. Pelejä tehdään aina suunnittelijoiden tahdon mukaisesti, ja pelisuunnittelijat toki haluavat pelien toimivan suunnitellulla tavalla. Täten pelaaja ei voi toimia pelimaailmassa täysin itse valitsemallaan tavalla, vaan vastaan tulevat aina pelisuunnittelijan asettamat rajat: säännöt. Tavoitteenani onkin rakentaa gradutyössäni ymmärrystä siitä, mikä on peliteollisuuden osuus pelaajan roolien muodostumisessa, ja millaisia rooleja pelaajalle mahdollisesti pyritään rakentamaan ennalta. Roolien muodostumista tutkin erityisesti digitaalisten, vuoropohjaisten strategiapelien kontekstissa.

Valtaosa pelien ympärillä käytävästä keskustelusta on viime vuosikymmeninä koskenut erityisesti pelaamisen mahdollisia hyötyjä ja haittoja. Peliväkivallan haitallisuutta lasten kasvulle ja kehitykselle on tutkittu laajalti, ja useat tutkimukset puoltavat näkemystä, jonka mukaan videopelien väkivaltainen sisältö lisää pelaajien antisosiaalista käyttäytymistä<sup>3</sup>. Yhä useammat tutkimukset kuitenkin ovat osoittaneet, että väkivaltaisten pelien pelaamisella ei ole negatiivisia pitkäaikaisvaikutusta pelaajien käyttäytymiseen. Pelaamisen kognitiiviset hyödyt on jo laajalti tunnustettu, ja suunnittelijat pohtivat uusia tapoja hyödyntää pelaamista oppimisessa. Esimerkiksi realistisia sotasimulaattoreita on alettu vähitellen hyödyntää Puolustusvoimien koulutuksessa, jossa sotilaat harjoittelevat virtuaalisessa opetusympäristössä räiskintäpeli ARMA 3:n ammattilaisversiolla<sup>4</sup>. Pelien käyttöä opiskelu- ja opetustarkoituksiin onkin peräänkuulutettu jo pitkään<sup>5</sup>. Suoranaisesti peliteollisuudesta puhuttaessa keskiöön kuitenkin pääsevät jatkuvasti nousevat myyntiluvut, jolloin peliala näyttää nimenomaan bisneksenä. Näkisinkin, että tutkimukseni laajentaisi videopeleistä käytävää keskustelua.

Aihe on minulle yhtäältä varsin omakohtainen ja toisaalta etäinenkin. Civilization 5:tä olen pelannut aktiivisesti vuodesta 2013 asti, mutta sitä ennen strategiapelien genre oli minulle jokseenkin vierasta maaperää. Olen pelannut erilaisia pelejä aktiivisesti lapsesta asti, mutta

---

<sup>3</sup> Tanja Sihvosen mukaan näiden tutkimusten ongelmana on usein se, että juuri pelien aiheuttamia sivuvaikutuksia ei pystytä erottamaan muiden kulutettavien sisältöjen mahdollisesti aiheuttamista vaikutuksista, koska materiaalia on mediassa tarjolla paljon. Lisäksi tutkimukset eivät aina perustu eettiselle pohjalle, sillä niissä on pyritty tarkoituksella osoittamaan tutkijan oma ennakkokäsitys oikeaksi (Hämäläinen 2017).

<sup>4</sup> Kainuun prikaati 2017

<sup>5</sup> Vuosituhannen alussa Marc Prensky on esittänyt, että pelien viehäytys perustuu niiden tarjoamiin oppimismahdollisuuksiin ja oppimisen vapaaehtoisuuteen. Lisäksi lapset ovat jo koulun aloittaessaan niin taitavia ottamaan haltuun monimutkaisia kokonaisuuksia, ettei perinteisillä opetussuunnitelmilla tunnu olevan heille enää mitään tarjottavaa (Prensky 2003).

lapsuuden ja teini-ikäisen pelikokemukseni rajoittuivat lähinnä erilaisiin pihaleikkeihin, pulmapeleihin ja japanilaisiin roolipeleihin. Matka matopelin pelaamisesta Civilization 5:n sivilisaation johtajaksi on ollut varsin mielenkiintoinen ja pelikokemuksellisesti rikastuttava. Civilization-sarjan pelit ovat toimineet kylmänä suihkuna strategiapelista aiemmin tietämättömälle, ja toisaalta innostaneet oppimaan lisää sekä kyseisten pelien toimintalogiikasta että niiden maailmoihin usein sisältyvistä historiallisista ja sosiokulttuurisista ilmiöistä. Nämä ilmiöt kytkevät myös Civilization 5:n voimakkaasti ihmiskunnan historiaan ja nykykulttuuriimme ja tekevät pelistä äärimmäisen rikkaan tutkimusaineiston. Oma tulokulmani tämän tutkimuksen tekemiseen onkin paitsi strategiapelien genrestä ja peleistä innostuneen pelaajan, myös kulttuurimme ilmenemisestä peleissä kiinnostuneen tutkijan näkökulma. Täydellinen objektiivisuus on tutkimuksen teossa mahdottomuus, mutta olen tutkimuksen aikana pyrkinyt tiedostamaan sen, että oma henkilökohtainen suhtautumiseni peliin voi vaikuttaa tutkimuksen lopputulemiin, ja säilyttämään tietyn henkisen etäisyyden aiheeseeni.

Kuvaan seuraavassa alaluvussa tutkimusaiheeseeni liittyvän aiemman tutkimuksen, minkä jälkeen käyn erillisessä teorialuvussa läpi tutkimukseni teoreettisen viitekehyksen ja keskeiset käsitteet. Kolmannessa luvussa esittelen tutkimusaineistoni, -menetelmät ja analyysin etenemisen. Neljäs, viides, kuudes ja seitsemäs luku ovat tuloslukuja, joissa esittelen tutkimustulokseni ja tulkitsen niitä. Viimeisessä johtopäätösluvussa kokoan kaikkien tutkimustulosteni tulkinnat yhteen ja pohdin, millaisia ideologioita ja positioita pelaaja sisäistää.

## 1.2. Aiempi tutkimus

Pelaajan rooleja analysoinut Juho Kuorikoski rinnastaa pelaamisen osallistavaan teatteriin ja kuvailee teatterille ja videopeleille yhteisiä piirteitä; eroavaisuuksia on muun muassa siinä, että videopeleissä pelaaja toimii sekä yleisön että ”näytelmän” päähenkilön roolissa. Pelaamisen teatterista muistuttavat piirteet näkyvät Kuorikosken mukaan eritoten liveroolipeleissä, joissa osallistujat ottavat kirjaimellisesti roolin näytellessään hahmoja. Liveroolipeleissä pelaajat toimivat näyttelijöinä, kun taas ohjaajan virkaa toimittaa pelinjohtaja<sup>6</sup>. Live- ja pöytäroolipelit tarjoavat pelaajalle jonkin verran liikkumavaraa pelin

---

<sup>6</sup> Kuorikoski 2018, 141

sääntöjen suhteen, kun taas videopelit eivät Kuorikosken mukaan ole yhtä joustavia: tietokonepeleissä oman roolin esittäminen onnistuu ainoastaan pelin käsikirjoituksen puitteissa<sup>7</sup>.

Rooleja koskettaa myös Ulf Wilhelmssonin ajatus peliegosta. Jotta videopelin pelaaminen olisi mahdollista, pelaajan on jollakin tavalla manifestoiduttava peliympäristössä. Peliego (game ego) on tällainen pelaajan ilmentymä, usein visuaalinen avatari, jonka avulla pelaaja toimii peliympäristössä<sup>8</sup>.

Sisäistetyn pelaajan ideaa käsittelee Espen Aarseth, joka määrittelee sisäistetyn pelaajan eräänlaiseksi pelaajan ideaaliegoksi, pelisuunnittelijoiden luomaksi rooliksi, jonka vaatimukset pelaajan tulisi täyttää, jotta peli toteuttaisi tarkoituksensa<sup>9</sup>. Aarseth määrittää pelaajan luonteen peliympäristössä sisäistetyn pelaajan roolin kautta: pelaaja on sääntöperustaiselle systeemille alistunut henkilö, jolla ei ole enää täydellistä vapaata tahtoa tai päätäntävaltaa<sup>10</sup>.

---

<sup>7</sup> Kuorikoski 2018, 151

<sup>8</sup> Wilhelmsson 2008, 61, 67

<sup>9</sup> Aarseth 2007, 132

<sup>10</sup> Aaseth 2007, 130

## 2. Teoriatausta

### 2.1. Kulttuurintutkimus

Tutkimukseni teoreettisessa viitekehyksessä kulttuurintutkimus tarjoaa laajan kattoteorian, jonka alaisuudessa kaikki muu operointi tapahtuu. Tutkimuksessani on ludologian kulttuurintutkimuksellinen ote. Pelejä kulttuurin näkökulmasta lähestynyt Olli Sotamaa huomauttaa väitöstutkimuksessaan, että pelitutkimus ei ole aiemmin ollut kovinkaan kiinnostunut pelejä ja pelaamisen tapoja muokkaavista sosiaalisista rakenteista ja peliteollisuuden järjestelmistä. Pelin sääntöjen vaikutuksesta pelaajan toimintoihin tiedetään jo paljon, mutta pelaajatuotantoa ohjaavat säännöt ja sääntely ovat pysyneet laajalti tutkimattomana alueena<sup>11</sup>. Pelitutkimuksessakin on nähtävissä kulttuurintutkimuksen kiinnostuksenkohteet, mikä näkyy Seppo Kuivakaran mukaan esimerkiksi Espen Aarsethin esittelemänä konfiguraatiivisuuden ajatuksena. Tässä ajatuksessa keskeistä on, että pelit mielletään manipuloitaviksi kulttuurituotteiksi<sup>12</sup>. Oma näkemykseni asettuu muiden ludologian kulttuurintutkimuksellista otetta hyödyntäneiden tutkijoiden seuraksi: ymmärrän tutkimuksessani videopelit paitsi kulttuurituotteena myös olennaisena nykykulttuurin osana ja merkityksiä välittävinä kokonaisuuksina, jotka peilaavat sosiokulttuurisia ja historiallisia ilmiöitä audiovisuaalisen esityksen muodossa. Olenkin samaa mieltä Olli Sotamaan kanssa, joka avaa käsitystään peleistä väitöskirjassaan seuraavasti:

”So far it can be said, that games are complex cultural artefacts which get their value, position, and meaning through both production and consumption. They are influenced by particular design ideologies and cultures of production.”<sup>13</sup>

On myös huomattava, että olen tutkimuksessani kiinnostunut pelaamisen käytännöistä, jolloin on kyse kulttuurin tutkimisesta. Kuivakari toteaa, että pelitutkimuksen näkökulmasta pelit eivät ole enää ainoastaan attraktoreja vaan enenevässä määrin myös aktivaattoreita, joissa kiinnostavaa on tietokonekulttuuriin liittyvät elementit. Nykyisin onkin tähdellistä

---

<sup>11</sup> Sotamaa 2009, 3. Sotamaa käsittelee pelaajatuotantoa pelaajien toimintana, joka johtaa uusien pelielementtien, kuten modien, syntymiseen, tai jossa peliohjelmiston hyödyntämisen seurauksena syntyy täysin uusia digitaalisia objekteja, kuten machinima-elokuvia (Sotamaa 2009, 19).

<sup>12</sup> Kuivakari 2018, 13

<sup>13</sup> Sotamaa 2009, 55



tutkia pelien lisäksi pelikulttuureita, ja tämä suuntaus on korostumassa<sup>14</sup>. Käsitys siitä, että peli toimisi ainoastaan ”käyttöesineenä” on melko kapea, sillä se sulkee ulkopuolelle muut pelien käyttötavat<sup>15</sup>.

Pelikulttuurin voi katsoa olevan varsin osallistavaa kulttuuria, sillä pelaajat osallistuvat omalla panoksellaan sen luomiseen. Olli Sotamaa nostaa esiin sellaiset osallistavat ja osallistuvat toimet kuin pelien modaaminen, editointityökalujen käyttäminen, pelaajien verkostoissa toimiminen ja muiden pelaajien auttaminen<sup>16</sup>. Sotamaan mukaan on tärkeää ymmärtää, että pelit eivät ole valmiita tuotteita vaan muuttuvia yhteistyöprosesseja<sup>17</sup>.

Tutkimukseni lähtee liikkeelle siitä oletuksesta, että pelit ovat kulttuuria. Joidenkin pelitutkijoiden ja suunnittelijoiden mukaan peleistä voidaankin hyvin puhua kulttuurina, koska ne ilmentävät korkeaa taiteellista laatua. Tämän näkemyksen kannattajat vastustavat ajatusta peleistä hyödyttömänä ajanvietteenä ja ehdottavat, että pelit luettaisiin korkeakulttuurin piiriin. Voidaan myös ajatella, että pelaajat luovat modernia kansanperinnettä ottaessaan digitaalisten pelien mahdollisuudet omiin käsiinsä<sup>18</sup>.

Vaikka tutkimuksessani on ludologian kulttuurintutkimuksellinen ote, on todettava, että kulttuurintutkimusta ei sinänsä voida nimittää minkään yksittäisen tieteenalan osa-alueeksi. Pertti Alasuutari puhuu kulttuurintutkimuksesta ”risteysasemana”, jossa useat oppialat, kuten sosiologia, kirjallisuustiede ja tiedotustutkimus ovat kohdanneet<sup>19</sup>. Alasuutarin mukaan kulttuurintutkimusta voidaan lähestyä monin eri tavoin, mutta kaikissa kulttuurintutkimuksen koulukunnissa olennaista on merkityksen käsite ja todellisuuden merkitysvälitteisyyden ymmärtäminen – sen, että todellisuus näyttäytyy itse kullekin oman orientaation kautta, eikä sellaisena kuin se ”todellisuudessa” on<sup>20</sup>. Pidän tätä tärkeänä näkökohtana myös tutkijan oman position määrittymisessä, sillä todellisuus suodattuu objektiivisiin näkemyksiinkin pyrkivälle aina omien ennakoasenteiden ja arvojen läpi.

---

<sup>14</sup> Kuivakari 2018, 10

<sup>15</sup> Kuivakari 2018, 11

<sup>16</sup> Sotamaa 2009

<sup>17</sup> Sotamaa 2009, 90-91

<sup>18</sup> Sotamaa 2009, 53. Ajattelen kuitenkin, että käsitys pelien hyödyttömyydestä on vanhenemassa muun muassa e-urheilun suosion kasvun ja simulaatiopelien opetuksellisen arvon ymmärtämisen myötä.

<sup>19</sup> Alasuutari 1996, 32

<sup>20</sup> Alasuutari 1996, 36

## 2.2. Keskeiset käsitteet

### **sisäistetty lukija**

Sisäistetyin pelaajan ideaa on syytä pohjustaa määrittelemällä sisäistetyin lukijan käsite, johon ajatus sisäistetyistä pelaajasta pohjautuu. Kirjallisuudentutkija Wolfgang Iser on puhunut sisäistetyistä lukijasta (der implizite Leser) romaanien yhteydessä. Romaani kohtaa lukijat heidän omassa sosiaalisten ja historiallisten normien ympäristössään, ja yllyttää lukijoita myös kritisoimaan normeja ja ympäristöään. Romaani osallistaa lukijan maailmaansa ja auttaa ymmärtämään sekä tekstin että lopulta myös omaa maailmaansa paremmin. Sisäistetyssä lukijassa on kyse tästä aktiivisesta osallistumisesta romaanin merkitysten muodostamiseen<sup>21</sup>. Kirjoittaja on järjestänyt tekstin sisällöt ohjataksean lukijan reaktiota tiettyyn suuntaan, ja kun yhteydet sisältöjen välillä paljastuvat, nousee välttämättä esiin aukkoja, jotka lukija haluaa täyttää. Lukija ottaa aktiivisen kognitiivisen roolin täyttäessään näitä aukkoja ja luodessaan merkityksiä käyttämällä apuna omaa tietoaan maailmasta<sup>22</sup>.

### **sisäistetty pelaaja**

Espen Aarsethin määrittelemä sisäistetty pelaaja on pelillinen vastine Wolfgang Iserin sisäistetyin lukijan käsitteelle. Sisäistetty pelaaja on rakennelma, pelaajalle luotu ideaalin pelaajan rooli, jonka odotukset pelaajan tulisi ihanteellisessa tilanteessa täyttää. Tämä rooli nähdään usein nimenomaan pelaajaa rajoittavana vaatimuspakettina, jonka ikeestä voi kuitenkin pyrkiä vapaaksi transgressiivisen, rajoja rikkovan, pelaamisen keinoin. Rajojen rikkomisella tarkoitetaan käytännössä usein esimerkiksi huijauskoodien käyttöä ja mahdollisten bugien hyväksikäyttöä tai muuta pelisysteemin hyödyntämistä sellaisella tavalla, jota pelisuunnittelijat eivät ole kyenneet suunnitteluvaiheessa ennustamaan. Jaakko Stenros kertoo väitöskirjassaan, että sisäistetty pelaaja toimii myös pelisuunnittelijoiden apuna, pelaajan abstraktiona, joka toimii kuten suunnittelija on aikonut<sup>23</sup>.

### **simulaatio**

Määrittelen simulaation käsitteen niiltä osin kuin tämän tutkimuksen kannalta on tarpeen, ja koska tutkimukseni keskittyy digitaaliseen simulaatioon, jätän tässä kuvailematta ei-

---

<sup>21</sup> Iser 1974

<sup>22</sup> Farca 2015, 1

<sup>23</sup> Stenros 2015, 117

digitaaliset, varhaiset simulaatioiden muodot<sup>24</sup>. Simulaation käsite on tutkimuksessani olennainen, sillä Civilization 5 on paitsi vuoropohjainen strategiapeli myös eräänlainen historiasimulaatio kansakunnan ja valtion kehitymisestä. Simulaatiopelien genre on vähintäänkin monimuotoinen, ja sen ominaisuuksia on pyritty määrittämään lukuisin eri tavoin. Seth Giddings<sup>25</sup> on linjannut, että ainoa simulaatiopelejä yhdistävä yhteinen tekijä on niiden hiekkalaatikkomainen luonne, joka antaa runsaasti tilaa pelaajan omalle improvisaatiolle pelimaailmassa. Monet pelitutkijat toteavat, että kaikki pelit ovat omalla tavallaan simulaatiopelejä – näin tekevät esimerkiksi Espen Aarseth<sup>26</sup> ja Aleksandr Manzos<sup>27</sup>. Suositujen simulaatiopelien *The Sims* ja *SimCity* suunnittelija Will Wright puolestaan on määritellyt simulaation joukoksi olettamuksia<sup>28</sup>. Epämääräisyyksiä välttääkseni käytän kuitenkin Frans Mäyrän<sup>29</sup> määritelmää, jonka mukaan simulaatiossa on kyse järjestelmän käytöksen mallintamisesta toisen interaktiivisen systeemin avulla. Määritelmää täydentää Aki Järvisen mukaan Cathy Stein Greenblat, jonka mukaan mallinnukseen valitaan todellisen tai aiotun systeemin, prosessin tai ympäristön keskeisimmät ominaisuudet ja elementit<sup>30</sup>.

### **strategia ja taktiikka**

Richard Mossin<sup>31</sup> mukaan strategiassa on kyse korkean tason suunnittelusta ja suurten linjojen hahmottamisesta, kun taas taktiikka on toimintatapa, jonka avulla voidaan saavuttaa tiettyjä pienempiä päämääriä. Pelitutkimuksessa strategialla tarkoitetaan yleistä suunnitelmaa, jonka mukaan pelaaja toimii erilaisissa tilanteissa<sup>32</sup>. Käytännössä strategiaan kuuluu esimerkiksi resurssien hallinta ja armeijan rakentaminen sekä hallinnointi, taktiikassa puolestaan on kyse yksityiskohdista, kuten armeijan pienempien yksiköiden ohjailusta ja siirtelystä. Lisäksi Jesper Juul erottaa toisistaan täydellisen strategian (complete strategy) ja hallitsevan strategian (dominant strategy). Täydellinen strategia kuvaa, mitä pelaajan tulisi tehdä kaikissa mahdollisissa pelitilanteissa, kun taas dominant strategy on aina muita strategioita parempi riippumatta vastustajien toimista. Juulin mukaan ihmiset tavallisesti pelaavat hyvin ylimalkaisin strategioin, jotka soveltuvat vain muutamiin pelaamisen

---

<sup>24</sup> Varhaisista simulaatioista kts. Kuivakari, S.: *Interface Archaeology in Simulation Culture*, 2011

<sup>25</sup> Giddings 2014, 259

<sup>26</sup> Giddings 2014, 259

<sup>27</sup> Manzos 2018, 134

<sup>28</sup> Manzos 2018, 134

<sup>29</sup> Mäyrä 2008, 100

<sup>30</sup> Järvinen 2003

<sup>31</sup> Moss 2017

<sup>32</sup> Juul 2005, 59

tapoihin, jolloin pelaaja joutuukin odottamattoman tilanteen tullen kehittämään uuden strategian<sup>33</sup>.

Jesper Juulin mukaan John von Neumann erottaa selkeästi toisistaan strategian ja säännöt. Neumann tähdentää, että strategian pelaaja voi valita vapaasti, kuten myös sen, noudattaako strategiaa vai ei, mutta sääntöjä on ehdottoman pakollista noudattaa<sup>34</sup>.

### **resurssit**

Resursseilla tarkoitetaan tässä tutkimuksessa Civilization 5 -pelissä hyödynnettäviä raaka-aineita tai hyödykkeitä, joita on tarjolla rajallisesti. Resurssit jaetaan strategisiin resursseihin, bonusresursseihin ja luksusresursseihin sen mukaan, mikä funktio kullakin resurssilla on: strategiset resurssit ovat merkittäviä armeijan rakentamisen kannalta, bonusresurssien hyödyntäminen vaikuttaa muun muassa ruoantuotantoon, ja luksusresurssit lisäävät niitä käyttävän sivilisaation onnellisuutta.

### **affordanssi**

Affordanssilla tarkoitetaan tässä tarjoumaa tai toiminnan mahdollisuutta, jonka jokin resurssi tai komponentti tarjoaa pelaajalle. Käsite on peräisin J.J. Gibsonin affordanssiteoriasta, jonka mukaan ihmismieli yhdistää välittömästi objekteihin niihin sopivan käyttötavan<sup>35</sup>. Arkielämän esimerkein ilmaistuna ymmärrämme esimerkiksi auton affordanssiksi ajamisen ja pelinopan affordanssiksi heittäminen. Aki Järvisen mukaan pelimekaniikkojen toiminnan oppimisessa on kyse juuri mekaniikkojen affordanssien ja niiden seurausten ymmärtämisestä<sup>36</sup>.

## 2.3. Pelaajamallit

Jonas Heide Smith on määritellyt neljä pelaajamallia, jotka kertovat pelisuunnittelun ja pelaajan käytöksen suhteesta<sup>37</sup>. Smithin mukaan suuri osa pelitutkimuksesta operoi jollakin tavalla sisäistetyn pelaajan kanssa, ja hänen pelaajamallinsa ovat eräänlaisia sisäistetyn pelaajan kategorioita. Mallit ovat erityisen mielenkiintoisia siksi, että ne kuvaavat pelaajan

---

<sup>33</sup> Juul 2005, 59

<sup>34</sup> Juul 2005, 59

<sup>35</sup> Järvinen 2008, 257

<sup>36</sup> Järvinen 2008, 258

<sup>37</sup> Smith 2006, 23-42

suhtautumista peliin tiettyinä aikoina: ennen pelaamista, pelaamisen aikana ja pelin jälkeen. Olen päättänyt ottaa pelaajamallit tutkimukseni tulkintaosion keskustelukumppaniksi, koska pelaajamallit ovat rooleja, joita pelisuunnittelun kautta rakentuu. Pelaajamallien kautta on kiinnostavaa pohtia, millaisia rooleja tutkimassani pelissä sisäistetään.

**The Susceptible Player Model** kuvaa herkistynyttä pelaajaa. Tässä mallissa tietyt pelin elementit vaikuttavat pelaajan käytökseen pelaamisen jälkeen. Ennen peliä vallitsevassa **The Selective Player Model** -mallissa pelaaja valitsee pelinsä henkilökohtaisten tarpeidensa ja mieltymystensä mukaan, jolloin pelaaja on aktiivinen subjekti, ja pelin funktiona on selkeästi tietyn tarpeen täyttäminen. Pelin aikana vallitsevassa **The Active Player Model** -mallissa pelaaja puolestaan on aktiivisesti mukana pelissä tai pelitilassa usein sellaisella tavalla, jota pelisuunnittelijat eivät ole ennustaneet. Malli liittyy Aarsethin kuvaamaan transgressiiviseen pelaamiseen, sillä aktiivisessa mallissa keskeistä on juuri ennustamaton, rajoja rikkova pelityyli. Smithin mukaan pelin sääntöjen voidaan ajatella edustavan tarkoituksenmukaista pelaamista, sillä säännöt pakottavat pelaajan toimimaan tiettyjen rajoitusten alaisena ja menemään kohti ennalta määrättyjä päämääriä<sup>38</sup>. Neljäs, rationaalista pelaajaa kuvaavan **The Rational Player Model** -mallin mukaan, pelaaja optimoi pelaamisensa pelin tavoitteiden mukaisiksi. Nämä mallit eivät ole eksklusiivisia, joten pelaajalla voi olla yhtä aikaa useitakin rooleja, joskin jotkin roolit voivat olla ristiriidassa keskenään.

Aktiivisen pelaajan malli on Sotamaan mukaan varsin suosittu pelitutkijoiden keskuudessa<sup>39</sup>. Smithin mukaan on kuitenkin turvallista olettaa, että useimpien pelaajien käyttäytyminen on rationaalisen pelaajan mallin mukaista, pelin voittamiseen tähtäävää käyttäytymistä, eivätkä pelaajat täten välttämättä pyri innovatiiviseen pelikäyttäytymiseen<sup>40</sup>. Rajoja rikkova transgressiivinen pelaaminen jäisi näin ollen marginaali-ilmiöksi. Aarseth puolestaan antaa transgressiolle suurta arvoa todeten, että transgressiivinen pelaaminen on jopa avain pelikulttuurin ymmärtämiseen ja tärkeä osa pelikokemusta<sup>41</sup>.

---

<sup>38</sup> Smith 2006, 31

<sup>39</sup> Sotamaa 2009, 65

<sup>40</sup> Smith 2006, 37-38. Smithin mukaan pelisuunnittelijoiden näkemys rationaalisesta pelaajasta on syytä ottaa suunnitteluvaiheessa huomioon, jotta välttyään epäkiinnostavien pelien suunnittelulta.

<sup>41</sup> Aarseth 2007, 131. On mielenkiintoista huomata, miten eri tavoin pelitutkimus ja -suunnittelu suhtautuvat pelaajaan. Pelitutkijat vaikuttaisivat näkevän kaikenlaisen vallankumouksellisen pelikäyttäytymisen tärkeänä pelaajan itseilmaisun välineenä, ja säännöt nähdään pelaajan ilmaisun rajoitteina. Suunnittelijat puolestaan lähtevät siitä oletuksesta, että pelaajat toimivat aina rationaalisesti pyrkien kohti pelin voittamista (joskaan voittaminen ei välttämättä ole pelaajan ainoa kiinnostuksenkohde).

### 3. Tutkimusaineisto ja tutkimusmenetelmät

#### 3.1. Aineistona strategiapeli Civilization 5

Käytän tutkimukseni aineistona havaintoja, joita olen tehnyt pelaamalla Firaxis Gamesin kehittämää ja 2K Gamesin vuonna 2010 julkaisemaa digitaalista strategiapeliä Civilization 5. Kyseessä on vuoropohjainen strategiapeli, jossa pelaaja omaksuu jonkin suuren sivilisaation – esimerkiksi Venäjän – johtajan roolin ja pyrkii voittamaan pelin kehittämällä oman sivilisaationsa tavalla tai toisella edistyneemmäksi kuin kilpailevat johtajat. Pelissä esiintyvät johtajat ovat todellisia historiallisia henkilöitä, mutta heidän johtamiensa valtioiden sijoittuminen pelimaailmassa ei välttämättä vastaa todellisuutta, sillä Venäjä voi sijaita pelissä yhtä hyvin karulla tundralla, sademetsässä kuin kuivalla aavikollakin.

Sid Meierin kehittämän ensimmäisen Civilization-pelin vaikutus strategiapelien genreen on ollut merkittävä, sillä se on vaikuttanut osaltaan suosittujen *Command and Conquer* (1994) - ja *Warcraft* (1994) -pelisarjojen nousuun<sup>42</sup>. Civilization-peleissä tavoitteena on rakentaa maailman mahtavin sivilisaatio, jota ajan hammas ei pysty nakertamaan. Tämä ilmaistaan esimerkiksi sarjan viidennessä osassa heti pelin alussa kuuluisalla lausahduksella, joka haastaa pelaajan luomaan kaikkien aikojen mahtavimman valtakunnan: *Can you build a civilization that will stand the test of time?* Pelisarja tunnetaan myös äärimmäisestä koukuttavuudestaan, ja ”one more turn syndrome”, vielä yhden kierroksen syndrooma, onkin pelaajien keskuudessa jo käsite.

Pelimekaniikoiltaan Civilization 5 on erittäin monimutkainen peli, joten on tarpeellista avata pelin kulkua tarkemmin. Mekaniikat ovat siinä määrin moniulotteisia, että kuvaan parhaani mukaan vain ne seikat, jotka ovat tutkimuksen raportoinnin ja lukijaystävällisyyden kannalta välttämättömiä – tämän tutkielman sivuille yksityiskohtien perusteellinen avaaminen ei yksinkertaisesti mahdu. Pelaaja valitsee alussa johtajahahmon ja kehitettävän sivilisaation, joita ovat esimerkiksi Katariina II Suuri (Venäjä), Aleksanteri Suuri (Kreikka), Haile Selassie (Etiopia), Otto von Bismarck (Saksa) ja Enrico Dandolo (Venetsia). Oletusarvoisesti pelaaja voi valita 18 sivilisaation välillä, mutta lisäosien myötä valinnanvaraa on enemmän. Jokainen johtaja saa pelin alussa uniikkeja etuja, jotka voivat

---

<sup>42</sup> Mäyrä 2008, 101

ohjata pelaamista jo alusta lähtien tiettyyn suuntaan. Esimerkiksi Katariina II Suuri saa tuottavuusbonuksen strategisista resursseista, ja hän saa kaksinkertaisen määrän hevosia, rautaa ja uraania käyttöönsä. Näillä bonuksilla pelaaja saattaa ohjautua pelaamaan sota- ja tuottavuusorientoituneesti, mutta määrätyt bonukset eivät kuitenkaan sulje pois mahdollisuutta pelata jollakin muulla tavalla.

Peliä pelataan joko moninpelinä muita pelaajia tai yksinpelinä tekoälyä vastaan. Muiden sivilisaatioiden kanssa kommunikoidaan eri tavoin, muun muassa käymällä kauppaa, muodostamalla liittolaisuuksia, neuvottelemalla ja käymällä sotaa. Pelaajalla on imperiumia laajentaakseen mahdollisuus valloittaa alueita muilta sivilisaatioilta, ostaa lisää maata tai odottaa, että imperiumin rajat laajenevat. Imperiumi laajenee itsestään kaupunkien tuottamalla kulttuuripisteillä, yksi ruutu kerrallaan, ja tähän pelaaja ei voi vaikuttaa. Pelissä on lisäksi kaupunkivaltioita, joiden ystävyyttä ja suosiota voi saada esimerkiksi lahjoittamalla rahaa, ja vastavuoroisesti hyötyä liittolaisuudesta itse: esimerkiksi sotatilanteessa kaupunkivaltio puolustaa liittolaissivilisaatiota. Pelissä yhdistyvät mikromanagerointi ja suurten strategisten linjausten tekeminen, ja pelaajan täytyy ottaa huomioon, että kaikki tehdyt valinnat vaikuttavat kokonaisuuteen. Pelin mekaniikkojen opettelu itsessään vaatii paljon aikaa, ja yhden pelin kesto venyy helposti useiden pelisessiodien mittaiseksi. Näin tapahtuu myös muissa sarjan peleissä, ja pelisarjan toisesta osasta onkin olemassa äärimmäinen esimerkki: nimimerkillä Lycerius toimiva pelaaja on pelannut samaa pelitallennusta Civilization 2:ssa vähintään kymmenen vuoden ajan jouduttuaan päättymättömältä vaikuttavaan sotatilanteeseen kahden jäljelle olevan sivilisaation kanssa<sup>43</sup>.

On useita eri tapoja edetä pelissä, joten myös tapoja voittaa peli on useita. Peli aloitetaan muinaiselta aikakaudelta edeten kohti kaikkein edistyneintä aikakautta, informaatioaikaa. Aikakausien välillä edetään opiskelemalla teknologioita, ja mitä nopeammin teknologioita kykenee opiskelemaan, sen vauhdikkaammin myös pääsee etenemään edistyneemmälle aikakaudelle. Peli pelataan läpi 500 kierroksessa – tätä voi halutessaan muuttaa asetuksista – minä aikana pelissä päästään vuoteen 2050. Eri voittotyyppisiä ovat aika, tiede, valloitus, kulttuuri ja diplomatia, joita kohti pyritään tekemällä erilaisia valintoja pelin aikana.

---

<sup>43</sup> Tämä käy ilmi Lyceriuksen vuonna 2012 aloittamasta nettikeskustelusta: [https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uxpil/ive\\_been\\_playing\\_the\\_same\\_game\\_of\\_civilization\\_ii/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uxpil/ive_been_playing_the_same_game_of_civilization_ii/)

Aikavoiton saavuttaa se pelaaja, jolla on vuoteen 2050 mennessä eniten pisteitä, jollei kukaan toinen pelaaja ole ehtinyt sitä ennen voittaa jollakin muulla tavalla. Valloitusvoiton saavuttaa pelaaja, jolla on viimeisenä sivilisaationa hallussaan oma alkuperäinen pääkaupunkinsa. Valloitusvoittoon pyrkijän on tehtävä mittavia sotatoimenpiteitä, keskityttävä sotateknologioiden opiskelemiseen ja ylläpidettävä voimakasta armeijaa. Tiedevoiton saavuttaa rakentamalla avaruusaluksen ja lähettämällä sen Alpha Kentauriin, ennen kuin kukaan toinen pelaaja ehtii voittaa millään muulla tavalla. Tiedevoiton saavuttamisessa on keskeistä opiskella teknologioita mahdollisimman nopeasti, mihin puolestaan tarvitaan runsaasti tiedepisteitä. Kulttuurivoiton saa, kun oma kulttuuri on vaikutusvaltainen (Influential) kaikissa muissa sivilisaatioissa. Diplomatiavoitto puolestaan onnistuu, jos pääsee maailman johtajaksi YK:n kokouksen päätöksellä. Jokin voittotyyppi voi sopia tietylle sivilisaatiolle toista paremmin, sillä sivilisaatioilla on johtajiinsa liittyvien bonusten ansiosta lähtökohtaisesti erilaisia ominaisuuksia, jotka voivat tukea tietyn voiton saavuttamista. Palaan kulttuuri- ja diplomatiavoittojen sisältöihin tarkemmin niitä koskevissa luvuissa 5 ja 6.

Koska Civilization-pelisarjan juuret ovat huomattavasti vanhemmissa peleissä, on lajityyppipaikannuksen tekemiseksi syytä puhua myös Civilization-pelien esikuvista, lautapeleistä. Yhtymäkohtia lautapeleihin on useita: monissa lautapeleissä on, kuten Civilization-peleissäkin, syvälinen strateginen ulottuvuus. Klassisena esimerkkinä tällaisesta lautapelistä on maailman vanhimpiin peleihin lukeutuva shakki. Lautapelit vaativat Civilization-pelien tavoin monesti myös diplomaattista osaamista – yhtenä tällaisista lautapeleistä mainittakoon *Catan* vuodelta 1995 (ent. *Settlers of Catan*), jossa pelaaja pyrkii uudisasukkaana valloittamaan Catanin saaren. Catanin pelilauta, kuten Civilization 5 -pelin karttakin, koostuu kuusikulmion muotoisista ruuduista. Pelissä on keskeistä uusien siirtokuntien perustaminen ja olemassa olevien päivittäminen kaupungeiksi sekä resurssien hyödyntäminen ja vaihtaminen muiden pelaajien kanssa. Jokaisesta asutuskeskuksesta saa yhden voittopisteen (victory point), ja pelin voittaa se, jolla on ensimmäisenä 10 voittopistettä<sup>44</sup>. Lautapeleistä muistuttaa myös Civilization 5 -pelin vuoropohjainen, kierrokseen perustuva pelimekaniikka.

---

<sup>44</sup> Catan -pelin verkkosivut



Varhaiset lautapelit kuvasivat usein muun muassa sotimista, metsästystä tai kilpajuoksua. Tiedossa ei kuitenkaan ole, miksi näitä toimintoja on alun perin alettu kuvata pelien muodossa<sup>45</sup>. Pelit heijastelivat niin arkisia toimintoja kuin hengellistä pohdiskelua: maailman vanhimpiin lautapeleihin kuuluva, yli 5000 vuotta vanha egyptiläinen *Senet* muuttui leppoisasta ajanvietteestä peliksi, joka kuvasi egyptiläisten kiinnostusta kuolemanjälkeistä elämää kohtaan. Peliä löydettiin egyptiläisten hautakammioista, ja vaikka sen säännöt ovat edelleen osittain hämärän peitossa, se voidaan ymmärtää rituaalinomaisena kuvauksena auringonjumalan kohtaamisesta kuoleman jälkeen: pelilaudan viimeiseen, auringonjumala Re-Horakhtyn, ruutuun pääsemällä voitti pelin<sup>46</sup>.

### 3.2. Havainnointi ja analyttinen pelaaminen

Erilaisia pelejä on tutkittu akateemisessa maailmassa jo vuosisatojen ajan, mutta pitkäjänteistä, tieteellisen yhteisön tukemaa pelien ja pelaamisen tutkimista alettiin harjoittaa vasta 1970-luvulla<sup>47</sup>. Pelitutkimus on verrattain nuori tieteenala, jolle ominaista on monitieteisyys. Yhtä ainoa ja oikeaa pelitutkimuksen metodologiaa onkin mahdotonta määritellä, sillä pelien tutkijat lähestyvät pelejä kukin omasta oppialastaan käsin. Jos jokin erityinen pelitutkimuksen metodi kuitenkin olisi välttämättä määriteltävä, se eittämättä olisi pelaaminen<sup>48</sup>. Frans Mäyrä huomauttaa, että pelitutkimuksessa hyödynnetään usein humanististen tieteiden, sosiologian, taiteen tutkimuksen ja tietojenkäsittelytieteen metodeja, ja tutkimusperinteitä voidaan yhdistellä kiinnostavien lähestymistapojen saamiseksi<sup>49</sup>. Mäyrä näkee eri tieteenalojen välillä mahdollisuuksia yhteistyöhön, toisin kuin esimerkiksi Espen Aarseth, joka asettaa sosiologian ja humanististen tieteiden lähestymistavat toisilleen vastakkaisiksi näkemyksiksi<sup>50</sup>. Omassa tutkimuksessani monitieteisyys tulee ilmi teoreettisesta viitekehystä, jossa yhdistyvät kulttuurintutkimus

---

<sup>45</sup> Tikka 2012, 2

<sup>46</sup> Piccione 1980

<sup>47</sup> Stenros 2015, 21-22

<sup>48</sup> Stenrosin mukaan useat pelitutkijat ovat yhtä mieltä siitä, että pelejä on mahdotonta ymmärtää pelaamatta niitä. Pelit on tarkoitettu pelattavaksi, ja ludologian kysymyksiin vastaaminen on vaikeaa ilman pelaamista (Stenros 2015, 40-41).

<sup>49</sup> Mäyrä 2008, 156. Stenros (2015, 25) tosin huomauttaa, että monitieteisen työn ongelmaksi voi muodostua "kirsikoiden poimiminen" eli irrallisten teorioiden ja metodien valikoiminen sen perusteella, mikä sattuu sopimaan kulloiseenkin käsillä olevaan tehtävään parhaiten.

<sup>50</sup> Mäyrä 2009, 318. Aarsethin erottelu perustuu humanismin ja sosiologian erilaisiin tapoihin käsitellä pelaajaa. Sosiologiassa pelaaja nähdään historiallisena, paikkaan sijoitettuna, lihaa ja verta olevana kokonaisuutena, kun taas humanistiset tieteet kohtelevat pelaajaa välttämättömänä mutta hallitsemattomana prosessin osana, joka sekä luo pelaamista että on itse pelaamisen luoma toiminto.

ja ludologia, ja näen, että erilaisten tutkimusperinteiden yhdistäminen ainoastaan rikastuttaa tutkimusta ja tarjoaa lisää työkaluja tutkittavien ilmiöiden käsittelemiseksi.

Oma tutkimukseni on kvalitatiivista, empiiristä tutkimusta. Aineistonkeruumetodina toimii analyttinen pelaaminen ja havaintojen tekeminen pelaamisen aikana. Analyttiseen pelaamiseen sisältyy paljon sellaista, mitä tavalliseen rentoon pelaamiseen ei tavallisesti kuulu – analyttinen pelaaja tekee muistiinpanoja pelaamisesta, pyrkii kontekstualisoimaan pelin ja tutustumaan mahdollisesti kokonaan uuteen genreen sekä oppimaan pelaajayhteisön puhettavat<sup>51</sup>. Toisaalta voidaan ajatella, että pelaaminen on aina analyttistä, sillä pelin opettelu vaatii analyttistä lähestymistä. Täten pelaamisen analyysi ei ole ainoastaan teoreettinen käytäntö, vaan toimintatapa, jota pelaajat harjoittavat jatkuvasti<sup>52</sup>. Tässä tutkimuksessa tarkoitan analyttisellä pelaamisella kuitenkin pelaamista, jossa teen aktiivisesti havaintoja ja muistiinpanoja pelaamisen aikana.

Espen Aarseth on eritellyt seitsemän erilaista, pelaajan sitoutumista mittaavaa kerrosta tai tasoa, jotka kuvaavat sitoutumista myös analyttisessä tutkimuspelaamisessa<sup>53</sup>. Ensimmäisellä kerroksella, pinnallisessa pelaamisessa (superficial play), pelaaja tai tutkija pelaa vain sen verran, että tulee luoneeksi yleissilmäyksen peliin ja tehneeksi nopean luokittelun. Tällä tasolla pelaaja ei kuitenkaan ehdi oppia pelin käyttöliittymäkomentoja tai rakenteellisia ominaisuuksia. Toisella, kevyen pelaamisen kerroksella (light play), tutkija pelaa, kunnes saavuttaa merkitsevää edistymistä. Osittaisen päättämisen kerroksella (partial completion) pelataan niin kauan, että välitavoite tai useita välitavoitteita saavutetaan, mutta peliä ei pelata loppuun saakka. Täydellisen päättämisen kerros (total completion) on mahdollinen vain peleissä, joissa on selkeä, määrätty lopetus. Civilization 5 -pelissä täydellinen päättäminen tarkoittaa pelin voittamista jonkin annetun voittotyypin kautta, joskin pelaamista voi jatkaa vielä pelin päättämisen jälkeenkin. Toistuva pelaaminen (repeated play) mahdollistuu yleensä vasta pelin täydellisen päättämisen jälkeen, jollei peligenre sitten ole pelaajalle niin tuttu, ettei erityistä pelaamisen opettelua tarvita. Sama pätee myös mestaripelaamisen tasoon (expert play), ja yleensä tämän tason pelaaja on tyypillisesti moninpelien voittaja. Seitsemännellä kerroksella, innovatiivisessa pelaamisessa (innovative play), pelaajat kehittelevät uusia strategioita ja pelaavat saavuttaakseen pelin

---

<sup>51</sup> Mäyrä 2008, 165

<sup>52</sup> Aarseth 2003, 5

<sup>53</sup> Aarseth 2003, 6

tavoitteita keinoilla, joita muut pelaajat eivät ole aiemmin tunnistaneeet. Tällä kerroksella ei ole olennaista voittoa, vaan saavuttaa muita päämääriä innovatiivisin keinoin.

Kuvaan omaa analyyttistä pelaamistani yhdistelmäksi toistuvaa pelaamista ja osittaista päättämistä. Pelaamiseni on ollut tässä tutkimuksessa toistuvaa, sillä vastausten saaminen analyysikysymyksiin on vaatinut useita pelikertoja. Toisaalta pelaamiseen on liittynyt myös osittainen päättäminen, koska jatkoin pelaamista vain niin kauan, kunnes saavutin välitavoitteet – ja tässä tapauksessa pidän välitavoitteena vastausten saamista kuhunkin analyysikysymykseen<sup>54</sup>.

Havainnointimenetelmässä on sekä etunsa että haittansa. Etuna on se, että havainnoimalla tutkimuskohdetta tutkija voi päästä suoraan tutkittavan ytimeen, sen luonnolliseen ympäristöön. Havainnoimalla pystytään tutkimaan myös sellaisia kohteita ja tilanteita, joiden toimintaa on hankala ennustaa etukäteen. Menetelmän haittapuolena on kuitenkin se, että tutkijan suhde tutkittavaan voi muodostua tunteelliseksi, jolloin tutkimuksen objektiivisuus heikkenee<sup>55</sup>. Tämän olen pyrkinyt tiedostamaan myös omassa tutkimuksessani. Havainnointi sopii tämän tutkimuksen metodiksi kuitenkin hyvin, koska videopelit ovat usein juuri mainitun kaltaisia vaikeasti ennustettavia, muuttuvia tutkimuskohteita. Pelikokemukset ovat useimmiten joka kerralla ainakin hiukan erilaisia, mikä korostuu varsinkin Civilization 5:n kaltaisessa pelissä, jossa kaikki elementit vaikuttavat toisiinsa. Kaikki elementit eivät ole pelaajan kontrolloitavissa etenkin silloin, kun mukana on muitakin pelaajia. Muita ihmispelaajia ei tosin välttämättä tarvita kokemuksen muokkaamiseen, sillä kokemukseni mukaan jo pelkän tekoälyn toiminta muokkaa pelikokemuksia.

---

<sup>54</sup> Espen Aarseth (2003, 7) pitää kuitenkin perusteltuna sitä, että tutkijan tulisi pelaamisessaan pyrkiä ainakin periaatteessa vähintään expert-tasolle, sillä pelitutkijalta vaaditaan pelaamisen ymmärtämistä. Aarseth perustelee näkemystään myös sillä, että muissakin esittämissä taiteissa akateemiseen koulutukseen yhdistyy käytännön osaamisen hankkiminen. Vielä pidemmälle menee David Myers, joka esittää, että tutkijan tulisi pelata toistuvasti ja käydä läpi kaikki pelin tarjoamat mahdollisuudet testaten ja ylittäen pelin rajoja (Stenros 2015, 45). Oman tutkimukseni kohdalla olen kuitenkin katsonut, että osittaisen päättämisen ja toistuvan pelaamisen tasoille jääminen riittää, sillä jo näillä tasoilla pystyn vastaamaan analyysikysymyksiini.

<sup>55</sup> Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006

### 3.3. Analyysin eteneminen

Etsin aineistosta vastauksia seuraaviin analyysikysymyksiin:

1. Mitä resursseja peli tarjoaa pelaajalle? Mitä toiminnan mahdollisuuksia (affordansseja) ne mahdollistavat?
2. Mitä toimintoja pelaajalla on?
3. Millaisia päämääriä pelaajalla on?
4. Mitä komponentteja pelissä on?

Tulkinnan tasolla pohdin, millaisiin ideologioihin pelaaja sitoutuu – mitä pelaaja siis toisin sanoen sisäistää.

Uskon voivani vastata tutkimuskysymykseeni juuri näiden kysymysten avulla, koska kysymykset pureutuvat pelin primitiiveihin, pelin rakennuspalikoihin, jotka yhdessä muodostavat pelitilan. Petri Lankosken ja Staffan Björkin<sup>56</sup> määrittämien primitiivien – päämäärien, toimintojen ja komponenttien – lisäksi olen katsonut tarpeelliseksi muodostaa analyysikysymyksen, jonka avulla analysoidaan pelin tarjoamia resursseja ja niiden affordansseja. Tämä siksi, että resurssit ja resurssienhallinta on usein strategiapelien keskeinen osa, mikä pätee myös tutkimani pelin kohdalla, ja strategiapelin ollessa kyseessä on analyysikysymysten huomioitava erityisesti strategiapelien konteksti. Esimerkkinä resurssienhallintataitoa vaativasta strategiapelistä olkoon vuonna 2015 ilmestynyt suomalaispeli, kaupunkisimulaatio *Cities: Skylines*, jossa tärkeitä resursseja ovat erilaiset luonnonvarat kuten puu ja öljy. Näiden resurssien jalostaminen on pelissä oleellista, sillä luonnonvarojen hyödyntämiseen perustuva teollisuus muodostaa oman osansa kaupungin taloudesta, ja teollisuuden lopputuotteet ovat tärkeitä viennin kannalta. Resurssien avulla pyritään tavoitteiden saavuttamiseen, ja resurssien saatavuutta yleensä rajoitetaan, mikä tekee niistä haluttuja ja vaikeammin saatavia.

Toinen analyysikysymys koskee pelaajan toimintoja. Lankosken ja Björkin mukaan pelaajan toiminnot ovat kirjaimellisesti pelaajan aloittamia toimia. Joissain peleissä toiminnot ovat suoraan suhteessa siihen, mitä pelaajan omistama komponentti tekee – tästä Lankoski ja

---

<sup>56</sup> Lankoski & Björk 2015, 25-26

Björk tarjoavat esimerkkinä *Space Invaders* -peliä, jossa pelaajan toiminnot ovat vasemmalle ja oikealle liikkuminen ja ampuminen –, kun taas joissain peleissä pelaaja voi omistaa komponentin, mutta ei välttämättä suoraan kontrolloi sitä.

Kolmannen analyysikysymyksen tarkoitus on auttaa analysoimaan pelaajan päämääriä. Päämäärät puolestaan nähdään erityisen merkityksellisinä asioina, joita kohti pelaajan tulisi pelatessaan pyrkiä. Päämäärät liittyvät usein toisiinsa siinä, että suuremman tavoitteen saavuttamiseksi tulee saavuttaa jokin muut tavoite, jolloin päämäärät ovat jonkinlaisessa hierarkkisessa suhteessa toisiinsa. Jotkin päämäärät ovat pakollisia pelin voittamiseksi, kun taas vapaaehtoisesti saavutettavat päämäärät voivat auttaa pakollisen päämäärän saavuttamisessa ja vaatia toisaalta lisäpanostusta. Päämäärillä voidaan myös mitata sitä, miten “hyvin” pelaaja pelaa. Jos pelaaja ei yritäkään saavuttaa pakollisia päämääriä mahdollisimman tehokkaasti, hänen ei katsota pelaavan pelin toteutuksen mukaisesti. Päämäärien saavuttamisesta annetaan palkkioita, jotka voivat olla pelikomponentteja tai esimerkiksi pääsy seuraavalle tasolle.

Neljäs ja viimeinen analyysikysymys koskee komponentteja. Pelikomponentissa on kyse kokonaisuudesta, jota pelaaja tai pelisysteemi voi manipuloida. Komponentteja ovat esimerkiksi *Space Invaders* -pelin alukset ja alienit. Komponentit myös määrittävät pelitilan rajoja. Esimerkkinä tilaa määrittävästä komponentista toimii shakkilauta, jonka asettamien rajojen sisällä pelaaminen tapahtuu.

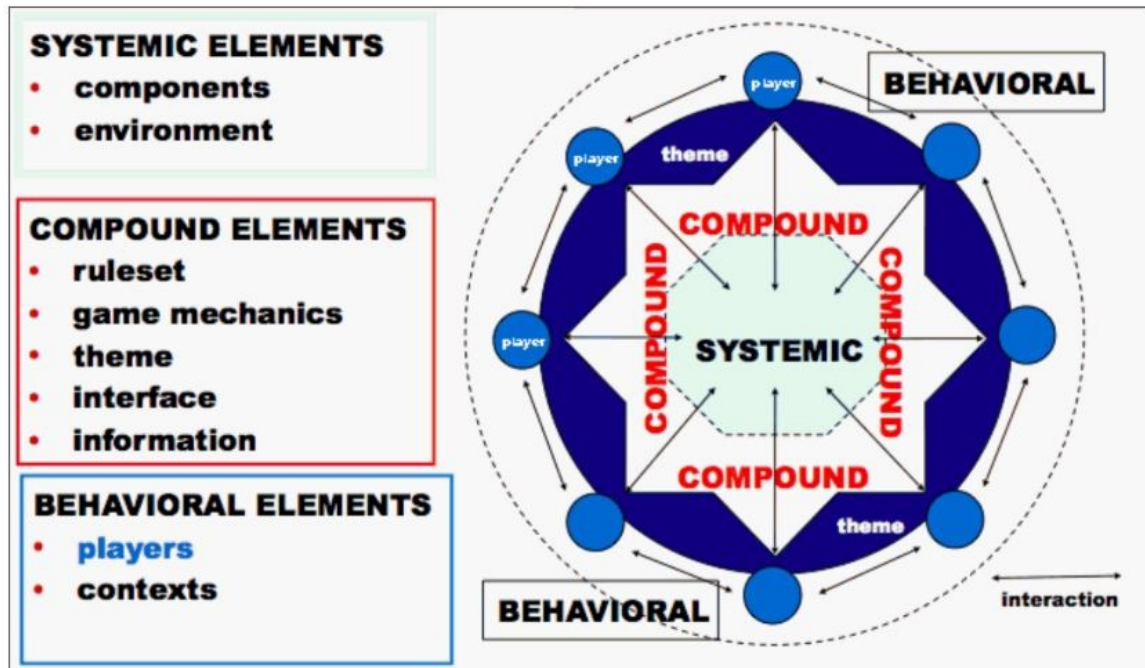
Analyysikysymyksiäni syventää lisäksi Aki Järvisen väitöskirjassaan esittelemä malli, jossa pelielementit – pelien rakennuspalikat – jaetaan kolmeen kategoriaan sen mukaan, liittyvätkö elementit pelisysteemiin (Systemic elements), ovatko ne yhdistäviä (Compound elements) vai liittyvätkö ne käyttäytymiseen (Behavioral elements)<sup>57</sup>. Kunkin luokan alle on muodostettu vähintään kaksi elementtiluokkaa<sup>58</sup>. Systeemiin liittyviä elementtejä ovat komponentit ja ympäristö, yhdistäviä elementtejä säännöstö, pelimekaniikat, teema, käyttöliittymä ja informaatio ja käyttäytymiseen liittyviä elementtejä puolestaan pelaajat ja pelin konteksti. Eri elementit ovat keskinäisessä vuorovaikutuksessa muodostaen itse pelisysteemin.

---

<sup>57</sup> Järvinen 2008, 55

<sup>58</sup> Järvinen kutsuu elementtejä elementtiluokiksi, sillä tietystä elementistä voi tietyssä pelissä olla useita mahdollisia sovelluksia.

Järvinen selvittää seikkaperäisesti esimerkin avulla, miten pelistä voidaan tunnistaa pelielementtejä, mutta tutkimukseni tarpeisiin riittänee todeta – Järvistä seuraten – että pelisuunnittelijoiden on suunnitteluprosessin aikana tarkennettava pelin elementit ja niiden väliset suhteet<sup>59</sup>. Muodostamani analyysikysymykset koskevat siis täysin keskeisiä seikkoja, sillä ne löytyvät pelisuunnittelun ytimestä ja ovat osa kaavaa, joka muodostaa pelisysteemin<sup>60</sup>.



Kuva 1. Järvisen laatima kaavio pelielementtien keskinäisestä vuorovaikutuksesta (Järvinen 2008, 55).

Lisäksi on tarpeen selittää, millaisia valintoja olen tehnyt ennen pelaamisen aloittamista. Pelasin peliä tekoälyä vastaan tarjotuilla standardiasetuksilla:

- Map type: Continents. Pelimaailma, joka koostuu muutamista suurista mantereista ja vedestä niiden välissä.
- Map size: Standard. Standardikokoisessa pelimaailmassa on 8 pelaajaa ja 16 kaupunkivaltiota.
- Difficulty level: Prince. Pelin normaali vaikeustaso.

<sup>59</sup> Järvinen 2008, 54

<sup>60</sup> Järvisen (2008, 56) esittämässä mallissa pelisysteemin muodostavat elementit ovat kulloisenkin pelin mukaan muuttuvia, mutta kaavaa ei Järvisen itsensä mukaan voida pitää pelejä täydellisesti selittävänä ”kaiken teoriana”, sillä se ei selitä esimerkiksi sitä, millaisia kokemuksia pelit voivat välittää.

- Game Pace: Standard. Pelin normaali tempo, jossa läpipeluu kestää 500 kierrosta.

Käytössä olivat pelaamisen aikana lisäosat Brave New World ja Gods and Kings, sillä ne tuovat peliin syvyyttä ja realismia useilla erilaisilla mekaniikoilla, joita on mahdollista paikantaa reaali maailmasta. Kummatkin lisäosat tuovat peliin uusia rakennuksia, maailman ihmeitä ja sivilisaatioita, minkä lisäksi kummallakin lisäosalla on omat merkittävät sisältönsä. Gods and Kings lisää peruspeliin uskontomekaniikan, joka ei yksinään mahdollista pelin voittamista, mutta se lisää peliin syvyyttä ja realismin tuntua: ovathan uskonnot merkittävä osa kulttuuria virtuaali maailmojen ulkopuolellakin. Toinen huomattava uusi mekaniikka on vakoilu, joka mahdollistaa politiikkaan ja diplomatiiaan liittyvät toimet – kuten vallankaappauksen tai teknologioiden varastamisen toisesta sivilisaatiosta – vakoojien välityksellä. Brave New World -lisäosan merkittävimmät sisällöt ovat puolestaan kulttuuripolitiikkaan liittyvä ideologiajärjestelmä, kulttuurivoittoa tavoittelevaa hyödyttävä arkeologia sekä maailmankongressi, joka on erittäin keskeisessä osassa diplomatiavoiton tavoittelussa. Lisäosa muuttaa myös kulttuurivoiton ehtoja merkittävästi uuden turismimekaniikan myötä, sillä nyt oman sivilisaation kulttuuria on levitettävä aktiivisesti voiton saavuttamiseksi.

Johtajaksi valitsin Katariina II Suuren lähinnä omien mieltymysteni pohjalta: olen tottunut pelaamaan hänellä, ja olen kokenut hyötyväni hänen mukanaan tulevasta tuottavuusbonuksesta sivilisaationi kehittämisessä. Päätin olla muuttamatta pelin asetuksia tutkimusta varten, koska asetusten muuttaminen olisi muuttanut myös pelaamisen lähtökohtia, ja tarkoitukseni olikin saada mahdollisimman puhdasta, manipuloimatonta dataa. Halutessaan pelaaja voi tuki määrittellä muun muassa sen, mitä sivilisaatioita vastaan pelaa ja kuinka monta kierrosta läpipeluu vaatii. Peli tarjoaa jopa sellaisiakin mahdollisuuksia, että asetuksia muuttamalla kartalta voi poistaa barbaarit kokonaan, vakoilumekaniikan voi poistaa ja muiden johtajien persoonallisuuksia voi muuttaa arvaamattomammiksi.

Pelataessa muistiinpanovälineet olivat koko ajan lähettyvillä. Lähdin pelaamaan ikään kuin aikomukseni pelata peli läpi, mutta tiedostaen, että pelaaminen todennäköisesti tulee loppumaan ennen pelin loppua, vuotta 2050. Kirjasin ylös kaikki pelin edetessä ilmenevät resursseihin, affordansseihin, toimintoihin, päämääriin ja komponentteihin liittyvät seikat. Pelaaminen jatkui niin kauan, että aineisto tuntui kylläntyvän, eli alkoi vaikuttaa siltä, että

uutta dataa ei enää ilmaannu. Toimin niin, että kun tunsin saaneeni vastaukset yhteen analyysikysymykseen, aloitin uuden pelitallennuksen, jossa keskityin seuraavaan analyysikysymykseen. Näin pystyin kirjaamaan havaintojani järjestelmällisesti hyppimättä eri analyysikysymyksien välillä. Määrittämällä kylläntymispisteen aineisto myös rajautui niin, että se ei paisunut valtavaksi, vaan sain inhimillisin voimin käsiteltävissä olevan määrän havaintoja.

Oma pelaamiseni on käytännössä aina kulttuuriorientoitunutta, ja päätin jatkaa totutulla tavalla myös tässä tutkimuksessa, ikään kuin kulttuurivoittoa tavoitellen. Voittoa en tietenkään ehtinyt tutkimuspelaamisen aikana saavuttaa, sillä pelaaminen loppui aineiston kylläntymiseen. Olen kuitenkin tiedostanut ennen pelaamisen aloittamista, että tietyn orientaation – minun tapauksessani kulttuuripainotteisen pelityylin – valinta voi vaikuttaa siihen, että saan aineistosta juuri tietynlaisia tuloksia.

Tutkimusraportin kirjoittamisesta on vielä mainittava se, että yksityiskohtien täsmentämiseksi olen käyttänyt pelin omaa Civiliopedia-hakemistoa. Oman pelikokemukseni ansiosta olen pystynyt kirjoittamaan jonkin verran pelimekaniikkoihin liittyviä seikkoja muistini ja muistiinpanojen varassa, mutta kaikkien yksityiskohtien ulkoa muistaminen olisi ollut sula mahdottomuus. Civilopedian ansiosta onkin säästynyt paljon aikaa, sillä aivan kaikkea ei ole tarvinnut selvittää pelaamalla peliä.



## 4. Tutkimusmatkailija

Yhdeksi keskeisistä pelin sisäisistä pelaajan rooleista Civilization 5:ssä muodostuu tutkimusmatkailijan rooli. Tämä tarkoittaa pelaajalle ennestään tuntemattomien sivilisaatioiden, kaupunkivaltioiden, uusien alueiden, resurssien ja luonnonihmeiden etsimistä maalla ja merellä. Pilvet hälvenevät maailman yltä – niin kirjaimellisesti kuin kuvaannollisestikin –pelaajan tutkiessa uusia alueita, ja tutkiminen onkin keskeistä uusien kaupunkien perustamista ja imperiumin laajentamista ajatellen. Hyvinä esimerkkeinä tutkimusmatkailun toteutumisesta ovat merialueiden tutkiminen laivoilla ja uudisasukkaiden lähettäminen etsimään sopivaa aluetta uudelle kaupungille. Eräänä kaupunkivaltion antama tehtävänä on myös esimerkiksi luonnonihmeen tai toisen sivilisaation löytäminen kartalta, jolloin tutkimusmatkailulla on merkitystä myös vaikutusvallan saamisen kannalta.

Aineistoa tutkiessani sain pian huomata, että pelimaailman tutkiminen kytkeytyy väistämättä tavalla tai toisella lukuisiin muihin pelielementteihin, mikä tekee tutkimusmatkailusta valtavan laajan ja monimutkaisen mekaniikan. Vähitellen kävi selväksi, että tutkimusmatkailijan rooli ei ole ainoastaan yksi pelaajan rooleista, vaan jopa avain kaikkeen muuhun menestyksen kannalta olennaiseen toimintaan pelissä. Yksiköitä on syytä lähettää kartoittamaan ympäristöä heti kun sen mahdollistavat teknologiat on opittu, ja tutkimista jatketaan läpi pelin, kunnes koko maailma on kartoitettu. Uusien kaupunkien perustaminen ja tärkeiden resurssien hankkiminen oman sivilisaation käyttöön edellyttää aktiivista alueen “skannaamista” asutukselle sopivien alueiden löytämiseksi.

Kartoittaminen avaa pelaajalle mahdollisuuden hallita maailmaa. Laivat ja muut liikuteltavat yksiköt ovat komponentteja, joiden affordanssina on maailman kartoittaminen, ja kartoittaminen puolestaan mahdollistaa hallinnan. Navigoinnin historiassa merkittävänä keksintöinä mainitaankin purje ja valtamerikelpoiset alukset, sillä ne mahdollistivat ympäristön kartoituksen aiempaa laajemmilla alueilla<sup>61</sup>. Tuntematonta on vaikea hallita, ja siksi kartoitus on keskeistä paitsi Civilizationissa myös löytöretkeilyn historiassa, jota peli omalla tavallaan simuloi. Kartat ovat paitsi konkreettisia osoituksia maailman tuntemuksesta myös hallinnan välineitä sikäli, että karttojen vaikutus maailmankuvamme muodostumiseen – ja vääristymiseen – on suuri. On tärkeää huomata, että kartat olivat eurooppalaisille

---

<sup>61</sup> Johnson & Nurminen 2007, 15

imperialisteille täysin keskeisiä kontrolloinnin instrumentteja, sillä voimme hallita vain sellaisia alueita, jotka tunnemme, ja voimme tuntea alueet vasta kun kartoitamme ne. Mielenkiintoista onkin, että ei-imperialistiset yhteiskunnat eivät yleisesti ole harjoittaneet ympäristönsä piirtämistä kartan muotoon, vaan ovat pikemminkin antaneet suullisia ohjeita määränpäähän pääsemiseksi<sup>62</sup>.



*Kuva 2. Kartoittaminen Civilization 5 -pelissä tarkoittaa käytännössä komponenttien, tässä tapauksessa sotureiden, liikuttelua paikasta toiseen, jolloin pilvet kirjaimellisesti häviävät tuntemattomien alueiden yltä tullessaan tunnetuiksi pelaajalle.*

Kartoissa onkin kautta aikain osattu kuvata vain sitä osaa maailmasta, joka on jo tunnettu entuudestaan, ja usein vieläpä niin, että kuvaajan oma kotimaa tai alue on sijoitettu kaiken keskipisteeksi. Aristoteles esimerkiksi esitti, että maailmassa on vain kaksi asumiskelpoista vyöhykettä, etelä- ja pohjoisvyöhyke. Pohjoisvyöhykkeellä sijaitsivat Välimeren maat – eteläinen vyöhyke oli tuntematon ja sen oletettiin olevan olemassa ainoastaan siksi, että tasapaino ja symmetria sitä vaativat. Aristoteleen ajatus maapallon kahdesta vyöhykkeestä vaikutti myöhemmin jopa Kristoffer Kolumbukseen niin, että tämä pelkäsi purjehtia päiväntasaajalle, koska aurinko saattaisi paistaa koko retkueen hengiltä tai muuttaa heidät samanvärisiksi kuin alkuasukkaat<sup>63</sup>. Myös katolisella kirkolla oli omaan agendaansa sopiva näkemys siitä, miten maailma tulisi representoida kartalla. Kirkon mielestä oli tärkeää esittää

<sup>62</sup> John Fiske on tarkastellut karttojen osuutta kolonialistisen, Eurooppa-keskeisen ideologian rakentumisessa teoksessaan *Power Plays, Power Works* (1993, 156-161).

<sup>63</sup> Johnson & Nurminen 2007, 64

sekä paikan sijainti että sen merkitys, joten kristinuskon oppien mukaisesti Jerusalemin pyhänä paikkana asetettiin kartan keskelle. Näissä niin sanotuissa T-O-kartoissa maailma jakaantui Eurooppaan, Aasiaan ja Afrikkaan, joista Aasiaa pidettiin suurimpana alueena<sup>64</sup>.

Karttaprojektioissa esitetyt alueiden keskinäiset mittasuhteet ja paikkojen sijainnit olivat pitkään epätarkkoja: vasta Gerard Mercatorin lieriön mallinen projektio vuodelta 1569 oli riittävän tarkka, jotta löydettyjen alueiden koordinaatit pystyttiin löytöretkeltä palattua lisäämään maailmankarttoihin<sup>65</sup>. Mercatorin projektion myötä pohjoisen sijainti kartan yläosassa standardisoitui, mikä osaltaan on vaikuttanut eurooppalaisten omaan mielikuvaan Euroopasta jonkinlaisena maailman napana. Mielenkiintoinen seikka alueiden sijoittelussa kartalla on sekin, että Mercator itse pudotti päiväntasaajan karttaprojektiossaan alaspäin, sillä hänen asiakkaistaan useimmilla oli tarve matkustaa nimenomaan pohjoisella pallonpuoliskolla<sup>66</sup>.

Syitä ihmisen haluun alkaa tutkia ympäröivää maailmaa ja piirtää se hallittavaan muotoon – kartaksi – on monia. Yhtenä motivaationa oli tutkimusmatkailun alkuaikoina tieteellisen tiedon kartuttaminen. Ensimmäisenä tutkimusmatkailijana pidetään astronomia ja maantieteilijää Pytheasta, joka purjehti noin vuonna 320 eKr. Thuleen. Pytheas kuvasi teoksessaan *Maailmanmerestä*, että Thule ymmärretään kylmän meren ympäröimäksi saareksi tai kaukaiseksi Pohjolan maaksi<sup>67</sup>. Pytheaan tarkoittaman Thulen sijainti on edelleen kiistanalainen: tulkitsijan mukaan sen voidaan sanoa sijaitsevan joko Norjassa, Islannissa tai Saarenmaalla<sup>68</sup>. Poliitiikan välineeksi tutkimusmatkailu valjastettiin paljon myöhemmin Pytheaan jälkeen, ja historiasta tunnetaankin varsin merkittäviä tekoja suurvalta-aseman pönkittämiseksi: paavi jakoi maailman kahtia Espanjalle ja Portugalille Tordesillasin sopimuksella vuonna 1494<sup>69</sup>.

Jonkinlaisena politiikan välineenä matkailu toimii Civilization 5-pelissäkin. Näen, että matkailu ei ole pelin maailmassa niinkään itseis- kuin välinearo, jonka avulla saavutetaan

---

<sup>64</sup> Johnson & Nurminen 2007, 80

<sup>65</sup> Johnson & Nurminen 2007, 76

<sup>66</sup> Fiske 1993, 157

<sup>67</sup> Lainema & Nurminen 2001, 10, 12

<sup>68</sup> Lainema & Nurminen 2001, 17, 18-19, 24: Ultima Thulen sijaintia ovat yrittäneet päätellä norjalainen tutkimusmatkailija Fridtjof Nansen, professori Gaston Broche ja virolainen presidentti ja kirjailija Lennart Meri.

<sup>69</sup> Lainema & Nurminen 2001, 74

monia tavoitteita, kuten uusien maiden ja resurssien löytäminen. Eräänä tutkimusmatkailun motivaattorina pidetään yleisesti kasvanutta uteliaisuutta ympäröivää maailmaa kohtaan, mutta Civilization 5:ssä pelin tavoite – imperiumin kasvattaminen ja valtaan pääsy – ei mahdollista puhtaasti uteliasta kuljeskelua paikasta toiseen, sillä kilpailu- ja valta-asetelmat muistuttavat jatkuvasti olemassaolostaan. Jos imperiumiaan mieli laajentaa, laajentaminen on aloitettava melko nopeasti, sillä muutkin johtajat ovat liikkeellä samoin aikein, ja maita valloitetaan löytäjä saa pitää -periaatteella.

Liittolaisten ja kauppakumppaneiden saaminen vaatii kiinnostusta muuta maailmaa kohtaan – siis tutkimusmatkailua, löytöretkeilyä. Ilman löytöretkeilyä ja liikkumista maanosien välillä pelaaja ei pääse tekemään arkeologisia kaivauksia kulttuuriartefaktien löytämiseksi tai suorittamaan lukuisia kaupunkivaltioiden antamia tehtäviä, puhumattakaan uskonnon levittämisestä tai kulttuuriviennistä. Lisätilan ja erilaisten artefaktien löytämisen hyödyt realisoituvat pelaajalle muun muassa lisäpisteinä, imperiumin fyysisten rajojen laajenemisena ja kulttuurin vahvistumisena, joka jo itsessään on pelissä niin merkittävässä asemassa, että se on saanut tässä tutkimuksessa oman väitelukunsa. Sivilisaation jatkuvan kasvun käänköpuolena on toisaalta kansakunnan onnettomuuden lisääntyminen. Onnellisuus on Civilization 5:ssä mittari, joka indikoi pelaajalle siviilien tyytyväisyyden tason. Mitä suuremmaksi populaatio kasvaa, sen onnettomammaksi kansalaiset muuttuvat, ja mitattava onnellisuus vähenee onnettomuuden lisääntyessä. Mikäli onnellisuus laskee nolliin, kansa muuttuu vähitellen levottomaksi ja alkaa lopulta kapinoida. Löytämiseen pyrkivät tietysti myös muiden sivilisaatioiden johtajat, joten elintilasta ja resursseista on jatkuvaa kilpailua – nopeat syövät hitaat. Löytämisen välineenä pelaajalle toimivat liikuteltava yksiköt. Pelaaminen on jatkuvaa tasapainoilua kasvun, kilpailun ja kansalaisten onnellisuuden välillä.

Civilization 5:tä pelatessaan pelaaja tuskin odottaakaan voivansa pitää sivilisaationsa eristyksissä ilman kontaktia muihin pelihahmoihin. Sen sijaan en voinut olla huomaamatta, että maailman tutkiminen ja sitä seuraava imperiumin laajentaminen on suoranainen itsestäänselvyys, jota pelaajalta jossain määrin odotetaan. Pelaajalla on pelin alussa käytössään Settler-yksikkö – pieni uudisasukkaiden ryhmä –, ja jos yksikköä ei pian pelin aloittamisen jälkeen käytä ensimmäisen kaupungin perustamiseen, peli huomauttaa siitä hoputtamalla pelaajaa. Pääkaupungin perustamisen jälkeen pelaaja voi laajentaa tai olla laajentamatta valtakuntaansa niin paljon tai vähän kuin haluaa, mutta kaupunkien määrällä

on vaikutusta pelaajan saamien pisteiden määrään. Vaikuttaa siis siltä, että pelaajan on välttämättä otettava tutkimusmatkailijan rooli voidakseen huolehtia oman imperiuminsa pärjäämisestä sivilisaatioiden keskinäisessä kilpailussa.

<b>Interaction form</b>	<b>Agents</b>	<b>Player type</b>	<b>Immersion</b>
Navigation	Player, worldR, object	Explorers	Spatial
Manipulation (doing-to)	player, object	Achievers/level-hunters, Killers	Spatial
Social interaction (doing-with)	player (chat-bot)	Socialisers	Temporal
Information retrieval	player, object, bot, worldR	Explorers/achievers	Temporal

*Kuva 3. Taulukko interaktion muodoista, agenteista, pelaajatyypeistä ja näihin pätevistä immersion muodoista (Klastrup 2002, 337).*

Tutkimusmatkailun kautta päästään luontevasti käsittelemään navigointia yhtenä interaktiivisuuden muotona Civilization 5:ssä. Lisbeth Klastrup on tarkastellut vuorovaikutuksen muotoja ja niitä toteuttavia agenteja virtuaalimaailmassa ja jäsentänyt havaintonsa taulukkomuotoon<sup>70</sup>. Taulukosta käyvät ilmi erilaiset interaktion muodot, joita voivat toteuttaa tietynlaiset toimijat, joihin puolestaan liittyy tietty pelaajatyyppe. Kaikkiin interaktion muotoihin pätee myös joko tilallinen (spatial) immersio tai ajallinen (temporal) immersio. Tilallisessa immersiossa on kyse sitoutumisesta maailmaan, jossa tilan kokemus syntyy navigoimalla pelitilassa ja manipuloimalla sitä. Ajallinen immersio syntyy pelikokemuksesta, jossa pelimaailmassa vietetään aikaa toteuttaen toisiinsa liittyviä, syy-seuraussuhteen muodostavia tehtäviä. Tässä jaottelussa Civilization 5 sijoittuu navigaatiotyyppiin.

Klastrupin mukaan navigaatio on interaktion muoto, jossa keskeistä on oman avatarin liikuttaminen pelimaailman läpi. Pelaajalla ei Civilizationissa ole näkyvää fyysistä, liikuteltavaa pelihahmoa, joten avataria tarkoittavat tässä ne komponentit, joilla liikutaan pelimaailmassa. 3D-peleissä navigointi tapahtuu tyypillisesti käyttämällä näppäimistön

<sup>70</sup> Klastrup 2002, 337

nuolinäppäimiä tai hiirellä tai muulla ohjaimella liikuttamalla. Navigoinnissa toimijoita ovat pelaaja, manipuloitavissa olevat objektit tai pelimaailman säännöt, jotka rajoittavat pelaajan toiminnan mahdollisuuksia. Pelimaailman läpi navigoidessaan pelaaja joutuu välillä paikkoihin, joita pidemmälle ei enää pääse, mistä peli mahdollisesti ilmoittaa – Civilizationissa tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että pelimaailman rajoina toimivat pohjoiset ja eteläiset napa-alueet pysäyttävät lopulta etenemisen, tai sitä, että toinen sivilisaatio ei ole avannut rajojaan pelaajalle, jolloin kyseisen sivilisaation rajojen sisäpuolelle tunkeutuminen merkitsisi sodanjulistusta. Navigoinnin pelaajatyypinä on Klastrupin mukaan *explorers*, tutkimusmatkailijat. Tämän tyyppin edustajat pelaavat enimmäkseen tutkiakseen pelimaailmaa, ja heille löytöretkeily, tutkimisen ja löytämisen ilo on itsessään arvokasta, ei ainoastaan väline jonkin toisen asian saavuttamiseksi. Tutkimusmatkailija-pelaajatyypin toteutuu jossain määrin myös Civilization 5 -pelissä – onhan uusien mantereiden ja ihmeiden löytäminen myös mielenkiintoista ja iloa tuottavaa toimintaa, ei ainoastaan väline jonkin suuremman päämäärän täyttämiseksi.

Tutkimusmatkailu-mekaniikka kytkeytyy eri elementtiensä kautta kolonialismin historiaan, jota vasten tarkasteltuna pelistä avautuu valtavan kiinnostavia historiallisia merkityksiä. Kolonialismi Civilization-peleissä ansaitsisi kokonaan oman tutkimuksensa, mutta myös tässä tutkimuksessa juuri tutkimusmatkailu tarjoaa aiheen käsittelyyn sopivan kontekstin.

Tässä tutkimuksessa on käytetty sanoja etsiminen ja löytäminen kuvaamaan sitä, miten pelaaja etsii itselleen uusia alueita ja kartoittaa pelimaailmaa. “Löytämisestä” ja “uusista” alueista on puhuttu myös eurooppalaisten tekemien löytöretkien yhteydessä. Kristoffer Kolumbus purjehti vuonna 1492 Amerikkaan, jonne intiaanit olivat saapuneet jo tuhansia vuosia aikaisemmin. Nykyisin tunnustetaan, ettei Kolumbuksen Amerikan-retkestä puhuttaessa ole sopivaa puhua Amerikan löytämisestä, sillä tosiasia on, että intiaanit olivat asuttaneet Amerikan mannerta jo ennen Kolumbuksen saapumista sinne<sup>71</sup>. Eurooppalaisten tunkeutumista Amerikkaan on pidetty historian kenties vakavimpana rikoksena, jolle mikään myöhempien aikojen hirmuteko ei vedä vertoja<sup>72</sup>.

---

<sup>71</sup> Henriksson 1997,11

<sup>72</sup> Pekka Isaksson ja Jouko Jokisalo (2005, 35) kertovat ranskalaisen historioitsija Tzvetan Todorovin kirjoittaneen: ”20. vuosisadan yhtäkään suurta joukkomurhaa ei voi verrata tähän verityöhön.”

Civilization 5:n voi tulkita ainakin osittaiseksi esitykseksi imperialismista – osittaiseksi sen takia, että pelissä löytöretkeily näyttyy vain valloittajan näkökulmasta. Yhtenä esimerkkinä tästä otettakoon pelissä esiintyvät vihollishahmot, barbaarit. Barbaarit esitetään leireissä asuvina “villi-ihmisinä”, jotka ovat tavalla tai toisella pelaajan päämäärien tiellä. Barbaareja on pelimaailmassa jo ennen pelaajan saapumista uusille alueille, ja heidän leirejään ilmestyy asuttamattomille seuduille. Pelaaja löytää barbaarien leirejä pitkin maailmaa ja saa nämä riesakseen: barbaarit pyrkivät tunkeutumaan kaupunkien rajojen sisäpuolelle, tuhoavat kauppareittejä ja paranneltuja resursseja ja kaappaavat puolustuskyvyttömiä siviilejä itselleen. Pelaajan tehtäväksi jää hävittää barbaarien leirit, jotta ne eivät olisi imperiumin laajentamisen tiellä. Myös kaupunkivaltiot saattavat pyytää pelaajaa hävittämään häiritsevän barbaarileirin, mistä vastineeksi pelaaja saa vaikutusvaltaa. Pelin sotaneuvoja muistuttelee siitä, että barbaarit tulisi hävittää – “It’s time for our barbarian neighbors to go extinct.” – mikä tukee aiempaa havaintoani siitä, että imperiumin laajentamista odotetaan pelaajalta, ja jatkuvan kasvun tavoittelu on pelissä selviö. Huomionarvoista on myös se, että siinä missä muun maailman modernisoitumista ilmenetään selkeästi myös komponenttien visuaalisessa ilmeessä, barbaarien leirit ja vaatetus pysyvät pelin edetessä samanlaisina kuin muinaisella aikakaudellakin. Toki myös barbaarien sotilasyksiköt muuttuvat aikakaudelta toiselle siirryttäessä tehokkaammiksi ja edistyneemmiksi, mutta toisin kuin sivilisaatioiden kaupunkien, barbaarien leirien ulkoasu ei muutu modernimman näköiseksi kulloisenkin aikakauden mukaan.

Nämä seikat huomioon ottaen barbaarit vertautuvat eurooppalaisten valloittamien alueiden alkuperäisasukkaisiin. Eurooppalaisten näkökulmasta esimerkiksi intiaanit näyttäytyivät sivistämistä tarvitsevinä pakanoina, ja tämän sivistyneiden eurooppalaisten ja alkuperäisasukkaiden välisen vastakkainasettelun voi tulkita ilmenevän pelissä barbaarien ja sivilisaatioiden välisenä taisteluna elintilasta. Intiaanit hävisivät pikkuhiljaa eurooppalaisten levittäytyessä – Civilization 5:ssä barbaarit joutuvat ahtaalle ja lopulta katoavat sivilisaatioiden ottaessa omakseen maat, joita barbaarit alun perin asuttivat. Tulkintaani ei kuitenkaan ole tarkoitus ulottaa koskemaan nimenomaan Amerikan alkuperäiskansoja tai mitään spesifiä ihmisryhmää, sillä pelissä nähdään valloittajien rooleissa eurooppalaisten ja valkoisten johtajien lisäksi myös esimerkiksi irokeesien johtaja Hiawatha ja atsteekkien Montezuma.

Koko Civilization-pelisarja on saanut osakseen kritiikkiä peleissä esiintyvän kolonialistisen ideologian vuoksi. Pelaaja tekee imperialistin tavoin valintoja valloittamiensa kaupunkien suhteen: pitäisikö kaupunki hävittää vai sulauttaa omaan sivilisaatioon? Viidennessä Civilizationissa on mahdollista pelata valloituskenaariota, jossa pelaaja valitsee puolekseen joko eurooppalaiset valloittajat tai alkuperäiskansan. Alkuperäiskansojen tulee puolustaa maitaan ja kerätä mahdollisimman paljon uskontopisteitä, kun taas eurooppalaiset voittavat kuljettamalla mahdollisimman paljon aarteita takaisin kotiinsa<sup>73</sup>. Vuonna 2008 julkaistua Civilization IV:n *Colonization*-lisäosaa on kutsuttu moraalisesti arveluttavaksi, sillä näkemyksen mukaan se juhlistaa kolonialismia. Kritiikkiin on vastattu muun muassa kommentoimalla, että kolonialismi on historiallinen fakta, jolla oli myös positiivisia seurauksia, eikä peli kuitenkaan varsinaisesti juhli vähemmistöjen alistamisella<sup>74</sup>. Onkin paikallaan kysyä, millainen on peliteollisuuden vastuu historian esittämisestä ja tulkinnasta sekä ideologioiden välittämisestä, kuinka suurta historiallista tarkkuutta tapahtumia kuvatessa pitäisi noudattaa, ja onko olemassa niin herkkiä aiheita, että pelintekijät eivät saisi käsitellä niitä lainkaan. Kysymys on valtavan laaja ja siihen tuskin on olemassa yhtä oikeaa vastausta, mutta Jonas Heide Smithiä seuraten voitaisiin ajatella pelien joka tapauksessa välittävän aina ideologioita, sillä säännöt pakottavat pelaajan mitä erilaisimpiin rooleihin. Aiheeseeni sopivana esimerkkinä Smith mainitseekin, että strategiapeleissä kolonialistisista valloitus-toimenpiteistä usein palkitaan ja länsimaista teknologian kehitystä pidetään luonnollisena kehityksenä<sup>75</sup>. Pelit toimivat ideologisina järjestelminä, jotka heijastelevat paitsi kulttuurissamme esiintyviä ilmiöitä myös pelisuunnittelijoiden henkilökohtaisia asenteita.

Kolonialismin lähtökohtia tarkastellessa ei voi olla huomaamatta, että kolonisaatiolle on aina onnistuttu löytämään sopiva oikeutus. Yhtenä oikeutuksena on kautta kolonialismin historian käytetty valkoisen miehen sivistystehtävää. Länsimaat ovat korottaneet itsensä sivistyksen mittakepiksi, johon muiden kansojen sivistystasoa on verrattu. Avoimen eurosentristä näkemystä edustaa esimerkiksi Jussi Teljo, joka on teoksessaan *Katsaus ulkomaihin: Brittiläisen maailmanvallan vaikeuksia: Intian ja Egyptin pulmat* kuvaillut, kuinka Intialle on ilman muuta parasta pysyä Englannin lujan vallan alla<sup>76</sup>. Teljon mukaan

---

<sup>73</sup> Wagner 2017

<sup>74</sup> Chalk 2018

<sup>75</sup> Smith 2006, 31

<sup>76</sup> Kuortti 2007, 13



Intian kansan sivistysaste on sivistyneistönkin tapauksessa kovin alhainen, eikä Intia voi sivistyksen suhteen kehittyäkään, sillä maassa vallitsevat ”mielettömät uskonnolliset käsitykset”. Täten Englannin valta on Intialle ehdottomasti vain hyväksi – joskaan Teljo ei ilmeisesti täysin hyväksynyt englantilaisten hallintaa. Teljon näkemykseen sisältyy automaattinen oletus siitä, että siirtomaavallat toimivat sivistyneisyyden ja edistyneisyyden mittana, minkä lisäksi se tuo myös hyvin esiin ihmisen tarpeen jakaa maailma ”meihin” ja ”toisiin”.

Keskustelun kolonialistisesta valloittajaideologiasta voi ulottaa koskemaan jopa Civilization-pelien edeltäjiä, lautapelejä. Civilization-pelien inspiraationa on *Sim City* -ja *Railroad Tycoon* -pelien lisäksi toiminut pelin suunnittelija Sid Meierin suosikkilautapeli, strategiapeli *Risk* (1957), eikä suinkaan Francis Treshamin *Civilization*-lautapeli, jota monesti on pidetty Meierin Civilization-pelien innoittajana. Meierin alkuperäinen ajatus Civilizationista olikin tietokoneella henkiin herätetty versio Riskistä, johon myöhemmin yhdistettiin historian tuntu<sup>77</sup>. Klassikkolautapeleistä esimerkiksi *Risk* ja *Diplomacy* (1959) keskittyvät maailmanvalloitukseen<sup>78</sup>, kun taas suoranaista kolonialismin toisintamista on tulkittu ilmenevän ainakin suomalaisessa *Afrikan tähti* -lautapelissä. Olli Löytyn<sup>79</sup> mukaan peli toistaa kolonialistisen ajan virhekäsityksiä monellakin tavalla: jo se, että pelaajan tulee kuljettaa Afrikan tähti turvaan mahdollisesti Orjarannikon kautta, jossa pelaaja voi joutua jäämään orjaksi, kuulostaa jokseenkin arveluttavalta pelimekaniikalta. Pelin graafinen ulkoasu tanssivine alkuasukkaineen on Löytyn mukaan kuin karttapiirros ajalta, jolloin Afrikka oli vielä ”pimennossa”. Tämäkin keskustelu palaa kysymykseen, tulisiko pelintekijöiden harjoittaa itesesensuuria käsitellessään poliittisia tai muita arkoja aiheita.

On kuitenkin paikallaan huomata, että Löytyn näkemykset ovat saaneet myös aiheellista kritiikkiä. Löytty nimittäin toteaa teoksessaan, että hän ei ole niinkään kiinnostunut todellisesta Afrikasta kuin Afrikan representaatioista<sup>80</sup>, Afrikan esityksistä, jollainen esimerkiksi edellä mainittu *Afrikan tähti* -pelikin on. Löytyn tulkinnassa todellisuus ja representaatio ovat siis selkeästi kaksi eri asiaa. Tere Vadén on kuitenkin osuvasti huomauttanut, että representaatiot ovat varsin todellisia, koska ne muokkaavat maailmaa ja

---

<sup>77</sup> Edwards 2007

<sup>78</sup> Gordon 2013

<sup>79</sup> Löytty 1997, 13-14, 16

<sup>80</sup> Löytty 1997, 27

suhdettamme siihen<sup>81</sup>. Vadén kysyy myös, kenellä on valta tehdä ero todellisuuden ja representaation välillä. Jos ajattelumme kerran on joiltain osin vääristynyttä, niin jotkin toiset ajatukset ovat vähemmän vääristyneitä ja niin ollen todellisempia – kenelle siis kuuluu valta päättää, mikä on ”todellista” ja mikä representaatiota? Ajattelumme vääristymiäkin vaarallisempaa voi olla se, että kirjoittaja saa valita epämääräisin perustein, milloin kyseessä on ”vain” representaatio ja milloin käsinkosketeltava todellisuus.

Ensimmäisen Civilization-pelin suunnitellut Sid Meier itse on todennut, että hänen pelinsä toimivat pelaajien itseilmaisun väylänä, eivätkä kommentteina kiistelyihin seikkoihin<sup>82</sup>. Frans Mäyrän mukaan David Myers<sup>83</sup> puolestaan pitää suoranaista virheenä sitä, että Civilization-peliin suhtaudutaan historiallisena pelinä, sillä huolimatta historiaan ja reaali maailmaan viittaavista elementeistä – kuten tehtaat ja ydinvoimat – Civilization on pohjimmiltaan peli, eivätkä näennäiset historian representaatiot tunnu edistyneen pelaajan mielestä historiallisilta viittauksilta, vaan niiden arvo liittyy paremminkin pelaamiseen itseensä.

On toki hyvä muistaa, että pelit – kuten muutkin kulttuurituotteet – ovat aina aikansa kuvia, ja menneiltä vuosilta löytyy runsaasti esimerkkejä tuotteista, joissa nykyihmisen näkökulmasta on auttamatta vanhentuneita elementtejä. Hyvänä esimerkkinä toimii korttipeli Musta Pekka, jonka nimi muutettiin myöhemmin poliittisesti korrektimmaksi Pekka-peliksi<sup>84</sup>.

Luvun päättävänä kiteytyksenä onkin sopivaa pohtia sisäistetyn pelaajan näkökulmasta, millaisen roolin pelaaja sisäistää pelimaailmassa. Tutkimusmatkailijan rooli määrittyy tässä luvussa rooliksi, jossa pelaaja päätyy tahtomattaankin toistamaan kolonialistisia myyttejä ja vanhentuneita historian representaatioita. Pidän tätä roolia yhtenä sisäistetyn pelaajan kategoriana, joka toimii juuri strategiapelien kontekstissa. Kolonialistinen valloitusideologia

---

<sup>81</sup> Vadén 98, 72

<sup>82</sup> Capps 2016. Meier viittaa ilmastonmuutokseen, jonka puuttumista viimeisimmistä Civilization-peleistä on ihmetelty. Kuitenkin jo ensimmäisessä Civilizationissa yhtenä saastuttamisen seurauksena oli ilmaston muuttuminen. Asiaan on tullut keväällä 2019 muutos kuudenteen Civilization-peliin julkaistun Gathering Storm -lisäosan myötä, joka lisää ilmastonmuutoksen yhdeksi pelaajan toiminnan seuraukseksi.

<sup>83</sup> Mäyrä 2008, 99. Edelleen Myersin näkemystä on puolestaan kritisoitu, sillä se keskittyy enimmäkseen kokeneiden pelaajien kokemukseen aiheesta ja jättää muun tasoisten pelaajien kokemuksen huomiotta (kts. Mäyrä 2008, 99).

<sup>84</sup> Nieminen 2003

vaikuttaa olevan strategiapelejä yhdistävä yhteinen piirre, mikäli mitään voidaan päätellä siitä, että Civilization 5 -pelin lisäksi pelaajaa palkitaan kolonialismin toteuttamisesta myös monissa muissa genren peleissä – sekä digitaalisissa että lautapeleissä. Kolonialismin mukanaoloa voi toki perustella sillä, että kyseessä on aito historiallinen ilmiö, joka on kiistämätön osa ihmiskunnan historiaa. Niinpä olisi suoranaista historian vääristelyä suunnitella kansakuntien kehitystä simuloiva peli, jossa ei millään tavalla käsiteltäisi tätä ilmiötä. Kokonaan toisen keskustelun aihe on se, ovatko länsimaiset eurosentriset asenteet vain niin syvään juurtuneita, että ne vuotavat alitajuisesti kulttuurituotteiden suunnittelijoiden teoksiin<sup>85</sup>. Nähdäkseni varsinainen ongelma ei olekaan siinä, että pelaajalle suunnitellaan imperialistin rooli, vaan siinä, että näkökulma on kovin yksipuolinen. Pelissä kolonialismi käsitellään pelaajan näkökulmasta hyvin suoraviivaisesti siten, että tie pelin voittoon kulkee heikompien kansojen jyräämisen kautta, eikä pelaajalle anneta juurikaan mahdollisuuksia toimia toisin.

---

<sup>85</sup> Voisi myös ajatella, että on vaarallista toistaa kolonialistisia myyttejä peleissä loputtomiin, koska siten vanhakantaiset asenteet pysyvät yllä, mutta ilmiö toimii myös toiseen suuntaan: suunnittelijoiden asenteista peleihin.

## 5. Diplomaatti

Tärkeinä elementteinä pelissä korostuvat kansainväliset suhteet, kaupankäynti ja erilaiset kansojen välillä tehtävät sopimukset, ja ne yhdessä muodostavat pelaajalle diplomaatin roolin. Diplomatia-mekaniikka osoittautuu varsin laajaksi, ja se ilmenee aineistossa erilaisina komponentteina, toimina, päämäärinä ja resursseina: muiden sivilisaatioiden kanssa vaihdetaan resursseja, perustetaan kauppareittejä, solmitaan sopimuksia ystävydestä, pyydetään ja annetaan lahjoituksia, esitetään erilaisia vaatimuksia sekä julistetaan sotia. Vakoilu on tärkeä diplomatiaan liittyvä mekaniikka, ja siihen liittyvä komponentti, vakooja, on selkeästi myös resurssi, sillä sen affordanssi on toisen sivilisaation vakoilu, oman sivilisaation suojaaminen vakoilulta tai oman aseman vahvistaminen jossakin tietyssä kaupunkivaltiossa. Tärkeä osa diplomatiata ovat myös kaupunkivaltiot, joiden kanssa on mahdollista harjoittaa pitkälti samoja toimia kuin sivilisaatioidenkin kanssa: sodankäynti, kauppareittien perustaminen ja lahjoitusten antaminen – ja vaatiminen – on mahdollista myös kaupunkivaltioiden kanssa.

Reaalimaailman diplomaattisten suhteiden hoitamisessa on tietysti oleellista, miten vastapuolen edustajalle puhutaan. Myös Civilization 5:ssä on tällainen puheen mekaniikka, mutta se ei ole pelin diplomatian kannalta yhtä keskeisessä osassa. Peli tarjoaa sävyiltään erilaisia virkkeitä, joilla pelaaja vastaa muiden johtajien lähestymisyrityksiin. Pelaaja saa valita, onko puheen sävy esimerkiksi ystävällistä, vaativaa, hyökkävää tai neutraalia. Vastaukset ovat keskenään niin selkeästi erilaisia, ettei pelaajalle jää epäselväksi, millainen sävy kussakin vastauksessa on. Vastaukset ovat esimerkiksi seuraavia:

- "Very well." / "You'll pay for this in time." (vastauksia solvaukseen)
- "We're sorry this has caused a divide between us." / "Get over it." (vastauksia, kun pelaaja ystävyystyy vastustajan vihollisen kanssa tai kilpailee vastustajan kanssa samojen kaupunkivaltioiden suosiosta)

Vaikuttaa kuitenkin siltä, että erilaiset puheen sävyt ovat pelissä olemassa lähinnä roolipelielementtinä, edistämässä pelaajan eläytymistä johtajan rooliinsa. Vastustajan suhtautumisen kannalta ei ole kovin merkityksellistä, valitseeko pelaaja vastata "Get over it" vai "We're sorry this has caused a divide between us" vastustajan ilmaistua

tyytymättömyytensä siihen, että pelaaja kilpailee liittolaisuudesta samojen kaupunkivaltioiden kanssa. Puheen sävyn merkityksellisyys korostuu vasta silloin, kun pelaaja vastaa tavalla, jonka vastapuoli ymmärtää lupaukseksi. Esimerkiksi edellä mainitun pahoittelevan vastauksen tekoily ymmärtää lupaukseksi siitä, että pelaaja pidättäytyy jatkossa kilpailemasta samojen kaupunkivaltioiden suosiosta. Mikäli pelaaja rikkoo tämän ääneen lausumattoman lupauksen, pelaajan maine kaikkien johtajien silmissä huonontuu. Erilaisia loukkauksiakin pelistä löytyy useita, ja niissä huomionarvioista on, että pelaaja itse ei saa mahdollisuutta solvata vastustajia, mutta vastustajat kyllä saavat solvata pelaajaa esimerkiksi seuraavasti:

- "Oh great, now the vermin are breeding."
- "Your lands will make a fine addition to my own."
- "You are an uncivilized brute."
- "The puny one makes an appearance. We were just talking about you. Only bad things, I assure you."
- "It's come to my attention that your empire appears to be quite puny."



Kuva 4. Esimerkki diplomaattisten suhteiden huononemisesta: Hunni Attila ivaa pelaajan imperiumin pienuutta. Attilan puheruudun oikeassa yläkulmassa oleva suhtautumista kuvaava teksti on samalla muuttunut ystävällisestä (friendly) vihamieliseksi (hostile).

Solvauksiin pelaaja voi vastata ainoastaan toteamalla ”Very well” tai ”You’ll pay for this in time”. Se, että pelaajalla ei ole mahdollisuutta vastata samalla mitalla, on omiaan provosoimaan pelaajaa. Uhkaukset vaikuttavat ilmestyvän pelaajan silmien eteen varsin satunnaisesti, mutta Civilizationin pelaajat ovat onnistuneet tekemään erilaisia havaintoja siitä, minkä vuoksi milloinkin saa osakseen kulloisenkin uhkauksen tai loukkauksen. Loukkauksen kohteeksi voi joutua esimerkiksi silloin, kun loukkaava osapuoli haluaa ehdoin tahdoin aloittaa sodan pelaajan kanssa<sup>86</sup>. Selvästi uhkaukselta vaikuttavat loukkaukset vihjaavat, että pelaajan olisi syytä valmistautua sotaan, sillä vastustaja saattaa hyökätä hetkenä minä hyvänsä. Itse pidän todennäköisenä, että vastustajat solvaavat pelaajaa myös sellaisista ominaisuuksista, joissa pelaaja on selvästi vastustajia edellä. Esimerkiksi pelaajaa kulttuurin mitättömyydestä pilkkaava sivilisaatio saattaa itse olla kulttuurin saralla huomattavasti kehittymättömämpi.

Kaupunkivaltiot ovat myös erittäin keskeisessä asemassa diplomatiassa, sillä liittolaisuus kaupunkivaltion kanssa takaa pääsyn kaupunkivaltion omistamiin resursseihin, ja sotatilanteessa kyseinen kaupunkivaltio antaa sotilaallista tukea. Kaupunkivaltioiden liittolaisuus on helppo ostaa rahalla, ja liittolaisuus säilyy niin kauan kuin pelaajalla on enemmän vaikutusvaltaa kaupunkivaltioon kuin muilla sivilisaatioilla. Toisaalta kaupunkivaltion suojelijaksi julistautuminen toimii selkeänä varoituksena muille sivilisaatioille, sillä sodan julistaminen suojelun alaiselle kaupunkivaltiolle ei olisi diplomaattisten suhteiden kannalta viisasta. Suojelusjulistus onkin nimenomaan kaupunkivaltioiden kanssa kommunikointiin liittyvä erikoisuus, mikä asettaa ne alisteiseen asemaan sivilisaatioihin nähden. Kaupunkivaltioiden kyky puolustautua sotilaalliselta uhalta on suuria imperiumeja huonompi, joten kaupunkivaltiot ovat kiitollisia suojelusta – eikä suojelu ole suinkaan pelkkää sanahelinää, sillä kaupunkivaltio odottaa, että suojelijaksi julistautunut sivilisaatio taistelee kaupunkivaltion puolella riippumatta siitä, kuka on vastustajana.

Tietyissä vaiheissa peliä yhdeksi osaksi maiden välistä diplomatiata muodostuu vakoilu, ja vakooja onkin diplomatian kannalta varsin monikäyttöinen yksikkö. Pelaaja saa ensimmäisen vakoojan käyttöönsä, kun jokin sivilisaatioista pääsee renessanssiajalle. Yhden vakoojan lisää saa aina siirryttäessä uudelle aikakaudelle, minkä lisäksi yhden

---

<sup>86</sup> Pelaajat ovat käyneet keskustelua aiheesta Civilization-pelien fanifoorumilla osoitteessa: <https://forums.civfanatics.com/threads/wtf-random-insults.521738/>

bonusvakoojan saa rakentamalla National Intelligence Agency -nimisen kansallisen ihmeen. Vakooja asetetaan sivilisaatioon nimenomaisesti vakoojaksi, joka yrittää varastaa toisen sivilisaation opiskelemia teknologioita. Vakoojat saavat kokemuksen karttuessa ylennyksiä, mikä lisää vakoiluoperaatioiden onnistumisen todennäköisyyttä kyseisten vakoojien kohdalla. Uusilla vakoojilla ei ole vielä kokemusta, joten heidän todennäköisyytensä onnistua operaatiossa on pienempi kuin kokeneemmilla vakoojilla. Vakoilussa ei kuitenkaan ole kyse ainoastaan muiden sivilisaatioiden sabotoinnista, sillä vakooja toimii pelaajan niin halutessa myös virallisena diplomaattina toisessa sivilisaatiossa keräämässä informaatiota sivilisaation toimista. Jos pelaaja asettaa vakoojan johonkin omista kaupungeistaan tekemään vastavakoilua, vakoojalla on mahdollisuus löytää, hidastaa ja jopa tappaa vihollisvakoojia. Sivilisaatiot voivat myös vaatia toisiaan lopettamaan itseensä kohdistuvan vakoilun. Kun pelaajan vakooja saa vihollisvakoojan hengiltä, vihollinen yleensä pahoittelee vakoilua ja toivoo mitä nöyrimmin, että vakoilun kohteena ollut sivilisaatio voi antaa rikkeen anteeksi. Päättipä pelaaja sitten antaa vakoilun anteeksi tai jäädä kantamaan kaunaa, vastapuoli ei välttämättä lopeta vakoilua.

Kenties vaarallisin vakoojan toimista on vallankaappauksen järjestäminen kaupunkivaltiossa. Kaappaus on vaarallinen operaatio, sillä epäonnistumisen seurauksena on vakoojan menettäminen. Mikäli vallankaappaus kuitenkin onnistuu, pelaaja saa kaupunkivaltion välittömästi liittolaisekseen. Vallankaappaus voi olla ainoa keino päästä kaupunkivaltion liittolaiseksi, jos sen nykyisellä liittolaisella on niin paljon vaikutusvaltaa, että pelaaja ei pysty esimerkiksi rahalahjoituksin syrjäyttämään nykyistä liittolaista. Vakoojan saa myös lähettää johonkin kaupunkivaltioon, jolloin vakooja pyrkii peukaloimaan paikallisia vaaleja niin, että oman sivilisaation vaikutusvalta kyseisessä kaupunkivaltiossa kasvaa ja muiden vähenee. Myös tällä tavalla liittolaiseksi pääseminen onnistuu, kunhan vaikutusvalta kasvaa riittävästi.

Vakoojat ovat erityisen hyödyllisiä maailman kongressin perustamisen jälkeen, jolloin he toimivat diplomaatteina keräten tietoa siitä, minkä puolesta ja mitä vastaan sivilisaatiot aikovat kongressissa äänestää. Diplomaattien avulla sivilisaatiot voivat myös vaihtaa ääniä keskenään. Maailman kongressin toiminta alkaa, kun yksi sivilisaatioista on löytänyt kaikki muut sivilisaatiot ja opiskellut Printing Press -teknologian. Kongressissa tehdään ehdotuksia, jotka vaikuttavat kaikkiin sivilisaatioihin, esimerkiksi jonkin tietyn resurssin tai kauppareittien kieltäminen. Kukin sivilisaatio äänestää ehdotuksen puolesta tai vastaan

asettamalla edustajia, ja se, millaisia ehdotuksia tekee ja minkä puolesta äänestää tai jättää äänestämättä, vaikuttaa muiden sivilisaatioiden suhtautumiseen. Ehdotusta asetettaessa peli antaa tietoa siitä, mitkä sivilisaatiot olisivat kiitollisia ja mitkä suuttuisivat mistäkin ehdotuksesta.



*Kuva 5. YK:n kokouksessa kilpaillaan parhaillaan maailman johtajan paikasta. Omalla sivilisaatiollani, Venäjällä, oli kokouksessa 22 edustajaa. Se ei vielä riittänyt johtajuusäänestyksen voittoon, mutta oli kuitenkin tarpeeksi pitämään Venäjän puheenjohtajamaana tulevassa kokouksessa.*

Kongressin toimintaan liittyy runsaasti mielenkiintoisia yksityiskohtia, mutta tämän tutkimuksen kannalta on olennaista ymmärtää kongressin merkitys diplomatiavoiton saavuttamisessa. Kun mikä tahansa sivilisaatio pääsee informaatioaikakaudelle tai vähintään puolet sivilisaatioista pääsevät atomiaikakaudelle, kongressi muuttuu YK:ksi, jossa äänestetään maailman johtajasta. Mikäli kellekään ei ole riittävästi tukijoita johtajaksi nousemiseksi, uusi äänestys tapahtuu 20 kierroksen kuluttua. Äänestyksestä on huomattava, että siinä missä kongressissa pääsee läpi se ehdotus, joka saa eniten ääniä, YK:n äänestyksessä voittaa se sivilisaatio, joka saa minimimäärän ääniä. Sivilisaatiot äänestävät yleensä vain itseään, joten diplomatiavoittoa kohti pyrkivän on hyvä keskittyä kaupunkivaltioiden miellyttämiseen. Kaupunkivaltiot ovat diplomatiavoiton strategiassa täysin keskeisessä osassa, sillä liittolaiskaupunkivaltiot toimivat pelaajan edustajina YK:n äänestyksessä – ja yksi edustaja vastaa yhtä ääntä. Diplomatiavoittoa voi hyvällä syyllä pitää



vaikeimmin saavutettavana voittona, sillä siihen vaikuttavat lukuisat muut tekijät, kuten lahjonta, liittolaisuudet, vakoojien toimet ja kongressissa tehdyt ehdotukset.



Kuva 6. Esimerkki kaupunkivaltion kanssa kommunikoimisesta. Kaupunkivaltion oletettua johtajaa ei näytetä pelaajalle, vaan kommunikaatio tapahtuu valitsemalla yllä listatuista vaihtoehdoista.

Rauhanomaisella diplomatialla on myös kääntöpuolensa. Erään pelisession aikana pelatessani Venäjän Katariina Suurena kelttien johtaja Boudicca onnistui likipitään tuhoamaan sivilisaationi marssittamalla yksikkönsä Novgorodiin, valtaamalla sen ja vaatimalla rauhansopimuksessa vielä Pietaria itselleen. Moiseen en ollut varautunut, sillä vain muutamaa kierrosta aiemmin Boudicca oli tehnyt sivilisaationi kanssa ystävyysjulistuksen. Ei ole tavatonta, että jonkin sivilisaation johtaja kääntyy pelaajaa vastaan ilman mitään ilmeistä syytä<sup>87</sup>, mutta yleisempää on, että keskinäisiä suhteita on kaihertanut jo aiemmin kilpailu esimerkiksi kaupunkivaltioiden liittolaisuudesta, resursseista, maailman ihmeistä ja elintilasta. On myös huomioitava, että pelin tekoöly ei aina toimi loogisimmalla mahdollisella tavalla, mikä osaltaan selittää johtajien arvaamatonta käytöstä. Rauhanomaisuus saattaa kääntyä pelaajaa vastaan myös sikäli, että ”kaikkien kaverina” oleminen ei välttämättä onnistu. Kaikki johtajat eivät useinkaan pidä toisistaan, ja esimerkiksi Bismarck, jonka kanssa pelaaja on solminut aiemmin ystävyyssopimuksen, voi

<sup>87</sup> Johtajat tosin ovat perusluonteeltaan erilaisia – toiset johtajat ovat lähtökohtaisesti sotaisempia kuin toiset.

ärsyyntyä suurestikin siitä, että pelaaja tekee saman sopimuksen vaikkapa Montezuman kanssa, mikäli Bismarck ei jostain syystä ole väleissä Montezuman kanssa. Sama mekaniikka toimii myös kaupunkivaltioiden suhteen: kaupunkivaltion liittolaiseksi hankkiutuminen aiheuttaa närää, mikäli kyseistä kaupunkivaltiota suojelee jokin toinen sivilisaatio.

Ideologioilla on myös oma osansa pelin diplomatiamekaniikassa. Civilization 5 -pelin kontekstissa ideologiassa on kyse valinnoista, joita pelaaja tekee sivilisaationsa sosiaalisten olosuhteiden kehittämiseksi. Kun pelaaja pääsee modernille aikakaudelle tai rakentaa kolmannen tehtaan sivilisaatioonsa, on valittava kolmesta ideologiasta, joita ovat Freedom (vapaus), Autocracy (itsevalta) ja Order (järjestys). Peli näyttää pelaajalle suosituksen siitä, mikä ideologia sopii parhaiten kullekin voittotyyppille, joten ideologian valinnassakin pelaajan on punnittava, millaiset ratkaisut ovat valitun voittotyypin kannalta edullisia. Freedom-ideologia sisältää kulttuuribonusia, joten se sopii kulttuuriorientoituneelle sivilisaatiolle. Order-ideologia puolestaan sopii parhaiten suurelle imperiumille, ja Autocracy valloitus- ja sotaorientoituneelle sivilisaatiolle. Ideologian valinnassa on diplomatian kannalta keskeistä se, että sivilisaatiot, jotka noudattavat samaa ideologiaa, ovat usein ystävällisiä toisiaan kohtaan ja jakavat mielellään informaatiota keskenään. Mikäli sivilisaatiot noudattavat eri ideologioita, kansainväliset suhteet eivät ole yhtä lämpimät. On mahdollista joutua myös tilanteeseen, jossa kansalaiset tulevat poliittisen paineen vuoksi tyytymättömiksi nykyiseen ideologiaan, jolloin he pystyvät pakottamaan sivilisaation johtajan vaihtamaan ideologiaa. Lähtökohtaisesti kansalaiset ovat tyytyväisiä, mutta muista sivilisaatioista tulevan paineen takia kansan yleinen mielipide saattaa muuttua tyytyväisestä vallankumoukselliseen, jolloin johtajan on pakko vaihtaa tyytymättömyyttä aiheuttanut ideologia kansalaisten mieliksi.

Diplomaattiset suhteet osoittautuvat pelissä varsin herkiksi, sillä valtioiden johtajat kokevat diplomatian loukkauksena vähäiseltäkin vaikuttavia asioita. Jo rajanaapuruus riittää heikentämään sivilisaatioiden välistä toveruutta, sillä johtajat eivät tavallisesti pidä siitä, että toinen sivilisaatio perustaa kaupunkeja lähetyville. Usein toisen sivilisaation välittömään läheisyyteen asettumisesta seuraa pyyntö olla perustamatta uusia kaupunkeja lähimaastoon. Pelaaja voi pahoitella asiaa kohteliaasti ja luvata pysytellä uudisasukkaineen loitompana, tai vaihtoehtoisesti jatkaa kaupunkien perustamista entiseen tapaan – mikä toki vähentää johtajien välistä hyvää tahtoa entisestään. Pelin tekoälyn jokseenkin epälooginen toiminta

tulee tässä hyvin esiin: muiden maiden johtajat saattavat pyytää pelaajaa pitämään tiettyä etäisyyttä, mutta perustavat kuitenkin itse kaupunkejaan pelaajan lähelle. Rajanaapuruus saattaa toimia yhtenä sodanjulistuksen osatekijänä, sillä yhteiset rajat huonontavat sivilisaatioiden välisiä suhteita.



Kuva 7. Ideologiapuu, josta pelaaja ostaa valitsemaansa ideologiaan opinkappaleita kulttuuripisteillä. Kuvan tilanteessa kehitetään parhaillaan Freedom-ideologiaa.

Epäluottamusta toista johtajaa kohtaan osoitetaan myös ilmiannolla, jolla syystä tai toisesta suivaantunut johtaja ilmoittaa muille sivilisaatioille toisen epäluotettavuudesta. Tämä voi saada pahimmassa tapauksessa koko maailman kääntymään epäluotettavaksi julistettua sivilisaatiota vastaan. Toisen sivilisaation kanssa on myös mahdollista juonitella muita vastaan yhteisellä sodanjulistuksella tai jakamalla vakoilulla hankittua tietoa muiden toimista.

Sodankäynti Civilization 5:ssä ei ole kovinkaan monimutkaista. Valloitusvoittoa kohti pyrkivä pelaaja todennäköisesti käyttää paljon aikaa armeijan rakentamiseen ja ylläpitoon, jotta voi käyttää yksiköitä vihollisten kaupunkien valloittamiseen. Sotaa ei ole pakko käydä, kunnes toinen sivilisaatio on hävitetty kokonaan maailmankartalta – rauhansopimuksen solmiminen on mahdollista ja suotavaakin, etenkin silloin, kun pelaaja on pahasti alakynnessä. Rauhansopimus ei kuitenkaan yleensä synny uhrauksista, sillä vastapuoli vaatii usein yhtä tai useampaa kaupunkia itselleen. Mikäli sopimusta ei synny, sota jatkuu.

Civilization 5:ssä sodan voi julistaa mielivaltaisesti ketä tahansa vastaan, mutta on tietysti järkevää pohtia, onko oma armeija riittävän vahva voittamaan vihollisarmeijan. Lisäksi on huomattava, että sotaan liittyvät myös kaikki liittolaiskaupunkivaltiot armeijoihin, mikä on hyödyllistä pelaajalle, jonka armeija ei ole kovin voimakas.

Tosielämän diplomatiassa sodankäyntiin liittyy sääntöjä. Historiasta tunnetaan ajatus bellum justum eli ”oikeutetusta sodasta”. Jus ad bellum eli sodan aloittamisen oikeus valtiolla on silloin, kun sen alueita tai poliittista itsenäisyyttä uhataan<sup>88</sup>. Civilization-pelisarjan kuudennessa osassa esitellään samantapainen Casus Belli -mekaniikka, joka toimii oikeutuksena sodanjulistuksille. Casus Belli tarkoittaa useita erilaisia kriteerejä, joiden täytyessä pelaaja saa julistaa sodan toiselle sivilisaatiolle. Pelaaja voi aloittaa esimerkiksi vapautussodan oikeutetusti silloin, kun toinen sivilisaatio on kaapannut itselleen kaupungin joko pelaajan ystävältä tai liittolaiselta.

Diplomatian luonnetta ovat määritelleet lukuisat tutkijat, ja onkin mielenkiintoista, miten sinänsä helposti ymmärrettävän käsitteen alle mahtuu monenlaisia näkemyksiä. Esimerkiksi G.R Berridgen<sup>89</sup> mukaan diplomatia on poliittista toimintaa, jonka tarkoitus on mahdollistaa ulkopoliittikka niin, että voimakeinoihin, lakiin tai propagandaan ei tarvitse turvautua. Tätä tarkoitusta edistämään nimetyt virkailijat kommunikoivat keskenään tehden joko virallisia sopimuksia tai äänetöntä sovittelua, mutta diplomatiaan kuuluu myös hienovaraisempaa toimintaa, kuten tiedonkeruuta, aikomusten kirkastamista ja hyväntahtoisuuden aikaansaamista. Näitä toimia nimitti diplomatiaksi ensimmäisen kerran Edmund Burke vuonna 1796, mihin saakka puhuttiin yleisimmin neuvottelusta. Jeremy Black puolestaan korostaa, että diplomatialla on monia muotoja ja seurauksia, ja länsimainen tapa perustaa pysyviä suurlähetystöjä muihin maihin on vain yksi monista diplomatian harjoittamisen mahdollisuuksista<sup>90</sup>. Sir Ernest Satow on puolestaan linjannut diplomatiaoppaassaan jo vuonna 1917, että valtioiden välinen asiainhoito tapahtuu nimenomaan itsenäisten valtioiden hallintojen välillä tahdikkaasti ja älykkäästi<sup>91</sup>.

---

<sup>88</sup> Hardt & Negri 2005, 29

<sup>89</sup> Berridge 2002, 1

<sup>90</sup> Black 2010, 11

<sup>91</sup> Black 2010, 12

Modernin diplomatian kaukaiset juuret ulottuvat Lähi-itään ja niinkin kauas kuin toiselle tai myöhäiselle neljännelle vuosituhannelle eKr. Tuolloin kommunikaatio riippui pitkälti viestinviejistä ja kauppakaravaanien liikkeistä. Tuohon aikaan sopimukset vahvistettiin jumalten läsnä ollessa, ja tärkeä motiivi sopimusten noudattamiselle olikin jumalten pelko. Lisäksi noudatettiin yleisiä vieraanvaraisuuden sääntöjä, mikä lienee tarkoittanut käytännössä diplomaattista immuniteettia – sitä, että diplomaattisissa asioissa maahan saapuva vieras oli koskematon<sup>92</sup>. Ilman moderneja viestintävälineitä diplomatian harjoittaminen oli hidasta, työlästä ja turvatonta, joten tuon aikainen diplomatia oli vielä varsin alkeellisella tasolla<sup>93</sup>. Ensimmäinen moderni kahdenvälinen diplomaattinen järjestelmä nähtiin kuitenkin italialaisissa kaupunkivaltioissa 1400-luvun loppupuolella. Rikkaat mutta ulkovaltojen invaasioilta huonosti suojautuneet kaupunkivaltiot ymmärsivät jatkuvan diplomatian merkityksen ulkopoliitikalle, ja suhteellisen lyhyet välimatkat helpottivat viestinviejien kulkua. Tuona aikana syntyivätkin vakinaiset lähetystöt<sup>94</sup>.

Kunnia ensimmäisen ulkoasiainministeriönä tunnetun laitoksen perustamisesta kuitenkin kuuluu ranskalaiselle kardinaali Richelieulle vuonna 1626. Ranskassa alettiin tuolloin ymmärtää, että tasapainon säilyttäminen Euroopan valtioiden välillä oli ulkopoliitikan keskeinen periaate, ja kansainvälisten suhteiden hoitamiseksi oli syytä asettaa suurlähettiläitä vakituisesti kaikkiin tärkeisiin Euroopan pääkaupunkeihin<sup>95</sup>.

Stereotyyppinen kuva pukuihin sonnustautuneista ammattidiplomaateista keskustelemassa valtioiden välisistä asioista ei ole tuulesta temmattu, mutta diplomatia ottaa monia muitakin, vähemmän virkamiesmäisiä muotoja. Diplomatian voi ajatella ammattidiplomaattien toimia laajemmaksi kokonaisuudeksi niinkin, että jokainen on ulkomailla ollessaan oman maansa diplomaatti. Myös kulttuuri- tai urheiluaktiviteetit voivat olla osa diplomatiaa<sup>96</sup>. Tunnettu esimerkki urheilusta diplomatian välineenä on ”pöytätennisdiplomatia” tunnettu tapaus, jossa USA:n pöytätennisjoukkue kutsuttiin vuonna 1971 pelaamaan Kiinaan. Tapaus pehmensi Kiinan ja USA:n välejä siinä määrin, että seuraavana vuonna Yhdysvaltain presidentti Nixon matkusti Kiinaan valtiovierailulle<sup>97</sup>. Civilization-pelisarjassakin on

---

<sup>92</sup> Berridge 2002, 1. Berridge käyttää ilmaisua ”diplomatic immunity on ordinary codes of hospitality”.

<sup>93</sup> Berridge 2002, 1-2

<sup>94</sup> Berridge 2002, 2

<sup>95</sup> Berridge 2002, 5

<sup>96</sup> Black 2002, 12

<sup>97</sup> Historie Årbog 2018

esiintynyt samankaltaisia ystävällisyyden osoituksia: Civilization 6 -pelissä johtajat saavat – tavatessaan toisensa ensimmäistä kertaa tietyllä etäisyydellä jommankumman lähimmästä kaupungista – pyytää toisen osapuolen vierailulle läheiseen kaupunkiin nauttimaan sivilisaation vieraanvaraisuudesta. Käytännössä pyynnön hyväksyminen tarkoittaa, että vastapuolen imperiumin pääkaupungin sijainti tulee hetkeksi näkyviin. Pelaaja ei saa tarkempaa selvitystä siitä, mitä vieraanvaraisuudella käytännössä tarkoitetaan, eikä diplomatiavierailua toisessa sivilisaatiossa liioin näytetä, mutta pelaajan annetaan joka tapauksessa ymmärtää, että suhteet kyseiseen sivilisaatioon ovat sillä hetkellä ystävälliset.

Diplomaatin roolin osalta sisäistetyn pelaajan kategorian muodostaminen on haastavaa, sillä diplomaattimekaniikka tekee näkyväksi pelin tekoälyn epäloogisen toiminnan, joka osaltaan vaikuttaa roolin muodostumiseen. Saattoi käydä esimerkiksi niin, että edellisellä kierroksella ystävälliseksi julistautunut tietokonevastustaja tekikin seuraavalla kierroksella sodanjulistuksen. Tällainen ennustamaton toiminta ikään kuin tekee diplomaatin rooliin särön ja katkaisee roolin sisäistämisen prosessin. Toisaalta tällaiset tilanteet loivat mielenkiintoisen – joskin myös hermoja raastavan – haasteen pelaajalle, ja samalla peli itse asiassa toteutti perimmäisen tarkoituksena: pelaajan imperiumin lujouden koettelemisen. Jo pelin alussa pelaaja saa eteensä haasteen – *Can you build a civilization that will stand the test of time?* – ja pelin voittaa se, joka selviytyy kyseisestä haasteesta tavalla tai toisella. Tätä kautta pelaaja tulee siis sisäistäneeksi selviytyjän roolin.

Pelaaja, joka pyrkii voittoon diplomatian avulla, sisäistää myös vaikutusvaltaisen, jopa korruptoituneen diplomaatin roolin. Tarkoitin tällä kaupunkivaltioiden liittolaisuuksien ja muiden sivilisaatioiden ystävyyden haalimista rahan avulla diplomaattisten etujen saavuttamiseksi – käytännössä siis lahjomista. ”Raha on valtaa”, sanotaan, ja se on valtaa erityisesti kaupunkivaltioiden liittolaisuuksia hankkiessa, sillä liittolaisuutta voi pelissä ostaa rahalla. Se, että liittolaisten hankkiminen on tehty näin helpoksi, ei varsinaisesti kannusta pelaajaa kansainvälisten suhteiden edistämiseen esimerkiksi kaupunkivaltioiden antamia tehtäviä suorittamalla. Väitänkin, että pelaaja valitsee suoraviivaisimman ja helpoimman reitin päämääränsä saavuttamiseksi, jos vain saa siihen tilaisuuden. Samaa on pohtinut Kuorikoski, jonka mukaan Ultima IV -pelissä suunnittelijan luoma hyvejärjestelmä ohjaa pelaajaa pyrkimään mahdollisimman eettiseen toimintaan. Aiemmissa Ultima-peleissä hyvejärjestelmää ei kuitenkaan ollut, ja pelaaja saattoikin edetä pelissä nopeasti tappaen ja ryöstäen muita hahmoja. Peliä kohdeltiin ikään kuin se olisi ollut tehokas suoritus, jossa

haluttiin selvittää pienemmät esteet mahdollisimman nopeasti, jotta päästäisiin kukistamaan pelin loppuvastus. Epäeettisestä toiminnasta ei rangaistu millään tavalla, ja tätä pelaajat myös hyödynsivät sumeilematta<sup>98</sup>. Kun pelaajat hyvejärjestelmän ansiosta joutuivatkin tekemään hyviä tekoja, heillä ei ollut muuta mahdollisuutta kuin toimia eettisesti kestäväällä tavalla. Tämä voi kertoa jotain ihmisluonteen julmuudesta – tai vain siitä, että valitsemme mielellämme vaivattomamman tavan toimia, jos sellainen on tarjolla. Epäilemättä myös Civilization 5 -pelin maailmassa pelaaja hankkii suosiota auttamalla kaupunkivaltioita, mikäli imperiumin rahatilanne ei ole niin hyvä, että ystävyysylläpito lahjonnan keinoin tulisi kyseeseen. Lahjominen on kuitenkin varsin yksinkertaista, ja niin kauan kuin tämä mekaniikka on olemassa, sitä tullaan varmasti hyödyntämään. Korruptoituneen diplomaatin roolissa Smithin määrittelemä rationaalisen pelaajan malli tulee hyvin ilmi, sillä siinä pelaaja optimoi pelaamisensa mahdollisimman toimivaksi päämäärään päästäkseen: jos lahjonta on tehokkain tapa saada liittolaisia, sen hyödyntäminen on tietysti järkevää.

---

<sup>98</sup> Kuorikoski 2018, 143-146. Ultima IV -pelissä pelaajan tulee kehittyä avatariksi, hyveiden ruumiillistumaksi, ja hallita yhteensä kahdeksan hyvettä, joita ovat rehellisyys, myötätunto, urheus, oikeudenmukaisuus, uhrautuvuus, kunnia, henkisyys ja nöyryys. Peli edellyttää pelaajalta, että avatariksi pyrkivä pelaaja todellakin edustaa ja toteuttaa hyveitä pelissä esimerkiksi antamalla rahaa köyhille. Hyvejärjestelmä saikin alkunsa sarjan suunnittelijan Richard Garriottin havainnosta, että pelaajat toimivat pelissä täysin vailla moraalisia velvoitteita.

## 6. Kulttuuri-intoilija

Oman sivilisaation kulttuurin suuruudesta huolehtiminen on olennaista kulttuuriorientoituneessa pelityylissä, sillä kulttuurivoitto on yksi mahdollisista voittotavoista, minkä lisäksi kulttuurilla on oma vaikutuksensa sivilisaation sosiaalipolitiikkaan. Kulttuuri-intoilijan roolin nimi kuvaakin sitä, miten pelaajalle muodostuu kulttuuriorientoituneessa pelissä kulttuurin keräilijän, jopa mesenaatin, rooli.

Peli tarjoaa runsaasti resursseja, jotka mahdollistavat kulttuurin kehittämisen. Kulttuurin määrää mitataan pelissä kulttuuripolitiikan avainresurssilla, kulttuuripisteillä, jotka mahdollistavat erilaisten sosiaalipoliittisten linjausten ostamisen sivilisaation ominaisuuksien kehittämiseksi. Muita kulttuuripisteiden affordansseja ovat ennen kaikkea oman sivilisaation kulttuurin vahvistaminen, joidenkin rakennusten ostaminen sekä sivilisaation ideologian kehittäminen. Lisäksi kulttuuripisteiden avulla imperiumin rajat laajenevat itsestään, mihin pelaaja ei pysty vaikuttamaan. Pelissä ansaitaan myös turismipisteitä, joiden affordanssina on oman kulttuurin vahvistaminen ja vieminen ulkomaille, ja kyseessä onkin kulttuurivoiton saavuttamisen kannalta täysin keskeinen resurssi. Huomattava resurssi on myös GPP, Great Person Points, joiden affordanssina on niin sanottujen merkittävien henkilöiden – kulttuurin tapauksessa kuuluisten taiteilijoiden ja muusikoiden – generointi. Resurssina voidaan pitää myös komponenteiksi luettavia taideteoksia ja arkeologisia löydöksiä, sillä ne mahdollistavat pelaajalle kulttuuripistesaaaliin kasvattamisen. Arkeologiset löydökset ovat sikäli uniikkeja, että niiden affordanssina on kulttuuristen maamerkkien luominen, jotka edelleen lisäävät kulttuuripisteiden määrää.

Kulttuurin kannalta olennaisia komponentteja ovat paitsi taideteokset ja arkeologiset artefaktit myös itse arkeologit ja uskonnolliset tai kulttuurirakennukset, kuten oopperatalot, teatterit ja luostarit, kuuluisat taiteilijat ja muusikot, vakoojat, luonnon ihmeet ja maailman ihmeet. Arkeologien affordanssina on luonnollisesti kaivausten tekeminen ja artefaktien löytäminen, vakoojat puolestaan mahdollistavat kulttuuripropagandan levittämisen muihin sivilisaatioihin. Muusikoiden affordanssina on esimerkiksi musiikkikiertueen tekeminen toiseen sivilisaatioon, mikä lisää hetkellisesti oman kulttuurin houkuttelevuutta ulkomaalaisten silmissä. Kaikkien näiden komponenttien yhteinen affordanssi on kulttuurivoitto. Pelin voittaminen kulttuuripelillä on päämäärä, johon pääseminen vaatii



useiden pienempien, kulttuuria edistävien toimien suorittamista.

Maailman ihmeet ovat varsin merkittäviä, pelityylistä riippumatta haluttuja komponentteja, sillä niitä saa olla koko pelin maailmassa vain yksi kutakin, ja useat niistä generoivat runsaasti kulttuuria sivilisaatiolle. Niissä on myös paikkoja arkeologien kaivamille artefakteille ja taideteoksille, jotka tiettyyn kulttuurirakennukseen sijoitettuina generoivat turismipisteitä – resurssia, jota voi kuljettaa esimerkiksi kauppakaravaanin tai muusikon mukana ulkomaille ja siten vahvistaa oman kulttuurin asemaa muissa maissa.



*Kuva 8. Näkymä, joka pelaajalle näytetään tämän onnistuttua tuottamaan jonkin maailman ihmeistä. Esimerkkikuvassa pelaaja on juuri tuottanut Taj Mahalin, minkä ansiosta imperiumissa alkaa välittömästi kulta-aika – ajanjakso, jona sivilisaatio on onnellisempi, vauraampi ja tuotteliaampi kuin ennen kulta-aikaa.*

Brave New World -lisäosan mukana peliin tullut turismimekaniikka on muuttanut kulttuurivoiton olosuhteita niin, että nyt turismipisteet ja turismin levittäminen muihin sivilisaatioihin on voiton saavuttamisen kannalta tärkeämpää kuin kulttuuripisteiden määrä. Kulttuurivoittoon pyrkivän sivilisaation kulttuurin tulee olla vaikutusvaltainen kaikissa muissa sivilisaatioissa. Käytännössä vaikutusvaltaiseen statukseen pääseminen vaatii, että kerättyjen turismipisteiden määrä on suurempi kuin muiden pelissä olevien sivilisaatioiden keräämien kulttuuripisteiden määrä yhteensä. Kulttuurivoiton saavuttaminen vaatii tarkkaavaisuutta ja ainoastaan olennaiseen keskittymistä, sillä kokemukseni mukaan

kulttuurinen vaikutusvalta kasvaa hitaasti. On tärkeää rakentaa eniten kulttuuria tukevia rakennuksia ja ihmeitä ja aloittaa kulttuurin levittäminen ulkovaltoihin mahdollisimman aikaisin, jotta kulttuurivoiton ylipäättään ehtisi saavuttaa oletetun 500:n kierroksen aikana. Kulttuuriorientoitunut pelityyli johtaa usein siihen, että pelaajan armeija ja sivilisaatio jäävät pienikokoisiksi, jolloin imperiumi jää sotilaallisissa konflikteissa väistämättä alakynteen.

Siinä missä kulttuuri tulee pelissä käsittää puolustuksena muiden sivilisaatioiden kulttuurivaikutteita vastaan, turismi toimii kulttuurisena hyökkäyksenä. Turismin määrä edustaa sivilisaation kulttuurista hyökkäysvoimaa. Turismia generoivat suuret taideteokset ja arkeologien kaivamat artefaktit silloin, kun pelaaja sijoittaa ne johonkin sopivaan kulttuurirakennukseen, esimerkiksi pääkaupungissa sijaitsevaan palatsiin tai museoon. Mikäli sopivia paikkoja ei ole vapaana, teosta ei voi luoda lainkaan. Suurella teoksella tarkoitetaan kuuluisan taitelijan, muusikon tai kirjailijan luomaa tunnettua teosta – esimerkkinä käytettäköön Mozartin Pientä yösoittoa, joka on yksi monista mahdollisista pelissä luotavista suurista teoksista<sup>99</sup>. Kulttuurivaikutteet leviävät automaattisesti niihin sivilisaatioihin, jotka pelaaja on pelissä tavannut, minkä lisäksi on hyödyllistä perustaa kauppareittejä ja avata sivilisaation rajat, jotta kulttuuri pääsee leviämään matkalaisten mukana.

Edellisessä luvussa käsitellystä vakoilusta on hyötyä myös kulttuurivoittoa tavoittelevalle pelaajalle, sillä toiseen sivilisaatioon diplomaatiksi asetettu vakooja levittää turismibonusta kasvattavaa propagandaa. Tämä kuitenkin toimii vain siinä tapauksessa, että kohdesivilisaatio seuraa eri ideologiaa kuin pelaajan imperiumi. Ilman vakoojaa kulttuurisen vaikutusvallan saavuttaminen eri ideologiaa noudattavassa sivilisaatiossa on hitaampaa kuin sellaisessa sivilisaatiossa, joka seuraa samaa ideologiaa kuin pelaaja. Lisäksi poliittinen paine, joka pakottaa sivilisaation johtajan vaihtamaan ideologiaa kansalaisten mieliksi, syntyy juurikin turismin leviämisestä. Samalla kun oman kulttuurin asema muissa sivilisaatioissa vahvistuu turismia levittämällä, leviävät myös poliittiset mielipiteet, joita omaksumalla kansalaiset aiheuttavat poliittista painetta johtajansa suuntaan. Poliittista painetta vähentää vahva puolustus: mahdollisimman voimakkaaksi kehitetty kulttuuri.

---

<sup>99</sup> Teokset eivät suinkaan aina kuulu niin kutsutun korkeakulttuurin piiriin tai sijoitu kovinkaan kauas historiaan, sillä eräänä mahdollisena muusikkona pelissä esiintyy myös esimerkiksi Michael Jackson.

Kulttuurin piiriin kuuluvat myös International Games ja World's Fair -projektit. Projektit aloitetaan kongressin päätöksellä, ja kun ne tulevat saataville, pelaaja asettaa kaupunkinsa työskentelemään projektin hyväksi. Projektin voittaa se pelaaja, joka on kohdistanut eniten tuottavuuspisteitä projektiin – toisin sanoen tehnyt projektin valmistumisen eteen eniten työtä. Kulttuuriorientoitunut pelaaja todennäköisesti haluaa voittaa kummatkin edellä mainitut projektit, sillä voittaja saa huomattavia lisäyksiä kulttuurin ja turismin määrään.

Pelissä kulttuuri on pitkälti kiinnittynyt erilaisiin instituutioihin, joista eräs on museo. Seppo Knuutila<sup>100</sup> on viitannut museoon ”lopun näkymänä”. Museoihin säilötyt kulttuuriartefaktit kertovat menneistä ajoista, kulttuureista ja kansoista, jotka olisivat vaipuneet unholaan, jos keräilijät eivät olisi näitä artefakteja tallettaneet. Etnografiseen tutkimukseen liittykin 1800-luvulla kehittynyt ”pelastusideologia”, jossa ajateltiin, että siirtomaavallan uhriksi joutuneet vieraat kulttuurit oli pelastettava dokumentoimalla kulttuuria museoihin<sup>101</sup>. On myös muistettava, ettei muiden kulttuurien tuotteita ole aina hankittu rauhanomaisin keinoin: usein esineitä vietiin alkuperäiskansoilta väkivalloin tai ostamalla pilkkahinnalla<sup>102</sup>. Ensimmäinen antropologinen museo, Peabody Museum of Archeology and Ethnology, perustettiin vuonna 1866 Harvardiin. Eurooppalaiset olivat ihmeissään vieraiden kulttuurien tuotteiden taidokkuudesta, ja yhtenä löytöretkeilyn motiiveista olikin näiden eksoottisten, ainutlaatuisten esineiden keräily. Löytöretket saivat eurooppalaiset matkailijat ymmärtämään, että muualla maailmassa ylipäätään harrastetaan taidetta. Antropologisissa museoissa pyrittiin ilmentämään eurooppalaisten omaa käsitystä siitä, että eurooppalaisuus edusti evoluution korkeinta muotoa, joka oli kehittyessään jo ohittanut muiden kulttuurien nykyisen tilan. Vieraiden kulttuurien tutkimus pohjautuukin eurosentrisesti sille ajatukselle, että muiden kulttuurien nykytilasta voidaan päätellä jotain eurooppalaisten kulttuurien kehittämisestä<sup>103</sup>.

Evolutionistiset näkemykset muiden kulttuurien kehitysvaiheista eivät kuitenkaan ole olleet ainoa tapa tarkastella ulkoeurooppalaisia kulttuureita. Franz Boas muodosti Yhdysvalloissa 1900-luvun alussa historialliskriittisen tutkimuskoulukunnan, jota edustavat tutkijat eivät enää pitäneet muiden kulttuurien tuotteita omituisuuksina vaan taiteena. Koulukunnan

---

<sup>100</sup> Knuutila 1996, 12

<sup>101</sup> Söderholm 1996, 125-126

<sup>102</sup> Kupiainen 1996, 169

<sup>103</sup> Kupiainen 1996, 164-165

vaikutuksesta evolutionistinen muiden kulttuurien tutkimus alkoi Yhdysvalloissa vähitellen väistyä<sup>104</sup>.

Ennen museolaitoksen syntyä maailmanmatkoilta kerättyjä eriskummallisuuksia talletettiin kuriositeettikabinetteihin, eräänlaisiin varhaisiin museoihin. Kabinetien avulla yritettiin toisaalta tyypitellä maailman ilmiöitä, kuten taidetta, historiaa tai tiedettä, ja toisaalta osoittaa kabinetin omistajan valtaa ja kykyä kontrolloida maailmaa tuottamalla se uudelleen<sup>105</sup>. Tällainen kulttuuriartefaktien haaliminen on sisäänrakennettu myös Civilization 5:n kulttuurivoittostrategiaan, sillä artefaktien hankkiminen ja oikeanlainen sijoittelu tiettyihin kulttuurirakennuksiin on tärkeässä asemassa voittoon pääsyssä. Kiinnostava seikka on, että arkeologisen kaivauksen yhteydessä löydetty artefaktit usein kuuluvat jollekin toiselle kansalle. Käytännössä oman kulttuuri- ja turismipistesaaaliin kasvattaminen siis perustuu osaltaan muiden kansojen kulttuuriperimän keräilylle.



Kuva 9. Tässä näkymässä pelaaja on juuri päättänyt arkeologisen kaivauksen ja löytänyt kaupunkivaltio Mombasalle kuuluvan reliikin. Reliikin saa asettaa näytille johonkin kulttuurilaitokseen, tai siitä voi halutessaan luoda maamerkin Mombasan rajojen sisäpuolelle, jolloin pelaajan vaikutusvalta Mombasaan lisääntyy hetkellisesti.

<sup>104</sup> Kupiainen 1996, 166

<sup>105</sup> Kuivakari 2011, 135-136

Reaalimaailman kulttuurit ovat kehittäneet turistitaiteeksi kutsutun keinon riistolta suojautumiseksi. Turistitaiteessa on kyse siitä, että taiteen tekijät suuntaavat tuotteitaan tarkoituksella turisteille ja muille ulkopuolisille. Alkuperäiskansat ovat voineet säilyttää ainakin osan omista alkuperäisistä, arvokkaista esineistään valmistamalla niistä kopioita, joita ulkopuoliset saavat ostaa<sup>106</sup>. Turistitaiteen käsite ei kuitenkaan ole täysin ongelmaton: Kupiainen<sup>107</sup> kertoo, että turistitaiteen käsite on osa konseptuaalista kolonialismia, jossa arvotetaan käsittein muiden kulttuurien ilmaisua eurooppalaisten kulttuurien alapuolelle. Turisti-käsite assosioituu omassakin mielessäni herkästi sellaisiin ominaisuuksiin kuin halpa tai huonolaatuinen, ja se yhdistettynä taiteeseen arvottaa alkuperäiskansojen tuotteetkin halvoiksi ja huonolaatuiseksi. Länsimainen käsitteistö vaikuttaa olevan lähtökohtaisesti eurosentristä retoriikkaa täynnä, ja näin Civilization 5:n kulttuurimekaniikka tulee löytöretkeilymekaniikan ohella luontevasti osaksi länsimaiden kolonialistista kaanonaa.

Voisi ajatella, että yhtenä perimmäisistä ulkoeurooppalaisten kulttuurien halveksunnan ja ”primitiiviseksi” arvottamisen syistä on ollut eurooppalaisten kyvyttömyys sietää sitä, että eurooppalaisuus ei kenties merkitsekään absoluuttista ylivertaisuutta muihin kulttuureihin nähden. Alkuperäiskansojen kulttuurituotteiden tasokkuus hämmensi eurooppalaisia keräilijöitä, ja usein esimerkiksi vieraiden kansojen valmistamat kultaiset veistokset sulatettiin Eurooppaan saavuttua kultaharkoiksi<sup>108</sup>. Civilization 5:ssä kansat – ja varsinkin niiden johtajat – ovat varsin mustasukkaisia artefakteista, joita kaivetaan esiin niiden välittömässä läheisyydessä. Jos pelaaja lähettää arkeologin tekemään kaivausta aivan toisen sivilisaation rajojen viereen, kyseisen sivilisaation johtaja yleensä pyytää, että artefaktien kaivelu jätetään heidän asiakseen. Mikäli sivilisaation rajat laajenevat ruutuun, jossa kaivauksen tekeminen on mahdollista<sup>109</sup>, kyseisestä paikasta saatava artefakti on käytännössä tälle sivilisaatiolle varattu – diplomatian kannalta ei olisi viisasta lähteä tekemään kaivauksia toisen johtajan alueelle.

Pelaajan löytöretkeilijärooli kiinnittyy osaksi kulttuurimesenaatin roolia turismimekaniikan kautta, ja sillä on vastineensa reaalimaailmassakin. Moderni matkailu Euroopassa sai alkunsa 1800-luvun loppupuolella, ja aluksi se oli yläluokan harrastus. Matkustelu

---

<sup>106</sup> Kupiainen 1996, 168-169

<sup>107</sup> Kupiainen 1996, 175

<sup>108</sup> Kupiainen 1996, 164

<sup>109</sup> Mahdollisen arkeologisen kaivauksen paikka osoitetaan pelissä muinaisista kiviraunioista muistuttavalla grafiikalla.

suuntautui – silloin kun haluttiin matkustaa Euroopan ulkopuolella – usein eurooppalaisten siirtomaihin<sup>110</sup>. Kuitenkin tiedetään, että jo Antiikin kreikkalaiset ja roomalaiset matkustelivat, ja ainakin löytöretkeilyn kontekstissa kreikkalaiset ovat tutkineet maailmaa varsin laajalti. Ensimmäinen etnografi lieneekin kreikkalainen Herodotos (n.485-425 eaa), jonka teoksista löytyy varhaisia vieraiden kulttuurien kuvauksia<sup>111</sup>. Sittemmin turismi on laajentunut käsittämään kaikki kansanosat, ja esimerkkinä sen miltei kaikkialle yltävästä vaikutuksesta mainittakoon, että ensimmäinen Arktikselle suuntautunut turistimatka tehtiin jo vuonna 1991<sup>112</sup>. Kansalaiset ovat Civilization 5:ssä varsin abstrakteja olentoja, eikä heitä nähdäkään pelimaailmassa ihastelemassa muiden maiden kulttuuritarjontaa – mikä kieltämättä toisi peliin lisää realismin tuntua kulttuurimekaniikan osalta – joten varsinaisia turisteja pelissä ei ole.

Civilization 5 -pelissä kulttuurin käsite pitää sisällään kulttuuripisteet, turismin ja erilaiset artefaktit, joilla kulttuuripisteitä voidaan tuottaa lisää. On kuitenkin tärkeää huomata, että kulttuurin käsite itsessään on valtavan laaja, ja ilmiönä kulttuuri levittäytyy kaikkialle. Kulttuuri voitaisiinkin määritellä kuten Edward Tylor on tehnyt Primitive Culture -teoksessaan vuonna 1871<sup>113</sup>:

”Kulttuuri on kompleksikokonaisuus, joka sisältää tiedon, uskon, taiteen, moraalin, lain, tavat sekä muut ominaisuudet ja tottumukset, jotka ihminen on hankkinut yhteisön sisällä.”

Kuten lainauskin vihjaa, kulttuuria pidetään nimenomaan ihmiselle kuuluvana, yhteisöllisenä kokonaisuutena. Olli Sotamaan kulttuurin määritelmässä puolestaan korostuu kulttuurin määrittäminen taiteellisten prosessien läpikäymisenä. Hänen mukaansa kulttuuri voidaan yleisellä tasolla ymmärtää älyllisen, hengellisen ja esteettisen kehityksen prosessina, tietynä elämäntapana tai erityisesti taiteellisen toiminnan harjoittamisena<sup>114</sup>. Määritelmässä kulttuuri ymmärretään siis sekä antropologisena prosessina että nimenomaan taiteen tekemiseen liittyvänä ilmiönä.

Pelikulttuuria voidaan pitää populaarikulttuurin alailmiönä, joka toimii luonnollisena osana arkeamme muun muassa kasuaalin pelaamisen ja mobiilipelien pelaamisen muodossa.

---

<sup>110</sup> Kupiainen & Sihvo, 295

<sup>111</sup> Söderholm 1996, 123-124

<sup>112</sup> Lainema & Nurminen 2001, 331

<sup>113</sup> Suomentanut Söderholm 1996, 122

<sup>114</sup> Sotamaa 2009, 48

Populaarikulttuurin käsite viittaakin nimenomaisesti tietyn ilmiön suosittuuteen kansan syvissä riveissä<sup>115</sup>. Siinä missä 1900-luvun tärkeimpänä kulttuuriteollisena keksintönä voidaan pitää televisiota – jonka jälkeen alaa valtasivat muun muassa tietokoneet<sup>116</sup> – ovat videopelit nykypäivän tärkeimpiä ja kulutetuimpia kulttuurituotteita.

Videopelit kuuluvat myös osaksi massakulttuuria. Massakulttuurissa on kyse kansainvälisestä kulttuurista, jonka tuotteet on alun alkaenkin suunnattu globaaleille markkinoille. Massakulttuurin tuotteista ei voi erottaa tuotteen lähtömaan kulttuurin erityispiirteitä<sup>117</sup>. Massakulttuurin ylikansallistumisen hyvänä puolena voi ehdottomasti pitää sitä, että maailmanmatkailijuus mahdollistuu jokaiselle varallisuudesta riippumatta: musiikki, televisio ja muut kulttuuriteknologiat tuovat vieraat kulttuurit lähellemme niin, että meidän ei tarvitse siirtää fyysistä olemustamme kyseisten kulttuurien pariin<sup>118</sup>. Civilization 5 -pelin suhtautuminen ylikansallisuuteen nimenomaan kulttuuriviennin kohdalla vaikuttaa vähintäänkin mustavalkoiselta, sillä globaali vienti herättää lähinnä närää sivilisaatioissa. Kun oma kulttuuri on turismin vaikutuksesta tarpeeksi voimakas toisen kansan keskuudessa, kyseisen kansan johtaja saattaa tulla huomauttamaan asiasta närkästyneeseen sävyyn: ”Our people are now buying your blue jeans and listening to your pop music. I worry the rest of the world will also succumb to the influence of your culture.” Kansainvälistyminen näyttäytyy muille sivilisaatioille uhkana, jota yritetään omaa kulttuuria vahvistamalla torjua – samanaikaisesti levittäen omia kulttuurivaikutteita muihin maihin. Civilization 5 -pelin maailmassa monikulttuurisuus suorastaan kukoistaa mitä erilaisimpien kansojen ja kulttuurien vaihtaessa tietoa ja hyödykkeitä keskenään, minkä vuoksi torjuva, pelokaskin suhtautuminen muiden maiden tuotteisiin tuntuu jokseenkin absurdilta. Kulttuurivaikutteiden leviäminen on pelissä – kuten reaali maailmassakin – sikäli väistämätöntä, että kulttuurin leviämiseen johtavia toimia, kuten kauppareittien perustamista ja diplomaattien matkustamista pääkaupungista toiseen ei voi mitenkään estää. Jotkin toimenpiteet hidastavat vieraiden valtojen kulttuurin leviämistä – esimerkiksi oman valtion rajojen avaamisesta saa kieltäytyä – mutta parhaana puolustuksena pelissä toimii aina oman kulttuurin vahvistaminen niin vankaksi, etteivät muiden sivilisaatioiden kulttuurivaikutteet pysty sen kanssa kilpailemaan.

---

<sup>115</sup> Knuuttila 1996, 18

<sup>116</sup> Knuuttila 1996, 21

<sup>117</sup> Knuuttila 1996, 21

<sup>118</sup> Hebdige 1990, 20

Edellä mainittu nyrpeä valtionjohtajan toteamus tekee toisaalta myös näkyväksi sen, miten hienovaraisesti korkeakulttuurin ja niin sanotun matalan kulttuurin vastakkainasettelu ilmenee pelissä. James B. Twitchell on laatinut ”akateemisen maun taksonomian”, joka jäsentää korkeakulttuurin ja matalan kulttuurin, sekä niiden väliin jäävän populaarikulttuurin, eroja. Twitchellin erittelyssä korkeakulttuuriin kuuluvat muun muassa kulttuurin ”portinvartijat” kuten kustantajat ja kriitikot ja käsitteet klassinen, hyvä maku ja itsetietoinen. Matalaan kulttuuriin liittyy puolestaan asioita, joita voitaisiin pitää vulgaareina, matalaotsaisina, raakoina, sensaatiohakuisina tai epämuodikkaina, kuten rockfestivaalit, iskelmät tai joukkuepeleihin keskittyvät urheilukilpailut. Korkeakulttuuria ja matalaa kulttuuria sitoo yhteen populaarikulttuuri, johon Twitchell liittää sellaisia käsitteitä kuin ylevä, viini, maallinen tai viina<sup>119</sup>. Civilization 5:ssä sivilisaation johtaja vihjaa närkästyneellä suhtautumisellaan, että kilpailijan kulttuuri on jollakin tavalla huonompaa kuin oma kulttuuri. Kilpailijan kulttuuri – joka manifestoituu sinisinä farkkuina ja pop-musiikkina – istuu hyvin Twitchellin kuvaamaan matalaan kulttuuriin. Toisaalta sivilisaatioiden generoimat kuuluisat taiteilijat ja muusikot vaikuttavat olevan enimmäkseen klassisista teoksistaan tunnettuja suuria nimiä, kuten Beethoven, Brahms, Rafael ja Da Vinci, jotka sijoittuvat Twitchellin jaottelussa korkeakulttuurin piiriin.

On kuitenkin hyvä huomata, että niin sanotun matalan kulttuurinkin tuotteilla on edelleen omat portinvartijansa, jotka ohjaavat kuluttajia tulkitsemaan tuotteita tietyillä tavoilla. Esimerkiksi videopelin ilmestymistä seuraa usein kirjallisessa muodossa ilmestyvä arvostelu, jonka kirjoittajalla oletetaan olevan kritiikin kirjoittamiseksi vaadittavaa kompetenssia ja näkemystä siitä, millaisista näkökulmista peliä tulisi tarkastella. Usein luotamme kriitikon ammatilliseen osaamiseen siinä määrin, että annamme hänen mielipiteensä vaikuttaa siihen, miten lähtökohtaisesti suhtaudumme hankkimiimme tuotteisiin. Joskus saatamme jopa jättää jotain kokonaan hankkimatta huonon arvostelun takia. Toki kriitikoiden valta kulutustottumuksiin on vähäisempi kuin esimerkiksi kustannusyhtiöillä, jotka päättävät siitä, pääseekö tuote markkinoille lainkaan. Väitän kuitenkin tietyillä auktoriteeteiksi katsottavilla tahoilla olevan edelleen vähintään alitajuista vaikutusta tekemisiimme. Tuskin lukisimme esimerkiksi peli- tai elokuva-arvosteluita, jollemme olisi kiinnostuneita jonkinlaisen ennakkokäsityksen tai ulkopuolisen mielipiteen saamisesta.

---

<sup>119</sup> Knuutila 1996, 19



Kulttuurin kuluttamisen tavat ovat kiistämättä muuttuneet esimerkiksi sosiaalisen median ja pelikulttuurissa syntyvien pelaajien yhteisöjen myötä, eikä kulttuurin muotojen arvottaminen korkeaksi tai matalaksi tunnu enää kovin mielekkäältä, mitä onkin kommentoinut Olli Sotamaa. Hänen mukaansa kulttuuri on – Tylorin laatiman määritelmän tavoin – yhteisöllistä, mutta yhteisöllisyyden kokemus ei koske ainoastaan harvaa ja valittua eliittiä. Kulttuurin portinvartijat eivät anna kulttuuria ylhäältä päin kuluttajille, minkä myös pelikulttuuri osoittaa: pelaajat osallistuvat kulttuurin tuottamiseen ja harjoittavat kulttuuria omissa sosiaalisissa verkostoissaan<sup>120</sup>. Täten pelaamista voidaan pitää tuottavana toimintana, jonka kulttuuri muotoutuu pelaajien muodostaessa uusia sosiaalisia yhteisöjä.

Kulttuurimekaniikan kohdalla pelaajan sisäistys vaikuttaa jokseenkin ristiriitaiselta. Yhtäältä on todettava, että pelaaja sisäistää kulttuuri-imperialistin roolin. Tämä näkyy muille kansoille kuuluvien artefaktien haalimisena ja näytteille asettamisena. Jo kulttuurivoiton perimmäinen tarkoitus – oman kulttuurin vaikutusvallan kasvattaminen niin suureksi, että se jättää varjoonsa muiden kansojen kulttuurit – on varsinainen kulttuuri-imperialistisen pyrkimyksen manifestoituma, sillä kulttuurivoiton saavuttaminen edellyttää muiden kansojen vakuuttamista oman kulttuurin paremmuudesta muihin nähden. Lisäksi pelissä esiintyvä kulttuurisen assimilaation piirre, uskonnollinen käännyttäminen, tukee imperialistin roolia. Oman uskonnon levittämistä pidetään itsestänselvyytenä, ja uskonnon valta-aseman lujittamiseksi peli tarjoaakin komponentteja, kuten lähetyssaarnaajat ja inkvisiittorit. Toisaalta pelaaja sisäistää myös positiivisemmän kulttuurin suojelijan roolin, sillä kallisarvoiset artefaktit säilyvät sen ansiosta, että niitä säilötään kulttuurirakennuksiin. Muiden maiden kansalaiset käyvät mielellään ihastelemassa kulttuurien aikaansaannoksia pelaajan sivilisaatioon kuuluvissa museoissa, minkä lisäksi pelaaja voi halutessaan tehdä konserttikiertueita muihin sivilisaatioihin, jolloin pelaaja tulee myös luoneeksi kulttuuriin kuuluvaa yhteisöllisyyttä ja osallistumista ja nostaneeksi omien kansalaistensa tietämystä muista kulttuureista. Muiden kulttuurien artefaktien esittely on kuitenkin jo itsessään ristiriitaista, sillä oman kansan kulttuuritietämyksen nostamisen ohella tullaan esitelleeksi epäeettisin keinoin hankittua kulttuurista perimätietoa. Pelaajalle ei suoranaisia riistotoimenpiteitä tässä näytetä – kulttuuriartefaktin saa käsiinsä yksinkertaisesti tekemällä arkeologisen kaivauksen, eikä pelaaja kohtaa juurikaan vastustusta näin tehdessään.

---

<sup>120</sup> Sotamaa 2009, 49

## 7. Bisnesmies

Yhdeksi pelaajan rooleista muodostuu myös eräänlainen tehtailijan ja massatuottajan rooli, jota nimitän tässä bisnesmieheksi. Aineistossa tämä ilmenee esimerkiksi seuraavina rahaan ja tuottavuuteen liittyvinä seikkoina: kauppareittien perustamisena ja kaupankäyntinä muiden sivilisaatioiden tai kaupunkivaltioiden kanssa, resurssien haalimisena oman sivilisaation käyttöön, rakennusten ja yksiköiden ostamisena rahalla, rahalahjusten antamisena ja tuottavuuden kasvattamisena.

Huomautettakoon selvyuden vuoksi, että bisnesmiehen käsite ei tarkoita tässä ainoastaan miessukupuolen edustajaa, vaan käytän käsitettä samaan tapaan kuin esimerkiksi käsitettä virkamies, joka on miespuolista henkilöä tarkoittavasta loppuliitteestään huolimatta yleisesti käytetty ilmaus kuvaamaan virallisia asioita hoitavaa henkilöä ylipäätään. Toki roolin nimi kaikessa maskuliinisuudessaan saattaa korostaa bisnesmaailman tyypillisesti miespuolisiin toimijoihin liitettyjä stereotyyppisiä piirteitä, kuten esimerkiksi laskelmoivuus, kovuus, opportunistisuus tai häikäilemättömyys, mutta sukupuolikysymys ei ole tämän tutkimuksen tapauksessa olennainen. Niinpä tällaiset assosiaatiot jäävät lukijan mielikuvituksen varaan.

Bisnesmieheydessä on Civilization 5:n kontekstissa kyse ennen kaikkea rahasta ja sen tarjoamista mahdollisuuksista, tuottavuudesta ja sen kasvattamisesta ja kaupankäynnistä. Näihin liittyviä pelikomponentteja ovat suuret insinöörit, työläiset, asukkaat ja kaupparavaanit. Suuret insinöörit ovat osa Civilization 5:n Great People -systeemiä, jossa pelaaja generoi eri keinoin käyttöönsä erityiskykyjä käyttäviä merkkihenkilöitä. Merkkihenkilöt ovat todellisia historiasta tunnettuja henkilöitä – tunnettu insinööri pelissä on esimerkiksi Alexander Graham Bell. Insinöörin saa käyttöönsä rakentamalla Pisan kaltevan tornin, generoimalla riittävän määrän GPP:tä (Great People points) tai hankkimalla kaikki sosiaalipolitiikat Liberty-politiikkapuusta. Insinöörit ovat tuottavuuden kannalta keskeisiä, sillä heillä on kaupungin tuotantoa kasvattava Hurry Production -kyky. Kyseinen kyky vauhdittaa kaupungin senhetkistä tuotantoa, sillä sen avulla insinöörit generoivat merkittävän määrän tuottavuuspisteitä. Tämä on erityisen hyödyllistä silloin, kun kaupunki on rakentamassa jotakin maailman ihmeistä, sillä näin on todennäköisempää, että pelaaja ehtii rakentaa ihmeen ennen toista sivilisaatiota. Toinen insinöörin kyvyistä on tehtaan rakentaminen. Siinä missä Hurry Production -kyky nopeuttaa yksittäisen projektin valmiiksi

saattamista, tehtaasta on hyötyä pitkällä tähtäimellä, sillä se lisää tietyn kaupungin kokonaistuottavuutta. Tuottavuuden maksimoimiseksi onkin syytä valita tarkkaan alueet, joille tehtaita rakentaa, sillä toiset alueet ovat tuottavuuden kannalta otollisempia kuin toiset.

Tuottavuudessa on Civilization 5:ssä kyse kaupunkien kyvystä tuottaa yksiköitä ja rakennuksia tai edistää suuria kansainvälisiä projekteja, joita ovat The World's Fair (maailmannäyttely), International Games (olympialaiset) ja kansainvälisen avaruusaseman rakentaminen. Tuottavuuden määrää mitataan pisteillä, ja mitä enemmän pisteitä on, sitä nopeammin kaupunki valmistaa yksiköitä ja rakennuksia. Jos pisteitä on vähän, tuotantojen saaminen valmiiksi kestää kauan. Tuottavuus on pelaamisen kannalta täysin keskeinen mekaniikka, sillä tuottavuuden määrällä on suora vaikutus yksiköiden, ihmeiden, rakennusten ja projektien tuotantonopeuteen. Täten tuottavuus vaikuttaa osaltaan siihen, miten hyvin pelaaja pärjää sivilisaatioiden välisessä, nopeatempoisessa voitontavoittelussa. Pelaajan onkin tärkeää ymmärtää tuottavuuden toimintaperiaate ja se, miten oman sivilisaation kaupunkeja hyödynnetään järkevimmin tuottavuuden maksimoimiseksi – aina kaupungin perustamispaikan valinnasta alkaen. Tuottavuuteen liittyviä resursseja ovat jotkin luonnonvarat – kuten kivi – raha ja tuottavuuspisteet. Tuottavuus itsessään on laaja resurssi, sillä se mahdollistaa pelaajalle rakennusten, yksiköiden ja ihmeiden generoimisen. Monien luonnonvarojen affordanssi puolestaan on tuottavuuspisteiden lisääminen.

Tärkeimmät tuottavuuspisteiden lähteet ovat maa ja tietyt rakennukset. Civilization 5:n erilaiset maastot tarjoavat eri tasoista tuottavuuspotentiaalia, jota kasvatetaan rakentamalla tuottavuutta lisääviä parannuksia, kuten kaivoksia tai laidunmaita eläimille. On kuitenkin huomattava, että parannukset ovat hyödyttömiä, mikäli pelaaja ei aseta kaupunkien asukkaita työskentelemään tuottavuutta tarjoaville maapaloille. Rakennuksista esimerkiksi majakka, satama ja tuulimylly lisäävät tuottavuutta. Tuottavuutta lisätään myös hankkimalla ja työstämällä tiettyjä luonnonvaroja, kuten rautaa ja öljyä, rakentamalla tuottavuutta lisääviä ihmeitä tai ostamalla kulttuuripisteillä tiettyjä sosiaalipoliittisia linjauksia.

Kaupunkien asukkaat ovat tuottavuuden kannalta tärkeitä komponentteja, sillä he toimivat tuottavuutta parantavina työläisinä, joiden joukossa on myös GPP:tä generoivia spesialisteja. Pelaaja manageroi asukkaita joko manuaalisesti yksi kerrallaan tai määräämällä koko kaupungin keskittymään yleisesti rahaan, kulttuuriin, tieteeseen, uskontoon, ruokaan tai

tuottavuuspisteisiin. Asukkaat jäävät tosin melko abstraktiksi käsitteeksi, sillä heillä ei ole fyysistä olomuotoa, ja heidän olemassaolonsa on typistetty lähinnä tuottavuuden komponentteina olemiseen. Oma havaintoni tuottavuusstrategiasta on se, että tuottavuuteen keskittämistä ei ole pelin alussa hyötyä, koska asukkaita ja siten tuottavuuteen keskittyviä työläisiä on vähän. Lisäksi tuottavuuteen keskittyminen tapahtuu usein ruoantuotannon kustannuksella, jolloin kaupunkilaiset pahimmassa tapauksessa kuolevat nälkään. Jos nälänhätä jatkuu pitkään, onnellisuustaso laskee, mikä puolestaan aiheuttaa uusia ongelmia.

Kaupunkien tuottavuusstrategian kannalta on hyödyllistä keskittää tietyt tuotannot tiettyihin kaupunkeihin rakentaen vain joistakin kaupungeista tuotannollisesti vahvoja. Esimerkiksi ihmeiden rakentaminen on niiden uniikin luonteen takia pitkälti nopeuskilpailua, joten tärkeät rakennusprojektit on syytä keskittää kaupunkiin, joka kykenee mahdollisimman nopeaan tuotantoon. Tämä tuo hitaaseenkin pelisessioon pikajuoksuelementin, sillä tavoite on joka tapauksessa tuottaa enemmän ja nopeammin kuin vastustaja. Tätä nopeuskilpailua kuvaakin hyvin sana tehtailu, ylenpalttinen tuottaminen, jollaisena tuottavuuden jatkuva lisääminen pelissä ilmenee.

Raha on sekä reaali maailmassa että Civilization 5:ssä tärkeä bisneksen väline ja tuottavuuden resurssi. Sitä nimitetään pelissä kullaksi<sup>121</sup>, ja sen määrä lasketaan yksittäisinä yksiköinä: 1000 kulta tarkoittaa kirjaimellisesti tuhatta kappaletta kultakolikoita. Kullan affordanssina on yksiköiden, rakennusten ja maan ostaminen, kaupunkivaltioiden ja muiden sivilisaatioiden lahjominen sekä tutkimussopimuksien solmiminen muiden sivilisaatioiden kanssa. Kyse ei ole ainoastaan rahan affordansseista, vaan myös siitä, mitä rahalla on välttämättä tehtävä, jotta imperiumi pysyy toiminnassa. Sivilisaatiolla on tiettyjä pakollisia menoja, esimerkiksi teiden ja yksiköiden ylläpitäminen, jotka on saatava katettua. Mitä enemmän kaupunkeja imperiumissa on, sitä kalliimmaksi ylläpito tulee, ja kuten tosielämässäkin, myös tässä pelissä raha loppuu, jos menoja ei tarkkailla. Tämä johtaa ongelmiin sivilisaation tieteellisessä kehittämisessä, mikä puolestaan tekee sivilisaatiosta haavoittuvan edistyneempien imperiumien silmissä.

---

<sup>121</sup> Valuuttana käytettävää kulta ei kuitenkaan tule sekoittaa kulta-nimiseen luonnonvaraan, jota muiden luonnonvarojen tapaan hyödynnetään sivilisaatiossa, mutta sitä ei käytetä rahan tavoin ostamiseen.

Kullanlähteitä ovat keitaat ja maailman ihmeet – kuten Gibraltarinvuori –, joita työstämällä kyseisten maapalojen resurssit tulevat osaksi sivilisaation resurssiverkostoa. On myös joitakin resurssiparannuksia, jotka tuottavat kultaa, kuten kauppapaikat ja plantaasit. Näitä tärkeämpiä kullan lähteitä ovat kuitenkin kultaa tuottavat rakennukset, kuten pankki ja pörssi, ja kaikkein merkittävimpiä varmasti ovat sivilisaatioiden välillä tehtävät kauppasopimukset ja kauppareitit. Sopimuksilla sivilisaatiot vaihtavat keskenään tarvitsemiaan luonnonvaroja, mutta luonnonvaroja vaihdetaan myös rahaan. Varsin tyyppillisiä ovat sopimukset, jossa sivilisaation johtaja pyytää toiselta jotakin tiettyä luonnonvaraa ja tarjoaa vastineeksi tiettyä määrää kultaa. Käytännössä sivilisaatiot toimivat usein toistensa sponsoreina, sillä johtajat tarjoavat sopimuksia, joissa toinen sivilisaatio saa tietyn määrän kultaa jokaisella kierroksella. Mikäli kumpikin osapuoli on tyytyväinen sopimukseen, samaa sopimusta uudistetaan niin monesti kuin halutaan. Näin rahaan liittyy myös diplomaattinen ulottuvuus, sillä jatkuva kauppakumppanuus hyödyttää kumpaakin osapuolta.

Kauppareitit puolestaan eivät edellytä keskustelua toisen sivilisaation kanssa, ja ne poikkeavat muutenkin tietyiltä osin muista sivilisaatioiden kesken tehtävistä sopimuksista. Kauppareittejä perustetaan joko kansainvälisesti toiseen sivilisaatioon tai kaupunkivaltioon, tai johonkin omista kaupungeista, jolloin kaupankäynnin komponentti, karavaani, kuljettaa kaupungista toiseen ruokaa ja tuottavuutta. Kauppaa käydään sekä meri- että maateitse, ja merellä kaupankäynnin komponenttina toimii rahtilaiva. Karavaanit ja rahtilaivat ovat yksiköitä, jotka pelaajan täytyy ensin tuottaa jossakin kaupungeistaan saadakseen ne käyttöönsä. Pelaajalla on käytössään rajatusti tilaa karavaaneille, joten peli sallii vain muutamien karavaanien rakentamisen. Se, mihin karavaanin voi lähettää, ei riipu sivilisaatioiden välisistä sopimuksista – kauppareitin perustamisen estää ainoastaan se, että pelaaja on sodassa kohdemaan kanssa. Kyse onkin lähinnä valinnan tekemisestä sen suhteen, mistä sivilisaatiosta ja kaupungista pelaaja saa kauppareitin avulla eniten rahaa. Karavaanin ainoa funktio ei kuitenkaan ole tuoda rahaa, sillä sen välityksellä leviävät myös uskonnolliset ja kulttuuriset vaikutteet. Pelaaja voi taktikoida esimerkiksi lähettämällä karavaanin kaupunkiin, josta saa irti mahdollisimman suuren rahallisen hyödyn, ja josta toisaalta leviää mahdollisimman vähän vieraan uskonnon vaikutteita omaan sivilisaatioon. Pelaajalle näytetään reitin kohdetta valitessa listaus kohdekaupungeista, joita tarkastelemalla käy ilmi, mitä etuja oma ja vastustajan sivilisaatio saavat kauppareitistä.

Kullantuotantoa manageroidaan samalla tavoin kuin tuottavuutta: yksittäisten kansalaisten tai koko kaupungin fokusta siirtäen. Pelaaja saa asettaa koko kaupungin keskittymään kullantuotantoon, mutta on jälleen syytä tarkistaa, tapahtuuko tuotannon lisääminen jonkin muun, kenties tärkeemmän seikan kustannuksella. Pelissä on myös Wealth-projekti, johon tuotantoa keskittämällä 25 prosenttia kaupungin tuotannosta muuntuu kullaksi.

Civilization 5:n kohdalla on perusteltua todeta, että sillä, jolla on rahaa, on myös valtaa. Raha mahdollistaa pelaajalle liittolaisten ystävyyden ja komponenttien ostamisen, mikä toimii jopa jonkinlaisena oikotienä onneen – varakkaan sivilisaation ei tarvitse välttämättä tuottaa kaikkea itse, sillä yksiköitä voi ostaa rahalla, ja kaupunkivaltioiden liittolaisuutta on helppo pitää yllä lahjoittamalla säännöllisin väliajoin tietyn summan rahaa.

Pelin taloudesta keskusteltaessa on lisäksi huomioitava viennin ja tuonnin merkitys, joiden kautta kolonialismin teema jatkuu myös bisnesmiehen roolissa. Civilization 5:ssä viedään ulkovaltoihin ja tuodaan omaan sivilisaatioon kauppakaravaanien, kauppasopimusten ja suurten henkilöiden avulla kulttuuria, uskontoa, resursseja, rahaa ja tiedepisteitä. Resurssien vienti on keskeistä kolonialismin historiassakin. Esimerkkinä mainittakoon se, että 1700-luvulla eurooppalaisten siirtomaavaltojen puuntarve laivojen ja kaupunkien rakentamiseksi katettiin osittain suomalaisella puulla. Suomalaiset puolestaan nauttivat siirtomaista tuotuja tuotteita, kuten tupakkaa ja kahvia. Myöhemmin Suomen rooli merkittävänä tervan ja puun viejänä korostui. Tervaa myytiin Suomesta vuonna 1840 niin paljon, että myyntitulot olisivat riittäneet 140 000 ihmisen ruokkimiseksi<sup>122</sup>. Siirtomaavalloista suurin, Iso-Britannia, otti vastaan suuren osan Suomen vientituotteista, ja 1. ja 2. maailmasodan välisenä aikana Suomen kaupassa nähtiinkin merkittävää kasvua<sup>123</sup>. Paitsi että kolonialismi on ollut taloudellisesti kannattavaa toimintaa, se on osallistanut myös sellaisia maita, joilla ei ole itsellään ollut siirtomaita<sup>124</sup>. Suomikin on ulkomaankauppansa kautta osallistunut kolonialististen pyrkimysten tukemiseen. Civilization 5:n tuonti ja vienti eivät kuitenkaan ole täysin yhteneväisiä mekaniikkoja tosielämän vastineidensa kanssa, sillä pelissä ulkomaankauppa tarkoittaa lopulta hyvinkin suoraviivaista hyödykkeiden kuljettamista paikasta toiseen. Uskonto- ja kulttuurivaikutteiden levittämisen kauppakaravaanien

---

<sup>122</sup> Lehtonen & Löytty 2007, 111

<sup>123</sup> Lehtonen & Löytty 2007, 111-112

<sup>124</sup> Suomi ei ole itse ollut varsinaisesti siirtomaa, mutta Ruotsin vallan alla ollessaan suomalaisetkin tulivat osaksi kolonialistista sivistämistehtävää ruotsalaisten pyrkiessä sivistämään suomalaisia kristinuskoon käännettämällä (kts. Lehtonen & Löytty 2007, 108).

välityksellä voisi lukea kolonialistisen sivistämistehtävän osaksi, joskaan pelaaja ei saa vaihtoehtokaan toimia toisin – vaikutteet leviävät joka tapauksessa, halusi sitä tai ei. Lisäksi on muistettava, että pelaaja ei ole yksin pelin kolonialisti, sillä kaikki vaikutteet leviävät myös toiseen suuntaan: toisten sivilisaatioiden kauppakaravaanit tuovat mukanaan omia vaikutteitaan. Pelaajan sivilisaatio on siis samaan aikaan sekä kolonialististen toimien harjoittaja että kohde, kaiken aikaa sitä kuitenkin tahtomatta tai edes huomaamatta.

Kolonialismin teema tulee talouden ja bisneksenteon näkökulmasta näkyväksi myös siinä, miten sivilisaatioiden johtajat kohtelevat ympäristöä. Ympäristö on pelissä – kuten varsin usein reaali maailmassakin – bisneksen väline. Sivilisaatio saa vapaasti ostaa maata ympäriltään. Erikoista kuitenkin on, että pelaajalle ei käy ilmi, kuka maata myy tai mihin ostamiseen käytetty kulta katoaa. Luonnonvarat ostetulla maatilalla ovat ostotapahtuman suorittaneen sivilisaation omaisuutta, eikä pelaajaa missään vaiheessa aseteta kyseenalaiseen valoon jatkuvasta luonnonvarojen käytöstä, jota pelissä nimitetään paranteluksi. Ympäristökysymyksissä Civilization 5 toimiikin varsin epärealistisesti ja on selvästi ajastaan jäljessä<sup>125</sup>. Esimerkiksi tuuli- ja aurinkoenergiaa tai muita uusiutuvia luonnonvaroja hyödyntäviä teknologioita ei pelissä ole, mutta näiden sijaan uusiutumattomat luonnonvarat, öljy ja hiili, ovat edustettuina. Luonnonvaroja louhivat kaivokset ja öljynporauslautat toimivat jatkuvasti, ja ihmetystä herättääkin se, että luonnonvarojen liikakäytöstä tai mistään ihmisen toiminnasta ei koidu pelissä minkäänlaisia negatiivisia seurauksia – esimerkiksi luonnonkatastrofeihin liittyviä mekaniikkoja ei pelissä ole lainkaan.

Erään näkökulman imperialismiin taloutena tarjoavat Michael Hardt ja Antonio Negri, jotka ovat esittäneet ajatuksen imperiumista, maailmanjärjestyksestä, jossa mikään yksittäinen valtio ei johda muuta maailmaa<sup>126</sup>. Imperiaalisessa systeemissä kaikki toimii toisin kuin imperialistisessa – imperiumista voisi jopa puhua eräänlaisena kulttuurien sulatusuunina, sillä imperiumin keskeisiä ominaisuuksia ovat vallan alueellinen rajattomuus, joustavuus, monimuotoisuus ja -kansallisuus sekä globaalisuus.

Imperiaalisuus on kuitenkin helppo nähdä vain imperialismin jatkeena, sillä pohjimmiltaan imperiumi pelkää oman järjestyksensä murtumista ja on valmis oikeuttamaan poliisivallan

---

<sup>125</sup> On toki huomattava, että ympäristökysymykset ovat vuonna 2019 ajankohtaisempia kuin koskaan aiemmin, ja peli puolestaan on ilmestynyt vuonna 2010.

<sup>126</sup> Hardt & Negri 2005, 14

käytön järjestystä ylläpitääkseen. Imperiumiin liittyy monien hienojen ominaisuuksiensa kääntöpuolena paradoksaalisuutta, kriisejä ja epämääräisyyttä. Kaikessa kulttuurisessa monimuotoisuudessaan ja joustavuudessaankin imperiaalinen valta perustuu poliisitoimiin ja muiden yhteiskuntien asioihin puuttumiseen, jonka oikeutukseksi kelpaavat todellisen hätätilanteen lisäksi globaalit, ”perustavat oikeudelliset arvot”<sup>127</sup>. Jotkin tutkijat ovatkin kritisoineet imperiaalista maailmanjärjestystä imperialististen pyrkimysten täydentämisestä, sillä imperialistista retoriikkaa harjoitetaan edelleen, ja sitä harjoittavat nimenomaan huomattavaa valtaa nauttivat kapitalistiset yhteiskunnat. Imperialismi ei siis näytä vielääkään täysin purkautuneen, vaikka globalisaatiossa maailma ja poliittinen valtakin yhdentyvät<sup>128</sup>. Tässä suhteessa myös Civilization 5 on helppo nähdä eräänlaisena kapitalistisen yhteiskunnan imperialistisena tuotoksena, sillä pelistä on löydettävissä eurosentrismiä, kolonialistista retoriikkaa. Esimerkiksi pelin barbaarihahmot esitetään yksinkertaisina ja kehittymättöminä villi-ihmisinä, jotka aika-ajoin sieppaavat ”sivistyneempien” kansojen siviilejä leireihinsä. Barbaarit tulee hävittää, eikä peli tarjoa mahdollisuutta kompromisseihin tai rinnakkaiseloon. Toisaalta valloitusideologiaa toistetaan myös muiden sivilisaatioiden kautta. Rauhanomainen yhteiselo muiden imperiumien kanssa on lähtökohtaisesti mahdollista ja toivottavaa, mutta jos valtioiden intressit eivät kohtaa, diplomatian epäonnistumista on vaikea välttää – ja konfliktit ratkotaan aina sodan avulla. Civilizationin maailmassa voittajia on vain yksi, ja maailman jakaminen ”meihin” ja ”toisiin” on nähtävissä sivilisaatioidenkin välisessä kanssakäymisessä.

Hardtin ja Negrin määrittelemään imperiumiin liittyy myös biovallan käsite ja siirtymä kuriyhteiskunnasta kontrolliyhteiskuntaan. Kuriyhteiskunnassa valta kiinnittyy vahvasti erilaisiin laitoksiin, kuten vankiloihin, sairaaloihin ja kouluihin, jotka säätelevät kansalaisten käyttäytymistä ja ylläpitävät normeja ja rajoituksia. Nämä ”kuriaparaatit”, kuten Hardt ja Negri kertovat, ovat kontrolliyhteiskunnassa läsnä ja toimivat edelleen, mutta samalla vallankäyttöä ujutetaan syvemmälle ihmiselämän rakenteisiin, suorastaan ajatteluun ja kehoon saakka tietoverkkojen ja vaikkapa sosiaalihuollon kautta<sup>129</sup>. Vallankäytöllä pyritään säätelemään ihmisten keskinäisiä toimia ja hallitsemaan jopa luonteen ominaisuuksia. Tätä kaikkiin elämänalueisiin ulottuvaa valtaa kutsutaan biovallaksi. Se hallitsee meitä sisältä käsin, siinä missä kurivallan erilaiset instituutiot pyrkivät ennen kaikkea normien

---

<sup>127</sup> Hardt & Negri 2005, 34-36

<sup>128</sup> Hardt & Negri 2005, 26

<sup>129</sup> Hardt & Negri 2005, 39



tuottamiseen ja kansalaisten hallintaan ulkopuolelta tulevin käskyin.

Erilaisiin instituutioihin kiinnittyneen vallan vastustaminen lienee helpompaa kuin biovaltaa vastaan kapinointi, sillä laitokset ovat konkreettisia vastarinnan kohteita, kun taas biovallankäytössä ei ole ilmiselvää kohdetta, jota vastaan hyökätä. Näenkin, että videopelien kontekstissa pelitalot ja pelimaailman bisnesmiehet voidaan hyvin nimittää valtaapitäviksi instituutioiksi, jotka käyttävät samalla biovaltaa peleihin rakennettavien asenteiden, arvojen ja ideologioiden avulla. Ihmisten syvällinen manipulointi vaikuttaa vähintäänkin arveluttavalta toiminnalta, mutta imperiumin toiminnassa laillisuus on keskeisessä osassa – kyse ei siis ole totalitaristisesta tai diktatuurisesta järjestelmästä<sup>130</sup>.

Lopuksi on todettava, että bisnesmiehen roolissaan pelaaja joutuu eräänlaisen talousimperialistin rooliin. Tämä manifestoituu etenkin luonnonvarojen suurkuluttamisena ja hyväksikäyttönä ja rahan käyttämisenä vallan välineenä muun muassa lahjontaan. Pelissä on myös joitain kuriyhteiskunnan instituutteja, kuten sairaala, poliisilaitos, koulu ja temppele, joista etenkin poliisi toimii eräänlaisena normien ylläpitäjänä. Civilization 5:ssä poliisivoimien tehtävä on estää sivilisaatioiden välistä teknologioiden varastelua, joten poliisilaitos ylläpitää normia, jonka mukaan varastelu on väärin. Myös kontrolliyhteiskunnan biovaltamekaniikat ovat pelissä läsnä sikäli, että sivilisaatioiden tekemät julistukset ystävydestä ja epäluottamuksesta voi nähdä mielipidevaikuttamisen ja kansainvälisten suhteiden manipuloinnin keinoina. Lisäksi kaupunkien kansalaiset ovat – melko abstraktin oloisesta statuksestaan huolimatta – biovallan käytön kohteita, sillä he reagoivat asenteiden ja mielipiteiden manipulointiin kapinoimalla johtajaansa vastaan vaatien ideologian vaihtamista.

---

<sup>130</sup> Hardt & Negri 2005, 42

## 8. Johtopäätökset

Tässä tutkimuksessa olen analysoinut, millaisia rooleja pelaajalle muodostuu Civilization 5 -strategiapelissä. Pelaajan rooleiksi olen määritellyt tutkimusmatkailijan, kulttuuri-intoilijan, diplomaatin ja bisnesmiehen roolit, ja kussakin roolissa edelleen määritetty erilaisia sisäistetyn pelaajan kategorioita. Olen koonnut alla olevaan taulukkoon pelaajan roolit ja niihin liittyvät sisäistetyn pelaajan kategoriat.

<b>rooli</b>	<b>tutkimusmatkailija</b>	<b>kulttuuri-intoilija</b>	<b>diplomaatti</b>	<b>bisnesmies</b>
sisäistys	kolonialististen myyttien toistaja	kulttuuri-imperialisti / kulttuurin suojelija	selviytyjä / korruptoitunut diplomaatti	talousimperialisti

*Taulukko 1. Pelaajan roolit pelissä Civilization 5 ja kuhunkin rooliin liittyvä sisäistetyn pelaajan kategoria.*

Keskeinen havaintoni rooleista on, että peli asettaa pelaajan jonkinlaiseen imperialistiseen asentoon miltei jokaisessa roolissa – ainoastaan diplomaatin roolissa imperialismiin liittyvät mekaniikat eivät tule yhtä voimakkaasti ilmi kuin muissa rooleissa. On tärkeää huomata, että pelin mekaniikat suorastaan edellyttävät pelaajalta imperialistisia toimia, joten pelaaja ei välttämättä mene näihin rooleihin vapaasta tahdostaan.

Huomautettakoon, että olen kerännyt tutkimusaineistoni kulttuuriorientoituneella pelaamisella, joten tiedostan, että kulttuuriin liittyvät seikat ovat pelityylini vuoksi voineet saada tutkimuksessani huomattavasti suuremman jalansijan kuin esimerkiksi tiedeorientoituneessa pelaamisessa. Mikäli aineisto kerättäisiin jollakin toisella pelityylillä, tulokset todennäköisesti poikkeaisivat omistani. Täten tutkimukseni tulokset eivät kaikilta osin ole yleistettävissä. Uskon kuitenkin, että millä tahansa orientaatiolla tutkimusmatkailijan rooli tulisi joka tapauksessa esiin. Löytöretkeily on jopa niin keskeisessä asemassa, että pelaajan on suostuttava siihen päästäkseen osalliseksi resursseista, kaupankäynnistä ja muista pelin etenemisen kannalta täysin keskeisistä elementeistä – väitän jopa, että tutkimusmatkailijan rooli on avain muihin mahdollisiin rooleihin.

Rooleista huomataan lisäksi se, että ne eivät sulje toisiaan pois mutta voivat olla kuitenkin keskenään ristiriitaisia. Tämä tulee ilmi kulttuuri-intoilijan roolissa, jossa on mahdollista olla yhtä aikaa riistävä kulttuuri-imperialisti kuin kulttuuriartefakteja keräävä ja pelastava suojelijakin. Diplomaattiroolissa puolestaan pelaaja toisaalta yrittää selviytyä epävakaa maailmassa arvaamattomien sivilisaatioiden ympäröimänä harjoittaen samalla itse korruptoitunutta lahjontapolitiikkaa. Nämä sisäistykset ovat keskenään ristiriitaisia ja silti täysin mahdollisia. Samantapaisen havainnon on tehnyt Jonas Heide Smith omista pelaajamalleistaan. Hän on todennut, että pelaaja voi toimia yhtäaikaaisesti useiden eri mallien määrittelemällä tavalla, ja mallit voivat olla myös ristiriidassa keskenään. Smith on erityisen kiinnostunut rationaalisen pelaajan mallista ja kuvaileekin, kuinka monet pelisuunnittelijat – esimerkiksi Greg Costikyan – tuntuvat pitävän rationaalisen loogista lähestymistapaa itsestään selvänä tapana pelata. Näkemyksen mukaan kaikki pelaajat ovat kiinnostuneita vain pelin voittamisesta, ja pelaajat ovatkin täten täydellisen rationaalisia optimoijia<sup>131</sup>. Totuus ei liene näin mustavalkoinen, mutta on todettava, että rationaalisen pelaajan rooli näkyy melko selkeästi Civilization 5:een rakennetuissa mekaniikoissa. Peli sisältää oletuksen siitä, että pelaaja toimii imperialistisilla tavoilla voittaakseen. Jos pelaaja esimerkiksi jostain syystä kieltäytyisi perustamasta kaupunkia, peli loppuisi lyhyeen, eikä sen tarkoitus toteutuisi – tai ainakaan pelaaja ei menestyisi päämäärien tavoittelussa kovin hyvin.

Sisäistetyn pelaajan ajatusta aiemmin pohtinut Olli Sotamaa toteaa, että pelisuunnittelijat eivät ainoastaan suunnittele valmiita artefakteja vaan myös tukevat tietynlaisia pelaamisen tapoja – ja näin ollen tietynlaisia pelaajia. Suunnittelijoiden käsitys pelaajasta suunnittelun alkuvaiheessa voi vaikuttaa voimakkaastikin siihen, millaisia identiteettejä pelissä lopulta muotoutuu<sup>132</sup>. Oma tutkimukseni puoltaa vahvasti tätä näkemystä. Pelaaja joutuu Civilization 5:ssä imperialistisiin rooleihin siksi, että suunnittelijat ovat luoneet imperialismiin johtavia pelaamisen tapoja ja mekaniikkoja ja näin ollen luoneet myös pelaajia, jotka väistämättä noudattavat näitä tapoja. Aki Järvinen onkin osuvasti todennut, että pelisuunnittelija suunnittelee lopulta pelaajia, ei pelejä<sup>133</sup>. Sotamaa toisaalta huomauttaa myös, että pelaajat eivät aina joudu toimimaan ainoastaan pelin ”alamaisina”, sillä monet

---

<sup>131</sup> Smith 2006, 35-36

<sup>132</sup> Sotamaa 2009, 68

<sup>133</sup> Järvinen 2008, 102

pelit tarjoavat pelaajille myös improvisoinnin ja odottamattomien strategioiden käytön mahdollisuuksia<sup>134</sup>. Näen, että Civilization 5 mahdollistaa jonkin verran luovaa kehittelyä – onhan kyseessä strategiapeli, jossa tavoitteita voi lähestyä millaisen tahansa sopivaksi katsomansa strategian avulla – mutta tutkimukseni ei anna viitteitä siitä, että peli sallisi kovinkaan merkittävää improvisointia. Pelin olosuhteita voi toki muuttaa asetuksia säätämällä, mutta on huomattava, että erilaiset asetukset ovat pelintekijöiden tarkoituksella tarjoamia, joten tällöinkään ei voida puhua varsinaisesta rajojen rikkomisesta.

Tutkimukseni perusteella voin todeta, että Civilization 5 -pelissä toistuvat varsin monet siirtomaavaltaan liittyvät kolonialistiset, eurosentiset stereotypiat. On perusteltua väittää, että kolonialismi jatkuu edelleen, sillä sen vaikutukset näkyvät ja tuntuvat siirtomaavallan jälkeisenä, jälkikoloniaalisena aikanakin – myös peleissä. Vaikka kulttuurituotteita tulkittaisiin aina aikansa kuvina ja pelejä ”vain peleinä”, joiden tarkoitus ei välttämättä ole vahvistaa imperialistisia ideologioita, en voi olla kiinnittämättä huomiota siihen, että erityisesti strategiapelissä on löydettävissä kolonialististen myyttien toisintamista. Näin ollen pelien nimittäminen ”vain peleiksi” tuntuu ongelmalliselta, sillä pelit välittävät, vahvistavat ja ylläpitävät kulttuurisia merkityksiä ja vaikuttavat siihen, millaisia ajattelutapoja omaksumme. Täten myös Smithin määrittelemä herkistyneen pelaajan malli toteutuu kulttuurissamme: pelien välittämät asenteet vaikuttavat siihen, miten käyttäydymme esimerkiksi tiettyjä ihmisryhmiä kohtaan<sup>135</sup>.

Näitä taustoja vasten on syytä pohtia, millaisia ideologioita pelaaja sisäistää pelissä. Toisaalta pelaaja sisäistää imperialistisia toimintatapoja pelimaailmassa toimiessaan, mutta on otettava huomioon myös ”ohjaajan”, vallankäyttäjän ja toisaalta vallan objektina olevan pelaajan roolit. Ohjaajan ja vallankäyttäjän roolia on pohtinut Juho Kuorikoski, joka näkee, että teatterilla ja videopeleillä on paljon yhteisiä elementtejä. Sekä teatteri että roolipelit vaativat rooliin eläytymistä, ja kummallakin on ohjaaja, näyttelijät ja käsikirjoittaja. Myös Civilization 5 -pelissä on vahva roolipelielementti sikäli, että pelaaja eläytyy valitsemansa johtajan rooliin. Roolipeleissä pelaaja on itse päähenkilö ja yleisö, kun taas strategiapelissä pelaaja toimii suurena ohjaajana suunnitellen ja toteuttaen yksiköidensä toimintaa. Digitaalisten pelien kohdalla on kuitenkin todettava, että pelaaja ei voi saada kaikkivoipaa

---

<sup>134</sup> Sotamaa 2009, 70

<sup>135</sup> Tarkempana esimerkkinä mainittakoon pelien usein varsin stereotyyppiset naisrepresentaatiot ja niiden vaikutus siihen, miten naisiin yleisesti suhtaudutaan.

jumalan roolia, sillä hän ei pääse vaikuttamaan pelisuunnittelijoiden luomiin puitteisiin. Kuorikoski käyttääkin esimerkkinä monivalintatilanteita, joiden avulla pelaajalle luodaan illuusio siitä, että pelaaja voi todella vaikuttaa pelin loppuratkaisuun. Todellisuudessa pelaaja saa monivalintojen avulla vain joitakin lisävaihtoehtoja pelintekijöiden luoman karsinan sisällä<sup>136</sup>, ja loppuratkaisut on ennalta päätetty.

Kuorikoski on lisäksi todennut pelaajaan kohdistuvasta vallankäytöstä seuraavaa: ”Kun tietokone johtaa peliä, valintoja eivät rajoita luovuus, vaan säännöt, joiden varassa pelimaailma toimii”<sup>137</sup>. Tätä taustaa vasten ajatellen digitaalisissa peleissä muodostuvat pelaajan roolit ja ideologiat ovat aina rajoittavia, sillä pelaajalla ei ole valtaa pelintekijöiden määrittämiin sääntöihin. Valta voidaankin ymmärtää kielteisesti nimenomaan rajoittavana tekijänä, vapauden rajana<sup>138</sup>. Rajoitteiden kanssa kuitenkin suostutaan elämään, koska vapaus rajoittuu vain osaksi, ja vallan objektit saavat pitää ainakin jonkin osan vapaudestaan. Michel Foucault’n mukaan valtaa ei pitäisi ymmärtää näin kapeasti, sillä valta ”myös tuottaa subjekteja haluineen, taipumuksineen ja pyrkimyksineen”<sup>139</sup>.

Arkiymmärryksellä valta määrittyy usein niin, että jollakin yksilöllä tai virallisella taholla on valtaa päättää toisen ihmisen tai ihmisryhmän asioista. Civilization 5:ssä pelaajalla on valtaa oman valtiosimulaationsa kehittämisessä ja ylläpidossa sääntöjen sallimissa rajoissa. Peliteollisuudella on sääntöjen luomisen kautta valtaa, joka sekä rajoittaa että tuottaa valtasubjekteja. Pelaajien odotetaan noudattavan sääntöjä, mutta samaan aikaan pelaajat ovat valtasubjekteja omine tavoitteineen. He löytävät pelistä bugeja ja glitchejä ja käyttävät niitä hyväkseen, luovat uusia strategisia toimintatapoja ja esimerkiksi tekevät modeja, jotka tuovat peliin lisää sisältöä ja siten venyttävät affordanssien rajoja. Toisaalta pelaajat ovat myös Hardtin ja Negrin määrittelemän biovallan käytön kohteita sikäli, että peleihin rakennetut ideologiat vuotavat väistämättä ihmisten ajatteluun.

Civilization 5 on simulaatiopeli, mikä tarkoittaa pohjimmiltaan sitä, että se pyrkii representoimaan reaali maailmaa. Simulaatiopelien voisikin ajatella toimivan eräänlaisina –

---

<sup>136</sup> Kuorikoski 2018, 140

<sup>137</sup> Kuorikoski 2018, 142

<sup>138</sup> Pelaajan vapauden rajoittamisen voisi ajatella ulottuvan jopa niinkin pitkälle, että pelejä nimitetään ulospääsemättömiksi rautahäkeiksi, kuten pelisuunnittelija Ian Bogost on tehnyt (Kuivakari 2018, 13).

<sup>139</sup> Alasuutari 1996, 42-43

Bogostin ilmaisua lainatakseni – ”rautahäkkeinä”, sillä niihin rakennetuista ideologioista irrottautuminen voi olla äärimmäisen vaikeaa. Tanja Sihvonen huomauttaa, että representaatiot eivät koskaan ole vapaita ideologioista ja semioottisista kamppailuista, ja joudummekin navigoimaan symbolien täyttämässä maailmassa<sup>140</sup>.

Pelaajan ja peliteollisuuden välisistä valta-asetelmista keskusteltaessa on tärkeää huomata, millaisesta näkökulmasta pelisuunnittelija aihetta lähestyy. Pelisuunnittelijat pyrkivät toki suunnittelemaan pelikokemuksia etukäteen, mutta suunnitelma toteutuu vain osittain, sillä pelaajan käytöksen suunnitteleminen on mahdotonta. Pelin säännöt auttavat suunnittelijaa ohjaamaan käytöstä haluttuun suuntaan, jotta peli toteuttaisi tarkoituksensa. *Imagined player*, kuviteltu pelaaja, onkin suunnitteluvaiheessa hyödynnettävä suunnitteluapu, eräänlainen pelin tarkoitusta toteuttavan pelaajan kaava<sup>141</sup>. Väitän kuitenkin, että kuvitellun pelaajan käyttäminen pelien suunnittelussa muodostaa filosofisen ongelman. Jos pelaajan rooli on peliteollisuuden taholta jo etukäteen konstruoitu, vaikuttaa siltä, ettei pelaamista havainnoitaessa ole mahdollista saada täysin puhdasta tutkimusdataa. Pyrkimyksenäni oli saada mahdollisimman puhdas aineisto pelaamalla peliä standardiasetuksilla – mikä sekä oli todellisuudessa valinta, joka johti tietäntyyppisten roolien muodostumiseen.

Tutkimukseni on nähdäkseni onnistunut tavoitteessaan rakentaa ymmärrystä siitä, mikä on peliteollisuuden osuus pelaajan roolien muodostumisessa, ja millaisia rooleja pelaajalle mahdollisesti pyritään rakentamaan ennalta. Uskon löytäneeni strategiapelien kontekstissa olennaisia rooleja, ja näkisinkin jatkotutkimuksen paikan siinä, missä määrin rooleihin liittyviä ideologioita välitetään muissa genren peleissä ja millainen merkitys kyseisillä ideologioilla on kulttuurissamme. Tutkimuksessani olen todennut tutkimusmatkailijan roolin pelin avainrooliksi, ja olisikin kiinnostavaa tietää, löytyykö strategiapelien genrestä joitain avainrooleja, jotka määrittelevät koko genren luonnetta.

---

<sup>140</sup> Sihvonen 2009, 144

<sup>141</sup> Sotamaa 2009, 29-30

## 9. LÄHTEET

Aarseth, E.: I Fought The Law: Transgressive Play and the Implied Player, 130–132. Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference, 2007. Viitattu 25.8.2019. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>

Aarseth, E.: Playing Research: Methodological approaches to game analysis, 5–7. Game Approaches/Spilveje. Papers from spilforskning.dk Conference 28.-29.8.2003. Viitattu 22.2.2019. <http://www.bendevane.com/VTA2012/wpcontent/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>

Alasuutari, P.: Kulttuurintutkimus ja kulturalismi. Teoksessa Kupiainen, J. & Sevänen, E. (toim.): Kulttuurintutkimus. Johdanto, 32–50. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 1996.

Berridge, G.R.: Diplomacy: Theory and Practice, 1–2, 5. Hampshire & New York: Palgrave, 2002.

Black, J.: A History of Diplomacy, 11–12. Lontoo: Reaktion Books Ltd, 2002.

Capps, K.: What ‘Civilization VI’ Gets Wrong About Civilization. Citylab 20.10.2016. Viitattu 10.12.2018. <https://www.citylab.com/life/2016/10/what-civilization-vi-gets-wrong-about-civilization/504653/>

Catan-pelin verkkosivut. Viitattu 23.1.2019. <https://www.catan.com/game/catan>

Chalk, A.: Civilization IV: Colonization Called ‘Morally Disturbing’. The Escapist 27.6.2008. Viitattu 9.4.2018. <http://www.escapistmagazine.com/news/view/84721-Civilization-IV-Colonization-Called-Morally-Disturbing>

Civilization Fanatics Center -sivuston keskustelu Civilization 5- pelissä käytettävistä solvauksista. Viitattu 30.5.2019. <https://forums.civfanatics.com/threads/wtf-random-insults.521738/>

Edwards, B.: The History of Civilization. Gamasutra 18.7.2007. Viitattu 9.4.2018. [https://www.gamasutra.com/view/feature/129947/the\\_history\\_of\\_civilization.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/129947/the_history_of_civilization.php)

Farca, G.: The Stanley Parable: Dystopia and the Implied Player, 1. Proceedings of DiGRA 2015 Conference: Diversity of Play. Viitattu 6.3.2019. [https://www.researchgate.net/publication/329165029\\_The\\_Stanley\\_Parable\\_Dystopia\\_and\\_The\\_Implied\\_Player](https://www.researchgate.net/publication/329165029_The_Stanley_Parable_Dystopia_and_The_Implied_Player)

Fiske, J.: Power Plays, Power Works, 156–157, 161. Lontoo & New York: Verso, 1993.

- Giddings, S.: Simulation. Teoksessa Wolf, M.J.P. ja Perron, M.: The Routledge Companion to Video Game Studies, 259–266. New York: Routledge, 2014.
- Gordon, D.: Risk vs Diplomacy. The Cardboard Republic 4.10.2013. Viitattu 11.4.2018. <http://www.cardboardrepublic.com/classics/risk-vs-diplomacy>
- Hardt, M. & Negri, A.: Imperiumi, 14, 26, 29, 34–36, 39, 42. Juva: WS Bookwell Oy, 2005.
- Hebdige, D.: Fax to the Future. Marxism Today 1/1990, 18–23. Viitattu 9.5.2019. <https://www.unz.com/print/MarxismToday-1990jan-00018/>
- Henriksson, M.: Toinen aalto. Eurooppalaiset rosvo- ja löytöretket Amerikoissa, 11. Tampere: Tammer-Paino Oy, 1997.
- Historie Årbog: Historian vuosikirja 2018: Nixonin ja Maon historiallinen kohtaaminen. Historia-lehden verkkosivut 28.11.2018. Viitattu 14.4.2019. <https://historianet.fi/sota/kylma-sota/historian-vuosikirja-2018-nixonin-ja-maon-historiallinen-kohtaaminen>
- Huang, E.: Americans largely won't pay to win a video game — but Chinese gamers will. CNBC 30.5.2018. Päivitetty 31.5.2018. Viitattu 11.2.2019. <https://www.cnbc.com/2018/05/30/pay-to-win-video-games-differences-between-us-and-chinese-gamers.html>
- Hämäläinen, T.: Haastattelu: Pelitutkija tarkastelee pelejä pintaa syvemältä. Muropaketti 14.2.2017. Viitattu 25.8.2019. <https://muropaketti.com/pelit/peliartikkelit/haastattelu-pelitutkija-tarkastelee-peleja-pintaa-syvemmalta/>
- Isaksson, P. & Jokisalo, J.: Historian lisälehtiä: suvaitsevaisuuden ongelma ja vähemmistöt kansallisessa historiassa, 35. Helsinki: Like: Suomen rauhanpuolustajat, 2005.
- Iser, W.: The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett. Baltimore ja Lontoo: Johns Hopkins University Press, 1974.
- Johnson, D.S. & Nurminen, J.: Meritie - Navigoinnin historia, 15, 64, 76, 84. Helsinki: Art-Print Oy, 2007.
- Juul, J.: Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, 59. Massachusetts: MIT Press, 2005.
- Järvinen, A.: The Elements of Simulation in Digital Games. System, representation and interface in Grand Theft Auto: Vice City. Dichtung Digital, 2003. Viitattu 23.1.2019. <http://www.dichtung-digital.org/2003/issue/4/jaervinen/index.htm>



Järvinen, A.: Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design, 54–56, 102, 257–258. Tampere University Press, 2008. Viitattu 17.8.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/67820/978-951-44-7252-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kainuun prikaati: Simulaattoriavusteiset järjestelmät tehostavat taistelukoulutusta. Maavoimat 16.10. 2017. Viitattu 1.2.2019. [https://maavoimat.fi/artikkeli/-/asset\\_publisher/simulaattoriavusteiset-jarjestelmat-tehostavat-taistelukoulutusta](https://maavoimat.fi/artikkeli/-/asset_publisher/simulaattoriavusteiset-jarjestelmat-tehostavat-taistelukoulutusta)

Kamper, S.: It will take 4,528 hours of gameplay (or \$2100) to unlock all base-game content in star Wars: Battlefront 2. Star Wars Gaming 14.11.2017. Viitattu 11.2.2019. <http://www.swtorstrategies.com/2017/11/it-will-take-4528-hours-of-gameplay-or-2100-to-unlock-all-base-game-content.html>

Klastrup, L.: Interactions Forms, Agents and Tellable Events in EverQuest. Teoksessa Mäyrä, F. (toim.): CGDC Conference Proceedings, 331–340. Tampere: Tampere University Press, 2002.

Knuuttila, S.: Kaiken kattava kulttuuri? Teoksessa Kupiainen, J. & Sevänen, E. (toim.): Kulttuurintutkimus. Johdanto, 9–31. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 1996.

Kuivakari, S.: Interface Archaeology in Simulation Culture. Teoksessa Wilson, P.: & McEntaggart, P. (toim.): Navigating Landscapes of Mediated Memory, 133–144. Oxford: Inter-disciplinary press, 2011.

Kuivakari, S.: Pelien kynnyksellä, 10–11, 13. Rovaniemi: Grano Oy, 2018.

Kuorikoski, J.: Pelitaiteen manifesti, 140–146, 151. Viljandi: Print Best, 2018.

Kuortti, J.: Jälkikoloniaalisia käännöksiä. Teoksessa (toim.) Kuortti, J., Lehtonen, M. & Löytty, O.: Kolonialismin jäljet. Keskustat, periferiat ja Suomi, 11–26. Tampere: Tammer-Paino, 2007.

Kupiainen, J.: Antropologinen taiteentutkimus. Teoksessa Kupiainen, J. & Sevänen, E. (toim.): Kulttuurintutkimus. Johdanto, 164–183. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 1996.

Kupiainen, J. & Sihvo, H.: Turismi ja kulttuurit nykymaailmassa. Teoksessa Kupiainen, J. & Sevänen, E. (toim.): Kulttuurintutkimus. Johdanto, 293–310. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 1996.

Lainema, M. & Nurminen, J.: Ultima Thule - pohjoiset löytöretket, 10, 12, 17, 18–19, 24, 74, 331. Helsinki: Art-Print Oy, 2001.

Lankoski, P. & Björk, S.: Formal analysis of gameplay. Teoksessa Lankoski, P. & Björk, S. (toim.): Game Research Methods: An Overview, 23–35. Pittsburgh: ETC Press, 2015.

Lehtonen, M. & Löytty, O.: Suomiko toista maata? Teoksessa (toim.) Kuortti, J., Lehtonen, M. & Löytty, O.: Kolonialismin jäljet. Keskustat, periferiat ja Suomi, 105–118. Tampere: Tammer-Paino, 2007.

Löytty, O.: Valkoinen pimeys: Afrikka kolonialistisessa kirjallisuudessa, 13–14,16, 27. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy, 1997.

Manzos, A.: Pelit elämän peilinä, 134. Latvia: Dardedze Holography, 2018.

Moss, R.: Build, gather, brawl, repeat: The of history of real-time strategy games. Ars Technica 15.9.2017. Viitattu 30.11.2017. <https://arstechnica.com/gaming/2017/09/build-gather-brawl-repeat-the-history-of-real-time-strategy-games/5/>

Mäyrä, F.: An Introduction to Game Studies. Games in Culture, 99–101, 156, 165. London: SAGE Publications Ltd, 2008.

Mäyrä, F.: Getting into the Game. Doing Multidisciplinary Game Studies. Teoksessa (toim.) Perron, B. & Wolf, M.J.P.: The Video Game Theory Reader 2, 313–329. New York & London: Routledge, 2009.

Nieminen, A.: Racistista lastenkulttuuria? Maailman kuvalehti 30.11.2003. Viitattu 11.4.2018. <https://www.maailmankuvalehti.fi/2003/6/pitkat/racistista-lastenkulttuuria>

Piccione, P. A.: In Search of the Meaning of Senet. Archaeology vol. 33, 4/1980, 55–58. Viitattu 11.5.2019. [http://www.piccionepeople.cofc.edu/piccione\\_senet.pdf](http://www.piccionepeople.cofc.edu/piccione_senet.pdf)

Prensky, M.: Digital game-based learning. ACM Computers in Entertainment, Vol. 1, No. 1, October 2003, 2. Viitattu 15.9.2019. <https://doi.org.ezproxy.ulapland.fi/10.1145/950566.950596>

Reddit-sivuston keskustelu Lycerius-nimimerkillä toimivan pelaajan tilanteesta Civilization 2 -pelissä. Viitattu 20.9.2019. [https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uxpil/ive\\_been\\_playing\\_the\\_same\\_game\\_of\\_civilization\\_ii/](https://www.reddit.com/r/gaming/comments/uxpil/ive_been_playing_the_same_game_of_civilization_ii/)

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A.: 6.4. Havainnointi. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto, 2006. Viitattu 22.2.2019. [https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6\\_4.html](https://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_4.html)

Sihvonen, T.: Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming, 144. Turku: Uniprint, 2009. Viitattu 20.10. 2019. <https://www.utupub.fi/handle/10024/44913>

Smith, J.H.: Plans And Purposes. How Videogame Goals Shape Player Behaviour, 23–42. Viitattu 13.5.2019. <http://jonassmith.dk/weblog/wp-content/dissertation1-0.pdf>

Sotamaa, O.: The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures, 3, 19, 29–30, 48–49, 53, 55, 65, 68, 70, 90–91. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print, 2009. Viitattu elo-lokakuussa 2019. [https://www.academia.edu/2740981/The\\_Players\\_Game\\_Towards\\_Understanding\\_Player\\_Production\\_Among\\_Computer\\_Game\\_Cultures](https://www.academia.edu/2740981/The_Players_Game_Towards_Understanding_Player_Production_Among_Computer_Game_Cultures)

Stenros, J.: Playfulness, Play and Games. A Constructionist Ludology Approach, 21–22, 25, 40–41, 45. Tampere: Tampere University Press, 2015. Viitattu syys-lokakuussa 2019. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/96986>

Söderholm, S.: Antropologinen kulttuurintutkimus. Teoksessa Teoksessa Kupiainen, J. & Sevänen, E. (toim.): Kulttuurintutkimus. Johdanto, 119–142. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy, 1996.

Tikka, R.: Antiikin Rooman lautapelit. Teoksessa Suominen, J. et al. (toim.): Pelitutkimuksen vuosikirja 2012, 1–10. Tampere: Tampereen yliopisto, 2012. Viitattu 29.1.2019. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja-2012>

Vadén, T.: Mustaa Valkoisella. Niin & Näin 1/1998, 72. Viitattu 28.4. 2019. <https://netn.fi/sites/www.netn.fi/files/netn981-26.pdf>

Wagner, P.: Civilization, colonialism, and the misunderstanding of history. The Ontological Geek 31.5.2017. Viitattu 9.4.2018. <http://ontologicalgeek.com/civilization-colonialism-and-the-misunderstanding-of-history/>

Wilhelmsson, U.: Game Ego Presence in Video and Computer Games. Teoksessa Leino, O., Wirman, H. & Fernandez, A. (toim.): Extending Experiences. Structure, analysis and design of computer game player experience, 58–72. Rovaniemi: Lapland University Press, 2008.

Kuvalähteet:

Kuva 1.: Järvinen, A.: Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design, 55. Tampere University Press, 2008. Viitattu 17.8.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/67820/978-951-44-7252-7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Kuvat 2 & 4-9: Civilization 5 -pelistä itse ottamani ruutukaappaukset.

Kuva 3.: Klastrup, L.: Klastrup, L.: Interactions Forms, Agents and Tellable Events in

EverQuest. Teoksessa Mäyrä, F. (toim.): CGDC Conference Proceedings, 337. Tampere: Tampere University Press, 2002.