NÄKÖKULMA

FIKTION JA TODEN YHDISTELMIÄ – PELAAJIEN AISTIKOKEMUKSET PELIEN ULKOPUOLELLA

Pelaajien fanitustavat voivat tuoda yhteen pelien fiktiota ja oikean elämän ympäristöä, esineitä ja asioita. Aistikokemukset ja mielikuvituksen lento ovat keinoja päästä osaksi pelien maailmaa ruudun toisella puolella ja muuttaa tuttua ympäristöä pelien kaltaiseksi. Tämä puolestaan tuottaa pelaajille hienoja kokemuksia pelaamistapahtuman ulkopuolella ja voi ruokkia heidän omaa luovuuttaan ja herättää katsomaan tuttua ympäristöä toisin.

Avainsanat: digitaaliset pelit, Alan Wake 2, fanitustavat, ympäristö, aistit

ELISA WIIK
Tutkijatohtori
Tampereen yliopisto

Erilaiset fanitustavat tuovat pelien maailmat konkreettisesti osaksi pelaajien kokemusmaailmaa. Pelaajat voivat eläytyä hahmoonsa vaikkapa tekemällä itselleen pikkutarkan jäljennyksen hahmon asusta ja omaksumalla hahmon maneerit eli tietynlaiset tavat esiintyessään asukilpailuissa tai valokuvaussessioissa. Fanittaa voi myös ostamalla peleissä esiintyvistä ruoista tehtyjä keittokirjoja ja tekemällä niiden resepteistä ruokaa tai ostamalla netistä hahmoa kuvastavan parfyymin, tuoksukynttilän tai teesekoituksen.

Sekä fanit että pelien julkaisijat ovat tuoneet markkinoille lukuisia keittokirjoja peleissä esiintyvistä ruoista, ja joissakin peleissä on reseptejä keräiltävien dokumenttien muodossa. Samaan tapaan on myös myynnissä peliin liittyviä parfyymeja, tuoksukynttilöitä ja teesekoituksia. Niitä suunnittelevat fanit ja pelien julkaisijat joutuvat miettimään, miten tuoksujen ja makujen sekoituksilla ilmennetään tietyn pelimaailman tunnelmaa tai hahmon luonnetta.

Nämä fanitustavat kertovat siitä, että pelaajilla on toive päästä kehollisesti osaksi pelien fiktiivistä kokemusta. Pelkkä ruudun katsominen ei riitä, he haluavat kokea, tuntea, maistaa ja haistaa sen, mitä pelaajahahmo kokee, tuntee, maistaa ja haistaa. Aktiivisten fanitustapojen lisäksi pelien maailma voi tulla osaksi pelaajan maailmaa yllättäen ympäristön herättämien mielikuvien kautta. Tämä on erittäin tuttua minulle. Pelaajana koen vahvasti digitaalisten pelien ympäristön ja oikean ympäristöni suhteen toisiinsa. Kun olin pelannut *Batman Arkham* -sarjaa, jossa Batman rikkoo valvontakameroita Batarang-heittoaseellaan, kiinnitin huomiota valvontakameroihin Tampereella kaupungilla kulkiessani. Kun eräässä elokuvassa kuvattiin Lontoon Tower Bridge -siltaa, tuli minulle vahva ”olen ollut tuolla” -olo, sillä olin kiipeillyt siltaa pitkin *Assassin's Creed Syndicate* -pelissä.

Alan Wake-pelisarjalla on erityinen paikka sydämessäni, se on yksi lempipelisarjoistani. Vaikka ensimmäisen pelin Pacific Northwest -alueen synkät kuusimetsät on mallinnettu amerikkalaisten maisemien perusteella, suomalaiselle ne tuntuvat yhtä kotoisille kuin omat metsät. Vaikka kuuset ovat eri lajiketta, tiheät tummanvihreät havupuut, sammaleiset kivet ja kuohuvat kosket muistuttavat paljon Suomen luontoa. Kun ensimmäisen pelin tiimoilta järjestettiin valokuvauskilpailu, oli minulle ja puolisolleni helppoa mennä keskellä kesäyötä oman takapihan metsikköön kuvaamaan teoksesta inspiroitunut kohtaus, sillä maisemat olivat sen verran samanlaisia. Toinen omakohtainen kokemukseni tapahtui menneenä kesänä, kun näin Tampereella kotini lähellä harvennetun metsän takaa esiin tulleen voimalaitoksen muuntajapihan. Koska olin Alanina taistellut pahuutta vastaan samanlaisessa ympäristössä, muuntajapiha ei ollutkaan minulle enää vieras, vaan paikka johon minulla pelin maailman myötä oli mielikuvituksessani pääsy.

Alan Wake 2 -pelissä suomalaisuutta tuodaan esille monella eri tavalla, mikä tarjoaa suomalaiselle pelaajalle mahdollisuuden asettua fiktion ja arkitodellisuuden rajapinnalle. Tallennuspisteillä oleva höyryävä kupponen kahvia ja karjalanpiirakka ovat pelaajille helppo eväs tehdä myös omassa keittiössä ja tuoda pelin todellisuutta ruudun toiselle puolelle. Wateryn kylässä oleva hirsiseinäinen sauna voisi löytyä suomalaisen järven rannalta koivuineen ja kaisloineen. Siinä missä pelin tavalliseen maailmaan liittyvät asiat, kuten ruoka ja sauna, on helppo kokea arjessa, tarinan toinen puoli eli yliluonnollinen kauhu on vaikeampaa saavuttaa. Fanien valokuvaussessioissa pelistä tutun uhkaavan tunnelman voi toteuttaa valaistuksella, puvustuksella ja asennoilla. Yliluonnolliselta vaikuttavaan tunnelmaan törmää harvemmin aivan sattumalta omassa ympäristössään. Toki kauhufiktion vetovoima on siinä, että kokija voi pelätä turvallisesti päähahmojen avulla, ilman, että on itse kammottavien tapahtumien kohteena. Kuitenkin tavallisuudesta poikkeavat ympäristöt voivat herättää kaikuja pelistä turvallisesti, kuten minulle kävi tamperelaisessa metsässä. Tampereen seudun ammattiopisto Tredun opiskelijat toteuttivat Tohlopin metsään Valopolku-näyttelyn, jossa valotaideteokset muuttivat tutut maisemat täysin toiseksi. Eräässä teoksessa punainen valo valaisi massiivisen puun ja heitti punaisen kajon kauaksi, juuri kuin pelin kohtauksissa. Hetkellisesti kuvittelin, että olinkin vahingossa liukunut pelin maailmaan ja puun juurella hohtava punainen valo oli merkki toiseen todellisuuteen johtavasta portaalista.

Tohlopin Valopolku 2025. Kuva: Elisa Wiik.

Oman ulottuvuutensa pelaajien ja pelin suhteeseen tuovat myös viralliset fanituotteet, kuten Alan Waken tapauksessa Airamin kanssa yhteistyössä tehty termospullo, pelin erikoisversiosta löytyvä enkelilamppu tai tapahtumapaikkojen kartta. Pelien erikoispainokset ja esineet ovat vain harvojen saavutettavissa, koska ne ovat kalliita ja niitä valmistetaan vain pieniä määriä. Joskus niitä lähetetään ainoastaan sosiaalisen median vaikuttajille. Toisaalta kyseessä on kaupallistaminen, kapitalistista huomiotaloutta ja keräilykulttuuria ruokkiva tapa kerätä huomiota pelille. Toisaalta fanit saavat konkreettisesti käsiinsä palan pelimaailmaa, mikä ruokkii mielikuvitusta, vahvistaa fani-identiteettiä ja tekee fiktiosta hitusen todellisempaa. Jotkin keräilyesineet ovat vain koristeina hyllyssä tai esiintyvät Instagramin valokuvissa, mutta esimerkiksi mukit, termospullot ja muut käyttöesineet voivat tulla myös arkikäyttöön.

Fiktion ja toden rajoja leikkimielisesti hämärtävät aistikokemukset fyysisissä paikoissa tai esineiden ja valokuvauksen keinoin voivat auttaa pelaajia näkemään oman ympäristönsä uudessa valossa, kiinnittämään huomiota kaupunkimaiseman yksityiskohtiin sekä inspiroida omaan taiteelliseen tuotantoon. Tarvitaan vain hieman leikkimielisyyttä ja heittäytymistä sekä katsomista maailmaa pelaajan silmin.

Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä 4.0 Kansainvälinen -käyttöluvalla.
Tarkastele käyttölupaa osoitteessa: http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/