



JUSSI OMAHEIMO

Hyvän ja pahan digitaalisella puolella

Voiko digitaaliseen pelaamiseen liittyä etiikkaa? Miksi pelaamista leimataan kielteisesti? Mikä ikäraja on asetettu sille, että toivomme ärsyttävän työkaverimme poistuvan keskuudestamme?

Suurista monin pelattavista verkkopeleistä (*mmo* -peli, *massive multiplayer online*) pitkäikäisimmillä on elinikää jo yli vuosikymmenen. Blizzard Entertainment mainostaa oman pelinsä, *World of Warcraftin*, olevan enemmän kuin pelin: sen luvataan olevan maailma. Väitteille on jotain tukeakin: peliä pelaa 10 miljoonaa pelaajaa ja se on kehittynyt koko 7,5 vuoden olemassaolonsa ajan. Maailmassa on pienempiä tai nuorempia valtioita, kuten vaikkapa Suomi tai Montenegro.

Pelin korottaminen maailmaksi on toki pelifirman markkinointityksikön kikka, jolla luodaan odotuksia muustakin kuin parissa tunnissa yksin läpipelattavasta pelistä. Suurten käyttäjämäärien ja korkeiden odotusten lisäksi osa maailmallisuudesta syntyy pelaajien välisestä kanssakäymisestä: yksinpelit eivät voi koskaan tarjota ihmispelaajien yllätyksellisyyttä ja kanssakäymisen syvyyttä.

Silti suuren MMO -pelin ”maailmallisuudessa” on kyse muustakin kuin muiden ihmispelaajien läsnäolosta hahmojensa kautta. Maailma on varmasti kaikki, mikä on niin kuin se on, mutta se on myös tapahtuma ja yritys selittää tätä tapahtumaa. Käyn seuraavassa läpi joidenkin *mmo* -pelitutkijoiden havaintoja suhteutettuna omaan vuosia kestäneeseen *World of Warcraft* -pelaamiskokemukseeni. Sana ”digitaalinen” voidaan liittää immateriaalioikeuksien ja muiden lakitekniisten seikkojen lisäksi myös ihmistoiminnan eettiseen alueeseen. Tarkoituksena on näyttää, kuinka pelatessa esille nousee pelaamisen kielteisen leimaamisen lisäksi muitakin konflikteja ja suhteita. Ehkä voimme lopulta oppia peleistä jotain tosielämämme virtuaalisten roolien ja hahmoluokkien olemassaolosta.

Errata stigmata

Yleisin tapa stigmatisoida peli asiana tai tuotteena, on lähestyä sitä vain tarinan sisällön kannalta. Hyvin suuri osa muihinkin asioihin kohdistuvasta moraalista torjunnasta perustuu siihen, että ilmiö typistetään tarkoittamaan sen oletettua sanomaa. Vihollisten ja ystävien tunnistaminen on kuitenkin aina ollut tarinoiden ja satujen lähtökohta. Moraalisäätely on ideologista taistelua hyväksytyistä erottelutarinoista. Erotteluja tehdään esimerkiksi saduissa, fantasiatarinoissa, *Raamatussa* ja Marxin *Pääomassa*. Maija

Mehiläinenkin kirjoitettiin vuonna 1912 kansallissosialististen ajatusten propagandaksi. Vaikka kirja kertoo paljon sekä mehiläisten että natsien rotuylemmyydestä, ei se kerro kaikkea kummastakaan, puhumattakaan siitä, että tarkoituksena olisi kertoa totuus koko maailmasta.

Pelaamisen stigmatisointi lasten, nörttien, tai huonon moraalien piiriin asettuu ensisijaisesti yhteiskunnan tuottavan ja hyödyllisen todellisuuden propagandaksi. Vallitseva vastareaktio pelaamisen stigmatisoinnille on osallistua väittelyyn: väittää pelaamisen oikeasti olevan hyödyllistä. Pelaajakunnan aikuistuttua ja peliteollisuuden ohitettua rahavirtojen määrässä muut viihdeteollisuuden muodot, voi peleistä puhua positiiviseen sävyyn suurena teollisuudenalana. Lisäksi on helppo löytää tutkimuksia, joissa todetaan *Wowin* hallitsemiseen vaadittavan tietomäärän vastaavan ammattikoulun suorittamista tai joissa on todistettu pelaamisen auttavan nuoria oppimaan nopeammin ja vanhuksia pysymään vireinä pidempään. Jo pitkään on puhuttu pelaamiseen liittyvän *flow*-kokemuksen elämänhallintaa lisäävistä ominaisuuksista. Pelitutkija Jane McGonigalin kaltaiset saarnaajat kulkevat ympäri maailmaa esittelemässä teoriaansa *mmo* -peleissä koettavan eepisen onnistumisen kokemuksen tärkeydestä kun ihmiskunnan täytyy yhdessä pelastaa itsensä huippuvaikeilta globaaleilta ongelmilta. Filosofisemmalla otteella pelaamista on suitsutettu toisena olemisen todellisuuteen uppouttavan ymmärtämiskyvyn kehittämisen välineenä tai roolipelin avulla oman identiteetin hukassa olevien puolien löytämisenä ja tunnistamisena. Pelaamiskulttuurin yhteisöllistä luonnetta on korostettu ja pelaajien kokemaa alakulttuurillista pelaamisasiantuntijuutta on pidetty voimaannuttavana elementtinä. On myös yritetty jalostaa taiteen eskapistista luonnetta korostavia teorioita tuomalla esille pelien kykyä tarjota niin intensiivistä ja haastavaa tekemistä, että niiden avulla voi unohtaa ylitsepääsemättömät huolet tai auttaa niiden alitajuista käsittelymistä.

Pelaajien enemmistö pitää pelaamista kuitenkin näitä vastaperusteluita huomattavasti kiinnostavampana tai hauskempana asiana. Tietyllä tavalla pelaamisen perusteleva, tai sen hyödyllisyyden argumentoiminen, on täydellinen vastakohta koko ilmiölle.

Librarian Normantis

Imprisoned Beryl Sorcerer



Moraalinen dilemma *World of Warcraft*-pelissä.

Sotiako vaiko pelata?

On syitä siihen, ettei pelejä, elokuvia ja tv-sarjoja tehdä joistakin aiheista: vaikkapa oikean elämäntavan opettamisesta kansalaisille tai antagonisminsa kadottaneesta hyvinvointivaltion hallinnosta. Viihdettä tuotetaan ensisijaisesti historiallisista ja välittymättömistä sortavista ilmiöistä. Hegeliläiset ymmärsivät historian tunnustustaistelun verettömäksi ritualisoitumisen prosessiksi. Siinä ideologiat maallistuivat kulttuuriksi, taistelu tunnustuksesta symbolisoitui urheiluksi, ritualisoitui peleiksi ja byrokratisoitui hallinnoksi ja viisaus käsitteellistyi ihmistieteiksi. Tästä näkökulmasta vallankumous, puoluepolitiikka, urheilu ja pelit ovat tunnustuksen eri tavoin välittyneitä muotoja. Vähemmän välittyneet ja verisemmät muodot tuntuvat siksi ihmisestä todemmilta ja aidomilta. Ne ovat myös viihdyttävämpiä ja varmasti myös pedagogisessa mielessä opettavaisempia. Marxilaisten propaganda ei taatusti olisi ollut niin tehokasta, jos se olisi vallankumouksen sijaan painottanut vaikkapa byrokratian hitauden merkitystä homogeenisen ja universaalien kohtelun takaamiseksi kaikille.

Viihde ei kenenkään mielestä sijoittune samaan kategoriaan totuuden kanssa, mutta silti esimerkiksi *World of Warcraftin* sanomaksi luetaan siinä käsitellyt välittymättömät taistelun muodot, kuten aluehallinta, väkivalta, resurssien rajallisuus, imperialismi, kolonialismi, rasismi, sota, orjuus, kapitalismi tai raha. Moraalisäätelyn taustalla on usein analogian näkeminen väkivaltaisen pelin tapahtumien ja pelaajan tulevan väkivaltaisen käyttäytymisen välillä. Maailmanhistorian tasolla järjestelmällinen ja perustahakuinen väkivalta kuitenkin loppuneen pikemminkin tekemällä siitä satunnaista tai perustee-tonta viihde-esitystä. Symbolisella tavalla tätä kehitystä kuvaa urheilu ja rituaalisella tasolla pelaaminen. Väkivaltainenkin digitaalinen peli elää korkeintaan muutaman vuoden. Se on benjaminlaisittain auraton kulttuurituote, jota pelataan satunnaisesti vapaa-ajalla ja johon pelaaja todennäköisesti kyllästyy lukemattomista syistä. Urheilun symbolinen agonistisuuskin on pelaamiseen verrattuna perinteikästä, läpikäyvän nationalistista (ei ole urheilijaa ilman kansallisuutta) ja melko lailla hyväksyttyä. Puhumattakaan esimerkiksi armeijan positiivisesta arvottamisesta, vuosisataisesta jatkuvuudesta, pakollisuudesta ja tappamistoiminnan hyväksynnästä.

Kenen *factionissa* seisot?

Juuri esitetyn kaltaisia erotteluita ei useinkaan tosimaailmassa saada tehtyä, mutta sen sijaan MMO-peli *World of Warcraftin* maailma on etenkin schmittiläisen kulkimikaalla ja läpinäkyvällä tavalla täydellinen sodankäynnin maailma. Se on maailma, joka perustuu kahden toisilleen täydellisen vieraan pelaajaryhmittymän väliseen sotaan. Peliä aloittaessa pelaaja valitsee ohjaamalleen pelihahmole puolen, jota ei voi hahmoa radikaalisti muuttamatta vaihtaa. Vastapuolten edustajien välinen rauhanmyyräntyön mahdollisuus on teknisesti poistettu: kielellinen kommunikaatio ei onnistu – eri puolten

hahmot näkevät toistensa puheen barbaarisena merkkisekasotkuna. Lisäksi pelin tarjoama edistymisen vaatii neuvottelun sijaan erilaista tappamistointa: vastustajaryhmittymään kuuluvien pelaajahahmojen, pelin maailmassa käyskentelevien viattomien ”eläinten” sekä varsinaisten tapettavaksi suunniteltujen pahisten eliminointia. Pelikokemuksen tasolla *World of Warcraft* muistuttaa rutkasti pöytäroolipelibuumiin 1974 aloittanutta *D&D*-roolipeliä. Sen tavoin *World of Warcraft*istakin löytyy kuitenkin hyvin paljon muutakin kuin se mitä moraalipaniikin iskissä otsikkoihin nousee.

Ihan oikeita moraalisia valintoja ihan ite

Roolipeleihin 80-luvulla kohdistuneen moraalipaniikin syytökset ”tarinan julmuudesta” tai pelissä tapahtuvasta ”karmeasta lahtaamisesta” ja ”saatananpalvonnasta” eivät mene eniten pieleen siksi, ettei peleissä yleensä lopullisesti kuole edes pelihahmot. Surkeampaa on sen unohtaminen, että peleissä tehdään jatkuvasti erilaisia tulkintoja ja valintoja koskien moraalialueita, luontosuhdetta, uskonnollista fundamentalismia, itsekkyyttä, asioiden saavuttamisen tärkeyttä, yhteistyön merkitystä ja niin edelleen. Koska kyseessä on peli, ei valintoja kuitenkaan ole tehty puolestasi. Toisin kuin tosielämässä, jossa järjen viekkkaus on tuottanut asioiden järjestyksen puolestasi ja jossa valintasi ovat lähinnä kulttuurillisen kosmeettisia valintoja lempifarkkujen tai äänestettävän puolueen välillä. Peleissä kaikki valittavat vaihtoehdot eivät ole mukavia, mutta niitä onkin tarkoitus kokeilla useita kertoja, useilla hahmoilla ja eri näkökulmista. Tähän meitä harvemmin oikeassa elämässä kannustetaan.

Osa *World of Warcraftissa* kohdattavista valintatilanteista on täysin klassisia moraalidilemmeja. Kuuluisin esimerkki lienee *The Art of Persuasion* -tehtäväketju, jossa pelihahmo pakotetaan kiduttamaan uralla edetäkseen. Pelaajalle kiduttamisen tehtäväksi antava hahmo vieläpä kertoo, ettei hänen oma moraalikoodistonsa salli kidutuksen kaltaista tekoa, mistä syystä hän tarvitsee pelaajan hahmon apua. Peli punnitsee pelattavan hahmon moraalin lisäksi pelaajaa: kuinka paljon pelaaja on valmis oman pelissä etenemisensä hyväksi uhraamaan hahmonsa oletetusta moraalista.

Kuvattu tehtävä ei todellisuudessa ole näinkään yksinkertainen moraalipuhallustesti. *World of Warcraft* viittaa fantasia-aiheiseksi *mmo* -peliksi poikkeuksellisen paljon oman maailmansa ulkopuolelle. *Wowin* voisi sanoa edustavan MMO-peleille suunnitelleen samaa kuin *The Simpsons* tai *South Park* tv-piirretyille. Vuonna 2008, samaan aikaan mainitun kidutustehtävän kanssa, tuli peliin myös eläinaktivistisesti motivoituneita PETAan (*People for the Ethical Treatment of Animals*) viittaavia tehtäväkokonaisuuksia, joissa pelaaja joutuu osallistumaan eläinten suojelijoiden ja eläinkantoja loppuun pyytävien metsästäjien välisiin kiistoihin. Kidutustehtävä ja eläinaktivismia ironisestikin kuvanneet tehtäväketjut aiheuttivat *Wow* -foorumeilla runsaasti keskustelua. Osa pelaajakunnasta viittaukset ajankohtaisiin uutisaiheisiin

”Peliin rientäneiden epidemiologien ensimmäinen huomio oli, että suojelureaktio teki hahmojen käyttäytymisestä hyvin samanlaista kuin tosielämässä.”

(*Abu Ghraibin* vankilan kidutusskandaalit, *Petan* aktivistitoiminta) ärsyttivät. Ilmeisesti häiritsevästi koettiin myös yritys tökkiä pelaajan omaa moraalialia. Tilanne mutkistui entisestään vuonna 2009 PETAn tuodessa *World of Warcraftin* maailmaan vastaiskuna kampanjan, jossa pyydettiin ihmisiä osallistumaan pelin arktisella alueella tapahtuvaan kuuttien suojelemiseen niitä nuijivia tap-pajia vastaan.

Etiikkaa ystävien välillä

Vaikka vuonna 2009 pelin ulkopuolisetkin ideologiset taistelut tunkeutuivat peliin sotimaan, ei pelaajien jakaminen kahteen vastakkaiseen leiriin sotaosan tarinan ympärille edusta keskeisimpiä osia pelin sisäisestä moraalista elämästä. Valtapelien klassisten teosten mukaan eettisen elämän suurimmat kysymykset ratkotaan omien kesken. *World of Warcraftin* maailma on rakennettu siten, että vieraan osapuolen jatkuva tuhoaminen on mahdollista, mutta peliin on jätetty myös mahdollisuuksia olla paha ystäville. Pelin ylivoimaisesti keskustelluin hyvän ja pahan leikki käydään pelin tärkeimpien esineiden varastamisesta: pelaajien on nimittäin mahdollista yhteistoimintatilanteissa huijata ja vetää saatavia palkintoja välistä. Tämä ”ninjaamiseksi” pelissä kutsuttu varastaminen on pelaajayhteisön selkeästi ja lähes yksimielisesti tuomitsema asia. Antropologisia tabu-teorioita tuntuisi digitaalisessakin maailmassa tukevan se havainto, että yhteisön kieltämä teko synnyttää transgression halun ja lisää ninjaajien määrää. Ninjaajan rangaistus on peleissä myös tyypillinen ulossulkeva ihmisyyteisorangaistus: hahmo potkitaan pois ryhmästä, ystävien yhteenliittymänä muodostamasta killasta ja hahmon nimeä loataan julkisesti pelin chati-kanavilla.

Pelaajat ja kehittäjät tappeli

Mielenkiintoinen vastakkainasettelu nähdään myös MMO-pelien pelaajamoraalin ja kehittäjävastuun välillä.

Pelikehittäjän määräämisoikeus peliinsä on kymmenen miljoonan pelaajan MMO-pelissä häilyvä. Pelin menestymisen kannalta pelaajien kanssa yhteiskehittäminen on nykyään suorassa suhteessa pelin markkina-arvoon. Lisäksi *World of Warcraftin* pelaajat käyttävät peliin useita, kymmeniäkin tunteja viikossa, joten heille pelin tulevaisuudessa on kysymys muustakin kuin pelkästä kuluttajuudesta. Pelin käyttöoikeussopimukseen on tosin kirjattu vain pelaajan velvollisuudet (muun muassa ”pelin hengen noudattaminen”), mutta pelaajat ovat ryhmänä tietoisia pelintekijän kehittäjävastuusta (pelin ylläpidosta ja sen kehittämisestä) sekä pelaajien oikeuksista (peli-maailman ainoina vapaaehtoisina asukkaina).

Vuoden 2005 tammikussa *World of Warcraftissa* leimahti kiista pelaajien ja pelintekijöiden välillä. Bostonin 1773 tapahtumista nimensä saaneeseen kapinaan *Gnome tea partyyn* osallistui satoja pelaajia tanssimalla vähäpukeisilla *gnome*-hahmoillaan pelin suurimman kaupungin toreilla. Pelaajat osoittivat mieltään pelin yhden hahmoluokan suunnitteluvirheen vuoksi: kyseinen hahmoluokka ei pärjännyt tasavahvasti muiden kanssa. Siinä missä Bostonin tapahtumista seurasi lopulta Yhdysvaltain itsenäisyysjulistus, voittivat pelintekijät tämän kapinan. Kapinaan osallistuneiden pelaajien sanottiin ”rikkoneen pelin henkeä” (joku leukaili väkivallattoman mielenosoituksen rikkoneen pelin sotaista henkeä vastaan) ja heidän pelitilinsä suljettiin. Bostonin teekkekereiden kansannousua ylistetään nykyään protestiliikkeiden esikuvana, eikä pelaajista monikaan pitänyt *Blizzardin* raasta tavasta vaientaa *gnomejen* teekutsut.

Samana vuonna pelintekijöillä oli kuitenkin mahdollisuus paikata erheitään ja syöksyä pelastamaan pelaajia. Peliin oli sen viimeisimmässä päivityksessä tullut uusi yhteinen vihollinen, *Hakkar the Soulflayer*, jonka ilkeästä taistelurepertuaarista levisi häntä kukistamaan tulleiden sankarihahmojen välityksellä pelimaailmaan sairaus. *Corrupted Blood* -tauti syöksi pelimaailman päiviksi epidemiologien tutkimuskentäksi. Helposti tarttuva sairaus levisi hahmojen omistamien lemmikkien kautta ja leviämisen laajuuden ja vauhdin mahdollisti teleportaatio. Tartunta oli hetkessä pelin kansoitetuimmilla alueilla, tappaen pelaajien hahmoja sekä tekoilyhahmoja. (Ks. *Youtube* esim. ”*Hakkar Destroys Orgrimmar*”.) Peliin rientäneiden epidemiologien ensimmäinen huomio oli, että (omaan itseän ja muihin kohdistuva) suojelureaktio teki hahmojen käyttäytymisestä hyvin samanlaista kuin tosielämässä. Hahmot eivät halunneet kuolla tautiin ja tautia levittivät kiivaimmin parannustaikuutta omaavat hyvää tarkoittaneet hahmot. Lisäksi tutkijat huomasivat tosielämän epidemiologisista teorioista puuttuvan tyhmyyskertoimen, joka syntyi uteliaiden pelaajien hakeutumisesta saastuneille alueille katsomaan mitä oli tapahtumassa tai miten siitä voisi hyötyä. Tosielämän epidemioissa on löydetty samat ”tyhmät” ihmisryhmät, kuten vaikkapa teini-ikäiset. *World of Warcraftissa* hahmon kuolema ei tietenkään ole lopullinen, vaan se tarkoittaa pelaajalle lähinnä pientä viivettä. (Mikä rangaistuksena on kuitenkin hyvin ärsyttävä, koska MMO -pelin pe-

laajan tärkein resurssi on pelaamiseen käytettävä aika.) Ensiratkaaisu ongelmaan oli luoda karanteenialueita peliin, mutta pelaajat/hahmot eivät noudattaneet käskyjä pysyä alueilla. Tauti kukistettiin vasta päivittämällä peli. Taudin talttumisen jälkeen pelimaailmassa sekä juhlittiin että surtiin taudin kukistumista.

Kuolema siirtää syrjään elämän ja pelit

Vaikka *World of Warcraft*issa pelihahmon saa herätettyä henkiin pienen viipeen jälkeen, ei sama onnistu tosielämässä. Vuoden 2006 keväällä *World of Warcraft* sai jälleen maailmanlaajuisia mediahuomiota. Yhdysvaltalainen pelaajayhteisönsä suuresti rakastama nuori pelaaja oli kuollut sydänkohtaukseen. Hänen *Fayejin*-nimiselle päähahmolleen päätettiin järjestää pelin sisällä muistotilaisuus. Ystävät kokoontuivat pelaajavainaan hahmon lempipaikalle kunnioittamaan pelaajan muistoa. *Serenity Now* -niminen pelaajien yhteenliittymä oli kuitenkin huomannut muistotilaisuusilmoituksen. Kilta hyökkäsi tilaisuuteen, surmasi paikalla olleiden hahmot ja vieläpä videoi koko tapahtuman (ks. *Youtube* esim. “*Serenity Now bombs a World of Warcraft funeral*”).

Tästä tapahtumasta alkoi edelleen jatkuva digitaalisen pelaamisen etiikan keskustelu. Nyt katkos pelin ja tosielämän välillä näyttäytyi todella suurena: peli ei enää ollut pelkkää peliä. Suurin osa pelaajayhteisöstä tuomitsi teon, eikä lainkaan hillityin sanakääntein. Perusteluna tuominnalle oli useimmissa tapauksissa se, että moinen teko olisi tosielämässä ollut alhaisinta mahdollista käytöstä. Pelin ja elämän moraliteetit sotkeutuivat. Tekoa puolustaneet huomauttivat kylmästi, että *Serenity Now* ei ollut rikkonut pelin sääntöjä. Oikeastaan muistotilaisuuden järjestäjät olivat lähempänä pelin sääntöjen rikkomista, koska he pilasivat muiden pelaajien pelikokemusta järjestämällä koskemattomuutta vaativan muistotilaisuuden alueella, jolla pelaajien keskinäinen taistelu oli mahdollista ja pelin sääntöjen mukaan jopa todennäköistä ja suotavaa. Pelin säännöissä sanotaankin selvästi, ettei pelaajien häirinnän kieltävät säädökset päde pelaajien itse järjestämiin pelinsisäisiin tapahtumiin. Oikean elämän hautajaisilla ei siis ollut oikeutta tunkeutua pelin maailmaan ja rikkoa maksavan pelaajan oikeutta tappaa muita pelaajia. Pelinkehittäjä jätti ottamatta kantaa millään tavalla tapahtumiin.

Leikin loppu

Harvat pelaajista analysoivat tässä esitettyjä asioita tietoisesti tai kriittisesti. Monella on silti mielipide asioihin. Tämäkään ei erityisesti poikkea tosielämästä.

Taikapiirejä on kaikkialla. Harjoitellessasi nyrkkeilyä tai itämaisia taistelulajeja, astut vapaaehtoisesti sisään salille tai *dojo*lle. Salilla ollaan toisenlaisen sopimuksen piirissä, eikä vastustajaani tämyttämä isku saa ketään soittamaan poliiseja paikalle. *Dojo*lla olemiseen liittyy myös runsaasti sääntöjä kunnioittamisesta ja käyttäytymisestä. Urheiluoikeudessa käsitellään myös sitä miksi nyrk-

keilijä saa lainvastaisesti hakata toista. Saman lakijärjestelmän mukaan ihminen ei edes omalla suostumuksella, vaikkapa sopimuksen allekirjoittamalla, voi luovuttaa koskemattomuuttaan koskevia oikeuksia pois. Osallistumisen kuitenkin katsotaan yleensä olevan suostumus, jonka jälkeen oletetaan, että mätkimisteoilta puuttuu oikeudellisesti vahingoittamistarkoitus. Tunnusmerkkien täyttyminen ei aina ole kuitenkaan ratkaistavissa. Jääkiekkotappeluiden hyväksymisessä taas on omituista osallistumisenkin suhteen se, ettei tappelemisesta ole kirjattu lajin sääntöihin mitään.

Myös sen tarinankerronnan taikapiiri on vahva, jonka mukaan digitaalisissa peleissä nenien sisään tirvominen tai sotiminen on kamalampaa kuin niiden tekeminen oikeasti. Esimerkiksi sotapelit *Call of Duty* tai *Modern Warfare* ovat K18-pelejä, kun taas Suomessa asevelvollisuutta, jonka selkeä tarkoitus on opettaa tappamaan oikeasti, suorittamaan pääsi viime vuosiin saakka alle 18-vuotiaana. Ja oikeita aseitahan saa toki Suomessakin käyttöönsä jo alle 18-vuotiaana.

Pelimaailman ja oikean maailman raja voidaan helposti ylittää jo perussosiologisella lähestymistavalla arkeemme: meistä jokainen toimii agenttina erilaisille rooleille, etenkin oman itsemme eri rooleille. Työssäkäyvillä ihmisillä on yleensä selkeä arkiminä ja työminä. Olen itse pohtinut useasti sitä, olenko todellakin huomaamattani larpannut työurani viestintäpäälliköksi?

Yömyöhän pohdintoja on aiheuttanut myös se kuinka työminäni vastuukysymykset suhtautuvat omaan eettiseen ajatteluuni: voinko olla vaikkapa poliittisesti aktiivinen silloin kun edustan työnantajaani johtavassa roolissa? Näenkö näistä rooleista toisen oikeastaan vain pelinä ja toisen tosielämänä? *World of Warcraftia* tiedän pelaavani olemisen, onnistumisen ja tekemisen riemusta ystävien kanssa, mutta jaksanko työelämää pikemminkin siitä syystä että pelit ovat opettaneet minut sietämään pettymyksiä, loputonta *grindaamista* (tylsän asian mekaanista toistamista tulokseen pääsemiseksi) ja *achievementtien* (tunnustuksen) tavoittelua? Mikäli ihmisen halu on aina liikettä kohti jonkun muun kaltaisuutta, niin olemmeko oikeammin pelihahmoja? Teemmekö me joka aamu herätessämme uuden hahmon tähän elämän peliin? Ehkä yhteisöjemme, perheemme, työminämme, baari-iltojemme, pelisessioidemme tai tarinankerrontamme koko tarkoitus on luoda erilaisia taikapiirejä, jotka loistavat hetken omalakisina valoina ja katoavat sitten yöhön.

Kirjallisuus

Banbridge, William Sims, *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*. The MIT Press, Cambridge Massachusetts 2010.

Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader. Toim.

Hilde G. Corneliussen & Jill Walker Rettberg. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2008.

World of Warcraft and Philosophy - Wrath of the Philosopher King. Toim.

Luke Cuddy & John Nordlinger. Open Court, Illinois, Chicago. 2009.

Wow - World of Warcraft erikoislehti, H-Town, Helsinki 2008–2012.