

**”DOES YOUR ELVEN MIND GIVE YOU A DIFFERENT VIEWPOINT?”**

**Rotu, valtarakenteet ja kertomus videopelissä *Dragon Age: Origins***

Laura Kanto

Pro gradu -tutkielma  
Oulun yliopisto  
Humanistinen tiedekunta  
Kirjallisuus  
Toukokuu 2021

## Sisällysluettelo

1 JOHDANTO .....	3
1.1. Tutkimuskysymykset ja tutkimusmenetelmät.....	6
1.2 <i>Dragon Age: Origins</i> .....	7
1.2.1 Koodeksi .....	9
1.2.2 Pelihahmot .....	10
1.2.3 Pelimaailma.....	13
1.2.4 Pelaajan valinnat .....	15
1.3 Aiempi tutkimus.....	16
2 TEORIATAUSTA .....	19
2.1 Rotu ja rasismi .....	19
2.2 Etnisyys.....	22
2.3 Identiteetti ja kulttuurinen identiteetti.....	23
2.4 Rotu ja rasismi fantasiassa .....	28
2.5 Rotu ja rasismi videopeleissä ja pelitutkimuksessa .....	35
3 KERTOMUKSEN RAKENNE .....	38
3.1 Taustatarina.....	39
3.2 Pääjuoni.....	39
3.3 Merkittävät kohdat .....	42
4 ROTU JA VALTARAKENTEET <i>DRAGON AGE: ORIGINSISSA</i> .....	45
4.1 Ihminen .....	46
4.2 Dalish-haltia .....	48
4.2.1 Haltioiden kohtaama rasismi.....	52
4.2.2 Suhde kaupunkihaltioihin.....	54
4.3 Kaupunkihaltia .....	56
4.3.1 Menetetty kulttuuri.....	59
4.3.2 Orjuus.....	60
4.4 Zevran .....	62
4.5 Grey Wardenit yhdistävänä joukkona.....	65
5 PÄÄTÄNTÖ .....	69
LÄHTEET.....	71

## 1 JOHDANTO

Kaksi haltialasta leikkii haltiageton likaisella kujalla. Leikin keskelle kävelevä haltiamies kumartuu puhuttelemaan lapsia: ”Mitä te leikitte?” Poika kertoo leikin olevan nimeltään ”sankareita ja ihmisiä” ja leikin olevan haltiatytön itse keksimä. Leikin tarkoituksena on se, että kumpikin valitsee, mikä haltiyhteisön vanhimpien kertomien tarinoiden sankarihahmoista haluaa olla. ”Minä voitan aina!” lettipäinen haltiatyttö toteaa innoissaan. ”Miksi ihmisiä? Miksi ette leiki olevanne haltioita?” mies kysyy lapsilta. Tyttö kääntyy surullisena miestä kohti ja kysyy tältä, tietääkö tämä yhtäkään tarinaa sankareista, jotka olisivat olleet haltioita. Mies pohtii, pitäisikö lapsille valehdella. Pitäisikö kertoa jonkin itsekeksitty tarina haltiasankareista vai todeta lapsen olevan oikeassa siitä, ettei haltiasankareita ole.

Haltiamies jatkaa matkaa viereiselle kujalle, jossa loukkaantunut, rähjäinen haltiamies istuu maassa. Nuhjuinen mies nostaa katseensa hyvin pukeutuneeseen haltiamieheen ja kysyy, olisiko tällä antaa almua. Loukkaantunut mies kertoo työskennelleensä aiemmin satamassa, josta hän sai elannon perheelleen. Satamassa ihmiset antoivat haltioille sellaiset työt, jotka nähtiin liian vaarallisina ihmisille – kuten varaston kattopalkeilla työskentelyn tai tehtävät, jotka piti tehdä vedessä. Mies kertoo olleensa puhdistamassa erään laivan kylkeä, kun laiva yhtäkkiä lipui toista laivaa vasten ja hänen jalkansa puristuivat laivojen väliin. Työnjohtaja, ihminen, oli pyytännyt muita raahaamaan miehen pois satamassa ja heittämään kadulle. Loukkaantunut mies kertoo maanneensa kadulla iltaan asti, kunnes hänen poikansa olivat löytäneet hänet sieltä. ”Joten nyt minun täytyy elää niiden hyväntekeväisyyden varassa, jotka eivät pysty huolehtimaan edes itsestään.”

Kohta on vuonna 2009 ilmestyneestä videopelistä *Dragon Age: Origins*, jonka olen valinnut tutkimuskohteekseni. *Dragon Age: Origins* on pelitalo BioWaren luomus, ja pelitalo tunnetaan erityisesti roolipeleistään. *Dragon Age* -pelisarjaan kuuluu tällä hetkellä kolme peliä, joista *Dragon Age: Origins* on sarjan ensimmäinen osa. *Dragon Age: Origins* on yksi hyvä esimerkki siitä, miten pelit voivat näyttäytyä samankaltaisena taiteena kuin esimerkiksi kirjallisuus tai elokuvat. Pelien grafiikat eivät yllä ehkä elokuvien tasolle, mutta ne hyödyntävät samoja visuaalisia kerrontatapoja kuin elokuvat.

Petturuus, rakkaus ja valtataistelu ovat tuttuja teemoja, jotka Dragon Agessa toteutuvat pelin muodossa.

Pelin ilmestymisestä on aikaa jo yli 10 vuotta. Peliteollisuus kasvaa jatkuvasti ja teknologian kehittyminen mahdollistaa yhä suurempien ja monipuolisempien pelien luomisen. Esimerkiksi yhdysvaltainen pelejä tuottavan ja levittävän yhtiön Electronic Artsin liikevaihto on yli 5,5 miljardia dollaria.

Tuuli Saarinen ja Annakaisa Kultima käsittelevät artikkelissaan ”Changing Trends: Game Industry Trends in 2009” peliteollisuuden kasvua ja siihen liittyviä trendejä vuosilta 2009 ja 2011. Saarinen ja Kultima toteavat, että peliteollisuuden laajentuminen ei näy vain myyntitilastoissa ja markkinoinnissa, vaan se on nähtävissä myös pelijournalismissa ja erilaisissa verkkofoorumeissa. (Saarinen & Kultima 2011, 72.)

Saarisin ja Kultima nostavat esille yhtenä peliteollisuuden trendinä pelien tarjoamat syvemmät kokemukset. Heidän tutkimuksensa mukaan pelien tarjoama realismi, persoonallisuus ja realistiset ympäristöt tarjoavat pelaajille henkilökohtaisempia aiheita sekä samaistuttavia asioita ja tilanteita, joista pelaaja voi oppia jotakin. Lisäksi pelit tarjoavat uusi ajatuksia ja näkökulmia. Saarinen ja Kultima toteavat, että syvemmät pelikokemukset eivät sinällään ole uusi trendi, mutta tekniikan kehittyminen mahdollistaa sen, että pelit voivat tarjota näitä kokemuksia entistä paremmin. (Saarinen & Kultima 2011, 73.)

Saarine ja Kultiman tutkimuksessa nousee esille myös peliteollisuuden laajentuminen niin sanotusta peliyleisöstä suuremmille markkinoille. Samalla peliteollisuus on jakautunut erilaisiin haaroihin, jossa jokaisella peliyhtiöllä on oma tapansa tehdä pelejä. Tämä mahdollistaa pelikentän monipuolisuuden, sillä yksittäinen peliyhtiö voi erikoistua tietyn tyyppisiin peleihin. (Saarinen & Kultima 2011, 74–75.)

Peliteollisuus ei ole enää ihan pientä ”nappikauppaa”. Peliteollisuus kasvaa koko ajan ja pyrkii tarjoamaan pelaajille yhä monipuolisemmin erilaisia pelikokemuksia pienten pelistudioiden peleistä suuren budjetin valtavirtapeleihin. Silti peliala kärsii jossain määrin yhä uskottavuuden puutteesta, pelit voidaan nähdä vain kaupallisena viihteenä. Peliharrastus on kuitenkin yhä enemmän osa ihmisten arkea. Pelikonsolien rantautuessa

ihmisten koteihin pelaaminen oli lähinnä viihdettä kotisohvalla, mutta internetin nousu toi peleihin myös mahdollisuuden laajentua kodin ulkopuolelle. Pelikaverin pystyi saamaan vaikka toiselta puolelta maapalloa. Internet on mahdollistanut myös sen, että peleistä pystyy nauttimaan pelkkänä katsojana esimerkiksi suoratoistopalveluissa. Näin pelikulttuurista tulee osa myös sellaisten ihmisten arkea, jotka eivät luonnehdi itseään peliharrastajiksi.

Pelien nousun myötä pelien tutkimus on alkanut kiinnostaa tutkijoita ja pelit ovat rantautuneet akateemiseen maailmaan. Koska pelit tarjoavat monenlaisia erilaisia näkökulmia tutkimukseen, pelitutkimus on hyvin monialainen ja laaja tutkimusala.

Oman peliharrastukseni myötä olen innostunut itsekin yhdistämään kirjallisuudentutkimusta pelitutkimukseen. Pelien kirjo on hyvin laaja, mutta varsinkin viime vuosina pelien tarinallisuuteen on panostettu suuresti ja pelien tarinat ovat moniulotteisia. Tarinat eivät ole pelkästään tarinoita, vaan ne nostavat esille tärkeitä teemoja. Esimerkiksi kandidaatintutkielmassani tutkin mielenterveysongelmien teemaa videopelissä *Night in the Woods*.

Miksi olen valinnut tutkimuskohteekseni juuri tämän pelin? Kun itse pelasin *Dragon Age: Originsin*, hämmästyin pelin monipuolisuutta. Tarina teki minuun vaikutuksen, mutta erityisesti pelissä viehätti oman päähahmon rakentaminen ja pelaajan valintojen vaikutus kerrontaan: Pelissä pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa päähahmonsensa kautta pelissä tapahtuviin ratkaisuihin, jotka muokkaavat pelikokemusta omanlaiseksi. Pelaajana minut valtasi tunne, että maailma ei ollut enää vain minulle tarjottu, vaan minä ikään kuin tein sen omakseni.

Pelimaailmassa tehdyt valinnat haastavat pelaajaa moraalisisella tasolla, mutta lisähaastetta valintoihin tuo pelaajan luoma päähahmo. Pelaaja valitsee hahmoa rakentaessaan päähahmolleen erilaisia ominaisuuksia, kuten rodun (*race*) ja luokan (*class*). Race-sanalla olen kääntänyt roduksi siitä syystä, että pelissä race-sanalla on biologisia merkityksiä ja se vahvistaa vanhentuneita käsityksiä rodusta biologisesti erotteluvana asiana. Rotu on sanana ja käsitteenä ongelmallinen, ja käsittelen sitä enemmän myöhemmin tutkielmassani. Hahmonluonnossa rodulla viitataan fantasiamaailman rotuihin ja luokalla hahmon ”ammattiin” eli siihen, onko hahmo esimerkiksi soturi tai maagi.

Näiden lisäksi pelaaja pääsee hahmonluontivaiheessa vaikuttamaan päähahmon taustatarinaan, mikä muovautuu valitun rodun ja luokan mukaan. Näillä kolmella ominaisuudella päähahmo saa omanlaisensa identiteetin, mikä toimii pohjana päähahmon toiminnalle.

Valintojen ja tarinan lisäksi huomioni kiinnittyi pelissä ilmenevään rasismiin. Hahmonluontivaiheessa pelaajalle kerrotaan jonkin verran ero rotujen asemasta, mutta pelikokemuksen myötä kohdatut rasistiset lausahdukset ja valta-asetelmat korostivat entisestään rotujen eriarvoisuutta. Tämä sai minut pohtimaan pelin opetuksellisuutta: Voiko peliä pelaamalla oppia ymmärtämään vähemmistöjen asemaa?

Nämä kaikki huomiot toimivat pohjana tutkimukseni lähtökohdille ja tutkimuskysymyksille. Peliharrastajana koen myös tärkeäksi tuoda videopelejä yhä enemmän akateemiseen maailmaan.

### **1.1. Tutkimuskysymykset ja tutkimusmenetelmät**

Tutkimukseni lähtökohdat ovat siis pelin tarinassa, pelaajan luoman päähahmon ominaisuuksissa ja pelin rotuasetelmissa. Näistä nousee esille tärkeimmät tutkimuskysymykset:

- Miten pelaajan luoman päähahmon rotu vaikuttaa kerrontaan?
- Miten päähahmon ominaisuudet vaikuttavat hahmojen välisiin suhteisiin?
- Miten päähahmon rotu ja identiteetti tulevat pelissä ilmi ja millaisia valta-asetelmia ne tuovat esille?

Pelin massiivisuuden vuoksi rajaan tutkimuksestani roduista pois kääpiöt ja keskityn tutkimuksessani vertaamaan ihmisen ja haltioiden eroja. Rajaan tutkimuksestani pois myös hahmojen sukupuolen. Tutkimuksessani pelaan pelin läpi kolmella eri hahmolla, joista jokainen on eri lähtökohdista. Hahmoista yksi on ihminen ja kaksi haltioita. Haltioille valitsin kaksi eri lähtökohtaa: Ihmisten parissa elävä kaupunkilaishaltia ja oman heimonsa kanssa erityksissä elävän dalish-haltian. Ihmishahmo on taustaltaan aatellinen. Hahmoille voi valita kolme eri hahmoluokkaa: soturi (*warrior*), kelmi (*rogue*) tai maagi

(*mage*). Pelaamani hahmot ovat joko satureita tai kelmejä, sillä maageilla on aina sama taustatarina riippumatta siitä, onko hahmo haltia vai ihminen. Hahmoluokan rajaamisella soturiin ja kelmiin suljen pois maagien taustatarinan.

Tallennan peliprosessini videoille, jolloin pystyn analysoimaan pelitapahtumia tarkemmin ja huolellisemmin. Täydellistä analyysia esimerkiksi keskusteluista on mahdotonta tehdä, koska keskusteluvaihtoehtoja on niin monia. Pysin kuitenkin löytämään pelihahmojen valinnoista ja keskustelupoluista omalle tutkimukselleni relevantit piirteet ohjaamalla keskustelua esimerkiksi rotuun. Jos esimerkiksi haltiahahmolla käydyssä keskustelussa nousee esille rasistisia piirteitä, vertaan keskustelua ihmishahmolla käytyyn samaan keskusteluun, jolloin pystyn analysoimaan ja tulkitsemaan keskustelua vertailemalla.

Käytän tutkimuksessani apuna myös Dragon Age Wikiä, joka on Wikipedian kaltainen vapaasti muokattavissa olevan tietokanta Dragon Agen maailmasta. Dragon Age Wikiä käytän avuksi koodeksin, pelin aikana täydennettävän tietokannan, tarkastelussa. Täydellisen koodeksin kokoaminen pelaamalla on lähes mahdotonta pelin laajuuden vuoksi, minkä vuoksi koen Dragon Age Wikin käyttämisen perustelluksi tutkimukselleni. Wikipedia-tyyppisen vapaasti muokattavissa olevan tietokannan luotettavuus ei tietenkään ole samalla tasolla kuin vertaisarvioidun tieteellisen artikkelin. Pelikulttuurissa erilaiset ”wikit” ovat kuitenkin iso osa eri pelisarjoja ja peliyhteisö on tarkka tietokantojen sisällöstä, jolloin tässä tapauksessa Dragon Age Wikiä voi pitää suhteellisen luotettavana lähteenä. Wikissä on ilmoitettu jokaisen artikkelin lopussa lähteet, jolloin tiedon alkulähteelle voi päästä hyvinkin helposti.

## **1.2 *Dragon Age: Origins***

Koska tutkimuskohteenani on videopeli, lienee tarpeellista selvittää muutamia peliin liittyviä käsitteitä ja termejä. Koska termit ja käsitteet ovat englanniksi, olen pyrkinyt suomentamaan niitä parhaalla mahdollisella tavalla. Englanninkielinen termistö on siinä mielessä ongelmallinen, että yleensä pelikeskustelussa termeistä käytetään niiden englanninkielisiä nimiä tai niistä väännettyä puhekielisiä ilmauksia. Esimerkiksi *'experience points'* kääntyy puhekielisessä pelikeskustelussa *'expaksi'*, joten koen

parhaaksi käyttää suomennettua, yleiskielisempää termistöä. Joitakin termejä käytetään myös suomennettuna, mutta pääasiassa termistö on englanninkielistä.

*Dragon Age: Origins* on genreltään roolipeli, joka lyhennetään usein RPG (*role-playing game*). Roolipeligenren sisällä on paljon vaihtelua, mutta tyypillisiä elementtejä roolipeleiksi määriteltävissä peleissä ovat tarina, erilaiset tehtävät (*quest*), taito- ja kokemuspisteet (*skillpoint, experience point*) sekä hahmoluokat (*class*). Nimensä mukaisesti roolipeligenreen liittyy vahvasti ajatus ”roolista”: Pelihahmo saa tietynlaisen roolin ja identiteetin, joka pelin aikana kehittyy sekä pelaajalta odotetaan jonkinlaista eläytymistä pelihahmoonsa.

Roolipelien voidaan ajatella jakaantuvan kahteen eri ryhmään: Yksinpelattaviin tarinavetoisiin peleihin tai internetissä pelattaviin moninpeleihin perustuviin roolipeleihin. Jälkimmäisistä käytetään usein lyhennettä MMORPG, mikä tulee sanoista *massively multiplayer online role-playing game* eli vapaasti suomennettuna ”massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli”. Lyhenteet RPG ja MMORPG ovat pelitermeinä yleisiä ja laajalti käytettyjä.

Pelin alussa pelaajan luomaa hahmoa nimitän tutkielmassani ”päähahmoksi”. Englanninkielisessä materiaalissa tätä hahmoa kutsutaan usein The Wardeniksi tai Hero of Fereldeniksi, mutta itse koin olennaiseksi erottaa pelaajan oma hahmo muista sivuhahmoista, jolloin luontevaksi tulee erottelu ”päähahmoon” ja ”sivuhahmoihin”.

Päähahmon mukaan liittyy pelin aikana matkakumppaneita (*companions*). Matkakumppanit ovat sivuhahmoja, jotka erinäisistä syistä haluavat auttaa päähahmoa saavuttamaan päämääränsä. Matkakumppaneiden määrä riippuu pelaajan tekemistä valinnoista: Kun päähahmo kohtaa potentiaalisen matkakumppanin, pelaajalle jää valta valita, suostuuko hän ottamaan hahmon joukkoihinsa. Jos pelaaja valitsee matkakumppanin mukaansa, siirtyy hahmo leiriin (*camp*), jossa pelaaja voi keskustella matkakumppaniensa kanssa. Leiri on niin sanottu ”turvallinen tila”, jossa ei ole vihollisia ja jossa päähahmo voi keskittyä hahmojen välisiin suhteisiin. Leiristä poistuessa pelaaja valitsee päähahmon seurueeseen (*party*) kolme matkakumppania.



Pelissä (leirin ulkopuolella) pelaaja kontrolloi päähahmonsia lisäksi siis kolmea matkakumppaniaan. Tämä kontrollointi on toiminnallista ja keskittyy hahmojen kulkemiseen, taisteluliikkeisiin sekä muihin pelitekneillisiin seikkoihin kuten taitopisteisiin ja niiden käyttöön. Pelaaja ei pysty vaikuttamaan sivuhahmojen asenteisiin tai dialogiin, vaan ne tulevat valmiiksi annettuina tai tiettyinä reaktioina päähahmon toimintaan. Päätöksenteko ja muut juonelliset piirteet keskittyvät siis ainoastaan päähahmoon.

Roolipeli genrenä viittaa siis pelitapaan sekä -tekniikkaan, mutta roolipelit jakautuvat myös alagenreihin. *Dragon Age: Originsin* voidaan ajatella olevan fantasiaa, sillä se sisältää monia fantasiagenrelle tyypillisiä elementtejä kuten mielikuvituksellisia olentoja, tapahtumia ja paikkoja. Pelissä on myös taikuutta ja muita yliluonnollisia aiheita.

### 1.2.1 Koodeksi

*Dragon Age: Originsin* maailma hahmottuu sekä pelikokemuksen että pelin koodeksin (*codex*) kautta. Koodeksi on pelin sisäinen tietokanta, johon kerätään peliprosessin aikana tietoa pelimaailmasta. Koodeksi on jaettu erilaisiin kategorioihin: olennot (*Creatures*), taika ja uskonto (*Magic and Religion*), henkilöihahmot (*Characters*), muistiinpanot (*Notes*), ohjaus (*Control*), esineet (*Items*), kulttuuri ja historia (*Culture and History*), kirjat ja laulut (*Books and Songs*), taikayhdistelmät (*Spell Combinations*), tehtävään liittyvät (*Quest-Related*). Koodeksissa on paljon informaatiota pelitekneillisistä asioista pelimaailmaa selittävään tietoon.

Pelaaja täydentää koodeksia peliprosessin aikana erilaisilla merkinnöillä (*entry*). Osa merkinnöistä tulee automaattisesti esimerkiksi päähahmon saapuessa johonkin tiettyyn paikkaan, kun taas jotkut merkinnät vaativat tiettyjä toimenpiteitä pelaajalta. Esimerkiksi kun päähahmo saapuu pelin alussa Ostagariin, Ostagarin porteilla olevan vartijan kanssa keskusteleminen avaa koodeksiin Ostagarista kertovan merkinnän. Tämän merkinnän kautta pelaaja saa tietoa Ostagarin historiasta sekä sen sijainnista ja asemasta pelimaailmassa. Merkinnässä mainitaan myös esimerkiksi Ostagarissa oleva Ishalin torni, jonne pelaajan myöhemmin lähtee suorittamaan tehtävää: ”It has remained unmanned for four centuries, though most of the walls still stands – as does the tall Tower of Ishal,

named after the great archon that ordered its construction.” (*Dragon Age: Origins* = DAO, codex nro 144, Ostagar.)

Koodeksilla on siis todella suuri merkitys pelimaailman hahmottamisessa ja ymmärtämisessä. Toisin kuin esimerkiksi kirjallisuudessa, videopelissä informaatiota annetaan pelaajalle lähinnä välivideoiden, toiminnan ja dialogin kautta. Koodeksissa olevat merkinnät antavat pelaajalle mahdollisuuden täydentää tietoja, joita ei muun toiminnan kautta tule esille. Toki koodeksin puutteellisuus jättää myös aukkoja pelimaailmaan, ja koodeksin kokoaminen on suurimmaksi osaksi pelaajan toiminnan vastuulla. Tämä lienee kuitenkin myös peliteknillinen seikka, sillä koodeksin kokoamisesta tulee ikään kuin yksi pelin tehtävistä, mikä kannustaa pelaajaa tutkimaan maailmaa enemmän.

Koodeksin merkinnät vaihtelevat myös jonkin verran riippuen siitä, millä hahmolla pelaaja pelaa. Esimerkiksi haltioiden historiasta ja kulttuurista kertovat osiot on kerrottu siitä näkökulmasta, mitä pelaajan pelaama hahmo edustaa. Tämä tuo koodeksiin moniulotteisuutta ja auttaa pelaajaa samaistumaan pelattavaan hahmoonsa.

### **1.2.2 Pelihahmot**

Iso osa tutkielmani käsitteistä liittyy hahmonluontiin, joka tehdään ennen varsinaista pelin aloitusta. Kuten aiemmin mainitsin, hahmonluonnissa pelaaja luo pelaamansa päähahmon ja valitsee tälle haluamiaan ominaisuuksia, jotka luovat hahmolle lähtötilanteen. Näitä ominaisuuksia ovat sukupuoli (*gender*), rotu (*race*) ja luokka (*class*) sekä rotuun ja luokkaan kytköksissä oleva tausta(tarina) (*background*). Olen havainnollistanut tätä kaaviossa 1.

Kaavio 1. Hahmonluonti.



Rotuja on valittavissa kolme erilaista: ihminen (*human*), haltia (*elf*) ja kääpiö (*dwarf*). Jokaisella rodulla on niihin liitettäviä ulkonäöllisiä piirteitä, jolloin rodut eroavat ulkonäöllisesti toisistaan. Lisäksi rodulla on vaikutusta myös peliteknillisiin seikkoihin, sillä esimerkiksi kääpiöillä on luontaista immuniteettia taikuutta vastaan. Esimerkiksi haltialla rotuun liitettävä ulkonäöllinen piirre on suippokärkiset korvat. Pelaaja voi muokata hahmon ulkonäköä haluamallaan tavalla, mutta vain rotuun liitettävät ulkonäölliset seikat ovat sellaisia, mitä muut hahmot voivat kommentoida. Sivuhahmot eivät esimerkiksi ota kantaa hahmon ihonväriin tai nenän kokoon, jolloin rotumäärittelmä koskee nimenomaan näitä kolmea edellä mainittua rotua.

Luokat vaikuttavat hahmon taitoihin sekä pelityyliin. Esimerkiksi soturi on voimakas ja vahva, minkä vuoksi tämän hahmonluokan edustaja on yleensä taisteluiden eturintamassa. Kelmin hahmoluokassa hahmo voi nimensä mukaisesti oppia kyseenalaisempia taitoja kuten lukkojen tiirikointia tai varastamista. Kelmit ovat heikompia kuin soturit, mutta ketterämpiä, ja luonteensa vuoksi he myös turvautuvat taisteluissa likaisempiin keinoihin.

Soturin tai kelmin hahmoluokan voi valita minkä tahansa rodun edustajalle, eikä hahmoluokka vaikuta hahmon taustatarinaan. Maagi tekee tässä poikkeuksen. Maageja voivat olla vain ihminen tai haltia, sillä maagit käyttävät taikuutta ja kääpiöiden rodulle tyypillinen ominaisuus on immuniteetti taikuudelle. Kääpiöt ovat siis vahvoja

taistelemaan taikuutta vastaan, mutta eivät voi itse taikoa. Taikuus on *Dragon Agen* maailmassa ominaisuus, joka saadaan syntymän kautta, eikä sitä voida oppia.

Maageille voi valita vain yhden taustatarinan, riippumatta siitä, onko maagi ihminen vai haltia. Tämä johtuu siitä, että *Dragon Agen* maailmassa taikuus nähdään vaarallisena ominaisuutena, jota pitää kontrolloida. Kaikki lapset, jotka näyttävät merkkejä taikuudesta, viedään asumaan suljettuun torniin, Circleen (*The Circle* tai *the Circle of Magi*). Circlessä lapset kasvatetaan kontrolloimaan taikuuttaan ja käyttämään sitä vain ”hyviin tarkoituksiin”. Koulutuksensa päätteeksi maagit käyvät läpi testin (*Harrowing*), jonka avulla he todistavat kykynsä päästäkseen täysimittaisiksi Circleen jäseniksi.

Maagit elävät temppeleherrojen, taikuuden vartijoiden, valvonnan alla. Jokaiselta maagilta otetaan verta, joka säilytetään pienessä pullossa (*phylactery*) siltä varalta, että maagi karkaa tornista. Temppele herrat voivat käyttää maagien verta tämän jäljittämiseen, joten jos maagi haluaa paeta Circlestä, on hänen tuhottava oma veripullonsa. Tornista paennutta ns. laitonta maagia kutsutaan ”luopioksi” (*apostate*). Maagit voivat myös oppia ja käyttää ns. kiellettyä magiaa, *blood magia*. Kiellettyä taikuutta käyttävää maagia kutsutaan ”vahingolliseksi” (*maleficar*).<sup>1</sup>

Taustatarinoita on valittavana kuusi erilaista. Valittavissa olevat taustatarinat määrittelee rotu ja maagin tapauksessa myös hahmoluokka. Sukupuoli ei vaikuta taustatarinoiden vaihtoehtoihin, vaikka taustatarinan kertomuksen rakenne voi muuttua sukupuolen myötä jonkin verran. Taustatarinan loppu ja varsinaisen päätarinan alku ovat aina samat sukupuolesta riippumatta.

Ihmisellä, joka on hahmoluokaltaan soturi tai kelmi, on valittavana vain yksi taustatarina, jossa hän on aatelinen. Haltialla (joka ei ole maagi) ja kääpiöllä on kummallakin valittavissa kaksi erilaista taustatarinaa, joissa lähtökohdat poikkeavat toisistaan suuresti. Kääpiöllä tämä tarkoittaa valintaa yhteiskuntaluokan suhteen, jolloin pelaaja voi valita kääpiöhahmolleen historian kastittomana maallikkona (*dwarf commoner*) tai aatelisena (*dwarf noble*). Haltialla valinta tehdään ihmisistä erillään elävän haltiakansan dalishin

---

<sup>1</sup> Suomennos ei täysin palvele alkuperäistä sanaa *maleficar*, joka on johdettu sanasta *maleficent* ’vahingollinen’. Tämä suomennos kuitenkin kertoo olennaisen maagin luonteesta, sillä kielletyn magian harjoittaminen tekee maagista (ainakin *Dragon Agen* maailmassa) vahingollisen.

(*dalish elf*) ja ihmisyhteisöön integroituneen kaupunkihaltioiden (*city elf*) välillä. Kuudes taustatarina on maagilla, jolla lähtökohdat ovat aina Circlessä.

Pelaaja voi muokata pelihahmonsa kykyjä ja taitoja pelin edetessä. Kun pelihahmo saa tarpeeksi kokemuspisteitä, pelihahmo saavuttaa uuden tason (*level*). Pelaaja saa tällöin käyttöönsä kolme pistettä, joilla hän voi nostaa esimerkiksi pelihahmon voimakkuutta tai taikavoimia. Lisäksi pelaaja voi aina tasonousun yhteydessä kehittää myös hahmon kykyjä ja taitoja. Pelaaja voi esimerkiksi taitopisteillä korostaa, käyttäkö pelihahmo kahta pientä miekkaa, jouta tai vaikkapa kaksin käsin pidettävää miekkaa. Lisäksi pelaaja voi valita hahmolle muita taitoja hahmoluokasta riippuen. Esimerkiksi kelmit voivat oppia lukkojen tiirikointia. Kyvyt ja taidot ovat pääasiassa peliteknillisiä seikkoja, mutta nostan tarkemmin analyysissä esille yksittäisiä kykyjä ja taitoja, mitkä ovat mielestäni olennaisia analyysini kannalta.

### 1.2.3 Pelimaailma

*Dragon Age: Origins* sijoittuu Fereldenin kuningaskuntaan, joka on osa Thedasin maanosaa. Thedasissa on erilaisia kuningaskuntia, joista saadaan satunnaista tietoa pelin aikana. Useimmiten tietoa eri kuningaskunnista tulee sellaisilta sivuhahmoilta, jotka ovat alun perin lähtöisin jostakin muualta kuin Fereldenistä.

*Dragon Age: Origins*issa pelin keskiössä on ajanjakso, jota pelissä puhutellaan termillä *The Blight*, joka voidaan vapaasti suomentaa ”vitsaukseksi”. Tämä toisaalta kuvaa ilmiötä hyvin, sillä ”vitsauksessa” on kyse tapahtumaketjusta, jossa maan sisällä elävät pimeäolennot (*darkspawn*) saavat haltuunsa jonkin ”vanhan jumalan” (*Old God*), joka on lohikäärmemäinen myyttinen hahmo. Tällöin ”vanha jumala” muuttuu arkkidemoniksi, joka aloittaa hyökkäyksen maanpinnalle. Pimeäolentoja voi nähdä joskus maanpinnalla ilman, että kyseessä on ”vitsaus”, mutta yleensä pimeäolentojen ilmaantuminen viestii siitä, ettei kaikki ole kunnossa. Pelin alussa päähahmo kohtaa kuninkaan, joka runsaasta pimeäolentojen ilmaantumisesta huolimatta ei tunnustuskovan, että kyseessä on ”todellinen vitsaus”, koska he eivät ole nähneet arkkidemonia: ”I’m not even sure this is a true Blight. There are plenty of darkspawn on the field, but alas, we’ve seen no sign of an archdemon.” (DAO). Tästä voi päätellä, että arkkidemonin näkeminen vahvistaa pimeäolentojen ilmaantumisen Blightiksi.

Uskonto on olennaisessa osassa Dragon Agen maailmaa. Chantry<sup>2</sup> on uskonnollinen järjestö, joka on levittäytynyt eri puolille Thedasia. Chantry näyttäytyy pelissä kristinuskon kaltaisena uskontona, joka palvoo yhtä jumalaa, Makeria. Maker on kristinuskosta tutun Jumalan kaltainen ”luoja”, ja Makerin lisäksi Chantrylla on useita profeettoja, joista tärkein on Andraste, joka näyttäytyy pelissä Jeesuksen kaltaisena ikonina. Chantry on olennainen osa ihmisten yhteiskuntaa: Jokaisessa kaupungissa on ”Chantry<sup>3</sup>” eli kirkkoa muistuttava rakennus, jossa uskonnolle omistautuneet ”sisaret” ja ”veljet” saarnaavat ja siunaavat. Jokaisessa kirkossa on myös oma ”äitinsä” (*revered mother*), joka on kirkon johtohahmo.

Muita uskontoja pelissä ei paljoakaan näy, lukuun ottamatta dalisheja, jotka palvovat omia jumaliaan. Myös kääpiöillä on jonkinlainen oma uskontonsa, mutta *Dragon Age: Originsissa* Chantry on levittäytymässä myös kääpiöiden kuningaskuntaan Orzammariin, jossa yksi Chantryn ”veljistä” kerää lahjoituksia kirkon avaamista varten. Chantry ei ole pelissä pelkkä uskonnollinen yhteisö, vaan sen vaikutusvalta on hyvin suuri. Esimerkiksi Cirlessä, maagien tornissa, maageja valvovat temppeliherrat toimivat Chantryn vallan alla.

Pelimaailman hahmottamiseksi ja ymmärtämiseksi on tärkeää ymmärtää vielä Faden (*The Fade*) luonne. Fade on valtakunta, joka sijaitsee eri ulottuvuudessa kuin maallinen maailma, vaikkakin se on kytkeytynyt yhteen tietynlaisten porttien ja ”repeämien” kautta myös maalliseen maailmaan. Fade on unimaailman ja kuolemanjälkeisen elämän yhdistelmä: Maagit voivat kulkea Fadessa unissaan, mutta se voi kätkeä sisäänsä myös demoneita ja ”jumissa olevia sieluja”, jotka eivät ole eläviä eivätkä kuolleita. *Dragon Age: Originsissa* Fadessa vierailaan ainakin kerran, paitsi jos pelaajan päähahmo on maagi – tällöin päähahmo vierailee Fadessa taustatarinan aikana.

Yksi tärkeä paikka tutkimukseni kannalta on Elven Alienage, joka voidaan ymmärtää eräänlaisena haltiagettona. Haltiagetto ei ole vain yksi tietty paikka, vaan sana on

---

<sup>3</sup> Pelissä sanalla *Chantry* viitataan sekä uskonnolliseen järjestöön että Chantryn rakennuksiin, joita on eri kaupungeissa.

yleisnimitys Thedasia suurimmissa kaupungeissa oleville kaupunkilaishaltioiden asuinalueille.

”There have always been alienages. They have been around for as long as elves and shems have lived in same lands. – – They say that Val Royeaux has ten thousand elves living in a space no bigger than Denerim’s market. Their walls are supposedly so high that daylight doesn’t reach the vhenadahl until midday.”  
(DAO, codex nro 106: *Alienage culture*)

Haltiagetot ovat hyvin vartioituja, sillä haltiat halutaan pitää erillään muusta kaupungista. Olosuhteet eivät myöskään ole kovin hyvät, sillä asunnot ovat rähjäisiä ja teiden varsilla on kerjäläisiä.

#### **1.2.4 Pelaajan valinnat**

*Dragon Age: Origins*issa nousevat esille pelaajan tekemät valinnat. Pelaaja tekee niin sanottuja suuren linjan valintoja esimerkiksi pääjuonessa, jolloin valinnat muokkaavat pelin juonen tietynlaiseksi. Käsittelen tätä enemmän luvussa 5 Kertomuksen rakenne. Pelaajan valinnat eivät kuitenkaan rajoitu pelkästään suuriin linjoihin, vaan pelaaja on ikään kuin oman pelinsä kapellimestari, joka ohjailee pelihahmonsa valintoja jopa keskustelun tasolla. Pelaaja vaikuttaa siihen, miten keskustelut etenevät ja miten pelihahmo suhtautuu keskustelukumppaniinsa. Hän voi olla esimerkiksi hyvin aggressiivinen, hyvin ystävällinen tai jotain tältä väliltä.

Keskustelupolkuja on valtava määrä, joten kaikkien keskustelupolkujen läpikäyminen olisi lähes mahdoton tehtävä. Tämä toisaalta lisää pelin taikaa: Jokainen keskustelu on uniikki, siinä hetkessä luotu polku. Keskustelupolkujen ohjaaminen korostaa pelaajan roolia ja käsitystä siitä, että pelaaja on itse vastuussa siitä, mitä hänen hahmonsa sanoo muille. Tämä voi myös toimia myös eräänlaisena kehotuksena pelaajalle siitä, että hän syventyisi hahmoonsa ja pyrkisi ymmärtämään tämän tilannetta.

Toisaalta kukaan ei estä pelaaja tekemästä päätöksiä, jotka ovat ristiriidassa hänen luomansa hahmon kanssa. Pelaajan mahdolliset ”oudot” ratkaisut eivät jää kuitenkaan noteeraamatta muilta pelihahmoilta. Pelihahmot voivat kertoa omia mielipiteitään ennen päätöksentekoa tai päivitellä jonkin päätöksen lopputulosta. Pelihahmot toimivat

eräänlaisena moraalisen kompassina sille, mitä päätöksistä seuraa ja millaisia vaikutuksia niillä on.

Tutkimuksessani en keskity siihen, miten pelaaja tekee valintansa tai millä tavoin keskustelupolut muodostuvat peliteknillisestä näkökulmasta. Tutkimuksessani minua kiinnostaa se, mitä keskusteluissa tulee ilmi. Omassa peliprosessissani en kyennyt löytämään keskusteluille mitään tiettyä strategiaa, vaan etenin oman intuitioni varassa. Toki tutkimus olisi voinut saada vielä uudenlaista tarttumapintaa, jos olisin pelannut pelin läpi esimerkiksi hyvin poikkeuksellisella pelitavalla, mutta en koe tällaista tarpeellisenä juuri tätä tutkimusta varten.

### 1.3 Aiempi tutkimus

Pelitalo Biowaren peleistä erityisesti *Dragon Age* ja *Mass Effect* -pelisarjojen pelit ovat kiinnostaneet tutkijoita. Nämä kaksi pelisarjaa ovat hyvin samankaltaisia pelattavuudeltaan ja sisällöltään. Ero näkyy genressä: *Dragon Age* -pelisarja sijoittuu fantasiamaailmaan ja sisältää hyvin tyypillisiä fantasiagenren elementtejä. *Mass Effect* -pelisarja sen sijaan sijoittuu avaruuteen ja tieteisfiktion maailmaan.

Kummatkin pelisarjat ovat hyvin tarinakeskeisiä, ja pelaajalla on molemmissa pelisarjoissa iso rooli siinä, millaiseksi pelimaailman tarinalliset piirteet muokkautuvat. Pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat pelimaailman tapahtumiin ja pelaajan hahmoihin luomat ystävyys- ja rakkaussuhteet näkyvät myös kerronnan tasolla. Pelien samankaltaisuuden vuoksi tutkijat ovat usein tutkineet molemman pelisarjan osia rinnakkain. Erityisesti tutkijoita on kiinnostanut pelien henkilöhahmot ja pelaajan tekemän valinnat niiden keskeytyden vuoksi.

Kristine Jørgensen on tutkinut *Dragon Age: Originsin* ja *Mass Effect 2:n* pelihahmoja tutkimuksessaan ”Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of *Dragon Age Origins* and *Mass Effect 2*”. Jørgensenin mukaan pelihahmot toimivat peleissä kerronnan välineinä. Pelaajan luoma hahmo vie eteenpäin kertomuksen prosessia yhdessä pelin muiden pelihahmojen kanssa. Erityisesti päähahmon mukana kulkevat sivuhahmot Jørgensen näkee tärkeinä pelaajan ohjaajina: He opastavat pelaajaa moraalisissa valinnoissa ja pelin kulussa. Jørgensen näkee *Dragon Age: Originsissa* vain



kahden sivuhahmon, Alistairin ja Morriganin, nousevan merkittäviksi kyseisen tehtävän kannalta, kun taas *Mass Effect 2*:ssa Jørgensenin mielestä jokainen sivuhahmo on olennainen kerronnan kannalta. (Jørgensen 2010.)

Jørgensen nostaa esille *Dragon Age: Origins*ista pelaajan ja päähahmon välisen vahvan siteen. Jørgensenin mielestä tämä johtuu siitä, että pelaaja valitsee päähahmolleen taustatarinan. Taustatarina antaa pelaajalle motivaatiota pelata peli niin, että hän ymmärtää hahmonsä tilanteen. Esimerkiksi Jørgensen nostaa kaupunkihaltian, jonka alkutarinassa pelaaja joutuu oman hahmonsä kautta todistamaan esimerkiksi päähahmon serkun raiskauksen ja hyväksikäytön. Jo alkutarinassa pelaaja joutuu tekemään päätöksen oikeuden ja yhteisön edun välillä. Jos päähahmo päättää kostaa serkkunsa kaltoinkohtelun, haltiyhteisö kärsii tästä. Haltiyhteisön etu sen sijaan on, että raiskaaja lahjotaan olemaan hiljaa tapahtumista, mikä voi tuntua moraalisesti väärältä.

Päähahmon valinnat ovat olennainen osa myös omaa tutkimustani. Jørgensenin tapaan käsittelen omassa tutkimuksessani päähahmon valintoja, mutta näkökulmani keskittyy erityisesti rodun ja identiteetin vaikutukseen valinnoissa.

Erityisesti pelaajan valintoihin keskittyy Jordan Rudek tutkimuksessaan ”Decision-making, Emergence and Narrative in *Dragon Age: Origins*, *Mass Effect* and *Mass Effect 2*”. Hän käsittelee tutkimuksessaan sitä, miten pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat kertomukseen. Rudekillä on tutkimuskohteenaan Jørgensenin tavoin *Dragon Age: Origins*in lisäksi *Mass Effect* -pelisarjan pelejä. Rudek näkee BioWaren rakentavan peleihin pelaajalle mahdollisuuksia erilaisiin päätöksiin, jotka voivat perustua sekä tunteelle että älylle. Päätöksenteon mahdollisuudet houkuttelevat pelaajaa pohtimaan omaa moraalikäsitystään tilanteissa, joissa on kyse elämästä ja kuolemasta. (Rudek 2010.) Rudek ottaa myös esille tutkimuksessaan rodun vaikutuksen pelin dialogiin, mutta keskittyy tutkimuksessaan enemmän moraalisiin näkökulmiin kuin rotuun.

Alice Henton on lähestynyt artikkelissaan ”Game and Narrative in *Dragon Age: Origins*: Playing the Archive in Digital RPGs” *Dragon Age: Origins*in kertomusta ns. arkiston näkökulmasta. Hentonin tutkimus keskittyy pelin lokikirjaan (*journal*), joka on eräänlainen simuloitu päiväkirja. Hentonin mukaan lokikirjan yhdistää pelaajan hänen

pelihahmoonsa ja auttaa pelaajaa ymmärtämään pelihahmoaan paremmin. Lokikirjan avulla pelaaja voi myös vaikuttaa pelihahmonsa elämään. (Henton 2012, 72.)

Henton pohjaa tutkimuksensa muun muassa Wolfgang Iserin teoriaan aukoista (*die Leerstelle*), joita lukijan on täydennettävä voidakseen jatkaa lukemista. Interaktiivisissa teksteissä kertomus tuotetaan lukijalle lähentämällä lukijaa tekstin kanssa, joka vaatii lukijan eli tässä tapauksessa pelaajan omaa panostusta siihen, että hän saa täydennettyä kertomuksen aukot. Hentonin mukaan pelaaja toimii näin *Dragon Age: Originsissa*, kun hän täydentää koodeksissa olevia aukkoja. (Henton 2012.)

Edellä mainittujen lisäksi *Dragon Age: Originsia* on tutkittu myös tehtävien (*quest*) kautta. Carolyn Jongin tutkimuksen ”The Selfish Selfless Hero: Questing in *Dragon Age: Origins*” mukaan pelin maailma rakentuu pelaajalle annettujen tehtävien ympärille. Tehtävät vaativat tiettyjä toimia, jotta pelin voi pelata läpi. Pelin kertomukselliset ja pelilliset rakenteet muodostavat tehtävät, jotka mahdollistavat ja rajaavat tiettyjä toimintoja, identiteettejä ja rooleja. Jongin mukaan pelissä tehtävät valinnat, tasomekanismit, kertomukselliset tapahtumat ja pelaajan tunnepitoiset reagoimiset voivat heijastaa ideologioita ja poliittisia uskomuksia. Jong käyttää tutkimuksensa teoriapohjana pelitutkimuksen lisäksi poliittista ja feminististä teoriaa, kirjallisuudentutkimusta sekä keskiajan tutkimusta. (Jong 2013.)

Voidaan todeta, että *Dragon Age: Originsia* on tutkittu useasta eri näkökulmasta ja eri teorioihin pohjaten. Peli tarjoaa erilaisia näkökulmia laajuutensa ja moniulotteisuutensa vuoksi, ja oma tutkimukseni nivoutuu hyvin yhteen aiempien tutkimusten kanssa. Oma näkökulmani tuo kuitenkin entistä näkyvämmiin esille pelin rodullisia kysymyksiä, mikä on mielestäni tärkeää nostaa esille.

## 2 TEORIATAUSTA

Seuraavassa luvussa tarkastelen rodun, rasismin, etnisyyden ja identiteetin käsitteitä sekä miten rotu ja rasismi tulevat esille fantasiagenressä. *Dragon Age: Origins* on fantasiaroolipeli, minkä vuoksi lähestyn pelin rasistisuutta sekä fantasiagenren että pelitutkimuksen näkökulmasta. Aloitan teoriaosuuden avainkäsitteiden määrittelyllä, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan rasismia fantasiagenressä ja pelitutkimuksessa.

### 2.1 Rotu ja rasismi

Tutkija Vesa Puuronen toteaa teoksessaan *Rasistinen Suomi*, että Suomessa tutkijat välttelevät rotu-sanankäyttöä peläten sen vahvistavan rasistisia puhetapoja ja rakennelmia, vaikka esimerkiksi anglosaksissa maissa rodusta puhutaan yleisesti. (Puuronen 2011.) Fantasiagenressä rotujaottelu heijastelee tätä anglosaksisten maiden tapaa puhua rodusta yleisenä käsitteenä. Fantasiagenressä rodulle (*race*) ei ole olemassa korvaavaa sanaa, minkä vuoksi rotu-sana korvaaminen muulla sanalla olisi vaikeaa. Toisaalta rotu-sanankäyttö tutkimuksessani korostaa rasistisia valta-asetelmiä ja tuo esille eriarvoisuutta.

Nostan esille Robert Milesin määrittelyn rodusta ja siihen liittyvistä piirteistä, jotka on esitelty hänen vuonna 1989 ilmestyneessä teoksessaan *Rasismi*. Teos on ilmestynyt yli kolmekymmentä vuotta sitten, ja jotkut ajatuksista on jo todettu vanhentuneiksi. On kuitenkin tärkeää tarkastella tätä Milesin käsitystä rodusta ja sen piirteistä, sillä se tuo esille rodun käsittämisen biologisena erovaisuutena.

Milesin mukaan rotuun sisältyy kaksi valinnan tasoa. Yksi on luokittelu ruumiillisten ja biologisten tuntomerkkien perusteella, jolloin ihmiset eroavat toisistaan ulkonäöllisesti esimerkiksi ihonvärin, pituuden, painon, raajojen pituuden, korvien muodon ynnä muiden perusteella. Rotu-sanalla näille tietyille ruumiillisille tuntomerkeille annetaan merkitys, jonka perusteella ihmiset on jaettu eri ryhmiin ja rotuihin. Ulkoisten piirteiden lisäksi nämä ryhmät ovat saaneet myös kulttuurisia tuntomerkkejä. Tämä ryhmittely ulkoisten piirteiden mukaan ja kulttuuristen tuntomerkkien yhdistäminen tiettyihin väestöryhmiin johtaa siihen, että ihmislajin katsotaan muodostuvan erillisistä yhteisöistä. Näin ollen myös kukin yksilö kuuluu yhteen niistä. (Miles 1989, 105-106.)

Yleisin ruumiinpiirre, johon ryhmittely on perustunut, on ihonväri. Rodut ovat siis ”mustia” tai ”valkoisia” eivätkä ”pitkäraajaisia” tai ”pienikorvaisia”. Rodun määrittely tapahtuu Milesin mukaan siis vain tiettyjen fyysisten ominaisuuksien perusteella, jolloin ihmisiä ei nähdä luonnollisen jakautumisen perusteella, vaan historiallisesti ja kulttuurisesti erityisten merkitysten liittämällä tiettyyn ruumiilliseen ulkomuotoon. (Miles 1989, 106.)

Ajatus siitä, että rotu olisi ”biologinen tosiasia”, on kumottu useissa eri tutkimuksissa. Yhtenä esimerkkinä on Pennsylvanian yliopiston vuonna 2017 teettämä tutkimus<sup>4</sup>, jossa etnisesti monimuotoisissa Afrikan valtioissa mitattiin ihmisten ihonvärejä. Tutkimuksessa todettiin, että ei ole olemassa erillistä ”afrikkalaista rotua”, vaan ihonvärin määrittelevät geenit ovat samat ympäri maailman.

Aaron Trammell toteaa artikkelissaan *Representation and Discrimination in Role-Playing Games* rodun olevan yksi esimerkki sellaisesta sosiaalisesta kategoriasta, jossa ihmisillä ajateltiin olevan tietynlaisia ominaisuuksia ja piirteitä. Vanhentuneen käsityksen mukaan ajateltiin, että ihmiset voitiin jakaa erilaisiin rotuihin ja sen myötä yhdistää tiettyihin rotuihin myös tiettyjä piirteitä. Yleisin ja näkyvin tapa oli erotella ihmiset ihonvärin mukaan, mutta rotuihin liitettiin myös ominaisuuksia kuten älykkyys tai itsehillintä. Nykyään rotu-sanana on korvannut sana etnisyyttä, mutta Trammellin mukaan nykyään kulttuuritutkimuksessa rodulla viitataan ihmisten arvottamiseen fyysisten ominaisuuksien kuten ihonvärin perusteella ja etnisyydellä ihmisryhmien kategorisoimiseen kulttuurin perusteella. (Trammell 2018, 441.)

Rotu ei historiassa ole kuitenkaan ollut vain ihmisten luokittelua ulkonäöllisten piirteiden perusteella. Pekka Isaksson ja Jouko Jokisalo toteavat teoksessaan *Kallonmittaajia ja skinejä – Rasismien aatehistoriaa*, että vanhoilla rotuteorioilla oli 1500-luvun alkupuolelta lähtien pyritty selittämään Euroopan historiaa ja kansakuntien muodostumista. Nämä rotu-diskurssit olivat keskeisessä roolissa, kun pyrittiin määrittelemään kansakunnan historiaa. Tällöin rotu merkitsi väestön alkuperäistä tai yhteistä syntyperää sekä identifioi väestön tiettyyn alkuperään ja historiaan ilman, että se sai valmiiksi määritetyt biologisen

---

<sup>4</sup> Loci associated with skin pigmentation identified in African populations, 2017.

luonteen. Tällöin voidaan ajatella, että näin varhaisissa rotuteorioissa kyse on rodusta enemmänkin historiallisena kuin biologisena käsitteenä. (Isaksson & Jokisalo 2018, 174.)

Isakssonin ja Jokisalon mukaan Charles Darwinin vuonna 1859 julkaisema *Lajien synty* vaikutti suuresti rotuajatteluun ja rasismiin. Darwinin mukaan lajit polveutuvat toisista lajeista muuntelun ja luonnollisen valinnan tuloksena, jolloin luonnollinen valinta suosi niitä yksilöitä, jotka olivat saaneet niin sanottuja edullisia ominaisuuksia. Tämä teoria vaikutti suuresti luonnontieteiden lisäksi uskonnolliseen, moraaliseen, yhteiskunnalliseen ja poliittiseen ajatteluun, mutta lisäksi se vaikutti myös rotuteoreettiseen ajatteluun. Darwinin teorian myötä rasismi sai ikään kuin luonnontieteellisen kehyksen, joka vahvisti rasistisia ajatusmalleja. (Isaksson & Jokisalo 2018, 223.)

Puuronen toteaa, että rasismin käsitettä on vaikea määrittellä yksiselitteisesti, sillä rasismin määritelmät ovat muuttuneet ja muokkautuneet ajan kuluessa. Käsitteelle on annettu eri tieteenaloilla erilaisia sisältöjä, minkä lisäksi käsite on hyvin poliittisesti latautunut. Myös tutkijapositio vaikuttaa käsitteen määrittelyyn, sillä määritelmä riippuu myös määrittelijän asemasta yhteiskunnassa ja ”rotujärjestelmässä”. (Puuronen 2011.)

Puuronen jakaa rasismin neljään eri muotoon: vanha rasismi, uusrasismi, rakenteellinen rasismi ja arkielämän rasismi. Vanhalla rasismilla viitataan ideologiaan, jonka mukaan ihmiskunta voidaan jakaa biologisin perustein hierarkkisiin rotuihin. Vanha rasismi perustui ”tieteelliseen tietoon”, joka myöhemmin on osoitettu vääräksi. Uusrasismi on sen sijaan rasismia ilman biologista rotuajattelua, sillä uusrasismin juuret ovat kulttuurisissa eroissa. (Puuronen 2011, 62.)

Rakenteellisessa rasismissa on kyse yhteiskunnan pysyvistä ja pitkäaikaisista rasistisista piirteistä, jotka ovat piilossa yhteiskunnan rakenteissa. Koska rakenteellinen rasismi on rakenteiden piilossa, on vaikea osoittaa, millaiset yhteiskunnalliset toimet sortavat erilaisia rodullistettuja ryhmiä. (Puuronen 2011, 58.)

Arkielämän rasismista puhuttaessa keskiöön nousee uhrien kokemukset ja erilaisten ryhmien arkiset kanssakäymiset. Arkielämän rasismi näyttäytyy erilaisissa muodoissa kuten keskinäisenä pahan puhumisena, nimittelynä, loukkaavina eleinä ja ilmeinä,

vältteläminen, syrjintänä, eristämisenä sekä fyysisenä väkivaltana. Osa arkielämän rasmin muodoista on kriminalisoitu, mutta joissakin muodoissa lainsäädäntö ja sen tulkinta on vielä epäjohdonmukaista. (Puuronen 2011, 60–61.)

Tutkimuksessani kaikki nämä neljä eri rasmin muotoa nousevat relevantiksi. Vanha rasismi näkyy pelissä eri rotujen eriarvoisuudessa, jossa biologiset ominaisuudet nousevat arvottavaksi piirteeksi kuten haltioiden korvat tai kääpiöiden lyhyys. Uusrasmin sen sijaan näkyy kulttuurisissa taustoista, jolloin esimerkiksi haltiat voidaan jakaa kahteen eri ryhmään kulttuurisen tausta mukaan (kaupunkihaltia ja dalish-haltia). Rakenteellinen rasismi näkyy pelin yhteiskunnan rakenteessa, jossa haltioilla on heikommat mahdollisuudet työllistyä sekä haltioiden kielen ja kulttuurin assimilaatiossa. Arkielämän rasismi tulee ilmi päähahmon kanssakäymisestä muiden hahmojen kanssa.

## 2.2 Etnisyys

Laura Huttusen mukaan etnisyyden käsitteellä viitataan yleensä kulttuuriin perustuvien erojen systeemiin. Ihmiset erottuvat itse muista sekä tekevät eroa muiden välille erilaisin kulttuurisin välinein. Ryhmän määrittäminen etniseksi vaatii yleensä myös oletuksen siitä, että ryhmällä on yhteinen alkuperä. Huttusen mukaan etnisyyden oli pitkään käsite, jota lähinnä tutkijat käyttivät, mutta joka viime vuosina on levinnyt myös arkikieleen. (Huttunen 2005, 117–118.)

Suomessa etnisyyden ja monikulttuurisuus ovat tulleet osaksi yhteiskunnallista keskustelua maahanmuuttajien määrän noustessa 1980-luvun lopulla. Maahanmuuttajia puhutellaan etnisinä vähemmistöinä tai ryhminä, vaikkakin toisinaan myös suomalaiset määrittävät omaksi etniseksi ryhmäkseen, jota määrittelee ja yhdistää suomalainen kulttuuri. (Huttunen 2005, 119.)

Yleensä etnisyyden tulee esille uutisoinnissa. Huttunen toteaa, että erityisesti maailmanpolitiikan uutisoinnissa nostetaan esille erilaisten etnisten ryhmien väliset yhteydenotot tai konfliktit. Uutisoinnissa yleinen piirre on se, että syynä näille konflikteille on nimenomaan etnisten ryhmien rinnakkaiselo. (Huttunen 2005, 120.) Nykyisin etnisyyden nousee uutisoinnissa esille erityisesti terrori-iskujen tai muiden väkivaltaisten tapausten kohdalla, jolloin uutisissa voidaan nostaa esille, että väkivallan

tekijä on etniseltä taustaltaan muunmaalainen tai ”kantasuomalainen”. Tällainen uutisointi tuo esille ajatuksen siitä, että etnisyyden käsitteellä halutaan tuoda esille sekä tekijän ihonväri että kulttuurinen tausta. Varsinkin sosiaalisessa mediassa etninen tausta kytkeytyy vahvasti rasistiseen keskusteluilmapiiiriin, jossa etnisyydellä halutaan tuoda esille rasistisia näkemyksiä esimerkiksi erilaisten etnisten ryhmien taipumuksesta väkivaltaan.

Huttunen toteaa, että etnisuus on käsitteenä rajautunut naapurikäsitteisiin kuten kansallisuuteen ja ”rotuun”, joihin käsite osittain myös sekoittuu. Eurooppalaisessa kansallisaatteessa etnisuus ja kansallisuus on ymmärretty usein samankaltaisiksi käsitteiksi, jotka tarkoittavat kulttuurin ja alkuperän yhdistämää ryhmää. Etnisyyden ja ”rodun” käsitteiden välinen suhde on hyvin monimutkainen, eikä niiden välille ole helppo tehdä eroa. Yksi määrittely on, että etnisuus perustuu ihmisen itsemäärittelyyn, kun taas ”rotu” on ulkoa päin tuotettu, väkivaltainen luokittelu. Kuitenkin etnisyyteen liittyvä ajatus yhteisestä alkuperästä vie sen lähelle rodullistettua, rotujen kautta tapahtuvaa ajattelua. (Huttunen 2005, 132–133.) Tätä vahvistaa myös mainitsemani uutisointi ja siihen liittyvät keskustelu.

Tutkimuksessani etnisyyden käsite nousee relevantiksi, kun tarkastellaan kaupunkihaltioiden ja dalish-haltioiden välisiä eroja. Voidaan ajatella, että kaupunkihaltia ovat dalish-haltioista erillinen etninen ryhmä, sillä heitä yhdistää tietynlainen kulttuurinen tausta. Kaupunkihaltioiden kohdalla etnisuus synnyttää ristiriitaa, sillä haltiat voidaan ajatella yhtenäisenä etnisenä ryhmänä, joita yhdistää ajatus yhteisestä kulttuurisesta historiasta. Toisaalta voidaan ajatella, että kaupunkihaltiat ja dalish-haltiat ovat kaksi erilaista etnistä ryhmää, joilla on erilainen kulttuuri ja toisistaan poikkeavat perinteet.

### **2.3 Identiteetti ja kulttuurinen identiteetti**

Minuus ja identiteetti ovat käsitteinä moniulotteisia, minkä vuoksi niistä on olemassa erilaisia määrittelyitä. Mikko Saastamoinen toteaa artikkelissaan *Minuus ja identiteetti tutkimuksen haasteina*, että sosiaalistieteellisessä tutkimuksessa identiteetin käsite jaotellaan yleensä persoonalliseen ja sosiaaliseen identiteettiin. (Saastamoinen 2006, 172.) Sosiologi Erving Goffman on määritellyt nämä kaksi identiteetin käsitettä siten, että persoonallinen identiteetti on jatkuvuuden ja johdonmukaisuuden tunnetta. Sosiaalinen

identiteetti sen sijaan näkyy yksilön samaistumisessa erilaisiin yhteisöihin tai ryhmiin. Tähän liittyy myös yksilön johdonmukaisuus erilaisissa sosiaalisissa rooleissa. Identiteetti on siis tapa, jolla ihminen ymmärtää ja määrittelee itsensä suhteessa sosiaaliseen ympäristöön ja kulttuuriin. (Saastamoinen 2006, 172.)

Onko pelihahmolla identiteettiä? Kuinka lähelle pelaaja voi päästä pelihahmon sisäistä maailmaa ja persoonaa? Yksiselitteistä vastausta on kai mahdotonta antaa, sillä pelejä on monenlaisia ja pelihahmon merkitys vaihtelee eri peleissä. Esimerkiksi urheilupeleissä pelihahmot ja niiden persoonat ovat enemmän toissijaisia kuin esimerkiksi roolipeleissä, joissa lähes vaaditaan pelaajalta jonkinlaista heittäytymistä pelihahmonsa toimintaan ja persoonaan. Roolipeleissä pelaajan tehtävänä on myös rakentaa hahmoa, mikä nostaa hahmon persoonan tärkeyttä, sillä yksi osa pelikokemusta on pelihahmon ymmärtäminen, kehitys sekä hahmon vuorovaikutus muihin pelihahmoihin on hyvin tärkeää.

Pelaajan ja pelihahmon identiteetin suhdetta on tutkittu paljon muun muuassa pöytäroolipeleissä. Esimerkiksi tutkijat Sarah Lynne Bowman ja Karen Schrie toteavat artikkelissaan ”Players and Their Characters in Role-Playing Games”, että pöytäroolipeleissä pelaajan ja pelattavan hahmon identiteettien suhde on kiinnostanut tutkijoita paljon. Roolipelikokemuksessa mielenkiintoista on se, että pelaajan pitää asettua erilaiseen minuuteen. Tämä asettuminen voi johtaa siihen, että pelihahmon identiteetti synnyttää samankaltaisuutta pelaajan omaan identiteettiin. (Bowman, Schrier 2018, 400–401.)

Kun pelaaja aloittaa roolipelaamisen, hän omaksuu tiettyjä epäsuoria ja suoria sosiaalisia sääntöjä, jotka kuuluvat pelin niin sanottuun sosiaaliseen sopimukseen. Tämä sosiaalinen sopimus edesauttaa sitä, että pelaaja uskaltaa mennä sisälle peliin. Pelin ”taianomaisen kehän” sisäpuolella pelaaja voi turvallisesti luoda itsestään erilaisia versioita ja eläytyä sellaisiin hahmoihin, jotka ovat hyvin kaukana pelaajasta itsestään. Tämä voi johtaa tilaan, jota Bowman kutsuu identiteetin muunnokseksi (*identity alteration*), jossa pääasiallinen identiteetti (eli pelaajan oma identiteetti) väistyy ja luopuu pääasiallisesta kontrollista, antaen tilaa vaihtoehtoiselle persoonallisuudelle. (Bowman 2018.) Jaime Banks ja Sarah Bowman ovat hämmästelleneet sitä, kuinka roolipelatessaan pelaajat kuvittelevat itsensä hahmojensa tilanteeseen. Joillekin pelaajille hahmo näyttyy jonkinlaisena leluna tai työkaluna, jolla he saavuttavat oman pelitavoitteensa, kun taas



joillekin heidän oma persoonallisuutensa jatkuu vain pelihahmon kautta fiktiiviseen maailmaan. (Banks & Bowman 2018.)

Millainen pelihahmon ja pelaajan identiteettien suhde on sitten videopelissä? Suurin osa identiteetin tutkimuksesta videopeleissä keskittyy MMORPG<sup>5</sup>-peleihin eli massiivisissa monen pelaajan verkkoroolipeleihin, joissa pelaaminen ei rajoitu pelkästään peliin, vaan pelissä ollaan tekemisissä myös muiden pelaajien kanssa.

Esimerkiksi yhtä maailman suurimmista MMORPG-peleistä, *World of Warcraftia*, on tutkittu paljon roolipelaamisen ja identiteetin näkökulmasta. *World of Warcraftin* pelikulttuuri on hyvin sosiaalista: Pelaajilla on omia kiltoja, joissa pelaajat pitävät aktiivisesti yhteyttä toisiinsa. Ajatus roolipelaamisesta vaihtelee: *World of Warcraftissa* on tiettyjä palvelimia, joissa pelaajilta toivotaan roolipelaamista myös kanssakäymisessä muiden pelaajien kanssa. Pelaaminen on eräänlaista aikuisten leikkiä, jossa heittäydytään pelimaailmaan.

*Dragon Age: Origins* on yksinpeli, jossa puuttuu pöytäroolipelien ja *World of Warcraftin* kaltainen kanssakäyminen muiden pelaajien kanssa. Roolipelaaminen ei kuitenkaan ole poissuljettu vaihtoehto, vaan roolipelaamisen mahdollisuus avautuu pelissä hahmon kehittämisen kautta. Myös vuorovaikutus muiden sivuhahmojen ja muiden pelimaailman hahmojen kanssa tuo esille roolipelaamisen mahdollisuuksia. Keskustelupolut ja päähahmon reaktioiden valitseminen antaa pelaajalle mahdollisuuden kehittää hahmoaan tiettyyn suuntaan. Mittarina näille valinnoille on suhteet muihin pelihahmoihin: Saman arvomaailman jakavat hahmot pitävät tietyistä valinnoista, kun taas heidän arvomaailmaansa vastaan olevat päätökset heikentävät hahmojen välistä suhdetta.

Hahmonluonnin kautta pelaaja ikään kuin valitsee pelihahmolleen tietyn aihion, josta hän lähtee muokkaamaan hahmoaan. Hän valitsee hahmolleen sukupuolen, rodun ja luokan sekä mahdollisen taustatarinan. Tältä pohjalta pelaaja alkaa kehittää hahmoaan. Pelaajalla on valta ottaa huomioon hahmon tausta ja kehittää hahmoaan sellaiseen suuntaan, mikä tuntuu loogiselta. Toisaalta pelaajalla on myös valta viedä hahmon kehitystä täysin vastakkaiseen suuntaan, mikä antaa uutta näkökulmaa pelin tarinan kokonaistulkinnalle.

---

<sup>5</sup> Massively Multiplayer Online Role-Playing

Esimerkiksi vähemmistön asemasta ponnistava dalish-haltia voi olla hyvin vihamielinen kohtamilleen ihmisille ja korostaa hyvin vahvasti omia juuriaan. Toisaalta pelaajan voi luoda hahmosta empaattisen ja ystävällisen, mikä pehmentää eri rotujen välisiä suhteita ja tekee hahmosta yhteistyökykyisemmän.

Voidaan siis ajatella, että pelaajan luomalla pelihahmolla on identiteetti. Identiteetin luominen ja kehittyminen on suuressa roolissa etenkin roolipeleissä, joissa hahmon merkitys on suurempi, sillä pelaaminen vaatii jonkinlaisen roolin ottamista. Se, kuinka paljon pelaaja samaistuu hahmoonsa, jää pelaajan oman harkinnan varaan. Kuitenkin esimerkiksi *Dragon Age: Origins* haastaa pelaajaa erilaisilla valinnoilla ja päätöksenteolla tarkastelemaan hahmoaan tietyn roolin kautta.

Kun tarkastellaan haltiarotua *Dragon Age: Originsissa*, mielestäni tärkeäksi asiaksi muodostuu erityisesti kulttuurisen identiteetin käsite. Stuart Hall käsittelee artikkelissaan ”Kulttuurisen identiteetin kysymyksiä” kulttuurista identiteettiä. Hallin mukaan ihminen määrittelee itsensä esimerkiksi englantilaiseksi tai jamaikalaiseksi, vaikka näitä identiteettejä ei ole koodattu geeneihimme. Kansallisuus ajatellaan osaksi itseä, vaikka sille ei ole muuta kuin metaforista pohjaa. (Hall 1992, 73.)

Myös filosofi Roger Scruton alleviivaa kansallisen identiteetin määrittämisen tärkeyttä. Scrutonin mukaan ihminen voi ajatella olevansa olemassa vain, jos hän ensin kykenee identifioimaan itsensä jonkin suuremman ryhmittymän, esimerkiksi ryhmän, luokan tai kansakunnan, jäseneksi. (Scruton 1986, 156.) *Dragon Agessa* tätä identifioitua pyritään luomaan hahmon alkutarinan avulla. Pelaajalle tuodaan tutuksi sitä ryhmää, johon hahmo kuuluu ja pyritään luomaan sidettä omaa ryhmäänsä.

Hallin mukaan ihminen ei synny kansallisella identiteetillä varustettuna. Identiteetit muodostuvat ja muuttavat muotoaan sen mukaan, miten kansallinen identiteetti kuvataan tai esitellään. Kansakunnan idea kuvataan sen kansallisessa yhteisössä, jolloin syntyy mielikuva omasta kulttuurisesta identiteetistä ja uskollisuuden tunteesta tietylle kansakunnalle. (Hall 1992, 74.) Tätä kansakunnan ideaa käytetään hyödyksi myös *Dragon Age Originsissa*. Pelaajan hahmolle luodaan käsitys hahmon kansallisesta identiteetistä, jolloin pelaaja voi tutustua hahmoonsa ja tämän kautta samaistua tämän kokemukseen omasta itsestään.

Hall on esittänyt viisi pääelementtiä, joiden avulla kansakunnan idea ja kertomus esitetään. Ensimmäisenä on kansakunnan kertomus, jolla viitataan siihen, miten kansan kertomus kerrotaan historioissa, kirjallisuuksissa, mediassa ja populaarikulttuurissa. Tällä tavoin luodaan joukko tarinoita, historiallisia tapahtumia ja kansallisia symboleja, jotka representoivat kansan yhteisiä kokemuksia. Tällä tavoin kansakunta saa merkityksen ja yksilö voi kokea itsensä osalliseksi näihin kertomuksiin. (Hall 1992, 76.)

Kansakunnan kertomuksesta voi nähdä viitteitä *Dragon Age Originsin* koodeksissa, johon on kerätty kuvitteellinen perimätieto pelin maailmasta. Mielenkiintoista koodeksissa on, että joidenkin artikkelien sisältö riippuu päähahmon rodusta ja taustasta. Esimerkiksi artikkeli araveleista, dalishien karavaanista, on täysin erilainen päähahmon ollessa itse dalish.

Someone once told me that humans flee when they see the sails of our aravels flying above the tops of trees. I say, good, let them flee. The humans took everything from us -- our homeland, our freedom, our immortality. What's a little fear compared to all the horrors inflicted upon us?

(DAO, codex nro 93, Aravels – On Dalish landships)

Dalishin edustajan artikkeli on sävyltään vihamielinen ja korostaa dalishien asennetta ihmistä kohtaan. Aravel voidaan siis nähdä dalisheille oman rodun ja kansan symbolina. Toisen rodun edustaja näkee artikkelista neutraalimman version.

The Dalish, who band together in small groups of blood relatives, travel in ornately carved wagons known as aravel, drawn by large white stags called halla. The aravel are a unique sight, beautiful in their swooping curvature, and adorned with broad hoods and bright silken cloths that flap in the wind, often displaying the noble banners that once flew over that family's house.

(DAO, codex nro 93, Aravels – On Dalish landships)

Hall painottaa alkuperää, jatkuvuutta, traditiota ja ajattomuutta. Alkuperän avulla kansallinen identiteetti esitetään ikuisiksi. Kansallinen identiteetti voi uinua, mutta on aina valmis heräämään uudelleen. (Hall 1992, 77.)

Kolmas on tradition keksiminen. Sillä tarkoitetaan käytäntöjä, jotka ovat luonteeltaan rituaalisia tai symbolisia ja joilla pyritään toiston avulla luomaan tiettyjä arvoja tai

normeja. Kaupunkilaishaltioilla tämä voidaan nähdä esimerkiksi järjestetyssä avioliitossa, joka tuntuu olevan nimenomaan kaupunkilaishaltioiden traditio. Se myös korostaa kaupunkilaishaltioiden uskontoa, joka eroaa dalishien uskonnosta.

Neljäs esimerkki on perustamismyytti. Sillä tarkoitetaan tarinaa, joka paikantaa kansakunnan kansan tai niiden kansallisen luonteen niin kaukaiseen aikaan, että se näyttäytyy todellisen ajan sijasta myyttisyytenä. Dalishien leiristä löytyvistä kääröistä voi tutustua Arlathanin, muinaiseen haltiakaupungin, historiaan. Arlathan näyttäytyy tarinoissa myyttisenä kaupunkina, joka oli Elvhenanin keskus. Elvhenan tarkoittaa haltiakielellä ”meidän kansamme paikka” (*place of our people*).

” You ask what happened to Arlathan? Sadly, we do not know. Even those of us who keep the ancient lore have no record of what truly happened. What we have are accounts of the days before the fall, and a fable of the whims of the gods.” (DAO, codex nro 164, Arlathan: Part One)

Lopuksi viidentenä on ajatus puhtaasta, alkuperäisestä kansasta, joka voi hämärtyä kansallisen kehityksen mukana. (Hall 1992, 77.)

## 2.4 Rotu ja rasismi fantasiassa

Edward James ja Farah Mendlesohn toteavat teoksessaan *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, että fantasia on genrenä vaikea määriteltävä. He toteavat, että monet teoreetikot kuten Tzvetan Todorov, Rosemary Jackson ja Kathryn Hume ovat kaikki todenneet fantasian olevan mahdotonta, kun taas tieteisfiktion maailmassa tapahtuvat asiat voivat olla jollakin tavoin tieteellisesti mahdollisia. (James & Mendlesohn 2012, 1)

Fantasian määrittelyssä on ollut paljon teoreettisia eroavaisuuksia, mutta yhdistelemällä eri teorioita voidaan nähdä, että fantasiassa on neljä selvästi erotettavaa piirrettä, joilla fantasia voi näkyä tekstissä. Näitä ovat porttitehtävä (*portal quest*), immersiivisyys (*immersive*), sekaantuminen (*intrusion*) ja rajoittuneisuus (*liminal*). Porttitehtävässä päähenkilö saapuu uuteen maailmaan, immersiivisyydessä päähenkilö on osa fantasiamaailmaa, sekaantumisessa fantasia on osa ”tavallista maailmaa” ja rajoittuneisuudessa taikuutta voi tai ei voi tapahtua. Näiden piirteiden avulla fantasiaa

voidaan tarkastella sen omilla ehdoilla eikä niinkään täysin tietynlaisena, todellisuutta jäljittelevä fiktiona. (James & Mendlesohn 2012, 2)

Gary K. Wolfe käsittelee fantasian historiaa artikkelissaan ”Fantasy from Dryden to Dunsany”. Yliluonnollisia elementtejä, jotka on nähty osana fantasiagenreä, on ollut kirjallisuudessa antiikista saakka. Fantasiakirjallisuus on nähty omana lajinaan vasta 1700- ja 1800-luvuilla, jolloin keskusteltiin muuan muassa todellisuuden ja mielikuvituksen rajoista. Kuitenkin 1900-luvulle mentäessä fantasia alkoi genrenä muokkautua yhä enemmän ja tuona vuosisatana alkoi tulla jakoa myös korkea fantasia ja matalan fantasian välille. (Wolfe 2012, 7, 19.)

2000-luvulla puhutaan yleisesti spekulatiivisesta fiktiosta, mikä on kattokäsitteenä erilaisille kuvitteellisia maailmoja kuvaavalle kirjallisuudelle. Nykykirjallisuudessa monet teokset sisältävät elementtejä eri genreistä, jolloin spekulatiivisella fiktiolla voidaan puhutella myös tämänkaltaisia genrehybridejä.

Myös John Rumsby nostaa esille tutkimuksessaan *Otherwordly Others: Racial Representation in Fantasy Literature* että fantasian määrittely genrenä on vaikeaa. Asianmukainen genren määrittelyn puute on yksi syy siihen, miksi rasismin ilmiöitä genren sisällä on vaikeaa tutkia. Fantasia määritellään usein samankaltaiseksi kuin tieteiskirjallisuus, kauhu ja surrealismi, vaikka nämä lajityypit eroavat toisistaan paljon. Tieteiskirjallisuuden ja fantasian eroiksi määritellään usein se, että tieteiskirjallisuudessa keskitytään tieteseen ja teknologiaan, fantasiassa taikuuteen ja ”keinotekoiseen keskiaikaisuuteen”. Rumsbyn mukaan nämä ovat hyvin karkeita määritelmiä, sillä ne poissulkevat lajityyppien erilaiset rakenteelliset piirteet ja päämäärät. (Rumsby 2017, 9.)

Fantasiaa tulkitaan usein joko liian laajasti tai liian kapea-alaisesti. Laajasti tulkittuna fantasiaksi voidaan tulkita mikä tahansa luova fiktio. Toisaalta fantasiaa voidaan tulkita liian ahtaasti, jolloin fantasiagenreä määrittelevät piirteet kutistuvat todella pieneen kehukseen. Todellisuudessa mielikuvitus ja luovuus saavat fantasiassa erityisiä piirteitä, jolloin ne sijoittuvat eskapismiin ja loogisen todellisuuden välimaastoon. Fantasia eroaa esimerkiksi surrealismista siten, että se on loogista omassa kummallisuudessaan. (Rumsby 2017, 9.)

Fantasiassa on siis oma logiikkansa, joka selittää esimerkiksi taikuuden läsnäolon tai vaikkapa hirviöiden synnyn. Fantasiamaailmoissa on taikaa, mutta sillä on omat sääntönsä, joita se noudattaa. (Rumsby 2017, 10.) Esimerkiksi *Dragon Agen* maailmassa magia on luonnollinen fyysinen ilmiö, jota pystyy hallitsemaan ja muokkaamaan henkilöt, jotka ovat saaneet herkkyyden taikuudelle jo syntyessään. (DAO)

Esimerkiksi mana, taikaan käytettävä energia, ja sen rajallisuus selitetään myös. Pelissä maagi voi itse tuottaa manaa, mutta vain rajallisesti, ja maagit voivat imeä manaa Fadesta, joka on eräänlainen rinnakkaistodellisuus. Manalla on rajansa, eikä kukaan pysty taikomaan manavarantojensa yli. Jos maagi haluaa käyttää enemmän taikaa kuin hänen on mahdollista, hänen täytyy turvautua lyriumiin. Lyrium on voimakas mineraali, joka tuottaa maagille manaa. (DAO, codex nro 81, Mana and the Use of Magic)

Maailman luominen on juuri se, mihin Rumsbyn mukaan fantasia keskittyy. Fantasiamaailmassa sen luoja päättää ne säännöt, jotka hänen luomassaan maailmassa pätevät. Tieteen sääntöjä ei tarvitse noudattaa, kunhan maailman sisäinen säännöstö on looginen ja uskottava. Rumsbyn mukaan maailman luomisessa tekijä ja lukija tekevät yhteistyötä: Lukija on sekä maailman katselija ja tarkkailija että siihen osallistuja, sillä lukija tavallaan testaa näitä sääntöjä, jotka tekijä on maailmalle luonut. Näiden sääntöjen avulla maailma hahmottuu lukijalle kuten tekijä on halunnut. (Rumsby 2017, 10.)

Rumsby toteaa, että fantasian konservatiivisuudella ja eurooppakeskeisyydellä on pitkä historia. Genren sisälle mahtuu sekä ahdasmielisiä narratiiveja että valkoisen ylivallan kuvauksia. Toki laajassa genressä on paljon myös poikkeavuuksia näistä, mutta silti iso osa fantasiatarinoista keskittyy niin sanotun ”toisen” representaatioon, jolloin muita kuin valkoisohaisia hahmoja käsitellään alempi arvoisina. Esimerkkinä Rumsby esittää muuan muuassa H. P. Lovecraftin, joka kuvasi ei-valkoiset ja juutalaiset ”iljetyksiksi” (*abomination*<sup>6</sup>) teoksessaan *The Horror at Red Hookissa*. Lovecraftin lisäksi Rumsby

---

<sup>6</sup> Dragon Agen maailmassa *abomination*-sanalla viitataan hirviömäiseen hahmoon, jossa demoni on ottanut valtaansa maagin kehon. Koska maagit kulkevat Fadessa hereillä, heidän taikavoimansa houkuttelevat Fadessa asuvia demoneita luokseen. Kohdatessaan maagin, demoni pyrkii ottamaan tämän valtaansa, jolloin maagin täytyy voimakkaasti taistella tätä vastaan. Demonin onnistuessa maagin ja demonin yhteys luo uuden hahmon, *abominationin*, joka pyrkii luomaan uusia *abominationeita*. (Dragon Age: Origins, *Abomination*, Codex nro 1)

nostaa esille kohtauksen J. R. R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta* teoksesta, jonka luvussa ”Taistelu Pellennorin kentillä” kuvataan Taka-Haraldista tulevia hahmoja ”puolipeikkojen kaltaisiksi mustiksi miehiksi, jolla on valkeat silmät ja punainen kieli” (Rumsby 2017, 2.)

Fantasiakirjallisuuden rasistiset diskurssit siirtyvät jatkuvasti eteenpäin uusien teoksien muodossa. Rumsbyn mukaan tätä pahentaa se, että kirjailijat muokkaavat niitä tarinoita ja myyttejä, jotka fantasian ”oppi-isät” ovat luoneet. Kun muutosta ei tapahdu, eikä genre uusiudu, rasistiset ideologiat juurtuvat genreen. Rumsby korostaa kuitenkin, ettei hänen tarkoituksenaan ole niinkään osoittaa fantasiagenren ongelmallisuutta. Sen sijaan hän näkee, että fantasia itsessään voi olla ratkaisu rasistisen representaation ongelmiin, jos genren elementtejä hyödynnetään oikein. Samat ominaisuudet, jotka tuovat esille vahingollista representaatiota, voivat kuitenkin määrittellä uudelleen sen, miten rotu määrittyy meidän arkielämässämme. (Rumsby 2017, 2–3.)

Rumsby nostaa esille rotu-sanon problematiikan fantasiagenressä. Rotu-sanalla viitataan fantasiakirjallisuudessa niin erilaisiin sivilisaatioihin ja etnisyyksiin kuin fantasiaolentoihinkin, jotka eivät ole ihmismäisiä. Rumsbyn mukaan tästä tekee erityisen ongelmallista sellaiset fantasiarodut, jotka ovat eläimen ja ihmisen yhdistelmiä tai kääpiö-rotu, jonka nimi on johdettu lääketieteellisestä termistä, jolla viitataan pituuskasvun vajavaisuuteen. (Rumsby 2017, 16.)

*Dragon Age: Originsissa* pelattavia rotuja on kolme: ihminen, haltia ja kääpiö. Näiden rotujen lisäksi pelimaailmassa on myös muita rotuja, joista esimerkiksi qunarit ovat Biowaren kehittämä rotu. *Dragon Age: Originsin* voidaan siis ajatella olevan sekoitus vanhaa ja uutta fantasiaperinnettä. Tutkimuksessani keskityn erityisesti haltia-rotuun, jonka vastaparina käsittele ”tolkienilaista” haltiaa, joka voidaan nähdään eräänlaisena genreä määrittelevän esikuvana. *Dragon Age: Originsissa* haltiarotu poikkeaa tästä esikuvasta huomattavasti.

Rotu on hyvin ongelmallinen koko fantasiagenressä. Erityisesti ongelmallisuus nousee esille *Dragon Agen* kaltaisissa fantasiaroolipeleissä, joissa pelaajalla on mahdollisuus valita omalle pelihahmolleen rotu. Tällöin on vaarana, että pelaaja syyllistyy ”identiteettiturismiin”, vaikka kyseessä onkin ”vain” fantasiahahmo.

Kääpiö on sanana loukkaava nimitys ihmiselle, joka on lyhytkasvuinen. Sana on suomennos englanninkielisestä sanasta *dwarf*, joka on lyhennelmä pituuskasvun vajavuuteen viittaavasta sanasta *dwardism*. Vaikka sana on hyvin loukkaava, se on silti yleisesti käytössä fantasiagenressä. Erityisen kyseenalaisen sanasta ja sen käytöstä tekee sen, että kääpiörodun määritteleväksi piirteeksi nähdään lyhytkasvuisuus, vaikka pituuden lisäksi rotuun liitetään myös leveämpi ja voimakkaampi ruumiinrakenne. *Dragon Age: Origins*issa kääpiörotuun liittyy myös fyysisten piirteiden ulkopuolella oleva ominaisuus: He on immuuneita taikuudelle, eivätkä ole koskaan kykeneviä taikomaan.

Haltioilla ihmisestä erottava piirre on korvat. Yleisesti fantasiakuvastossa haltiarotua voimakkaasti määrittelevä fyysinen piirre on teräväkorvaisuus. Jos haltioilla olisi pyöreäkärkiset korvat, ei ihmisiä ja haltioita olisi enää helppo erottaa toisistaan. Vaikka haltioiden teräväkärkiset korvat nähdään Tolkienilta periytyvänä mielikuvana haltiasta, on mielenkiintoista, että Tolkien ei teoksissaan koskaan mainitse haltioiden korvien olevan teräväkärkisiä. Silti mielikuva teräväkärkisistä korvista on kulkeutunut fantasiagenren ”oletukseksi” haltiarodusta.

Haltia-rotuun liittyy myös kulttuurisia ominaisuuksia. *Dragon Age: Origins*issa nuo kulttuuriset ominaisuudet eroavat hyvin paljon Tolkienin luomien haltioiden ominaisuuksista. Kuten Tolkienin teoksissa, myös *Dragon Agen* maailmassa niin sanotut alkuperäiset haltiat, dalishit, elävät erillään muista ja vaeltaen luonnossa. Tolkienin teoksissa haltioita pidetään viisaina ja heitä kunnioitetaan. Esimerkiksi Taru sormusten herrasta -teoksessa hobitti Ham Gamgi toteaa haltioista, ettei hobittien tule sekaantua ”parempien” puuhiin. Sen sijaan hänen poikansa Sam Gamgi ihailee haltioita suuresti ja hänen suuri unelmansa on päästä näkemään haltioita. Kun Sam tapaa ensimmäisen kerran haltioita, haltiat kuvaillaan taianomaisiksi olennoiksi:

”He saattoivat nähdä tähtien ja valon välkkyvän heidän hiuksissaan ja silmissään. He eivät kuljettaneet valoja, vaan heidän jalkojansa näytti valaisevan hohde, kuin kukkulan takaa nousevan kuun heittämä kajo.” (Taru sormusten herrasta: Sormuksen ritarit, 92.)



*Dragon Agen* maailmassa haltiat poikkeavat tästä kuvauksesta. Ihmisten kaupungeissa elävät kaupunkilaishaltiat (*city elf*) ovat eläneet ihmisten orjuudessa jo vuosisatojen ajan. He työskentelevät palvelijoina ja työläisinä, ja ovat kaukana tasa-arvoisesta asemasta ihmisten kanssa. (DAO, codex: City Elf Origin) *Dragon Agen* maailmassa jokaisessa isossa kaupungissa on Elven Alienage, eräänlainen haltioiden ghetto, jossa he harjoittavat omaa, alkuperäisestä haltiakulttuurista eriytynyttä kulttuuriaan.

Dalish-haltiat (*dalish elf*) ovat lähempänä Tolkienin kuvausta haltioista. He yrittävät ylläpitää kulttuuriaan omassa yhteisössään, joka on jatkuvassa liikkeessä. Dalisheissa on paljon yhtymäkohtia romanikulttuuriin. Romanien historiassa vahvasti esillä ollut vaeltaminen ja klaanisysteemi muistuttavat hyvin paljon dalishien kulttuuria. Euroopan yhtenäisessä kulttuurissa vaeltaviin romaaneihin suhtauduttiin hyvin varauksellisesti, sillä heidän tapansa, kielensä ja kulttuurinsa poikkesivat valtaväestöstä huomattavasti. Romanit ovat eurooppalaisen historian sorretuimpia vähemmistöjä, ja he kohtaavat yhä paljon rasismia.

Romanien ja dalishien yhteneväisyydet tuovat esille todellisen maailman sortavia rakenteita. Kuitenkin on aina vaarana, että tällaisen yhtymäkohdat todellisen maailman vähemmistöihin voivat vahvistaa negatiivisia stereotyyppioita. Lisäksi kopioimalla vähemmistöjen kulttuurisia piirteitä voidaan myös syyllistyä kulttuuriseen omimiseen.

Dalishit eivät ole suostuneet alistumaan ihmisten vallan alle, vaikka ihmiset ovatkin valloittaneet heidän kotimaansa. Dalisheja kohdellaan silti samalla tavoin alempiarvoisina kuin kaupunkihaltioita. Dalish- ja kaupunkihaltioiden erot osoittavat kuitenkin sen, että saman rodun sisällä voi olla erilaisia kulttuureita. Silti pelissä nimenomaan rotuun liitettävät fyysiset seikat nousevat merkittävään asemaan rotujen välisissä eroissa, sillä ihmiset suhtautuvat rasistisesti sekä dalisheihin että kaupunkihaltioihin.

Totutun ”rotustereotypian” muuttuminen voi olla yksi keino, millä tavoin fantasia voi uudistaa itseään ja muuttaa vahingollista representaatiota. Jos pelaaja pystyy asettumaan alistetun rodun asemaan, hän voi havahtua sellaisiin rasismien rakenteisiin, joita hän kohtaa omassa arkielämässään. Kuitenkin rotujen välisten eroavaisuuksien ja epätasa-arvon korostaminen voi myös kääntää asetelman vahingolliseksi: Haltioiden alisteinen

asema voi vahvistaa käsitystä siitä, että epätasoarvo ja toisen rodun alisteinen asema ovat hyväksytyjä.

Rumsby viittaa Charles R. Saundersin sanoihin, että sen fantasian, mitä tällä hetkellä luemme, piirteet ovat olleet olemassa sen syntysijoilta lähtien. Näitä piirteitä ovat toiminta, seikkailu, mielikuvitus sekä rasismi. Toiseuden pelko on kulkenut käsi kädessä toiseuden syrjinnän kanssa. (Rumsby 2017, 12.)

Rumsby nostaa esille olennot, joihin kiteytyy epäihmismäisiä piirteitä ja moraalittomuutta. Tällaiset olennot ovat yksi vanhimmista ja kuuluisimmista fantasiagenren, kansanperinteen ja populaarikulttuurin stereotyyppioista. Esimerkkeiksi Rumsby nostaa vampyyrit (himo ja eläimelliset halut), lohikäärmeet (korruptio ja valta), avaruusolennot (toiseus) sekä zombiet (kuolemattomuuden pelko). Rumsby kuitenkin muistuttaa, ettei tällaista vertauskuvallisuutta voi suoraan syyttää rasistiseksi. Kuitenkin tällaiset epäihmismäiset hahmot kuvataan ei-valkoisina hahmoina. Tällä tuodaan mielikuvaa ”toiseen” liitettävistä piirteistä, jotka ovat juurtuneet esimerkiksi fantasiagenreen. (Rumsby 2017, 12.) Nämä ”toiseuden” määritelmät nousevat esille myös *Dragon Age: Originsissa*. Pelissä hahmojen ihonvärillä ei näkyvää merkitystä, mutta rasismi kohdistuu erityisesti rotuun ja siihen liitettäviin biologisiin piirteisiin. Erityisesti ”toiseuden” stereotyyppiä nousevat esille haltiarodussa, johon liitetään aggressiivisuutta, paheksuttavaa arvomaailmaa sekä ulkonäöllisiä erilaisuuden piirteitä. *Dragon Age: Originsissa* ihminen ja ihmisen kulttuurin nähdään eräänlaisena normina, johon muut rodut suhteutetaan.

Fantasiagenre on sekä tahallisesti että tahattomasti sisältänyt rasistista dialogia ja rasistisia tosimaailman representaatioita. Ne teokset, jotka voidaan nähdä modernin fantasian ”malleina”, ovat saaneet narratiivisen muotonsa jo paljon aiemmin. Syy tähän on se, että varhaisen fantasian juuret ovat eurooppalaisessa kolonialismissa ja että iso osa modernista fantasiasta perustuu edelleen kertomuksiin, joiden juuret ovat 1700- ja 1800-luvun fantasiatarinoissa. Näissä tarinoissa tarjotaan narratiivia, joissa keskitytään ”valkoisen miehen” ongelmiin ja uhkaavan ”toisen” tuhoamiseen. (Gates 1987, 40.)

Tuomitseva ”toisen representaatio” on säilynyt fantasiassa sen alkuajoista lähtien. Villit kansat ja kulttuurit kuvaillaan usein ei-ihmismäisinä olentoina, ja niissä käytetään samoja

valkoisen ja musta sekä hyvän ja pahan kuvailuja kuin imperialismissa. Kun näin tehdään, tarinankertoajat epäonnistuvat kuvaamaan todellisia ihmisiä ja lopputuloksena on vain arkkityyppejä. Yleensä nämä arkkityypit ovat ei-syrjintää kohtaavan ihmisryhmän tekemiä, jolloin se synnyttää ”toisen epäinhimillistämistä ja rassistisia representaatioita. Tämä luo vaarallista kuvakieltä, sillä se luo ennakkoluuloja niiden henkilöiden elämään ja valintoihin, jotka eivät ole ”valkoisia”. Vaikka teos ei siis välttämättä toistaisi sellaisenaan rassistista diskurssia ja kohdistaisi sitä suoraan mihinkään tosielämän kohteeseen, voi se silti heijastella rassististen diskurssien rakennetta. (Gates 1987, 40.)

*Dragon Age: Origins* toistaa osittain näitä samoja fantasiagenreen liitettyjä ominaisuuksia. Kuitenkin peli jossakin määrin pyrkii nostamaan esille myös fantasiagenrestä poikkeavia piirteitä, kuten näkyvimpänä haltioiden alempiarvoisuus ihmisiin verrattuna. Voisiko *Dragon Age: Origins* olla niin sanottu fantasiaa korjaava fantasia?

## **2.5 Rotu ja rasismi videopeleissä ja pelitutkimuksessa**

Videopeleissä on pyritty lisäämään monimuotoisuutta. Värilliset sekä erilaisista kulttuurisista taustoista lähtöisin olevilla pelihahmoilla on pyritty saamaan peleistä monimuotoisempia. Kuitenkin kuitenkin aina vaara, että monimuotoisuuden varjolla toistetaan joko tahallisesti tai tahattomasti rassistia stereotyyppioita, jotka muuttavat sen haitalliseksi ja tuhoavaksi.

Jennifer Malkowski ja TreaAndrea M. Russworm toteavat teoksensa *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games* esipuheessa, että humanistinen tiede on lähestynyt pelitutkimusta, mutta kärsii esimerkiksi rahoituksen puutteesta. Humanistisen tutkimuksen ja kulttuurintutkimuksen metodit ovat auttaneet ymmärtämään rotua, etnisyyttä, sukupuolta, sosiaalista luokkaa, seksuaalisuutta ja invaliditeettia yhteiskunnassa ja ympäröivässä kulttuurissa, minkä vuoksi olisi tärkeää, että näitä samoja metodeja voitaisiin käyttää myös pelin identiteettipolitiikan tutkimiseen. (Malkowski & Russworm 2017, 9.)

Pelitoimittajat nostavat säännöllisesti esille etnisyyteen, sukupuoleen ja seksuaalisuuteen liittyvää problematiikkaa. Myös pelimaailmaa ravisuttavat keskustelut vihasta,

väkivallasta, rasismista ja misogyniasta herättävät keskustelua samoista teemoista, minkä vuoksi myös akateeminen maailma on ”herännyt” käsittelemään näitä tärkeitä aiheita myös tieteellisestä näkökulmasta. (Malkowski & Russworm 2017, 9.)

Miten rotu ja rasismi tulevat sitten esille videopeleissä? On tärkeää ottaa huomioon se, että videopelit ovat luonteensa vuoksi hyvin sidoksissa tekniikkaan. Tekniikan kehittyminen 1900-luvun loppupuolella ja erityisesti 2000-luvun vaihteessa näkyy niin videopeleissä kuin pelikonsoleissakin. Tekniikan kehittyminen on tehnyt peleistä visuaalisesti monipuolisempia, mikä on auttanut tukemaan pelien kerronnallisia ominaisuuksia, joita on hyödynnetty peleissä jo kauan. Peliympäristön ja pelihahmojen muuttuessa tarkemmiksi ja yksityiskohtaisemmiksi pelihahmojen ulkonäön merkitys on kasvanut. Lisäksi ääninäyttelijät tuovat oman osuutensa siihen, millainen kokonaisuus pelihahmosta tulee.

Pelihahmon ulkonäkö on tärkeä, kun tarkastellaan pelihahmon etnisyyttä videopeleissä. Ennen hahmon etnisyydestä viestittivät hahmon ihoväri ja mahdollinen ääni, mutta nyt yksityiskohtaisemmasta pelihahmosta voidaan nähdä hahmon ruumiinrakenne, pukeutuminen ja käyttäytyminen.

Esimerkiksi videopelissä *Journey* päähahmo etnisyydestä viestittävät tummanruskeat kasvot, hijab-tyylinen päähine, punertava kaapu sekä kirjailut kaavut helmassa. Lisäksi etnisyyttä korostaa pelin miljöö, autiomaa, joka voidaan nähdä viittaavan esimerkiksi Lähi-itään. Pelissä rotuun liittyvä hierarkia näkyy pelaajan mahdollisuutena vaihtaa hahmon kaapu valkoiseksi: tällöin hahmo kykenee hyppäämään korkeammalle kuin punertavassa kaavussa. Vaatetus tekee hahmoista eriarvoisia ja viestii vahvasti pelihahmon etnisestä taustasta. (Chen 2017.) *Dragon Age: Origins*issa vaatetus nousee merkittäväksi haltiahahmoilla, joiden oletetaan pukeutuvan ”ryysyihin” alempiarvoisen asemansa vuoksi: ”Wow, I’ve never seen one of you knife-ears dressed like the king of Ferelden before” (DAO).

Lisa Nakamuran mukaan ”identiteettiturismilla” mahdollistaa rodullisesti tunnuksettomien valkoihoisten ihmisten ”leikkiä” musta- ja ruskeaihoisten identiteeteillä. Nakamuran mukaan identiteettiturismi näkyy erityisesti verkkoroolipeleissä, joissa pelaaja on tekemisissä muiden pelaajien kanssa. (Nakamura 2000.)

Toisaalta *Dragon Age: Origins* voi tarjota sellaista identiteettiturismia, mikä voi auttaa ymmärtämään rasistisia rakenteita ja vähemmistön asemaa yhteiskunnassa. Toki ”todellinen maailma” ja ”fantasiamaailma” ovat erillään toisistaan, mutta tämä voi toimia myös helpottavana tekijänä: fantasiamaailmassa stereotypiat tai representaatiot eivät suoraan viittaa tiettyyn ihmisryhmään, vaan fantasiamaailmassa vähemmistöryhmät muodostuvat fantasiamaailmalle ominaisten piirteiden mukaisesti. Tämä ei kuitenkaan poissulje sitä, etteikö kuvitteellisen vähemmistöryhmän (kuten haltioiden) kohtelu voisi auttaa pelaaja ymmärtämään myös tosielämän rasistisia rakenteita. Toki tämän yhdistäminen vaatii pelaajalta kykyä osata yhdistää fantasiamaailman tarjoaman vertauskuvallisuuden tosielämän valtarakenteisiin.

Mielestäni erityisen tärkeä huomio videopelien liittyvässä rodun ja rasismien keskustelussa on se, että videopelien hahmot eivät ole oikeita ihmisiä. Kuvitteelliset hahmot ja heihin liittyvä syrjintä tuovat esille negatiivisia mielikuvia ja asenteita, jotka voivat vaikuttaa ”tosielämän” reaktioihin ja asenteisiin. Toki haitallisten toimintamallien ja valta-asetelmien esille tuominen voivat myös auttaa ymmärtämään rasistisia valtarakenteita ja ”herätellä” purkamaan niitä.

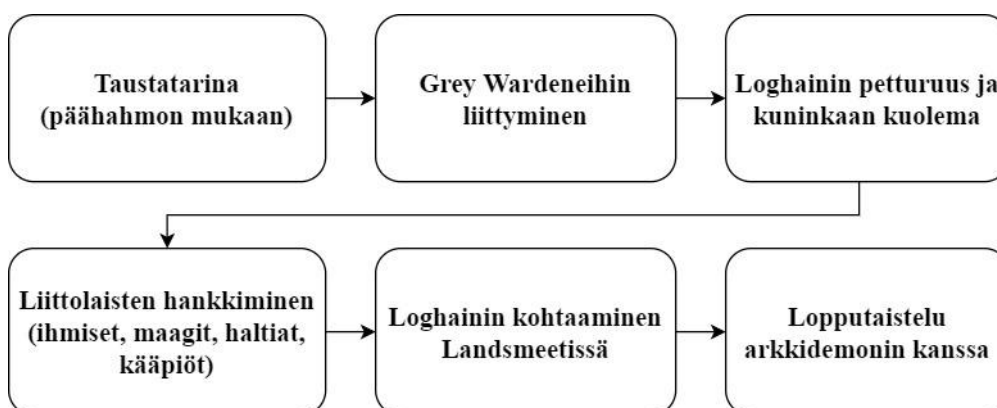
### 3 KERTOMUKSEN RAKENNE

*Dragon Age: Originsissa* juoni mukailee perinteistä sankaritarinaa: Päähahmo on vain tavallinen hahmo omassa yhteisössään, kunnes jonkinlaisen yhteensattuman seurauksena hänestä tulee Grey Warden, maailmaa pimeänolentoilta suojeleva sankari. Loghainin petturuus tuo päähahmolle eteen kaksi suurta tehtävää: Hankkia liittolaisia taisteluun arkkidemonia vastaan ja palauttaa järjestys Fereldeniin, jonka kuningas kuolee taistelussa pimeänolentoja vastaan.

*Dragon Age: Originsissa* kertomus on ikään kuin suuri palapeli. Palapelissä on tiettyjä pakollisia paloja, jotka pelaajan on suoritettava saadakseen pelattua pelin läpi. Nämä pakolliset palaset muodostavat pelin pääjuonen. Pääjuonen lisäksi pelissä on runsaasti sivujuonia ja lyhyitä yksittäisiä tehtäviä, joiden suorittaminen riippuu pelaajan mielenkiinnosta ja pelitaktiikasta. Näillä sivujuonilla pelaaja voi syventää käsitystään pelimaailmasta ja vaikuttaa päähahmon ja muiden pelihahmojen väliseen suhteeseen.

Pääjuonen voidaan ajatella muodostuvan seuraavista osa-alueista: Taustatarina, Grey Wardeneihin liittyminen, kuninkaan kuolema ja Loghainin petturuus, liittolaisten hankkiminen, Loghainin kohtaaminen Landsmeetissä ja lopputaistelu arkkidemonia vastaan. Pääjuonen järjestyksen olen kuvannut kaavioon 2.

Kaavio 2. Pääjuoni *Dragon Age: Originsissa*



### **3.1 Taustatarina**

Taustatarinalla on iso merkitys siinä, millainen on päähahmon lähtökohta ja millaista taustaa vasten pelaaja tekee mahdollisia valintojaan ja päätöksiään. Taustatarinan avulla pelaaja saa kosketuksen päähahmon juuriin ja kulttuuriin: Millaisessa ympäristössä päähahmo eli ennen kuin hänet värvättiin Grey Wardeneihin? Taustatarinalla on tarkoituksena myös vahvistaa ajatusta siitä, että Grey Wardeniksi ryhtyminen vaatii oman menneisyytensä hylkäämistä: Enää päähahmo ei ole osa omaa yhteisöään, vaan hänen tehtävänsä on suojella ”koko maailmaa”.

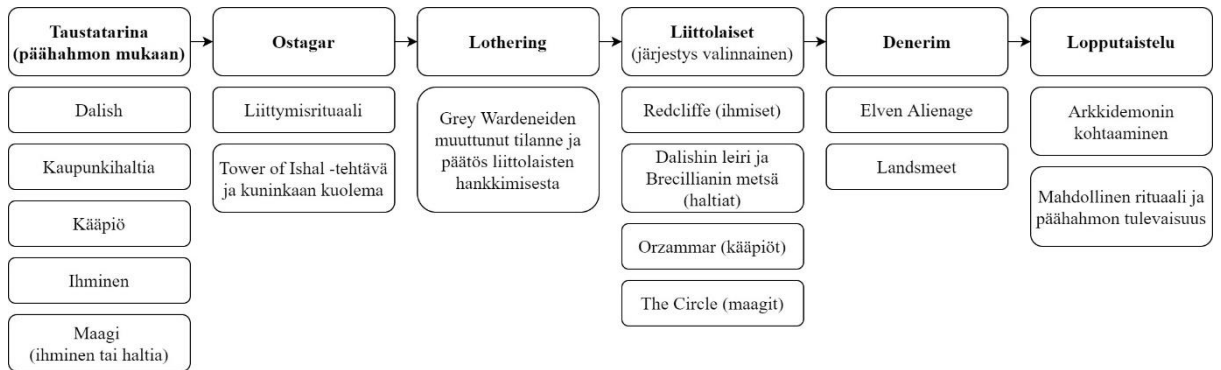
Taustatarinan muokkautuminen pelaajan luoman hahmon mukaan tuo peliin myös yksilöllisyyden tunnetta: Jokaisella hahmolla on ikään kuin oma tarinansa. Erilaiset taustatarinat ja lähtökohdat kannustavat myös pelaamaan peliä uudelleen, sillä pelaaja voi olettaa, ettei pelikokemus ole täysin samanlainen.

Taustatarinalla oli yllättävän paljon merkitystä siihen, millaisen painotuksen pääjuoni tekee. Esimerkiksi ihmisen tarinassa korostuu Fereldenin poliittinen tilanne sen vuoksi, koska ihminen on aatelin. Poliittinen tilanne ei kuitenkaan kosketa niin paljoa esimerkiksi dalishia, joka on elänyt erillään ihmisten yhteiskunnasta jo pitkään. Käsittelen näitä enemmän hahmokohtaisessa analyysissäni.

### **3.2 Pääjuoni**

Olen kuvannut Dragon Age: Originsin juonirakenteen yksityiskohtaisemmin kaaviossa 3. Tärkeää on huomata, että esimerkiksi liittolaisten hankkimisessa pelaaja voi itse päättää, missä järjestyksessä hän etenee. Kaikki neljä liittolaista pitää kuitenkin olla käyty läpi ennen kuin peli etenee seuraavaan vaiheeseen. Omilla pelikerroillani noudatin samaa järjestystä jokaisella pelikerralla, jotta analysointi olisi helpompaa ja eri hahmojen pelikertojen vertailu yhdenvertaisempaa. Etenemäni järjestys oli Dalishin leiri ja Brecillianin metsä, Redcliffe, Circle ja Orzammar. Olen merkinnyt kaavioon myös lopputaistelun kohdalle mahdollisen rituaalin ja päähahmon tulevaisuuden, koska päähahmon henkiin jääminen riippuu siitä, millaisen valinnat pelaaja on tehnyt rituaalin suhteen.

Kaavio 3. Yksityiskohtaisempi rakenne.



Pelaajalla on mahdollisuuksia vaikuttaa pääjuonen yksityiskohtiin ja juoni ikään kuin elää pelaajan valintojen mukana. Taustatarina, Grey Wardeneihin liittyminen sekä Loghainin petturuus ja kuninkaan kuolema ovat niitä osia juonessa, jossa pelaajan valinnoilla ei ole kovinkaan suurta roolia. Nämä tapahtumat luovat pelin alkuasetelman ja nostavat esille ongelmat, jotka päähahmon pitää ratkaista.

Pelaajan tekemät valinnat korostuvat niin liittolaisten hankinnassa ja Landsmeetissä. Jokaisen liittolaisen hankkiminen vaatii tietyn tehtävän suorittamista. Esimerkiksi haltioiden saaminen liittolaiseksi vaatii, että pelaaja ratkaisee dalishien ongelmat ihmissusien kanssa, kun taas kääpiöiden saaminen liittolaiseksi vaatii pelaajan osallistumisen kääpiöiden kuningaskunnan Orzammarrin kuninkaan valintaan. Ilman kuningasta, kääpiöt eivät voi vastata avunpyyntöön: ”Well, we have no king to hear you.” (DAO)

Liittolaisiin liittyvien tehtävien lopussa pelaaja joutuu usein isojen valintojen äärelle. Valinnat haastavat pelaajan moraalikäsitystä siitä, mikä on oikein ja mikä on väärin sekä vaikuttavat päähahmon ja päähahmon mukana kulkevien sivuhahmojen välisiin suhteisiin. Sivuhahmot voivat ilmaista oman mielipiteensä ennen päätöksentekoa ja ohjata tällä tavoin pelaajaa – tai ainakin antaa erilaisen näkökulman asiaan. Näkökulmaan ja mielipiteeseen vaikuttaa sivuhahmon persoona: Esimerkiksi Morrigan saattaa ehdottaa hyvinkin radikaaleja ratkaisuja. Tämä sopii Morriganin hahmolle, sillä hän on hyvin karkäs mielipiteissään sekä laitton maagi. Sen sijaan esimerkiksi Alistarin näkemykset



ovat Morriganista poiketen hyvin sovittelevia ja hyväntahtoisia, mitä selittää Alistarin tausta Chantryn kasvattamana tempperiherrana.

Valinnat eivät vaikuta siihen, saako päähahmo liittolaisia vai ei. Esimerkiksi kääpiöiden kuninkaan valinnassa ei ole väliä, kumman kuninkaan puolelle pelaaja asettuu. Valinnat vaikuttavat enemmänkin hahmojen välisiin suhteisiin ja siihen, millaiseksi päähahmo muotoutuu. Hyvin radikaalit ratkaisut voivat tulehduttaa välit sivuhahmoihin jopa niin pahasti, että hahmo ei halua tehdä päähahmon kanssa yhteistyötä ja poistuu joukosta.

Landsmeet ei suoranaisesti tarjoa pelaajalle valintoja, vaan pelaajan täytyy saada Landsmeetissä mahdollisimman monen ylhäisen kannatus, jotta hän voittaa Loghainin poliittisessa taistossa. Kannatusta voi nostaa erilaisilla sivutehtävillä sekä argumenteilla, joita pelaaja voi valita keskustelussa. Esimerkiksi Elven Alienagen orjuuden paljastaminen dokumenteilla voi lisätä kannatusta.

Landsmeet tarjoaa myös mahdollisuuden vaikuttaa Fereldenin hallitsijaan. Pelaaja voi kannattaa hallitsijaksi Loghainin tytärtä Anoraa tai Alistairia, joka on kuninkaallista verta. Pelaaja voi jopa taivutella Alistarin naimaan Anoran, jolloin he hallitsevat Fereldeniä yhdessä. Landsmeet vie loppuun pelin toisen tavoitteen eli palauttaa järjestyksen Fereldeniin, minkä jälkeen pelaajan on vielä kohdattava arkkidemoni ja lopettaa maailmaa uhkaava Blight.

Ennen arkkidemonin kohtaamista päähahmo kuulee, että arkkidemonin surmaaminen tulisi maksamaan yhden Grey Wardenin hengen. On siis pelaajan päätettävissä, kumpi jäljellä olevista Grey Wardeneista (päähahmo tai Alistair) saa surmansa. Peli tarjoaa kuitenkin vielä yhden pakokeinon tilanteesta, sillä Morrigan ehdottaa ennen lopputaistelua rituaalia, jonka avulla Grey Warden saisi pitää henkensä: ”I know what happens when the archdemon dies. I know a Grey Warden must be sacrificed, and that sacrifice could be you. I have come to tell you this does not need to be.” (DAO).

Rituaali edellyttää sen, että Grey Wardenin pitää siittää lapsi Morriganin kanssa. Lapsi ottaa vastaan arkkidemonista lähtevän ”pahan olemuksen” ja näin Grey Warden välttää kuoleman:

”The child will bear the taint, and when archdemon is slain, its essence will seek the child like a beacon. At this early stage, the child can absorb that essence and not perish. The archdemon is still destroyed, with no Grey Warden dying in process. – – It will become something different: a child born with the soul of an Old God.”

(DAO.)

Riippuen päähahmon sukupuolesta, lapsen voi siittää joko päähahmo itse, tai päähahmo voi taivutella Alistairin rituaaliin. Pelaajalla on siis vaihtoehtoina joko suostua Morriganin ehdotukseen tai kieltäytyä siitä: Se, kuka lapsen siittää, on yhdentekevää. Rituaalilla on kuitenkin merkittävä rooli päähahmon tai Alistairin tulevaisuudelle, sillä pelaaja joutuu päättämään, kumpi heistä antaa kuoliniskun arkkidemonille.

### 3.3 Merkittävät kohdat

Mitkä kohdat pelin juonesta nousevat sitten tutkimuskysymykseni kannalta merkittävimmiksi kohdiksi? Olen jo useaan kertaan maininnut taustatarinan merkityksen päähahmon kokonaiskuvan kannalta, sillä taustatarina luo puitteet sille, mille pohjalle hahmoa aletaan pelin kautta rakentamaan.

Pelissä tehtävät suuret valinnat ovat tietysti olennainen osa juonta siinä määrin, että valinnat sekä haastavat pelaajaa että antavat pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa siihen, miten maailma *Dragon Age: Origins*issa muokkautuu. Kuitenkin peliä analysoidessani huomasin, että esimerkiksi liittolaisiin liittyvissä tehtävissä tehdyt valinnat vaikuttivat enemmän hahmojen välisiin suhteisiin kuin pelin päärakenteeseen. Hahmojen välisten suhteiden ylläpitäminen nousee merkittäväksi esimerkiksi silloin, kun pelaaja haluaa luoda romanttisia suhteita muihin hahmoihin ja sen myötä tehdä vaikutuksen johonkin tiettyyn hahmoon.

Esimerkiksi romanttinen suhde Alistairin kanssa vaatii sen, että pelaaja tekee ratkaisuja, jotka myötäilevät Alistairin arvomaailmaa ja persoonaa. Esimerkiksi Redcliffessa pelaaja joutuu päättämään Redcliffen hallitsijan Eamon Guerrin pojan, Connorin, kohtalon. Connor on joutunut demonin hallitsemaksi, jolloin demonin häätämiseksi on kaksi vaihtoehtoa: tappaa Connor tai suorittaa rituaali, jolla maagi pääsee Fadeen kohtaamaan Connorin haltuun ottaneen demonin. Rituaali edellyttää pimeää taikuutta ja ”uhrin”, joka

on Connorin äiti. Alistair on temppeleiherra, joka on kasvatettu vastustamaan pimeää taikuutta, jolloin Alistair puoltaa jopa mieluummin lapsen tappamista: ”I wouldn’t normally suggest slaying a child, but... he’s an abomination. I’m not sure there’s any choice.” (DAO). Sen sijaan Alistairin myötäileminen voi vaikeuttaa suhdetta toiseen hahmoon. Esimerkiksi Leliana vastustaa Connorin tappamista hyvin voimakkaasti: ”We can’t kill a young boy, demon or no demon. Please don’t say we’re considering that!” (DAO).

Sivuhahmojen arvomaailmaan suhteuttaessa merkittäväksi kohdaksi nousee Circleen liittyvät tehtävä, jossa pelaaja voi asettua joko maagien tai temppeleherrojen puolelle. Maagien puolelle asettuminen on selän kääntäminen niille, jotka pitävät niin sanottua vapaata taikuutta vaarallisena ja jotka ovat ehdottomasti taikuuden kontrolloimisen kannalla. Temppeleherrojen puolelle asettuminen sen sijaan vaikeuttaa suhteita päähahmon ryhmän maageihin sekä luo päähahmolle arvomaailmaa, jossa hän ei kannata maagien vapautta ja kokee taikuuden valvonnan tarpeelliseksi.

Yllättäen olennaisiksi nousivat yksittäiset keskustelut. Ainakin haltiahahmojen kohdalla yksittäiset kohtaamiset nostivat esille esimerkiksi rasismia tai asennoitumista haltioita kohtaan. Nämä asenteet olivat toki näkyvissä myös koodeksissa ja yhteiskunnan järjestyksessä yleensä, mutta rasistiset sanat sekä haltioiden alisteinen asema korostuivat yksittäisissä keskusteluissa. Mielestäni tämä seikka on mielenkiintoinen, koska yksittäisistä keskusteluista harva oli pelin kannalta ”pakollinen”, vaan keskusteluihin joutuminen vaati pelaajalta peliympäristön aktiivista tutkimista ja aktiivista keskustelua pienempienkin sivuhahmojen kanssa.

Taustatarinan voi ajatella olevan kaikista merkityksellisin, mitä tulee päähahmon yksilöllisyyteen ja hänen motiiveihinsa. Taustatarina antaa niin sanotun alkukipinän hahmon toiminnalle: Esimerkiksi ihmishahmolla perheen surma ja kauna Arl Howeaa, Loghainin liittolaista, toimii motiivina hahmon toiminnalle ja korostaa vihaa Loghainia kohtaan. Taustatarina antaa myös erityisen merkityksen eri kohtaamisille pelin aikana. Dalish-haltialle dalishien leirissä vierailu on erilainen kuin muille hahmoille, kun taas Redcliffessa kohdattavat henkilöt tuntevat ihmishahmon ennalta. Kaupunkihaltialle Elven Alienagessa suoritettava tehtävä on ”paluu kotiin”, jolloin tehtävässä oleva jännite on suurempi kuin muilla hahmoilla.

Hahmon tausta nostaa tärkeäksi myös Redcliffeen liittyvän tehtävän, jossa päähahmo lähtee etsimään Andrasten, Chantryn pyhimyksen, jäänteitä. Jäänteiden uskotaan parantavan myrkytetyn aatelisen. Päähahmo löytää jäänteiden, mutta päästäkseen niiden luokse, hänen on todistettava erilaisten koettelemusten kautta olevansa ”Andrasten arvoinen”. Näissä koettelemuksissa päähahmo kohtaa jonkin menneisyyteensä liittyvän muiston. Esimerkiksi kaupunkilaishaltialta ”portinvartija” kysyy, kokeeko hän pettäneensä serkkunsa Shiannin, kun ei pystynyt pelastamaan tätä raiskaajilta.

Taustatarinan voi siis ajatella olevan se, mikä tekee pelikokemuksesta yksilöllisen. Niin sanotut suuren linjan valinnat muokkaavat toki pääjuonesta omanlaisensa kokonaisuuden, mutta roolipelaamisen kannalta taustatarina ja siihen liittyvät piirteet nousevat mielestäni ehdottomasti pelin keskiöön.

#### **4 ROTU JA VALTARAKENTEET *DRAGON AGE: ORIGINSISSA***

Analyysini pohjautuu kolmelle eri hahmolle, joilla pelasin *Dragon Age: Originsin* läpi. Hahmoista yksi on aatellinen ihminen ja kaksi haltioita, joista toinen dalish-haltia ja toinen kaupunkilaishaltia. Mielestäni nämä kolme hahmoa toivat hyvin esille eri rotujen välisiä eroavaisuuksia ja erityisesti haltioiden kohdalla rasistisia asenteita sekä stereotypioita.

Dalish-haltian ja kaupunkihaltian kohdalla eroavaisuudet olivat melko pieniä, sillä rasismi ja stereotypiat kohdistuivat rotuun eikä niinkään siihen, kummasta haltiakulttuurista hahmo oli lähtöisin. Olen koonnut rasistiset ja negatiiviset stereotypiat dalish-haltian analyysiin, joten tästä syystä kaupunkilaishaltian osuus jäi pienemmäksi kuin dalish-haltian. En kuitenkaan koe tarpeelliseksi toistaa samoja havaintoja, sillä ne eivät tuo tutkimukselle enempää arvoa. Sen sijaan nostan kaupunkilaishaltioita käsittelevässä osiossa esiin dalish-haltioiden ja kaupunkihaltioiden eroavaisuuksia sekä taustatarinan merkitystä tarinan kokonaiskuvalle. Kaupunkihaltioiden osuudessa nostan esille myös haltioiden historian orjina, haltiagetossa paljastuvan orjakaupan sekä näiden yhtäläisyyden rasismin historiaan.

Ihmishahmoa käsittelevä osuus tuo tutkimukselle pintaa, johon haltioiden saamaa kohtelua on helppo reflektoida. Ihmisen kohdalla tarinan pääpaino on enemmän poliittisessa ympäristössä ja Loghainin kohtaamisessa, sillä ihmisen taustatarinassa korostetaan enemmän Loghainin neuvonantajan Howen petturuutta kuin Blightin aiheuttamaan uhkaa.

Koska peli on niin moniulotteinen, on jokainen pelikerta ainutlaatuinen mitä tulee keskustelupolkuihin ja niiden lopputuloksiin. Keskustelupoluissa on niin monia vaihtoehtoja, että keskusteluiden suhteen lopputulos on aina jollakin tavalla uniikki. Olen tehnyt analyysini niiden keskusteluiden pohjalta, mitkä minun pelikokemuksessani ovat nousseet esille, ja tulkintani pohjautuu myös niihin. On siis mahdollista, että toisella pelaajalla esimerkiksi rasistisia ja negatiivisia keskusteluhaaroja ei välttämättä nouse esille samalla tavoin. Pyrin kuitenkin siihen, että nivon yhteen sellaisia piirteitä, jotka tuovat esille kokonaiskuvaa ja jotka voi yhdistää pelin yleiseen tulkinnalliseen kehykseen.

## 4.1 Ihminen

Ihmisen taustatarinassa korostuu päähahmon sukuhistoria. Jo heti taustatarinan alussa pelaajalle tehdään selväksi hahmon perheen ylhäinen asema sekä heidän saamansa arvostus: ”For generations, your family, the Couslands, has stewarded the lands of Highever, earning the loyalty for your people with justice and temperance.” (DAO). Taustatarinassa myös korostetaan, kuinka päähahmon isoisä ja isä ovat taistelleet maansa puolesta ja kuinka tämän veli on vuorostansa lähdössä puolustamaan maata kuninkaan rinnalle.

Toisin kuin muissa taustatarinoissa, ylhäisen ihmisen tarinassa tutustutaan Hoween, Loghainin neuvonantajaan. Howe näyttäytyy tarinassa perheen luotettavana ystävänä, joka kuitenkin lopulta pettää päähahmon perheen ja hyökkää näiden kartanoon. Sekä dalishien että kaupunkihaltioiden kohdalla kaunaa ihmistä kohtaan korostetaan kertomalla haltioiden asemasta ja ihmisten julmista teoista haltioita kohtaan. Ylhäisen ihmisen tarinassa kärsimys luodaan kuitenkin raa’alla hyökkäyksellä ja armottomuudella. Howen miehet surmaavat esimerkiksi päähahmon veljen vaimon sekä näiden yhteisen pojan. Päähahmon äiti nostaa esille Howen päämäärän tappa heidät: ”Howe is not even taking hostages! He means to kill all of us!” (DAO). Olennainen hetki taustatarinassa on myös päähahmon isän kuolema. Isän kuolema sinetöi päähahmon kostonhimon Howea kohtaan sekä näyttää konkreettisesti sen, mihin Howen hyökkäys perhettä kohtaan johti: Päähahmon äiti ei suostu jättämään kuolevaa miestänsä, vaan päättää jäädä tämän kanssa linnaan. Molemmat siis saavat surmansa Howen hyökkäyksen vuoksi.

Ihmisen voidaan ajatella olevan valtaväestön edustaja. Hän ei kohtaa rasismia, vaan enemmänkin hänet nähdään tärkeänä henkilönä erityisesti ihmisten keskuudessa. Sen sijaan ihminen kokee vihamielisyyttä esimerkiksi dalishien keskuudessa, sillä he suhtautuvat epäluuloisesti ihmisiin. Haltiat kutsuvat ihmisiä sanalla ”shemlen”, jossa ei kuitenkaan vaikuta olevan negatiivista tunnelatausta kuten haltioiden pilkkanimessä ”knife-ears”.

Pelaajan moraalikäsitystä ja ymmärrystä vähemmistöistä koetellaan erityisesti dalishien leirissä, jossa pelaajalla on mahdollisuus kuunnella klaanin tarinankertojan Sarelin tarinoita. Tarinankertoja suhtautuu päähahmoon hyvin sarkastisesti ja pilkallisesti: ”Your

courage impresses us greatly!” (DAO). Mielenkiintoista on, että toinen haltia toteaa Sarelin olevan epäkohtelias, sillä ihminen on tullut auttamaan haltioita. Kommentista voi tulkita, että haltia ajattelee Sarelin olevan epäkohtelias juuri siksi, että kyseessä on ihminen eikä muun rodun edustaja: ”Would you refuse our hunters help simply because of the hand that offered it?” (DAO). Sarel vetoaa historiaan, kun selittelee käytöstään: ”It is most difficult to forget the lessons these shemlen have taught us.” (DAO).

Ihmisellä pelatessaan pelaaja joutuu siis usein vastakkain eri rotuisten hahmojen kanssa. Pelaaja voi itse valita, miten hän suhtautuu niihin rotuihin, jotka pelin arvomaailmassa ovat alempiarvoisia kuin päähahmo itse. Kuitenkin vähemmistörotujen asema ja kurjuus voivat herättää myös empatiaa. Pelaajan kokema empatia voi olla myös tärkeä osa pelikokemusta.

Ihmisellä on muihin rotuihin se ero, että ihmisestä voi tulla Fereldenin hallitsija. Tämäkin seikka nostaa esille päähahmon taustatarinan merkitystä ja sitä, että ihmisellä tarinan pääpaino on nimenomaan Fereldenin kohtalossa kuin kaikkia kansoja uhkaavassa Blightissa. Riippuen ihmisen sukupuolesta, hän voi päätyä hallitsijaksi kahdella tavalla: Mieshahmo voi naida Anoran, kuninkaan lesken, jolloin hallitsijaksi nousee kahden aatelissuvun edustajat. Naishahmo voi sen sijaan nostaa kuninkaaksi Alistarin ja naida tämän, jolloin tilanne on samanlainen kuin mieshahmolla, että hallitsijana on kahden ylhäisen suvun edustajat.

Fereldenin hallitsijaksi nouseminen (tai sen mahdollisuus) on tärkeää ihmisen tarinan kokonaisuuden kannalta. Ihmisen tarinassa Fereldenin poliittinen tilanne on suuremmassa roolissa kuin muilla hahmoilla, minkä vuoksi Fereldenin hallitsijaksi nousemisen mahdollisuus sekä Loghainin petturuuden ilmiantamisen voi ajatella olevan merkittävää päähahmolle.

Jos Anora on kuningatar, hän tarjoaa pelaajalle tämän valitseman lahjan. Ihmishahmolla yksi vaihtoehto lahjaksi on se, että Howe joutuu maksamaan siitä, mitä hän teki päähahmon perheelle. Tällöin Anora vie Howen suvulta kaikki tittelit ja omaisuuden sekä laittaa vireille tutkinnan päähahmon perheen hyökkäyksestä: ”Let it be known that the Howes are hereby stripped of their titles and fortune, and will be investigated as to their individual involvement in the Highever attack.” (DAO).

Ihmishahmolla pelaaminen haastaa pelaajaa jonkin verran, mutta mielestäni haastetta oli vähemmän kuin esimerkiksi haltioilla, joilla alisteinen asema kulki mukana koko pelin ajan. Ihminen kuitenkin tarjosi ikkunan siihen, millaista on olla etuoikeutettu: Kuningas tuntee ennalta nimesi ja aateliset tietävät, mistä suvusta olet, eikä kukaan ei kyseenalaista sitä, että juuri sinut on valittu Grey Wardeniksi.

## 4.2 Dalish-haltia

Yksi kolmesta pelaamastani hahmosta oli dalish-haltia. Hahmoni oli nainen ja hahmoluokaltaan kelmi. Taustoitan aluksi hahmon elinympäristöä taustatarinan avulla, jonka jälkeen analysoin, miten hahmon tausta vaikuttaa pelin juonellisiin seikkoihin. Käsittelen myös hahmon kohtaamaan rasismia sekä dalish-haltioiden suhdetta kaupunkihaltioihin. Lopuksi käyn läpi, miten päähahmon rotu vaikutti kerronnallisiin seikkoihin.

Pelaajalla on mahdollisuus luoda dalish-haltiaista haluamansa hahmo. Dalish-haltialla on kuitenkin joitakin taitoja ja kykyjä valmiina, joista voidaan tehdä johtopäätelmiä esimerkiksi dalish-haltioihin liittyvistä ominaisuuksista. Esimerkiksi dalish-haltialla on valmiina ensimmäinen aste selviytymis-kyvystä (*survival*). Tällä kyvyllä hahmo pystyy havaitsemaan lähellä olevat viholliset. Kyky antaa hahmolle myös vastustuskykyä luonnossa olevia vihollisia kuten susia ja karhuja vastaan. Tämä kyky korostaa käsitystä dalish-haltioista luonnonläheisenä kansana: He havainnoivat ympärillä olevaa luontoa ja pärjäävät muita rotuja paremmin villieläimille.

Dalish-haltian taustatarina alkaa metsästä. Kertoja pohjustaa pelaajalle heti dalish-haltioiden alkutilanteen: He elävät erillään muista roduista, yrittäen ylläpitää puoliksi unohtunutta perimätietoa ihmismaailmassa. Dalishit elävät klaaneissa, eikä heillä ole omaa maata. Klaaneja johtaa klaanin päällikkö<sup>7</sup>.

Se, miten dalish-haltioista kerrotaan koodeksissa, riippuu päähahmosta. Kun päähahmo on dalish, koodeksi valottaa pelaajalle dalishin maailmankatsomusta ja asemaa ympäröivässä maailmassa Gisharelin, erään Ralaferin klaanin johtajan sanoilla.

---

<sup>7</sup> Päällikköön viitataan sanalla *keeper*, joka voidaan suomentaa 'vartijaksi' tai 'pitäjäksi'



Koodeksin tekstissä Gisharel toteaa, että ihmisten imperiumit tulevat kaatumaan: "In time, the human empires will crumble. We have seen it happen countless times." (DAO, codex nro 109, *The Dalish Elves*.) Ihmisten hallitessa maailmaa dalisheilla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin pysyä sivussa, yrittää ylläpitää omaa kulttuuriaan ja uskontoaan ja olla "liikkuva kohde" ihmisille heidän ympärillään. Koodeksi myös korostaa dalishien asennetta ihmisiä kohtaan: Ihmiset nähdään kansana, jonka kukoistus on vain väliaikaista. Dalishit ajattelevat sorron olevan väliaikainen tila, jonka jälkeen dalisheilla on taas mahdollisuudet vapautua "ihmisten ylivallasta".

Koodeksissa mainitaan haltioiden muinaisia jumalia, mitkä syventävät pelaajan käsitystä dalish-haltioiden omasta uskonnosta. Dalishit pitävät tärkeänä viedä eteenpäin omaa perimätietoa ja koodeksissa mainitaankin dalishien kokoontuvan kymmenen vuoden välein kertomaan muinaisia tarinoita. Tällä tavoin perimätietoa pyritään pitämään hengissä ja siirtämään uusille sukupolville. Perimätiedon jakaminen ja levittäminen nähdään tärkeänä tulevaisuuden kannalta: "For when the human kingdoms are gone, we must be ready to teach the others what it means to be elves." (DAO, *The Dalish Elves* codex nro 109.)

Jos pelaaja ei ole dalish, koodeksi on erilainen. Tällöin koodeksissa on "äänessä" Brother Genetivi, Chantrylle työskentelevä tutkija. Hän kuvaa dalisheja tatuoiduiksi, taljoihin pukeutuneina aggressiivisina ja vihamielisinä haltioina. Hän kuvaa, kuinka ihmisten karavaani joutui dalishien hyökkäyksen kohteeksi. Genetivin mukaan dalishit tappoivat vartijat "heti" ja varastivat karavaanien tarvikkeita ja arvotavaroita. Genetivi ei säästele sanoissaan, kun hän kuvaa dalisheja: "The wild elves who lurk travelers and isolated farmers." (DAO, codex nro 109, *The Dalish Elves*) Tärkeä huomio on myös Genetivin maininta siitä, että dalishit palvovat "epäjumalia" (*false gods*). Hän myös toteaa dalishien harjoittavan sellaista magiaa, joka on erillään ihmisyyhteiskunnasta.

Koodeksien eroavaisuudella on tärkeä rooli stereotyyppien luomisessa. Dalish-haltioista kertovan koodeksin erot luovat rasistista stereotyyppiä haltioista. Ajatus "villistä kansasta", joka elää erillään muista ja joka suhtautuu aggressiivisesti muihin ryhmiin, ei ole kaukana tosimaailman rasistisista stereotyyppioista. *Dragon Age: Originsin* fantasiakontekstissa nämä stereotyyppit typistyvät haltia-rotuun ja erityisesti dalish-haltioihin.

Kun pelaajan päähahmo on dalish, pyritään pelaajalle tuomaan ajatus dalishin maailmankatsomuksesta. Pelaajalle ikään kuin perustellaan syytä siihen, miksi dalishit suhtautuvat vihamielisesti ihmisiin. Dalishin taustatarina alkaa kohtauksella, jossa päähahmo ja hänen ystävänsä Tamlen kohtaavat ihmisiä metsässä. Ihmiset pyrkivät karkuun, mutta päähahmo ja Tamlen saavat heidät kiikkiin. Tamlen toteaa ihmisten olevan ”rosvoja, jotka hiipivät pensaikossa” ja on hyvin vihamielinen aseettomia ihmisiä kohtaan. Tamlen toteaa ihmisten olevan säällittäviä ja viittaa vielä ihmisten ja haltioiden yhteiseen historiaan toteamalla, että on vaikea uskoa, että moiset ihmiset pystyivät ajamaan dalishit pois kotimaastaan.

Tässä vaiheessa pelaajalla ei ole vielä pääsyä koodeksiin. Pelaaja siis tietämättään joutuu tilanteeseen, jossa hän kohtaa ihmisiä, ja joutuu tekemään valinnan: Tappaako hän ihmiset yhdessä ystävänsä kanssa vai päästääkö hän heidät pakenemaan? Kolmantena vaihtoehtona on tappaa vain yksi, mikä toimisi varoituksena muille ihmisille. Ensimmäinen kohtaus punnitsee pelaaja samaistumisen päähahmoon ja tämän taustaan: Suhtautuuko hän ihmisiin vihamielisesti vai armollisesti?

Vaikka pelaaja suhtautuisikin ihmisiin armollisesti ensimmäisessä kohtauksessa, vihaa ihmisiä kohtaan nostetaan esille koodeksin tarinoiden lisäksi myös irrallisina kertomuksina. Päähahmon vanhemmat ovat kuolleet, mutta hänestä on huolehtinut Ashalle-niminen haltianainen. Taustatarinassa pelaajalla on mahdollisuus saada tietoa päähahmon vanhemmista keskustelemalla Ashallen kanssa. Ashalle ei ole aluksi halukas kertomaan, mitä päähahmon vanhemmille on tapahtunut, mutta on suostuttavissa kertomaan tarinan. Ashalle kertoo, että päähahmon äiti oli taitava metsästäjä ja isä klaanin johtaja. Äiti ja isä olivat eri klaaneista, joten heidän suhdettaan ei hyväksytty, mutta he tapailivat toisiaan salassa. Tapaamisilla oli traaginen loppu, sillä ihmiset hyökkäsivät heidän kimppuunsa ja isä sai surmansa. Päähahmon äiti synnytti hänet jälkeensä, mutta hän oli liian surullinen rakastettunsa kuolemasta, minkä vuoksi hän vain ”käveli kuunvaloon ja katosi” (DAO.)

Kuitenkin myöhemmin päähahmo saa kuulla toisen klaanin sepältä, että hänen isänsä oli hyvin ”ihmismyönteinen” ja hän puhui usein klaanien tarpeellisuudesta kohdata ihmisiä:

”He spoke at a gathering, telling the clans that more of us need to voyage into the shemlen world and learn their ways.” (Varathorn, DAO)

Jos tarkastellaan dalish-haltian taustatarinaa tarinan kokonaisuuden kannalta, päähahmon lähtökohdat pelin tehtävään ovat hyvin erilaiset kuin esimerkiksi ihmisellä. Dalishit elävät erillään ihmisistä, jolloin esimerkiksi Fereldenin kuninkaaseen liittyvät ongelmat ovat kaukana siitä elinympäristöstä, jossa päähahmo elää. Päähahmo revitään irti omasta kulttuuristaan ja elinympäristöstään, jolloin hän joutuu uuden tehtävän lisäksi kohtaamaan myös ihmisten yhteiskunnan.

Fereldenin poliittinen ympäristö on täysin yhdentekevä päähahmolle, mutta silti hän joutuu osallistumaan siihen liittyviin tehtäviin ja päätöksentekoon. Vitsaus sen sijaan koskettaa myös dalisheja, vaikkakaan he eivät sitä aluksi halua myöntää. Päähahmo puolustaa siis maata, joka on kohdellut häntä huonosti ja jonka yhteiskuntaan hän ei koe kuuluvansa. Tästä annetaan viitteitä myös muutamissa keskusteluissa. Esimerkiksi Redcliffen Chantryn ”äiti” toteaa päähahmolle heti ensikohtaamisessa olevan kiitollinen siitä, että dalish-haltia taistelee vitsausta vastaan: ”You are of elven blood and a stranger, yet you defend a home that is not your own. We are grateful for that. – – Many elves claim we wouldn’t do the same in return.” (DAO).

Samalla tavoin kuin ihminen myös dalishin kohdalla päähahmo saa valita haluamansa lahjan sen jälkeen, kun hän on tappanut arkkidemonin, olettaen toki, että hahmo on jäänyt henkiin lopputaistelussa. Ihmisen tavoin myös dalish voi vaikuttaa oman rotunsa ja yhteisönsä asioihin: ”I ask that land be granted to the Dalish, your Majesty.” (DAO). Tällöin pelaaja voi vaikuttaa siihen, että päähahmo käyttää hyväksi sankaruuttaan parantaakseen oman kansansa asemaa. Mielestäni tämä vaihtoehto on hyvin tärkeä, sillä pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa dalishien asemaan tulevaisuudessa. Päähahmo nousee valinnan kautta oman kansansa näkökulmasta merkitykselliseksi hahmoksi, joka on pystynyt uratöillään tuomaan oikeuksia sorretulle vähemmistölle.

Valinta näyttää, miten pelaaja kokee päähahmonsä: Näkeekö hän päähahmon juuri tämän rodun kautta, jolloin vähemmistöön kuulumisen nousee keskeiseksi. Vai näkeekö pelaaja hahmon enemmän Grey Wardenina, jolloin hän voi valita lahjaksi Grey Wardenien

aseman parantamisen: ”The sacrifices of the Wardens should not be forgotten again.” (DAO).

Dalish-haltialla pelaaminen antoi ehkä suurimman kontrastin ihmishahmoon. Toisin kuin kaupunkihaltialla, dalish-haltialla ei ole kosketusta ihmisten yhteiskuntaan, mikä mielestäni toi paljon erilaisia ristiriitatilanteita peliin. Rotuun liittyvät seikat, kuten ihmisten puhuttelu ja rasismien kokeminen olivat samanlaisia niin dalish-haltialla kuin kaupunkihaltialla, mutta dalish-haltian kohdalla nousi esille myös se, miten päähahmo reagoi esimerkiksi Chantryyn tai kaupunkihaltioihin. Käsittelen seuraavissa alaluvuissa dalish-haltioiden kohtaamaan rasismia ja rodun vaikutusta kerrontaan sekä dalishien suhdetta kaupunkihaltioihin.

#### **4.2.1 Haltioiden kohtaama rasismi**

Kun päähahmo on dalish, hän kohtaa monenlaista rasismia erilaisissa keskusteluissa. Useimmiten hahmoa kohdellaan aluksi ”tavallisena haltiana”, jolloin häntä puhutellaan halveksuvalla ’knife-ear’ sanalla. Päähahmon rotu aiheuttaa myös ihmetystä, sillä hän on asemassa, jossa haltioita ei ole totuttu näkemään. Esimerkiksi Redcliffen Chantryssa päähahmo kohtaa itkevän naisen, joka toteaa: ”Pardon my manners, but... you’re an elf, aren’t you? I mean, that is what you are, right? – I just heard you were a Grey Warden and... I never thought... I’m sorry.” (DAO). Tällainen kommentti tuo esille ennakkoluuloja ja asenteita haltioita kohtaan. Voidaan päätellä, että naisen näkökulmasta haltia, joka on Grey Warden, on täysin mahdoton ajatus.

Negatiiviset stereotypiat haltioista huokuvat useista keskusteluista. Esimerkiksi Lotheringissa päähahmo kohtaa pikkupojan, joka tarvitsee apua äitinsä etsimisessä. Jos pelaaja päättää auttaa poikaa ja keskustelea tämän kanssa tehtävän jälkeen, tämä tuo esille haltioihin liittyviä stereotypisia, negatiivisia mielikuvia: ”So, um... are you really an elf? Father says elves aren’t very nice.” (DAO). Toisaalta poika jatkaa: ”But you’re nicer than everybody here.” (DAO). Pojan auttaminen auttoi murtamaan negatiivisia stereotypioita, mutta toisaalta tuo esille sen, että alempiarvoisena nähdyn rodun edustajan pitää tehdä enemmän töitä oman maineensa vuoksi kuin esimerkiksi ihmisen.

Kun päähahmo jättää oman klaaninsa, hän menee ensimmäisenä Ostagariin. Ostagarissa nousee hyvin vahvasti esille päähahmon rotu ja ennakkoluulot, joita hän kohtaa. Myös haltioiden aseman ymmärtämiseen ihmisten yhteiskunnassa tarjotaan mahdollisuus: Ostagarissa on viestinviejä, joka on haltia. Päähahmolla on mahdollisuus keskustella viestinviejän kanssa, ja keskustelusta voi nostaa esille monia ennakkoluuloja. Viestinviejä muuan muassa hämmästelee päähahmon asemaa: "Are you the new Grey Warden recruit? – – It must be exciting to be so important." (DAO.) Viestinviejälle päähahmon asema voi tuntua jopa epätodelliselta, koska haltioita ei ole totuttu näkemään päähahmon kaltaisessa tilanteessa. Viestinviejä toteaa myös, ettei hänen tehtävässään ole varaa virheille: "If you fall behing, you get switch from the quartermaster. – – I better go, if the quartermaster sees me chatting, he'll think I'm being lazy and that'll be my hide." (DAO.) Viestinviejä toteaa myös, että palatsissa olisi helpompaa, koska siellä pääsee piiloutumaan: "Oh, I wish I were back at the palace. There are far more places to hide." (DAO).

Kun päähahmo keskustelee ensimmäistä kertaa Davethin kanssa, joka on yksi muista Duncanin värväämistä Grey Wardeneista, tämä on epäileväinen päähahmoa kohtaan: "Well, you're not what I thought you'd be." (DAO). Jos päähahmo kysyy, mitä Daveth ajatteli hänen olevansa, tämä nostaa esille päähahmon rodun: "Not an elf. Yet here you are." (DAO). Tämä viestittää ajatusta siitä, että haltioita ei yleensä nähdä Grey Wardeneiden kaltaisessa asemassa. Tulee mielikuva siitä, että päähahmo on ensimmäinen haltia, joka on koskaan päässyt Grey Wardeniksi.

Ostagarissa rasismi ja ennakkoluulot ovat joka puolella. Kun päähahmo keskustelee kauppiaan kanssa, tämä kohtelee tätä heti palvelijana: "You there! Where is my armor? And why are you dressed so preposterously?" Kommentti päähahmon pukeutumisesta tuo esille hyvin halveksivaa suhtautumista haltioihin. Kauppiaan mielestä se, että haltia on pukeutunut kuten muut sotilaat, on naurettavaa. Kauppiaan kanssa keskusteleminen auttaa ymmärtämään myös viestinviejän huolta siitä, että hänet nähdään laiskottelemassa: Kauppias vaikuttaa hyvin ennakkoluuloiselta ja rasisiselta haltioita kohtaan. Kun kauppias kuulee päähahmon olevan Grey Warden, hän kuitenkin muuttuu hyvin nöyräksi ja pahoittelevaksi. Selitykset kuitenkin vain syventävät hänen ennakkoluulojaan: "I... please forgive my rudeness! There are so many elves running about, and I've been waiting for... it's simply been so hectic!" (DAO). Kuitenkin päähahmolle tarjoutuu tilaisuus

vaikuttaa haltioiden asemaan. Hän voi kehottaa kauppiasta kohtelemaan palvelijoitaan paremmin, johon kauppias suhtautuu hyvin nöyrästi. Tämä on esimerkki siitä, miten haltiat kokevat arkipäiväistä rasismia.

Toisen samankaltaisen keskustelun päähahmo kohtaa matkalla Circleen. Satamassa, josta pelaajan pitää kulkea Circleen, on kauppias, joka hämmästelee Ostagarin kauppiaan tavoin haltian pukeutumista: ”Wow, I’ve never seen one of you knife-ears dressed like the king of Ferelden before. You made good for yourself, eh?” (DAO). Samalla tavoin satamassa oleva kauppias viittaa siihen, ettei haltia voi olla pukeutunut kuten ihmissotilaat. Huomattavaa on myös se, että kauppias käyttää halveksivaa sanaa ”knife-ears”. Hän myös jatkaa keskustelua myöhemmin: ”– I’m just not use to your kind trussed up all fancy.” Tällöin päähahmolla on mahdollisuus todeta sen, mikä asenteestakin on nähtävillä: ”You mean you’re used to seeing us as slaves or servants.” Tällainen haltian pukeutumisen ihmettely ja ulkonäön korostaminen rodullisena ominaisuutena tuo esille ihmisen suhtautumisen haltioita kohtaan. Kommentilla tuodaan esille eriarvoisuutta, jonka valtaväestön edustaja (eli ihminen) pitää normaalina.

Yhdessä kohtauksessa tulee esille jopa se, että haltiat kuulostavat tietyiltä. Kun Redcliffessä päähahmo pyrkii sepän pajalle, seppä ei suostu aukaisemaan ovea. Pelaaja voi kuitenkin erilaisilla valinnoilla saada taivuteltua sepän aukaisemaan oven. Seppä toteaa, ettei hän osannut odottaa kohtaavansa haltiaa: ”Funny, you didn’t sound like an elf through the door. Can’t say I expected that.” (DAO)

#### **4.2.2 Suhde kaupunkihaltioihin**

Kun päähahmo kuulee vanhempiensa kohtalonsa, hän saa kuulla, että myös kaupunkihaltiat olivat mukana väijytyksessä: ”Those of our kind living with humans do not hold to the old ways.” (Ashalle, DAO) Vaikka sekä dalishit että kaupunkihaltiat ovat molemmat haltioita, dalishit kuitenkin halveksivat kaupunkihaltioita. Dalishien mukaan kaupunkihaltiat ovat ihmisten vallan alle alistuessaan menettäneet niin oman ylpeytensä kuin kulttuurinsakin. Tämä näkyy kaupunkihaltioiden koodeksista, joka näyttäytyy erilaisena, jos päähahmo on dalish. Dalishien koodeksissa äänessä on Gisharel, jonka sanoja on myös muissa koodeksimerkinnöissä.

”How do we teach them pride when they know there are others who would allow themselves to be trampled into the dust? So we tell them that these city elves are to be pitied, that they have given up on their people, given up their heritage.”

(DAO, codex nro 105, The City Elves)

Yksi suurimmista eroista dalishien ja kaupunkihaltioiden välillä on uskonto. Dalishit palvovat yhä vanhoja haltiajumalia ja heidän uskontonsa perustuu vanhoihin haltiakirjoituksiin. Ihmisten yhteiskunnassa Chantry on hyvin hallitseva ja päähahmo on tekemisissä usein Chantryn edustajien kanssa. Ostagarissa päähahmo kohtaa yhden Chantryn ”sisarista”, joka pyytää saada siunata tämän: ”A Dalish wanderer, I presume? The Maker will not refuse to bless you, if you are willing to receive Him.” (DAO).

Onko dalishien asenne kaupunkihaltioita kohtaan rasistista? Dalishit tekevät eroa heidän ja kaupunkihaltioiden välille, mutta enemminkin säälien. Dalishien mielestä kaupunkihaltiat ovat menettäneet ylpeytensä, koska he palvelevat ihmisiä kuten orjat. Kuitenkin dalishien näkökulmasta syy voi olla siinä, että kaupunkihaltiat ovat menettäneet toivonsa siitä, että haltioilla olisi koskaan omaa kotimaatansa.

”I do not understand it. They were freed, but they have returned to live in the service of their former masters. They are housed like animals in walled section of the shemlen’s cities. – – So we tell them that these city elves are to be pitied, that they have given up their people, given up their heritage. We tell them that some people are so used to being controlled that, when freed, they know not what to do with themselves. They are weak and afraid--afraid of the unfamiliar, afraid of our life of wandering. Above all, they are afraid even to hope that one day we may have a home of our own.

(DAO, codex nro 105, The City Elves)

Tulkintani mukaan haltiarotu itsessään ei ole yhdenvertainen, vaan haltioiden kesken on myös jonkinlaista arvottamista. Dalishit pitävät itseään selvästi kaupunkihaltioita kunniallaampina ja arvokkaampina, ja heidän näkökulmastaan kaupunkihaltioiden asema on vielä huonompi kuin heidän. Kuitenkin rasistinen kohtelu ihmisiltä on samanlaista riippumatta siitä, onko hahmo dalish vai kaupunkihaltia. Dalish-haltioiden rasismien voi ajatella kohdistuvan nimenomaan kaupunkihaltioiden etniseen taustaan

kuten heidän kulttuuriinsa, tapoihinsa ja elinympäristöönsä, kun taas ihmisten rasismi kohdistuu rotuun.

Dalishien kohdalla korostuu myös kulttuurisen identiteetin korostaminen. Dalishit näkevät selvästi oman identiteettinsä vahvasti kytköksissä dalishien kulttuuriin: he kokevat eroavansa kaupunkihaltioista, joiden yhteys niin sanottuun alkuperäiseen kulttuuriin on katkennut. Kulttuurinen identiteetti näkyy myös kertomuksissa, jotka ovat erityisen tärkeässä asemassa dalishien yhteisössä: Dalishien leirissä oleva tarinankertoja välittää eteenpäin historian tärkeitä tapahtumia ja puolestaan vahvistaa tarinoita kuuntelevien lasten omaa kulttuurista identiteettiä.

Toisaalta dalishit näkevät kaupunkihaltiat jossain määrin osaksi omaa alkuperäistä kulttuuriaan, sillä heidän mielestään pelko on ajanut kaupunkihaltian kauas omista juuristaan. He eivät näe kaupunkihaltioiden kulttuuria itsenäisenä, vaan ihmisten alistamana. Kuitenkin kaupunkihaltioilla voidaan nähdä omia traditioita, jotka puolestaan vahvistavat heidän kulttuurista identiteettiään nimenomaan kaupunkihaltioina. Tästä esimerkkinä järjestetty avioliitto, joka ei ole ihmisiltä periytynyt tapa.

### **4.3 Kaupunkihaltia**

Kuten aiemmin mainitsin, kaupunkihaltian hahmolla kohdataan samanlaisia rasistisia tilanteita kuin dalish-haltiallakin. Rasismi kohdistuu tällöin erityisesti haltiarotuun, ei niinkään siihen, mistä kulttuuriympäristöstä haltia on lähtöisin. Kuitenkin kaupunkihaltian kohdalla korostuu tiettyjä kulttuurisia piirteitä, jotka erottavat kaupunkihaltiat dalish-haltioista. Tämä luo vastakkainasettelua kaupunkihaltioiden ja dalish-haltioiden välille, mikä herättää tarkastelemaan valta-asetelmia erityisesti kahden haltiakulttuurin välillä.

Kuten dalish-haltialla myös kaupunkihaltian hahmolla on valmiina joitakin ominaisuuksia, jotka korostavat hahmon alkuperää. Kaupunkihaltioilla valmiina kykynä on ensimmäinen aste ”painostamisen” kyvystä (*coercion*), joka vaikuttaa dialogeihin. Painostamisen kyvyn omaava hahmo voi olla keskusteluissa joko aggressiivisen painostava tai suostutteleva. Mitä tämä kertoo kaupunkilaishaltioista? Ovatko he omassa



asemassaan tottuneet siihen, että heidän täytyy pyrkiä puheella saamaan tahtonsa läpi? Vai pyritäänkö kyvyllä tuomaan esille kaupunkihaltioiden aggressiivisuutta, mikä yhdistyy yleiseen mielikuvaan ja stereotypiaan haltioista. Toki se, ettei dalish-haltioilla ole painostamisen kykyä heti pelin alussa viestittää, että kyse on nimenomaan kaupunkihaltioihin liittyvä ominaisuus.

Kyky avaa joihinkin keskusteluihin uusi polkuja, jolloin päähahmo voi saada esimerkiksi uutta tietoa tai pelotella rosvojoukon tiehensä. Ostagarissa kaupunkilaishaltian taito voi esimerkiksi tuoda lisää tietoa kuninkaasta, jos pelaaja keskustelee Ostagarissa olevan vartijan kanssa. Tällöin dialogissa näkyy vaihtoehdon edessä [persuade]: "[perduade] Tell me about the king. You must see him a lot." (DAO)

Kaupunkihaltian taustatarinassa lähdetään liikkeelle haltiagetosta, jossa päähahmo asuu. Kun dalishin taustatarinassa tuotiin esille dalishien historiaa, kulttuuria ja sotaa ihmisten kanssa, kaupunkilaishaltian tarinassa korostuu haltioiden epäarvoisuus ihmisiin verrattuna: "Long ago, the elves lived as slaves to humans, and though they have been free for many generations now, they are far from equals." (DAO).

Kuitenkin kaupunkihaltioiden elämä ei ole pelkkää kurjuutta. Heillä on dalishien tapaan oma kulttuurinsa, joka on yhdistelmä ihmisten ja haltioiden kulttuuria. Erityisen tärkeänä kaupunkilaishaltiat pitävät omaa yhteisöllisyyttään. "Despite these hardships, Denerim's elves are a strong people who take pride in their close community." (DAO). Mutta vaikka kaupunkilaishaltia on elänyt ihmisten lähellä, taustatarinassa kuitenkin korostetaan sitä, että päähahmon elämä on ollut vain geton sisällä: "This is the only world you've ever known... until now." (DAO). Yhteisöllisyys nousee esille myös hääseremoniassa, jossa korostetaan kaupunkihaltioiden oman yhteisön perinteitä: "As our community grows, remember that our strength lies in commitment to tradition and to each other." (DAO).

Kaupunkilaishaltioiden kulttuuria tuodaan esille taustatarinassa päähahmon hääjuhalla. Päähahmo on menossa naimisiin, ja avioliitto on selvästi järjestetty, sillä päähahmo näkee puolisonsa vasta ensimmäistä kertaa. Tämä voi tulkita niin, että järjestetyt avioliitot kuuluvat olennaisena osana kaupunkilaishaltioiden kulttuuriin. Aivan taustatarinan alussa päähahmo voi kyseenalaistaa järjestetyt avioliiton, jolloin hänen isänsä neuvoo häntä: "It's time for you to have your own life. Unmarried, you're a child forever." (DAO).

Voidaan ajatella, että järjestetty avioliitto nähdään aikuistumisriittinä. Päähahmon isä viittaa naimattomiin serkkuihin ”lapsina”: ”– Children like your cousin Soris end up marrying whoever the elder can find.” (DAO). Isä mainitsee myös, että järjestettyyn avioliittoon liittyy toimia, jotka on pitänyt hoitaa: ”The dowry has been paid, the Chantry has issued the permit, and everything is ready.” (DAO).

Voidaan myös olettaa, että hahmon vanhemmat ovat päätyneet naimisiin järjestetyt avioliiton kautta. Jos päähahmo toteaa isälleen, ettei halua naimisiin, tämä ottaa esille hänen (jo menehtyneen) äitinsä: ”I understand. Before I met Adaia, I was ready to go hunt for the Dalish.” (DAO).

Taustatarinassa korostuu myös kaupunkihaltian uskonto. Toisin kuin dalishit, kaupunkihaltiat uskovat Makeriin. Uskonto kuuluu heidän puheessaan, sillä he saattavat ihmisten tavoin toivottaa keskustelun päätteeksi ”siunauksen” puhekumppanilleen: ”Maker bless you”. Häissä avioliiton siunaamisen hoitaa myös Chantryn ”äiti”. Seremonia muistuttaa paljon kristinuskosta tuttua jumalanpalvelusta: ”In the name of the Maker, who brought us this world, and in whose name we the Chant of Light.” Hääseremoniassa tulee myös ilmi, että kaupunkihaltiat uskovat Andrasten, Chantryn pyhimyksen, vapauttaneen heidät orjuudesta: ”Andraste, the Maker’s prophet, freed us from the bonds of slavery.” (DAO).

Kun ihmislordi tulee keskeyttämään häät, hän halveksuu häitä ja haltioita: ”If you want to dress up your pets and have tea parties, that’s your business. But don’t pretend this is a proper wedding.” (DAO). Tämä voidaan tulkita rasistisena kommenttina, joka korostaa ihmisten ja kaupunkihaltioiden eriarvoisuutta. Lordi halveksuu sitä, että Chantry ”äiti”, joka on ihminen, siunaa haltioita.

Ihmisen ja dalish-haltian tavoin myös kaupunkihaltialla on mahdollisuus saada lopussa pyytämänsä lahja, joka hyödyttää hänen omaa yhteisöään. Kaupunkihaltialla vaihtoehtona on tasa-arvoinen kohtelu ihmisten kanssa: ”I wish to see my people treated fairly, for once” (DAO). Tällöin Anora tarjoaa pelaajalle mahdollisuutta nousta Landsmeettiin ”haltioiden ääneksi”: ”An excellent idea. What would you say to becoming the new bann of the Alienage... a voice for the elves in the Landsmeet?” (DAO). Pelaaja voi tässä vaiheessa antaa kunnian vielä päähahmon serkulle, Shiannille. Pelaaja voi siis

omilla valinnoillaan ja pelissä suoritetuilla sankariteoilla antaa vähemmistölle äänen, mikä puolestaan voidaan nähdä taisteluna rasismia vastaan. Tässä korostuu pelaajan arvomaailma ja se, miten hän on kokenut pelissä olevan eriarvoisuuden. Mielestäni tämä nostaa esille sen, että peli voi tarjota näkökulman siihen, miten rasismia vastaan voi taistella myös tosielämässä: Antamalla äänen vähemmistöille ja edistää heidän mahdollisuuksiaan päätöksenteossa.

Kaupunkihaltian pelikerta muistutti hyvin paljon dalish-haltian pelikertaa, sillä samat haltiarotuun liittyvät stereotypiat, vähemmistön asema sekä rasismi nousivat esille myös kaupunkihaltian hahmossa. Kuitenkin kaupunkihaltialla suurin eroavaisuus nousi omassa kulttuurissaan ja siinä, kuinka kaupunkihaltiat olivat integroituneen ihmisten kulttuuriin. Kaupunkihaltialla oli tästä syystä mielestäni enemmän kytköksiä ”tosielämän” tapahtumiin.

#### **4.3.1 Menetetty kulttuuri**

Kaupunkihaltiat ovat menettäneet kielensä ja alkuperäisen haltiakulttuurinsa. Alkuperäisen, vanha haltiakulttuurin ylläpitäminen oli kielletty: ”We were not enslaved as we had been before, but our worship of the ancient gods was now forbidden.” (DAO, codex nro 105, The City Elves) Tällä on vertauskohteensa ”todellisesta maailmasta”, jossa kolonialismin hengessä syrjäytettiin siirtomaasta alkuperäiskansa oma kieli ja kulttuuri, levittäen tilalle kristinuskkoa.

Viittaus niin sanottuun alkuperäiseen kulttuuriin löytyy kuitenkin Elven Alienagen sisällä kasvavasta puusta, jota kutsutaan nimellä ”kansanpuu” (DAO, codex nro 152, Vhenadahl: The Tree of the People). Puu on viittaus haltioiden alkuperäiseen kulttuuriperimään ja puusta saatavassa koodeksissa puhutaan myös kadonneesta kielestä ja kulttuurista: ”Mostly the old ways are gone. Each generation forgets a little more of the old tongue, a little more of the traditions.” (DAO, codex nro 152, Vhenadahl: The Tree of the People) Viittaus katoavaan kieleen on tuttu tarina mitä tulee moniin vähemmistökieliin. Kieli kuolee, kun se ei enää siirry vanhemmalta lapselle. Samoin vanhat perinteet katoavat ja ne korvataan uusilla, toisesta kulttuurista lähtöisin olevilla perinteillä. Tässä tapauksessa ihmisten.

Surullista on, että puun merkitys ei vaikuta olevan järin suuri. Jokaisessa haltiagetossa kerrotaan olevan oma puunsa, mutta ne ovat hiljalleen katoamassa: ”Every alienage has one, I’m told. Or they used to.” (DAO, codex nro 152, Vhenadahl: The Tree of the People) Puu on katoavan kulttuurin vertauskuva: Sen merkitys vähenee koko ajan, kunnes se lopulta katoaa. Surullisinta on se, että lopulta puu lahoaa ja se pilketaan polttopuiksi, aivan kuin se antaisi viimeisen lämpönsä ennen lopullista katoamistaan: ”Keeping the vhenadahl is just a habit, now. Many cities have let theirs wither and die, then chopped them up for firewood. No great loss.” (DAO). Erityisesti koodeksissa herättää huomion viimeinen lause, jossa todetaan, ettei puun menettäminen ole suuri menetys. Puusta kertovat koodeksi ei ole sellainen, joka muuttuu päähahmon mukaan, vaan koodeksi on kaikille hahmoille sama. Onko oman kulttuurin ja kielen katoaminen todella kaupunkihaltioillekin yhdentekevää? Vai onko omasta kulttuurista ja kielestä etäännytty niin kauas, ettei sitä pidetä enää tärkeänä? Toisaalta kaupunkihaltioilla ei ole mahdollisuutta yrittää elvyttää omaa kulttuuriaan, sillä he ovat vielä ihmisten tarkkailun alla.

### 4.3.2 Orjuus

Pekka Isaksson ja Jouko Jokisaloon käsittelevät teoksessa *Kallonmittaajia ja skinejä – Rasismien aatehistoriaa* orjuuden historiaa. Isaksson ja Jokisalo toteavat, että orjuuden lakkauttaminen ei heikentänyt tai kyseenalaistanut rasismia, vaikka toisin odotettiin. Sen sijaan orjuuden lakkauttaminen nosti esille keskustelun rotueroista sekä vahvasti rasistista ilmapiiriä. Ihmiset, jotka olivat ennen olleet orjia, eivät hetkessä voineet muuttua työläisiksi tai talonpojiksi, vaan he eivät kyenneet elämään vapaina ja integroitumaan yhteiskuntaan. (Isaksson & Jokisalo 2018, 125.)

Tämä kuvaa myös kaupunkilaishaltioiden tilannetta. He ovat yhä alempiarvoinen, ihmisen vallan alla elävä yhteisö. Tärkeäksi kohdaksi kaupunkihaltian tarinassa tulee se, kun ennen Landsmeetia päähahmo kuulee Fereldenin pääkaupungin Denerimin haltiagetossa olevan jotain outoa tekeillä. Päähahmo on itse lähtöisin juuri tästä getosta, mikä tekee tehtävästä hyvin henkilökohtaisen: Päähahmo tapaa getossa muun muassa serkkujaan ja muita hahmolle tuttuja henkilöitä.

Haltiageton tehtävässä keskiössä on ”rutto”, jonka sanotaan leviävän getossa. Tämän seurauksena kaupunkihaltioita on määrätty karanteeniin, mutta kukaan haltioista ei ole koskaan palannut takaisin karanteenista. Shianni, päähahmon serkku, kritisoi ihmisiä toimistaan: ”Oh, you’re ”helping” us, are you, shem? Like Valendrian and my uncle Cyrion, you helped them, didn’t you? Helped them never to be seen again!” (DAO). Shianni aavistaa, että kaikki ei ole kunnossa: “Not one elf they’ve taken in there has come out again. Who knows what’s become of them?” (DAO). Taustalla on salassa tehty orjakauppa: Kuvitteelliseen karanteeniin kuljetut haltiat myydään orjiksi. Kaupunkihaltialla kaikkeen liittyy henkilökohtainen ote: Hän kuulee haltiagettoon saapuessaan hänen isänsä joutuneen karanteeniin.

Tehtävä, johon liittyy orjakauppaa, sitoo pelin tapahtumat osaksi historian tapahtumia. Kaupunkihaltiat ovat vapautettuja orjuudesta, mutta silti he joutuvat osaksi salaista orjakauppaa. Tehtävästä saatujen dokumenttien avulla päähahmo voi vähentää Loghainin kannatusta Landsmeetissä, sillä aateliset eivät hyväksy orjuutta. Orjuus on siis asia, joka on ihmistenkin mielestä väärin, mutta he eivät näe vääryyttä siinä, että haltiat ovat silti alempiarvoisia kuin he. Tämä heijastelee nykypäivän rasismia ja niitä asenteita, jotka yhä vaikuttavat yhteiskunnassa: Etnisen vähemmistön alistaminen orjiksi mielletään vääräksi, mutta arkipäiväistä rasismia tai syrjintää ei osata tunnistaa.

Haltiageton orjuuteen liittyvä tehtävä haastaa pelaajaa, vaikka valinta sen suhteen, salliiko pelaaja orjakaupan jatkua, voi tuntua helpolta. Tehtävän aikana päähahmo kohtaa haltian, joka on ihmisten puolella ja joka selittää ihmisten viehtymystä orjakauppaan: ”The humans talk a great deal about how very wrong slavery is, but isn’t it funny how quickly the smell of gold overcomes such ideas?” (DAO) Jos päähahmo kauhistelee, miten haltiarodun edustaja voi tukea orjakauppaa, haltia korostaa omaa arvoasemaansa: ”So this make us kin? Don’t be a fool. I am Tevinter first and a servant of the Minrathous Circle second, those are the things that matter.” (DAO) Tämä tuo esille ristiriidan rodun ja aseman välillä. Orjakauppaa kannattava haltia näkee itsensä oman asemansa eikä niinkään rotunsa kautta, mutta esimerkiksi päähahmo joutuu jatkuvasti kyseenalaistetuksi Grey Wardenina, vaikka Grey Wardeneita kunnioitetaan suuresti. Toisaalta orjakaupassa mukana olevan haltian rooli herättää kysymyksiä siitä, voiko haltia ikään kuin pelastua omaan rotuun kohdistuvalta sorrolta, jos hän siirtyy auttamaan sortajia?

#### 4.4 Zevran

Haluan nostaa esille vielä Zevranin hahmon, jossa näkyy erityisesti toiseus suhteessa valtaväestön edustajaan eli ihmiseen. Zevranissa näkyy stereotyyppinen ajattelu haltiarodun paheellisuudesta ja erilaisuudesta. Jo kohtaaminen, jossa päähahmo kohtaa Zevranin, on poikkeuksellinen. Päähahmo ja hänen joukkonsa kohtaavat hätäntyneen naisen, joka kertoo, että heidän käärijänsä kimppuun on hyökätty. Kun päähahmo seurue rientää naisen perään, joukkio ymmärtää joutuneensa ansaan: Kyseessä onkin väijytys ja Zevranin johtamat joukot hyökkäävät päähahmon kimppuun.

Kun Zevranin joukot on lyöty, pelaaja pääsee keskustelemaan tämän kanssa. Tilanteessa Zevran on loukkaantunut ja makoilee maassa. Tämä korostaa arvojärjestystä päähahmon ja Zevranin välillä: Zevranin voidaan ajatella olevan erityisesti paheksuttava ja tämän vuoksi alempana kuin päähahmo. Tästä kertoo Zevranin hyvin avoin ja huoleton kertomus, jossa hän kertoo kuuluvansa salamurhaaryhmään Antivan Crowsiin ja tullessaan palkatuksi Teyrn Loghainin käskystä. Pelaaja voi dialogia ohjatessaan hämmästellä Zevranin avoimuutta, johon Zevran toteaa viileästi, ettei hänelle ole maksettu hiljaisuudesta vaan murhasta: ”I’m not loyal to him. I was contracted to perform a service.” (DAO.) Tämä tuo esille kyseenalaista arvomaailmaa, jossa tappaminen on työtä, josta saa palkkaa.

Antivan Crows, jonka Zevran mainitsee, on Antivan valtiosta lähtöisin oleva varkaiden, vakoojien ja salamurhaajien ryhmittymä, joka on levittäytynyt eri maihin. Zevran on itse kotoisin Antivasta, joka eroaa sekä hallintomuodoltaan että kulttuuriltaan Fereldenistä, jossa *Dragon Age: Originsin* tapahtumat tapahtuvat. Koodeksin mukaan ”sivistynyt maailma” uskoo, ettei Antivassa ole kuningasta. Antiva on plutokraattinen valtio, jossa vaikutusvalta määräytyy omaisuuden mukaan, ja koodeksin mukaan Antivaa hallitsevatkin ”kauppiaasprinssit”, jotka ovat verrattavissa kuninkaisiin. (DAO, Codex nro 99, *Antiva*)

Antivan määrittäminen ”sivistyneen maailman” ulkopuolelle herättää mielikuvia ”villistä maasta” ja siitä, että Ferelden käsitetään ”oikeaksi, sivistyneeksi kulttuuriksi”. Asetelma on tuttu kolonialistisesta maailmasta. Tämä jaottelu nostaa esille Antivaa

”toisenlaisena”, joka heijastuu myös Zevranin hahmon ulkonäköön ja olemukseen. Zevranin ihoväri on tummahko ja hän on yksi harvoista värillisistä haltiahahmoista pelissä. Lisäksi hänen puheessaan on selvä aksentti, mikä vahvistaa käsitystä siitä, että Zevran on kotoisin ”muualta”.

Päähahmon kuulustellessa Zevrania keskustelu johtaa lopulta siihen, että Zevran haluaisi liittyä päähahmon joukkoon. Hän toteaa, ettei hänellä ole muuta vaihtoehtoa: ”Well, here’s the thing. I failed to kill you, so my life is forfeit. That’s how it works. If you don’t kill me, the Crows will. Thing is, I like living – – so let me serve you, instead.” (DAO). Mikä sitten estäisi Zevrania hoitamasta työtään loppuun myöhemmin? Pelaajalla on mahdollisuus kysyä myös tätä Zevranilta, jolloin hän kertoo, ettei Antiva Crowsiin liittyminen ollut hänen oma valintansa. Hänet myytiin järjestölle orjamarkkinoilla pienenä ja järjestö koulutti hänet salamurhaajaksi. Zevran kertoo olevansa myös taitava hiipimään<sup>8</sup> ja tiirikoimaan lukkoja, minkä hän ajattelee olevan päähahmolle hyödyksi.

Zevran on hahmo, jossa on monia niitä piirteitä, jotka voidaan ajatella kyseenalaisiksi tai vähintäänkin sellaisiksi, jotka poikkeavat muista hahmoista. Salamurhaamisen, hiiviskelyn ja lukkojen tiirikoinnin lisäksi Zevran on myös hyvin seksuaalinen hahmo. ”I could also stand and look pretty, if you prefer. Warm your bed?” (DAO). Myöhemmin jos pelaaja ottaa Zevranin joukkoonsa ja keskustelee tämän kanssa leirissä, Zevran flirttailee päähahmon kanssa ja saattaa ehdottaa tälle hyvin suoraan esimerkiksi seksin harrastamista.

Päähahmon ja Zevranin ensikohtaamisessa pelaajalla on valta päättää, ottaako hän Zevranin matkakumppanikseen. Jos hän ei halua Zevrania joukkoonsa, hänet voi joko tappaa tai päästää pakoon. Jos pelaaja päättää ottaa Zevranin mukaansa, muut joukkion jäsenet hämmästelevät päätöstä: He voivat ilmaista pitävänsä ideaa huonona tai tarkistamaan jatkossa ruoka ja juoma myrkytysten varalta.

---

<sup>8</sup> Viittaa sanaa *stealth*, joka on veijarin luokkaan liittyvä taito. Sanan suora suomennos on ”salamyhkäisyys” tai ”häivetekniikka”, mutta ”hiipiminen” kertoo taidosta enemmän. Stealth-taidon hallitseva hahmo voi muuttaa itsensä hetkellisesti ”näkyttömäksi”, mikä antaa hahmolle mahdollisuuden esimerkiksi hiipiä vihollisen selän taakse. *Stealth game* eli peli, jossa pyritään välttelemään ja pysymään poissa vihollisten näkyviltä, suomennetaan yleensä ”hiiviskelypeliksi”.

Pelaajan mahdollinen päätös tappaa Zevran on hyvin ongelmallinen. Se, että pelaajalla on valta päättää Zevranin kohtalosta, tuo esille voimakasta valta-asetelmaa Zevranin ja päähahmon välillä. Erityisesti tämä valta-asetelma korostuu, jos päähahmo on ihminen. Tällöin tappaminen tuo esille hyvin rasistisia mielikuvia ja stereotyyppioita: Ylemmässä asemassa oleva hahmo tappaa alisteisessa asemassa olevan rodun edustajan.

Päätös Zevranin kohtalosta haastaa pelaajan moraalikäsitystä: Onko Zevranilla oikeutta elää, jos hänen aikomuksensa oli tappaa päähahmo ja tämän seurue? Toisaalta Zevranille tappaminen oli pelkkää työtä ja hän toimi Antivan Crowsin alaisena. Ylipäätänsä se, että Zevran on haltia, joka on palkattu tekemään ihmisen likainen työ, muistuttaa haltioiden asemasta yhteiskunnassa. Zevranin tilannetta voi verrata tutkielmani alussa mainittuun molemmat jalkansa menettäneeseen haltiamieheen: Jos työtä suorittaessa epäonnistuu ei työnjohtaja ole vastuussa tämän kohtalosta. Huomioitavaa on myös se, että Zevran ei pyydä, että saisi liittyä päähahmon seurueeseen, vaan nimenomaan käyttää sanaa palvelia: ”– – so let me serve you, instead” (DAO). Tämä korostaa entisestään sitä, että Zevran määrittelee itsensä palvelijaksi: Hän on aina jonkin ylemmän tahon määräysvallan alla.

Zevranin taustoista selviää yhä enemmän, jos pelaaja päättää valita Zevranin matkakumppanikseen. Jos päähahmo keskustelee Zevranin kanssa leirissä, hänelle selviää, että Zevranin äiti oli dalish-haltia. Siihen viittaa myös Zevranin kasvoissa oleva tatuointi. ”She had fallen in love with an elven woodcutter and accompanied him back to the city, leaving her clan behind for good.” (DAO) Puunhakkaajan voi päätellä olleen kaupunkilaishaltia. Romanssi koki kuitenkin ikävän lopun, sillä puunhakkaaja menehtyi kaupungissa kulkutautiin ja Zevranin äiti jäi lopulta yksin. Tämän seurauksena Zevranin äidistä tuli prostituoitu, sillä hänellä ei ollut muuta vaihtoehtoa.

Zevran ei osaa sanoa, oliko puunhakkaaja hänen isänsä. ”I should I know? My mother was a whore, as you’ll recall. None of the other elven boys in the whorehouse knew their fathers, I was not so unusual.” (DAO) Isättömyys, äidin prostituoituna oleminen sekä synkkä menneisyys korostavat Zevranin erilaisuutta ja hänen asenteensa menneisyyteensä on hyvin kevytmielinen. Hän puhuttelee äitiään huorana ja toteaa tämän olleen myös hänen ”ensimmäinen uhrinsa”, sillä tämä kuoli synnyttäessään Zevrania.



Zevran ei kunnioita vanhempiaan, suhtautuu tappamiseen työnä ja on lähtöisin kulttuurista, jossa omaisuus määrittelee ihmisen arvostuksen. Muut hahmot suhtautuvat Zevraniin epäilevästi ja heidän on vaikea luottaa siihen, että tämä olisi heidän puolellaan. Toki Zevraniin luodulla suhteella on merkitystä, sillä jos pelaaja ei edistä päähahmon ja Zevranin välistä suhdetta, Zevran kääntyy pelin loppupuolella päähahmoa vastaan. Uskollisuus päähahmon kohtaan ei ole siis itsestäänselvyys, vaan pelaajan täytyy panostaa päähahmon ja Zevranin väliseen suhteeseen.

Tärkeää on myös, että Zevranin kohtaamiselta ei voi välttyä. Mielestäni tämä korostaa Zevranin hahmon tärkeyttä, sillä pelaaja pakotetaan tekemään päätös tämän kohtalosta. Toki tällainen kohtaaminen pelissä voi tuoda pelaajalle joko empatiaa ja ymmärrystä Zevrania (tai haltioita) kohtaan, mutta voi myös vahvistaa rasistisia ajattelumalleja.

#### **4.5 Grey Wardenit yhdistävänä joukkona**

Analyysissani nousi usein esille Grey Wardeneiden joukko muun maailman järjestyksestä erillisenä, arvostettuna joukkona. Grey Wardeneiden järjestön perusti sotilaat, jotka yhdistivät voimansa taistellakseen maailmassa riehuvaa vitsausta vastaan. Sotilaiden urotyöt taisteluissa pimeänolentoja vastaan toi heille arvostusta ja kunnioitusta joka puolelta Thedasia. Merkittävää on, että Grey Wardeneita ei nähdä yhden valtion muodostamana joukkiona, vaan heidät nähdään valtioista erillään olevana joukkona, jonka tehtävänä on ainoastaan suojella maailmaan vitsaukselta.

Duncan, joka värvää päähahmon Grey Wardeneihin, on hyvin arvostettu hahmo jopa haltioiden keskuudessa, vaikka yleensä haltiat (erityisesti dalishit) suhtautuvat ihmisiin hyvin vihamielisesti. Jos päähahmo on haltia, hän voi silti olla hyvinkin jyrkkä Duncania kohtaan: "I don't know you, human. Nor do I owe you anything." (DAO.) Tällöin klaanin johtaja nuhtelee päähahmoa: "Even if you didn't owe this human your life, a Grey Warden deserves respect." (DAO). Kaupunkihaltia voi olla myös epäileväinen Duncania kohtaan: "You're not wanted here. This is a private ceremony." (DAO). Duncan on kuitenkin niin dalishia kuin kaupunkihaltiaa kohtaan hyvin lempeä ja empaattinen. Kaupunkihaltialta Duncan jopa pyytelee anteeksi: "I apologize if my presence has caused a stir." Duncanilta riittää ymmärrystä myös dalishille ja hän toteaaakin, ettei tämä ole tilivelvollinen hänelle: "She owes me nothing. It was my duty to return an injured Dalish to your clan." Tämä

osoittaa sen, että Grey Wardenit ovat epäitsekkeitä sankarihahmoja, joiden perimmäinen velvollisuus on suojella muita uhalta. Toki pelissä pelaaja voi tehdä päähahmosta myös ahneemman Grey Wardenin, joka vaatii jokaisesta avunannostaan palkkion ja joka ei tee tehtäviä ilman minkäänlaista hyötyä itselleen. Päähahmon ahneus voi kuitenkin selittyä sillä, että päähahmo ikään kuin ajautuu Grey Wardeniksi, jolloin hänellä ei ole ehkä niin suuria siteitä tehtäväänsä kuin esimerkiksi Duncanilla. Duncan vaikuttaakin olevan eräänlainen ideaali Grey Wardenille: Empaattinen, velvollisuudentuntoinen ja täysin vihkiytynyt omalle tehtävälleen.

Olennaista Grey Wardeneille on, että he päästävät irti menneisyydestään ja suvustaan. Tästä kertoo myös Duncanista kertova koodeksi: ”Like many others, Duncan gave up his family name when he joined the ranks of the Wardens.” (DAO, codex nro 164, Duncan) Kun päähahmo kohtaa ensimmäisen kerran Morriganin ja hänen äitinsä Flemethin, Alistair mainitsee myöhemmin kohtaamisesta Duncanille. Alistair esittää Duncanille huolensa siitä, että Morrigan ja Flemeth vaikuttavat olevan laittomia maageja, joka piileskelevät Chantrylta. Duncan kuitenkin muistuttaa Alistairia siitä, ettei Chantryn asiat enää kuulu hänelle, koska hän on Grey Warden: ”I know you were once a templar, Alistair, but Chantry business is not ours.” (DAO).

Duncan muistuttaa pelaajaa ennen liittymisrituaalia, että Grey Wardeneiden työ ei ole helppoa. ”I will no lie; we Grey Wardens pay a heavy price to become what we are.” Liittymisrituaalissa hän toteaa Grey Wardeneiden taistelleen jo ensimmäisessä vitsauksessa ja viittaa ihmiskunnan pelastuksen olleen heidän ansiotaan: ”The Grey Wardens were founded during the first Blight, when humanity stood on the verge of annihilation.” (DAO).

Pelatessani dalish-haltialla satuin käymään keskustelun leirissä keskustelun Grey Wardeneista Wynnen kanssa. Wynne on hyvin arvostettu maagi, joka näyttäytyy äitimäisenä hahmona, sillä hän lempeästi huolehtii päähahmon hyvinvoinnista, keskustelee tämän kanssa vaikeistakin aiheista ja jakelee viisauksiaan. Kun päähahmo menee keskustelemaan Wynnen kanssa, tämä kysyykin ensimmäisenä: ”What’s on your mind?” (DAO). Päähahmo pystyi nostamaan esille Grey Wardenin roolinsa: ”I was just thinking about being a Grey Warden – I am fighting a human war that has nothing to do with me.” (DAO). Wynne nostaa esille Grey Wardeneiden palvelevan kaikkia, ja

nostaa esille myös päähahmon rodun: ”The Blight will find its way to the Dalish eventually, if we do not stop it. You have to stop thinking yourself as separate from the humans.” (DAO). Myös Wynne nostaa esille sen, että Grey Warden jättää oman menneisyytensä taakseen: ”A Grey Warden should put aside the person that he used to be. It has shaped the person that he is, but he has become something greater.” (DAO).

Keskustelu Wynnen kanssa tuo esille ajatuksen siitä, että Grey Wardeneissa henkilö ikään kuin syntyy uudelleen, huolimatta siitä, millainen hänen menneisyytensä on. Grey Wardeneissa esimerkiksi rotu jää taka-alalle, eikä se määrittele sitä, kuka voi olla Grey Warden. Wynne jatkaakin: ”Grey Wardens have no titles, they owe no allegiance to a king or lord. They cannot serve one people, they must serve them all, and protect them all.” (DAO). Tämä korostaa ajatusta siitä, että Grey Wardenit ovat kaikkien puolella.

Duncan ja Alistair, jotka ovat jo ennen päähahmoa Grey Wardeneita, eivät nosta päähahmon rotua erityisemmin esille. Alistair toki mainitsee ensikohtaamisella sanan ”dalish”, mutta ei loukkaavasti: ”You’re Duncan’s new recruit, the Dalish. I should have recognized you right away, I apologize.” (DAO). Sen sijaan Alistair voi nostaa esille sen, jos päähahmo on nainen. Tällöin hän pohdiskelee, ettei Grey Wardeneissa ole ollut kovin monia naisia.

Tulkintani mukaan Grey Wardenit ovat *Dragon Agen* maailmassa joukko, jossa yhdistyy sankaruuden ylistäminen sekä pyyteetön halu auttaa muita ja pelastaa maailma sitä uhkaavalta pahuudelta. Se, että Grey Wardeneiden maine tahritaan Loghainin toimesta, tuntuu hyvin radikaalilta, sillä Grey Wardenit nähdään *Dragon Agen* maailmassa poikkeuksetta hyvinä hahmoina. Usein päähahmolla on myös mahdollisuus korostaa sitä, että hän on Grey Warden. Siitäkin huolimatta, että heidän maineensa pelin tapahtumien aikaan on huono, titteli selvästi aiheuttaa kunnioitusta.

Päähahmo on koko pelin ajan sekä oman rotunsa edustaja että Grey Wardeneiden edustaja. Hän kokoaan liittolaisia taisteluun vitsausta vastaan nimenomaan Grey Wardenina, ei yksittäisenä henkilönä. Grey Wardenien rooli eri rotuja ja kansoja yhdistävänä tekijänä korostuu tässä: Lopputaistelussa taistelevat rinnakkain niin haltia, kääpiöt kuin ihmisetkin. Maailmaa uhkaava vitsaus ei ole vain yhden kansan ongelma, vaan se koskettaa kaikkia. Tämä on verrattavissa myös nykymaailmaan: Esimerkiksi

ilmastomuutos ei ole vain yhden valtion ongelma, vaan koskettaa koko maailmaa. Sen vuoksi kaikkien pitäisi liittyä ”taisteluun” sitä vastaan.

## 5 PÄÄTÄNTÖ

Tutkimuksena kohteena oli videopeli *Dragon Age: Origins*. Tutkimuskysymykseni olivat, miten pelaajan luoman päähahmon rotu vaikuttaa kerrontaan ja miten nämä ominaisuudet vaikuttivat hahmojen välisiin suhteisiin sekä miten päähahmon rotu ja identiteetti tulivat pelissä ilmi ja millaisia valta-asetelmia se toi esille.

Tutkimusprosessissani pelasin *Dragon Age: Originsin* läpi kolmella hahmolla. Yksi hahmoista oli ihminen ja kaksi hahmoista haltioita, joista toinen oli taustaltaan dalish-haltia ja toinen kaupunkilaishaltia. Nämä kolme hahmoa muodostivat tutkimukseni ytimen, sillä ne mahdollistivat vertailun toisiinsa ja pelin kerronnan lähestymisen tutkimuskysymysten viitoittaman. Tallensin koko peliprosessini videoille, joita käytin avuksi tarkemmassa analyysissäni.

Tutkimuksessani tuli ilmi, että päähahmon rotu vaikutti kerrontaan erityisesti yksittäisissä keskusteluissa. Päähahmon tausta muokkasi pelistä yksilöllisemmän kokemuksen, jossa korostui syy sille, miksi päähahmo toimi tietyllä tavalla ja pyrki saavuttamaan pelin päätavoitteen. Hahmon tausta painotti tarinassa tiettyjä piirteitä, kuten pelimaailman poliittista tilannetta tai maailmaa uhkaavaa vitsausta. Tausta korosti myös tiettyjä piirteitä hahmojen välisissä suhteissa: Esimerkiksi dalish-haltia pystyi pohtimaan muiden hahmojen avulla omaa rooliaan Grey Wardeneissa.

Rotu ja identiteetti tulivat ilmi erityisesti rasismien kautta. Haltiahahmot kohtasivat avointa rasismia erilaisissa keskustelutilanteissa esimerkiksi pilkkaavina nimityksinä tai päähahmon aseman kyseenalaistamisena. Tämä rasismi toi esille valtarakenteita, joissa roduilla oli tietty hierarkia: Ihminen oli roduista kaikista ylempiarvoisin, kun taas haltiat olivat selvästi ihmisiä alempiarvoisia. Rotujen väliset erot korostivat myös rasistisia rakenteita ja toivat yhteneväisyyksiä niin sanottuun tosielämään: Orjuus ei ollut pelissä hyväksyttyä, mutta haltioiden alempiarvoinen asema ja niin sanottu arkirasismi oli täysin hyväksyttyä. Mielestäni tämä on juuri tutkimukseni tärkeintä antia: Fantasiamaailmaan sijoittuva peli tuo vertauskuvallisesti esille niitä ongelmallisia rakenteita, mitä me kohtaamme omassa arkielämässämme. Ongelmallista on toki se, pystyykö pelaaja samaistumaan pelihahmonsansa niin, että hän ”oppisi” pelikokemuksestaan jotain. Mielestäni on kuitenkin tärkeää, että videopeleissä tuodaan esille yhteiskunnallisia

ongelmakohtia ja annetaan pelaajalle mahdollisuus pelikokemuksensa kautta oppia jotain syvemmällä tasolla.

Peli tarjoaisi oivallisia mahdollisuuksia myös lisätutkimuksille. Omassa tutkimuksessani rajasin pois kääpiörodun sekä hahmoluokkiin liittyvät piirteet. Olisi mielenkiintoista tutkia, miten kääpiörotu näyttäytyy haltiarodun rinnalla ja suhteessa ihmiseen sekä mikä kääpiöiden asema on pelimaailman rodullisessa hierarkiassa. Omaa tutkimustani voisi jatkaa esimerkiksi ottamalla mukaan historiallista näkökulmaa ja tuomalla ne pelimaailman tapahtumien rinnalle, sillä omassa tutkimuksessani nämä seikat jäävät vain pintaraapaisuiksi. Joka tapauksessa peli tarjosi tutkimuksellisessa mielessä mielenkiintoisen maailman, jossa sain yhdistää videopeliharrastukseni minua puhuttaviin aiheisiin. Olen myös ylpeä siitä, että olen voinut omalla tutkimuksellani kantaa korteni kekoon siinä, että videopelit nähtäisiin vakavasti otettavana taiteenlajina, joka tarjoaa monia mielenkiintoisia tutkimuksellisia näkökulmia.

## LÄHTEET

### Tutkimuskohde

*Dragon Age: Origins* 2009. Electronic Arts. Bioware.

### Kaunokirjallisuus

Tolkien, J. R. R. 1966 (2007). *Taru sormusten herrasta*. Suom. Kersti Juva & Eila Pennanen. WSOY.

### Tutkimuskirjallisuus

Bowman, Sarah Lynne & Karen Schrier 2018. *Players and Their Characters in Role-Playing Games*. Teoksessa *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (toim. Sebastian Deterding & José Zagal). New York: Routledge.

Chen, Irene 2017. *Journey into the Techno-Primitive Desert* teoksessa *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games* (toim. Jennifer Malkowski & TreaAndrea M. Russworm) Indiana University Press.

Gates, Henry Louis Jr 1987. *Figures in Black*. New York, Oxford University Press.

Hall, Stuart 2018 (1992, 1999, 2003). *Mitä on tekeillä? Esseistä vallasta, uusliberalismista ja monikulttuurisuudesta*. Tampere: Vastapaino.

Henton, Alice 2012. *Game and Narrative in Dragon Age: Origins: Playing the Archive in Digital RPGs* teoksessa *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens*. Toim. Gerald Voorhees, Josh Call & Katie Whitlock. The Continuum International Publishing Group.

Huttunen, Laura 2005. ”Etnisyys” teoksessa *Suomalainen vieraskirja*. Tampere: Vastapaino.

Isaksson, Pekka & Jouko Jokisalo 2018. *Kallonmittaajia ja skinejä. Rasismin aatehistoriaa*. Rosebud.

James, Edward & Farah Mendlesohn 2012. *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*. Cambridge University Press.

Jong, Carolyn 2013. *The Selfish Selfless Hero: Questing in Dragon Age: Origins*. Concordia University. Montreal, Quebec, Canada.

Jørgensen, Kristine 2010. *Game Characters as Narrative Devices. A Comparative Analysis of Dragon Age: Origins and Mass Effect 2*. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*.

Malkowski, Jennifer & TreaAndrea M. Russworm 2017. *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press.

Miles, Robert 1994 (1989). *Rasismi*. Suom. Antero Tiusanen ja Juha Koivisto. Vastapaino, Tampere.

Nakamura, Lisa 2000. *Race in cyberspace*. New York: Routledge.

Puuronen, Vesa 2011. *Rasistinen Suomi*. Gaudeamus Helsinki University Press.

Rudek, Jordan 2010. *Decision-making, emergence and narrative in Dragon Age: Origins, Mass Effect and Mass Effect 2*. University of Saskatchewan.

Rumsby, John Henry 2017. *Otherwordly Others: Racial Representation in Fantasy Literature*. University of Montreal.

Russworm, TreaAndrea M. 2017. Dystopian Blackness and the Limits of Racial Empathy in *The Walking Dead* and *The Last of Us*. Teoksessa *Gaming Representation: Race, Gender, and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press.

Saastamoinen, Mikko 2006. Minuus ja identiteetti tutkimuksen haasteina. Teoksessa *Minuus ja identiteetti. Sosiaalipsykologinen ja sosiologinen näkökulma* (toim. Pertti Rautio & Mikko Saastamoinen). Tampere University Press, Tampere.

Saarinen, Tuuli & Annakaisa Kultima 2011. *Changing Trends: Game Industry Trends in 2009* teoksessa *Changing Faces of Game Innovation*. University of Tampere.

Trammell, Aaron 2018. Representation and Discrimination in Role-Playing Games. Teoksessa *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundation*. New York: Routledge.



Wolfe, Gary 2012. Fantasy from Dryden to Dunsany. Teoksessa *The Cambridge Companion to Fantasy Literature* (toim. Edward James). Cambridge University Press.

### **Muut sähköiset lähteet**

Dragon Age Wiki [http://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon\\_Age\\_Wiki](http://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon_Age_Wiki)