



Turun yliopisto  
University of Turku

## **Kuoleman kahleet**

Kuoleman ja tuonpuoleisen kuvaukset God of War: Chains of Olympus -pelissä

Ella Kaunisto

Pro gradu -tutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Helmikuu 2023

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

**Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma; digitaalinen kulttuuri**  
**Ella Kaunisto**

**Kuoleman kahleet – Kuoleman ja tuonpuoleisen kuvaukset God of War: Chains of Olympus - pelissä**

**Sivumäärät:** 87 sivua, ei liitteitä

Pro gradu -tutkielmani käsittelee God of War: Chains of Olympus -peliä (2008) ja sen rakentamaa kuvaa kuolemasta sekä manalasta. Selvitän, millaisia yhtäläisyyksiä sillä on kreikkalaisten myyttien ikivanhoihin kuolemakuvauksiin, millaisia merkityksiä kuolemaan liitetään ja millaisena kerronnan elementtinä se toimii. Aineistoni on osa Santa Monica Studion laajaa God of War -sarjaa, jossa on tällä hetkellä (2023) yhdeksän osaa. Menetelminäni ovat lähipelaaminen sekä YouTube-pelivideoiden seuraaminen. Chains of Olympuksen lisäksi olen käyttänyt vertailukohtina sarjan muita pelejä.

Tutkimukseni lähestyy peliä narratologisesta näkökulmasta eli tarkastellen sen juonta, päähenkilöä ja motiiveja. Otan siis kantaa pelitutkimuksen kiistaan siitä, pitääkö peliä lähestyä ludologisesta, interaktiivisesta vai narratologisesta lähtökohdasta. Näkemykseni mukaan pelaajan toiminta ja ratkaisut eivät muuta pelin lineaarista narratiivia eli keskeistä tarinaa. Tutkin sitä käyttämällä tukenani Aristoteleen Runousopin määrittelemiä juonen osatekijöitä sekä Joseph Campbellin teoriaa monomyytistä. Tarkastelen erityisesti, mikä merkitys manalalla on tarinan osana sekä motiivina. Selvitän myös, millä tavoilla kuolema liittyy päähenkilö Kratoksen ominaisuuksiin ja toimintaan. Laajennan tarkasteluani myös visuaalisen kerronnan piiriin tutkimalla, miten audiovisuaalisin ja fokalisaation keinoin pelissä korostetaan tarinan olennaisia käännteitä, päähenkilön ratkaisuja ja kuoleman sekä tuonpuoleisen merkitystä pelin maailmassa.

Tutkimukseni osoittaa, että moderni videopeli noudattaa juonellisesti myyttien ja tragedioiden rakenteita ja vangitsee pelaajan kiinnostuksen Aristoteleen määrittelemillä käännteillä, erehdyksillä ja kärsimyksellä. Matka, jonka Kratos tekee Manalaan, on puolestaan osoitus monomyytin elinvoimasta: päähenkilö on kuollut yhteisöltään, mutta löytää maailmaa muokkaavan voiman tuonpuoleisesta ja pystyy lunastamaan asemansa jumalien ja ihmisten välitilasta. Pelin narratiivi siis leikittelee liminaalisuudella ja rajatiloilla: sen maailma sijoittuu myyttien ja uuden fiktion väliin, sen päähenkilö on heeros, ja sen kuvaama kuoleman valtakuntaan suuntautunut matka on pohjimmiltaan matka tiedostomattomaan ja tuntemattomaan tiedon lähteeseen.

**Asiasanat:** adaptaatio, antiikin mytologia, fiktio, kuolema, myytit, narratiivinen tutkimus, pelitutkimus

# Sisällysluettelo

<b>1 Johdanto</b>		<b>4</b>
1.1	<b>Metodi ja tutkimuskysymykset</b>	<b>4</b>
1.2	<b>God of War -pelisarjan taustasta</b>	<b>5</b>
1.3	<b>Fiktiivisten tekstien narratologisesta tutkimuksesta</b>	<b>8</b>
<b>2 Myytit tragedioiden ja traagisten tarinoiden lähteinä</b>		<b>15</b>
2.1	<b>Myyttien merkityksiä</b>	<b>15</b>
2.2	<b>Aristoteleen näkemyksiä tragedioista ja draamakerronnasta</b>	<b>19</b>
2.3	<b>Kreikkalaisten myyttien kuolemasta ja manalasta</b>	<b>21</b>
2.4	<b>Pelit suurten kysymysten äärellä</b>	<b>25</b>
<b>3 Kuolema juonen elementtinä Chains of Olympuksessa</b>		<b>29</b>
3.1	<b>Aristoteleen valossa</b>	<b>29</b>
3.2	<b>Monomyytin matkakohteena</b>	<b>35</b>
3.3	<b>Pelikerronnan osana</b>	<b>42</b>
<b>4 Kuolema päähenkilön tunnuspiirteenä</b>		<b>48</b>
4.1	<b>Kratoksen luonteen ja menneisyyden rakentaja</b>	<b>48</b>
4.2	<b>Heeroksen erityispiirre</b>	<b>52</b>
4.3	<b>Fokalisaatio ja kuoleman kuvaukset</b>	<b>58</b>
<b>5 Kuolema välitulana ja motiivina</b>		<b>64</b>
5.1	<b>Katabasis ja anabasis</b>	<b>64</b>
5.2	<b>Siirtymävaihe ja liminaalisuus</b>	<b>68</b>
5.3	<b>Vastakkainasettelu ja uuden alku</b>	<b>71</b>
<b>6 Pohdintaa</b>		<b>76</b>
<b>Lähteet</b>		<b>81</b>

# 1 Johdanto

## 1.1 Metodi ja tutkimuskysymykset

*Tuskallinen totuus palautui Kratoksen mieleen. Totuus tehdystä murhasta – hänen vaimonsa ja tyttärensä teurastus. Verilöyly, jonka loi hänen hetyvätön kunnianhimonsa. Se nousi pintaan täydelliseen selkeyteen. Ja kyseisestä tapahtumasta tuli näkyjä, jotka piinaisivat Kratosta hänen elämänsä loppuun saakka.<sup>1</sup>*

God of War -pelisarja on ollut minulle jo vuosia tärkeä. Koska se on varsin väkivaltainen, monet ovat ihmetelleet innostumistani brutaalin toimintasankarin seikkailuista. Mielestäni kuitenkin pelien konteksti eli kreikkalainen mytologia juonittelevine jumalaineen ja loputtomine tarinoineen on niin kiehtova, että se tempaa väkisin mukaansa. Se, että pelien kohtaukset taisteluineen ovat niin suoraviivaisia ja verisiä, on minusta hyvä keino rakentaa koukuttava tarinakokonaisuus. Pitkästä pelisarjasta suosikkini on tunteisiin vetoava Ghost of Sparta, jonka ytimenä on Kratoksen kohtaaminen kuolleeksi luullun veljen kanssa ja tämän lopullinen menetys. God of War III -peliä ja Kratoksen sankaruutta puolestaan tarkastelin kandidityössäni<sup>2</sup>.

Pro graduni aiheeksi valitsin kolmantena julkaistun Chains of Olympoksen (2008), sen narratiivin ja tavat käsitellä kuolemaa. Käytän työssäni tutkimuskohteesta nimitystä Chains. Kuolema ja tuonpuoleinen aiheina ovat tuossa pelissä keskeiset monella tavalla, joten tarkastelun kohde oli kohtuullisen helppo päättää, vaikka näkökulma tuntui aluksi mutkikkaalta. Tutkin, millä keinoilla God of War: Chains of Olympoksessa rakennetaan tarinaa ja miten narratiivissa adaptoidaan erityisesti myyttien kuolemaan, kuolemanjälkeiseen elämään ja manalaan liittyviä elementtejä ja motiiveja. Tarkastelen sitä, millaiset tematiikat sekä yksityiskohdat kuolemasta korostuvat. Erityisesti kiinnitän huomiota jaksoihin, joissa elämän ja kuoleman raja hälvenee. Menetelmänäni on lähipelaaminen ja tiedonkeruu YouTubessa julkaistujen pelivideoiden avulla.

Tapani Joelssonin ja Markku Reunasan mukaan videopelejä ja niiden kertomia tarinoita voi käsitellä teksteinä, joita tutkija lukee eri keinoin. Pelien lähilukeminen voidaan jakaa neljään päätyyppiin riippuen siitä, keskitytäänkö peliin, pelaajaan, kulttuuriin vai ontologiaan. Pelin kontekstilla on kuitenkin merkitystä: koska pelit edustavat sitä aikaa ja kulttuuria, jonka piirissä ne on kehitetty, tekstuaalisen analyysin kautta voi löytää niistä myös aikansa yleisempiä arvoja ja kulttuurillisia vaikutteita.<sup>3</sup> Oma tutkimukseni keskittyy pelianalyysiin, joka käyttää hyväkseen kirjallisuustieteestä sekä elokuva- ja televisiotutkimuksesta tunnettuja käsitteitä. Pelin narratiivin

---

<sup>1</sup> God of War: Ascension 2013.

<sup>2</sup> Kaunisto 2020.

<sup>3</sup> Joelsson & Reunanen 2019.

yksityiskohtaisen tutkimuksen lisäksi kiinnitän huomiota pelin taustakulttuurin, antiikin Kreikan mytologian keskeisiin piirteisiin. Tärkeänä tukenani on ollut 19-sivuinen synopsis, jonka olen tehnyt Chainsistä. Siinä olen jakanut pelin tarinan kahdeksaan osaan ja epilogiin, jotka tulevat esiin tekemissäni taulukoissa seuraavissa luvuissa. Tässä työssä käytän Chainsin Manalaa käsitellessäni isoa alkukirjainta, kun taas yleisellä tasolla tuonpuoleisesta kirjoittaessani käytän pientä alkukirjainta.

Tutkimuskysymykseni on: millaisia merkityksiä kuolemaan ja tuonpuoleiseen liitetään pelin narratiivissa? Olen jakanut pääkysymykseni alakohtiin, joihin etsin tutkielmassani vastausta:

- Millaisia yhtäläisyyksiä ja eroja pelin ja kreikkalaisten myyttien narratiiveissa on?
- Millä keinoilla elämän ja kuoleman rajaa rikotaan ja mitä merkityksiä näihin ylityksiin liitetään?
- Minkälaisilla pelikerronnan keinoilla kuolemaa kuvataan?

Chainsin juoni on monipolvinen ja sen päähenkilö ristiriitainen, joten narratologinen lähestymistapa sopii pelin tarkasteluun. Lisäksi kuoleman motiivi tutkimuskohteena toimii vastaavasti kuin motiivit kirjallisuuden ja elokuvien tutkimuksessa: ne rakentavat kuvaa päähenkilöstä, korostavat teemoja ja toimivat tulkintojen pohjana. Pelattavuus ja interaktiivisuus eivät horjuta tätä näkökulmaa, sillä – samoin kuin kreikkalaisessa myytissä – olennaisia ovat päähenkilön kokemukset, eivät pelaajan tekemät valinnat esimerkiksi yksittäisissä taistelukohtauksissa. Chainsin pelaaja ohjaa Kratosta, joten hän pystyy määräämään, mihin päähenkilö etenee ja missä järjestyksessä hän tappaa vastustajansa yksittäisissä taisteluissa. Kaikkea pelaaja ei kuitenkaan voi päättää, sillä pelin tarina ja reunaehdot ovat tiukat: Kratos kulkee maanpäällisestä maailmasta Manalaan, vaikka yksittäiset kohtaukset pelaajan valintojen pohjalta muuttuisivatkin.

Merkittävä osa Chainsin tapahtumasarjaa ovat veriset taistelut, jotka kuljettavat päähenkilöä ja pelaajaa kohti Manalaa. Toistuva kuolema ja sen välttäminen ovat myös pelaajan häviämisen ja menestymisen mittareita. En kuitenkaan halua jäädä tälle tasolle, vaan pyrin syvemmälle. Haluan siis selvittää, mitä Manalassa kävijä – pelaaja ja hänen ohjaamansa päähenkilö – saavuttaa matkatessaan tuonpuoleiseen, mitä kuolema hänelle kertoo ja antaa.

## **1.2 God of War -pelisarjan taustasta**

God of War on Santa Monica Studion kehittämä ja Sony Computer Entertainmentin julkaisema toimintaseikkailu ja hack and slash -pelisarja. Se on parhaiten tunnettu raakuudestaan ja synkästä

maailmankuvastaan. Sarjan ensimmäinen peli God of War ilmestyi vuonna 2005 Playstation 2 -pelikonsolille. Sarja sijoittuu antiikin Kreikkaan, myyttien kuvailemaan universumiin, jossa ihmiset ja heerokset<sup>4</sup> joutuvat jumalien oikkujen uhreiksi. Peliin päähenkilö on spartalainen sotilas nimeltä Kratos, jota vaivaa tuskallinen menneisyys ja joka eri peleissä auttaa tai vastustaa Olympos-vuoren asukkaita, jumalia ja jumalattaria.

Hack and slash -pelit ovat yksi toimintapelien alatyypeistä, joille ovat ominaisia nopeatempoiset taistelut ja yhteenotot. Niiden väkivalta on suoraviivaista ja tehokasta: sekä ihmishahmot että fantasiaolennot joutuvat sankoin joukoin kohtaamaan kuolemansa. Väkivallalla ei pelkästään ole merkitystä juonen kannalta vaan näyttävät taistelut ovat myös arvo sinänsä ja osa pelikokemusta. Lisäksi ne ovat erottamaton osa päähenkilöä. God of Warissa – niin kuin muissakin genren peleissä – pelattava hahmo eli Kratos käyttää apunaan monenlaisia aseita ja taikvoja Medusan katseesta Artemiin miekkaan. Pelisarjan toimintaa arvostetaan sujuvuutensa ja immersiiivisyytensä takia, sillä pelattavat osuudet ja välianimaatiot seuraavat saumattomasti toisiaan. Lopputulos on elokuvamainen ja vangitseva.<sup>5</sup>



*Kuva 1: Kratos Helioksen temppelillä Chains of Olympus -pelissä. Voimakkailla värikontrasteilla rakennetaan elokuvamaista vastakkainasettelua.*

Sarjasta on kaiken kaikkiaan julkaistu yhdeksän peliä, joihin kuuluvat esimerkiksi God of War II ja III sekä God of War: Ascension. Kaksi viimeistä osaa eli God of War (2018) ja God of War: Ragnarök (2022) sijoittuvat eri kontekstiin kuin aiemmat osat, sillä niissä liikutaan norjalaisessa

---

<sup>4</sup> Heerokset ovat kreikkalaisen mytologian sankareita, jotka suorittavat tavallisille ihmisille mahdottomia tekoja.

<sup>5</sup> God of War Wiki: God of War (Luettu 16.1.2023).

mytologiassa. Taulukossa 1 ovat pelisarjan osat, niiden asema pelin kronologiassa sekä niiden julkaisuvuodet.

Peli	Sijainti sarjan kronologiassa/ julkaisualusta	Asema sarjan tarinassa	Julkaistu-aika	Aihe	Päävastustaja
God of War: Ascension	I/PlayStation 3	Prologi koko sarjalle	2013	Kratos vastustaa sodanjumala Aresta	Raivottaret
God of War: Chains of Olympus	II/PlayStation Portable	<b>Prologi vuonna 2005 julkaistulle God of Warille</b>	<b>2008</b>	<b>Kratos etsii auringonjumala Heliosta</b>	<b>Manalan jumalatar Persephone</b>
God of War	III/PlayStation 2	Sarjan sisäisen trilogian alku	2005	Athene antaa Kratokselle tehtäväksi surmata Ares	Sodanjumala Ares
God of War: Ghost of Sparta	IV/PlayStation Portable		2010	Kratos etsii selitystä äitiään koskeville näyilleen ja etsii veljeään	Kuolemanjumala Thanatos
God of War: Betrayal	V/Mobiili		2007	Kratos jahtaa Argosjättiläisen oikeaa murhaajaa	Hermeksen poika Ceryx
God of War II	VI/PlayStation 2	Sarjan sisäisen trilogian toinen osa	2007	Kratos yrittää palata ajassa taaksepäin estääkseen oman murhansa Zeuksen käsissä	Kohtalottaret ja ylijumala Zeus
God of War III	VII/PlayStation 3	Sarjan sisäisen trilogian loppu	2010	Kratos hyökkää Olympos-vuorelle kostaa kseen jumalille	Zeus
God of War	VIII/PlayStation 4	Norjalaiseen mytologiamaailmaan siirtyminen	2018	Kratos lähtee poikansa Atreuksen kanssa toteuttamaan kuolleen vaimonsa viimeistä toivetta	
God of War Ragnarök	IX/PlayStation 4 ja 5	Seikkailu norjalaisessa mytologiassa jatkuu	2022	Kratos yrittää estää maailmojen lopun eli Ragnarökin	

**Taulukko 1:** God of War -pelisarjan osat kronologisessa järjestyksessä.<sup>6</sup> Tutkimuskohde on lihavoitu.

God of War -pelisarja on vuosien kuluessa saavuttanut valtavan suosion, ja sen tekijöitä on palkittu lukuisilla pelialan palkinnoilla. Sarjan merkittävimpiä käsikirjoittajia ovat Marianne Krawczyk, Ru Weerasuriya ja Cory Barlog. Marianne Krawczyk mainitaan jo vuonna 2005 julkaistun God of

<sup>6</sup> God of War Wiki: God of War (series). Luettu 24.11.2022.

Warin yhtenä käsikirjoittajana. Hänen mukaansa mielenkiintoiset hahmot peleissä syntyvät maailmoissa, joiden moraalit eivät ole ehdoton tai selkeä. Ne vaativat vaikeita valintoja sekä käsikirjoittajalta että hahmolta. Krawczyk toteaa: ”Minusta on kiinnostavaa kirjoittaa ristiriitaisia hahmoja. On hedelmällisempää liikkua harmaalla alueella kuin moraalisesti selkeiden vaihtoehtojen parissa.” Käsikirjoittaja pitää God of Warin päähenkilö Kratosta äärimmäisen tavoitteellisena ja ankarana sankarina, joka on valmis epäonnistumisen uhalla tekemään mitä tahansa:

Mielestäni syynä voisi olla se, että Kratos on kreikkalainen, ja juuri siellä tragediat alun perin kehitettiin. Hänen tarinansa tuntuu antiikin aikojen luonnolliselta jatkolta, mutta luulen, että kyse on jostain syvemmästä. Kratoksen koko tarina tuntui sopivalta suhteessa hahmon haluihin ja vikoihin. [- -] Olisi tuntunut väärältä yrittää tehdä Kratoksesta klassinen sankari tai puhua ihmishengen voitosta hänen yhteydessään. Kratoksen ääni on niin vahva, että hän ennemminkin kertoo tarinansa emmekä me yritä tehdä hänestä hyvää ja valoisaa. Kun hän puhuu, haluamme kuunnella.<sup>7</sup>

Vuonna 2008 julkaistu ja Ready at Dawnin kanssa yhteistyössä tehty *God of War: Chains of Olympus* sijoittuu sarjassa kronologisesti pelien *Ascension* ja *God of War* (2005) väliin. Siinä päähenkilö Kratos lähetetään etsimään kuoleman valtakunnasta auringonjumala Heliosta, joka on revitty alas taivaalta. Pelin kuluessa hän joutuu taistelemaan Manalan asukkeja vastaan ja kohtaa kuolleiden kuningattaren Persephonen. Käsikirjoittaja Krawczyk huomauttaa, että Manalaan joutuminen ei ole Kratoksen epäonnistuminen vaan osa pelin juonenkuljetusta<sup>8</sup>. Ready at Dawn -peliyhtiön Ru Weerasuriya puolestaan kertoo, että tämä sarjan osa nostaa esiin uusia paikkoja, joissa Kratos ei ole koskaan ollut tai joihin yksikään kuolevainen ei ole ikinä päätenyt elävänä: ”Pelin tarina osoittaa, kuinka iso God of War on kulttuurituotteena (”franchise”). Sarjan takana on paljon asioita, jotka rakentavat sen sisäistä mytologiaa.” Myös käsikirjoittaja Cory Barlog muistuttaa, että vaikka Chains of Olympus on esiosa, se on vain yksi osa kokonaisuutta: kaikki pelit muodostavat yhden ison tarinan ja ovat yhteydessä toisiinsa.<sup>9</sup>

### 1.3 Fiktiivisten tekstien narratologisesta tutkimuksesta

Chainsin kulttuurisena kontekstina on antiikin Kreikan mytologia, joten on osuvaa, että fiktiivisen kerronnan eli narratologian alkupiste on antiikin ajan filosofi Aristoteleen *Runousoppi*. Aristoteleen mukaan – vaikka elämä ei muodostakaan ymmärrettävää kokonaisuutta – taideteoksessa on kaiken oltava loogisessa järjestyksessä ja sen on oltava ehjä mutta toimiva. Filosofit määrittelevät tragedian ja eepoksen olennaiseksi piirteeksi *mimeettisyyden* eli elämän jäljittelyn. Mimesiksen ytimessä ovat päähenkilö, hänen toimintansa ja kertojaratkaisu, jota antiikin ajan draamassa edusti kuoron

---

<sup>7</sup> Danský 2014.

<sup>8</sup> Danský 2014.

<sup>9</sup> Faylor 2007.

toiminta.<sup>10</sup> Koskettavan tarinan perusta on Aristoteleen mukaan juoni ja toisella sijalla ovat toimijoiden luonteet, jotka paljastavat henkilöiden tarkoitukset eli mitä he tavoittelevat tai karttavat. Juonen ja toiminnan tavoitteena on herättää sääliä ja pelkoa.<sup>11</sup>

Kirjallisuudentutkimuksessa narratologiaa kehitti paljon Monika Fludernik, joka loi käsitteen *luonnollinen narratologia* ja sen tarkastelussa apuna käytettävät kommunikatiiviset parametrit. Yksi luonnollisen narratologian keskeinen periaate on oletus siitä, että luonnollisen kertomuksen kognitiivista viitekehystä voidaan soveltaa kaikenlaisiin kertomuksiin. Toinen periaate on se, että lukuprosessi tekee kertomuksesta kertomuksen. Lukija siis tulkitsee tekstin kertomukseksi ja näin kerronnallistaa tekstin.<sup>12</sup> Vaikka Fludernikin teorian juuret ovat kielitieteessä ja keskustelumuotoisessa kertomuksessa, monet tutkijat ovat todenneet sen hyödyllisyyden esimerkiksi elokuvien tutkimuksessa. Sitä voi nähdäkseni käyttää apuna myös tarkasteltaessa pelien tapaa kertoa: niidenkin piirre on se, että pelaaja kerronnallistaa pelin elementeistä lineaarisen kokonaisuuden ja tekee siitä tulkintoja.

Fludernikin mielestä lukija hahmottaa tekstin kertomukseksi viiden erilaisen viitekehysten avulla: toiminnan, kertomisen, kokemisen, näkemisen ja reflektoinnin. Esimerkiksi inhimillisen kokemuksen ydin voidaan esittää tapahtumaketjuna ja reaktioina, ja tämä ydin voidaan sijoittaa kertomisen kehykseen, jossa tarinankerronnan tutut elementit korostuvat. Nämä luonnollisen kertomuksen viisi perustyyppiä vastaavat myös historiallisille aikakausille ominaisia kertomuksen muotoja. Esimerkiksi toiminnan ja kertomisen kehykset ovat useimpien kertomusten perustana 1700-luvulle asti, kun taas kokemisen ja reflektoinnin kehykset tulevat mukaan myöhemmin.<sup>13</sup> Fludernikin teoria siis korostaa, että narratiiveissa ja niiden tulkinnoissa on perustavanlaatuisia yhtäläisyyksiä, jotka juontavat juurensa luonnolliseen kertomistilanteeseen – myös esimerkiksi siihen tilanteeseen, jossa sokea runoilija Homeros kertoo Troijan sodasta ja Odysseuksen harharetkistä.

Liisa Steinbyn ja Aino Mäkikallin toimittamassa teoksessa *Johdatus kirjallisuusanalyysiin* (2013) korostetaan – Aristoteleen ja Fludernikin perinnettä jatkaen – juonen tärkeyttä kertomuksen rakentajana. Sekä henkilöahmot että miljöö ovat juonelle alisteisia. Erityisen tärkeitä käsitteitä kerronnan keinojen analyysissä ovat kuitenkin *kerronta*, *kohtaus*, *kuvaus* ja henkilön *tajunnan esittäminen*. Kohtauksessa keskeisessä asemassa on yleensä *dialogi* eli vuoropuhelu, mimeettinen

---

<sup>10</sup> Saarikoski 2007, 7.

<sup>11</sup> Aristoteles 1967, 23–24, 35.

<sup>12</sup> Fludernik 2010, 18.

<sup>13</sup> Fludernik 2010, 20, 22.

puheen esittämisen tapa. Myös *fokalisaation* tärkeyttä korostetaan: kerronta on fokalisoitunut tiettyyn henkilöön, kun tapahtuminen kuvataan hänen kokemanaan ilman, että hänen itsensä täytyisi olla kertoja.<sup>14</sup> Fokalisoijaa eli sitä henkilöä, jonka silmin tapahtumat nähdään, voidaan tarkastella myös sarjakuvissa, elokuvissa ja videopeleissä.

Elokuvakerrontaa puolestaan tarkastelee Henry Bacon artikkelissaan *Elokuvakerronnan luonnolliset ja luovat ulottuvuudet* (2010). Tutkija korostaa ihmisten välisen vuorovaikutuksen perustaa eli ihmisruumiin luontaista ekspressiivisyyttä. Kyky arvioida toisia olentoja ja muodostaa käsitys heidän sisäisestä tilastaan on yksi keskeisimpiä piirteitä ihmisen kehityksessä. Klassisen elokuvakerronnan perusta onkin eleissä, ilmeissä ja ruumiillisessa maailmaan suuntautumisessa, ja elokuvan keinoilla ihmisen käyttäytymistä voidaan jäljitellä hyvin monipuolisesti. Kyseessä on siis Aristoteleenkin mainitsema *mimesis*, jäljittely. Siksi kuviteltujen henkilöiden tarinoihin eläydytään siinä missä todellisten ihmisten kohtaloihinkin. Bacon listaa kaikkiaan yhdeksän elokuvakerronnan keinoa, jotka vastaavat todellisen elämän tilanteita ja joiden soveltamiseen elokuvan vaikuttavuus perustuu. Niitä ovat esimerkiksi kuvakoot, kameran liikkeet ja keinotekoiset visuaaliset vääristymät.<sup>15</sup> Näitä kerronnan keinoja on mielestäni järkevää soveltaa myös Chainsin narratiivin tarkasteluun.

Videopelien tutkimuksessa narratologinen lähestymistapa on herättänyt paljon keskustelua. Pelisuunnittelija ja tutkija Gonzalo Frasca pitää kuitenkin eri tutkimussuuntien vastakkainasettelua keinotekoisena. Hän kommentoi artikkelissaan *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place* (2003) sekä narratologista että ludologista koulukuntaa ja on sitä mieltä, että molemmille tutkimussuunnille on paikkansa pelejä tarkasteltaessa. Frasca mukaan vastakkainasettelu näiden kahden suuntauksen välillä perustuu kärjistyksiin ja suoranaisiin väärinkäsityksiin, sillä yleisesti tutkijat myöntävät molempien edut. Ludologinen tutkimus on joskus tiivistetty pelin rakenteen tutkimukseksi, ja narratologeja on moitittu epämääräisyydestä ja juonikeskeisyydestä. Frasca mielestä kaavamaiset käsitykset vaativat oikaisua. Hän mainitsee nimeltä tutkijat Marie-Laure Ryan, Espen Aarseth ja Markku Eskelinen, jotka kaikki ovat myöntäneet pelin narratiivin tutkimisen tärkeäksi menetelmäksi muiden metodien rinnalla. Ongelmana on kuitenkin pidetty perinteisten narratiiveja tarkastelevien tieteiden eli kirjallisuuden-, elokuvan- ja mediatutkimuksen ylivaltaa, kun tutkitaan pelejä. Toinen hankaluus on siinä, että narratiivin perinteinen määritelmä sopii huonosti useisiin videopeleihin. Frasca viittaa narratologi Gerald Princen väitteisiin, joiden mukaan erityisen ongelmallisia käsitteitä pelejä

---

<sup>14</sup> Mäkikalli & Steinby 2013, 97, 99, 125.

<sup>15</sup> Bacon 2010, 255–261.

tutkittaessa ovat perinteiset kerronnan analyysin käsitteet kuten erilaiset kertojatyyppit. Hedelmällisintä siis olisi, että pelien narratiiveja tutkittaessa laajennettaisiin perinteisiä kertomuksen analyysin työkaluja diegeettisen ja draamallisen kerronnan ulkopuolelle niin, että voitaisiin luoda omat narratologiset käsitteet pelien tutkimuksen piiriin. Ludologiselle suuntaukselle olennaisia konsepteja kannattaa hyödyntää narratologian rinnalla, jotta videopelejä ymmärrettäisiin. Frasca päätyy ehdottamaan, että metodisten kiistojen sijaan uusia tutkimuksen näkökulmia voitaisiin löytää tarkastelemalla uudenlaisia todellisuuden representaatioita, kuten esimerkiksi simulaatioita.<sup>16</sup>

Grant Tavinor puolestaan jakaa myöhemmässä tarkastelussaan pelitutkimuksen kolmeen suuntaukseen. *Interaktiivisen fiktion teoriassa* pelejä tarkastellaan fiktiivisten ominaisuuksiensa valossa, ja pelit ymmärretään vuorovaikutteisina mutta ei välttämättä kerronnallisina teoksina. Tällöin fiktio kattaa tarinan ja tarinallisuuden ohella myös pelin ympäristön, ja näkemyksen mukaan kaikki kertomukset eivät ole fiktiota eikä kaikki fiktio kerronnallista. *Ludologinen lähestymistapa* puolestaan korostaa pelattavuutta, eli pelit nähdään sääntöjen ja järjestelmien systeeminä, jossa tavoitteena on edetä alkutilasta lopputilaan. Kolmas eli *narratologinen lähestymistapa* pitää pelejä teksteinä tai kertomuksina, kirjallisuuden ja elokuvien jatkeena, jolloin niihin voidaan soveltaa samoja lähestymistapoja ja käyttää samoja käsitteitä.<sup>17</sup>

Tavinor on sitä mieltä, että pelejä tutkivien narratologioiden mukaan ne ovat uudenlainen narratiivinen rakenne, jonka peruselementit kuitenkin ovat tyypillisiä myös elokuville ja romaaneille. Teorioita, joiden avulla näitä perinteisiä muotoja tutkitaan, voidaan siis soveltaa videopelejä tutkittaessa. Narratiivi voidaan karkeasti määritellä yhdistelmäksi tapahtumia, jotka valitaan sen mukaan, kuinka ne sopivat etenevään juoneen. Monissa videopeleissä on tällainen juoni, jolla on alku, keskikohta ja loppu. Narratiivit ovat yleisempiä tietyissä pelimuodoissa: seikkailu- ja roolipelit kuten *Elder Scrolls IV: Oblivion* usein turvautuvat narratiiveihin. Mutta kuten *Portal*-peli osoittaa, jopa pulmapeli saattaa sisältää tarinan.<sup>18</sup>

Monien interaktiivisten pelimaailmojen tärkeä osa on *pelattava hahmo*, jonka avulla pelaaja voi omaksua tietyn roolin videopelissä. Hahmot ovat tärkeitä lähes kaikissa fiktioissa, mutta videopeleissä niillä on omaperäinen luonne interaktiivisuuden takia. Täytyy ottaa huomioon, että pelattavan hahmon käsite viittaa pelaajaan ja fiktionaaliseen hahmoon – pelaaja on todellinen, hahmo täysin fiktionaalinen. Suhde näiden kahden välillä vaikuttaa liittyvän identiteettiin: hahmo

---

<sup>16</sup> Frasca 2003, 3–7.

<sup>17</sup> Tavinor 2009, 14, 20–24.

<sup>18</sup> Tavinor 2009, 19–20.

on pelaajan *fiktionaalinen edustaja* pelimaailmassa. Monet pelattavat hahmot kuten Pac-Man, Call of Duty: Modern Warfare John McTavish ja Portalin Chell ovat minimaalisia: heillä ei ole taustatarinaa ja heillä on vähän piirteitä.<sup>19</sup>

Modernien videopelien narratiiveissa sovelletaan keinoja, joita käytetään elokuvissa, ja niitä voi tarkastella erityisesti välanimaatioista ("cutscene"), jotka esittelevät pelaajalle pelattavan tason sekä sen, minne ollaan menossa ja mistä ollaan tulossa. Yleensä nämä lyhyet katkelmat ovat elokuvallisia ja saavat inspiraationsa elokuvagenreistä. Ne eivät ole riippuvaisia pelaajan interaktiivisesta osallistumisesta, eikä pelaaja pysty välanimaatioiden aikana ohjaamaan hahmoa. Pohjimmiltaan peli siis keskeytetään, jotta tarinaa voidaan jatkaa lyhyen filmin avulla. Pelaaja ei voi muuttaa välanimaation tapahtumia, sillä ne kirjoitetaan valmiiksi. Yleensä välanimaatiot ainoastaan rikkovat interaktiivista pelattavuutta osioilla, joissa pelaaja ei voi liikkua, joten ne saattavat olla jonkin verran irrallisia. Esimerkiksi Call of Duty:n narratiivi ei käytä hyväkseen välanimaatioita, koska suurin osa siitä esitetään pelaajalle pelinsisäisen dialogin ja tapahtumien kautta. Omat etunsa on kuitenkin sillä, että virtuaalisen kameran käyttö videopeleissä simuloi elokuvissa käytettäviä kameratekniikoita kuten panoroimista, lähikuvia ja kamera-ajoja. Videopelit esimerkiksi saattavat alkaa elokuvallisin keinoin toteutetulla lyhyellä videolla, joka parhaimmillaan sulautuu erinomaisesti pelattaviin osuuksiin. Välanimaatioiden laatu vaihtelee paljon, mutta usein ne onnistuvat vahvistamaan pelikokemusta viemällä tarinaa eteenpäin ja antamalla tilaa pelimaailman tulkinnalle.<sup>20</sup>

Tavinor kuitenkin kritisoi sitä, jos pelisuunnittelijat pelkistävät pelkän tapahtumien ketjun narratiiviksi. Monien pelien tarinat muodostuvat pitkästä listasta toimintoja ja tapahtumia, joissa pelaajat kyllä etenevät mutta joissa on vähän tunteita, draamaa ja uskottavia sidoksia. Vielä huonompia ovat sellaiset roolipelit, jotka ovat täynnä fantasiahahmojen karikatyyrejä pitkinne muinaisaikaisine nimineen ja monimutkaisine taustatarinoineen, joista tulee pelien tarinalle olennaisia. Tämä vaikuttaa olevan yksi luontaisista ongelmista pelisuunnittelulle ja -kritiikille: tarinat eivät ole erityisen hyviä, vaan kehittyessä on kiinnitetty enemmän huomiota pelattaviin osuuksiin ja grafiikoiden hiomiseen. Joskus siis sellainen peli, jonka tarkoitus on esittää tarina, saa paljon ylistystä, vaikka sen narratiivin standardi vastaa huonolaatuista sci-fiä tai fantasiaa.<sup>21</sup>

Scott Brendan Cassidy korostaa artikkelissaan *The Videogames as Narrative* (2011) videopelien narratiivien merkitystä. Hän muistuttaa, että pelit koostuvat samoista elementeistä kuin romaanit ja

---

<sup>19</sup> Tavinor 2009, 70–73.

<sup>20</sup> Tavinor 2009, 113, 115.

<sup>21</sup> Tavinor 2009, 114.

elokuvat, mutta niiden olennaisia piirteitä ovat interaktiivisuus ja pelaajan tekemät valinnat. Pelejä voi siis nimittää hyperteksteiksi, joilla on monta versiota. Pelaaja valitsee omia etenemistapojaan ja rakentaa narratiivia omista lähtökohdistaan, ja se on pelien olennainen vahvuus. Silti vaikka videopelillä on monta mahdollista kerronnallista lopputulosta hypertekstuaalisuutensa ansiosta, pelaaja kokee pelin yhtenä lineaarisena narratiivina jokaisen pelikerran aikana. Videopelit voidaan siis nähdä narratiivin muotona, josta lopullisen tulkinnan tekee pelaaja, aivan samoin kuin kirjallisuutta ja elokuvia tulkitsee lukija ja katsoja. Tämän roolin takia pelaajaa voisi nimittää pelisuunnittelijan apuna toimivaksi kirjailijaksi, mutta hänen mahdollisuutensa vaikuttaa pelin maailmaan ja tapahtumiin ovat rajatut.<sup>22</sup>

Pelinarratiivien lajeja määrittelee esimerkiksi Pawel Flerik teoksen *The Oxford Handbook of Science Fiction* (2014) luvussa 17: *Video Games*. Hänen mukaansa pelejä ja muuta narratiivista mediaa luokitellaan hyvin eri tavoin, sillä peligenret ovat niin moninaisia. Flerikin mukaan esimerkiksi Mark J.P. Wolf listaa yhteensä 42 lajityyppiä, joihin kuuluvat seikkailu-, lento-, tasohyppely-, rooli- ja strategiapelit, joihin sisältyy eri tematiikkoja. Esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammunta- ja strategiapelit voivat olla yhtä narratiivisesti monipuolisia kuin mafiatarinat, teknothrillerit, armeijatarinat tai tieteisfiktio, eikä genre vaikuta hirveästi pelattavuuteen. Lisäksi peligenret ovat luonnostaan epäpuhtaita. Ei ole epätavallista, että peli sisältää ensimmäisen persoonan ammuntaa, roolipelaamista, toimintaa ja ongelmanratkaisua. Samanaikaisesti on tehty vielä perinteisempiä temaattisia erotuksia. Niihin kuuluvat pelit, jotka lukeutuvat siihen laajaan kenttään, jota John Clute kutsuu ”fantastikaksi”. Tätä kenttää ovat tieteisfiktio, fantasian ja kauhun genret.<sup>23</sup> Chains sisältää piirteitä seikkailu-, toiminta-, tasohyppely- ja strategiapeleistä, mutta pelin narratiivin tutkimiseen genren moniulotteisuus ei niinkään vaikuta.

Pelien narratiiveihin keskittyy myös Clara Fernández-Vara teoksessaan *Introduction to Game Analysis* (2019). Hän toteaa, että merkitsevä pelaaminen aiheutuu pelaajan vuorovaikutuksesta pelin systeemien ja representaatioiden kanssa. Kun siis pelejä analysoidaan, tutkitaan pelin sisäistä merkitystä (merkitsevä pelaaminen) ja merkityksiä sen ympärillä (kulttuurinen merkitys). Teksti ei ole rajoitettu pelistä teokseen itseensä vaan myös siihen, missä teksti tulkitaan ja kuka sitä tulkitsee. On siis tärkeää ottaa huomioon myös pelin konteksti eli ne tilanteet ja asiayhteydet, jotka saattavat vaikuttaa tapaan ymmärtää sitä tekstinä.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Cassidy 2011, 294–296.

<sup>23</sup> Flerik 2014, 228.

<sup>24</sup> Fernández-Vara 2014, 6, 15–16.

Pelit – niin kuin kaikki tekstit – ovat siis tekijöidensä lisäksi oman aikansa tuotteita. Pelien narratiiveille on ollut tyypillistä kahden viimeisen vuosikymmenen aikana adaptaatioiden kiertokulku. Pelit voivat sekä toimia inspiraation lähteenä että pohjautua muihin mediateksteihin. Jälkimmäisessä kategoriassa monet videopeliadaptaatiot ovat hiukan enemmän kuin pintapuoleisia lainauksia fiktiosta ja elokuvista.<sup>25</sup> Chains niin kuin muutkin God of War -pelisarjan osat pohjautuvat hyvin suurelta osalta antiikin myytteihin, joita on laajennettu, muunneltu, kärjistetty ja joihin on lisätty uusia elementtejä. Dokumentissa *God of War: Unearthing the Legend* (2010) muun muassa God of War III -pelin ohjaaja Stig Asmussen kertoo esimerkkejä God of War II -peliin tehdyistä adaptaatioista<sup>26</sup>. Ne on esitetty taulukossa 2.

Henkilö/tapahtuma myyteissä	Adaptaatio
Rodoksen kolossi romahtaa maanjäristyksen seurauksena	Kratos tuhoaa kolossin Zeuksen herätettyä sen henkiin
Gaia on maan ruumiillistuma	Gaia esitetään titaanina, joka mm. kertoo prologin
Tyfon on pelätty hirviö, jota vastaan Zeus taistelee	Tyfon on titaani, jonka Zeus on vanginnut vuoren sisään
Prometheus varastaa jumalten tulen ja Zeus tuomitsee hänet kahlituksi kiveen ja kotkan nokkimaksi	Kratos vapauttaa Prometheuksen kahleistaan
Theseus surmaa Minotauroksen	Theseus vartioi kohtalottarien saarta ja haastaa Kratoksen taisteluun, jonka aikana useat minotaurukset auttavat häntä
Kraken on norjalaisen mytologian merihirviö	Kratos kohtaa Krakenin kohtalottarien saarella ja surmaa sen

**Taulukko 2:** Myyttien adaptaatioita God of War II:ssa.<sup>27</sup>

Taulukko osoittaa, että usein esimerkiksi sellaiset hahmot ja tapahtumasarjat, jotka herättävät pelkoa ja hämmennystä, ansaitsevat tulla ainakin mainituksi uusissa myyttien versioissa. Adaptaatioita vertailtaessa voi siis saada selville ikivanhojen narratiivien keskeisiä piirteitä ja havaita, mitkä niistä kertovat niin olennaisia asioita sankarien toiminnasta ja vaikuttavista myyttisistä elementeistä, että niitä on ollut syytä toistaa ja muunnella. Chainsiä ja sen kuvaamaa kuolemaa tutkiessani olenkin päätenyt keskittymään pelin myyttiseen taustaan, tarinaan, henkilöhahmoihin ja visuaalisen kerronnan keinoihin narratologisista lähtökohdista.

<sup>25</sup> Flerik 2014, 231–232.

<sup>26</sup> Quinio et. al. 2010.

<sup>27</sup> Quinio et. al. 2010.

## 2. Myytit traagisten tarinoiden ja tragedioiden lähteinä

### 2.1 Myyttien merkityksiä

*Kaikki alkoi Zeuksen voittaessa titaanit Mahtavassa sodassa. Hän ymmärsi, että tuosta taistelusta syntyneet pahuudet voisivat vapautuessaan tuhota ihmisten ja jumalien maailman. Eristääkseen nuo pahuudet Zeus määräsi Hephaestuksen rakentamaan tarpeeksi vahvan säiliön pitämään ne kurissa. Pelko. Ahneus. Viha. Hän lukitsi ne kaikki lippaaseen toivoen, etteivät ne enää vaikuttaisi hänen valtaansa.<sup>28</sup>*

Antiikin Kreikan kirjallisuudessa keskeisenä ihanteena ei ollut uusien aiheiden tai juonien keksiminen vaan ennemmin oli kyse vanhan aineksen jatkuvasta uudelleen kierrätyksestä. Vanhoja aiheita saatettiin muunnella ja kehitellä, mutta periaatteessa käytettiin jatkuvasti samaa, lukijoille tai teatterin katsojille entuudestaan tuttua aineistoa. Keskeisellä sijalla olivat myytit. Myytti-sanan lähtökohtana on kreikan sana *mythos*, joka voi tarkoittaa 'sanaa', 'puhetta' ja 'keskustelua', mutta myös 'neuvoa' ja 'käskyä'. *Mythos* tarkoittaa myös puheen 'aihetta', 'sanontaa' tai 'huhua'.<sup>29</sup>

Vähitellen sanan merkityksiksi vakiintuivat 'kertomus' ja 'tarina'. Narratologisena terminä *mythos* esiintyy Aristoteleen Runousopissa yhtenä keskeisenä tragedian osatekijänä<sup>30</sup>. Siinä se tarkoittaa tapahtumien yhdistämistä<sup>31</sup>. Kaiken kaikkiaan myytteihin on tiivistetty ne käsitykset ja ajattelutavat, joihin kreikkalaisten identiteetti perustui, sillä myyteile on ominaista niiden kollektiivisuus. Ne eivät ole yksittäisten tekijöiden kertomia tarinoita, ja yksi niiden lumovoiman syy on vaihtelevuus: erilaiset kertojat ja kirjailijat ovat tehneet vanhoista myyteistä omia versioitaan ja esimerkiksi sijoittaneet niitä uusiin ympäristöihin.<sup>32</sup>

Vaikka osa myyteistä eli kosmogoniset myytit käsittelevät maailman luomista ja ihmiskunnan hävitystä, valtaosa myyteistä on aiheeltaan maallisia. Enimmäkseen niissä kerrotaan ihmisistä epävarmoissa ja vaikeissa tilanteissa, jotka ratkeavat jumalten vaikutuksesta. Myyteissä käsitellään usein myös epäonnea, julmuutta, rakkautta ja kuolemaa. Suosittuja aiheita ovat myös magia, valta, kohtalo, sota, etsintämatkat ja erilaiset tulikokeet.<sup>33</sup> Erityisen kuuluisia esimerkkejä myyttien käsittelemistä aihepiireistä ovat Troijan sodan tapahtumat ja Odysseuksen harharetket, tarina Prometheuksesta ja tulen synnystä, Pandoran tarina sekä myytti eri maailmankausista. Homeerisen kauden jälkeen myyttejä kuvailtiin varsinkin tragedioissa, mutta edelleen myös eepoksissa.<sup>34</sup>

---

<sup>28</sup> God of War III 2010.

<sup>29</sup> Riikonen 2007, 98.

<sup>30</sup> Aristoteles 1967, 24.

<sup>31</sup> Riikonen 2007, 98.

<sup>32</sup> Auerbach et. al. 2005, 6.

<sup>33</sup> Auerbach et. al. 2005, 10.

<sup>34</sup> Riikonen 2007, 100.

Myyteissä toistuu väkivallan tematiikka. Murhat ja tapot, inestiset teot sekä jopa ruumiiden syöttäminen ovat myyttien aineksia: esimerkiksi Medeia surmaa molemmat poikansa ja Atreus tarjoaa Thyesteelle tämän pojat syötäväksi. Väkivalta on keskeistä myös niiden hahmojen tarinoissa, jotka ovat joutuneet manalassa kärsimään erityistä rangaistusta, kuten tuliseen pyörään sidottu Iksion tai vuorelle kiveä vierittävä Sisyfos. Nämä ovat antiikin kirjallisuuden hyvin tunnettuja hahmoja ja ovat toimineet symbolisina hahmoina myös myöhemmässä kirjallisuudessa.<sup>35</sup>

Paavo Castrén muistuttaa laajassa antiikin myyttejä käsittelevässä teoksessaan, että minkään kansan keskuudessa ne eivät ole täysin itsenäisiä ja irrallaan muista kulttuureista. Esimerkiksi kreikkalaiset myytit ovat läheisessä riippuvuussuhteessa Lähi-idän vanhojen kulttuurien tarinoihin. Castrénin mukaan myyttejä on selitetty viidestä näkökulmasta. Ensinnäkin on ajateltu, että myyteillä selitetään luonnonilmiöitä, mutta tämä selitys kattaa vain osan myyteistä. Toisen näkemyksen mukaan myytit tarjosivat syitä ja selityksiä ilmiöille, jotka kuuluivat jokapäiväiseen elämään, esimerkiksi uhraamistavoille. Kolmas selitys pitää myyttejä jonkinlaisina tapojen ja uskomusten ohjenuorina eli tarinoina, jotka ohjaavat perinnäistapoja ja yhteiskunnan toimintaa. Neljäntenä selityksenä on esitetty, että myyttien tarkoituksena on jonkinlainen paluu maailmankaikkeuden luomiseen, jolloin ne voisivat auttaa ihmiskuntaa pyrkimään uuteen kulta-aikaan. Viimein viides kokonaisteoria esittää, että kaikki myytit ovat läheisessä yhteydessä rituaaleihin. Castrénin mielestä uskottavimmalta tuntuu käsitys, että myytit ovat traditionaalisia tarinoita, joilla yleensä ei ole ainakaan suoranaista yhteyttä historiaan ja jotka ovat jollakin tavalla erityisiä ja elämää suurempia. Myyteissä saattaa olla mukana kansansadun piirteitä, joten niissä on yleensä alku, keskikohta ja loppu.<sup>36</sup>

Myös Kirsti Simonsuuri korostaa myyttien kertomuksellisuutta. Hänen mielestään myytit syntyvät, koska ihminen on tarinoita kertova eläin ja koska tärkeä osa ihmisen tiedollista prosessia tapahtuu tarinoiden kautta. Myyttien avulla ihminen kohtaa tuntemattoman ja antaa sille selityksen.<sup>37</sup> Myyttien avulla esimerkiksi kerrotaan, miten jokin sai alkunsa: miten olemattomuudesta tuli olevaa, miten maailma syntyi, miten kaaoksesta tuli kosmos, miten yhdestä vuodenaikasta kehittyi vuodenaikojen vaihtelu, miten maa asutettiin, miten alkujaan yhdestä ihmissuvusta tuli lukemattomia eri kansoja (heimoja), miten alkujaan androgyynisestä mies-naisesta muotoutui mies ja nainen, miten kuolemattomasta jumalasta tuli kuolevainen ihminen tai miten kuolevaisesta

---

<sup>35</sup> Riikonen 2007, 101–103.

<sup>36</sup> Castrén 2017, 14–15.

<sup>37</sup> Simonsuuri 2002, 58–59.

ihmisestä tuli jumalien kaltainen sankari.<sup>38</sup> Simonsuuri korostaa sitä, että myyttiä käytetään myös suurien linjojen ja yhtäläisyyksien tajuamiseksi hyvin kaukaisen antiikin ja nykytodellisuuden kokemuksen välillä. Myytti on siis tapa järjestää ja antaa merkitys sille monimutkaiselle kokonaisuudelle, jota nykyajan historia on. Koska myytit muuttuvat erittäin hitaasti, niitä soveltamalla voidaan löytää lainalaisuuksia ja normistoja, jotka omasta ajasta ovat kadonneet.<sup>39</sup>

Joseph Campbell on käsitellyt laajasti myyttien yhtäläisyyksiä eri kulttuureissa ja eri puolilla maailmaa. Hän korostaa, että inhimilliset myytit ovat kukoistaneet maailman kaikissa asutuissa osissa, kaikkina aikoina ja kaikissa olosuhteissa. Ne ovat inspiroineet kaikkea, mitä vain ihmisen fyysinen ja henkinen toiminta ovat saaneet aikaan. Uskonnot, filosofiset järjestelmät, taiteet, esihistorialliset ja historialliset inhimilliset yhteisömuodot, tieteen ja tekniikan etevimmät saavutukset, jopa nukkuessa nähdyt unet rakentuvat myytin maagiselle perustalle. Mytologian symboleita ei voi määrätä, keksiä eikä pysyvästi tukahduttaa. Ne ovat psyyken spontaanisti tuottamia, ja jokaiseen sisältyy sen lähteestä saadun voiman siemen.<sup>40</sup>

Campbell on nimennyt eri kulttuureissa toistuvan sankarin matka -myytin *monomyytiksi*. Siinä mytologisen sankarin seikkailu noudattaa säännönmukaista siirtymäriiteissä esiintyvää ero – initiaatio – paluu -kaavaa, jota voidaan nimittää monomyytin ytimeksi. Esimerkiksi Prometheus nousi taivasiin, varasti jumalilta tulen ja laskeutui alas, tai Iason purjehti Symplegadi-kallioiden välistä ihmeiden merelle, petti kultaista taljaa vartioivan lohikäärmeen ja palasi talja mukanaan. Sankarin seikkailu noudattaa tavallisesti edellä kuvattua peruskaavaa, olivatpa kyseessä itämaisten myyttien valtavat näkymät, kreikkalaisten väkevät tarinat tai Raamatun juhlat kertomukset. Kaavan muodostaa siis ero maailmasta, tunkeutuminen jollekin voiman lähteelle ja paluu, joka tuo elämään uutta voimaa.<sup>41</sup>

Kenties kuuluisin myyttien psykologisen merkityksen tarkastelija oli C.G. Jung. Hän tutki satuja, myyttejä ja kuvia, joissa tiedostamaton psyyke ilmenee, ja hänen ajatuksensa ihmisen mielen toiminnasta ovat inspiroineet varsinkin Hollywood-käsikirjoittajia ja filmintekijöitä. Jungin näkemykset ovat vaikuttaneet sekä elokuvien fiktiivisten henkilöhahmojen rakentamiseen että tarinankerrontaan. Jung esitti, että kaikilla ihmisillä on yksilöllinen ja kollektiivinen piilotajunta. Yksilöllinen piilotajunta kehittyy omista kokemuksista, kollektiivinen puolestaan rakentuu ihmiskunnan kaukaisista, menneistä kokemuksista. Tämä kollektiivinen perintö nostaa tietoiseen

---

<sup>38</sup> Simonsuuri 2002, 26.

<sup>39</sup> Simonsuuri 2002, 241.

<sup>40</sup> Campbell 1990, 21–22.

<sup>41</sup> Campbell 1990, 42–44.

tajuntaamme peruskuvia, arkkityyppejä, kaukaiseen menneisyyteen sijoittuvasta, meille tuntemattomasta psyykkisestä elämästä. Näihin arkkityyppeihin kiteytyvät esi-isiemme kokemukset ja näkemykset elämästä, maailmasta ja jumalista. Näin rikas taruperinne kiehtoo jokaista uutta sukupolvea.<sup>42</sup>

Myyttejä voidaan tutkia vain aiheina ja rakenteina, mutta niitä voidaan tutkia myös symbolisesti ja allegorisesti. Varsinkin Kreikan klassisen kauden tragedioiden adaptoimat myytit liittyvät koko kulttuurin muutosta koskeviin kysymyksiin. Esimerkiksi Aiskhyloksen Oresteia-trilogiaa on pidetty vertauskuvana siitä mullistuksesta, jonka kautta ”vanhasta maata omistavasta aristokratiaan perustuvasta heimoyhteiskunnasta kehittyi Ateenan kaupunkivaltio monimutkaisine lakeineen ja säädöksineen”<sup>43</sup>. Myytti on voinut palvella myös poliittisia ja kansallisia tarkoitusperiä, jolloin sillä on yhteys historiaan. Roomalaisen Vergiliuksen Aeneis-epoksessa kuvataan Juliusten suvun tulevia vaiheita, millä on yhtymäkohtia Odysseuksen manalassa käynnin kuvaukseen. Myyttien erilaiset variantit ovat olleet erityisen suotuisia monille tulkinnoille sekä myöhempien kirjallisten teosten ymmärtämiselle.<sup>44</sup> Pelituottaja Zoran Iovanovicin mukaan juuri myytit ovat hedelmällisiä selittämään ihmisyyttä ja auttamaan sen ymmärtämistä, miten ja miksi eletään; miksi rakastetaan ja osoitetaan myötätuntoa; miksi soditaan ja taistellaan sen puolesta, johon uskotaan. Mytologiat ovat säilyneet vuosisatoja, koska ihmiset voivat käyttää niiden sisältämiä tarinoita sekä muokata ja muuttaa niitä moderneille yleisöille sopiviksi.<sup>45</sup>

Samoin kuin esikuvansa God of War -sarjan tapahtumat sekä selittävät maailman syntyä että kuvaavat ihmisen traagista tempoilua jumalten tahdon heiteltävinä. Pelin päähenkilö Kratos mainitaan kreikkalaisissa myyteissä siinä vaiheessa, kun aikojen alussa Zeus sai tilaisuuden syöstä pahan isänsä Kronoksen valtaistuimelta. Ylijumala sai tuekseen Okeanos-titaanin jälkeläiset Kratoksen (valta), Zeloksen (kilpailuhenki), Bian (voima) ja Niken (voitto), jotka asettuivat vartioimaan Zeuksen valtaistuinta.<sup>46</sup> Kratokseen liitetään myyteissä ja kreikkalaisten kirjailijoiden teoksissa brutaalius, armottomuus ja tarpeettoman väkivallan käyttäminen. Pelisarjan eri osissa hän on väsymätön taistelukone ja julma kostaja, hän tekee lukuisia matkoja ympäri antiikin Kreikkaa ja monesti päätyy myös Manalaan. Pelihahmona Kratos on hyvin tunnistettava ja erityinen omassa maailmassaan, sillä hän pystyy uhmaamaan jopa jumalien oikkuja ja muuttamaan tulevaisuuttaan.

---

<sup>42</sup> Auerbach et. al. 2005, 10.

<sup>43</sup> Simonsuuri 2002, 139.

<sup>44</sup> Riikonen 2007, 105–106.

<sup>45</sup> Quinio et. al. 2010.

<sup>46</sup> Castrén 2017, 25.

Hän edustaa siis myyteille tyypillistä arkkityyppistä sankaria mutta myös rikkoo tätä kuvaa arvaamattomuudellaan ja piittaamattomuudellaan.

## 2.2 Aristoteleen näkemyksiä tragedioista ja draamakerronnasta

Myyttien monipolvisten narratiivien jatkajia ovat olleet kreikkalaiset murhenäytelmät, tragediat. Aristoteleen Runousopin mukaan tragedia jäljittelee erityisen onnistuneesti ihmisen toimintaa. Siinä on kuusi välttämätöntä osatekijää, jotka määräävät sen laadun: juoni, luonteet, sanonta, ajattelu, näyttämöllepano ja musiikki.<sup>47</sup> *Juoni* on paitsi tragedian keskeisin käsite, myös narratologian eli kerronnan teorian peruskäsite. Aristoteleen mukaan tragedian juonen pitää kuvata loppuun suoritettua, kokonaista toimintaa, jonka pituus on rajoitettu. Toisin sanoen tragediassa on alku, keskiosa ja loppu, ja tapahtumat seuraavat toisiaan johdonmukaisesti syyn ja seurauksen ankaraa logiikkaa noudattaen. Tämä rakenne pystyy luomaan tunteen jatkuvuudesta ja yleispätevyydestä ja siitä, että tragedia käsittelee ikuisia ja muuttumattomia kysymyksiä. Aristoteles pitää arvokkaana piirteenä onnen kääntymistä onnettomuudeksi tai onnettomuuden kääntymistä onneksi, mikä on omiaan tuottamaan myötätuntoa ja pelkoa ja siten tragedialle ominaista mielihyvää.<sup>48</sup>

Ansiokas tragedia vaatii Aristoteleen ihanteen mukaan käännteiden lisäksi tunnistamisia ja kärsimystä<sup>49</sup>. Käänte eli *peripeteia* ei pura juonen jännitettä vaan ainoastaan suuntaa sen uudelleen. Siten se on toiminnan dynamiikkaa rytmittävä elementti, ja sen on tapahduttava loogisesti todennäköisyyteen tai välttämättömyyteen perustuen. Tunnistaminen eli *anagnorisis* tarkoittaa sitä, että totuus valkenee päähenkilölle ja muutos on väistämätön. *Anagnorisisen* ja *peripeteian* välisen sidoksen varaan virittyy tragedian dynamiikka: Aristoteleen mielestä niiden vaikutus on tehokkainta, kun ne ovat odottamattomia ja yllätyksellisiä, ja se, mikä on yllättävää, on myös mieluisaa ja nautittavaa.<sup>50</sup>

Antiikin Kreikan myyttien seuraajina tragedioissa kuvataan valtava määrä tuskallisia ihmiskohtaloita: Oidipus sokaisee itsensä, Medeia surmaa lapsensa, Orestes tappaa äitinsä ja Antigone suljetaan elävältä hautakammioon. Aristoteleen käyttämää käsitettä *pathos* on tulkittu juuri kärsimyksen esittämiseksi näyttämöllä. Aristoteleen mielestä *pathoksen* ei kuitenkaan ole välttämätöntä tapahtua juoniajan kuluessa, vaan kärsimystä tuottama tapahtuma voi sisältyä jo juonta edeltävään tarinan vaiheeseen. Tällöin siihen vain viitataan dialogissa. Pelko ja myötätunto tuotetaan siis ensisijaisesti puheessa. Aristoteleen suosituksen mukaan tehokkainta on maksimoida

---

<sup>47</sup> Aristoteles 1967, 23.

<sup>48</sup> Heinonen et. al. 2012, 105, 107, 109, 111.

<sup>49</sup> Aristoteles 1967, 35–36.

<sup>50</sup> Heinonen et. al. 2012, 113–115.

kärsimys: se voi tapahtua sukulaisuussiteen katkeamisessa sekä syvän ystävyuden tai rakkauden menettämässä, koska suhteen laadullinen muutos on tällöin suurin. Tällöin myös tapahtumaa seuraava pelko ja myötätunto ovat voimakkaimmillaan. Nykynäkökulmasta tragedian kuvaama kärsimys on muualla kuin fyysisessä kärsimyksessä: kyse on ihmisen osasta ja olemisen ehdoista. Traagisuuden ytimen muodostaa ihmisen kykenemättömyys ymmärtää moraalisten valintojensa taustoja ja ennakoita niiden seurausvaikutuksia. Tragedia on johdonmukainen esitys olemassaolosta, jossa sattumaa, kuolemaa ja tuntematonta ei ole jätetty kuvaamatta.<sup>51</sup>

Anagnorisiksen ja peripeteian ohella keskeinen tragedian juonen rakennetta kuvaava käsite on *hamartia* ('virhe' tai 'erehdys'). Se tapahtuu, kun päähenkilö pyrkii tekemään hyvää tai välttämään osakseen ennustetun onnettomuuden, mutta tekee virheellisen ratkaisun eikä aavista tekonsa seurauksia. Tämä ratkaisu vaikuttaa kaikkeen myöhempään toimintaan, ja tuloksena on usein vääjäämätön tuho.<sup>52</sup> Hamartia on usein seurausta henkilön luonteesta, muttei varsinaisesti luonneviasta. Etenkin draaman tutkimuksessa hamartia on liitetty läheisesti *hybrikseen*, ylimielisyyteen. Tavanomainen tulkinta on ollut, että hamartia on seurausta hybriksestä, ihmisen asettumisesta jumalan asemaan tai sen yläpuolelle: henkilö uhmaa jumalia ja kohtaloo, mutta uhmaa seuraa aina rangaistus, *nemesis*. Aristoteles ei kuitenkaan käsittele hybristä Runousopissaan, jonka sivuilla ei käsitellä jumalien merkitystä teksteissä. Hamartian luonnetta juonen rakenneosana voidaan valottaa draamallisen tai traagisen ironian käsitteen avulla, joita Aristoteles ei myöskään kuitenkaan käsittele.<sup>53</sup>

Tutkiessaan juonen sommittelun keinoja Aristoteles usein asettaa esittelemänsä ratkaisut suorastaan paremmuusjärjestykseen. Kriteerinä on se, kuinka tehokkaasti tragedia saavuttaa päämääränsä, joka on pelon ja myötätunnon synnyttäminen ja näin edelleen *katharsiksen* tuottaminen. Katharsiksen käsite on taiteentutkimuksen ongelmallisimpia ja kiistellyimpiä käsitteitä, sillä Aristoteles jättää sen itse kokonaan määrittelemättä.<sup>54</sup> Timo Heinonen ja muut tutkijat esittävät peräti viisi erilaista tulkintaa, joita katharsiksesta on eri aikoina tehty aina sietokykyä vahvistavasta katharsiksesta tunteiden purkautumiseen ja todellisuuskokemukseen liittyvään emotionaaliseen katharsikseen.<sup>55</sup> Runousopin kääntäjä Pentti Saarikoski tunnistaa käsitteen määrittelyn ongelman ja toteaa, että se on teoksen vaikeimmin tulkittava ja loputtomasti kiistaa aiheuttanut kohta. Saarikosken suomennos kuuluu seuraavasti: ”[- -] herättämällä sääliä ja pelkoa se [tragedia]

<sup>51</sup> Heinonen et. al. 2012, 124, 126–128.

<sup>52</sup> Heinonen et. al. 2012, 128–129.

<sup>53</sup> Heinonen et. al. 2012, 132–133.

<sup>54</sup> Heinonen et. al. 2012, 99, 102.

<sup>55</sup> Heinonen et. al. 2012, 263.

tervehdyttää nämä tunteet.” Saarikoski korostaa, että Aristoteles ei pitänyt sääliä ja pelkoa tuomittavina tunteina ja siksi on väärin yksinkertaisesti ajatella, että tragedia vapauttaisi ihmisen näistä tunteista. Hyvä tragedia tasapainottaa ja vakavoittaa ihmisen, saattaa hänen mielensä tasapainoon. Ja koska hyvä yhteiskunta on henkisesti tasapainoisten ihmisten yhteiskunta, tragedialla ja taiteella on tärkeä yhteiskunnallinen tehtävä.<sup>56</sup>

Aristoteleen määrittelemiä tragedian peruselementtejä löytyy myös *God of War* -pelisarjasta. Se on valtava tarinakokonaisuus, jonka käänteet muodostavat toistuvia ja mutkikkaita kuvioita. Eri peleistä voi kuitenkin erottaa selkeitä alkuosia tai prologeja, käänteitä sekä loppuratkaisuja, jotka saattavat sisältää vihjauksia tulevasta. Myös anagnorisis eli tunnistaminen on usein mukana tukemassa käänteiden yllättävyyttä: esimerkiksi *Ghost of Sparta* Kratokselle paljastuu, että hänen äitinsä Callisto ja veljensä Deimos ovat elossa, ja *God of War II* -pelissä Athene kertoo Zeuksen olevan Kratoksen isä. Monesti Kratoksen kokemat taistelut ja käänteet johtuvat hamartiasta. Liika luottamus oikukkaisiin jumaliin kuten Zeukseen johtaa monesti päähenkilön psyyken haurastumiseen, mikä puolestaan johtaa kärsimykseen. Kratos muistuttaa aristoteelisen draaman sankaria romahtaessaan merkittävästä asemastaan hulluuteen sen jälkeen, kun on joutunut surmaamaan oman äitinsä. Kratoksen kokema kärsimys syntyy samasta asetelmasta, jonka Aristoteles mainitsee: rakkaan ihmissuhteen katkeamisesta äärimmäisellä tavalla, jolloin seurauksena oleva kärsimyskin on erityisen koskettavaa.

### 2.3 Kreikkalaisten myyttien kuolemasta ja manalasta

Vaikkei kreikkalaisella näyttämöllä näytetty katsojille esimerkiksi raakojen murhien yksityiskohtia, kuolema on ollut niiden merkittävä *motiivi* eli toistuva, merkityksellinen elementti<sup>57</sup>. Kuolema oli näkyvillä monin tavoin sairauksien tai sotimisen seurauksena, joten sitä pyrittiin ymmärtämään tarinoiden pohjalta. Tavallisen kreikkalaisen kansalaisen näkemys oli pitkään, että vainaja jatkaa elämäänsä haudassa tai sen lähettyvillä joko hyvántahtoisena tai pahansuopana henkenä. Tämä uskomus sai kuitenkin rinnalleen jo varhain toisen käsityksen. Kyseessä on muun muassa Homeroksen runoissa esiintyvä kuvitelma kuoleman valtakunnasta, kuningas Haadeksen hallitsemasta manalasta, johon periaatteessa kaikki vainajat joutuivat ja jossa he sitten asuvat ja viettävät ilotonta, passiivista varjoelämää, vailla varsinaista kosketusta maanpäällisen maailmaan.

---

<sup>56</sup> Saarikoski 2007, 8–9.

<sup>57</sup> Steinby 2013, 65.

Monet seikat viittaavat siihen, että tämä homeerinen näkemys, joka on oikeastaan Homerosta paljon vanhempi, hyväksyttiin melko yleisesti vanhan käsityksen rinnalle.<sup>58</sup>

Manala mainitaan jo varhain kreikkalaisissa myyteissä, kun kuvataan maailman syntyä ja siihen liittyvää titaanien valtakautta. Titaanien valtiias oli Kronos ja hänen puolisonsa Rhea, joka synnytti Olympoksen jumalat. Kronoksen hallitustapa oli kova ja ylimielinen. Sen vuoksi yön jumalatar Nyks teki hänelle vastavoiman ja loi Thanatoksen, kuoleman, jonka päätöksiä kukaan ei voinut vastustaa. Kronoksen ja Rhean lapset saivat kukin hallittavakseen oman valtapiirin: Zeus voitti ilman, taivaan, pilvien ja ukkosen herruuden; Poseidon sai meret ja Haades manalan. Haadexesta käytettiin myös nimiä Aidoneus, Näkymätön, koska hän saattoi esiintyä näkymättömänä, ja Pluton tai Plutos, koska hänen uskottiin hallitsevan myös maan kätkemiä rikkauksia. Sisarensa Demeterin kanssa Zeus sai Persefonen, josta tuli manalan kuninkaan, Haadexen vaimo.<sup>59</sup> Persefone sai manalan valtiattarena vaikutusvaltaisen aseman ja oli myyteissä Haadesta suositumpi. Haades oli tiukka manalan hallitsija, joka paimensi vainajien sieluja sauvalla, jonka päässä oli lintu.<sup>60</sup>

Kuolleiden valtakunnan ajateltiin olevan jättiläismäinen onkalo maan alla. Kuolemanhengettäret kantoivat vainajat sinne sielujen saattajan eli Hermes-jumalan opastuksella.<sup>61</sup> Manalaa vartioi Kerberos-niminen valtava koira, jolla oli kolme käärmeiden peittämää päätä ja häntä, jonka päässä oli lohikäärmeen kita. Sen tehtävänä oli valvoa, ettei kukaan manalaan tuomituista pääsisi palaamaan elävien keskuuteen.<sup>62</sup> Kuolleet johdatettiin Styks-joen rannalle, jonka yli lautturi Kharon vei heidät maksusta, joka oli vainajan suuhun asetettu kolikko. Styksin lisäksi alamaailmaa halkoi neljä muuta jokea. Niiden nimet kertovat paikan ilmapiiristä. Styks tarkoittaa vihattavaa, Akheron surua, Kokythos valitusta, Flegethon palavaa ja Lethe unohdusta. Kolme tuomaria, kuninkaat Minos, Rhadamanthys ja Aiakos, osoittavat kullekin vainajalle oman paikkansa. Pieni joukko pääsee onnellisten saarilla sijaitsevaan Elysoniin. Suurin osa joutuu ikuisen hämärän peittämälle Asfodeluksen kentälle. Sitä helvettiä, jonka tyyppistä katolilaisessa uskossa on kuvailtu, vastaa parhaiten Tartarokseksi kutsuttu manalan osa. Se on eräänlainen manalan kuritushuone, jossa rangaistaan jumalten vihollisia. Odysseuksen mainitsemien Tityoksen, Tantaloksen ja Sisyfoksen lisäksi Tartaroksessa oli muitakin vankeja. Haadexessa asuu myös demonihahmoja ja kostonhengettäriä.<sup>63</sup>

---

<sup>58</sup> Thesleff 1979, 47.

<sup>59</sup> Castrén 2017, 24, 31–32.

<sup>60</sup> Castrén 2017, 39–40, 66.

<sup>61</sup> Kuula 2006, 26.

<sup>62</sup> Castrén 2017, 217.

<sup>63</sup> Kuula 2006, 26–27.



*Kuva 2: Konsepti Manalasta God of War -pelisarjassa. Kratoksen edessä levittäytyy Tartaroksen laaja alue ja oikealla yläkulmassa näkyy Elysiumin kenttien Maailman pylväs.*

Homeros ja myöhemmät lähteet kertovat myös autuaiden maasta, paratiisista, jonne pääsevät kuolevaisten joukosta vain valitut. Tämä Elysion, myyttinen onnena, on tarkoitettu jumalien suosikeille, jotka on siis varta vasten valittu sinne jo elinaikanaan. Se sijaitsee jossakin lännen ääriässä. Hesiodos ja Pindaros runoilevat valtameren rannikolla sijaitsevista ”autuaiden saarista”. Kirjallisissa versioissa kuvaillaan ennen kaikkea Elysionin luonnonmaisemaa, sen vehreyttä, kukkia, hedelmiä, miellyttävää ilmastoa ja vilvoittavaa länsituulta. Elysion-myytti samoin kuin manalan rangaistukset ovat vanhempaa kerrostumaa kuin aitohomeerinen, synkkä ja passiivisen neutraali kuoleman valtakunta. On oletettu, että näiden vanhojen paratiisi- ja helvettimyyttien jäänteet ovat kreetalaista (minolaista), eivät kreikkalaista alkuperää.<sup>64</sup>

Joidenkin myyttien mukaan vain poikkeuksellisen urheat sankarit eli heerokset onnistuivat tunkeutumaan kuolleiden valtakuntaan ja pääsemään sieltä pois. Myyttien suurin sankari Herakles kävi manalassa peräti kahdesti.<sup>65</sup> Herakles sai sovitustyökseen Kerberoksen ryöstämisen manalasta. Manalan lautturi Kharon ei ollut tottunut kuljettamaan eläviä, joten hän suostui ottamaan Herakleen veneeseensä mutta vasta jumalten käskystä. Perille päästyään Herakles kuuli kaikkialta huokauksia ja valitusta ja huomasi, että vastaan tulevat vainajat välttelivät häntä. Lopulta Herakles pääsi Persefoneen saattamana Haadeksen valtaistuimen eteen, ja kuningas halusi tietää, miksi Herakles oli tullut elävänä manalaan. Heeros kertoi tarinansa niin liikuttavasti, että sekä Haades että Persefone olisivat saattaneet puhjeta kyyneliin, ellei se olisi ollut manalan valtiaille sopimatonta. Haades lupasi Herakleelle Kerberoksen lainaksi. Paluumatkallaan Herakles kulki toista reittiä Elysionin kenttien kautta.<sup>66</sup>

Toinen merkittävä myytti, jossa kerrotaan manalassa kävijästä, liittyy Korintin kaupungin perustaja Sisifokseen, ja siitä on erilaisia versioita. Yhden mukaan Zeus suuttui Sisifokselle, koska tämä

<sup>64</sup> Thesleff 1979, 48.

<sup>65</sup> Kuula 2006, 27.

<sup>66</sup> Castrén 2017, 217–219.

paljasti Aigina-nimisen nuoren naisen isälle tämän suhteen ylijumalan kanssa, minkä seurauksena Zeus raivostui ja käski kuoleman sanansaattajan Thanatoksen noutamaan kuninkaan kahleissa manalaan. Sisyfos oli kuitenkin varuillaan ja sai Thanatoksen vangituksi tämän omilla kahleilla. Seurauksena maan päällä kukaan ei voinut kuolla, ja manalassa alkoi olla paljon tyhjää tilaa. Vaikka Zeukselle selvisi, että Sisyfos ei ollutkaan käynyt manalassa, ovela kuningas pystyi lopulta juonimaan itsensä ulos manalasta ja kuoli lopulta vasta vanhuuttaan. Toisen version mukaan Sisyfos joutui lopulta manalassa vierittämään ikuisesti suurta kivenlohkareta ylös jyrkkää rинnettä pitkin. Sellaisen rangaistuksen katsottiin sopivan miehelle, joka oli niin monta kertaa huiputtanut jumalia.<sup>67</sup>

Kolmas merkittävä manalassa kävijä on Orfeus. Hän oli laulaja, joka kykeni laulullaan hurmaamaan ihmiset, eläimet ja jopa elottoman luonnon. Orfeus rakastui metsänymfi Eurydikeen, mutta tämä menehtyi käärmeen puremaan. Orfeus oli suunniltaan surusta ja ryhtyi suunnittelemaan rakastettunsa noutamista takaisin manalasta. Kun hän saapui perille, hän hurmasi laulullaan koko manalan väen ja keskeytti kaiken toiminnan: Iksionin pyörä ei pyörinyt, Sisyfoksen kivi ei vierinyt, Tantalosta ei vaivannut nälkä eikä jano ja Danaidit lakkasivat ammentamasta vettä seuloillaan. Kerberoskin kesyyntyi ja kostottaret liikuttuivat kyyneliin saakka. Nähtyään Orfeuksen laulujen vaikutukset ja tämän vaimoan kohtaan osoittaman rakkauden Haades ja Persefone päättivät päästää Eurydiken takaisin elävien keskuuteen, ja profeettallisen voimansa vaikutuksesta Orfeus sai siis puolisonsa takaisin. Onnistuneen manalassa käynnin jälkeen hänen ajateltiin hallitsevan sen salaisuudet. Orfeuksen taru sai kuitenkin myöhemmin uuden muodon, jonka mukaan Orfeus rikkoi Haadekselta saamaansa ehtoa, kääntyi katsomaan perässään tulevaa rakastettuaan ja menetti tämän takia Eurydiken peruuttamattomasti. Orfeuksen erityinen kohtalo on kiehtonut paljon jälkipolvia.<sup>68</sup>

Myös Homeroksen runoissa esiintyy myyttejä suurista syntisistä ja jumalien valitsemista autuaista. Eräät muinaisajan rikolliset on tuomittu kärsimään manalassa ikuisesti rangaistustaan, ja Odysseus saa etäältä nähdä heidät: Tityoksen, Tantaloksen ja Sisyfoksen. Toisissa yhteyksissä mainitaan vielä muitakin kuten Iksion. Jotkut sen sijaan ovat päässeet jumalien vertaisiksi. Homeros viittaa esimerkiksi myyttiin Ganymedeesta, jonka Zeus ryösti mukaansa ja vei Olympokselle, jossa hän saa ikuisesti elää jumalien juomanlaskijana.<sup>69</sup>

Monissa muissakin kuin kreikkalaisissa myyteissä kuoleman varjomaailma on maa, jossa laajalti vaeltanut ja erityisen peloton sankari voi käydä – ja josta hän voi myös palata. Herakleen, Sisyfoksen ja Orfeuksen lisäksi manalassa kävi roomalaisen Vergiliuksen Aeneas. Myös

---

<sup>67</sup> Castrén 2017, 255–256.

<sup>68</sup> Castrén 2017, 279.

<sup>69</sup> Thesleff 1979, 47.

suomalaisten oma Väinämöinen kävi Tuonelassa hakemassa loitsuja ja tietoa. On mahdollista, että manalankäyntikertomuksiin ovat vaikuttaneet nimenomaan pohjoisesta tai koillisesta kulkeutuneet käsitykset, joihin kuuluu myytti manalaan viedystä vainajasta, joka tavalla tai toisella saadaan kuoleman valtakunnan mahtien suostumuksella palaamaan takaisin elämään. Tässä voi nähdä ikivanhoja yhtymäkohtia kasvillisuusmyytteihin. Kreikkalaisen mytologian tunnetuin ja samalla selvästi kasvillisuuden kiertokulkuun liittyvä henkiin palauttaminen sisältyy kertomukseen jumalatar Demeteristä ja hänen tyttärestään Persefonesta.<sup>70</sup> Myyttien kuvaama manala on siis vartioitu, pelottava ja salaperäinen alue, johon liittyy piilotettua tietoa ja voimaa. Niiden saavuttaminen kiehtoo, mutta niitä voi tavoitella vain erittäin vahvan syyn perusteella: se voi liittyä voimien hankkimiseen tai rakastetun etsimiseen. Manalassa kävijän täytyy siis olla erityisen rohkea ja taitava, ja sieltä palaaminen vaatii taitojen lisäksi jumalien suopeutta. Tämä erikoinen matka on mahdollinen vain sankareille, joiden rohkeus mahdollistaa äärimmäisen rajan ylittämisen.

## 2.4 Pelit suurten kysymysten äärellä

Tuukka Hämäläinen ja Aleksandr Manzos käsittelevät kuolemaa videopeleissä teoksessaan *Pelien äärettömät maailmat* (2020). Kirjoittajat toteavat, että antiikin filosofi Epikuroksesta asti on tunnettu ajatus siitä, ettei yksilön oma kuolema oikeastaan enää ole osa hänen elämäänsä, sillä kukaan elävä ei varsinaisesti koe kuolemaansa. Tämän vuoksi oma kuolema tunnetaan kuolemanpelkona ja tietoisuutena elämän päättymisestä: ihmiselle itselleen kuolema on kokemisen loppu, yhteisölle taas menetys. Filosofi Sami Pihlström onkin erottanut toisistaan ensimmäisen persoonan kuoleman ja kolmannen persoonan kuoleman. Pihlströmin jaottelu on yhteneväinen sen tavan kanssa, jolla digitaaliset pelit käsittelevät kuolemaa: se voi kohdata joko pelaajan ohjaamaa hahmoa tai toista, pelaajasta riippumatonta pelihahmoa. Peleissä kuolema on keskeinen elementti, vaikka se onkin taiteen ja kulttuurin aiheena äärimmäisen synkkä. Se nähdään helposti tapahtumisen negaationa: epäonnistumisena ja välteltävänä asiana. Kuolema voi olla kaikkein yleisin asia, joka pelissä tapahtuu ja jonka pelaaja kohtaa, mutta hän ei välttämättä paneudu siihen tai mieti sen merkitystä.<sup>71</sup>

Toisin kuin reaali maailmassa, kuolema on pelissä harvoin kaiken loppu, ja tavat, joilla kuolema on peleissä toteutettu, vaihtelevat runsaasti. Klassisissa seikkailu- ja tasohyppelypeleissä hahmolla on rajattu määrä elämiä, ja kamppailun epäonnistuttua koko peli on aloitettava alusta. Joissakin peleissä kuolema merkitsee pelkkää pistemäärän laskua, toisissa pelaaja taas voi menettää lähes

---

<sup>70</sup> Thesleff 1979, 49.

<sup>71</sup> Hämäläinen & Manzos 2020, 18.

kaiken saavuttamansa. Useimmiten kuoleman toteutusta peleissä ohjaavat pelimekaaniset ratkaisut ja jonkinlaiset taitosuoritukset, kun taiteelliset pyrkimykset jäävät taka-alalle. Esimerkiksi monissa suurissa suosituissa peleissä, kuten Call of Duty -sarjassa (2003–), kuollaan runsaasti, enemmän kuin katsotuimmista katastrofielokuvissa. Kuolema voi myös aiheuttaa ristiriidan realistisen ja eheän pelimaailman esittävässä pelissä, kun pelihahmon selittämätön henkiinherääminen rikkoo vaikutelmaa todellisuudesta. Näin tapahtuu esimerkiksi 1800-luvun lopun Yhdysvaltoja kuvaavassa Red Dead Redemption II:ssa (2018), jossa kuolemalla ei ole juurikaan seurauksia ja jossa hahmo voi sen jälkeen jatkaa seikkailujaan edellisen tallennuspisteen tienoilta.<sup>72</sup>

Kuolema liittyy digitaalisissa peleissä erottamattomasti väkivaltaan, jonka toteutus ja graafisuus vaihtelevat valtavasti eleettömistä ja kesyistä inhorealistisen raakoihin. Esimerkiksi Super Mario ainoastaan putoaa ruudusta surullisen fanfaarin saattelemana, kun taas Mortal Kombat -sarjan (1995–) kamppailupeleissä viholliset surmataan toinen toistaan julmemmilla tavoilla. Väkivallasta on keskusteltu paljon siltä kannalta, millainen sen yhteys on tosimaailman väkivaltaan tai kuinka realistiselta pelit näyttävät. Harvemmin sen sijaan puhutaan siitä, miksi ja millaista väkivaltaa pelihahmot toisiaan kohtaan harjoittavat, onko väkivalta jollakin tapaa oikeutettua ja millaisessa kontekstissa se ylipäätään esitetään. On haastavaa käsitellä kuoleman laajempaa viitekehystä: miksi hahmot kuolevat, miten kuolema esitetään ja miten se vaikuttaa pelikokemukseen?<sup>73</sup>

Eri peligenreissä kuolemaan ei liity tosielämään kuuluvaa pelkoa tai rajallisuuden kokemusta. Räiskintäpeleissä, esimerkiksi Call of Dutyssä, yksittäisellä elämällä ei ole juuri mitään arvoa, ja jos pelihahmo kuolee, ei pelaaja menetä juuri mitään – paitsi ehkä kyseisen ottelun. Elämä ei olekaan rajallista, eikä mitään kuolemanpelkoon vertautuvaa kokemusta voi tunnistaa. Kuoleman seuraukset muuttuvat hieman, kun siirrytään battle royale -pelimuotoon. Siinä suuri joukko pelaajia pudotetaan samalle pelikartalle, jossa käydään kamppailua joko pienissä tiimeissä tai kaikki kaikkia vastaan ja kullakin pelaajalla on ottelussa vain yksi elämä. Ottelun edetessä ja pelaajaluvun laskiessa kuolemasta muodostuu entistä suurempi uhka. Pelialue kutistuu tasaista tahtia, mikä ajaa pelaajat pakostakin kohtaamaan toisensa, kunnes jäljellä on usein vain kourallinen pelaajia hyvin pienellä alueella. Tässä tilanteessa kuoleman uhka tuntuu jo huomattavasti suuremmalta kuin loputtomat elämät tarjoavassa monipelissä. Selviytymispelit puolestaan heittävät pelaajan vihamieliseen ympäristöön, jossa tavoitteena on ensisijaisesti pysyä hengissä. Lopullinen tavoite voi olla vaikkapa eteneminen pelin tarinassa tai pelimaailman salaisuuksien löytäminen. Selviytymispelit eroavatkin useimmista muista peleistä jo siksi, että niissä kuolema uhkaa pelihahmoa koko ajan – jopa silloin,

---

<sup>72</sup> Hämäläinen & Manzos 2020, 20–22.

<sup>73</sup> Hämäläinen & Manzos 2020, 22–24.

kun pelaaja ei tee mitään, jolloin häntä uhkaa nälkiintyminen ja energian hupeneminen. Jatkuva kuoleman välttely muuttaa olennaisesti pelin sekä pelaajan suhtautumista kuolemaan. Joissakin selviytymispeleissä on myös käytössä niin sanottu *permadeath* eli lopullinen kuolema: jos pelihahmo kuolee, on eteneminen aloitettava kokonaan alusta.<sup>74</sup>

Pelien interaktiivisuus vahvistaa samastumista hahmoihin ja täten myös pelaajan emotionaalista kokemusta tarinasta. Tutkijat Christoph Klimmt, Dorthée Hefner ja Peter Vorderer ovat esittäneet psykologiaan perustuen, että henkilöhahmoihin samastutaan peleissä voimakkaammin kuin esimerkiksi televisiosarjoissa ja kirjallisuudessa. Tutkijat argumentoivat, että tämä johtuu erityisesti pelaajan mahdollisuudesta vaikuttaa pelihahmoon ja tämän toimintaan. Ajatus voimakkaammasta samastumisesta vastaa varmasti monien pelaajien kokemusta, mutta ilmiölle on myös empiirisiä todisteita. Esimerkiksi aiemmassa tutkimuksessaan samat tutkijat vertailivat samastumista hahmoihin peliä pelanneiden koehenkilöiden ja pelkkää pelivideota katsoneiden koehenkilöiden välillä, jolloin havaittiin, että peliä pelanneet samaistuivat hahmoihin voimakkaimmin.

Samastuminen on kuitenkin aina vain osittaista ja samalla aktiivinen prosessi, johon pelaaja voi jossain määrin omalla tahdollaan vaikuttaa, mutta joka voi päättyä hahmon kuolemaan. Loppujen lopuksi useimmiten kuolema on pelissä pikemminkin metaforinen tapahtuma, joka osoittaa tai ennustaa vaikkapa muutosta, ei välttämättä kirjaimellista kuolemaa. Pelissä kuolema on usein vain siirtymä yrityksestä toiseen, eikä sillä välttämättä ole mitään yhteistä tosimaailman kuoleman kanssa.<sup>75</sup>

Tapani Joelsson ja Markku Reunanen ovat tarkastelleet kuolemaa, hautaamista ja suremista videopeleissä. Tutkijat korostavat, että peligenret ovat epätarkkoja ja moniulotteisia, mutta että on löydettävissä tiettyjä ryhmiä, joilla on yhteisiä piirteitä kuoleman käsittelyssä. Kuolema on aina läsnä toiminta- ja ammuntapeleissä, kuten vanhan koulukunnan kolikkopelitoiminta *Ghosts 'n Goblinsissa* (1985), kolmannen persoonan ammuntopeli *Max Payne 3:ssa* (2012) ja toimintaa sekä seikkailua yhdistelevässä *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* -pelissä (1998). Itsestään selvästi kuolema on kiinteä elementti myös sotaa käsittelevissä peleissä kuten *Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots* (2008) ja *This War of Mine* (2014), jonka näkökulma on siviileissä. Rauhanomaisempaa aiheen käsittelyä edustavat erilaiset simulaatiot kuten *Sims*-pelisarja, joka kattaa eliniän viimeisetkin vaiheet: kuollessaan simit saavat hautapaikan ja muut simit voivat ilmaista surua haudan äärellä. Kuolema on yleinen vieras myös seikkailupeleissä.<sup>76</sup>

---

<sup>74</sup> Hämäläinen & Manzos 2020, 30–34.

<sup>75</sup> Hämäläinen & Manzos 2020, 43–44, 47.

<sup>76</sup> Joelsson & Reunanen 2019.

Lajityyppien tavoissa esittää kuolemaa, hautaamista ja suremista on selkeitä eroja, ja kuolema on viime kädessä alisteinen pelimekaniikalle. Nopeatempoisissa ammuntapeleissä vainajat katoavat tyypillisesti ilmaan, mihin ovat vaikuttaneet myös tekniset ratkaisut. Tarinallisista peleistä löytyvät tarkimmat ja monipuolisimmat kuoleman kuvaukset, joilla herätellään pelaajassa tunteita. Tutkijat muistuttavat, että pelit eivät elä omassa tyhjiössään vaan osana muiden viihdetuotteiden, kuten elokuvien, tv-sarjojen ja sarjakuvien verkostoa. Kuoleman ja esimerkiksi hautausmaiden kuvaukset on todennäköisesti alkujaan omaksuttu jostakin toisesta mediasta ja sovitettu digitaalisiin peleihin, ainakin siihen saakka, kunnes ne ovat muuttuneet osaksi pelien omaa kaanonia.<sup>77</sup>

God of War -pelisarjalle on tyypillistä genrensä mukaisesti toistuva väkivalta ja siitä johtuvat lukuisat kuolemat. Nopeimmin tuonpuoleiseen siirtyvät Kratoksen vastustajat, joiden kanssa kamppailua kuvataan nopeatempoisesti ja verisesti erilaisia tehosteita käyttäen. Näille kuolemille on tyypillistä lopullisuus, ja samanlaisen kohtalon kokee pelisarjan kronologisesti ensimmäisessä Ascension-pelissä Kratoksen ystävä Orkos. Hänen menehtymisensä kuvataan välianimaation avulla, jolloin siitä muodostuu tunteisiin vetoava osa pelin narratiivia. Kuoleman joutuvat kohtaamaan myös Kratoksen vaimo Lysandra ja tytär Calliope jo ennen varsinaisia pelisarjan tapahtumia, ja perheen kuolema onkin aivan olennainen koko pelisarjan pääjuonelle eli Kratoksen toiminnalle. Vaimo ja tytär jäävät tuonpuoleiseen, ja samanlainen kohtalo kuoleman jälkeen on God of War III:ssa tapetuilla Olympos-vuoren jumalilla, muun muassa mertenjumalalla Poseidonilla ja ylijumalalla Zeuksella. Pelisarjalle on tyypillistä myös Kratoksen toistuva vierailu Manalassa.



*Kuva 3: Kratos Asphodelissa, Styks-joen rannalla pudottuaan Manalaan Chains of Olympuksessa.*

---

<sup>77</sup> Joelsson & Reunanen 2019.

## 3 Kuolema juonen elementtinä Chains of Olympuksessa

### 3.1 Aristoteleen valossa

*Kuolema on pako, Kratos. Sinä olet Spartan soturi, et pelkuri. Vain pelkuri hyväksyy kuoleman.*<sup>78</sup>

Chainsin taustana oleva kreikkalainen mytologia on monimuotoinen kulttuurinen kokonaisuus, jota voidaan selittää eri tavoilla. Yksi niistä on strukturalistinen eli rakennetta avaava selitys. Sen mukaan myyteillä on välitystehtävä eli niiden tarkoituksena on sovittaa erilaisia vastakohtaisuuksia yhteen. Niistä tärkein on luonnon ja kulttuurin vastakkaisuus, ja tähän liittyvät myös ihmisten ja jumalien, vanhan ja uuden sekä elämän ja kuoleman vastakohtaisuus. Myytin merkitys ei ole kerrontatilanteessa vaan rakenteessa, jossa merkittävät vastakohtaisuudet ja ristiriitaisuudet esitetään ja sovitetaan. Voidaan siis nähdä, että myytti on eräänlainen oppimismenetelmä, jossa käsittämättömät ja sattumanvaraiset elementit johdetaan käsitettävään malliin.<sup>79</sup> Paitsi myytin kokonaisuutta, myös videopelin narratiivia ja kuolemaa sen osana voi käsitellä rakenneosien sekä juonen elementtien näkökulmasta.

Chains of Olympus -pelin lähtökohta on elämän ja kuoleman vastakkainasettelussa. Peli kertoo päähenkilö Kratoksen tehtävästä pelastaa auringonjumala Helios Manalasta. Pelin alkutilanteena on se, kun jumalat pyytävät häntä kukistamaan Attikaan hyökänneet persialaiset. Tämä ensimmäinen taistelu toimii samalla tutoriaalina, eli sen avulla pelaaja oppii, miten peliä pelataan ja miten hän voi ohjata Kratosta. Prologin kertojana toimii Gaia, joka myyteissä on maan henkilöitymä, mutta joka pelisarjassa on adaptoitu titaanien johtajaksi. Peli alkaa Gaian sanoilla, jotka asettavat pelaajan Kratoksen hankalaan asemaan ja johdattavat juonen alkutilanteeseen:

Kärsittyään vuosia Kratos, joka kerran tunnettiin mahtavana spartalaisena kenraalina ja nykyään Spartan haamuna, oli lupautunut Olympoksen jumalien mestariksi. Vastapalveluksena hän toivoi vain sitä, että pääsisi eroon painajaisista, jotka olivat piinanneet häntä aivan liian kauan. Mutta nyt hänen ainoa hengähdystaukonsa, hänen ainoa helpotuksensa menneisyytensä synneistä, löytyi taistelun tuoksinasta. Jumalat olivat kutsuneet Kratoksen kukistamaan käsittämättömän pahan: persialaisten armeijan ja heidän aiheuttamansa kaaoksen Attikan kaupungissa.<sup>80</sup>

Tämän jälkeen Chainsin juoni etenee pelattavien osuuksien, dialogin ja välianimaatioiden avulla, jotka vuorottelevat ja rakentavat narratiivikokonaisuuden. Pelattavia osuuksia on luonnollisesti eniten, ja ne painottuvat taistelukohtauksiin ja pulmien ratkaisuun. Kratos eli pelaaja taistelee sekä

---

<sup>78</sup> God of War 2005.

<sup>79</sup> Simonsuuri 2002, 42–43.

<sup>80</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

historiallisia sotajoukkoja että mytologioissakin mainittuja hirviöitä kuten basiliskia ja kyklooppeja vastaan. Pulmien ratkaisua edustaa esimerkiksi linnakkeessa eteneminen ja sen puolustaminen katapultein. Pelattavat osuudet rakentavat pelin maailmaa ja päähenkilön aggressiivista henkilökuvaava, toimivat jännittävinä elementteinä ja siirtyminä vaiheesta toiseen. Dialogi puolestaan antaa pelaajille tietoa siitä, mitä tehdä seuraavaksi, ja osoittaa minkälaisia syitä henkilöhahmoilla, varsinkin jumalilla, on toimintaansa. Välianimaatioilla on tärkeä tehtävä juonen eteenpäin viemisessä. Näiden pelitekniikkojen merkitystä narratiivissa tarkastelen aluvuossa 3.3.

Aloitan pelin narratiivin tutkimisen määrittelemällä juonen osien tehtävät ja liittämällä niihin ne tavat, joilla kuoleman teema on mukana. Lähtökohtanani ovat olleet hyvin yleisesti käytössä olevat, Aristoteleen *Runousopin* määrittelemät draaman kaaren osat eli alkutilanne, nouseva toiminta, käänne, huippukohta ja ratkaisu. Olen kuitenkin tarkentanut juonen osien tutkimista Aristoteleen käyttämällä käsitteillä, jotka täsmentävät kokonaisuuden rakentumista. Olen tiivistänyt pelin tapahtumasarjan yhdeksäksi osaksi, jotka olen esitellyt taulukossa 3.

Juonen osa	Tapahtumat	Tehtävä narratiivissa	Kuoleman esiintymistapa
Osa 1: Kaksi kaupunkia	Kratos taistelee persialaisia ja heidän mukanaan tullutta basiliskia vastaan. Voiton jälkeen hän todistaa auringon putoamisen taivaalta.	Päähenkilö ja juonen alkutilanne esitellään	Sodan uhreja kuolee: persialaisia ja attikalaisia
Osa 2: Helioksen temppele	Kratos saa tietoa ryöstetystä Helioksesta Athenelta ja Eokselta.	Nouseva toiminta	Morpheuksen, unen jumalan, airuet tulevat esiin
Osa 3: Olympoksen luolastot	Eos anelee Kratosta pelastamaan Helioksen. Kratos päätyy tuliratsujen viemänä Manalaan.	Takauma (Kratos muistelee perhettään) ja käänne ( <i>peripeteia</i> )	Kratos saapuu Manalan rajalle
Osa 4: Manalan lautturi	Kratos kohtaa Manalan lautturi Charonin	Käänne ( <i>peripeteia</i> )	Kratos putoaa Tartarokseen
Osa 5: Titaanit	Kratos näkee kahlitut titaanit, kukistaa Charonin Manalasta saamallaan aseella ja näkee tyttärensä Calliopen	Nouseva toiminta, käännteitä ( <i>peripeteia</i> )	Kratos kulkee Tartaroksessa ja näkee kidutettuja sieluja
Osa 6: Kuolleiden kuningatar	Kratos tapaa Manalan kuningattaren Persephonen ja vaatii tyttärensä tapaamista. Kratos luopuu aseistaan	Nouseva toiminta, kohtalokas virhe ( <i>hamartia</i> )	Manalan kuningatar osoittaa valtaansa ja muistuttaa Morpheuksen voimasta
Osa 7: Traaginen jälleennäkeminen	Kratos kohtaa tyttärensä, mutta joutuu luopumaan tästä Persephonen juonen takia	Tunnistaminen ( <i>anagnorisis</i> ), käänne ( <i>peripeteia</i> )	Elysiumin kentät; Manalan kuningatar kertoo aikomuksensa tuhota maailman

Osa 8: Atlaksen kohtalo	Kratoksen kohtalo sinetöityy: jumalien ote pitää, eikä hän saa takaisin tytärtään	Muutos ( <i>metabasis</i> ), ratkaisu, kärsimys ( <i>pathos</i> ), ennakointi	Atlas joutuu Manalaaan kannattelemaan maata, Morpheus vetäytyy varjoihin
Epilogi	Kratos putoaa Aurinkovaunuista ja jää tajuttomana maahan	Häivytytys	Athene ja Helios estävät Kratosta murskautumasta

**Taulukko 3:** Chains of Olympus -pelin juonen osat.

Juoni on keskeinen käsite sekä tragedialle että narratologian teorialle, jossa erotetaan vielä käsitteet *juoni* ("plot") ja *tarina* ("story", "fabula"). Tarinalla tarkoitetaan tällöin kertomuksen, esimerkiksi antiikin myytin kokonaisuutta, ja juonella sitä konstruktiota, jonka kirjailija on teokseensa tarinan kokonaisuudesta luonut. Juonen olennaisia rakenneaineiksia ovat tapahtumien järjestys ja kesto. Juoni ei useinkaan noudata tarinan kronologiaa, vaan sisältää tyypillisesti ajallisia hyppyjä ja aukkoja, ennakoiteja ja takaumia. Aristoteles käytti myös käsitettä *mythos* tarkoittamaan toisaalta juonta, toisaalta myös tapahtumien kokoonpanoa. Termi käsittää *Runousopissa* näin ollen sekä juonen rakenteen että sisällön.<sup>81</sup> Englantilainen antiikintutkija Stephen Halliwell puolestaan käyttää mythoksen kokonaisuudesta sanaa *juonirakenne*. Hän korostaa, että juonirakenteella on tiukka yhteys tragedian vaikutukseen: kuvattujen tapahtumien johdonmukainen rakenne tuottaa katsojassa pelon ja myötätunnon tunteita eli *katharsiksen*.<sup>82</sup> Tässä tutkielmassa käytän tarina-sanaa pelin narratiivin synonyyminä. Juonen käsite puolestaan tarkoittaa tekstissäni tapahtumasarjaa.

Aristoteleen määritelmän mukaan tragedian tulee kuvata loppuun suoritettua, kokonaista toimintaa, jonka pituus on rajoitettu. Tragedia siis on suljettu teos, jolla on kokonaisena alku, keskiosa ja loppu. Ihanteellisessa juonessa tapahtumat seuraavat toisiaan johdonmukaisesti syyn ja seurauksen ankaraa logiikkaa noudattaen alusta keskiosan kautta loppuun, ja johdonmukaiselle rakenteelle on olennaista todennäköisyys ja välttämättömyys.<sup>83</sup> Chainsin juonirakenne on erittäin selkeä ja looginen: tapahtumat etenevät Kratoksen toiminnan mukana, joka perustuu auringonjumalan vapautustehtävään kuoleman valtakunnassa ja joka etenee alkutilanteen ja keskikohdan kautta kohti loppua. Lineaarisen juonen rikkoo kaksi takaumaa, jotka ovat kuitenkin olennaisia pelin loppuratkaisun kannalta. Se muistuttaa rakkaiden ihmisten kuoleman merkityksestä, perustelee vaimon ja tyttären tärkeyden Kratokselle ja pohjustaa Manalassa tapahtuvan käänteen merkityksen. Suurimmat tunteet pelin juoni herättää lähellä loppua, kun Kratos joutuu hylkäämään tyttärensä pelastaakseen maailman Persephonon pirullisen suunnitelman seurauksena: Kratos menettää

<sup>81</sup> Heinonen et. al. 2012, 103–105.

<sup>82</sup> Halliwell 1987, 24.

<sup>83</sup> Aristoteles 1967, 27–29.

tyttärensä joka tapauksessa, mutta vain tämän Manalaan jättäminen estää sekä Calliopen että maailman tuhoutumisen.

Ansiokas tragedia vaatii Aristoteleen mukaan käänteitä (*peripeteia*) ja tunnistamisia (*anagnorisis*)<sup>84</sup>. Käänte ei merkitse ratkaisua fiktion maailmassa: se ei pura juonen jännitettä vaan ainoastaan suuntaa sen uudelleen. Siten *peripeteia* rytmittää ja rakentaa toiminnan dynamiikkaa. Toiminnan monikerroksisuus syntyy ennen kaikkea siitä, että *anagnorisis* ja *peripeteia* tapahtuvat eri henkilöille eri aikaan tai eri tasoilla. Esimerkiksi Oidipus-tragedian tarinalle on tyypillistä, että kuningatar Iokaste ymmärtää kauhistuttavan tapahtumaketjun paljon aikaisemmin kuin kuningas Oidipus. *Anagnorisis* ja *peripeteia* saattavat kuitenkin olla myös samanaikaisia, mitä Aristoteles piti ansiokkaana piirteenä. Hän myös korosti sitä, että näiden elementtien vaikutus on tehokkain, kun ne johtuvat loogisesti tosistaan ja ovat yllätyksellisiä.<sup>85</sup>

Chainsin narratiivista tiivistetty taulukko 3 osoittaa, että Kratoksen toiminta ja hänen kohtaamansa tilanteet etenevät johdonmukaisesti kohti Manalassa tapahtuvaa juonen huippukohtaa, joka on pelaajalle odottamaton. Helioksen etsintämatkallaan Kratos tajuaa tehneensä kohtalokkaan virheen (*hamartia*), kun on luottanut jumalatar Persephoneen ja suostunut luopumaan aseistaan. *Anagnorisis* ja *peripeteian* ohella tärkeä elementti juonen loogisuuden kannalta on juuri tällainen erehdys, kun keskushenkilö pyrkii tekemään hyvää tai välttämään osakseen ennustetun onnettomuuden, mutta tekee virheellisen ratkaisun vastoin parempaa tietoa tekonsa seurauksista. Tämä ratkaisu vaikuttaa kaikkeen myöhempään toimintaan, ja tuloksena on usein vääjäämätön tuho, katastrofi. *Hamartia* usein sysää tapahtumat liikkeelle, ja se vaikuttaa keskeisesti kaikkeen myöhemmin tapahtuvaan. Se on siten keskeinen looginen linkki tapahtumien rakenteessa, ja se antaa ymmärrettävän syyn onnen kääntymiseen. Toisin sanoen *hamartia* kytkee henkilön toiminnan traagisiin seurauksiin ja kohtalon vaihteluihin tavalla, joka on johdonmukainen eikä perustu vakavaan moraaliseen syyllisyyteen.<sup>86</sup>

Kratoksen suurin erehdys on laskea aseensa Manalassa, kun Persephone lupaa tälle pääsyn Elysiumin kentille tyttären luo. Jumalatar kuitenkin huijaa heerosta. Kratos on kuvitellut pystyvänsä pelastamaan rakkaan tyttärensä Calliopen kuoleman valtakunnasta, mutta tunnistamisen (*anagnorisis*) hetkellä heeros tajuaa olleensa vain pelinappula jumalattaren julmassa suunnitelmassa, joka on alkanut, kun Atlas on repinyt Helioksen taivaalta.

---

<sup>84</sup> Aristoteles 1967, 35–36.

<sup>85</sup> Heinonen et. al. 2012, 113, 115

<sup>86</sup> Heinonen et. al. 2012, 128–130.

- Persefone: Minä päästin Atlaksen vapaaksi.
- Kratos: Sinä?
- Persefone: Riisuutuessasi sääliittävästi aseistasi, Atlas suoritti antamani tehtävän loppuun. Hän tuhoaa auringon voiman avulla pylvään, joka pitelee maailmaa – ja Olymposta sen mukana.
- Kratos: Mutta miksi?
- Persefone: Luulitko, että oli minun oma valintani mennä naimisiin miehen kanssa, jota en rakastanut? Elää elämää, jota en itse valinnut? Jumalat, jotka kerran pitivät minua omanaan, pettivät minut. Mutta ei enää. Pylvään tuhouduttua maailma palautuu kaaokseen!
- Kratos: Ja mitä sinulle sitten tapahtuu?
- Persefone: Saan rauhan ja vapaudun tästä onnettomasta olemassaolosta. Kuolen, mutta se on oma valintani.
- Calliope: Isä! Mitä tapahtuu? Pelkään!
- Persefone: Itsekkyydessäsi ja halussasi olla tyttäresi kanssa olet saanut aikaan hänen rappionsa.
- Kratos: Ei...
- Persefone: Myös Elysium tuhoutuu, Kratos. Hän kuolee.<sup>87</sup>

Tämä pelin loppupuolelle syntyvä jännityselementtien tiivistymä aloittaa pelin huippukohdan, jonka keskeinen tilanne on päähenkilön oivalluksen hetki. Aristoteles määrittelee *Runousopissaan* kuusi oivalluksen, tunnistamisen, eri lajia: tunnusmerkin (esimerkiksi arven tai syntymämerkin) avulla tapahtuvat, runoilijan paljastamat, mieleen palautumisesta johtuvat, päättelemällä tapahtuvat, katsojien virheelliseen päättelyyn perustuvat tai todennäköisiin tapahtumiin perustuvat oivallukset. Hän pitää viimeistä lajia ansiokkaimpana etenkin, jos siihen liittyy käänne.<sup>88</sup> Juuri viimeiseksi mainitun kaltainen on Chainsin *anagnorisis*: Kratos tajuaa tilanteen, minkä seurauksena juoni kääntyy uuteen suuntaan eli Calliopen kohtaloksi muodostuu jääminen Manalaan, eroon isästään. Calliope on siis myyttienkin mukainen kuolevainen, joka ei voi poistua kuolleiden valtakunnasta. Aristoteles määrittelee juonet *suoriksi* tai *taitteisiksi* (Saarikosken käänöksessä *yksinkertaisiksi* ja *monisäikeisiksi*)<sup>89</sup>. Suorasta juonirakenteesta on kysymys, kun toiminta ei sisällä käännettä eikä tunnistamista vaan muutos alkutilanteen ja loppuratkaisun välillä tapahtuu suoraviivaisesti: traaginen sankari syöksyy suoraan kohti tuhoaan ilman *peripeteiaa*. Tähänkin juoneen kuitenkin sisältyy *metabasis*, muutos onnesta onnettomuuteen. Taitteisissa juonissa muutokseen liittyy käänne

<sup>87</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>88</sup> Aristoteles 1967, 45–46.

<sup>89</sup> Aristoteles 1967, 33.

ja/tai tunnistaminen.<sup>90</sup> Chainsin juoni on taitteinen, sillä se sisältää useita käännteitä. Edelleen sen loppuratkaisu alkaa muotoutua selkeästi jo käänteen aikana, ja *metabasis* edellyttää tarinan alun jälkeen ongelman jatkokehittelyä. Aristoteleen mukaan taitejuoninen tragedia on parempi kuin suora, sillä sen tunnevaikutus tehostuu käännekohtien ja tunnistamisten myötä. Hänen mukaansa taitteisen juonirakenteen päätöksen tulee kuitenkin olla yksilopuinen, jossa juoni päättyy samantyyppisesti eli katastrofaalisesti jokaisen henkilön kannalta.<sup>91</sup> Chainsin juoni on osittain aristoteelisen tragedian tyyppinen, sillä sen loppuratkaisu pelastaa suurelta katastrofilta muut kuolevaiset paitsi Kratoksen perheineen. Mytologian juonikuvioita kuitenkin rikkoo se, että jumalatar Persephone tuhoutuu, mikä johtaa Kratoksen ja Manalan valtiaan Haadeksen katkeraan taisteluun God of War III -pelissä. Pelin käänne ennakoisi sarjan tulevan osan tarinaa.

*Anagnorisisen, peripeteian ja hamartian* ohella neljäs juonen osatekijä on *Runousopin* mukaan *pathos* eli kärsimyksen kokeminen. Aristoteles määrittelee sen seuraavasti: ”[- -] kärsimys on tuhoava tai tuskaa tuottava teko, esimerkiksi murhat näyttämöllä, kidutukset, pahoinpitelyt ja muut sellaiset.”<sup>92</sup> Antiikin aikaiselle tragedialle oli tyyppillistä, että väkivaltaa ja kärsimystä ei välttämättä esitetty näyttämöllä, vaan katsojille osoitettiin tällaiset kärsimystä aiheuttavat kohdat esimerkiksi sanantuojiin viestien avulla. Ne olivat tarinan elementtejä, joita ei varsinaisesti esitetty. Nämä pelkoa ja myötätuntoa herättävät teot ovat kuitenkin Aristoteleen mukaan olennaisia. Usein kärsimyksen ja katastrofin taustalla on inhimillisesti katsoen mahdoton valintatilanne valtiollisten ja henkilökohtaisten velvollisuuksien välillä, sillä Aristoteleelle etiikan, poetiikan ja politiikan välinen sidos on kiinteä. Tragedian kuvaama kärsimys ei siis olekaan pelkkää fyysistä kärsimystä: kyse on ihmisen osasta ja olemisen ehdoista.<sup>93</sup> Stephen Halliwell pitää vaihtelua onnen ja menestyksen ja tuskan ja kärsimyksen välillä tragedian keskeisimpänä elementtinä. *Pathos* liittyykin siis kiinteästi kohtalon käännteiden mukanaan tuomaan tunteeseen maailman epävakaudesta, ja traagisuus liittyy ihmisen olemassaoloon, jossa sattuma, kuolema ja tuntematon ovat läsnä.<sup>94</sup> Pelin huippukohta osoittaa Kratoksen tilanteen lohduttomuuden:

Kertoja: Valinta oli hänelle päivän selvä, mutta silti mahdoton tehdä. Jos hän jäisi tyttärensä luokse, se tarkoittaisi maailman loppua, ja näin myös tytön tuhoa. Pysäyttääkseen Persephonen ja Atlaksen, hänen täytyisi hylätä tyttärensä, ikuisesti. Vihamielisyyden ja kiukun jumalia kohtaan yltyessä hän tiesi, ettei mitään muuta ollut tehtävissä. [- -]

<sup>90</sup> Heinonen et. al. 2012, 116.

<sup>91</sup> Heinonen et. al. 2012, 116, 119–120.

<sup>92</sup> Aristoteles 1967, 36.

<sup>93</sup> Heinonen et. al. 2012, 125–128.

<sup>94</sup> Halliwell 1987, 120.

Kertoja: Kratos ymmärsi pian, että mitä hän sai ihmisyydellä, hän menetti vaikutusvallassaan. Hänestä pitäisi tulla jälleen se hirviö, joka hän kerran oli, jos hän halusi kukistaa Persephonen. [- -]

Kertoja: Hänestä pitäisi tulla Spartan haamu jälleen kerran, jotta hän voisi pelastaa lapsensa. [- -]

Kertoja: Hänen täytyi uhrata elämä tyttärensä kanssa, jotta tämä voisi elää.

Calliope (itkien): Ei! Isä, ei!

Kertoja: Sillä hetkellä Kratos tiesi, ettei hänen kohtalonsa ollut Calliopen luona. Kohtalottaret eivät olleet niin hyvätahtoisia.<sup>95</sup>

Chainsissä Kratos kohtaa epäoikeudenmukaisuuden siten, että hän menettää lopullisesti rakkaan tyttärensä eli koko elämänsä perustavanlaatuisen kiinnekohdan. Sattumaa edustaa Manalan jumalattaren Persephonen suunnitelma, joka on täysin piittaamaton kuolevaisten onnesta tai kohtuudesta. Kratos joutuu luopumaan onnesta Calliopen kanssa jo toistamiseen, ja tämä luopuminen on lopullinen, mikä korostaa heeroksen *pathosta*. Traagisuuden ytimen muodostaa Kratoksen kyvyttömyys ennakoida jumalien ajatuksenjuoksua. Seurauksena on tyttären jääminen yksin kuoleman valtakuntaan.

### 3.2 Monomyytin matkakohteena

Uskontotieteilijä Joseph Campbellin mukaan ikiaikaiset tarinat ovat kautta aikojen koostuneet samantyyppisistä elementeistä, joilla on edelleen merkitystä, ja lukuisien sankarihahmojen seikkailujen vaiheet osoittavat, että uusissa tarinoissa on kuvattu uudelleen se, minkä myytit ovat aina ilmaisseet.<sup>96</sup> Kirsti Simonsuuren mielestä maantieteellisesti ja ajallisesti toisistaan etäisten kulttuurien mytologioiden samankaltaisuudet voivat selittyä kulttuurisilla yhteyksillä tai sillä, että ihmiset sepittävät samankaltaisissa olosuhteissa samantyyppisiä tarinoita. Toisaalta samankaltaisuuksien tarkastelu osoittaa, että peruskertomusten määrä ei kaiken kaikkiaan ole kovinkaan suuri. Tällöin myytit ovat jatkuvassa syntymisen ja kertomisen tilassa. Olennaista on niissä käytetty kieli, joka on hyvin metaforista. Tarinoiden ymmärtäminen vaatii siis aina tulkintaa.<sup>97</sup>

Eri puolilla maailmaa, eri kansojen kertomissa myyteissä keskeinen motiivi on kuolema, joka liittyy sankareiden tekemään matkaan. Matkalla tavoitellaan aarretta tai merkityksellistä asiaa, joka antaisi sankarin yhteisölle uutta voimaa ja uusia mahdollisuuksia. Myyteissä annetaan se kuva, että uutta luovat teot – esimerkiksi uskonnolliset, poliittiset tai henkilökohtaiseen elämään liittyvät –

---

<sup>95</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>96</sup> Campbell 1990, 45.

<sup>97</sup> Simonsuuri 2002, 51.

juontuvat siitä, että niiden tekijä on jollakin tavoin kuollut maailmalta. Ihmiskunta selittää tarinoissaan yksimielisesti myös sitä, mitä tapahtuu sen välivaiheen aikana, jolloin henkilö on ikään kuin olemattomissa, ja minkä ansiosta hän palaa takaisin uudestisyntyneenä, suurena ja täynnä luovaa voimaa.<sup>98</sup>

Campbell on tiivistänyt tutkimukseensa *Sankarin tuhannet kasvot* ne tunnusmerkit, joita voi löytää globaalisti eri kulttuurien sankaritarinoista. Nämä piirteet ovat niin yhteneviä, että hän on antanut kuvaamalleen juonirakenteelle nimen *monomyytti*. Sen mukaan sankaritarinoiden ja myyttien keskeisiä vaiheita ovat seuraavat: 1) ero tai lähtö, joka on seurausta seikkailuun kutsumisesta, 2) initiaatio eli koetusten ja voittojen vaihe sekä 3) paluu, johon kuuluu liittyminen jälleen yhteisöön. Monomyytin ydin muodostaa seuraavan juonikaavan: ”Sankari uskaltautuu tavallisesta arkimaailmasta yliluonnollisen ihmeen alueelle. Hän kohtaa siellä tarunomaisia voimia ja perii salaperäiseltä seikkailuretkeltään täyttyneenä voimalla, joka tuo siunauksen hänen lähimmäisilleen.”<sup>99</sup>

Simonsuuri korostaa matkamyyteissä olevaa uutta luovaa voimaa. Myytti rakentaa jatkuvuutta, liittää ilmiöitä toisiinsa ja toimii itse ilmiönä, joka on välitilassa, siirtymävaiheessa toisesta toiseen. Se voi kertoa esimerkiksi, kuinka kuolemattomasta jumalasta tulee kuolevainen ihminen tai kuolevaisesta jumalien kaltainen sankari. Näiden kertomusten erityinen voima on siinä, että ne tapahtuvat tilassa, jossa ihmisen tietoisuus siirtyy uuteen vaiheeseen. Jokainen ihminen, yhteisö tai yhteisöllinen ilmiö kulkee yhä uudelleen samankaltaisen prosessin lävitse kohti toista olotilaa. Siinä on erotettavissa lähdön (eroamisen) tapahtuma, sitten välitilan (liminaalisuuden tai marginaalisuuden) tapahtuma ja lopuksi paluun (yhteisöön liittymisen) tapahtuma. Myytin kiinnostavin alue on juuri välitila, jossa kommunikoidaan ihmisten ja jumalien välillä sekä tunnetun ja tuntemattoman välillä.<sup>100</sup>

Taulukko 3 (sivut 31–32), jossa olen määritellyt pelin yhdeksän osaa, osoittaa, että Chains noudattaa suurelta osin monomyytin eli lähtemisen, välitilan ja paluun kaavaa: olennaista on matkaaminen kuoleman valtakuntaan, paikkaan, jossa tavallinen kuolevainen ei pystyisi toimimaan mutta jossa käymisellä on erityisiä seurauksia. Pelin kertojana toimiva Gaia antaa pelaajalle useita vihjeitä Kratoksen matkan erityisluonteesta ja sen pelottavasta kohteesta ensimmäisen ja toisen osan taitekohdassa:

---

<sup>98</sup> Campbell 1990, 45.

<sup>99</sup> Campbell 1990, 41, 45.

<sup>100</sup> Simonsuuri 2002, 25–26.

Kertoja: Nähdessään auringon syöksyvän alas taivaalta ja maailman vaipuvan pimeyteen, Kratos tiesi, ettei tämä ollut merkki jumalilta. [- -]

Kertoja: Kratos suuntasi katseensa hohtavaan horisonttiin ja eteni mystistä valoa kohti. Mutta tekeillä oli paljon enemmän kuin Kratos olisi voinut tietää.

Pimeydessä unien jumala Morpheus heräsi maailmaan, jossa kenelläkään muulla ei ollut voimaa. Maan peittävä musta sumu nielaisi kaiken sisäänsä. [- -]

Kertoja: Kratoksen lähestyessä temppeliä, tuli selväksi, että edessä oleva tehtävä tulisi olemaan enemmän kuin hän oli kuvitellutkaan.<sup>101</sup>

Pelin alku noudattaa hyvin tarkasti monomyytin lähtökohtaa, sillä sen mukaan sankari saattaa itse pitää yhteisöstä lähtemistä kaikesta vaikeimpana vaatimuksena täyttää. Sankari on kuitenkin poikkeuksellisen lahjakas henkilö, ja hän kestää eron yhteisöstään. Pelisarjan alkupuolella tämä yhteisö on Spartan kaupunkivaltio, mutta Chainsin alkutilanteessa pelaaja tajuaa, että Kratoksen yhteisönä ovat nyt Olympoksen jumalat, joita hän palvelee. Monomyytin mukaan monesti sankarin yhteisö kunnioittaa häntä, mutta hän myös saattaa jäädä vaille tunnustusta tai häntä jopa halveksitaan. Hän tai maailma, jossa hän elää, kärsivät symbolisesta puutteesta tai vajauksesta. Myyttejä vertailtaessa huomataan myös, että kansanomaiset tarinat esittävät sankaruuden fyysisenä toimintana, kun taas kehittyneet uskonnot korostavat sitä, että todelliset sankariteot ovat moraalisia. Joka tapauksessa arkkityyppinen lähdön kaava on kaikissa mytologioissa jollakin tavalla mukana.<sup>102</sup>

Kratos saa kutsun matkalleen kahdesti. Jumalat pyytävät häntä kukistamaan Attikaan hyökkäävät persialaiset, mutta voiton jälkeen varsinaiselle sankarin matkalle hänet lähettää jumalatar Athene. Mytologisen matkan ensimmäinen vaihe eli kutsu seikkailuun merkitsee, että kohtalo on kutsunut sankarin ja siirtänyt hänen henkisen elämänsä painopisteen hänen yhteisönsä piiristä tuntemattomalle alueelle. Tätä kohtalokasta seutua kuvataan myyteissä monin tavoin: kaukaiseksi maaksi, maan alla tai taivaankannen yläpuolella sijaitsevaksi valtakunnaksi tai syväksi unitilaksi. Siellä on aina oudon epävakaisia olentoja sekä käsittämättömiä tuskia. Siellä tapahtuu yli-inhimillisiä urotöitä ja siellä saatetaan kokea riemua, joka tavallisessa elämässä on mahdotonta. Sankari voi lähteä matkalle omasta tahdostaan tai jopa sattumalta.<sup>103</sup> Kratos aloittaa matkansa ristiriitaisten tunteiden vallassa: toisaalta hän tuntee velvollisuutta pelastaa auringonjumala Helios titaani Atlaksen käsistä Manalasta, toisaalta hän toivoo urotyönsä ansiosta viimein saavansa rauhan itseään vaivaamista painajaisista. Joka tapauksessa Kratoksen kamppailu on sekä fyysistä että

---

<sup>101</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>102</sup> Campbell 1990, 46–47.

<sup>103</sup> Campbell 1990, 63–64.

henkistä eikä hän lopulta kieltäydy jumalten kutsusta, vaikka sellainen elementti joskus myytteihin sisältyykin.

Kratoksen lähtö Manalaan noudattaa kuitenkin monomyyttiä siinä, että hän saa alkuvaiheessa yliluonnollista apua. Campbellin mukaan ne sankarit, jotka eivät ole kieltäytyneet saamastaan kutsusta, kohtaavat retkellään ensimmäiseksi suojeelijahahmon, joka antaa seikkailijalle taikaesineitä suojelemaan häntä matkalla odottavilta vaaroilta<sup>104</sup>. Chainsissä aamunkoin jumalatar Eos ohjeistaa Kratosta etsimään aurinkokilven Helioksen temppelistä ja neuvoo hänelle reitin Olympoksen porttien läpi. Tällainen hahmo edustaa kohtalon hyvänsuopaa, suojelevaa voimaa. Kun sankari on noudattanut kutsua ja jatkaa rohkeasti matkaansa, hän saa auttajahahmon mukana kaikki piilotajunnan voimat puolelleen. Luontoäiti itse tukee häntä tehtävässä.<sup>105</sup> Tämä tulkinta sopii Chainsiin senkin takia, että matkan vaiheita selostaa kertojana nimenomaan titaani Gaia, maan personifikaatio.

Yliluonnollinen auttaja voisi olla myös miespuolinen olento, esimerkiksi velho tai seppä, joka ilmestyy antamaan amuletit ja neuvot, joita sankari tulee tarvitsemaan. Kehittyneissä mytologioissa tällainen hahmo saattaa olla suuri opas, opettaja tai lautturi, joka saattaa sielut tulevaan elämään.<sup>106</sup> Chainsin neljännessä osassa, kun Kratos on jo saapunut Manalaan tuliratsujen vetämillä vaunuilla, hän kohtaa tällaisen miespuolisen oppaan lautturi Charonin hahmossa. Peli kuitenkin muuntaa auttamisen taisteluksi, jossa Kratos häviää, ja lautturi pudottaa hänet Tartarokseen eli Manalan osaan, jossa syntisiä sieluja kidutetaan. Tällaista adaptointia eli myytin kääntämistä päälaelleen God of War III:n ohjaaja Stig Asmussen pitää tyypillisenä keinona rakentaa uutta tarinaa<sup>107</sup>. Ratkaisu lisää pelissä jännitystä ja pelaajan tuntemaa epäilystä selviämisestään arvaamattomassa tuonpuoleisessa.

Monomyytin lähtöosuuden viimeinen vaihe on siis saapuminen voimakkaan mahdin vallitseman alueen porteille. Styks-virran partaalle saapunut Kratos on astumassa tyypilliseen myytin maailmaan, joka sisältää mielikuvituksellisia vaaroja. Tartaroksessa päähenkilö näkee suuren onkalon seinämiin kahlitut titaanit ja tyhjät kahleet, joista pelottava Atlas on päässyt vapaaksi repimään auringonjumalan paikoiltaan. Tällaisiin tuntemattomiin seutuihin voi Campbellin mukaan projisoida piilotajunnan sisällön. Yksilön mielikuvat väkivallan uhasta ja vaarallisesta mielihyvystä esiintyvät myyteissä paitsi maskuliinisina petoina myös salaperäisen houkuttelevina, kauniina

---

<sup>104</sup> Campbell 1990, 72.

<sup>105</sup> Campbell 1990, 74.

<sup>106</sup> Campbell 1990, 76, 77.

<sup>107</sup> Quinio et. al. 2010.

seireeneinä. Tällainen rajakohta yhdistää olemisen ja ei-olemisen, elämän ja kuoleman, kauneuden ja rumuuden, hyvän ja pahan, jotka sitovat henkisiä voimia toivoon ja pelkoon ja kytkevät toiminnan välineet arvojen puolustamiseen ja uusien hankkimiseen. Rajakohta murskasi tavallisen ihmisen, mutta sankari selvittää sen. Motiivi tunnetaan kautta maailman, ja kynnyksen ylittämiseen liittyy usein erilaista itsetuhoa: sankari ei loppujen lopuksi mene ulospäin vaan sisäänpäin syntyäkseen uudelleen. Astuessaan uuteen maailmaan sankari kuolee ajallisuudelta ja ikään kuin luonahkansa.<sup>108</sup>

Campbell kutsuu monomyytin huippuvaihetta *initiaatioksi*, jossa sankarin on kestettävä erilaisia koetuksia. Vaiheelle on tyypillistä se, että sankari liikkuu unimaisemassa, jonka muodot ovat oudon sulavia ja epämääräisiä, ja jonka aikana hänen on kuljettava hyvin vaarallinen, esteitä täynnä oleva tie. Sankari voittaa vastukset yhden kerrallaan, ja hänen on antava pois ylpeytensä, hyveensä ja henkensä ja kumarrettava ylivoimaa tai alistuttava sen valtaan. Tähän saattaa liittyä ajatus, että sankari ja hänen vastustajansa eivät ole eri lajia, vaan liha lihasta. Esteiden voittamisen vaiheessa sankari kokee ohimeneviä hurmoksia ja näkee hetkittäin välähdyksiä ihmemaasta.<sup>109</sup> Chainsissä Kratos ohittaa kärsivät titaanit, mutta taistelee toisessa kohtaamisessa voitokkaasti Charonia vastaan. Pelin viidennessä osassa päähenkilö kuulee huilun äänen ja näkee ilmestyksenomaisesti tyttärensä Calliopen:

Kertoja: Nähdessään tyttärensä Kratos ymmärsi, että se kaikki, mitä hän oli etsinyt – kaikki, minkä hän oli ikinä halunnut – oli hänen ulottuvillaan.

Vuosia kestänyt jumalien palveleminen ei ollut vapauttanut häntä hänen taakastaan. Se ei ollut ikinä helpottanut menneisyyden taakkaa ja nyt, Calliope oli löytynyt.<sup>110</sup>

Tähän vaiheeseen, joka on myös monomyytin äärimmäinen vaihe, kuuluu kohtaaminen maailman kuningattaren kanssa. Se merkitsee kriisiä, joka syntyy maailman äärimmäisillä rajoilla, maailmankaikkeuden keskipisteessä tai sydämen pimeimmissä uumenissa. Tällaisessa universaalien äidin mytologisessa hahmossa maailmankaikkeuden feminiiniset ominaisuudet korostuvat.

Kuvitelma liittyy pienen lapsen suhtautumiseen äitiinsä, mikä vastaa aikuisen suhtautumista häntä ympäröivään aineelliseen maailmaan. Maailman luoja, ikuinen äiti, ravitsee kaikki, jotka jotakin tarvitsevat, ja hän on kaiken elollisen elämä. Hänen vallassaan on myös kuolema, eli maailman kuningattaren ominaisuuksissa yhdistyvät hyvä ja paha, elämä ja kuolema. Jotta sankari voisi

---

<sup>108</sup> Campbell 1990, 81, 88, 90.

<sup>109</sup> Campbell 1990, 93, 101.

<sup>110</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

saavuttaa lopullisen elämän herruuden, hänen on päädyttävä mystiseen avioliittoon maailmaa hallitsevan jumalattaren kanssa.<sup>111</sup>

Chainsissä Kratos kohtaa Manalan ytimessä jumalatar Persephonen, jolla on maailmanlopun avaimet käsissään. Hän aikoo tuhota kaiken elävän kyllästyttyään omaan kohtaloonsa kuolleitten kaitsijana. Kratos ei päädy rakkaussuhteeseen Persephonen kanssa, mutta hänen on tehtävä katkera päätös estää Atlasta tuhoamasta maata ja Manalaa erottavan pylvään.

Kratoksen ristiriitaiseen ja traagiseen valintaan liittyy erityinen piirre: ylijumala Zeus on koko ajan poissa, Morpheuksen loihtiman unen pauloissa, lumouksen heikentämänä. Ylijumalan, oman isänsä puuttuessa vain Kratos voi estää kuoleman jumalattaren juonen toteutumisen, vaikka sen hintana onkin tyttären jättäminen ikuisiksi ajoiksi yksin Manalaan. Campbell tuo esille monomyytin huippukohtaan liittyvän piirteen eli heikon, periksi antavan isän. Tämä tarina heikosta isästä valaisee antiikin aikana esiintynyttä ajatusta, että jos henkilöt, joita ei ole initioitu elämän rooleihin, kuitenkin omaksuvat ne, seuraa kaaos. Isän pitäisi olla pojalleen tämän tulevan tehtävän vertauskuva ja tyttärelleen tämän tulevan aviomiehen symboli. Vaikka isä ei sitä tajuaisikaan, hän on kuin initiaatiota suorittava pappi, jonka välityksellä nuori siirtyy avarampaan maailmaan. Pojan uusi asema vaatii luopumista lapsellisesta identiteetistä ja sellaisista motiiveista, jotka liittyvät itsenä korostamiseen, henkilökohtaiseen mieltymykseen tai kaunaan. Jos isä ei pysty suorittamaan initiaatiota ja johdattamaan poikaa aikuisuuteen, pojan on tehtävä se itse. Ihannetapauksessa se, joka kasvaa uuteen asemaan, on lakannut olemasta vain ihminen ja edustaa persoonatonta kosmista voimaa. Hän on nyt pätevä toimittamaan itse initiaation ja toimimaan oppaana, jonka kautta ihminen voi puhdistua pelosta ja tuntea tasapainoista rauhaa.<sup>112</sup>

Kratos nousee taistelemaan jumalataria vastaan ja ottaa oman paikkansa heikon Zeuksen tilalla. Alun perin hän lähtee matkalleen etsimään Heliosta, jonka osoitetaan pelin lopussa pääsevän vapaaksi Atlaksen otteesta. Kuitenkin se iso aarre, jonka Kratos monomyytin mukaisesti saa haltuunsa matkansa määränpäästä eli Manalasta, on henkinen oivallus uhrautumisen välttämättömyydestä, jotta maailma pelastuisi. Campbellin mukaan monomyytin normina oleva täydellinen tapahtumien kehä edellyttää, että sankarin on ponnisteltava vielä viedäkseen viisauden salaisuudet takaisin ihmisten maailmaan, missä hänen urotyönsä voi olla uudistamassa yhteisöä.<sup>113</sup> Kratos kasvaa todelliseksi heerokseksi päätöksensä myötä.

---

<sup>111</sup> Campbell 1990, 101, 106–107, 112.

<sup>112</sup> Campbell 1990, 120, 123–124.

<sup>113</sup> Campbell 1990, 171.

Pelin viimeinen osuus eli paluu on hyvin lyhyt Chainsissä. Campbellin määrittelemän monomyytin kaavan mukaan tehtävän suorittanut sankari saa jumalan tai jumalattaren siunauksen ja hänet määrätään palaamaan maailmaan mukanaan jotakin yhteisön elvyttämiseen käytettävää ihmelääkettä. Sankarin yliluonnollisen suojelijan pitäisi myös tukea häntä seikkailun viimeisessä vaiheessa. Joissakin narratiiveissa maailmaan paluusta voi muodostua kiihkeä takaa-ajo, jota voivat mutkistaa maagiset esteet ja verukkeet. Joskus sankari saattaa tarvita ulkopuolista apua niin, että maailman on tultava hakemaan hänet.<sup>114</sup> Chainsin loppuratkaisu ja Kratoksen paluu tapahtuvat nopeasti, ja pelaaja saa tiedot kertojan kautta:

Kertoja: Mahtava Atlas jäi kahlituksi, kirotuksi pitelemään maata ikuisesti olkapäillään. Pahempi rangaistus, jonka itse Zeus oli asettanut titaaneille. [- -]

Kertoja: Atlaksen kohtalo oli sinetöity, ja jumalatar Persefone oli poissa. Kratos oli pelastanut ihmiskunnan, mutta se ei merkinnyt hänelle lähes mitään. Hylätessään tyttärensä hän oli luopunut ainoasta henkilöstä, josta hän oli ikinä välittänyt. Se, mitä hän oli kauan etsinyt ja viimein löytänyt, oli nyt menetetty ikuisiksi ajoiksi.

Aurinkovaunujen noustessa ylemmäs taivaalle ja Helioksen mahdin luodessa jälleen loisteensa maailman ylle, Morpheus perääntyi varjoihin.<sup>115</sup>

Lopputekstien jälkeen seuraa epilogi, joka lopulta osoittaa Kratoksen matkan merkityksen. Hän on käynyt Manalassa pelastaakseen yhteisönsä eli Olympoksen jumalat sekä ihmiskunnan maailmanlopulta. Helios ja Athene löytävät Aurinkovaunuista pudonneen tajuttoman Kratoksen, ottavat haltuunsa tämän lainaamat jumalten aseet ja toteavat heeroksen olevan yhä elossa. Athene myös toteaa, että Olympos-vuoren jumalien on autettava Kratosta tämän tehtyä heille suuren palveluksen:

Helios: Hän on jälleen palvellut meitä hyvin, Athene.

Athene: Hän on merkittävä kuolevainen.

Helios: Hän on heikko. Autammeko häntä?

Athene: Hän elää kyllä. Heidän täytyy.<sup>116</sup>

Kratoksen paluulle on kuitenkin tyypillistä se, että hän saa jumalien kiitollisuuden ja arvostuksen. Campbellin mukaan monomyytin pitääkin kuvata ihmisen onnistumista, vaikka hän saattaa tarvita ulkopuolista apua päästääkseen palaamaan yliluonnolliselta seikkailumatkaltaan. Matkassa on erityistä kahden maailman välisen rajan ylitys kahteen kertaan eli mennessä ja palatessa. Sankari on lähtenyt pimeyteen, missä hän toteuttaa seikkailunsa tavoitteet ja palaa tuonpuoleisen alueelta. Kuitenkin kaksi valtakuntaa ovat tosiasiallisesti yhtä. Jumalten – tai kuoleman – valtakunta on

---

<sup>114</sup> Campbell 1990, 174, 182.

<sup>115</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>116</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

meidän tuntemamme maailman unohtunut ulottuvuus, ja sankaritekojen merkitys on siinä, että sankari tutkii tätä ulottuvuutta. Tavallisessa elämässä tärkeiltä näyttävät asiat häviävät, kun minuuks kauhistuttavalla tavalla sulautuu siihen, mikä aikaisemmin on ollut vain toista maailmaa. Tämä yksilöllisyyden menettämisen pelottavuus voi olla koko yliluonnollisen kokemuksen ytimenä. Matkan traaginen lopputulos on se, että tuonpuoleisessa kävijä joutuu uudelleen kohtaamaan maanpäällisen elämän yksipuolisuuden.<sup>117</sup> Chainsissä Kratoksen paluu tämänpuoleiseen jää vaille suljettua loppua. Pelin viimeiset hetket vihjaavat pelaajalle, että Kratoksen koetukset jatkuvat ja uudet matkat odottavat.

### 3.3 Pelikerronnan osana

Fiktionaalisen kerronnan muotoja ovat kaunokirjallisuuden lisäksi esimerkiksi elokuvakerronta tai sarjakuvakerronta, joissa tarinan kertominen tapahtuu kielen lisäksi kuvin. Tarina on tässä mielessä medium- eli välineneutraali. On tietysti kiistanalaista, onko tarina täsmällisesti sama eri adaptaatioissa. Analyysi jostakin teoksesta sisältää lähes aina sekä tarinan sisällön eli fiktiivisen maailman aineksen että kertomisen eli kerrontatavan analyysiä. Kertomuksen maailma konstituoituu siis kertomisen kautta, ja tietyn kerrontatavan valitseminen on yhteydessä kertomuksen sisältöön.<sup>118</sup>

Elokuvatutkija Henry Baconin mukaan kyky hahmottaa erilaisia kertomuksia perustuu ihmisen kognitiivisiin kykyihin ja kertomukset kuuluvat olennaisesti ihmisyyteen. Kertomusten voima on siinä, että ne voivat toisaalta kuvata olemassa olevaa todellisuutta ja toisaalta kuvitella hypoteettisia, täysin fiktiivisiä tapahtumia. Kertomusten ymmärtäminen vaatii ihmisen todellisen käyttäytymisen ymmärtämistä, todellisista tai kuvitteellisista henkilöistä fantasoimista ja lopulta tarinan henkilöiden hahmottamista. Nämä kolme prosessia ovat vuorovaikutuksessa keskenään: taiteilija luo fiktiivisiä hahmoja todellisuuskäsityksensä ja mielikuvituksensa perusteella, kun taas taiteen vastaanottaja mieltää ne omien ajatustensa pohjalta. Olennaista on, että ihmisen luontainen taito eläytyä toisen ihmisen tai fiktiivisen hahmon ilmeisiin ja eleisiin tekee tarinat koskettaviksi.<sup>119</sup>

Henkilöhahmojen käyttäytymisen näkyväksi tekemisen lisäksi elokuvalla erityistä on äänien ja kuvien käyttö ilmaisukeinona. Ne välittyvät katsojille ikään kuin ”anonyymien toisen” havaitsemisena ja fyysiseen tilaan orientoitumisena, mutta elokuvallinen ilmaisu pystyy myös näyttämään maailman samantyyppisesti kuin se näyttäytyy ihmiselle. Useimmat klassisen elokuvakerronnan keinot toimivat muodostamalla ymmärrettäviä analogioita ruumiilliseen tilaan ja

---

<sup>117</sup> Campbell 1990, 182, 190.

<sup>118</sup> Steinby 2013, 61–62.

<sup>119</sup> Bacon 2010, 257–258.

sosiaaliseen tilaan orientoitumisen välillä. Elokuvalla on omat keinonsa tuoda esiin ja korostaa näitä analogioita.<sup>120</sup> Samoja keinoja käytetään videopelien pelattavissa osuuksissa sekä välianimaatioissa. Ne voidaan luokitella seuraavasti:

1. Kuvakoot vastaavat etäisyyksiä henkilöhahmojen välillä.

- lähikuva ja erikoislähikuva – intiimi
- puolilähikuva ja puolikuva – henkilökohtainen
- laaja puolikuva ja kokokuva – sosiaalinen
- laaja kokokuva ja yleiskuva – julkinen

2. Ylä- ja alakulmat korostavat joko voimaa tai auktoriteettia tai pienuutta ja alakynnessä olemista.

3. Panorointi eli kameran liike vaakatasossa vastaa pään kääntämistä.

4. Kameran liike tarinatilassa synnyttää vaikutelman kulkemisesta tilan läpi.

5. Näkökulmaotokset ja leikkaus vastaavat katseen kohdistamista reaktiona toisen ihmisen huomion siirtymiseen.

6. ”Kuulokulma” toimii samantapaisesti kuin näkökulma.

7. Zoomaus korostaa huomion suuntautumista. Track-counter-zoom luo vaikutelman huimauksesta tai hämmennyksestä.

8. Häikäisyefektit ja visuaaliset vääristymät ilmentävät henkilön fyysistä tai psyykkistä tilaa.<sup>121</sup>

Kuvakerronnan keinot liittyvät Aristoteleelta tuttuun *mimesiksen* käsitteeseen, josta elokuvatutkija Paul Ricoeur (1984) on johtanut kolmiportaisen teorian. Se selittää, kuinka ymmärrys maailmasta rakentuu erilaisten kertovien muotojen kautta. Ensimmäisen tason mimesis eli mimesis<sub>1</sub> koostuu eleistä, ilmeistä ja toiminnoista, joilla on jokin yhteisöllinen merkitys ja joihin liittyy erilaisia arvoja. Mimesis<sub>2</sub> on ensimmäisen tason metaforista mallintamista niin, että muodostuu yhtenäinen tarina. Tämä taso on olennainen, sillä se toimii välittäjänä kahden muun tason kesken. Mimesis<sub>2</sub> luo siis episodimaisen materiaalin pohjalta kokonaisuuden ja muuttaa tapahtumien peräkkäisyyden juoneksi. Sillä on merkityksiä, jotka ylittävät pelkän tarinan kertomisen tason, sillä se valitsee ihmisen toiminnasta joitakin piirteitä, joista muodostuu mallintava kokonaisuus. Mimesis<sub>3</sub> on vastaanottamisen prosessi, jossa vastaanottaja tai katsoja tulkitsee tarinaa omista lähtökohdistaan kahden edellisen mimesis-tason kautta. Katsoja punnitsee teoksen esitystä inhimillisestä toiminnasta ja vertaa sitä omiin käsityksiinsä.<sup>122</sup> Katsoja – ja videopelin yhteydessä pelaaja – yhdistää siis käytetyt kuvakerronnan keinot kokemustensa perusteella mielessään yhtenäiseksi

---

<sup>120</sup> Bacon 2010, 260.

<sup>121</sup> Bacon 2010, 260–261.

<sup>122</sup> ks. Bacon 2010, 263; Ricoeur 1984, 71.

juoneksi ja narratiiviksi, joihin interaktiiviset osuudet vaikuttavat genrestä riippuen lopulta melko vähän.

God of War -pelisarjaa käsikirjoittanut Marianne Krawczyk ja pelisuunnittelija Jeannie Novak ovat kommentoineet videopelien tarinankerronnan elementtejä ja todenneet, että niiden suurin vahvuus on monipuolisuus. Varsinkin toimintaseikkailupelit yhdistelevät sekä nopeaa, reflekseihin nojaavaa taistelua vihollisia vastaan että ympäristössä liikkumista pulmien, sokkeloiden sekä navigoinnin avulla. Näin pelaajat voivat tutustua pelimaailmaan, päähenkilöön ja tapahtumiin, ja kyseistä hybridiä voidaan käyttää hyvin tarinan kertomiseen. Pelaajalle tarjotaan *toimintaa* vaatimalla nopeaa reagointia, rajoittamalla suoritusaikaa ja viemällä hengenvaarallisiin tilanteisiin, jotka korostavat tarinatilanteen välittömyyttä. *Seikkailu* taas tarjoaa pelaajalle hitaampaa vauhtia, mutta se antaa tarinalle syvyyttä ja resonanssia, joka rikastaa pelattavien osuuksien toimintaa.<sup>123</sup>

Kolmannen persoonan narratiiville on tyypillistä elokuvallisuus: pelaaja voi pelatessaan nähdä hahmon koko ajan, hän tietää, miltä pelattava hahmo näyttää ja minkälaisia voimia tällä on. Se auttaa pelaajaa samaistumaan hahmoon paremmin kuin ensimmäisessä persoonassa pelatuissa peleissä. Lyhyet välianimaatiot puolestaan antavat pelaajalle mahdollisuuden pitää taukoa pelattavista osuuksista, jotta he voivat seurata valmiiksi laadittua tarinaa. Vaikka joitakin pelaajia tällaiset vaiheet ärsyttävätkin, muiden mielestä välianimaatiot auttavat luomaan paremman kokemuksen rakentamalla pelimaailmaa ja määrittelemällä pelattavaa hahmoa persoonana.<sup>124</sup>

Chains rakentuu toimintaseikkailuna Krawczykin ja Novakin mainitsemista elementeistä. Koska tarkasteluni painopisteenä on kuolema, keskityn erityisesti pelin osiin 4–8, joissa päähenkilö Kratos toimii Manalassa ja joutuu käsittelemään kuoleman uhkaa sekä sen aiheuttamia kauhuja. Näiden osien aikana pelattavia osuuksia on luonnollisesti paljon. Neljännessä osassa pelattavat osuudet korostavat Kratoksen etenemistä, eli siinä on paljon kiipeämistä, hyppimistä, juoksemista ja taistelemista (gorgoja, kyklooppeja, ja harpyijoita vastaan); reaktiohaasteita (”quick time event”), joissa kukistetaan vastustaja; pulmien ratkaisemista kuten lohcareen liikuttaminen ja pylvään kaataminen sekä taistelu merkittävää vastustajaa (”boss fight”) eli Charonia vastaan, jota pelaaja ei kuitenkaan voi ainakaan vielä voittaa. Osassa korostuvat Manalan voimat ja niiden vaatimat ponnistelut. Viidennessä osassa korostuvat erilaiset ongelmanratkaisutehtävät eli vastustajien kukistaminen, hautaholvin avaimen käyttö sekä kammen ja vivun kääntäminen, jotka vaativat tiettyjen peliohjaimen nappien painamista. Tehtävien kautta korostuu Tartaroksen alueen

---

<sup>123</sup> Krawczyk & Novak 2006, 27–28.

<sup>124</sup> Krawczyk & Novak 2008, 28.

salaperäisyys ja se, että tulokkaan on vaikea hallita tuonpuoleista. Kuudennessa osassa Kratos on edennyt Persephonen temppeliin, jossa pelattavat osuudet koostuvat pääosin taistelemisesta ja osoittavat, että Elysiumin kenttiä on vaikea saavuttaa.

Seitsemännessä osassa Kratos tapaa tyttärensä, ja pelattavien osuuksien aihepiirit muuttuvat toisenlaisiksi kuin aiemmin. Pelaaja ohjaa Kratosta työntämään Calliopen luotaan, ja Kratos tuhoaa useita viattomia sieluja saadakseen voimansa ja aseensa takaisin. Hän joutuu myös taistelemaan tyhjästä ilmestyviä Manalan sotureita vastaan. Osa huipentuu kamppailuun Kratoksen ja Persephonen välillä, ja lopuksi seuraa reaktiohaaste, jossa pelaaja kahlitsee Atlaksen pitelemään maailmaa olkapäällään. Tämä jakso on pelin emotionaalisesti latautunein kohta, ja siinä Manala näyttäytyy koko ihmiskuntaan vaikuttavien taisteluiden näyttämönä. Kahdeksannessa osassa maailmaa uhkaava kriisi laukeaa ja Kratos lähtee Manalasta tehtävänsä täyttäneenä mutta onnettomana siksi, että hänen piti jättää tyttärensä kuoleman valtakuntaan. Pelattavia osuuksia ei ole lainkaan.

Aiempien osien pelattavia osuuksia sitovat ja täydentävät välianimaatiot. Niissä käytetään monenlaisia elokuvista tuttuja audiovisuaalisia keinoja, jotka korostavat kuoleman vaikutuksia pelin kulkuun. Välianimaatioiden keinot on esitetty taulukossa 4.

Pelin osa ja kuolemaan liittyvät tapahtumat	Välianimaatioiden visuaalinen keino (kuvakulma, kuvakoot, kameran liikkeet)	Välianimaatioiden auditiivinen keino (äänet, musiikki)	Kuolemasta/Manalasta korostuva ominaispiirre
4. osa: Kratos kohtaa Manalan lautturin Charonin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zoomaus Kratokseen</li> <li>- puolikuvia</li> <li>- lähikuvaa ja erikoislähikuvaa Charonista</li> <li>- molempien hahmojen kuvaaminen yläkulmasta</li> </ul>	- Charonin rahiseva hengitys ja möreä puheääni	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manalan karuus ja hallitsemattomuus</li> <li>- Styks-joki ja sen verenpunainen väri</li> </ul>
5. osa: Kratos näkee kahlitut titaanit, kukistaa Charonin Manalasta saamallaan aseella ja näkee tyttärensä Calliopen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kamera panoroi rotkon yli Tartaroksen aluetta ja liikkuu tarinatilassa</li> <li>- zoomaus Kratokseen</li> <li>- kamera loittonee kuvatessaan Kratosta kiipeämässä</li> <li>- erikoislähikuvaa Kratoksen ja Calliopen kasvoista; tytön silmät rajattu pois</li> <li>- yläkuvaa Styks-joen satamasta</li> <li>- puolikuvaa Kratoksesta</li> </ul>	- Calliopen huilun soitto toimii taustamusiikkina, Calliopen teema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kratos liikkuu Tartaroksessa ja viimein kukistaa Charonin: heeros voi toimia Manalassa ja tehdä ratkaisuja</li> </ul>

6. osa: Kratos tapaa Manalan kuningattaren Persephonen ja vaatii tyttärensä tapaamista. Kratos luopuu aseistaan	- kuvaa ylhäältä - kokokuva, puolikuvaa, lähikuvaa ja erikoislähikuvaa: kamera kuvaa hahmoa, joka puhuu; leikkauksia - lopussa valkoinen valo täyttää ruudun	- Calliopen iloinen hyräily ja leikkimielinen nauru	- Persephonen kolkko temppele - jumalattaren traaginen menneisyys ja nykyisyys esillä - Manalassa kukaan ei lopulta ole onnellinen
7. osa: Kratos kohtaa tyttärensä, mutta joutuu luopumaan tästä Persephonen juonen takia	- kuvaa ylhäältäpäin - kameran liikkeit - puolikuvaa, lähikuvaa, erikoislähikuvaa	- Calliopen pelokkaat huudot ja itku - uhkaava musiikki - Kratoksen sydämentykytys hänen ollessaan heikko	- vehreät Elysiumin kentät - Manalaa ja maata erillään pitävän pylvään tärkeys - maailman tuhon uhka
8. osa: Kratoksen kohtalo sinetöityy: jumalien ote pitää, eikä hän saa takaisin tytärtään	- erikoislähikuvaa Atlaksesta - Atlasta kuvataan alakulmasta; Kratosta yläkulmasta - zoomaus Kratoksen silmään (erikoislähikuva)	- Atlaksen raskas hengitys - Atlaksen teema soi	- Atlas ja Calliope jäävät Manalaan - kuolema ei kukistu

**Taulukko 4:** Välianimaatioiden kerronnan keinot kuoleman esityksessä.

Elokuvakerronnalle tyypillisesti kamera seuraa Kratoksen toimintaa koko- ja puolikuvien avulla. Kameran liikkeitä lisäantävät ja vaihtuvat tiheämmin viidennestä osasta alkaen, kun hän etenee kuoleman valtakunnassa ja ottaa yhteen lautturi Charonin kanssa. Erikoislähikuvien avulla korostetaan hahmojen tunteita. Tärkeän henkilöahmon eli Calliopen läsnäolo osoitetaan kuitenkin musiikin avulla: viidennessä osassa pelaaja kuulee tytön huilun soiton, josta muodostuu Calliopelle ominainen sävelmä eli toistuva teema. Se ja tytön hyräily sekä nauru muodostavat vaikuttavan vastakkainasettelun Manalan karuuden ja lapsen mielen viattomuuden välille ja korostavat Kratoksen mahdottomalta tuntuvaa haastetta. Kuudennen osan monet leikkaukset ja nopeasti vaihtuvat kuvat korostavat jännitteitä paitsi Kratoksen ja Persephonen myös elämän ja kuoleman välillä.

Seitsemännessä osassa vastakkainasettelu kääntyy päinvastaiseksi: Calliopen hilpeys vaihtuu kauhuksi, hän huutaa ja itkee sekä piiloutuu isänsä jalan taakse. Ihanat Elysiumin kentät tuntuvat irvokkaalta taustalta kohtaukselle, jossa heeros on menettämässä rakkaimman ihmisensä Manalan mahdille. Uhkaa korostavat äänenä heikon Kratoksen tiheät sydämenlyönnit ja dramaattinen musiikki. Tässä osassa kuoleman uhka on kääntymässä jopa koko maailman tuhoksi, kun sitä kannatteleva pylväs on romahtamaisillaan.

Viimeisessä osassa vastakkainasettelut korostuvat entisestään. Kun on käynyt ilmi, että Calliope on jätettävä kuolleiden valtakuntaan, kamera siirtyy yhtäkkiä kuvaamaan Atlasta kannattelemassa maailmaa. Kuvakulma on alhaalta ylöspäin, mikä korostaa titaanin valtavaa kokoa, samoin kuin raskaan hengityksen ääni ja musiikkina soiva Atlaksen teema. Näiden kontrastina korostuu Kratoksen pienuus, kun kamera kuvaa häntä yläviistosta ja kuvan rajausta on väljä. Kameran voimakkain liike on aivan lopussa, kun se zoomaa heeroksen ja titaanin kohtaamisesta Kratoksen oikeanpuoleiseen silmään. Calliopen hahmo näkyy hänen takanaan pidellen huiluaan. Kratos sulkee silmänsä tuskastuneena vältellen tyttärensä katsetta. Ruutu pimenee. Tunteita täynnä oleva kohtaus on selvä intertekstuaalinen viittaus myyttiin Orfeuksesta, joka joutuu jättämään rakastettunsa manalaan. Lopullinen ero elämän ja kuoleman välillä kuvataan niin, että Manalaan jäävästä Calliopesta pelaaja ja Kratos näkevät vain selän.

Vaikka Chainsin maailma on selvästi fantasiamaailma ja sen päähenkilö kuviteltu hahmo, Kratos toimii kuin ihminen, eli pelaajalle on selvää, että hahmon liikkeet ja eleet ovat ihmiselle tyyppillisiä. Manalassa eteneminen ja yliluonnollisia olentoja vastaan taisteleva vastaa Ricoeurin määrittelemää tasoa mimesis<sub>1</sub>, jonka perusteella pelaaja ymmärtää hahmon aggressiivisen toiminnan tavoitteeksi vastustusten voittamisen. Seuraavalla tasolla (mimesis<sub>2</sub>) pelaaja rakentaa mielessään yksittäisistä kuvista ja kameran liikkeistä yhtenevän juonen. Tällä tasolla siis muodostuu yksittäisistä jäljittelyn osista kokonainen tarina. Kolmannella tasolla (mimesis<sub>3</sub>) pelaaja tekee tulkinnan juonesta, ja se tarkoittaa esimerkiksi sen ymmärtämistä, että päähenkilö käy ääri rajoilla fyysisesti ja henkisesti käydessään Manalassa, tyrtään etsimässä. Kaiken kaikkiaan pelin narratiivissa korostuu myös audiovisuaalisin keinoin kuoleman julmuus ja äärimmäisyys sekä toisaalta se, että edes heeros ei voi vahingoittumatta voittaa tuonpuoleisen mahtia.

## 4 Kuolema päähenkilön tunnusmerkkinä

### 4.1 Kratoksen luonteen ja menneisyyden rakentaja

*Oraakkelin katsoessa hänen sieluunsa, nainen näki sekä pedon että miehen. Kratos oli kerran ollut Spartan armeijan kapteeni. Hän oli aloittanut komentonsa vaivaisella 50 sotilaalla, mutta pian miesten määrä oli kasvanut tuhansiksi. Kratoksen taktiikat olivat brutaaleja mutta tehokkaita. Valta juovutti hänet, ja kaikki pelkäsivät häntä.*<sup>125</sup>

Aristoteles on *Runousopissaan* sitä mieltä, että draaman tärkein ainesosa on juoni, ja kirjailija valitsee siihen sopivat henkilöahmot<sup>126</sup>. Modernissa käsityksessä henkilöiden uskottavuus ja kiinnostavuus ovat kuitenkin tärkeämpiä siten, että tapahtumat nähdään pikemminkin henkilöiden funktiona kuin päinvastoin. Toisin sanoen tapahtumat seuraavat siitä, että mitä ovat henkilöt, heidän pyrkimyksensä ja heidän keskinäiset suhteensa. Kuitenkin mitä kaavamaisemmasta narratiivista on kysymys, esimerkiksi sadusta, sitä kaavamaisempia ja juonelle alisteisempia henkilöt voivat olla.<sup>127</sup>

Fiktiivisessä teoksessa henkilöahmosta kerrotaan yleensä vain rajallinen joukko ominaisuuksia, ja on suuria eroja siinä, miten konkreettisesti ja miten pitkälle yksilöitä kuvataan ja mitä asioita henkilöahmoista nostetaan tarinassa esille. Kumpikin näistä seikoista vaihtelee teoksesta toiseen sekä aikakauden että genren mukaan. Kun henkilöahmosta nostetaan esiin sellaisia piirteitä, joiden perusteella henkilö sijoitetaan johonkin yleiseen ihmisten luokkaan, puhutaan tyypittelevästä kuvauksesta. Jos hahmoa määrittää vain yksi tai muutama ominaisuus, jolloin kokonaisvaikutelma on jopa karikatyyrinomainen, käytetään nimitystä *litteä henkilöahmo*. Sen vastakohta on *pyöreä* tai *moniulotteinen henkilöahmo*, jolla on runsaasti ominaisuuksia, niin että hänestä piirtyy kuva kokonaisesta ihmisestä moninaisine luonteenpiirteineen. Tärkeitä аспектеjä henkilöahmon luonnehdinnassa on myös se, minkä verran hänestä näytetään sisäistä elämää eli tajuntaa, sekä se, muuttuuko hän tapahtumien myötä. Taipumus tyypittelyyn oli ominaista antiikista alkavalle klassiselle kirjallisuustraditiolle, kun taas moniulotteiset henkilöahmot ovat kuuluneet sekä realistiseen että modernistiseen kirjallisuuteen.<sup>128</sup> Aristoteles puolestaan vaati, että henkilöahmon on todenmukaisuuden vuoksi säilyttävä samanlaisena läpi teoksen<sup>129</sup>.

Chainsin Kratos on ensivaikutelmaltaan hyvin tyypitelty toimintapelin päähenkilö, sillä hän on ulkonäöltään lihaksikas soturi, mitä korostaa valkoinen iho ja päästä alaselkään ulottuva punainen

---

<sup>125</sup> God of War 2005.

<sup>126</sup> Aristoteles 1967, 165.

<sup>127</sup> Steinby 2013, 71.

<sup>128</sup> Steinby 2013, 73–74.

<sup>129</sup> Aristoteles 1967, 174.

tatuointi. Kratos on myös toiminnaltaan brutaali. Hän hyökkää enempää ajattelematta kenen tahansa kimppuun, jonka kokee viholliseksi, esimerkiksi kreikkalaisten myyttien kyklooppien, gorgojen ja minotauruksien mutta myös lautturi Charonin ja jumalatar Persephonen. Päähenkilö siis kylvää toiminnallaan kuolemaa ympärilleen. Chainsin fantasiamaailmassa viholliset eivät ole ihmisiä, mikä etäännyttää väkivallan ja kuoleman pelaajasta ja hänen mahdollisista moraalisista tuntemuksistaan.

Hahmona Kratos kuitenkin jatkaa kreikkalaisten tragedioiden ristiriitaisten päähenkilöiden sarjaa, sillä hänen toiminnalleen ja kuoleman lähellä olemiseensa on selkeitä syitä. Antiikin tutkija Maarit Kaimio toteaa, että kreikkalaisessa tragediassa väkivalta vyöryy yleisön ylle: isä surmaa tyttärensä, vaimo kostaa miehelleen tappamalla lapset tai isä tulee hulluksi ja surmaa sekä vaimonsa että lapsensa. Jumala ei voi tappaa toista jumalaa, mutta kiduttaa voi. Hillittömällä väkivallalla korostettiin Ateenan taloudellista, sotilaallista ja kulttuurillista mahtia ja toisaalta vahvistettiin oman kaupungin yhteishenkeä. Draamat kuohuttivat yleisöä, ja yleisö rakasti niitä. Tutkijat ovat osittain erimielisiä siitä, kuinka havainnollisesti väkivaltaa esitettiin näyttämöllä, mutta Kaimion mukaan varhaisen vaiheen eli klassisen tragedian yleisö oli tottunut näkemään hyvin raakoja kohtauksia: Aiskhyloksen Prometheus naulataan katsojien edessä kallioon, Sofokleen Oidipus horjuu näyttämölle puhkaistuaan silmänsä ja Euripideen Bakkhantit-näytelmän Agaue ryntää esiin heiluttaen poikansa päätä sauvan päässä.<sup>130</sup>

Monissa kreikkalaisissa tragedioissa sankari joutuu väkivaltaisiin toimiin jumalten tahdosta ja suoranaisesti käskystä. Tällöin syntyy ristiriitatilanne: onko ihminen syyllinen ja onko hän vastuussa teostaan? Nämä ongelmat ovat keskeisiä Aiskhyloksen Oresteia-trilogiassa, jossa kuningas Agamemnon uhraa tyttärensä Ifigeneian jumalten määräyksestä, vaimo Klytaimestra puolestaan uhraa puolionsa ja Agamemnonin poika Orestes surmaa äitinsä jumalan määräyksen takia. Kuningas vaikuttaa näytelmässä piittaamattomalta ja väkivaltaiselta, mutta katsoja ei voi olla varma, johtuuko vaikutelma jumalten tappokäskyyn alistumisesta. Draaman loppu kuitenkin korostaa, että ihmisillä on kaiken aikaa taipumus rikoksiin ja väkivaltaan, ja kun ihmiset kohtaavat kostottarien ankaruuden, he eivät edes ymmärrä, mistä kohtalon iskut johtuvat.<sup>131</sup>

Jumalien toiminta tuntuu kohtuuttomalta myös Sofokleen Aias- ja Euripideen Herakles-näytelmissä. Molemmissa jumalat saattavat sankarin mielenhäiriöön, jonka vallassa hän käyttäytyy väkivaltaisesti. Aias luulee tappavansa kreikkalaisten sotapäälliköt, jotka ovat loukanneet hänen

---

<sup>130</sup> Kaimio 1998, 119–121, 124.

<sup>131</sup> Kaimio 1998, 133–134.

kunniaansa, mutta todellisuudessa hän riehuuikin karjan parissa ja tappaa lampaista. Hulluuskohtauksen jälkeen hän häpeää niin hirvittävästi, että tekee itsemurhan. Katsoja ei voi ymmärtää päähenkilön ratkaisua, johon jumalat ovat vaikuttaneet juonimisellaan. Myös Herakleen kohtalona on mielenhäiriö, johon hän joutuu yritettyään pelastaa vaimonsa ja lapsensa vallantavoittelijan kynsistä. Herakles surmaa niin vaimonsa kuin lapsensakin. Tässäkin kohtalossa on hirveä ristiriita: kreikkalaisen sankarikultin suosituin hahmo sortuu hulluuden vallassa tappamaan omat rakastetut, avuttomat lapsensa. Herakleen käytöksessä ja sanoissa tulee esiin hänen luonteensa aidosti väkivaltainen puoli, joka on johtanut hänet aiemmin taistelemaan ihmisiä uhkaavia hirviöitä vastaan. Nyt hän tuntee valtavaa kostonhimoa ja janoaa vallantavoittelijan verta. Hirveän erehdyksen ja murhien jälkeen, havahduttuaan mielenhäiriöstä, Herakles ei ensin näe muuta mahdollisuutta kuin lopettaa tuskansa itsemurhaan. Toisin kuin Aias, hän kuitenkin muuttaa mielensä. Hän näkee kokemansa onnettomuuden viimeisenä ja pahimpana koitoksenaan eikä halua siinäkään osoittaa pelkuruutta vaan päättää kestää elämänsä. Tässä tragediassa väkivallan kierre onnistutaan pysäyttämään.<sup>132</sup>

God of War -pelisarjan Kratos on sankarina Aiaksen ja Herakleen perillinen, sillä hän on hyvin väkivaltainen ja taustarinassa kerrotaan hänen joutuneen samanlaisen jumalien oikun uhriksi. Hän surmaa vaimonsa ja tyttärensä sodanjumala Areksen tähden, jonka mielestä perhe esti Kratoksen toimimisen pysäyttämättömänä ja epäroimättömänä soturina. Samalla tavoin kuin myyttiset esikuvansa Kratos herää hulluudestaan ja tajuaa kauhuissaan tappaneensa rakastamansa ihmiset. Nämä viattomat kuolemat laskevat perustan pelisarjan suurelle narratiiville eli päähenkilön tavoitteelle löytää rauha raastavista tunnontuskistaan. Kratoksen epähuomiossa tekemät tapot johtavat yhä useampaan veritekoon hänen toivoessaan, että jumalat poistavat hänen painajaisensa. Sarjan ensimmäisenä julkaistussa God of War -pelissä (2005) Athene kuitenkin kertoo Kratokselle: ”Lupasimme, että syntisi annettaisiin anteeksi. Ja niin ne onkin annettu! Mutta emme ikinä luvanneet sinulle, että vapauttaisimme sinut painajaisistasi. Yksikään ihminen eikä yksikään jumala voi ikinä unohtaa niitä kamalia tekoja, joita olet tehnyt.”<sup>133</sup> Jumalattaren sanat saavat Kratoksen epätoivoiseksi, suistavat hänet itsemurhan partaalle, ja vaikka jumalat nostavat hänet uudeksi sodanjumalaksi Areksen tilalle, hän jatkaa epätoivoista ja väkivaltaista riehumistaan. Kratoksesta tulee siis pelisarjassa paitsi sodan myös kuoleman ja kärsimyksen ruumiillistuma.

Toimintaseikkailun elementtinä kuolema toistuu, ja siitä tulee kuin rituaali. Myös tragedian rituaalista puolta on painotettu nykytutkimuksessa, mikä selittäisi myös väkivallan korostetun

---

<sup>132</sup> Kaimio 1998, 135–136.

<sup>133</sup> God of War 2005.

aseman. René Girardin mukaan väkivalta on yhteydessä pyhän käsitteeseen siten, että ihmiset pyrkivät selittämään väkivaltaa kätkemällä sen pyhyiden varjoon: väkivallan kierre jatkuu, kunnes se muuttuu niin tuhoavaksi, että ihminen kokee sen olevan oman hallintansa ulkopuolella ja lähtöisin jumalallisista voimista. Jotkut tutkijat puolestaan korostavat uhrirituaalin merkitystä tragediassa. Usein nuoren tytön tai pojan vapaaehtoinen uhrikuolema on tärkeässä asemassa, sillä sen kautta kaupunki pelastuu sodalta tai muulta onnettomuudelta. Tragedioiden uhrirituaalit korostavat siis merkitystään yhteiskuntaa suojaavina rituaaleina. Kolmanneksi tragedioiden poikkeavuus voidaan nähdä merkityksellisenä piirteenä: mytologisten tarinoiden sankarien uhmakas ja väkivaltainen käytös ei noudata yhteiskunnan normeja. Usein se kuitenkin tapahtuu säädellysti juhlan yhteydessä, jolloin varmistetaan paluu poikkeustilasta normaaliin ja teatteri on omiaan vahvistamaan yhteiskunnan vallitsevia arvoja.<sup>134</sup> Chainsissä Kratoksen harjoittama väkivalta pelastaa maailman ja ihmiskunnan uhkaavalta tuholta, joten siinä suhteessa päähenkilön teot voisi määritellä jopa pyhiksi. Ne saavat jatkoa pelisarjan osassa *God of War III*, jossa Kratos tuhoaa Olympuksen ja sen jumalat, mutta jättää ihmiskunnalle toivon, jonka avulla ihmiset voivat selvitä maailmaa repivästä kaaoksesta. Vaikka väkivalta on totaalisesti yhteiskunnan normien ulkopuolella, se vahvistaa heeroksen erityistä asemaa ja kykyä nousta jopa kuoleman ja lopullisen tuhon yläpuolelle.

Kaiken kaikkiaan tragediat ovat kuitenkin hyvin monimutkaisia tapahtumasarjoja, joihin kietoutuu väkivallan lisäksi syyllisyyden, oikeuden ja rangaistuksen kuvioita. Ne siis tempovat katsojaa eri suuntiin ja antavat elämästä ristiriitaisen kuvan. Tällainen arvojen ravisteleminen ja aina toisenkin näkökulman löytäminen on luonteenomaista kreikkalaiselle tragedialle, ja viimeiseksi vaikutelmaksi siitä jää ristiriita, ei sopusointu. Se pakottaa ihmiset tunteidensa kautta ajattelemaan ja ymmärtämään, eli se vetoaa sekä tunteisiin että älyyn. Tragedia ei siis kutsu suoraan hyväksymään vallitsevia arvoja vaan vaatii harkintaa ja eläytymistä, kritiikkiä ja kysymyksiä.<sup>135</sup> Myös Chains vaatii pohtimaan oikeudenmukaisuutta ja syiden ja seurausten liittoa. Kratoksen henkilökuva on ristiriitainen, ja pelaaja saa tietää hänen tajuntaansa riepottelevat tunteet pääosin kertojan kautta. Osassa 5 (taulukko 3, sivu 30–31) Kratos on voittanut Charonin ja lähestyy Styksjoen rantaa tämän laivalla.

Kertoja: Nähdessään tyttärensä Kratos ymmärsi, että kaikki, jota hän oli etsinyt – kaikki, jonka hän oli ikinä halunnut – oli hänen ulottuvillaan. Vuosia kestänyt

---

<sup>134</sup> Kaimio 1998, 137–138.

<sup>135</sup> Kaimio 1998, 138–139.

jumalien palveleminen ei ollut vapauttanut häntä tuskastaan. Se ei ollut ikinä helpottanut menneisyyden taakkaa, mutta Calliope oli nyt löytynyt.<sup>136</sup>

Dialogien tehtävä taas on lähinnä antaa pelaajalle tietoa siitä, mitä hänen Kratoksena on tehtävä. Selvimmin Kratoksen tunteet tulevat esille osan 3 kohtauksessa, jossa hän keskustelelee aamunkoin jumalattaren ja Helioksen siskon Eoksen kanssa:

Kratos: Jumalien kuningas ei avusta minua, Eos. En ole mitään muuta kuin orja Zeukselle ja Olympokselle.

Eos: Pelasta veljeni, Kratos, jotta hän voi vakuuttaa Zeuksen vapauttamaan sinut menneisyytesi kauhuista. Lupaan sen sinulle.

Kratos: Jumalat ovat pettäneet minut jo monta kertaa. Suo minulle siis anteeksi se, etten helposti usko *sinun* lupauksiisi.<sup>137</sup>

Kaiken aikaa pelissä läsnä oleva kuolema rakentaa siis Kratoksesta yksinäisen, henkisesti kärsivän miehen, joka ei voi unohtaa kuollutta perhettään. Erityistä kiinnostavuutta hahmoon luo kuoleman toinen, toimintapeleille ilmeisempi tehtävä: se korostaa päähenkilön voimia ja taitavuutta taistelijana. Jatkuva hengissä säilymisen kamppailu, Manalan vangitsevat hahmot ja kuoleman valtakunnan arvaamattomuus rakentavat lisäksi pelin jännitettä. Yllätykset liittyvät kiinteästi myös kuolemalla leikitteleviin jumaliin, ja Kratos luottaakin lopulta virheellisesti Persephonen väitteeseen siitä, että aseet kannattaa laskea Elysiumin kentille saapuessa.

## 4.2 Heeroksen erityispiirre

Heerokset olivat kreikkalaisessa mytologiassa tarusankareita ja yleensä puolijumalia, miespuolisen jumalan ja kuolevaisen naisen jälkeläisiä. Heerosten sielua pidettiin kuolemattomana, ja usein he auttoivat hätään joutuneita ihmisiä. Heerokultti ei ollut kehittynyt vielä Homeroksen aikaan, mutta 400-luvulta eaa. se oli jo yleinen uskonnollisen palvonnan muoto, ja monet Kreikan kaupunkivaltiot pitivät perustajanaan tai suojelijanaan jotakuta heerosta.<sup>138</sup> Erityisistä ansioista heerokset voitiin korottaa jopa varsinaisten jumalien joukkoon, kuten sankarillinen Herakles. Lisäksi ajateltiin, että kuoltuaan heerokset pääsevät autuaiden saarille, missä ”elämä voi jatkua huolettomassa tilassa”. Heerosten palvonta oli aina vainajan hengen palvontaa, joka suoritettiin erityisin menoin haudoilla tai muissa kulttipaikoissa.<sup>139</sup>

Jumalan ja ihmisen, jumalallisen ja inhimillisen välillinen rajanveto kuului aina kreikkalaiseen kulttuuriin. Myös joitakin ihmisiä, kuolleita tai myöhempinä aikoina eläviäkin saatettiin

<sup>136</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>137</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>138</sup> Auerbach et. al. 2005, 58.

<sup>139</sup> Kajava 2009, 190–191.

kunnioittaa jumalallisina olentoina. Palvottujen hahmojen ominaisuuksia ja toimintoja on vaikea määritellä, sillä myytistä tuttu hahmo saattoi olla hyvin erilainen kuin varsinaisen kultin kohteena ollut jumaluus. Esimerkiksi Zeuksen ja Heran avioliitto kuvattiin yleensä hankalaksi ja riitaisaksi, vaikka sitä käytettiin mallina avioliittorituaaleissa. Jotkut jumalista liittyivät maaperään, jopa tuonpuoleiseen, jolloin heitä kutsuttiin ktooniseksi jumaliksi (kr. *khthōn* 'maa, maaperä'). Ktoonisuuden perikuva oli Haades, jolla oli myös toinen puoli. Kiertoilmaisulla kutsuttuna hän oli Pluton, rikkauten jumala. Selityksenä oli, että maaperä ottaa vastaan vainajat ja eläville se antaa rikkautta.<sup>140</sup>

Kreikkalaisessa mytologiassa Kratoksen syntyperästä on erilaisia versioita. Yleisimmän mukaan hän on titaani Pallaksen ja jumalatar Styksin poika ja voiman ruumiillistuma. Joissakin tarinoissa hänet määritellään Zeuksen ja kuolevaisen naisen pojaksi.<sup>141</sup> Vaikka Kratos onkin myyteissä hyvin pienessä roolissa, hän esiintyy Aiskhyloksen tragediassa *Kahlehdittu Prometheus* siskonsa Bian kanssa Zeuksen lähettiläänä. Hän painostaa seppäjumala Hefaistosta kahlitsemaan Prometheuksen kiveen rangaistuksena tulen varastamisesta ja ennustaa, ettei tämä ikinä pääse vapaaksi kahleistaan.<sup>142</sup> Tällaiset säälimättömät ja jopa brutaalit ominaisuudet ovat tyypillisiä myös pelisarjan versiolle Kratoksesta.

Pelituottaja Steve Catersonin mukaan Kratoksen kaltaisella hahmolla on se etu, että hänet mainitaan myyteissä vain harvoin. Näin hahmo ja hänen tarinansa voidaan luoda juuri sellaiseksi kuin halutaan ilman, että ihmiset närkästyvät. On kuitenkin luotava hahmo, johon pelaajat voivat samaistua, koska muuten se ei herätä heidän kiinnostustaan. Catersonin mielestä Kratoksen kanssa riskinotto on kannattanut: hahmon luominen melkein tyhjästä on mahdollistanut juuri sellaisen tarinan kertomisen kuin on haluttu. *God of War III:n* ohjannut Stig Asmussen puolestaan kertoo, että heerosten ominaisuuksien lainaaminen on ollut harkittu tehokeino. Esimerkiksi Kratokselle, Herakleelle ja Perseukselle on yhteistä mytologisten hirviöiden eli Kerberoksen kukistaminen ja Medusan surmaaminen. Tuoreeseen hahmoon voi siis liittää juonen elementtejä, jotka ovat ennestään tuttuja. Asmussenin mukaan Kratoksen nimi taas oli onnekas yhteensattuma. Nimi Kratos valittiin viidestä vaihtoehdosta vasta, kun tarina oli kirjoitettu ja hahmo määritelty.<sup>143</sup>

Krawczyk ja Novak muistuttavat siitä, että jo psykologi Carl Jung korosti tiettyjen sankareiden universaaliutta ja nimitti tällaiset toistuvat hahmot arkkityypeiksi. Pelin sankari, jota nykyään

---

<sup>140</sup> Kajava 2009, 193–195.

<sup>141</sup> God of War Wiki: Kratos. Luettu 2.2.2023.

<sup>142</sup> Aeschylus 430 B.C.E.

<sup>143</sup> Quinio et. al. 2010.

kutsutaan protagonistiksi, toimii kahdella tasolla: tietoisella ja tiedostamattomalla. Tiedostettu tavoite käynnistää tarinan (joka Kratokselle on Helioksen pelastaminen). Tiedostamaton tavoite näyttäytyy psykologisella tasolla (joka Kratokselle on tyttären kaipuu ja huono omatunto). Protagonisti on usein fyysisesti ja moraalisesti vahva, mutta hänellä on aina akilleenkantapäätänsä eli heikkous, joka johtaa hänet vaikeuksiin. Protagonistin ominaisuuksia määrittää ja vahvistaa antagonistin, päävastustajan, joka saa aikaan tarinan vastakkainasettelun.<sup>144</sup> Chainsissä päävastustaja Persephone edustaa pelin kontekstissa uskottavaa antagonistia, joka luo peliin jännitettä ja vahvistaa Kratoksen henkilökuva.

Varsinaisissa kreikkalaisissa myyteissä vain vähän esiintyvä Kratos mahdollistaa pelisarjassa sen, että hän voi toimia tyypillisen heeroksen tavoin, mutta myös poiketa tuttujen sankarihahmojen käyttäytymismalleista. Taulukko 1 (sivu 7) osoittaa, että sarjan jokaisessa osassa Kratos joko saa tehtäviä jumalilta tai päätyy vastustamaan heidän käskyjään. Erityisesti sodanjumalatar Athene ja ylijumala Zeus ovat yhteydessä heerokseen antamalla tälle tehtäviä sekä neuvomalla häntä. Kratos kuitenkin myös vastustaa heitä molempia: God of War II:ssa Kratos jopa taistelee Zeusta vastaan, ja Ghost of Spartassa hän kyseenalaistaa Athenen kiellot etsiä äiti Callistoa ja veli Deimosta. Pelisarjassa kreikkalaisen mytologian maan personifikaatio Gaia on adaptoitu titaaniksi, joka toimii eri rooleissa sarjan eri osissa, God of War II:ssa neuvonantajana, God of War III:ssa vastustajana sekä Chainsissä kertojana. Voi siis todeta, että pelisarjassa Kratos joutuu monien yliluonnollisten jumaluuksien oikkujen seurauksena taistelemaan ja uhrautumaan.

Suhteessa kuolemaan Kratosta voi verrata amerikkalaisten sarjakuvien supersankareihin. Heitäkin uhkaa aina kuolema, joka on lopullisuutensa vuoksi pahin heidän kohtaamansa uhka: kuolema ylittää tilan ja ajan rajat, se on kaikkialla, koko ajan. Onneksi tietyissä tapauksissa sankarit voivat vastustaa sitä. Siinä piilee supersankarin tarkoituksen tunne: estää kuoleman suunnitelmat. Kuolema esiintyy supersankarisarjakuvissa hahmona, jolla on myyteistä tuttuja piirteitä. Sankarien päävastustaja eli superroisto ilmentää kuolemaa siinä mielessä, että hänestä tulee sen välittäjä maapallolla. DC Comicsin Nekron on kuoleman ruumiillistuma ja Marvel Comicsin Galactus sekä Terrax ovat kuoleman julmuuden erilaisia henkilöitymiä. Myös Supermanin 1990-luvun alussa tappanutta Doomsdaytä voidaan pitää tuhon herrana. Supersankareiden kuolemaan liittyy aina uhka koko maailman tuhoutumisesta. Esimerkiksi DC:n sarjassa *Watchmen* universumia uhkaavalla voimalla on eskatologiset mittasuhteet. Vaikka supersankarit palvelevatkin yhteisöä, he tarrautuvat elämäänsä, josta eivät halua päästä irti. Heille heidän oma elämänsä on yhtä tärkeä kuin yhteisön

---

<sup>144</sup> Krawczyk & Novak 2006, 112, 115.

turvallisuus. Joka tapauksessa kuolema on käännekohta sankarin elämässä, oli kyseessä sitten kuolemalta pelastuminen tai rakastetun kuolema.<sup>145</sup> Samanlainen yhteisön ja yksilön sekä elämän ja kuoleman verkosto on tyypillinen Kratoksen hahmolle.

Kirsti Simonsuuren mukaan kreikkalaiset myytit alkavat aina jumalien tarinoilla, joihin sekoittuvat tarinat sankareista ja lopulta ihmisistä. Jumalien ja ihmisten suhdetta värittävät monenlaiset kiistat, mutta ristiriitojen taustalla on myyttisen Gaian pojan Kronoksen teko eli isä-Uranoksen kastroiminen. Tämä äärimmäinen väkivaltateko luonnehtii ihmisen olemassaoloa maan päällä: toisaalta se on väkivallan ja sotien alku, toisaalta se mahdollistaa onnen, harmonian ja rakkauden. Nämä vastakohtat vahvistavat toisiaan, mutta eivät sulaudu yhteen. Vain siten jatkuminen ja uuden syntyminen on mahdollista kreikkalaisen kosmogonisen käsityksen mukaan. Sille olennaisia jumalien kamppailuja joutuvat käymään sankarit, jotka ovat puoliksi jumalia ja puoliksi ihmisiä. Esimerkiksi Herakles joutuu jatkuvasti antamaan todisteita sekä maskuliinisuudestaan että jumalallisesta syntyperästään. Maskuliinisuus kuitenkin näyttäytyy irvokkaana vaivannäkönä ja jumalallisuus pintasilauksena, sillä Herakles tekee erehdyksiä ja lopulta kuolee, ja vasta kuolemansa jälkeen Zeus nostaa hänet olympolaisten jumalien joukkoon.<sup>146</sup>

Myös runoilija Hesiodoksen muistiin merkitsemät myytit korostavat erilaisten yhteentörmäysten merkitystä uuden luomisen edellytyksenä. Teoksessaan *Theogonia* (Jumalten synty) Hesiodos kertoo Zeuksen syntyperästä sekä tämän ylivaltaa uhkaavista tapahtumista ja olioista kuten jättiläisistä, kykloopeista ja satakätisistä. Lopulta Zeuksen valta vahvistuu, ja järjestys saa voimia kahden vastakkaisen elementin, riidan ja rakkauden jännitteestä. Hesiodos kuvaa toisaalta olympolaisten jumalten maailmaa ja toisaalta manalan maailmaa, joiden kahden todellisuuden välillä ihmisten lyhyen elämän tulee tapahtua. Maa ja taivas sekä kuoleman valtakunta ovat jumalten liikkuma-alaa.<sup>147</sup>

Myyttiset kertomukset selittävät, ketkä ovat kulttuurin myyttisiä sankareita, ketkä perustajavanhempia ja miten eri heimot ovat liittyneet toisiinsa. Toisin sanoen myytit kertovat, miten se järjestys, jonka ihmiset havaitsevat ja tuntevat ympärillään, on syntynyt. Lisäksi ihmisten roolit yhteiskunnassa muodostuvat sankarikertomusten mukaan. Näistä rooleista, syntyperästä ja suvusta voi vapautua vain uusien sankaritekojen kautta – tai kuten kreikkalainen mytologia esittää – vetoamalla jumalalliseen alkuperään, luomalla uuden genealogian. Sankaritarinat ovat siis olennainen osa monivaiheista prosessia, jossa on synnitetty ihmiskeskeinen maailma. Ne ovat osa

---

<sup>145</sup> Thomas 2014, 272–276.

<sup>146</sup> Simonsuuri 2002, 68–71.

<sup>147</sup> Simonsuuri 2002, 72–74.

ihmiskunnan primitiivistä historiaa, jossa on luotu järjestys. Konfliktit, jotka on ratkaistu, ovat koskettaneet jumalien, titaanien ja hirviöiden maailmaa, mutta yhä selvemmin ihmisiä. Järjestyksen luomisessa olennainen osa oli titaaneilla ja sankareilla, sillä he esiintyivät monimutkaisissa välitystehtävissä ihmisten ja jumalien välillä.<sup>148</sup>

Chainsissä Kratos joutuu ratkomaan äärimmäisen vaarallista konfliktia, joka johtuu siitä, että Manalan kuningatar Persephone on vapauttanut titaani Atlaksen kahleistaan, ja sen seurauksena Kratoksen täytyy kukistaa heidät ja vapauttaa auringonjumala Helios. Pelin päähenkilö joutuu siis kamppailemaan yliluonnollisten vihollisten kanssa Manalan miljöössä, jota kuolevainen ei voi hallita: Kratos liikkuu pelontäytteisessä Tartaroksessa ja toisaalta Elysiumin kentillä, joihin kauhu liittyy Calliopen kohtalon kautta. Heeroksen välitystehtävä on myytillie tyypillinen perustavanlaatuinen urotyö. Sen seurauksena ihmistenkin maailmaan palautuu harmonia, sillä Kratos kahlitsee Atlaksen kannattelemaan maata ja Helios palaa taivaalle. Pelin lopussa korostuu myös Kratoksen erityisasema jumalien ja ihmisten välillä, sillä Athene ja Helios estävät tajuttoman heeroksen kuoleman ja vihjaavat välitystehtävän jatkuvan tulevaisuudessa.

Kratoksella on selvät yhtymäkohtansa niihin myyttien esikuviin, jotka erityisesti liitetään kuoleman valtakuntaan. Myös Herakles joutuu suorittamaan kaikki sankaritekonsa merkillisessä välimaastossa: toisaalta hänellä on yliluonnolliset jumalankaltaiset voimat niin, että hän pystyy auttamaan ihmisiä kukistamalla petoja ja hirviöitä, toisaalta hän erehtyy kuin tavallinen ihminen ja joutuu alistumaan ihmisten tavoin jumalien moraaliselle tuomiolle<sup>149</sup>.

Toinen kulttuuriheeros, manalan rangaistusvanki Sisyfos, raataja ja työnsankari on Kirsti Simonsuuren mielestä kreikkalaisen mytologian selkeästi eurooppalaisin myyttisankari. Pakko tehdä työtä on yhtä kuin pakko kuolla, tulla lähemmäksi kuolemaa joka päivä, joka vuosi. Vain lyhyt, toistuva levähdysten hetki tuo iloa ja on merkki elämästä. Kiveä pyörittämällä ihminen elää, ja levähdys vuoren juurella valmistaa ihmistä luopumaan, kuolemaan. Sisyfoksen myytillä on muunnelmia, mutta erityistä ja toistuvaa siinä on käsitys kuoleman voittamisen rangaistavuudesta. Esimerkiksi filosofi Sokrates piti Sisyfosta sekä traagisena että antitraagisena hahmona, sillä tämä petkuttaa itse kuolemaa, Thanatosta, ja särkee siten traagisen tunteen ritualistisen pohjan. Hyvin yleisesti eri mytologioissa toistuvia piirteitä Sisyfoksen tarinassa ovat päättymätön kidutus rangaistuksena, jumalien salaisuuksien paljastaminen ja maagisen esineen alas putoaminen yhä uudestaan. Sisyfoksen ankara rangaistus johtuu luonnon järjestyksen uhmaamisesta ja järjestyksen

---

<sup>148</sup> Simonsuuri 2002, 79–80.

<sup>149</sup> Simonsuuri 2002, 29.

tärkeydestä kreikkalaisessa tarinaperinteessä.<sup>150</sup> Kratokselle Manala ei ole rangaistus järjestyksen rikkomisesta, mutta pelin jännite syntyy juuri harmonian järkkymisestä, kun koko maailma on vaarassa tuhoutua Persephonen juonen takia. Yhteistä Sisyfoksen kanssa kuitenkin on se, että Kratoskin pystyy vastustamaan kuolemaa ja tekemään omia ratkaisujaan huolimatta ylivertaisista jumalista. Lisäksi molemmat järjestyksen rikkojat, sekä Sisyfos että Kratos, joutuvat kärsimään päättymättömästä rangaistuksesta: Sisyfos manalassa, Kratos kantaessaan syyllisyyttään perheensä tuhoamisesta.

Myös kolmannen manalassa kävijän eli Orfeuksen myytin taustalla on monia versioita. Keskeistä siinä on päähenkilön maaginen kyky soittaa ja laulaa sekä rakkaus, jota Orfeus tuntee menettämäänsä puolisoa kohtaan. Sekä Orfeus että Kratos toivovat saavansa rakkaan ihmisen takaisin elävien joukkoon, mutta menettävät tämän. Yksi tulkinta Orfeuksen funktiosta mytologiassa on, että hän on ollut shamaani, ehkä magian keinoja hallitseva näkijä ja tietäjä. On myös esitetty, että Orfeus on ollut tavallisten ihmisten kannalta katsottuna ”toinen”. Luovalle toiminnalle on pidetty tyypillisenä ”toisen”, ”tuonpuoleisen” piirrettä, millä tarkoitetaan sitä, että vain siihen paneutunut ja sen hyväksynyt voi sen lopulta ymmärtää. Kaikista myyttisistä hahmoista juuri Orfeus on valaissut runouden ja myytin suhdetta sekä taiteilijan roolin ongelmallisuutta ja rikkautta. Orfeuksesta on siis tullut koko eurooppalaista ajattelua yhdistävä symboli, jossa asettuvat vastakkain ihminen ja luonto, rakkaus ja taide sekä elämä ja kuolema. Taiteilijalla ei kuitenkaan ole lopullista valtaa kuolemaan. Hän joutuu tekemään valinnan rakkauden ja taiteen välillä. Toista tavoittellessaan hän menettää toisen, mutta tästä tuskasta voi myös syntyä jotakin uutta.<sup>151</sup>

Chainsissä mielenkiintoinen intertekstuaalinen viittaus musiikin voimaan Manalassa on Calliopen huilun soitto. Se on isä Kratoksen veistämä, ja sen ääni jopa ihanilla Elysiumin kentillä on kuin tuulahdus rauhasta ja harmoniasta. Tämä pelin elementti tuntuu muistuttavan, että musiikki ja taide voivat nousta Manalan ja kuoleman yläpuolelle tai ainakin antaa mahdollisuuden paeta niitä hetkeksi. Samoin kuin Orfeuksen myytissä, Chainsissä musiikki ei riitä kumoamaan kuoleman voimaa. Kratos joutuu toimimaan kuin myyttiset esikuvansa: hän tekee valtavan uhrauksen, hautaa haaveensa ja palauttaa maailmansa tasapainon. Hän kuitenkin edustaa myyttisten esikuviansa mukaisesti toiseutta, ulkopuolisuutta. Vaikka heeros pystyy vierailemaan kuoleman valtakunnassa ja toimimaan jumalien ja ihmisten välittäjähahmona, kärsimys liittyy erottamattomasti hänen hahmoonsa. Kratoskin joutuu tekemään valinnan tyttärensä ja maailman tuhoutumisen välillä.

---

<sup>150</sup> Simonsuuri 2002, 183–186.

<sup>151</sup> Simonsuuri 2002, 206–207, 211, 213.

Katkeroitunut Persephone tuhoutuu, Atlas joutuu ikuisen työhön kannattelemaan maankantta, tytär Calliope jää Elysiumin kentille Manalaan ja Kratoksele itselleen tärkein tavoite jää toteutumatta.

### 4.3 Fokalisaatio ja kuoleman kuvaukset

Fiktiivinen maailma voidaan nähdä yhden henkilön kokemana, ja tämä näkökulma tai perspektiivi on erilainen verrattuna siihen, miltä maailma näyttäisi jonkun toisen kokemana. Näkökulmaan rajoittuneen ja rajoittumattoman kerronnan eroista ovat kirjallisuudentutkijat käyttäneet erilaisia nimityksiä. Gérald Genette on käyttänyt käsitteitä *fokalisoinaton* ja *fokalisoitunut kerronta*, Wolf Schmid käsitteitä *'narratorial'* ja *'figural'*. Mikäli tapahtumia ei kerrota kenenkään fiktiivisen henkilön näkökulmasta, voidaan käyttää *nollafokalisaation* tai *kaikentietävän kertojan* käsitettä.<sup>152</sup>

Pelitutkija Jonne Arjoranta on soveltanut fokalisaation tarkastelua toimintapelien tutkimiseen. Arjoranta määrittelee käsitteen samoista lähtökohdista kuin kirjallisuudentutkijat: *fokalisaatio* on näkökulma, josta asiat nähdään, ja se voi olla joko tarinan sisäisen hahmon, monien hahmojen tai jopa ulkopuolisen näkökulma. Kaikkiin näihin kolmeen voi liittyä arviointia, arvostelua tai tunteita. Arjoranta lähtee liikkeelle Geneten perspektiivin määritelmästä, jonka tämä jakaa kolmeen kategoriaan. *Nollafokalisaatiolla* Genette tarkoittaa sitä, että tarina ei ole fokalisoitunut hahmoon vaan on kerrottu niiden kaikkien ulkopuolelta. *Ulkopuolisen* ja *sisäisen fokalisaation* ero on se, pääseekö sen avulla sisään hahmon ajatuksiin ja tunteisiin. Ulkopuolinen fokalisaatio antaa käytökseen perustuvan kuvan hahmoista, kun taas sisäinen fokalisaatio mahdollistaa pääsyn heidän mieleensä ja ajatteluunsa. Nämä voivat muodostaa yhden narratiivin, jossa eri perspektiivit voivat olla mukana, ja eri määrä perspektiivejä on mahdollinen nimenomaan videopeleissä. Kuvakulman käsitettä ei kannata sekoittaa fokalisaatioon, vaikka ne usein tapahtuvatkin samaan aikaan.<sup>153</sup>

Arjorannan mukaan narratiiveja voi olla missä tahansa mediassa, mutta niiden toteutus vaihtelee ja niiden narratiivisuus on asteellista: tarina jää taka-alalle dialogin ja kuvauksen aikana. Pelejäkin voi yhdistellä tarinoinhin eri tavoin, jolloin eri yhdistelmät johtavat eri merkityksiin. Kaikki, mikä tapahtuu pelissä, ei ole osa narratiivia, mutta suurin osa sisältää jonkinlaisen narratiivisen aspektin. Arjoranta toteaa, että suunnittelijoiden valitsemat kerronnan ja fokalisaation ratkaisut ja ärsykkeet aiheuttavat pelaajassa kognitiivisia reaktioita. Ärsykkeet voivat olla tekstuaalisia, visuaalisia tai esimerkiksi ohjaimen tuottamiin aistimuksiin liittyviä. Pelaajan reaktiot taas voivat vaihdella tunteellisista hyvin perusteellisiin pelin tulkintoihin ja kaikkeen siltä väliltä. Näitä reaktioita

---

<sup>152</sup> Steinby & Lehtimäki 2013, 120.

<sup>153</sup> Arjoranta 2017.

voidaan nimittää *merkitysefekteiksi*, ja ne ovat ominaisia nimenomaan peleille, joiden tuntomerkkejä ovat myös multimodaalisuus ja interaktiivisuus.<sup>154</sup>

Videopeleille on tyypillistä, että kerronta tapahtuu ulkopuolisen fokalisaation avulla: tarina kerrotaan päähenkilön perspektiivistä, mutta behavioristisesta näkökulmasta ilman pääsyä hahmon tajuntaan. Pelaaja voi siis hallita päähenkilöä ilman, että pääsee käsiksi tämän henkiseen ympäristöön. Tässä suhteessa pelit eroavat kirjallisuudesta. Videopelit saattavat kuitenkin kuvailla hahmon sisäistä tilaa poistamalla pelaajan hallintakyvyn ja antamalla hahmon toimia pelaajan toiveista huolimatta jopa tuhoisalla tavalla. Yhtäkkinen hallinnan poisto rajoittaa pelaajan toimintaa, ja sitä voidaan käyttää korostamaan pelaajan neuvottomuutta tilanteessa. Ulkopuolista fokalisaatiota käytetään myös siksi, että hahmosta luodaan tyhjä taulu, johon pelaaja voi samaistua ja jonka mielen hän voi ikään kuin täyttää pelin edetessä.<sup>155</sup>

Franz Karl Stanzel erottaa fiktiivisen kerronnan tavat jakamalla kertovat hahmot *kertojahahmoiksi* ja *peilaushahmoiksi*. Ero kertojahahmojen ja peilaushahmojen välillä ei välttämättä noudata kertojien jakoa ensimmäisen persoonan ja kolmannen persoonan kertojiin. Ensimmäisen persoonan kertojat, jotka sanallistavat ajatuksensa, eivät ole kertojahahmoja, jos he eivät kommunikoi lukijan kanssa vaan ainoastaan puhuvat itsekseen. Kertojahahmo on kertoja, joka kuljettaa tarinaa ja kommunikoi lukijan kanssa tällä tavalla. Hän on tietoinen siitä, että kertoo tarinaa jollekulle, ja saattaa kommentoida, ennakoida tai muuten varmistaa, että lukija pysyy mukana. Hän saattaa myös olla epäluotettava ja kertoa asioita, jotka eivät ole totta, tai johtaa lukijaa harhaan jollakin toisella tavalla. Peilaushahmo taas ei ole kertoja eikä vastaa tarinan kuljettamisesta vaan kokee sen. Lukijalle esitetään hahmojen kokemukset sellaisina, kuin nämä kokevat ne. Tämä tarkoittaa myös sitä, että peilaushahmo voi olla hämmentynyt tai harhaanjohdettu tai hän voi kieltäytyä hyväksymästä totuutta, mutta hän ei huijaa lukijaa tahallisesti.<sup>156</sup>

Videopelien kerronnan keinoja ovat siis sekä kertoja- että peilaushahmot, jotka voivat näkyä pelissä dialogina, tekstinä tai taustaselostuksena ("voice-over")<sup>157</sup>. Nämä kerrontatavat ovat käytössä myös Chainsissä. Arjoranta on taulukoinut erityisesti toimintapelien keinoja kuljettaa ja voimistaa tarinoitaan fokalisaation vaihtelun avulla. Hän kertoo esimerkkinä, miten pelaajan näkökulma voidaan rajata pieneen alueeseen, mikä vaikuttaa pelaamiskokemukseen lisäämällä jännitystä ja todentuntua. Tästä rajoituksesta käytetään termiä, joka on lainattu armeijateoriasta: *sodan sumu*

---

<sup>154</sup> Arjoranta 2017.

<sup>155</sup> Arjoranta 2017.

<sup>156</sup> Stanzel 1981, 7–8.

<sup>157</sup> Arjoranta 2017.

(”fog of war”).<sup>158</sup> Arjorannan luokittelemat pelikerronnan ja fokalisaation työkalut on esitetty taulukon 5 kolmessa ensimmäisessä sarakkeessa. Neljänteen sarakkeeseen olen koonnut havaintoja Chainsissä käytössä olevista fokalisaation työkaluista. Olen soveltanut Arjorannan antamia työkaluja niihin Chainsin osiin, jotka liittyvät kuoleman ja tuonpuoleisen kuvauksiin ja joista keinoja on löydettävissä.

Työkalu	Merkitys-vaikutus	Esimerkkipelejä	Käyttö Chainsissä
Sodan sumu	Epävarmuus ympäristöstä ja samaistuminen hallittaviin hahmoihin	Command & Conquer	Saapuminen Manalaan, Morpheuksen sumu
Tyhjä taulu (”tabula rasa”)	Samaistuminen pelattavaan hahmoon	Half-Life	Koko peli; Kratoksen ajatuksia kerrotaan vain vähän
Piilotettu motiivi	Aiempien tekojen uudelleenarviointi	Assassin’s Creed III	Persephonen juonen ja motiivien paljastuminen
Tunteellinen suodatin	Hahmon perspektiiviin samaistuminen ja hahmon tunteiden ymmärtäminen ulkopuolisesta näkökulmasta	Max Payne	Kratoksen takaumat onnellisesta perhe-elämästä ja myöhemmin perheen taposta
Hallinnan poisto ja muutos ulkopuoliseen perspektiiviin	Avuttomuus ja etäännyttäminen (”disassociation”)	Skyrim	Ensimmäinen taistelu Charonia vastaan, taistelu Persephonea vastaan
Vaihto tappajan perspektiiviin	Etäännyttäminen	Call of Duty: World at War	
Vaihto sisäiseen perspektiiviin	Samaistuminen pelattavaan hahmoon	Tomb Raider	Calliopen kohtaaminen Manalassa
Epäluotettava kerronta	Kerrottujen tapahtumien epäily	Dragon Age 2	
Interaktiivisten elementtien kerronta	Merkittävien tekojen korostaminen	Bastion	
Valikoiva simulaatio	Tärkeiden elementtien korostaminen ja toisten näkökulmien häivyttäminen	Fallout: New Vegas	

**Taulukko 5:** Pelien käyttämät kerronnan työkalut, joilla voi vaikuttaa pelikokemukseen.<sup>159</sup>

On huomattava, että vaikka pelaaja Chainsissä samaistuu Kratokseen, kameran näyttämät kuvat eivät vastaa Kratoksen katseen kohdetta täydellisesti. Fokalisaatio on hienovaraisempaa: se, että pelaaja ymmärtää, että näkökulma on Kratoksen, näkyy esimerkiksi siinä, että Kratos on jokaisessa

<sup>158</sup> Arjoranta 2017.

<sup>159</sup> Arjoranta 2017.

kohtauksessa läsnä ja kaikki mitä tapahtuu, on hänen aistittavissaan ja koettavissaan. Lisäksi ”kameran” etäisyys Kratoksesta vaihtelee: välillä se sijaitsee suoraan päähenkilön niskan takana, välillä siirtyy kuvaamaan tapahtumia kaukaa yläpuolelta, jolloin Kratoksen pienuus ja avuttomuus korostuvat.

Gaia kertoo pelin tapahtumista välianimaatioissa, jolloin kerronta tapahtuu ulkopuolisen fokalisaation kautta. Usein kertojan ääni ja kuvakokona yleiskuvat täydentävät toisiaan. Kratos saapuu Manalaan niin, että hän ei tiedä, mitä tapahtuu tai edes näe kunnolla eteensä. Kertojan kautta siirrytään ulkoisesta fokalisaatiosta sisäiseen, ja Gaia toimii selvästi kaikentietävänä kertojana:

Kertoja: Vapautettuaan tuliratsut Kratos oli täysin niiden armoilla eikä hän tiennyt, minne ne häntä veivät. [- -]

Kertoja: Ratsujen vetäessä Kratosta kauemmas Morpheuksen otteesta, ne saapuivat tuonpuoleiseen. Mutta ne eivät päässeet kuolleiden maailmaa pidemmälle, koska nämä valon olennot eivät olleet tervetulleita Hadeksen valtakuntaan. [- -]

Kertoja: Kratos löysi itsensä Hadeksen valtakunnan rajalta: maasta, minne yksikään kuolevainen ei ollut ikinä astunut.<sup>160</sup>

Kuoleman valtakunnan lähistöllä Morpheuksen sumu ympäröi Kratosta. Tavallaan tätä fokalisaation keinoa voisi nimittää *sodan sumuksi*, sillä pelaaja on aivan yhtä hankalassa ja hämmentävässä tilanteessa kuin Kratoskin. Pelon ja epävarmuuden tunnetta lisää se, että Manalan oviaukko kuvataan valtavaksi reiäksi maassa ja kamera syöksyy sinne Kratoksen mukana. Hänen matkansa Manalan uumeniin huipentuu siihen, kun hän putoaa Helioksen Aurinkovaunuista. Hän tarrautuu kallioon, jonka jälkeen kamera nousee hänen selkensä takaa ylös ja näyttää sen, minkä myös Kratos näkee: valtavan Hadeksen valtakunnan, jossa ei ole elämää. Ylhäältä kuvaava kamera korostaa kertojan äänen ohella Kratoksen tehtävän vaikeutta. Heeros on kuitenkin pelin fokalisoija, sillä tapahtumat seuraavat toisiaan sen mukaan, kuinka hän etenee Manalassa. Kertoja antaa tietoja päähenkilön ajatuksista vain harvoin, jolloin pelaaja pystyy itse pääättelemään päähenkilön tunnetiloja ja motiiveja. Tässä yhteydessä keinona on siis *tyhjä taulu*.

Erityisen vaikuttava kerronnan keino, joka osoittaa Kratoksen haavoittuvuuden ja traagisen menneisyyden, on käytössä kahdessa takaumassa, joissa ulkopuolinen fokalisaatio muuttuu sisäiseksi ja pelaaja saa tietää, mitä päähenkilön mielessä liikkuu. Fokalisaation keinona on *tunteellinen suodatin*. Takaumissa Kratos muistelee rakasta tytärtään ja vaimoan, ja kerronta muuttuu ruskehtaviksi pysäytyskuviksi sekä liikkuvaksi taustaksi. Aluksi tytär näytetään juoksemassa ratsastavaa Kratosta vastaan. Valo välähtää ja kamera seisahtuu. Kratos näytetään

---

<sup>160</sup> God of War: Chains of Olympus.

ensimmäisessä takaumassa levollisessa asennossa huilua veistelemässä. Tunnelma on muihin animaatioihin verrattuna rauhallinen muun muassa huilun soiton takia. Calliope näytetään Kratoksen silmin samalta tasolta kuin päähenkilö, mutta myös takaapäin. Myös Kratoksen vaimo näyttäytyy pysähtyneenä hahmona ja kamera näyttää lähikuvan hänen kasvoistaan. Lopulta tausta liikkuu, ja sinne ilmestyy liekeissä roihuava temppele. Toinen takauma valtaa Kratoksen mielen, kun hän näkee tyttärensä Styks-joen rannalla. Hänen mieleensä tulvii nopeina kuvina muistoja traagisesta yöstä, jolloin hän tappoi perheensä. Nopeat kameran liikkeet korostavat taas muistojen välähdyksenomaisuutta. *Tunteellinen suodatin* osoittaa vahvasti päähenkilön kaipaavat ajatukset ja sekavat tunteet, mutta sisäisestä fokalisatiosta siirrytään jälleen ulkoiseen, kun Calliopen huilua soittava hahmo nähdään Kratoksen silmin.

Fokalisaation keinona *hallinnan poistamista* käytetään kahdessa kohtauksessa, joissa välianimaatiot liittyvät saumattomasti pelattaviin osuuksiin. Kun Kratos kohtaa Haadeksessa Charonin ensimmäisen kerran, pelaaja ei pysty vaikuttamaan taistelun lopputulokseen, mikä korostaa Kratoksen voimattomuutta tilanteessa. Myös pelin tärkeimmässä yhteenotossa Elysumin kentillä suureksi kuoleman enkeliksi muuttunutta Persephonea vastaan Kratoksen energiat (”health”) ovat äärimmäisen alhaalla, ja pelaaja pystyy kuulemaan heikon heeroksen sydämenlyönnit ylivoimaisen uhan edessä. Nämä kohtaukset korostavat Manalan äärimmäistä voimaa ja fokalisoija-Kratoksen mahdollisuutta murtua sen edessä.

Chainsissä on annettu myös kuvakerronnallisia vihjeitä niistä tilanteista, joissa fokalisoijan on mietittävä ratkaisujaan ja joissa halutaan korostaa tilanteen tärkeyttä. Tällöin kamera siirtyy kuvaamaan Kratosta yläpuolelta tai niin, että hänen päänsä ja silmänsä korostuvat. Esimerkiksi Persephonen ja Kratoksen toinen kohtaaminen Elysumin kentillä kestää kaksi ja puoli minuuttia<sup>161</sup>. Niiden aikana korostetaan jumalattaren voittamattomuutta ja järkähtämättömyyttä kuvaamalla hänet pitkäksi ja suoraselkäiseksi verrattuna kumarassa tytärtään suojaavaan Kratokseen. Kun tilanne valkenee Kratokselle, näytetään lähikuvaa heeroksen kasvoista Gaian kertoessa Kratoksen tunteista, kasvavasta vihasta ja epätoivosta. Tällöin kertojahahmon ja peilaushahmon toiminnat täydentävät toisiaan. Myös siinä vaiheessa, kun Kratoksen pitää tehdä päätös jättää Calliope Manalaan, hänen tunnetilaansa korostetaan kuvaamalla häntä pään tasolta, läheltä mieltä ja ajatuksia. Kohtaus päättyy erikoislähikuvaan sekä päähenkilön miekkaa puristavasta kädestä että oikeasta silmästä, millä painotetaan hänen kokemaansa tunnekuohua. Viimeinen kuva jää Calliopen hahmoon, joka istuu Elysumin vihreällä niityllä ja jää yksin Manalan maailmaan. Lisäksi lopussa heeroksen

---

<sup>161</sup> Shirrako 2021, 21:31–24:01.

merkittävimmät kohtaukset ovat sellaisia, joissa hänen ajatuksiaan korostetaan lähikuvalla kasvoista tai päästä.

Fokalisaation keinot tulevat esiin myös silloin, kun Manalassa kulkemisen tuskallisuutta ja arvaamattomuutta Kratoksen kannalta korostetaan yhtäkkiä muuttuvilla kameran liikkeillä. Ne antavat vaikutelman käsivarakameran heilumisesta ja vinosta asennosta varsinkin toisessa takaumassa, jossa välähtelevät tulenlieskat, verenpunainen tausta, taistelun merkit ja jossa kuuluu tietäjänaisen pilkallinen nauru. Lopulta nähdään ikään kuin Kratoksen silmin maassa kuolleena makaavat vaimo ja tytär. Heeroksen näkökulma ja asema fokalisoijana korostuu myös hänen selkänsä takaa kuvatuissa otoksissa.

Fokalisaation vaihtelu pelin merkittävimpien hahmojen eli Kratoksen ja Persephonen välillä korostaa pelin vastakkaisasetteluja elämän ja kuoleman, hyvän ja pahan, totuuden ja petoksen välillä. Esimerkiksi hahmojen ensimmäinen kohtaaminen jumalattaren temppelin jälkeen on melko pitkä välianimaatio muihin verrattuna, ja sen aikana tulee esille päähenkilön ja hänen vastustajansa tasaveroinen yhteenotto.<sup>162</sup> Kuvakoko muuttuu yleiskuvasta lähikuvaksi, jossa näkyvät Persephonen kasvot samoin kuin Kratoskin näkisi ne. Tässä kohtauksessa annetaan myös ensimmäinen merkki *piilotetusta motiivista*, kun rajauksen tiukkenemisen yhteydessä paljastuu, että Kratoksen pitäisi mennä itse hakemaan tyttärensä Elysiumin kentiltä ja jättää aseensa. Se, että Persephone on tilanteen fokalisoija, saa jatkoa toisesta kohtaamisesta, jossa piilotettu motiivi paljastuu ja jumalattaren katkera petos tulee esiin.

Chainsin fokalisaation tarkastelu osoittaa, että se on merkittävä keino rakentaa pelin narratiivia. Suurimmassa osassa peliä vallitsevana on peleille tyypillinen ulkopuolisen kertojan ratkaisu, mutta kaikentietävänä Gaia saa kerronnalleen tukea vahvasta visuaalisesta kerronnasta. Pelin tunteellisesti voimakkaimmissa kohdissa Kratoksen rooli fokalisoijana vahvistuu varsinkin *tunteellisen suodattimen* avulla, mutta myös lähikuvien kohde voi antaa pelaajalle tärkeitä merkkejä. Sellaisena voi pitää lähikuvia Kratoksen pääläestä, kasvoista ja silmistä, vaikka hänen ilmeensä ovatkin hyvin monotonisia. Näissä kohtauksissa pelaaja pääsee Kratoksen mielen sisään täydentämään hahmon *tyhjän taulun* omilla päätelmillään päähenkilön ajatuksista. Kaikki fokalisaation keinot rakentavat kuvaa Manalasta paikkana, jossa sekä kaikkivoipa jumalatar että päättäväinen heeros voivat joutua kokemaan vääryyttä ja mullistuksia. Alue ei ole kenenkään hallittavissa eivätkä siellä tapahtuvat asiat ennustettavissa.

---

<sup>162</sup> Shirrako 2021, 18:42–20:42.

## 5 Kuolema välitilana ja motiivina

### 5.1 Katabasis ja anabasis

*Kuoleman valtakunta. Pimeä alamaailma, joka on käpertynyt elävien maan ja Manalan kainaloon. Kiirastuli, jota hallitsee kuolemanjumala Thanatos.*<sup>163</sup>

Fiktiivisten tekstien tutkimuksessa *motiivilla* voidaan tarkoittaa tilannetta tai kohtaa tapahtumisessa tai ylipäänsä jotakin fiktiiviseen maailmaan kuuluvaa seikkaa. Jotkut tutkijat määrittelevät jokaisen kertomuksen elementin motiiviksi, esimerkiksi päähenkilön näkemän eläimen tai riitatilanteen, johon hän on joutunut. Yleisemmin motiivi käsitetään asiaksi, joka voi *toistua* saman teoksen eri kohdissa tai eri teoksissa. Se voi olla esimerkiksi ystävän pettämäksi joutuminen tai käynti manalassa. Motiivi voi olla myös jokin esine tai ympäristö. Motiiviksi nouseminen merkitsee, että sillä nähdään olevan erityinen tapahtumista tulkitseva tai ylipäänsä fiktiivistä maailmaa ilmentävä merkitys.<sup>164</sup>

Matka manalaan on erikoinen motiivi, joka esiintyy kulttuurien mytologioissa, varsinkin antiikin Kreikan narratiiveissa. Tämä toistuva elementti koostuu *katabasiksesta* eli yksilön laskeutumisesta manalan syövereihin ja sen jälkeisestä *anabasiksesta* eli saman yksilön palaamisesta elävien maailmaan. Matka vaatii lähtijältään paljon, joten siihen pystyvät vain kreikkalaisen mytologian heerokset. *Katabasis* ja *anabasis* korostavat heidän uniikkia syntyperäänsä: heillä on sekä kuolevaisten että kuolemattomien ominaisuuksia.<sup>165</sup>

Sankarin manalassa käynti vahvistaa hänen inhimillisiä ominaisuuksiaan, sillä lähdön syynä on yksilöllinen kokemus kuolevien maailmassa. Esimerkiksi myyteissä Herakles osoittaa hybristä eli uhmaa suorittaessaan mahdottomalta vaikuttavaa tehtäväänsä vangita Kerberos, samoin kuin Theseus yrityksessään kaapata Persefone. Molemmat sankarit haastavat manalan jumalallista järjestystä. Herakles haluaa todistaa arvonsa, Orfeus aikoo pelastaa kuolleen rakastajansa. Sankarit eivät kuitenkaan saavuta kuolemattomuutta, sillä he eivät käy läpi jumalallista muodonmuutosta *anabasiksen* eli manalasta paluun jälkeen. Olennaista on se, että jo hahmon *katabasis* eli manalaan meno johtaa maineeseen kuolevaisten keskuudessa: jokainen sankari pohjimmiltaan kokee kuoleman seuraukset, vaikka he eivät ole pysyvästi kuolleita. He kokevat yksinäisyyttä, surua, eristymistä ja liminaalisuutta eli rajatilan ylittämistä, jotka kaikki ovat osa tavallisten ihmisten kuolemaa. Loppujen lopuksi myös jokainen kreikkalaisten myyttien heeros kuolee kauan

---

<sup>163</sup> God of War: Ghost of Sparta 2010.

<sup>164</sup> Steinby 2014, 65–66.

<sup>165</sup> Georgiades 2017, 2.

manalamatkansa jälkeen, mikä korostaa sitä, etteivät he saavuta kuolemattomuutta alustavalla käynnillään. Kuolema johtaa lopulta sankarikultteihin, joissa heerosta arvostetaan kuolemattoman maineensa vuoksi.<sup>166</sup>

Toinen tapa, jolla sankarien kuolevaisuus tulee selväksi heidän matkallaan manalaan, on heidän itsenäisyytensä menetys ja fyysisen sekä metaforisen rajoitteen tunne, jotka estävät heitä toteuttamaan tehtävänsä itsenäisesti. Rajoite ilmenee joko sankarille annettuna vaatimuksena, fyysisenä rangaistuksena tai riippuvaisuutena toisesta yksilöstä. Haades esimerkiksi rajoittaa Heraklesta määräämällä tämän nappaamaan Kerberoksen ilman aseita, jotka ovat olennaisia sankarin identiteetille. Herakles kuitenkin onnistuu tehtävässään eli hän voittaa rajoitteen. Haades rajoittaa myös Orfeusta kieltämällä häntä katsomasta taakseen pelastaessaan rakastajaansa Eurydikea. Tämä Orfeukselle annettu rajoite korostaa hänen kuolevaisuuttaan, sillä lopulta juuri hänen inhimilliset viettinsä saavat hänet katsomaan taakseen varmistaakseen Eurydiken seuraavan häntä. Orfeuksen virhe olla noudattamatta varoitusta korostaa kuolevaisten erehtyväisyyttä, joka ei ole ominaista jumalille. Kolmatta heerosta eli Theseusta Haades rajoittaa sitomalla tämän tuoliin sen jälkeen, kun sankari on yrittänyt kaapata Persefonen. Jokainen näistä rajoituksista – sekä fyysinen että metaforinen – paljastaa sen, että sankarit alistuvat manalan jumalallisille laeille, mikä esittää heidät uudessa valossa ja korostaa heidän kuolevaisuuttaan.<sup>167</sup>

Antiikin Kreikan mytologiassa *katabasis* ja *anabasis* kuuluvat yksinomaan heeroksille. Olymposlaiset jumalat pidättäytyvät käymästä manalassa, sillä matka sinne vaarantaisi jumalallisen hierarkian ja kosmoksen. Se, etteivät jumalat käy manalassa, vahvistaa omalla tavallaan eroja ihmisten ja jumalten välillä, sillä vaikka tavalliset ihmiset pääsevät helposti manalaan, he eivät ikinä pysty saavuttamaan *anabasia* ja palaamaan elävien kirjoihin. Vain heeroksille kuuluva kyky *katabasikseen* ja *anabasikseen* vangitsee heidän kuolemattomat piirteensä ja korostaa niitä. Jokainen heeros, joka ryhtyy matkaan, tekee sen omin keinoin ja olennaisesti hallitsee omaa kohtaloaan. Tämä hallinta on näkyvillä sankarien harkitussa valmistautumisessa *katabasikseen*: siihen kuuluu sekä ohjeiden ja neuvojen hankkiminen että esteistä selviytyminen manalaan pääsemiseksi. Lisäksi heillä on erityisiä ominaisuuksia, jotka tulevat ilmi manalassa. He ovat yhä tietoisia itsestään, mikä erottaa heidät kuolevaisista ja kuolleista, jotka eivät pysty tuntemaan ja ovat menettäneet yksilöllisyytensä. Heerokset kuvataan hyvin erilaisiksi kuin kuolleet, sillä heillä on

---

<sup>166</sup> Georgiades 2017, 2–4.

<sup>167</sup> Georgiades 2017, 2–3.

edelleen jäljellä aistinsa ja ymmärryksensä. Esimerkiksi Odysseus tuntee myötätuntoa tavatessaan manalassa äitinsä hengen, kun nainen ei taas tunnista poikaansa vaan istuu hiljaa paikoillaan.<sup>168</sup>

Heeroksen matka manalaan ei kuitenkaan ole ongelmaton. Läheisen pelastusyritys kuoleman valtakunnassa epäonnistuu, mutta sen motiivi vahvistaa sankarin matkan yksinoikeutta. Tavalliset kuolevaiset, jotka ovat joutuneet manalaan, eivät pysty sieltä poistumaan, toisin kuin heeros. Siispä sankarin matkan motiivilla on syvempi eskatologinen, kuolemanjälkeisiin tapahtumiin liittyvä tarkoitus. Jokainen matka valaisee sitä, millaisina manalan toimintatavat nähdään: kuinka sinne pääsee, miltä se näyttää ja mikä sen tarkoitus on. Heerokset ovat kyseisen tiedon lähteitä, ja heidän myyttinsä tarjoavat tavan selittää kuoleman jälkeistä elämää. Se ei ainoastaan vahvista heerosten erityistä asemaa, vaan myös havainnollistaa kuoleman loputtomuutta kaikkien kuolevaisten kohdalla.<sup>169</sup>

Chainsissä Kratoksen katabasis alkaa Athenen käskystä etsiä Helios, ja samoin kuin myyteissä, määränpäähän eli Manalaan ei jumalilla ole asiaa. Vaikka heeroksen mieleen välähtääkin kuva kuolleesta tyttärestä, hänen motiivinaan ei alkuvaiheessa ole pelastaa tätä tuonpuoleisesta. Muistot tyttärestä kuitenkin vihjaavat ja ennakoivat sitä, että Kratoksen tunteet ovat syvästi inhimilliset, mikä korostaa tämän kuolevaisuutta. Samaa piirrettä tuovat esiin ensimmäinen tappiollinen kohtaaminen Charonin kanssa sekä aseista luopuminen Persephonen vakuuttelun seurauksena. Samoin kuin Herakleelle, Kratokselle aseet eli kaksi käsivarsiin kettingeillä sidottua miekkaa ovat erottamaton osa toimintakykyä ja luonnetta. Chainsin päähenkilö ei myöskään saavuta henkilökohtaista tavoitettaan eli hän ei pysty pelastamaan tytärtään, jolloin hän kokee kuolemalle olennaisia yksinäisyyttä, surua ja ahdistusta, niin kuin antiikin esikuvansakin. Kratos kuitenkin onnistuu voittamaan kuoleman rajat Athenen antaman tehtävän osalta. Helios vapautuu, ja harmonia palaa maailmaan. Kratoksen anabasis tapahtuu hyvin nopeasti, mikä korostaa kuoleman voimaa yksilön tasolla: se mikä hänelle on kaikkein tärkeintä, jää Elysiumin kentille ikuisesti saavuttamattomiin.

Manalan-käynnillään Kratos myös osoittaa pelaajalle, millaiseksi pelisuunnittelijat ovat kuvitelleet tuonpuoleisen ja sen eri alueet. Chains siis sijoittuu siihen jatkumoon, jolla erilaiset tekstit ovat Raamatun eskatologisia näkyjä selittäneet. Tunnetuin niistä on keskiaikainen Dante Alighierin *Jumalainen näytelmä* (*Divina commedia*), joka kuvailee kolmessa osassaan matkan helvetin ja kiirastulen kautta paratiisiin. Danten helvetti on valtava suppilo, joka sisältää erilaisia

---

<sup>168</sup> Georgiades 2017, 4–6.

<sup>169</sup> Georgiades 2017, 6.

rangaistuspiirejä sen mukaan, millaiseen syntiin ihminen on elinaikanaan langennut. Pahimmat syntiset eli Juudas Iskariot sekä Caesarin kavaltaneet Brutus ja Cassius ovat kidutettavina pahimmassa eli itse Saatanan olinpaikassa maapallon keskipisteessä. Paratiisi sijaitsee Danten kuvitelmassa Kiirastulivuoren huipulla.<sup>170</sup> Chainsissä Kratoksen katabasiksen vaiheisiin kuuluu sukeltaminen suppilomaiseen kuiluun Helioksen vaunuilla ja sen jälkeen vaeltaminen Hadeksen, Styks-virran ja Tartaroksen kautta Elysiumin kentille. Chainsissä Manalan eri osat kuvataan eri värein, jotka myös symboloivat alueiden ominaispiirteitä. Hadeksen ja Tartaroksen tuhkanharmaus korostaa alueiden toivotonta synkkyyttä, ja varsinkin Tartaroksen kahleet symboloivat kidutuksen ikuisuutta. Styks-virran punainen väri viittaa vereen. Elysium taas noudattaa hyvin yleistä käsitystä vehreästä paratiisista, jossa kuitenkin on antiikkiin viittaavia marmoripylväitä. God of War -pelisarjan Manala sisältää siis omat alueensa kaikille kuolleille. Manalan kolme tuomaria päättää, ketkä joutuvat millekin alueelle tuonpuoleisessa: pahat sielut joutuvat Tartarukseen, viattomat ja sankarilliset Elysiumiin sekä neutraalit Asphodelin kentälle<sup>171</sup>.



*Kuva 4: Konsepti Hadeksen palatsista Manalassa God of War III -pelissä.*

*Kuva 5: Konsepti Elysiumin kentistä ja Maailman pylvästä Chains of Olympus -pelissä.*

Koko pelisarjassa Manala kuvataan äärettömäksi ja inhottavaksi alueeksi, jonne kuolleita putoaa jatkuvasti Styks-virran vietäväksi. Gaia kertoo virran olevan niin vahva, ettei yksikään kuolevainen pysty vastustamaan sen voimaa. God of War -pelissä alue muodostuu raa'anpunaisesta lihasta sekä luista ja kaikkialla töröttävistä veren tahrimesta teristä, ja Styksiä peittää verenpunainen sumu. God of War II -pelissä erityisenä yksityiskohtana ovat kuoleman kädet, jotka yrittävät vetää Kratoksen

<sup>170</sup> Kuula 2006, 175, 178.

<sup>171</sup> God of War Wiki: The Three Judges, luettu 16.1.2023.

Manalaa, mutta Kratos katkaisee ne.<sup>172</sup> Manalan ja tuonpuoleisen asukkaat hiukan vaihtelevat eri peleissä. Ghost of Spartassa Kratos ei käy Manalassa, mutta kohtaa kuoleman jumala Thanatoksen tämän valtakunnassa. Heeros myös löytää veljensä Deimoksen, joka on ollut vuosia Thanatoksen kiduttamana ja menettänyt hiljalleen järkensä.<sup>173</sup>

Manala esiintyy God of War III -pelissä erilaisena kuin muissa sarjan osissa, sillä se muistuttaa enemmän perinteistä kreikkalaisen mytologian manalaa: se on huomattavasti synkempi ja luonnollisemman näköinen. Styks-virta kuvataan kirkasvetisenä eikä verenpunaisena. Kratos putoaa viimein Styks-jokeen menetettyään otteensa Olympus-vuorta kiipeävästä Gaiasta. Heeros heikentyy virrassa uivien sielujen riepottelemana. Tässä pelissä Kratos myös surmaa Manalan valtiaan, jumala Hadeksen, minkä jälkeen Manalan sielut joutuvat kuljeksimaan tuonpuoleisessa ikuisesti ilman rauhaa.<sup>174</sup>

Koko pelisarjan ja Chainsin kuvaus tuonpuoleisesta rakentaa visuaalisen version ehdottomasta ja hierarkkisesta kuoleman valtakunnasta, jonka portit ovat tiukkaan vartioidut ja jonka voimia voi vain heeros horjuttaa mutta ei kukistaa kokonaan. Pelin Manala on hyvin lähellä perinteisiä kristinuskon rakentamia käsityksiä helvetistä, jossa jumalia vastaan rikkoneet saavat kärsiä rangaistuksia. Toisaalta sen kuvasto kuten verenpunainen Styks-virta ovat dramaattisia adaptaatioita antiikin myyteistä. Uutta ainesta on lähinnä se, että Manalan valtiatar eli Persephone on myyteistä poikkeavasti vihamielinen ja katkera jopa niin, että hän on valmis uhraamaan koko maailman oman epätydyttävän avioliittonsa tähden. Tämä tavoite on vähällä estää Kratoksen anabasiksen, joten heerosen valinta korostaa tämän vaikutusvaltaa ja erityisasemaa.

## 5.2 Siirtymävaihe ja liminaalisuus

Tärkein piirre manalassa käynnissä on se, että katabasiksen seurauksena heerokset päätyvät välitilaan, tämän- ja tuonpuoleisen maailman väliin. Siellä kommunikointitehtävä jumalien kanssa on annettu yksinomaan sankareille, ja jumalat ja ihmiset ymmärtävät hetkellisesti toisiaan, mikä on muissa tilanteissa mahdotonta. Kertomuksen keskus on tässä välitilassa. Siinä kohtaavat tämä maailma ja toinen maailma, ihminen ja jumala, luonnollinen ja yliluonnollinen, kuolevainen ja kuolematon, epätäydellinen ja täydellinen sekä voimaton ja mahtava.<sup>175</sup>

---

<sup>172</sup> God of War Wiki: Underworld, luettu 16.1.2023.

<sup>173</sup> God of War Wiki: Thanatos, luettu 16.1.2023.

<sup>174</sup> God of War Wiki: Underworld, luettu 16.1.2023.

<sup>175</sup> Simonsuuri 2002, 28.

Joseph Campbellin mukaan erityisen vaarallinen vaihe sankarin siirtyessä välitilaan on ensimmäisen kynnyksen ylittäminen eli saapuminen ”ovenvartijan” luo<sup>176</sup> Chainsissä ei nähdä myyteistä tuttua kolmipäistä Kerberos-koiraa, mutta siinä on emotekstiensä mukaisesti tuonpuoleista vartioiva Charon-lautturi, joka on kuvattu epäkuolleeksi luurankomaiseksi mieshahmoksi. Tällaisiin tuntemattomiin seutuihin ja outoihin hahmoihin voidaan projisoida alitajuisia pelkoja, jotka ovat ihmisluonnolle tyypillisiä. Campbellin mukaan ihmisen piilotajunnan merkittäviä pelkoja ovat sukurutsaan ja isänmurhaan syyllistyminen, joita voi käsitellä myyttien fantastisten olentojen avulla. Väkivallan uhka esiintyy maskuliinisina petoina kuten kykloopeina, ja fyysisen viettelyn pelko salaperäisen houkuttelevina seireeneinä.<sup>177</sup> Petoja vastaan taistelu symboloi sitä, että ihminen yrittää kukistaa alitajuiset kielletyt ajatuksensa.

Kirsti Simonsuuri näkee välitilan hirviöt osoituksena peloista, jotka liittyvät myös kulttuurien erilaisuuteen. Kun ihminen, yhteisöllinen eläin, astuu jonkin rajan yli, oman tilansa ulkopuolelle, hänen asemansa muuttuu. Ihminen järkyttyy, sillä kaikki on erilaista ja uudet merkitykset tulvivat vanhojen tilalle. Tällainen paikoiltaan siirtyminen voi aiheuttaa ahdistusta tai vaaran tunnetta. Tapahtuu outoja asioita tilanteessa, jossa syntyy uutta sisältöä ja uusia merkityksiä. Näihin ilmiöihin myytit tarttuvat ja siirtävät niihin liittyvien ongelmien tarkastelun myyttiseen todellisuuteen, etäiseen aikaan ja paikkaan. Esimerkkejä tällaisista kertomuksista ovat ne, jotka liittyvät erilaisiin liminaalisiin, poikkeaviin olentoihin, kuten kentaureihin ja amatsoneihin, joiden todellisuutta ei voi näyttää toteen.<sup>178</sup> Sekä kentaureja että amatsonia on mukana God of War -pelisarjan muissa osissa kuin Chainsissä: kentaureja on useissa osissa, amatsonia vain Ascensionissa.

Kentaurit ovat tyypillisiä rajatilan olentoja ihmisten ja eläimien välillä: niillä on pääsy kumpaankin. Ne ovat myyteissä yleensä puoliksi miehiä, puoliksi hevosia, ja ne asuvat kaukana ihmisten asuinsijoilta sivilisaation reunamailla. Kaksinaisen luontonsa tähden ne edustavat inhimillisiä heikkouksia eli väkivaltaa ja hillittömyyttä, ja alusta lähtien kentaurit on liitetty vastenmieliseen toiseuteen. Kentaurien epäsosiaalinen käytös, johon kuuluu esimerkiksi avioliiton kieltäminen, tarjoaa selkeän kontrastin yhteisön sääntöihin. Niiden kuvaukset osoittavat selvästi jännitteitä, joita ateenalaisessa yhteiskunnassa on ollut luonnon ja kulttuurin välillä. Samanlainen toiseutta edustava ryhmä on amatsonit, joiden vieraus on vielä vahvempaa: he ovat naisia, barbaareja ja mies-naisia, miesten vertaisia ja miesten vastustajia. Amatsonit harjoittavat ihanteellisia maskuliinisuuden tekoja

---

<sup>176</sup> Campbell 1990, 80.

<sup>177</sup> Campbell 1990, 80–81.

<sup>178</sup> Simonsuuri 2002, 95–98.

kuten taistelujä, sotaretkiä, kilpailuja tai tappamista, mutta koska he ovat naisia, heidät on esitetty liminaalisina olentoina, ei-ihanteellisina ihmisinä. Myyttiset kertomukset kentaureista ja amatsoneista selittävät jollakin tavalla sitä, miten toiseuden symbolinen rakentuminen tapahtuu yhteiskunnassa ja minkälaisia mekanismeja siinä voidaan nähdä.<sup>179</sup> Toiseutta edustavat hahmot siis liittyvät ymmärtämättömyyteen eli siihen, että ihminen pelkää tuntematonta ja yrittää selittää sitä.

God of War -pelisarja vilisee rajatilan hahmoja, jotka ovat yhdistelmiä sekä ihmisestä ja eläimestä että eri eläinlajeista ja mielikuviolosoloina. Chainsissä rajatilan hahmoja esiintyy kaiken kaikkiaan 32, ja ne luokitellaan pelin wiki-artikkelissa pienempiin vastuksiin ("common enemies") ja päävastustajiin ("bosses"). Pienemmistä vastuksista Kratos kohtaa Manalassa kyklooppeja, gorgoja, harpyjoita, minotauruksia, satyyrejä ja sfinksejä. Päävastustajina Manalassa toimivat jo aiemmin mainitut Charon ja Persephone.<sup>180</sup> Epäkuollut, luurankomainen Charon on tyypillinen rajatilan hahmo, ja myös Persephone kasvattaa pelin loppupuolella valtavat siivet, jotka hämärtävät linnun, ihmisen ja jumalattaren rajapintoja. Suuri joukko liminaalisia hahmoja korostaa Manalan omituisuutta ja vaikeaa hallittavuutta, mutta myös sitoo pelin antiikin myyttien kontekstiin ja symboloi myös pelaajan tuntemaa pelkoa paitsi outoutta myös omia alitajuisia pahoja tekojaan kohtaan. Lisäksi hahmojen avulla taistelujen raakuus etäännytetään niin, että pelaaja ei kyseenalaista Kratoksen toimintaa vaan näkee oikeutettuna tuhota sekasikiömäiset viholliset. Olennaista on, että Kratos-pelaaja pääsee etenemään kohti tavoitettaan vain, jos hän kukistaa kaikki välitilan vastustajansa.

Joseph Campbell korostaa, että välitilan kynnyksen ylittäminen on hyvin suosittu motiivi mytologiassa. Sille on ominaista se, että uuteen tilaan siirtyminen on eräänlaista itsetuhoa. Kammottaviin hirviöihin tiivistyy yliluonnollisen voiman vaarallinen puoli, ja ne valaisevat sitä, että sankari perille päästessään kokee jonkinlaisen muodonmuutoksen: hänen maallinen luontonsa jää ulkopuolelle ja hän on kuollut ajallisuudelta. Se, että sankarin on kestettävä sarja toisiaan seuraavia koetuksia, on myyttien seikkailukuvausten suosituimpia vaiheita. Vaarallisimpia ovat juuri tuonpuoleiseen suunnatut matkat. Tyypillistä on, että jos sankari selvittää yhden koetuksen, tilalle ilmestyy kaksi uutta, joten myyttisen sankarin on ylitettävä esteet yhä uudelleen. Äärimmäisenä vaiheena on sankarisielun kohtaaminen jumalattaren, maailman kuningattaren, kanssa. Se merkitsee kriisiä, joka syntyy maailman äärimmäisillä rajoilla.<sup>181</sup>

---

<sup>179</sup> Simonsuuri 2002, 99, 101, 103–104.

<sup>180</sup> God of War Wiki: God of War: Chains of Olympus, luettu 16.1.2023.

<sup>181</sup> Campbell 1990, 93–94, 101.

Pelin eteneminen vaatii lukemattomia taisteluita eli koetusten voittamisia. Merkittävin eli Persephone manalan kuningattarena on erityinen hahmo, sillä hän on Chainsissä eristetty muista jumalista ja päätynyt omaan juonittelevaan ratkaisuunsa. Kratos tapaa jumalattaren kahdesti: Elysiumin kenttien porteilla ja lopulta Elysiumin kentillä. Vasta siellä Kratos ja Persephone kohtaavat niin, että Kratos ymmärtää jumalattaren tavoitteet. Heeroksen ja jumalattaren kohtaaminen tällä tavoin on siis mahdollista ainoastaan liminaalisuuden tilassa. Kratoksen asemaa siinä suhteessa, että hän on erossa muusta maailmasta, korostaa esimerkiksi se, että hän joutuu tappamaan viattomia sieluja saadakseen aiemmin luovuttamansa voimat takaisin. Kohtauksessa asetuvat rinnakkain paitsi heeros ja jumalatar, elämä ja kuolema, myös totuus ja valhe, voima ja oveluus sekä rakkaus ja katkeruus. Liminaalisessa tilassa Kratoksen selkeä tavoite Helioksen palauttamiseksi taivaalle muuttuu monimutkaisemmaksi taisteluksi maailman puolesta, jonka hintana on rakkaimman menettäminen.

Kratoksen liikkuminen liminaalisuuden tilassa on merkittävin osa Chainsiä. Sekä myyttinen konteksti, toistuvien taistelujen päätepiste että Kratoksen katkeruus ja kärsimys tulevat esiin ja korostuvat tuonpuoleisen rajatilan hahmoissa ja koettelemuksissa.

### **5.3 Vastakkainasettelu ja uuden alku**

Vastakkainasettelut ovat osa myös muita systeemejä, joilla maailmaa tehdään ymmärrettäväksi. Antropologi C. Lévi-Strauss (1980) on painottanut kieltä luokittelujärjestelmänä, jonka ytimenä ovat binaariset vastakohtaparit. Ne kuvaavat tapaa, jolla ihmiset ovat aina ja kaikkialla ymmärtäneet asioita: jokainen olio kuuluu joko luokkaan A tai B, mikä johtuu ihmisaivojen kaksinapaisesta fyysikaalisesta rakenteesta. Luonto ei kuitenkaan jakaudu siisteihin luokkiin. Esimerkiksi valoa ei erota pimeästä selvä raja vaan vähittäinen hämärtyminen, ja maan ja veden välillä ei ole selvää rajaa vaan aaltojen huuhtoma ranta. Sellaisia kahden vastakkaisen luokan väliin tulevia seikkoja, joilla on kummankin luokan ominaisuuksia, Lévi-Strauss kutsuu sopimattomiksi luokiksi.<sup>182</sup>

Sopimaton luokka sotkee binaarisesti vastakkaisien luokkien rajaviivan. Sen merkitys vuotaakin yli, se on käsitteellisesti liian voimakas. Tätä merkityksen ylenpalttisuutta on siis valvottava, jotta se ei vaarantaisi niitä perustavia rakenteita, joiden avulla kulttuuri tekee maailmaa ymmärrettäväksi. Niinpä sopimattomat luokat usein julistetaan ”pyhiksi” tai ”tabuiksi”. Esimerkiksi käärme on ollut vaikea ymmärtää joko maan päällä eläväksi pedoksi tai meren olioksi, se on molempia, joten siitä on tullut tabu esimerkiksi Raamatun luomiskertomuksissa. Lisäksi

---

<sup>182</sup> Fiske 2001, 152–154.

monet kulttuurit asettavat jumalia ja ihmisiä välittäväksi siteeksi jonkin hahmon, jossa on sekä jumaluutta että ihmisyyttä, esimerkiksi enkelit. Samalla tavoin on lukuisia mytologisia tai uskonnollisia hahmoja, joissa on sekä ihmistä että eläintä (ihmissudet, kentaurit) tai elävää ja kuollutta (vampyyrit, zombiet).<sup>183</sup> Binaaristen luokkien välisellä rajanvedolla on yhtymäkohtia Simonsuuren käsittelemän liminaalisuuden alueen kanssa.

Lévi-Straussin mukaan myytti on binaarisesti vastakkaisten käsitteiden pohjalta kehitetty kertomus. Merkittävimmät myytit käsittelevät kaikkiin vastakohtarakenteisiin sisältyviä ristiriitoja, ja ne tarjoavat mielikuvitukseen perustuvan tavan elää näiden ristiriitojen kanssa. Myytit siis pitävät huolta siitä, ettei ristiriidoista tule liian repiviä eivätkä ne tuota liian paljon kulttuurista sekasortoa. Myyteillä ja unilla on yhtäläisyytensä: kummatkin kumpuavat ahdistuksesta ja ratkaisemattomista ristiriidoista, toinen yksilön, toinen kulttuurin tasolla. Jotta myyttejä (ja unia) voisi tulkita, on olennaista löytää niiden syvärakenteesta juuri vastakkaiset elementit, joilla on omat metaforansa myytin pintarakenteessa.<sup>184</sup>

Tällaisia vastakohtia sisältävät myös nykyiset mediatekstit. John Fiske tarkastelee perusteellisesti esimerkkinä lännenelokuvaa *Etsijät*, jonka tyypillisen lännenelokuvan pintarakenteen alta voi tulkita esiin monia vastakohtapareja: *kulttuuria* edustavat itä, feminiininen, rauha, kristinusko ja sivilisaatio saavat elokuvassa vastapainokseen *luontoa* edustavat lännen, maskuliinisen, sodan, pakanallisuuden ja alkukantaisuuden. Näistä pareista syntyy luokittelu paitsi kulttuurin ja luonnon välille myös metaforinen jatkumo abstraktista konkreettiseen, jonka ääripäitä edustavat elokuvan pintatasolla toisaalta maatila, perhe ja valkoiset sekä toisaalta raivaamaton maa, yksilö ja intiaanit. Jotta elokuva mediatekstinä olisi kiinnostava, se kuitenkin tarvitsee liikettä eri luokkien välille eli esimerkiksi lännensankarin, jolla on eri luokkiin kuuluvia arvoja. *Etsijöiden* sankari-cowboy on yhtä aikaa villi ja sivistynyt sekä ”intiaani” ja ”valkoinen”. Hän välittää luonnon ja kulttuurin ristiriitaa, ja koska hän saa voimansa rakenteen kummaltakin puolelta, hän on myyttisesti vahva ja kerronnallisesti onnistunut. Lännenelokuvan sankari on siis osa edistyksen, hyvän ja pahan merkityksissä tapahtuneita muutoksia.<sup>185</sup>

Chainsin päähenkilö Kratoksella on samantyyppisiä ominaisuuksia kuin lännenelokuvan sankarilla. Ihmisten ja jumalien binaarisessa maailmassa Kratos kuuluu kumpaankin, mutta ei puhtaasti. Hän edustaa inhimillisyyttä, fyysistä voimaa, maskuliinisuutta ja isyyttä. Hänen vastakohtakseen pelissä asettuu jumalatar Persephone, joka puolestaan edustaa jumaluutta, oveluutta,

---

<sup>183</sup> Fiske 2001, 154–155.

<sup>184</sup> Fiske 2001, 161–162.

<sup>185</sup> Fiske 2001, 166–169.

feminiinisyyttä ja äitiyttä, jonka jumalatar itse toteaa: ”Minun on palveltava kuolleita ja huolehdyttävä heistä kuin omista lapsistani<sup>186</sup>.” Kratos kuitenkin rikkoo monella tapaa tätä rajapintaa. Hän pystyy kommunikoimaan jumalien kanssa enemmän kuin tavalliset kuolevaiset, pystyy taistelemaan heitä vastaan ja suorittamaan *katabasiksen* ja *anabasiksen*, jotka ovat jumalillekin mahdottomia. Toisaalta menneisyyden tragedia varjostaa hänen isyyttään. Tämä päähenkilön sopimattomuus binaarisiin luokkiin tekee hänestä mielenkiintoisen samalla tavoin kuin lännenelokuvan sankarin: hän on alkukantainen ja myyttisesti vahva.

Kratoksen seksuaalisuus liittyy hänen fyysiseen ulkomuotoonsa ja vahvuuteensa, mikä näkyy useissa eroottisissa suhteissa sarjan aikana. Suhteet jäävät kuitenkin lyhyiksi ja fyysisiksi, sillä jo pelisarjan ensimmäisenä julkaistussa osassa kertoja ilmoittaa suoraan päähenkilön psyykeä riivaavan ongelman: ”Ei edes lopullinen määrä juotua viiniä tai sänkyyn saatuja naisia vapauttanut häntä painajaisista, jotka piinasivat hänen mieltään.”<sup>187</sup> Heeros on eroottisessa suhteessa ainoastaan jumalatar Aphroditen kanssa, mutta muut jumalattaret ovat hänelle joko vihollisia (raivottaret ja kohtalottaret) tai ystäviä (esimerkiksi sisarpuoli Athena). Kratoksen maskuliininen habitus ei siis johda vakiintuneeseen suhteeseen vaimon kuoleman jälkeen, vaan toimintasankarille sopivasti hän voi jatkaa matkojaan sekä ihmisten että jumalien asuinsijoilla vailla muita sidoksia tai kiinnekohtia kuin menneisyys. Tämä koko pelisarjaa koskevan narratiivin jännitteen luoja osoittautuu hyvin kantavaksi elementiksi: se tuo sopivan särön julman tappokoneen hahmoon ja luo lähtökohdan koko sarjan tapahtumille.

Kratoksen asema, joka ei mukaudu binaariseen luokitteluun, tuottaa sankarihahmolle sopivan edun. Kirsti Simonsuuri korostaa liminaalisuuden merkitystä siinä suhteessa, että se mahdollistaa ihmisen kohoamisen yhteisönsä ulkopuolelle, ilman selkeästi määrättyä sosiaalista asemaa, mikä takaa hänelle vapauden suunnata toimintansa monelle taholle, nähdä näkyjä ja kokea intensiivisesti elämää. Sekä tarinoiden tasolla että laajemmin kulttuurisesti ihmiskunta tarvitsee tapahtumia ja hahmoja, jotka toimivat välitilassa. Ilman jatkuvaa pyrkimystä siirtyä toiseen tilaan ihmiskunnan kehitys pysähtyisi. Liike ja kiertokulku ovat kulttuurin dynamiikkaa, matka on välttämätön.<sup>188</sup>

Kaikissa kulttuureissa tavattavat välitilan hahmot kuten taiteilijat, narrit, keksijät ja petkuttajat välittävät tietoa liminaalitalastaan yhteisön muille jäsenille tavalla tai toisella. He ovat vaeltavia sieluja, esiintyvät monissa hahmoissa ja ovat ikään kuin vailla sosiaalisia normeja. Myyttisen tarinan keskeinen ominaisuus onkin todellisuuden käsitteen laajentaminen: se yhdistää kuviteltua

---

<sup>186</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

<sup>187</sup> God of War 2005.

<sup>188</sup> Simonsuuri 2002, 31–33.

todellisuutta ja ympärillä havaittavaa todellisuutta. Myytti painottaa, että tämä kuviteltu todellisuus on ihmisen kehitykselle aivan yhtä tärkeä kuin havaittu todellisuus. Voi jopa ajatella, että kaikki tiedon etsintä on siirtymistä myyttien kuvaamaan liminaaliseen tilaan, jotta tästä toisesta todellisuudesta voisi saada edes jotakin käsitystä. Liminaalinen tila opettaa, että tieto on aina siirtymistä kynnyksen yli, askel kerrallaan.<sup>189</sup>

Myös Joseph Campbell korostaa sankarin matkan merkitystä tiedon lähteenä. Vaikka myyttien sankari voi toisinaan matkata maan päällä, pohjimmiltaan hänen matkansa suuntautuu sisäänpäin, syvyyksiin, joissa voitetaan outoja vastuksia ja elvytetään unohdettuja voimia, jotta maailmaa voitaisiin niiden avulla muuttaa. Kun se työ on täytetty, elämä ei ole enää toivotonta, inhottavaa kärsimystä, jonka ihminen saa kokea onnettomuuksien ruhjomana ja ajan kuluttamana. Kauhistavat vammat nähdään sitten vain läsnä olevan autuuden merkkeinä. Lopulta käy kuitenkin ilmi, että sankari ei näe matkansa vaivoja saavuttaakseen jotain uutta vaan saadakseen takaisin sellaista, mitä hänellä on jo ollut. Sankari on se ihminen, joka jo eläessään tuntee ylikuonnollisen, tiedostomattomana pysyvän tiedon vaatimuksen. Sankarin seikkailu edustaa sitä elämän hetkeä, jolloin hän valaistuu ja tajuaa jotain olennaista elämästä.<sup>190</sup>

Chains on toimintaseikkailupeli, jonka päähenkilön elämä koostuu lukemattomista taisteluista. Silti Manalan valtakunnassa Kratoksen liminaalisuus saavuttaa ääripisteensä sillä hetkellä, kun hän tajuaa joutuvansa asettamaan maailman kohtalon oman onnensa edelle. Tämän jälkeen, pelin loppuvaiheessa, Kratos on vielä täynnä uhmaa. Koska kyse on kuitenkin laajan pelisarjan kokonaisnarratiivin alkupuolesta, päähenkilö ei vielä tajua, että ratkaisu piilee hänessä itsessään fyysisten ja julmien taistelujen sijaan. Tämän oivalluksen tuo esiin kertoja Gaia, joka viittaa tulevaisuuteen:

Kratos saavutti voitollaan vain hiukan tyydytystä. Hänen edessään oli useita vuosia jumalien käskynalaisuudessa. Hänen täytyi kohdata menneisyytensä ja taistella saadakseen takaisin inhimillisyytensä, jonka hän menetti päivänä, jolloin hänen synkkä legendansa syntyi.<sup>191</sup>

Tämä tieto saadaan kaikentietävältä kertojalta Gaialta, joka on sekä heeroksen että jumalien yläpuolella. Hän vihjaa, että Kratoksen saavuttama oivallus on myyttien mukainen: heeros on etsinyt ratkaisua (”aarretta”) vimmaisesti, mutta se on ollut kaiken aikaa hänellä itsellään. Havainto kietoutuu pelisarjan voimakkaaseen koston teemaan. Chainsissä titaani Atlas haluaa kostaa jumalille itseään ja muita titaaneja koskevan rangaistuksen sekä myöhemmin Kratokselle

---

<sup>189</sup> Simonsuuri 2002, 33–34.

<sup>190</sup> Campbell 1990, 40, 47, 226.

<sup>191</sup> God of War: Chains of Olympus 2008.

kahlitsemisensä maan kannattelijaksi ja Persephone haluaa kostaa muille jumalille ja koko maailmalle epäoikeudenmukaisen kohtelunsa ja avioliittonsa. Jatko-osissa Kratos haluaa kostaa esimerkiksi Arekselle perheensä tapon (God of War) ja Zeukselle tämän petturuuden (God of War II ja III). Koston kierteen ratkaisu ei lopulta olekaan fyysinen voima vaan anteeksianto. Tämän tiedon vähittäinen paljastuminen ja narratiivin osaksi muotoutuminen on pelisarjan myyttinen ydinajatus.

Chainsin vastakkainasettelun ja päähenkilön kohtalon kietoutuminen Manalaan tuo pelaajan mieleen myös kristinuskon narratiivin Jeesus-sankarista, joka liminaalisena hahmona on toiminut sanansaattajana Jumalan ja ihmisten välillä. Molemmissa myyteissä keskeistä on miespuolisen sankarin uhrautuminen ja kärsimys. Populaarikulttuurin ja median tutkija Veijo Hietala muistuttaa, että monien peruskertomusten taustalla on nöyryytysten pelkoa ja masokistisia tunteita, joita piilee myös jokaisen mielessä. Hänen mukaansa arkkityypiset kertomukset osoittavat, että kulttuurimme korostaa kivun ja kieltämyksen moraalisuutta: tuska jalostaa ja kärsimys palkitaan lopulta viimeistään tuonpuoleisessa. Kärsimyksen ihannointi ei kuitenkaan rajoitu vain kristillisiin maihin, sillä esimerkiksi monet islamin haarat, buddhalaisuus ja hindulaisuus pyrkivät yhteyteen kosmisen jumaluuden kanssa. Kärsimyksen ja masokismin moraalisuus on yleismaailmallista, joten traagiset tarinat ovat jatkuvasti suosittuja.<sup>192</sup>

Kaiken kaikkiaan kuoleman läsnäolo ja läheisyys Chainsissa rakentavat Kratoksen narratiivista tapahtumaketjun, jossa yhteisön ulkopuolella oleva erityinen hahmo lunastaa uutta luovan voiman hallintaansa. Sen saavuttaminen vaatii uhrauksen, mutta sen avulla yhteisö voi pelastua. Kuoleman ja tuonpuoleisen raja on se maaginen tila, jossa Kratos on kuollut maailmalta mutta äärimmäisen elävä ja toimiva sankari sekä tarinan arkkityypisyyden että sen vetovoiman kannalta.

---

<sup>192</sup> Hietala 2007, 146–147.

## 6 Pohdintaa

Pro gradu -tutkielmani keskeinen kysymys on ollut: millaisia merkityksiä kuolemaan ja tuonpuoleiseen liitetään pelin narratiivissa? Analyysini tukena ovat olleet alakysymykset:

- Millaisia yhtäläisyyksiä ja eroja pelin ja kreikkalaisten myyttien narratiiveissa on?
- Millä keinoilla elämän ja kuoleman rajaa rikotaan ja mitä merkityksiä näihin ylityksiin liitetään?
- Minkälaisilla pelikerronnan keinoilla kuolemaa kuvataan?

Vaikka pinnallisesti katsoen kuoleman valtakunta on vain yksi pelisarjan miljöistä, se on mystisyydessään ja erikoisuudessaan hyvin dominoiva elementti ja paljon muutakin kuin pelaajan karttama epäonnistuminen. Tuonpuoleinen on tärkeä alue God of War III -pelissä, ja Chainsissä Kratos matkustaa Manalaan varsin pitkäksi ajaksi. Kuolemaan ja tuonpuoleiseen liittyy pelissä erilaisia tehtäviä: ne vaikuttavat hahmojen pyrkimyksiin, pelin kuvaamaan maailmaan ja sen kertomaan tapahtumasarjaan.

Lisäksi oli selvää, että halusin selvittää, millaisia yhtäläisyyksiä ja eroja pelillä ja kreikkalaisilla myyteillä on, sillä eri medioissa seuraamani pelisarjan suunnittelijat ovat osoittaneet olevansa varsin tietoisia antiikin Kreikan mytologiasta. Mitä pidemmälle tutkimukseni eteni, sitä selvempiä ja moninaisempia yhteyksiä pelin ja myyttien välillä löysin. Molemmissa kuolema on erityinen maa tai alue, minne kuolevainen kyllä pääsee mutta mistä hän ei pysty palaamaan. Sekä myyteissä että pelisarjassa ainoa mahdollinen Manalan-kävijä on heeros, jolla on valta ja voima päästä sieltä pois. Edes jumalat eivät Hadesta ja Persephonea lukuun ottamatta tohdi astua kuoleman valtakuntaan. Heeroksena Kratos pystyy tuonpuoleisessa käymään, ja tämä asetelma on yksi tekijä pelin kiinnostavuudessa.

Kratoksessa tiivistyy keskeisten, monin tavoin vuosituhansien aikana adaptoitujen kertomusten voima. Odysseuksen, Herakleen, Orfeuksen ja Sisyfoksen käynnit manalassa on liitetty pelisarjassa uudella tavalla Kratokseen, mikä osoittaa, että vanhat tarinat ovat edelleen kiinnostavia ja taipuvat vaivatta uusiksi versioiksi. Kävi ilmi, että kreikkalaisissa myyteissä varsin vähäisille maininnoille jäävä Kratos on saanut pelissä osakseen sekä ominaisuuksia että kokemuksia tunnetummilta kollegoiltaan. Oveluus, fyysiset voimat ja taidot, rakkaimman menetys manalaan ja turhan työn toistuvuus tulevat kaikki ilmi Kratoksessä. Hän on toimintapelin hahmona jopa monimutkainen, sillä hän liikkuu ikivanhojen tarinoiden ja populaarikulttuurin luomien maailmojen välimaastossa ja ammentaa elementtejä molemmista.

Lähestymistapaa valitessani jouduin ottamaan kantaa ikaikaiseen kiistaan ludologisen ja narratiivisen tarkastelun välillä. Olen aina ollut sitä mieltä, että tietyissä videopelissä – niin kuin romaanissa, elokuvassa ja sarjakuvassakin – kertomus on hyvin tärkeä elementti. Tiedän tietysti myös, että pelin erityinen voima on interaktiivisuudessa ja valinnoissa, joita pelaaja voi tehdä pelimaailmassa. Käydessäni läpi kerronnan teoreetikkojen käsityksiä narratologisesta tutkimuksesta eri vuosikymmeniltä löysin tutkijan, joka on sanoittanut videopelin tarinan tärkeyden mielestäni erityisen osuvasti. Olen hyvin samaa mieltä Scott Brendan Cassidyn kanssa siitä, että vaikka pelillä on monta erilaista kerronnallista lopputulosta pelaajan valinnoista johtuen, se koetaan yhtenä lineaarisena narratiivina jokaisen pelikerran aikana. Niin myös Chainsissä: vaikka pelaaja tekisi minkälaisia päätöksiä tahansa ratkoessaan pulmia tai taistellessaan hirviöitä vastaan, suuri tarina ei muutu. Kratos kulkee maan päältä Manalan sydämeen ja sieltä takaisin.

Oman pelaamisen, YouTuben pelivideoiden sekä siellä julkaistun välianimaatiokoosteen pohjalta olen laatinut 19-sivuisen synopsiksen, joka on ollut tärkeä apuväline pelin narratiivin tutkimuksessa. Se selvensi käsitystäni siitä, että tarina etenee nimenomaan välianimaatioiden kuljettamana eivätkä pelattavat osuudet vaikuta sen muotoutumiseen. Erityisen kiinnostava oli laatia narratiivia havainnollistava taulukko 3 (sivut 31–32), johon kokosin pelin osat ja määrittelin niiden tehtävän tarinan elementteinä. Lähtökohtanani oli Aristoteleen käsitys myytin ja tragedian rakenneosista. Koska Aristoteleskin korosti juonen ensiarvoista tärkeyttä suhteessa henkilöihämiin, jäsensin tutkimukseni tähän järjestykseen. Oli hämmästyttävää, kuinka tarkasti Aristoteleen käyttämät klassiset käsitteet *peripeteia*, *hamartia*, *anagnorisis*, *metabasis* ja *pathos* sopivat kuvaamaan 2000-luvun videopelin juonirakennetta. Kävi siis hyvin selvästi ilmi, että ikivanha narratiivin kaava on edelleen toimiva tapa tuottaa vangitseva mediateksti.

Tärkeä havainto oli myös se, että aristoteelisen draaman kaaren rakenteen syvätaaso sisältää universaalisti inhimillisiä asioita: Kratos erehtyy, oivaltaa ja kärsii aivan kuin tuhansia vuosia vanhan tragedian päähenkilö. Myös katsojan – tai pelaajan – tuntemukset voivat olla samantyyppisiä. Aristoteleelle keskeinen *katharsiksen* käsite kuvaa kielteisistä tunteista puhdistumista, ja samantyyppisiä kokemuksia on pelaajalla, joka seuraa Kratoksen kohtalon käänteitä ja kärsimystä muutosten keskellä. Yksi tulokseni onkin, että aristoteelista rakennetta soveltamalla selviää Chainsin narratiivin ja päähenkilön kokemien käänteiden merkitys. Ne liittyvät erehdykseen, oivallukseen ja kärsimykseen ja tässä prosessissa vahvistavat toisiaan, luovat vaikuttavan tapahtumaketjun, joka tuottaa pelaajalle myös yllätyksiä. Selkeimmät *peripeteiat* tapahtuvat Manalassa, ja sinne sijoittuu myös merkittävä käänne, Kratoksen oivalluksen hetki, joka on myös narratiivin rakentama emotionaalinen huippukohta. Tässä olisi aihetta myös

lisätutkimukseen: millä tavalla pelaajan samaistuminen vaikuttaa hänen kokemiinsa mahdollisiin pelon ja säälin tunteisiin? Tuottaako pelin ratkaisu ”puhdistumisen” näistä tunteista vai onko päällimmäisenä vain ilo siitä, että on onnistunut pelaamaan pelin loppuun asti? Onko *katharsis* jotakin inhimillisille tunteille olennaista ja pysyvää?

Tekemäni taulukko 3 osoittaa, että kuolema on pelin narratiivissa mukana kaiken aikaa. Se on paitsi Kratoksen toiminnan syy, koko maailmaa koskeva uhka että matkan päämäärä. Kun sovelsin Chainsin juoneen Joseph Campbellin määrittelemää monomyytin käsitettä, havaitsin pelin yhteydet myös muihin myyttisiin kertomuksiin kuin antiikin ajan kreikkalaisiin tuotoksiin. Jos aristoteelinen rakenne korostaa päähenkilön valintoja ja niiden vaikutusta katsojaan, monomyytti kiinnitti huomioni siihen, millä tavalla sankari siirtyy tutusta tuntemattomaan etsimään ratkaisuja. Campbell on nimittänyt tämän matkan määränpään initiaation tilaksi, joka on hyvin tärkeä suhteessa tarinan kertomisen tavoitteisiin eli uuden löytämiseen ja yhteisön vahvistamiseen. Kratoksen matka Manalaan on traditionaalinen retki pois ihmisten asuinsijoilta paikkaan, jossa sankarin on saavutettava uusi tila ja taso. Hänen on hetkellisesti astuttava isänsä, ylijumala Zeuksen tilalle pelastamaan maailma jumalattaren juonitteluilta. Oli hämmentävää havaita, että samantyyppinen tehtävä on ollut suomalaisen mytologian sankareilla, Väinämöisellä ja Lemminkäisellä. Chains on siis tässäkin mielessä esimerkki globaaleista narratiiveista ja siitä, että ihmistä iäti kiehtovat mysteerit sijoittuvat yleensä jonkinlaiseen välitilaan, asemaan, jossa puhdas logiikka on hyödytön.

Manalaan siirtyminen on kiinnostanut tutkijoita eri puolilla maailmaa. Yhtenä tutkimuskysymyksenä tarkennuksena halusin selvittää, millä keinoilla elämän ja kuoleman rajaa rikotaan ja mitä merkityksiä näihin ylityksiin liitetään Chainsissä. Tähän rajakohtaan liittyy pelin päähenkilön erityinen asema heeroksena, jumalan ja ihmisen välimuotona. Pelissä korostuvat siis jälleen harmaat alueet ja epätarkat rajapinnat sekä juonen elementeissä että päähenkilön ominaisuuksissa. Manalaan matkaaminen onnistuu myyttien mukaan vain heeroksilta, ja niin on pelissäkin. Kratos on erityisasemassa ja pääsee katabasiksen ja anabasiksen läpikäymällä ratkaisemaan myyttisiä ongelmia ja etsimään tietoa lähteestä, jonne muilla ei ole menemistä. Minulle Kratoksen erityisyys on ollut osa hänen kiinnostavuuttaan: väkivahva tappokone rakastaa syvästi tyttärtään ja kantaa ikuisesti syyllisyyden taakkaa. Kratos on kuin jäänyt omien tunteidensa välitilaan, eikä Manalassa käynti kuitenkaan tuota vapautusta yksilölle, vaikka maailma hetkellisesti pelastuukin. Tässä kärsimyksessä on myös liminaalisuuden kiinnostavuuden keskeinen syy. Kautta aikojen tarinoilla on haettu ratkaisuja, helpotusta ja selkeyttä, mutta kaikkein kiehtovimpia ovat ne, joissa ratkaisut eivät ole kirkkaita ja ehdottomia.

Yhtenä tutkimukseni tavoitteena oli selvittää, minkälaisilla pelikerronnan keinoilla kuolemaa ja tuonpuoleista kuvataan. Koska kuolema on sekä juonen että henkilökuvauksen elementti, pelikerronnassa se tuodaan esiin käännteiden, miljöön ja henkilökuvauksen yhteydessä. Chainsissä on otettu paljon irti Manalan mahdollisuuksista, sillä verenpunainen tai tuhkanharmaa värimaailma paitsi kutkuttavat pelaajan mielikuvitusta myös luovat uhkaavaa tunnelmaa. Oli mielenkiintoista havaita, miten värimaailma myös havainnollistaa Manalan eri osia. Mitä ahdistavammasta alueesta, kuten Tartaroksesta, on kysymys, sitä synkempi on myös pelin visuaalinen näkymä, ja Elysiumin kenttien vihreys korostaa Kratoksen ja tytär Calliopen hetkellistä onnea. Omalla tavallaan Chains muokkaa pelaajan käsitystä kuolemanjälkeisestä elämästä, mutta sen tarjoama kuvasto on mielestäni melko traditionaalista. Helvettiin johtava ”suppilo”, luurankomainen lautturi Charon sekä kärsimyksen ja rangaistusten osoittaminen kahleilla ja kallioilla ovat tutunomaisia symboleja, mutta Styksin verivirta taas pelottavuudessaan luovempi ratkaisu. Videopelin visuaalinen ilme osoittaa, että myyttiset kristinuskon ja Danten helvettikuvaukset vaikuttavat nykyajankin pelisuunnittelijoihin.

Pelikerronnan keinoja olen tarkastellut systemaattisesti taulukossa 4 (sivut 46–47). Se osoittaa, kuinka välianimaatioissa narratiivia rakentavat elokuvalliset keinot ja esimerkiksi kameran liikkeet. Myös musiikki eri hahmojen teemoineen ja Kratoksen sydämenlyönnit takaavat jännittyneen tunnelman ja korostavat pelin huippukohtaa. Taulukko osoittaa myös, kuinka zoomauksilla ja leikkauksilla korostetaan hahmojen tunteiden voimistumista ja Manalan poikkeusolosuhteita. Erityisen vaikuttava on visuaalisella kerronnalla havainnollistettu Persephonen ja Kratoksen kohtaaminen. Heeroksen oivallus, jumalattaren kylmä harkinta ja Calliopen kohtalon vääjäämättömyys tulevat esiin myös fokalisaation kautta. Tämä kerronnan keino on saanut eniten huomiota proosan tutkimuksessa, mutta Chainsin tapa esittää tapahtumat ikään kuin Kratos-pelaajan kokemina on vaikuttava ratkaisu. Havaitsin, että ”kamera” siirtyi Kratoksen selän taakse niissä tilanteissa, joissa ollaan ratkaisun tai käänteen äärellä, kuten Manalaan saavuttaessa tai Persephonen ensiesiintymisessä. Oivalluksen hetkillä ”kamera” pysähtyy heeroksen pään tienoille, korostamaan ajatusten merkitystä. Se, että juonen tason käännteet, henkilöhahmojen väliset jännitteet ja pelikerronnan keinot tukevat toisiaan, on yksi syy siihen, miksi Chains puhuttelee niin monia pelaajia. Lisäksi kuvakerronnan ja fokalisaation työkalujen seuraus on se, että päähenkilön kokema kärsimys välittyy pelaajalle, vaikkei sitä kertojan avulla korostetakaan.

Erityisen kiinnostavaa liminaalisuuden ja välitilan tarkastelussa on niiden yhteys ihmisen alitajuisiin kauhuihin. Sekä Joseph Campbell että Kirsti Simonsuuri ovat korostaneet sitä, että rajatilat ja niiden sisältämät oudot miljööt ja hahmot havainnollistavat ihmisen alitajuista pelkoa

esimerkiksi kohdata erilaisuutta tai suistua rikoksiin. Chainsin Manalaan kahlehditut titaanit ja vapautettu Atlas ovat kuin esimerkkejä ihmisen tuhoisista ajatuksista ja kielteisistä tunteista, jotka hän kuitenkin onnistuu pitämään kurissa. Antiikin Kreikan tarustosta peräisin olevat liminaaliset hahmot kuten gorgot ja harpyijat vahvistavat tätä outouden käsittelyä ja rajatilaa. Tässä piilee yksi pelin narratiivin kiinnostavista elementeistä, jolla se asettuu osaksi tarinankerronnan perinnettä ja esimerkiksi mielikuvituksen voimasta.

Liminaalisuuden käsite yhdistää Kratokseen pelkojen lisäksi uuden luomisen ja kärsimyksen. Minulle tärkeä oli Kirsti Simonsuuren ajatus siitä, että kaikki tiedon etsiminen on astumista rajan yli, uudelle alueelle. Joseph Campbell puolestaan korostaa myyttien sitä elementtiä, että välitilaan astuminen vaatii koetusten voittamista. Kratos löytää Manalasta, pelottavasta liminaalisuuden tilasta, ratkaisun koko maailmaa uhkaavaan kuolemaan ja palauttaa siten harmonian, luo uutta jumalattaren juonien tilalle. Chainsin kuvaama sankarin matka noudattaa siltäkin osin monomyyttiä, että ratkaisu on kaiken aikaa ollut sankarin eli Kratoksen sisimmässä. Hänen on asetettava Persephonen ja Atlaksen taltuttaminen Calliopen maan päälle viemisen edelle. Samalla kuitenkin koettelemukset vain jatkuvat, eikä Kratoksen kärsimys pääty: tyttären menetys jää lopulliseksi.

Myyttien heerokset kuolevat lopulta ja saavuttavat kuolemisen avulla paradoksaalisesti kuolemattoman maineen. Kratos palaa tuonpuoleisesta eikä kuitenkaan ole vielä kuollut. Hän on jatkanut seikkailuaan kreikkalaisessa kontekstissa, mutta löytänyt myös uuden elämän norjalaisessa mytologiassa. Kratos tavallaan sotii sitä uskontojen käsitystä vastaan, että kärsimys palkitaan tuonpuoleisessa tai kosmisessa yhteydessä kaikkeuden kanssa. Hän jatkaa katabasistaan ja anabasistaan melkein kaikissa pelisarjan jatko-osissa ja etsii liminaalisuudesta sekä ratkaisuja jumalten aiheuttamiin konflikteihin että valaistusta oman elämänsä arvoituksiin. Chainsissä liminaalisuuden tila, välitila, harmaa alue toistuu narratiivin motiivina, ja sen vaikuttavin ilmenemismuoto on Manala. Kuolema on siis pelisarjassa paljon muutakin kuin tilanne, jossa pelaaja menettää yhden henkensä.

## Lähteet

### Aineisto

Aeschylus (430 B.C.E.): *Prometheus Bound*. The Internet Classics Archive. Luettu 2.2.2023.  
<http://classics.mit.edu/Aeschylus/prometheus.html>

*God of War: Chains of Olympus* (2008). Ready at Dawn & SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment 2008.

God of War Wiki: *Chains of Olympus*.  
[https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War:\\_Chains\\_of\\_Olympus](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War:_Chains_of_Olympus)

God of War Wiki: *God of War*. [https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_\(2005\)](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_(2005))

God of War Wiki: *God of War (series)*.  
[https://godofwar.fandom.com/wiki/God\\_of\\_War\\_\(series\)#God\\_of\\_War\\_Ragnar%C3%B6k](https://godofwar.fandom.com/wiki/God_of_War_(series)#God_of_War_Ragnar%C3%B6k)

God of War Wiki: *Kratos*. <https://godofwar.fandom.com/wiki/Kratos#Overall>

God of War Wiki: *Thanatos*. <https://godofwar.fandom.com/wiki/Thanatos?so=search>

God of War Wiki: *The Three Judges*.  
[https://godofwar.fandom.com/wiki/The\\_Three\\_Judges?so=search](https://godofwar.fandom.com/wiki/The_Three_Judges?so=search)

God of War Wiki: *Underworld*. <https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?so=search>

Shirako (2021): *GOD OF WAR PS5 Chains of Olympus – All Cutscenes/Full Movie (4K 60FPS) Cinematics*. YouTube 5.3.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=bws7eAabg6w>

### Muut tutkitut pelit

*God of War* (2005). SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment 2005.

*God of War II* (2007). SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment 2007.

*God of War III* (2010). SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment 2010.

*God of War: Ghost of Sparta* (2010). Ready at Dawn & SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment 2010.

*God of War: Ascension* (2013). SCE Santa Monica Studio. Sony Computer Entertainment 2013.

### Tutkimuskirjallisuus

Aristoteles. *Runousoppi*. Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki, Otava 2007.

Arjoranta, Jonne (2017): *Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games*. *Game and Culture*, vol. 12 (7–8), 696–717. <https://journals-sagepub-com.ezproxy.utu.fi/doi/full/10.1177/1555412015596271>

Aronen, Jaakko (1998): *Myyttien ja riittien väkivalta*. Teoksessa *Väkivalta Antiikin kulttuurissa*. Toim. Maarit Kaimio, Jaakko Aronen & Juha Sihvola. Tampere, Gaudeamus 1998.

Auerbach, Loren; Birrell, Anne M.; Boord, Martin, Bruce-Mitford, Miranda; Clayton, Peter A.; Dunning, Ray; Grayson, James H.; Gunson, Niel; Hodge, Stephen; Leick, Gwendolyn; Morales,

Helen; Nuttall, Mark; Prime, Richard; Riordan, James; Saunders, Nicholas J.; Scheub, Harold; Wannell, Bruce; Weiner, James (2005): *Mytologia – jumalia, sankareita, myyttejä*. Toim. Arthur Cotterell. Suom. Sonja Mäkinen. Parragon 2005.

Bacon, Henry (2010): *Elokuvakerronnan luonnolliset ja luovat ulottuvuudet*. Suom. Sanna Katariina Bruun. Teoksessa *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi. Helsinki, Gaudeamus 2010.

Campbell, Joseph (1990): *Sankarin tuhannet kasvot*. Suom. Hannes Virrankoski. Helsinki, Otava 1990.

Cassidy, Scott Brendan (2011): *The Videogames as Narrative*. Routledge 2011.

<https://www.tandfonline.com.ezproxy.utu.fi/doi/epdf/10.1080/10509200902820266?needAccess=true&role=button>

Castrén, Paavo (2017): *Antiikin myytit*. Otava 2017.

Dansky, Richard (2014): *Shockingly Short Interview: Marianne Krawczyk*. Game Developer 1.8.2014. Luettu 25.11.2022.

<https://www.gamedeveloper.com/design/shockingly-short-interview-marianne-krawczyk>

Faylor, Chris (2007): *God of War: Chains of Olympus Interview*. Shacknews 20.5.2007. Luettu 25.11.2022. <https://www.shacknews.com/article/47049/god-of-war-chains-of>

Fernández-Vara, Clara (2019): *Introduction to Game Analysis*. Second edition. New York, Routledge 2019.

Fiske, John (2001): *Merkkien kieli: Johdatus viestinnän tutkimiseen*. 7. painos. Vastapaino, Tampere 2001.

Flerik, Pawel (2014): *Video Games*. Teoksessa *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Toim. Rob Latham. Oxford University Press.

Fludernik, Monika (2010): *Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit*. Suom. Sanna Katariina Bruun. Teoksessa *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi. Helsinki, Gaudeamus 2010.

Frasca, Gonzalo (2003): *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Digital Games Research Conference 2003.

[https://ludology.typepad.com/weblog/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](https://ludology.typepad.com/weblog/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf)

Georgiades, Rebecca (2017): *To Hell and Back: The Function of the Ancient Greek Hero's Katabasis*. Classicum 2017. The University of Sydney.

Halliwell, Stephen (1986): *The Poetics of Aristotle. Translation and Commentary*. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Heinonen, Timo; Kivimäki, Arto; Korhonen, Kalle; Korhonen, Tua; Reitala, Heta & Aristoteles (2012): *Aristoteleen Runousoppi: Opas aloittelijoille ja edistyneille*. Teos 2012.

- Hietala, Veijo (2007): *Media ja suuret tunteet. Johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan*. BTJ Kustannus. Helsinki 2007.
- Hämäläinen, Tuukka & Manzos, Aleksandr (2020): *Pelien äärettömät maailmat: Elämän suuret kysymykset digitaalisissa peleissä*. Gaudeamus Oy 2020.
- Joelsson, Tapani & Reunanen, Markku (2019): *Bittivainajien pikselikalmistot – hautaamisen ja suremisen rooli digitaalisissa peleissä*. Suomen pelitutkimuksen Seura. Vuosikirja 2019. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2019/bittivainajien-pikselikalmistot-hautaamisen-ja-suremisen-rooli-digitaalisissa-peleissa>
- Kaimio, Maarit (1998a): *Väkivalta antiikin Kreikan teatterissa*. Teoksessa *Väkivalta Antiikin kulttuurissa*. Toim. Maarit Kaimio, Jaakko Aronen & Juha Sihvola. Tampere, Gaudeamus 1998.
- Kaimio, Maarit (1998b): *Väkivallan käsite ja kontrolli antiikin Kreikassa*. Teoksessa *Väkivalta Antiikin kulttuurissa*. Toim. Maarit Kaimio, Jaakko Aronen & Juha Sihvola. Tampere, Gaudeamus 1998.
- Kajava, Mika (2009): *Jumalat ja myytit*. Teoksessa *Kulttuuri antiikin maailmassa*. Mika Kajava, Sari Kivistö, H.K. Riikonen, Erja Salmenkivi & Raija Sarasti-Wilenius. Jyväskylä 2009.
- Kaunisto, Ella (2020). *Ristiriitaisen sankarin jäljillä: Päähenkilö Kratoksen piirteet God of War III -pelissä*. Kandidaatin tutkielma. Historian, kulttuurin ja taiteen tutkimuksen laitos. Turun yliopisto 2020.
- Krawczyk, Marianne & Novak, Jeannie (2006). *Game Story & Character Development*. Game Development Essentials. Thomson Delmar Learning. United States 2006.
- Kuula, Kari (2006): *Helvetin historia: Pohjalta pohjalle Homeroksesta Manaajaan*. Hämeenlinna, Kirjapaja Oy 2006.
- Quinio, Charles; Weller, Peter; Iovanovici, Zoran; Lape, Susan; Purves, Alex; Madden, John; Asmussen, Stig (2010): *God of War: Unearthing the Legend*. Los Angeles, California: Santa Monica Studio 2010. [https://www.youtube.com/watch?v=8163Fcz\\_s9s](https://www.youtube.com/watch?v=8163Fcz_s9s)
- Riikonen, H.K. (2007): Artikkelit *Myytit – kirjallisuuden keskeinen aihevarasto*. Teoksessa *Kirjallisuus antiikin maailmassa*. Sari Kivistö. H.K. Riikonen, Erja Salmenkivi, Raija Sarasti-Wilenius. Jyväskylä 2007.
- Saarikoski, Pentti (2007). *Esipuhe ja selitykset teokseen Aristoteles: Runousoppi*. Helsinki, Otava 2007. Suomennos ilmestyi ensimmäisen kerran 1967.
- Simonsuuri, Kirsti (2002): *Ihmiset ja jumalat: Myytit ja mytologiat*. Tammi 2002, 3. painos.
- Stanzel, Franz Karl (1981): *Teller-Characters and Reflector-Characters in Narrative Theory*. Poetics Today. Vol. 2, No. 2, Narratology III: Narration and Perspective in Fiction 1981.
- Steinby, Liisa (2013): *Kertomakirjallisuus*. Teoksessa *Johdatus kirjallisuusanalyysiin*. Aino Mäkikalli & Liisa Steinby. SKS. Helsinki 2013.
- Steinby, Liisa & Lehtimäki, Markku (2013): *Kertomisen analyysi*. Teoksessa *Johdatus kirjallisuusanalyysiin*. Aino Mäkikalli & Liisa Steinby. SKS. Helsinki 2013.

Tavinor, Grant (2009): *The Art of Videogames*. Canberra: Wiley-Blackwell.

Thesleff, Holger (1979): *Myytti ja mysteeri*. Teoksessa *Antiikin myytit ja uskonnot*. Toim. Maarit Kaimio, Paavo Castrén & Jorma Kaimio. Otava 1979. Suom. Marja Itkonen-Kaila.

Thomas, Jean-Pierre (2014): *Death in Superhero Comic Books: How Not to End the Story*. Teoksessa *Death in Literature*. Outi Hakola & Sari Kivistö. Cambridge Scholars Publishing 2014.

### Kuvat

Kuva 1: *God of War Wiki: Temple of Helios*.

[https://godofwar.fandom.com/wiki/Temple\\_of\\_Helios?file=God\\_of\\_War\\_Chains\\_of\\_Olympus.jpg](https://godofwar.fandom.com/wiki/Temple_of_Helios?file=God_of_War_Chains_of_Olympus.jpg)

Kuva 2: *God of War Wiki: Underworld*.

[https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Hadesunderworld\\_gow.jpg](https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Hadesunderworld_gow.jpg)

Kuva 3: *God of War Wiki: Underworld*.

[https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Underworld\\_3.jpg#Gallery](https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Underworld_3.jpg#Gallery)

Kuva 4: *God of War Wiki: Underworld*.

<https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Gow3-hades-entrance.jpg#Gallery>

Kuva 5: *God of War Wiki: Underworld*.

[https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Pillar\\_of\\_the\\_world.jpg#Gallery](https://godofwar.fandom.com/wiki/Underworld?file=Pillar_of_the_world.jpg#Gallery)