



TAITEESTA JA TAISTELUSTA!
Kulttuuriviikot 40 vuotta

Ravintola Piano,
Rauhankatu 15, Helsinki
17.5. klo 19.00 – 23.30

voima.fi



[Yhteiskunta](#) [Elämä](#) [Taide](#) [Uutiset](#) [Blogit](#) [Kalenteri](#) [Kuvareportaasit](#)

[Talous](#) [Politiikka](#) [Aktivismi](#) [Luonto](#) [Musiikki](#) [Kirjat](#) [Teatteri](#) [Elävä kuva](#)

[Toimitus](#) [Mediatiedot](#) [Palaute](#) [RSS](#) [Kirjautu](#) [Rekisteröidy](#)

Hae, FIF!

Vasta mainokset

Arvisto



voima

● Nettiaktivismia Mäkkärin kääreissä

Jukka Vuorio

McDonald's-tietokonepeli kertoo, mikä on burgerielämäntyylin hinta.

”Olisi mahdotonta kiistää kaikki [yhtiöömme kohdistetut] hyvin perustellut syytökset, joten päätimme luoda tietokonepelin selittääksemme nuorille ihmisille, että tämä on se hinta, joka meidän on maksettava säilyttääksemme elämäntyyliimme”, kertoo Ronald McDonald McDonald's Videogamen kotisivuilla.

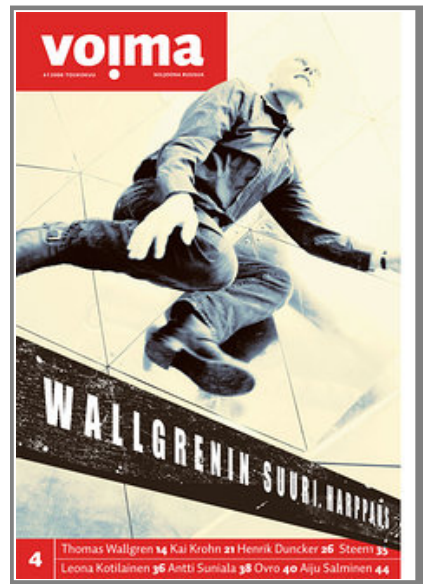
McDonald's-elämäntyylin hinnaksi Ronald luettelee sademetsien tuhon, kolmannen maailman asukkaiden riiston, aavikoitumisen, pätkätöyläisyyden, ruokamyrkytykset...

McDonald's Videogamen ideana on johtaa hampurilaisketjua mahdollisimman tehokkaasti eli tuottoisasti. Pelin edetessä hampurilaisfirman johtaja oppii, että soijapapuviljelmän ja lehmän muuttuminen kahden euron juustoburgereiksi ja edelleen kahisevaksi taskun pohjalle on pitkä ja kivinen tie.

McDonald's-pelin idea toimii tutulla menetelmällä: pelin julkaisijat esiintyvät legendaaristen jeesmiesten, The Yes Menin, hengessä vastustajien nimissä ja asussa, luovat irvokkaan pelimaailman monikansallisen pikaruokaketjun McDonaldsin nimissä, ja suuri yleisö uskoo tempun todeksi mukisematta.

Kun aktivistit tekevät tämänkaltaisia tempauksia, he ryöväävät

4 / 2006



kohteen tuotemerkin, logon ja muut keskeiset tuntomerkit sellaisenaan. Tämä on selkeä ero esimerkiksi Voima-lehden tekemiin vastamainoksiin, jotka ainoastaan muistuttavat ja hyödyntävät arvostellun yrityksen mainoskieltä.

McDonald's-pelissä jokainen kunnan jenkki ja miksei suomalainenkin tahtoo hampurilaiseensa mahdollisimman paksun ja sopivan rasvaisen pihvin. Ikävä kyllä lehmät eivät luonnostaan ole hampurilaisten tuotekehittelijöiden mielestä tarpeeksi maistuvaa burgerimateriaalia. Onneksi lehmiä voidaan ohjata parempaan hampurilaisraaka-ainekuntoon syöttämällä niille hyperkalorimössöä ja estämällä niitä liikkumasta.

Soijapohjainen hyperkalorimössö ei tietenkään ole ilmaista. Aikaa ja rahaa säästääkseen neuvokas hampurilaispomo lisääkin mössöön kätevästi esimerkiksi teollisuusjätettä, hormoneja ja hampurilaisiin kelpaamatonta teurasjätettä.

Muutkin kansainvälisen jättiyrityksen toiminnan osa-alueet tulevat McDonald's-pelissä tutuiksi.

Pikaruokaravintolan työntekijöitä voi palkita kuukauden työntekijä -diplomilla, mutta ei rahabonuksilla. Etelä-Amerikan sademetsät voi muuttaa vähin kustannuksin lehmien laidunmaaksi eikä paikallisen pormestarinkaan lahjominen käy dollareilla monikansalliselle yritykselle kalliiksi.

PR-osaston täytyy käsitellä ikävää ympäristöaktivistikiusaa ja -vouhotusta, ja markkinoinnin on keksittävä mainoksia, jotka saavat kaikenikäiset ihmiset ympäri maailman uskomaan, että he haluavat ja tarvitsevat hampurilaisia elääkseen täysipainoista ja hyvää elämää.

Nettiin on jo ilmaantunut hämmästyttäviä, kuinka McDonald's voi julkaista tällaisen pelin. Pikaruokapelin voi kuka tahansa halutessaan julkaista sellaisenaan myös omilla nettisivuillaan, ohjeet McVideogamen kotisivulla.

”Yksistään pelin omilla kotisivuilla vieraillee päivittäin 5000–10000 kävijää. Lisäksi peli on julkaistu monissa portaaleissa ja kotisivuilla, joten on mahdotonta sanoa, kuinka monet pelaavat McVideogamea päivittäin. Joka tapauksessa vähintään tuhannet”, kertoo Paolo Pedercini, pelin suunnitelleen Molleindustrian tiedottaja.

”Tällä hetkellä tietokonepelien maailmassa vallitsee viihteen diktatuuri. Pelien tehtävänä tuntuu olevan antaa ihmisille ajankulua ja jotakin tekemistä, ei herättää ajatuksia ja tunteita. Pyrimme tekemään tällä saralla vallankumouksen ja syöksemään diktatuurin syrjään, kuten esimerkiksi elokuvamaailmassa on tehty jo vuosikymmeniä sitten.”

Italialainen Molleindustria tarjoaa ilmaiseksi useita poliittisesti kantaa

ottavia pelejä. Flash-liitännäisellä pyörivät pelit iskevät yhteiskunnan rakenteisiin huumorin keinoin. Sivustolla ei kuitenkaan pelien lisäksi ole yhteiskuntakritiikkiä tai mitään muutakaan tekstiä, joten tekijöiden tarkka päämäärä ja arvomaailma pitää vain itse tulkita ja oivaltaa.

”Meidän pelimme eivät ole ainoita poliittisia pelejä. Itse asiassa meidän mielestämme jokainen peli on tiettyssä mielessä poliittinen, sillä jokainen peli, kuten kaikki muutkin kulttuurituotteet, kertoo jotakin tekijänsä tai julkaisijansa arvoista ja näkemyksistä”, Pedercini toteaa.

Molleindustria on vääntänyt takavuosien hitistä Tamagotchista Tamatipicon, tehdastyöläisen, joka ohjeiden mukaan joko paiskii töitä, nukkuu tai pitää hauskaa. Työssä on painettava pitkää päivää, sillä muuten tulee noottia alhaisesta tuottavuudesta. Hauskanpitokeinoja työläisellä on tasan yksi: katsoa televisiota.

Jos television ääressä ei vietä tarpeeksi aikaa, alkaa työläinen kiukutella ja saattaa mennä lakkoon. Lakon jälkeen on tosin töitä puskettava kaksin verroin, sillä lakon aikana tuottavuus putoaa tietysti merkittävästi. Jos omaan työläiseensä kyllästyy, sille voi koska tahansa antaa potkut. Tilalle tulee aina uudelleen ja uudelleen uusi, tismalleen samanlainen työläinen, joka käy virkeänä hommiin.

Orgasm Simulatorissa pelaaja ohjaa naista, jonka tehtävänä on teeskennellä orgasmi uskottavasti. Nainen voi päästää huokauksia, ja ne on syytä ajoittaa tarkkaan miehen eleisiin ja liikkeisiin. Muutoin pelihahmon päällä huhkiva mies arvaa naisen näyttelevän, pettyy ja väittää pelaajan olevan frigid. Peli on pelattu.

Orgasmin tavoittelun aihepiiriä sivuaa myös Molleindustrian toinen peli Queer Power, jota muista peleistä poiketen voi pelailta myös kaksinpelinä. Kaksinpelimahdollisuus nostaakin pelin elinikää muutamalla pykälällä. Pelin ideana ovat alati muuttuvat sukupuoliset roolit, kiinnostukset ja suuntautumisot yhteiskunnassa ja parisuhteessa.

Käytännössä tämä käy hyvin yksinkertaisesti eli ohjaamalla oma hahmo toisen ruudulla näkyvän henkilön kimppuun milloin missäkin asennossa. Seksuaalista mieltymystään tai sukupuoltaan voi vaihtaa nappia painamalla. Pelin nimen mukaisesti keskenään samaa sukupuolta olevat parit voivat tavoitella orgasmia siinä missä heteroparitkin, kunhan sopiva asento löytyy. Pelin toteutus ja toisaalta sen ideakin vaikuttavat hieman sekavilta, mutta ehkä se sopii pelin teemaan.

”Pelin idea on yksinkertaisesti tuoda muita kuin heteroseksuaalisia suuntautumisia helpommin lähestyttäviksi ja hyväksyttävämmiksi”, Pedercini sanoo.

Mukana valikoimassa on myös Tuboflex, jossa vuoden 2010

pätkätyöläinen voidaan koska tahansa imaista putken avulla seuraavaan, täysin erilaiseen työpaikkaan.

Välillä pätkätyöläinen on joulupukkina viihdyttämässä vekaroita tavaratalon lastenosastolla, välillä tehtaan varastossa kantamassa laatikoita, välillä liukuhihnalla ruuveja kiristämässä ja välillä hoitamassa puhelinvaihdetta. Hommat pitäisi pystyä hoitamaan laadukasti, vaikka vauhti kiristyy koko ajan ja pomokin huutaa, jos ei liukuhihnalle siirry tavaraa tarpeeksi nopeasti.

Pelissä päätyy katusoittajaksi, hoiti hommansa miten tahansa.

”Ryhmämme koostuu media-aktivisteista ja taiteilijoista, mutta tarvittaessa osaamme tehdä politiikkaa myös kaduilla. Molleindustria on osa Chainworkers Crew -liikettä, porukkaa, joka kehitti EuroMayDay-tapahtumat”, Pedercini sanoo.

Eikä tässä vielä kaikki. Edellä mainitut pelit ovat netissä ilmestyneitä pienen budjetin kyhäelmiä, joskin taidokkaita sellaisia, mutta brittiläinen pelitalo Eidos Interactive on myös pistänyt kunnolla ranttaliksi.

Lara Croft -pelisarjan kehittänyt yritys julkaisi vuonna 2004 Playstationille ja Xboxille EVR-henkisen pelin nimeltä Whiplash, jossa koe-eläimet vapautetaan häkeistään, laboratorio laitetaan remonttiin ja paikalle syöksyvät vartijat mätkitään matalaksi. Pelin aihepiiri aiheutti varsinkin Isossa-Britanniassa mediakohua, ja Suomenkin eläinaktivistipiireissä peli tiedetään hyvin.

Myös Whiplashissa tarinaa viedään eteenpäin huumorin keinoin. Tosin pelissä huumori perustuu väkivaltaan. Tai väkivalta huumoriin. Tarinan sankareita ovat entiset koe-eläimet Spanx-näätä ja Redmond-kani, ja ne pääsevät esimerkiksi mättämään vartijoita turpiin houkuteltuaan nämä ensin ansaan suklaalla ja donitseilla.

Pelkkä vapautuminen ja laajan koe-eläinlaboratorion puolihuolimaton romuttaminen eivät riitä tyydyttämään Spanxia ja Redmondia. Vahinkoa on saatava aikaan kuudella miljoonalla dollarilla, ja siksi lähes kaikki ruudulla näkyvä onkin mahdollista paukutella palasiksi.

Whiplash on myös valistuksellinen, sillä pelin edetessä oppii, kuinka eläimillä tehdään enemmän tai vähemmän arveluttavia kokeita.

Vartijoiden lisäksi tuhmuuksista pääsee rankaisemaan myös professoreita, jotka testaavat esimerkiksi marsujen tarttumisominaisuuksia ampumalla niitä tykillä seinään.

Kas tässä oiva lahjaidea radikaalinkin vegaaniperheen piltille.

www.mcvideogame.com