

Alatalo Teemu

Japanilaisen kulttuurin esiintyminen ja autenttisuus Ghost of Tsushima - ja Yakuza- peleissä



Tradenomi
Tietojenkäsittely
Kevät 2023



KAMK • University
of Applied Sciences

Tiivistelmä

Tekijä(t): Alatalo Teemu

Työn nimi: Japanilaisen kulttuurin esiintyminen ja autenttisuus Ghost of Tsushima - ja Yakuza-peleissä.

Tutkintonimike: Tradenomi, tietojenkäsittely

Asiasanat: Japani, kulttuuri, peliala, videopelit

Opinnäytetyössä halusin yhdistää kaksi mielenkiinnon kohdettani, videopelit ja japanilaisen kulttuurin. Tämän myötä kirjoitin Ajankohtaisseminaari ja asiakirjoittaminen -kurssille työstä ensimmäisen version, joka myöhemmin toimi työni pohjana. Halusin kuvata kulttuurin piirteitä, joihin ei yleensä keskitytä töissä, joissa käsitellään Japanin kulttuuria. Tavoitteeni oli luoda työ, joka opettaa ja havainnollistaa esimerkkien kautta, kuinka videopeleissä ilmenee japanilaisen kulttuurin piirteitä, jotka perustuvat emotionaaliin piirteisiin, elämäntapoihin, arvojärjestelmiin ja yhteisöllisiin muotoihin.

Edellä mainitut piirteet toimivat rajauksena työlleni. Tämän lisäksi aineistoa rajattiin käsittelemään Ghost of Tsushima - ja Yakuza-pelejä. Piirteet määriteltiin materiaaleista japanologian opinnoistani. Tutkimusmenetelmänä työssäni oli laadullinen sisällönanalyysi. Keskeinen tekijä tässä on itse aineisto, jota analysoidaan. Analyysia varten luodaan teoreettinen kehys, rajaus, jonka kautta pyrittiin tekemään havaintoja, ymmärtämään asioita ja tekemään omia tulkintoja aiheesta.

Suurin osa kulttuurin piirteistä on ollut haastavia tulkita, mutta analyysini perusteella ainoat piirteet, joiden esiintyvyydet vaihtelevat ovat *bushidō* ja *dō*-henki. Kuten työssäni mainitsin, *bushidō* on aikojen saatossa hävinnyt olemasta ja on muuttunut osaksi *dō*-henkeä. Tämän myötä historiallisemmassa Ghost of Tsushima -pelissä esiintyy *bushidō*, jossa *dō*-henki on osana ja vaikeammin havaittavana. Toisin on Yakuza-peleissä, jotka sijoittuvat lähemmäksi nykyaikaa ja joissa *bushidō* on jo hävinnyt tai on osana *dō*-henkeä. Muiden piirteiden esiintyminen on helpompaa havaita Yakuza-peleissä, vaikka peleissä esiintyvä rikollisuus vaikeuttaa joidenkin havaintojen tekemistä. Ghost of Tsushima -pelin analyysiä puolestaan vaikeuttaa sota, koska se vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen. Myös kieli on vanhanaikaisempaa kuin nykyinen japanin kieli. Havaintojeni perusteella kulttuurin piirteet ovat autenttisia. Nämä ovat tosin omia havaintojani ja joku toinen voi olla toisenlaisten havaintojen kannalla, sillä esimerkiksi *haragei* ja *aimai* ovat haastavia havaittavina ja ymmärrettävinä oikeassa maailmassakin.

Opinnäytetyön tuloksena selvisi, kuinka suuri vaikutus kulttuurin piirteiden huomioimisella on pelaajan kokemukselle. Pelaaja, jolla ei ole aikaisempaa tuntemusta japanilaisen kulttuurin piirteistä, ei välttämättä ymmärrä kaikkea informaatiota, joka niistä ilmenee, mutta samanaikaisesti pelaaja, joka on tietoinen niistä, saa autenttisemman kokemuksen pelistä. Piirteiden esiintyminen tai esiintymättömyys on huomioitu, mikä vahvistaa entuudestaan kokemusta.

Tuntemattomaan kulttuuriin sijoittuvien pelien tuotannossa on syytä ottaa huomioon pienetkin yksityiskohdat, jotka saattavat vaikuttaa pelaajan kokemukseen. Lokalisaation ja asiantuntijoiden käyttämistä pelien tuotannossa ei ole syytä vähätellä. Pelialalla työskentelevien ei ole tarkoitus olla asiantuntijoita kaikissa asioissa, mutta jos tarkoituksena on antaa pelaajalle kokemuksia, on esimerkiksi perehtyminen toisen maan kulttuuriin mahdollinen tapa vahvistaa niitä.

Abstract,

Author(s): Alatalo Teemu

Title of the Publication: The Presence and Authenticity of Japanese Culture in Ghost of Tsushima and Yakuza Games

Degree Title: Bachelor of Business Administration, Business Information Technology

Keywords: Japan, culture, game industry, videogames

The objective of this Bachelor's thesis was to create a work that teaches and illustrates through examples how video games show aspects of Japanese culture based on emotional features, lifestyle, value systems and community forms. My objective was to focus on aspects of Japanese culture that are generally not analyzed on thesis works.

The aspects mentioned before serve as a limitation for thesis and in addition, the material was also limited to the Ghost of Tsushima and Yakuza games. The research method in the thesis was a qualitative content analysis. The key factor in this method is the material itself, which is analyzed. For the analysis, a theoretical framework is created, which serves as a cropping, which in turn is used to make observations, understand things, and make own interpretations of the subject.

As a result of the thesis, it was revealed how much influence the characteristics of culture have on the player's experience. A player who has no previous knowledge of the features of Japanese culture may not understand all the information that comes from them, but at the same time, a player who is aware of them gets a more authentic experience of the game. The occurrence or inadmissibility of features has been considered, which is already reinforcing the experience.

In the production of games in an unknown culture, even small details that may affect the player's experience should be considered. There is no need to downplay the use of localization and experts in different fields of game production. Those who work in the gaming industry are not meant to be experts in all things, but if the intention is to give the player experiences, for example, familiarization with another country's culture is a possible way to strengthen them.

Sisällys

1	Johdanto	2
2	Kulttuurin ja autenttisuuden määritelmät sekä laadullinen sisällönanalyysi metodina	3
2.1	Kulttuuri ja autenttisuus.....	3
2.2	Laadullinen sisällönanalyysi metodina	4
3	Ghost of Tsushima	6
3.1	Japanilaisen kulttuurin esiintyminen Ghost of Tsushima -pelissä.....	6
3.2	Ghost of Tsushima autenttisuus.....	8
4	Yakuza	10
4.1	Japanilaisen kulttuurin esiintyminen Yakuza-pelisarjassa	10
4.2	Yakuza-pelien autenttisuus	11
5	Bushidô- ja Dô-henki	12
5.1	<i>Bushidôn</i> esiintyminen peleissä	14
5.2	<i>Dô</i> -hengen esiintyminen peleissä	15
6	Amae.....	18
6.1	<i>Amae</i> Ghost of Tsushima -pelissä	19
6.2	<i>Amae</i> Yakuza-pelisarjassa	19
7	Shûdan Ishiki ja Uchi to Soto	22
7.1	<i>Shûdan ishiki</i> ja <i>uchi to soto</i> Ghost of Tsushima -pelissä	2
7.2	<i>Shûdan ishiki</i> ja <i>uchi to soto</i> Yakuza-peleissä	2
8	Sempai-Kôhai.....	4
8.1	<i>Sempai-Kôhai</i> -järjestelmä Ghost of Tsushima -pelissä	4
8.2	<i>Sempai-Kôhai</i> -järjestelmä Yakuza-pelisarjassa	5
9	Giri ja Kenkyo.....	7
9.1	<i>Giri</i> ja <i>Kenkyo</i> Ghost of Tsushima -pelissä.....	9
9.2	<i>Giri</i> ja <i>Kenkyo</i> Yakuza-peleissä	10
10	Haragei ja Chinmoku.....	13
10.1	<i>Chinmoku</i> ja <i>Haragei</i> Ghost of Tsushima -pelissä	15

10.2	<i>Haragei ja Chinmoku</i> Yakuza-peleissä.....	18
11	Aimai ja Honne to tatemae.....	20
11.1	<i>Aimai ja honne to tatemae</i> Ghost of Tsushima -pelissä	21
11.2	<i>Aimai ja honne to tatemae</i> Yakuza-pelisarjassa	22
12	Pohdinta	25

Lähteet

Kuvaluettelo

Symboliluettelo

Seppuku/harakiri	Usein kunniasyistä johtuva japanilainen ritualistinen itsemurha, jossa tekijä viiltää vatsansa auki. Kielletty 1800-luvun lopulta lähtien. Seppuku on yleisesti asiallisempi ja arvokkaampi ilmaisu ja se on yleisemmin käytössä.
Shôgun	Armeijoiden ylimmät johtajat. Keisarin nimittämät, mutta lähtökohtaisesti hallitsivat maata.
Daimyô	Japanin historiassa vaikuttaneet aluejohtajat. Olivat keisarin nimittämiä ja palvelivat Shôguneita.
Jitô	Nimike asemalle, joka myöhemmin muuttui Daimyô-käsitteeksi. Työn kuva sama kuin Daimyôlla.
Samurai	Japanin historiassa esiintyvät soturikastin jäsenet. Lähtökohtaisesti Shôginin/Daimyôn palveluksessa.
Rônin	Samuraisoturi, jolla ei ollut herraa palveltavana.
Torii	Perinteinen portti, joka johdattaa Shinto-pyhäkölle. Symbolisoi siirtymistä pyhälle maalle.
Inari	Perinteinen japanilainen patsas, jota palvotaan Inari-jumalana. Kuvataan usein kettuna.
Yakuza	Termi, joka voi tarkoittaa japanilaista rikollisjärjestön jäsentä, koko rikollisjärjestöä tai yleisesti Japanin organisoitunutta rikollisuutta.

1 Johdanto

Halusin opinnäytetyössäni yhdistää kaksi mielenkiinnon kohdettani, videopelit ja japanilaisen kulttuurin. Kulttuuri-käsite on hyvin laaja ja pelituotannon opiskelijana halusin keskittyä tarkastelemaan kulttuurin ominaisuuksia, jotka liittyvät emotionaalisiin piirteisiin, elämäntapoihin, arvojärjestelmiin ja yhteisöllisiin muotoihin.

Näiden lisäksi rajasin työni käsittelemään pelejä, joista minulla on kokemusta ja jotka sijoittuvat Japaniin. Analysoitavat pelit on valittu kattamaan ajanjaksollisesti laaja alue. Ghost of Tsushima -peli tuo historiallisen näkökulman, kun taas Yakuza-pelisarja on valittu tuomaan nykyaikaisempi näkemys. Valitsemani pelit mahdollistavat myös pelejä kehittäneiden henkilöiden kansalaisuuden tuomat mahdolliset eroavaisuudet, sillä Ghost of Tsushima -pelin tuotannosta vastasi yhdysvaltalainen yritys, kun taas Yakuza-sarjan on pääsääntöisesti tuottanut japanilainen yritys.

Ensisijaisesti työni on suunnattu itselleni, mutta samanaikaisesti halusin suunnata tiedon kaikille japanilaisesta kulttuurista ja peleistä kiinnostuneille. Tämän lisäksi toivomukseni on, että opinnäytetyöni tarjoaa oppia ja näkökulmaa kaikille, jotka ovat kiinnostuneita matkaamaan tai työskentelemään Japanissa. Erityisesti olen ajatellut tuottajaopiskelijoita, joiden tehtävänä on kanssakäyminen muiden ihmisten kanssa.

Japaniin liittyviä opinnäytetöitä on tehty paljon, mutta työssäni käytetyn rajauksen myötä samankaltaisia töitä on huomattavasti vähemmän. Japanin mytologia ja historia ovat erinomaisia lähteitä peleille sekä peleissä esiintyville piirteille. Esimerkiksi Samurait, jumalat, hahmot ja hirviöt ovat paljon tutkittuja. Emilia Päckilän (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2020) ”Pelihahmojen luominen ja japanilaisen kulttuurin vaikutus” -opinnäytetyössä tarkastellaan juuri mm. japanilaisessa mytologiassa esiintyvien hahmojen vaikutusta peleissä esiintyvien hahmojen luomisessa. Samuli Helttusen (Oulun yliopisto 2016) työssä ”Kulttuurien vaikutus pelisuunnittelussa” puolestaan käsitellään osittain samankaltaisia aiheita kuin omassa opinnäytteessäni, mutta lähtökohtaisesti tarkastellaan pelisuunnittelun kannalta ja yleisesti japanilaisen pelialan ja kulttuurin historian kannalta. Jukka Vahlon, Veli-Matti Karhulahden ja Aki Koposen (Turun yliopisto 2018) ”Tasavallan core-gamer: Videopelaamisen piirteet Suomessa, Kanadassa ja Japanissa” -tutkimuksessa keskitytään tekemään havaintoja itse pelaajista. Samalla tutkimus käsittelee eroavaisuuksia pelaajien välillä, jotka saattavat johtua kulttuurillisista eroavaisuuksista.

2 Kulttuurin ja autenttisuuden määritelmät sekä laadullinen sisällönanalyysi metodina

Kulttuuri-käsite on laaja ja haastava määritettäväksi. Tämän syyn takia on tärkeä luoda teoreettinen viitekehys, jolla täsmennetään ja ohjataan tutkimuksen tavoitteita ja havaintoja. Rajaan työni tarkastelemaan peleissä esiintyviä japanilaisen kulttuurin ominaisuuksia, jotka liittyvät ajattelumalleihin, käyttäytymismalleihin sekä viestintään.

2.1 Kulttuuri ja autenttisuus

UNESCO:n määritelmää kulttuurille on: ”UNESCO (2001) määrittelee kulttuurin joukoksi yhteiskunnan tai sosiaalisen ryhmän erottuvia piirteitä. Ne ovat henkisiä, aineellisia, älyllisiä ja emotionaalisia piirteitä, jotka kattavat taiteen ja kirjallisuuden lisäksi elämäntavat, yhteisölliset muodot, arvojärjestelmät, perinteet ja uskomukset. Vaikka tällaisia uskomuksia ja arvoja ei aina ole mahdollista mitata suoraan, on mahdollista mitata niihin liittyviä käyttäytymismalleja ja käytäntöjä. Sellaisenaan UNESCO:n kulttuuritilastojen viitekehys määrittelee kulttuurin tunnistamalla ja mittaamalla käyttäytymistä ja käytäntöjä, jotka johtuvat yhteiskunnan tai sosiaalisen ryhmän uskomuksista ja arvoista.” [1.]

Esa Pirnes toteaa työssään ”Merkityksellinen kulttuuri ja kulttuuripolitiikka” seuraavasti: ”Ei ole olemassa mitään kulttuuri-nimistä fyysisen maailman kappaletta tai henkisen maailman oliota, jonka merkitys voitaisiin oikopäätä näkö- tai muulla aistihavainnoilla sellaiseksi tunnistaa. Varmaa on vain, että jotkut sosiaalisen toiminnan muodot ovat käsitehistoriallisen kehityksen myötä alkaneet presentoida jotain kulttuurin käsitteen nimiin pantua ja saaneet kulttuurillisen leiman. Nämä syystä tai toisesta elinkelpoisimmiksi osoittautuneet tulkinnat ovat eräänlaisia sopimuksia kulttuurin käsitteen merkityksistä.” [2.]

Työssäni keskitytään tarkastelemaan kulttuurin ominaisuuksia, jotka liittyvät emotionaalisiin piirteisiin, elämäntapoihin, arvojärjestelmiin ja yhteisöllisiin muotoihin. Työssäni ei perehdytä taiteisiin ja kirjallisuuteen tarkemmin ja vaikkakin uskonnot ovat suuresti vaikuttaneet

japanilaiseen kulttuuriin ja työssäni käsiteltäviin käsitteisiin, en lähtökohtaisesti analysoi pelejä ja käsitteitä uskontojen kannalta.

Työssäni myös tarkastellaan peleissä esiintyvien japanilaisen kulttuurin piirteiden autenttisuutta. Perustan piirteiden autenttisuuden teoriaan, jonka olen saanut opetuksen, materiaalin tai kokemuksen kautta. Autenttisuuden määrittelyssä käytän folkloristiikan määritelmää kulttuurin autenttisuudelle.

Tieteen termipankki määrittelee: ”Autenttisuus, aitous, ei ole perinteeseen sisäsyntyisesti liittyvä ominaisuus, vaan aina tilannesidonnaisesti esityksessä luotu tai tekstien tulkintaan liittyvä määritelmä. Aitousia voi olla monenlaisia. Folkloristiikassa painotetaan nykyään, että elävä kulttuuri on itsessään aitoa. Asiat, joita ihmiset elämässään tekevät, ovat autenttisia ja oikeita riippumatta kyseessä olevien asioiden juurista.” [3.]

2.2 Laadullinen sisällönanalyysi metodina

”Laadullinen sisällönanalyysi on hyvin lähellä teemoittelua ja usein niitä käytetään vaihtoehtoisina nimityksinä toisilleen. Sisällönanalyysissa keskitytään siihen, mistä asioista, aiheista ja teemoista aineisto kertoo: mistä haastateltavat puhuvat, mitä asioita mediatekstissä käsitellään, mitä valokuva esittää ja niin edelleen. Sen sijaan aineiston kielellistä tai muuta ilmaisullista muotoa ei yleensä oteta systemaattisen analyysin kohteeksi – sisällön ja muodon yhteen kietoutumisen kysymyksiin on erikoistunut joukko muita analyysitapoja. Sisällönanalyysia voi käyttää niin kirjoitettujen tekstien, haastattelujen, nauhoitetun puheen kuin tekstiä, ääntä ja kuvaa sisältävien aineistojen analyysiin.” [4.]

Sisällönanalyysia voi käyttää useiden erilaisten aineistojen analyysiin. Aineistot voivat olla esimerkiksi tekstiä, ääntä ja kuvaa sisältäviä. Keskeinen tekijä on kuitenkin itse aineisto, jota analysoidaan. Analyysia varten luodaan teoreettinen kehys, rajaus, jonka kautta tutkija pyrkii tekemään havaintoja, ymmärtämään asioita ja tekemään omia tulkintoja aiheesta. [4.]

Laadullinen tutkimus on tutkimustyyppiltään empiiristä ja siinä on kyse empiirisen analyysin tavasta tarkastella havaintoaineistoa ja argumentoida. Argumentoinnilla tarkoitan esitettyjä havaintoja, jotka perustuvat teoriaan. Empiirisen analyysin raportissa korostuvat havainnot, joita tutkija tekee aineistosta. Joissain laadullisen tutkimuksen raporteissa saatetaan analyysin tueksi esittää lainauksia, jolloin on kuitenkin ymmärrettävä, että nämä on tarkoitettu vain esimerkeiksi.

Työssäni havainnollistan kulttuurin piirteiden esiintymistä peleissä esimerkkien kautta. Ne havainnollistavat lukijalle, kuinka nämä kulttuurin piirteet on luotu mukaan peleihin esimerkiksi autenttisuuden vuoksi. Nämä esimerkit täydentävät lukijoiden ymmärrystä piirteistä vahvemmin kuin pelkän kirjoitetun tekstin avulla. Esimerkiksi pelissä esiintyvän hahmon kasvoilla muuttuva ilme viestii meille jokaiselle jotain. Analysoin näitä tapahtumia ja esitän havaintoni, jotka perustuvat oppimaani teoriaan. Samanaikaisesti on mahdollista antaa lukijalle täysin uudenlainen näkemys, joka vahvistaa luetun tekstin tavoitetta. On kuitenkin huomattava, että kyseessä on tutkijan oma tulkinta piirteistä ja se perustuu opittuun teoriaan.

3 Ghost of Tsushima

Ghost of Tsushima on heinäkuussa 2020 PlayStation 4 -konsolille yksinoikeudella julkaistu peli. Se on avoimen pelimaailman toimintaseikkailupeli, jonka on kehittänyt Sucker Punch Productions. Peli sijoittuu Japaniin fedoaaliaikaan vuoteen 1274 Tsushiman saarelle, johon mongolivaltakunta hyökkäsi. Päähenkilö pelissä on Jin Sakai, samurai, joka taistelemalla mongoliarmeijaa vastaan yrittää puolustaa kotimaataan. [5.]

3.1 Japanilaisen kulttuurin esiintyminen Ghost of Tsushima -pelissä

Peli sijoittuu Japanin rannikolla sijaitsevalle Tsushiman saarelle, joka löytyy myös oikeasta maailmasta Japanin ja Korean välistä. Myös Ghost of Tsushima -pelin lisäosassa aukeava Iki-saari on olemassa Japanin rannikolla. Tsushiman pormestari on nimittänyt pelin kehitystiimin ohjaajan Nate Foxin ja taiteellisen johtajan Jason Connellin turismilähettiläiksi, koska peli on nostanut Tsushiman saaren laajempaan tietoisuuteen. [6.] Koska peli sijoittuu Japaniin, siinä kuvattu miljöö on edelleen nähtävissä. (Kuva 1). Pelissä saarella esiintyvät kasvisto ja eläimistö ovat luonnollisia oikean elämän Tsushiman saarelle. Suuria kaupunkeja pelissä ei esiinny, vaan sen sijaan ajalleen uskollisesti pieniä kyliä ja linnoituksia. Maataloissa ja temppeleissä on elementtejä, jotka ovat nähtävissä nykyäänkin Japanissa vanhoissa taloissa ja temppeleissä. Myös esimerkiksi Torii-portit ja Inari-patsaat ovat elementtejä, jotka ovat olemassa myös oikeassa maailmassa.



Kuva 1. Pelissä esiintyvistä miljööstä on osia nähtävissä nykyäänkin Japanissa, mm. tempeleissä.

[7.]

3.2 Ghost of Tsushima autenttisuus

Sucker Punch -peilyhtiö halusi luoda pelin maailmasta autenttisen kokemuksen, mutta tekijät tiedostivat, että yhdysvaltalaisena yrityksenä he tarvitsevat apua tämän saavuttamiseen. Siksi he konsultoivat lukuisia eri alojen asiantuntijoita. Pelistä on luotu erittäin autenttinen verrattuna oikeaan maailmaan, mutta kuitenkin vapauksia on otettu ja siksi Ghost of Tsushima on osittain autenttinen. Sucker Punch -peilyhtiö piti huolta, että he eivät vahingossa muuta pelin autenttisuutta ja siksi kaikki poikkeamat ovat tarkoin suunniteltuja. Esimerkiksi pelissä esiintyvän Tsushiman saaren luonto ja puhuttu japanin kieli on suunniteltu tarkasti vastaamaan oikeaa Tsushiman saarta. Kuitenkin pelissä esiintyvät samuraiden aseistus, ja haarniskat eivät ole autenttisia 1200–1300 vuosien aseistuksiin verrattuna. [8.]

Haastattelussa Chris Zimmerman yksi Sucker Punch -peilyhtiön perustajajäsenistä ja pelin ohjelmoija sanoi, että 1300-luvun samurait poikkesivat valtavirran tuntemasta samuraista taistelutyylien ja pukeutumisen suhteen. Sucker Punch on tarkoituksella suunnitellut pelissä olevat aseistukset ottamaan enemmän vaikutteita laajemmin tunnistettavia piirteitä aseistuksilta, jotka ovat 1600–1800-luvuille ominaisia. [8.] (Kuva 2.)



Kuva 2. Esimerkkejä samuraihaarniskoista Ghost of Tsushima -pelissä. [7.]

Esimerkki Ghost of Tsushima-pelin autenttisuudesta on Gambari-termin esiintymättömyys. Gambari, joka on gambaru-verbin substantiivimuoto, on usein käytetty sana japanissa ja se tarkoittaa parhaansa tekemistä ja jaksamista kaikesta huolimatta. Tätä pidetään yhtenä suurimmista hyveistä Japanissa, mutta se myös aiheuttaa negatiivisia tuloksia, joista tyypillinen esimerkki on karôshi eli ylityöstä johtuvat kuolemat, joiden määrä on lisääntynyt vuosi vuodelta.

Ghost of Tsushima -pelissä gambari-termi ei analyysini perusteella esiinny ja se on autenttinen yksityiskohta. Analysoidessani pelin välianimaatioita, en huomannut gambari-termin esiintymistä missään vaiheessa. Gambari-termin uskotaan olevan lähtöjään Edo-kaudelta (1603–1868), kun taas Ghost of Tsushima sijoittuu Kamakura-kaudelle (1185–1392). Tietysti pelissä esiintyy termejä, joilla henkilöt toivottavat onnea tai tekemään parhaansa, mutta kyseiset termit poikkeavat gambari-termistä ja osittain sen tarkoituksista.

4 Yakuza

Segan julkaisema pelisarja Yakuza on toimintaseikkailu- ja toimintaroolipelin yhdistelmä. Pelisarja sisältää useita osia ja sivuosia. Pelisarjan pääpelit alkavat kronologisesti Yakuza 0 -pelistä ja seuraavat päähenkilö Kazuma Kiryun elämää aina Yakuza 6: Song of Life -peeliin asti. Sarjan ensimmäinen peli, Yakuza, julkaistiin vuonna 2005, Playstation 2 -konsolille. Yakuza on julkaistu uudelleen remake-versiona vuonna 2016, nimellä Yakuza: Kiwami. [9.]

Yakuza 0 on julkaistu maaliskuussa 2015, PlayStation 3 - ja 4 -konsoleille Japanissa sekä Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa tammikuussa 2017 Playstation 4 -konsolille. Peli keskittyy aikaan ennen Yakuza-osaa (2005). Peli sijoittuu vuoteen 1988, joka on 17 vuotta ennen Yakuza-pelin tapahtumia. Pelissä seurataan tulevien pelien päähenkilöiden Kazuma Kiryun ja Goro Majiman elämää. [10.]

Yakuza: Like a Dragon on vuonna 2020 julkaistu peli, joka on ensimmäinen vuoropohjainen roolipelisarjassa ja tämän lisäksi poikkeaa Yakuza-pelisarjasta, koska se ei seuraa Kazuma Kiryun elämää. Peli esittelee uuden päähenkilön Ichiban Kasugan. Peli sijoittuu vuoteen 2019, kolme vuotta Yakuza 6: Song of Life -pelin tapahtumien jälkeen. Peli poistuu myös aikaisempien pelien Tokioon sijoittuvasta ympäristöstä Yokohaman fiktionaaliseen Isezaki Ijincho -kaupunginosaan, joka sijoittuu Yokohaman oikeaan Isezakichō-kaupunginosaan. [11.]

4.1 Japanilaisen kulttuurin esiintyminen Yakuza-pelisarjassa

Kuten Ghost of Tsushima, Yakuza-pelisarja sijoittuu kaikissa osissa Japaniin ja se on erittäin uskollinen japanilaiselle kulttuurille. Kuitenkin poiketen Ghost of Tsushima -pelistä Yakuza-pelisarjan tehnyt studio on japanilainen Ryū ga Gotoku (Kuin lohikäärme) sekä sarjan pelit sijoittuvat ajallisesti huomattavasti nykyaikaisempaan kuin Ghost of Tsushima.

Yakuza-pelisarjan osat kuvastavat hyvin japanilaisen kulttuurin eri osa-alueita ja mahdollistavat analyysin kulttuurin piirteistä nykyaikana. Sarjassa puhuttu japanin kieli on selvästi ymmärrettävää, mutta samaan aikaan siinä otetaan huomioon erilaiset murteet ja slangin.

4.2 Yakuza-pelien autenttisuus

Totuudenmukaisuus on kyseenalaista, sillä yakuza on rikollisjärjestö. Pelissä on kuitenkin onnistuneesti kuvattu hierarkkista järjestelmää, joka on kukoistanut Japanin historiassa ja on vieläkin olemassa juuri esimerkiksi yakuza-järjestössä. Termi yakuza voi viitata yhteen organisaation jäseneseen, organisaatioon tai jopa koko Japanin järjestäytyneeseen rikollisuuteen. Yakuzat pitävät yllä osittain *bushidō*-rituaaleja ja etiikkaa. Yakuzat ovat usein suureellisesti tatuoituja ja siitäkin syystä Japanissa on tatuointeja kohtaan epäluuloisuutta, mutta nykyään jopa vanhemmat japanilaiset alkavat hyväksyä ulkomaalaisten tatuoinnit. Yakuzat harjoittavat mm. kiristystä, salakuljetusta, prostituutiota ja huumekauppaa. Tämän lisäksi he hallitsevat monia yrityksiä, kuten ravintoloita ja baareja. Yakuzan alkuperää on haastavaa määritellä, mutta uskotaan, että he ovat polveutuneet rönineista, jotka olivat samuraisoureita, joilla ei ollut herraa. [12.]

Yakuza-peli luo ehkäpä hieman romanttisen kuvan rikollisten elämästä, mutta toisaalta hyvinkin autenttisen, sillä Yakuza 0 -pelin sijoittuessa 1988 vuoteen oli yakuza-rikollisten elämä hyvinkin toisenlaista verrattuna nykyisiin oloihin. Pelissä esiintyvä Kamurochō-kaupunginosa on fiktionaalinen, mutta uskollinen innoittamalleen Kabukichō-alueelle, joka sijaitsee Shinjukussa, Tokiossa. (Kuva 3.) Kyseinen alue on ns. ”Punaisten lyhtyjen alue” sekä vahvasti viihdepainotteinen. Värikylltien, baarien ja ruokaloiden kyllästämä alue on hyvin kuvattuna Yakuza-pelin fiktionaalisessa maailmassa. [13.]



Kuva 3. Pelin fiktionaalinen Kamurochō on uskollinen oikealle Kabukichō-alueelle. [14.]

Japanin historiassa yhteiskuntakasti, jolla oli poliittista valtaa ja johtamisasema vuosina 1200–1900, oli soturikasti nimeltään bushi tai samurai. He olivat ryhmä, jonka jäsenet toimivat mm. vartijoina tärkeissä kartanoissa sekä yleisen järjestyksen ylläpitäjinä Heian-kaudella (794–1185). Soturikastin jäsenet olivat usein myös hyvin koulutettuja ja esimerkiksi lukemisen taito kuului heidän osaamiseensa, minkä takia he myös kirjoittivat kirjoja sekä harrastivat perinteisiä japanilaisia taiteita, esimerkiksi Shodôa (kalligrafia). Feodalismin aikana keskiajalla (1185–1603) soturikasti kasvoi voimakkaaksi ja Edo-kaudella se oli voimakkain neljästä kastista, joka myös sisälsi maanviljelijät, käsityöläiset ja kauppiat. Meiji-restauraation myötä kastijärjestelmän poistuessa olivat soturikastin jäsenet aktiivisesti mukana Japanin modernisoinnissa, jonka myötä soturihenki on säilynyt osana japanilaista kulttuuria ja on omalla tavallaan muokannut japanilaista yhteiskuntaa. *Bushidô*lla tarkoitetaan eettisiä sääntöjä ja ohjeita, jotka määrittävät soturikastiin kuuluvien toimintamalleja. *Bushidô* sisältää kurinalaisen hengen ja aseopin lisäksi myös absoluuttista uskollisuutta herraa kohtaan, velvollisuuden vahvaan henkilökohtaiseen kunniaan, omistautumisen velvollisuuksille ja rohkeuden tarpeen tullen jopa riistää henkensä taistelussa tai rituaalilla nimeltä seppuku/harakiri. [15, s. 41–42.]

Bushidô ei ole juurikaan havaittavissa enää nykyisessä japanilaisessa kulttuurissa. *Bushidô* kuitenkin vaikuttaa jossain määrin negatiivisesti nykyäänkin. Lojaalius on johtanut japanilaiset ylityöskentelemään, mikä voi pahimmillaan johtaa kuolemaan ylityöllistymisestä (Karôshi). Työntekijät yrittävät tehdä parhaansa ja näyttää tekevänsä parhaansa yritykselle sekä johtajille. Jotkut japanilaiset haluavat puhdistaa huonon maineen tai pyytää anteeksi syntejään tai tekemiään virheitään yhtiöitä, yhteiskuntaa tai perhettään kohtaan tekemällä itsemurhan. Japanilaiset ihmiset usein hyväksyvät tämän ja tuntevat sympatiaa uhreja kohtaan ja tällä on negatiivinen vaikutus ihmisiin, erityisesti nuoriin, jotka saattavat ajatella, että itsemurha on helpoin tapa päästä irti tuskasta. [15, s.47–48.]

Bushidô on historiallisesti merkittävässä asemassa japanin kulttuurissa ja se on tavallaan ajan saatossa jossain määrin hävinnyt olemasta, ja se on nykyisin vahvemmin nähtävissä taistelulajien yhteydessä sekä joissain tietyissä ryhmissä. [15, s. 47–48.] Osittain *Bushidô* on muuttunut tai toiminut innoittamassa *Dô*-henkeä, joka on helpommin huomattavissa nykyisessä japanilaisessa kulttuurissa.

Moni japanilainen sana käyttää *Dō*ta, 道 eli Kanji-merkkiä, joka käännettynä tarkoittaa tietä tai reittiä ja esimerkiksi aikaisemmin mainittu *Bushidō* kääntyy soturin tieksi. Muita esimerkkejä, joissa sama *Dō* esiintyy, on esimerkiksi Shintō (Shintolaisuus, ”jumalten tie”), *Dōro* (katu tai tie), *Dōraku* (viihde), *Kadō* (kukka-asetelmien tekeminen), *Sadō* (teeseremonia), *Shodō* (kalligrafia), *Kendō* (”miekan tie”) ja Judo (”pehmeä tie”). [15, s. 71.]

Monia näistä ilmaisuista käytetään kuvaamaan perinteisiä japanilaisia tapoja, jotka ilmaisevat uskonnollisia, filosofisia tai hengellisiä oppeja esimerkiksi kamppailulajeissa sekä esteettisissä taiteissa. Ne heijastavat myös jokapäiväisen elämän yhteydessä käytettyjä sanoja. [15, s. 71.] *Dō*n käsite on syvästi juurtunut kulttuurillisiin arvoihin ja tarjoaa tärkeitä näkemyksiä japanilaiseen oppimistapaan [15, s. 72].

Dō-hengen piirteet ovat Keishikika (muotous), Kanzen shugi (täydellisyyden kauneus), Seishin shūyō (henkinen kuri/itsekuuri) ja Tōitsu (taidon kokonaisuus ja ymmärrys). Näitä seuraamalla askeleet ovat seuraavanlaiset:

1. Mallin tai Katan perustaminen ja muodostus: Jokaiseen toimintaan tulee sääntö = Keishikika.
2. Muodon tai Katan kuvion jatkuva toisto = Hampuku.
3. Muodon tai Katan hallinta sekä kyvyn luokittelu matkalla hallintaan, mikä johtaa lisensointiin ja laatuihin = Kyū ja Dan (esimerkiksi taistelulajeissa eriasteiset vyöt).
4. Muodon tai Katan saattaminen huippuunsa. Täydellisyyden kauneus = Kanzen shugi.
5. Muodon tai Katan huipun ylittäminen ja ns. olla yhtä sen kanssa = Tōitsu. [15, s. 75.]

Teeseremonia (*Sadō*) on hyvä esimerkki edellä mainittujen askeleiden toiminnasta. Alun perin Kiinasta tuotu tapa oli hyvin ritualistinen. Kaikki liikkeet aina veden kaatamisesta ja teen valmistamisesta on hyvin tarkkaan mallinnettu opettajalta, ja seremonia tapahtuu usein täydellisessä hiljaisuudessa. [15, s. 76–77.] Harjoittelu tehdään hiljaisessa, tottelevaisessa ja kunnioittavassa ympäristössä, joka heijastaa opettajan ja oppilaan suhdetta.

Dô-henki jakaa japanilaista kulttuuria. Monet japanilaiset etsivät täydellisyyttä tietyissä perusasioissa keinona hankkia hengellistä tyydytystä elämäänsä, mutta yhteiskunnan muuttuessa etenkin nuoret ovat alkaneet kannattamaan ideoiden vapaata luomista enemmän kuin vakiintuneiden tapojen mukaisesti etenemistä, vaikkakin yleisesti vakiintuneita standardeja pidetään edelleen tärkeämpinä kuin omaperäisyyttä. Erityisesti koulutuksessa vanhoja tapoja on kritisoitu vahvasti. Useimmat yksilöt noudattavat usein ohjeita sokeasti ja pysyvät pintatasoissa, josta joidenkin japanilaisten yritysjohtajien mukaan on tullut Japanin ”Akilleen kantapää”, että ihmiset eivät uskalla tehdä päätöksiä tai olla luovia. Esimerkiksi Mitsubishi Electric -yhtiön presidentti Tachi Kiuchi on sanonut, ”Japanilaisilla yrityksillä on paljon ongelmia, kun ei ole ohjeita tai manuaalia, jota seurata”. [15, s. 77–78.]

5.1 *Bushidô*n esiintyminen peleissä

Ghost of Tsushima -pelissä on kuvattu erinomaisesti *bushidô*-henkeä sekä sen myötä tulevia ongelmia. Pelin päähenkilö Jin joutuu pelin edetessä kasvatusten totuuden kanssa, että hän ei kykene päihittämään hyökkäävien mongolien mahtia pelkästään samuraiden kunniallisella toiminnalla. Hänen täytyy turvautua epäsuoriin ja ”rikollisiin” keinoihin, joita ovat esimerkiksi kunniaton hiiviskely ja piilosta hyökkääminen sekä vihollisten myrkyttäminen. Jinin sisäinen taistelu oikean ja väärän välillä onkin yksi pelin mielenkiintoisimmista juonista.

Samuraisoturien tiedettiin olevan erittäin lojaaleja ja kunniallisia. Nämä piirteet ovat vahvasti esillä pelissä. Päähenkilön kamppailu ylivoimaista mongoliarmeijaa vastaan herättää kysymyksiä pelaajassa. Onko oikein käyttää rikollista myrkkyä vihollisten heikentämiseksi, jotta kylä saadaan pelastettua vihollisten vallan alta? Pelissä pelaajan on mietittävä tehtävissä, mikä on moraalisesti oikein. Peli tarjoaa lähes aina mahdollisuuden päättää: haastaako viholliset kunnialliseen kaksintaisteluun vai hiiviskelläkö ja eliminoida viholliset yksitellen? Päähenkilön lojaalisuus tuodaan esille heti pelin alkaessa. Jin aloittaa liitolaisten keräämisen pelastaakseen setänsä, joka on toiminut Tsushiman saaren samuraisoturien johtajana, kunnes mongoliarmeijan johtaja päihitti hänet ja otti hänet vangikseen. Samuraikulttuurin lojaalius ja kunnioitus on ehdottomasti olemassa nykyisessäkin japanilaisessa kulttuurissa lähes kaikkialla.

Yakuza-pelissä *Bushidô* esiintyy vahvasti yakuza-järjestöissä olevan hierarkian, rituaalien ja taisteluhenkisyyden vuoksi. Yakuza 0 -pelissä pääsee heti alussa tutustumaan vallitsevaan *Bushidô*- kulttuurin tunnelmaan, kun pelin päähenkilö Kiryu keskustelee organisaatiossa korkeammalla olevien henkilöiden kanssa. *Bushidô*sta tuttu kurinalainen henki ja uskollisuus herraansa kohtaan – tai tässä tapauksessa organisaation johtajaa ja korkeita henkilöitä kohtaan – on keskeisessä roolissa heti alusta alkaen. Tällaisia ilmentymiä on esimerkiksi arvossa korkealla olevien henkilöiden vastaanottaminen sekä rituaali, jossa virheen tehnyt yakuza-jäsen leikkaa hyvitykseksi sormensa käyttämällä pientä Tanto-nimistä tikaria. (Kuva 4.)



Kuva 4. Virheen tehnyt yakuza-järjestön jäsen leikkaa sormensa hyvityksenä. [16, 01:23:16.]

5.2 *Dô*-hengen esiintyminen peleissä

Dô-hengen esiintymistä on haastava analysoida valituista peleistä, sillä *Ghost of Tsushima* -pelissä se on osana vahvemmin esiintyvää *Bushidô*a. Kuten edellä mainitsin, *Dô*-henki on ajan saatossa muuntautunut ja jäänyt jäljelle *Bushidô*sta. Kuitenkin mainitut *Dô*-henkisyyden askeleet ovat havaittavissa *Ghost of Tsushima* -pelissä esimerkiksi, kun päähenkilö muistelee lapsuuttaan tai kohtaa haasteita. Sivutehtävissä, esimerkiksi Katana-miekalla bambujen leikkaaminen sekä haikurunojen kirjoittaminen, *Dô*-henkisyys on löydettävissä. (Kuva 5, Kuva 6.)



Kuva 5. Bambun leikkaamista Katanalla Ghost of Tsushima -pelissä. [7.]



Kuva 6. Haiku-runojen kirjoittamista Ghost of Tsushima -pelissä. [7.]

Yakuza-peleissä *dô*-hengen esiintymistä on vaikea havaita. Peleissä esiintyvät päähahmot eivät harjoita esteettisiä taiteita tai taistelulajeja. Yakuza-järjestöjä on kuitenkin erilaisia ja osa kunnioittaa historiallisia rituaaleja ja harjoitteita enemmän, esimerkiksi teeseremonioita. On kuitenkin huomattava, että yleensä teeseremoniaa eivät järjestä yakuza-jäsenet, vaan sen suorittaa oppinut henkilö ja mahdolliset yakuza-jäsenet ovat teen juojina. Yakuza-jäsenet voivat olla ja usein ovatkin taitavia taistelijoita, mikä on taistelulajien harjoittelun tulosta, mutta peleissä ei usein näytetä näitä harjoitteita.

Kuitenkin tavallaan *dô*-henkisyttä on nähtävissä tavassa, jolla Yakuza 0 -pelin päähenkilöt omaksuvat uusia taistelutapoja. Päähenkilöt katsovat sivusta jonkun toisen taistelua ja kopioivat heidän liikkeitään oppiakseen heidän käyttämiään taistelutaitoja. Esimerkiksi Kiryu näkee, kuinka nainen taistelee rikollisia vastaan käyttämällä mahdollisia ympäristöstä löytyviä objekteja apunaan. Seuraamalla naisen liikkeitä Kiryu oppii kyseisen tavan taistella ja omaksuu näin tyylin nimeltä Beast. Toinen esimerkki on, kun Goro näkee kahden breakdance-tanssijan välisen kilpailun kadulla ja seuraamalla heidän liikeitäänsä hän oppii Breaker-taistelutyylin. (Kuva 7.) Tämä perustuu kevyesti *dô*-henkisyydelle ominaiseen harjoitustapaan, jossa yritetään mahdollisimman tarkasti kopioida opettajan liikkeitä muodon tai katan oppimisessa.



Kuva 7. Esimerkki breakdance-kilpailusta, jota katsoessaan Goro omaksuu taistelutyylin. [16, 03:37:04.]

Amae on yksi tärkeimmistä japanilaisten käyttäytymismallin piirteistä, ja se on elintärkeää ymmärtää, jotta Japanissa tulee toimeen muiden kanssa. Se on perusta harmonisten suhteiden ylläpitämiselle, joissa lapset ovat riippuvaisia vanhemmistaan, nuoremmat ihmiset vanhemmistaan, isovanhemmat aikuisista lapsistaan ja niin edelleen. [15, s. 17.]

Amae, intransitiiviverbi *amaeru*, on termi, joka kiteyttää japanilaisten monitahoisen riippuvuuden *amae*-käsitteeseen. Käsitteelle ei helposti löydy vastinetta suomen kielestä eikä oikein muistakaan Euroopan kielistä, mutta jossain määrin se tarkoittaa, että luotetaan toisen hyvántahtoisuuteen tai suorastaan etsitään sitä ja kunnioitetaan toisen suopectta. Sanalla on myös merkitykset ”tulla rakastetuksi” ja ”riippuvuuden tarve”: samassa yhteydessä siihen liittyy adjektiivi *amai*, joka tarkoittaa suloista tai makeaa. Erityisesti suloisuuteen viittaavaa mielikuvaa käytetään kuvaamaan lapsen suhdetta vanhempiinsa, erityisesti äitiinsä, jonka rintaa lapsi vielä hakeutuu imemään. Samalla se kuvaa myös äidin asennetta lapseen, kun hän suostuu tämän vaatimukseen. *Amaesta* on myös kyse esimerkiksi, kun äiti kuljettaa kouluikäistä lasta selässään. Kuitenkin *Amae* -termiä voidaan käyttää kuvaamaan perheen ulkoisia suhteita, kuten esimerkiksi kahden aikuisen välisestä tunteesta esimerkiksi ”herran” ja ”käskyläisen” välejä. Akateemikko ja kirjailija Takeo Doi sanoo: ”Laajemmin ottaen japanilaisten käyttäytyminen kokonaisuudessaan voidaan selittää *Amae*-käsitteestä käsin.” [17, s. 505.]

Amaen tuoma lähtökohtainen usko ihmisten hyvántahtoisuuteen voi kuitenkin johtaa negatiivisiin ongelmatilanteisiin. Esimerkiksi tilanteet, joissa henkilöitä huijataan helpommin. *Amae* on yksi tekijä myös siinä, että japanilaisten henkilöiden on vaikeampi suoraan kieltäytyä asioista, sillä pelätään, että kieltäytyminen rikkoo suhteet ihmisten väliltä. Yksi esimerkki *Amaesta* on, kun japanilainen haluaa lähestyä toista henkilöä ja tarjoavat toiselle lahjaa tai ruokailua. Tässä tilanteessa voi olla kyse siitä, että japanilainen haluaa luoda *Amaen* heidän välilleen. Nämä esimerkit osoittavat, että *Amae* on erityisesti japanilainen ominaisuus, mutta Doi toteaa, että ”*Amaen* tunteiden perustalla näyttää olevan jotain, joka on vaistomaisesti yhteistä koko ihmiskunnalle.”. Voi olla, että *Amae*-konsepti on olemassa myös länsimaalaisissa kulttuureissa, mutta huomattavasti piilotetummalla tasolla. [15, s. 19.]

6.1 *Amae* Ghost of Tsushima -pelissä

Amaen esiintymistä on haastava löytää Ghost of Tsushima -pelissä. Tähän vaikuttaa muun muassa pelin maailmassa oleva sota, joka aiheuttaa ihmisissä epätoivoa ja epäilevyyttä kaikkia kohtaan. Juonen edetessä myös päähenkilö Jin on epäilevämpi tapaamiaan ihmisiä kohtaan ja tämä johtuu Jinin ystävän petturuudesta. On kuitenkin huomattava, että Jin ei kieltäydy auttamasta ihmisiä, vaikka epäilisiikin näitä. Tämä johtuu *bushidōn* tuomasta velvollisuudesta, jota Jin noudattaa ollessaan samurai. Kyseessä ei siis välttämättä ole *amaen* tuomasta hyväntahtoisuudesta.

Kuitenkin *amae* on huomattavissa Jinin ja hänen setänsä sekä Jinin liittolaisten välillä. Jinin ja hänen setänsä, Shimuran, välillä on selvästi nähtävissä *amaelle* tyypillisiä tuntemuksia. Heillä on lähtökohtaisesti sukulaisina side, mutta tämän lisäksi Shimura on isähahmona Jinille. Tämän lisäksi on kuitenkin huomattava, että heidän välillään on myös herran ja käskyläisen välinen *amaen* suhde. (Kuva 8.)



Kuva 8. Jinin ja Shimuran väliset suhteet ovat esimerkki *amaesta*. [18, 02:29:28.]

6.2 *Amae* Yakuza-pelisarjassa

Amaen havaitseminen on haastavaa Yakuza-pelisarjassa. Päähenkilöt ovat rikollisjärjestön jäseniä, joten heitä kohtaan on olemassa enemmän pelkoa kuin hyväntahtoisuutta järjestön ulkopuolisilta henkilöiltä. *Amae* kuitenkin esiintyy sarjan peleissä. Lähtökohtaisesti yakuza-

järjestössä esiintyy *amaen* suhde jäsenten välillä. Esimerkkinä tästä on veli- ja isovelji-termit, joilla jäsenet kutsuvat toisiaan. Veljeys yhdistää heidät ”perheeksi” ja sen myötä heidän välilleen syntyy *amaen* suhde. Tämän lisäksi herran ja käskyläisen välinen *amaen* suhde on läsnä yakuza-järjestössä. Järjestön ulkopuolelta löytyviä *amaen* suhteita on myös pelissä huomattavasti. Parhaiten näitä näkee Substory-nimisten lisätehtävien kautta. Näitä kyseisiä tehtäviä pääsääntöisesti kuitenkin pääsee näkemään sen jälkeen, kun päähenkilöt poistuvat yakuza-järjestöistään. Esimerkiksi Kiriyu auttaa nuorta poikaa, jonka videopeli varastettiin. Kun Kiriyu keskusteleo pojan kanssa ennen tapahtumia, heidän välilleen syntyy *amaen* suhde, jossa hyväntahtoisuus on päätekijänä. (Kuva 9.)



Kuva 9. *Amaen* esiintyminen Yakuza 0 -pelissä. [19, 00:02:49.]

Toisessa esimerkissä Goro Majiman ja Makoto-nimisen naisen välille syntyy *amaen* suhde poikkeuksellisesti. Makoto on sokea, sen vuoksi hän ei näe Goron ulkoista olemusta ja tatuointeja, joten hän ei ole lähtökohtaisesti peloissaan, vaan hyväntahtoinen. Gorolle annetaan tehtäväksi murhata Makoto, mutta sen sijaan hän auttaa Makotoa pakenemaan yakuzoilta. (Kuva 10.)



Kuva 10. Esimerkki *Amaesta* Yakuza 0 -pelissä. [16, 04:13:18.]

Yakuza Like a Dragon -pelissä päähenkilö Ichiban on niin sanotusti "katujen kasvattama" ennen kuin hän liittyi yakuzaan. Ichibanin luonteen vuoksi hän auttaa ihmisiä, vaikka hän onkin yakuza. Pelin alussa käy selväksi, että Kamurochossa on paljon ihmisiä, joiden kanssa Ichibanilla on *amaen* suhde. Hän on tunnettu ja tiedostetaan, että hän on yakuza-jäsen, mutta lähtökohtaisesti hän on hyväntahtoinen. Esimerkkinä tupakkakaupan vanha nainen, jonka kanssa Ichiban käy keskustelun pelin alussa sekä Takeo-niminen mies, joka välittää viestin Ichibanille. (Kuva 11.)



Kuva 11. Esimerkki *amaen* esiintymisestä Yakuza: Like a Dragon -pelissä. [20, 00:16:49.]

Shûdan Ishiki tarkoittaa ryhmätietoisuutta Japanissa. Japanilaisessa yhteiskunnassa ihmiset ovat ensisijaisesti ryhmäkeskeisiä ja ajattelevat ryhmän harmoniaa yksilön kustannuksella. Useimmat japanilaiset pitävät tärkeänä hyveenä noudattaa niiden ryhmien arvoja, joihin he kuuluvat. Tämä uskollisuus ryhmää kohtaan tuottaa solidaarisuuden tunteen, ja taustalla olevasta ryhmätietoisuuden käsitteestä on tullut japanilaisen yhteiskunnan perusta. Ei-verbaalisen viestinnän kehittyminen, *uchin* ja *soton* erottelu sekä harmonian korostaminen ovat kaikki vaikuttaneet japanilaisten omaan ryhmätietoisuuteen. Japanilainen sanaton viestintä on tyypillinen esimerkki. Toisin kuin länsimaissa, Japani on yhteiskunta, jossa sovittavia, yhteistyöhaluisia asenteita arvostetaan enemmän kuin vahvaa, periksiantamatonta itsepintaisuutta. Joskus puhe on tarpeetonta ja jopa hiljaisuus voidaan nähdä viestintäväliseinä. Sitä vastoin, jos ihmiset huolimattomasti ja suoraan ilmaisevat, mitä he todella ajattelevat, on todennäköistä, että he loukkaavat muiden tunteita, häiritsevät ryhmän tunnelmaa tai tuhoavat harmoniset suhteet. [15, s. 195.]

Tämä uskollisuus ryhmää kohtaan luo vahvan solidaarisuuden tunteen, joka voi toimia hyvässä tai pahassa. Esimerkiksi tällaiset tunteet voivat joskus tehdä ihmisistä yhteistyöhaluisempia ryhmässä: toisaalta se on joskus vastuussa siitä, että koko ryhmä tekee rikoksia, koska jäsenille on tärkeämpää noudattaa ryhmän arvoja ja suojella itseään kuin nousta ja vastustaa väärinkäytöksiä. Itse asiassa ryhmän jäsenet ovat vaarassa jäädä ulkopuolelle, jos he laiminlyövät sääntöjä tai häiritsevät ryhmän järjestystä. Saman ryhmän yksilöillä on taipumus toimia samalla tavalla, osittain siksi, että saman tekeminen saa ihmiset tuntemaan olonsa rentoutuneeksi, mutta se auttaa myös suojautumaan syrjäytymiseltä. Tällainen ryhmäsuojaus saa kuitenkin myös yksilöitä pidättymään itsenäistymisestä, ja ryhmätoiminnasta on monia esimerkkejä negatiivisesta toiminnasta. Esimerkiksi toisen maailmansodan aikana japanilaiset pakotettiin tottelemaan armeijaa ehdottomasti, ja sen seurauksena lopulta sekä Japanissa että muissa maissa monia avuttomia siviilejä pakotettiin osallistumaan konfliktiin. Toisaalta ryhmätietoisuus on vaikuttanut suuresti Japanin sodanjälkeiseen talouskasvuun. Olisi ollut mahdotonta järjestää uudelleen yhteiskuntaa ja rakentaa uudelleen taloutta melko nopeasti, ellei japanilaisten ryhmätietoisuutta olisi ollut. [15, s. 197.]

Japanilaisessa yhteiskunnassa selvästi erotellaan sisäpiiriläiset ja ulkopuoliset henkilöt toisistaan ja tästä todistaa kulttuurissa toimiva *uchi to soto* -ajatusmalli. Tässä työssä käsittelemme *uchi to sotoa* ryhmien kannalta.

Uchi sana voi tarkoittaa muun muassa: *Soto* sana tarkoittaa:

- Sisällä
- Taloni/kotini
- Ryhmä, johon me kuulumme
- Vaimo/puoliso
- Ulkopuolella
- Ulkotilat
- Toiset ryhmät, jotka eivät kuulu meidän ryhmäämme
- Kodin ulkona

Vaikkakin kyseistä erottelua voidaan havaita jossain määrin ympäri maailmaa, se on huomattavan yleistä ja laajalle levinnyttä Japanissa. *Uchi to soto* -ajatusmallilla on ollut suuri vaikutus japanilaiseen yhteiskuntaan ja etenkin ihmissuhteisiin. [15, s. 217.]

Ihmiset tekevät voimakkaita eroja sisäpuolen ja ulkopuolen välillä, jotta he voivat tuntea turvallisuuden tunnetta ryhmissä. Ryhmien ja ryhmän jäsenten erottaminen on kuitenkin dynaaminen prosessi Japanissa. Useimmille japanilaisille ryhmien rajat ovat jatkuvassa virtauksessa tilanteen mukaan. Ryhmät ovat muun muassa koti, koulu/työ ja yhteisö, jonka suurimpana rajana on valtio itsessään. Tämän seurauksena japanilaiset ovat pitkään korostaneet tarvetta harmonisen suhteita samassa ryhmässä (*uchi*), mutta eivät useinkaan ole hyviä assosioimaan muiden ryhmien kanssa (*soto*). [15, s. 218–219.]

Uchi to soto -erottelu on nähtävissä jopa vanhoissa japanilaisissa asutuksissa. Pihat ovat usein ympäröity korkeilla aidoilla ja portilla, jotka erottavat tontin muusta maailmasta, kun taas sisätiloissa käytetyt paperiset liukuovet pitävät yksityisyyden perheen kesken hyvin matalana. Perhe pysyykin yleensä yhdessä samassa tilassa. Yhteinen tila usein muuttuu käyttötarkoituksen mukaan syömisen, rentoutumisen, pelaamisen ja nukkumisen mukaan. Tämä ryhmän toimintamalli usein yhdistää perheen sisäistä yhtenäisyyttä, mutta samaan aikaan tekee suuremman erottelun perheen ja ulkopuolisten välille. [15, s. 218.]

Uchin ja *soton* välinen ero on ilmeinen japanilaisessa psykologisessa ajattelussa yksinoikeudella kohti muita kansoja ja syrjintää vähemmistöryhmille, kuten burakumin, ainut ja etniset korealaiset [15, s. 219]. Burakuminit ovat esimodernin aikajakson ulkopuolisten yhteisöjen jälkeläisiä [21]. Ainut ovat alkuperäiskansaa [22].

Japanissa yleisesti käytetään muista maista saapuneista henkilöistä *gajin*-ilmausta, joka tarkoittaa ulkomaista. Tätä ilmausta käytetään riippumatta siitä, kuinka kauan hän on asunut Japanissa tai kuinka hyvin hän puhuu kieltä. Kansainvälisessä maailmassa japanilaisten on kehitettävä suhteita muista maista tuleviin ihmisiin, mutta suurin este tämän tavoitteen saavuttamiselle on ollut yleinen taipumus ryhmitellä kaikki sellaiset ihmiset yhteen *gajiniksi*, jättäen huomioimatta heidän välisensä yksilölliset eroavaisuudet, sillä heidät kaikki ryhmitellään *sotoiksi*. Koska tällaiset erot, jotka voivat olla syvästi loukkaavia ulkopuolisille, ovat japanilaisten keskuudessa usein tiedostamattomia, jotta he voisivat todella kansainvälistyä ja tulla tehokkaiksi maailmanyhteisön jäseniksi, on erityisen tärkeää, että nuoret japanilaiset tiedostavat tällaiset asiat omissa kulttuurissaan. [15, s. 219.]

7.1 *Shûdan ishiki* ja *uchi to soto* Ghost of Tsushima -pelissä

Shûdan ishiki tai ryhmätietoisuus on selvästi havaittavissa peleissä, mutta sen arvo japanilaisille saattaa jäädä huomaamatta länsimaalaisille, jotka seuraavat pelin juonen kulkua. Ghost of Tsushima -pelissä on suuri taistelu hyökkäävää mongoliarmeijaa vastaan, jossa lähes kaikki samuraisoturit menettävät henkensä. Yuna-niminen hahmo kantaa päähenkilö Jinin pois taistelusta ja parantaa tämän haavat. Jin on siis lähtökohtaisesti ainoa samurai, joka selviää taistelusta. Ryhmätietoisuuden kannalta Jin menettää heti yhden ryhmän, johon hän kuuluu.

Keskustelussa, jossa Jin kuulee taistelun tapahtumista, on havaittavissa Jinin puheessa ja eleissä surua ja osittain epätoivoa, mikä johtunee ystävien ja kollegoiden kuolemasta, mutta myös osittain ryhmän katoamisesta ja yksinäisyydestä. Toisaalta Jin kokee helpotusta ja toivoa saadessaan kuulla, että samuraiden johtaja, hänen setänsä Shimura on elossa, mutta mongolien vangitsemana. Hän ei siis ole yksin ja samuraisoturien ryhmän uudelleen luonnin mahdollisuus on hänelle toiveikas ajatus.

Tieto Shimuran selviämisestä antaa Jinille takaisin toisen ryhmän, jonka hän luuli menettäneen. Tämä ryhmä on perhe ryhmä, joka muodostuu Jinistä sekä hänen sedästään Shimurasta, jonka kanssa Jin on elänyt ja jota hän palvelee uskollisesti. Myöhemmin pelin juonessa Jin huomaa, että samuraiden käyttämät keinot eivät riitä päihittämään mongoleja. Shimuran kieltäessä Jiniä käyttämästä ns. kunniaattomia menetelmiä, Jin tekee päätöksen, jossa hän ottaa ”aaveen” roolin, joka hänelle oli ihmisten kertomuksissa annettu. Tämän myötä Jinistä tulee lainsuojaton tarujen hahmo, joka keinoja kaihtamatta puolustaa Tsushiman saarta. Tämä on esimerkki *uchi to soto* -ryhmien erottelun käyttämisestä käytännössä. Tässä kyseisessä esimerkissä ryhmien erottelu on korostetusti esillä, sillä Jin itse muuttaa ryhmiä. Ryhmätietoisuuden kannalta on huomattava, että Jin tehdessään päätöksen, hän itse tietoisesti astuu ulos samuraiden ryhmästä sekä pettäessään Shimuran päätöksellään, hän ulkoistaa itsensä myös perheryhmästä, joka heidän välillään oli.

7.2 *Shûdan ishiki* ja *uchi to soto* Yakuza-peleissä

Yakuza-pelissä on selvästi ryhmätietoisuus ja ryhmien erottelu osana heti pelin alkaessa. Päähenkilö Kiryu tiedostaa selvästi omat ryhmänsä, mutta samaan aikaan on selvää, kuinka muut

henkilöt näkevät Kiriyun. Lähtökohtaisesti on helppo määritellä jo ensimmäiset ryhmät ja niiden erot. Nämä ryhmät ovat yakuzat ja siviilihenkilöt. Tätä kyseistä ryhmien esiintymistä vahvistavat tapahtumat, joiden seurauksena Kiriyu eroaa yakuza-perheestään. Hän tietoisesti eroaa ryhmästä ja liittyy toiseen ryhmään eli siviilihenkilöksi.

Kiriyu eroaa yakuzasta vapautuakseen määräyksistä ja toivoo, että hänen virheensä eivät aiheuta ongelmia hänen ottoisälleen Shintaro Kazumalle. Kiriyun eroaminen hyväksytään osana tapahtumia, mutta perheen johtaja ilmaisee kuitenkin aikomuksensa pitää Shintaroa vastuussa Kiriyun virheistä. Tämän lopputuloksen seurauksena Kiriyu vaipuu epätoivoon, sillä hän ei tiedä, mitä tehdä seuraavaksi. On huomattava, että vaikka Kiriyu oli tehnyt päätöksen astua ulos yakuza-ryhmästään, hän kokee epätoivoa myös menetetyn ryhmän vuoksi. (Kuva 12.)



Kuva 12. Päähenkilö Kiriyu epätoivoisena polvillaan kadulla erottuaan yakuza-perheestään. [16, 01:28:32.]

8 Sempai-Kôhai

Sempai-Kôhai -järjestelmä on hyvä esimerkki japanilaisessa kulttuurissa dominoivasta vertikaalisesta hierarkiasta. *Sempai* tarkoittaa henkilöä, joka on vanhempi tai kyvykkäämpi. Vanhempi voi tarkoittaa sekä ikää tai asemaa yhteisössä. *Sempai*-nimikettä käytetään myös henkilöistä, jotka ovat valmistuneet samasta koulusta aikaisemmin. *Kôhai* on *sempain* vastakohta, *kôhai* on alemmalla hierarkiassa oleva henkilö, joka on esimerkiksi aloittanut koulussa tai työpaikassa myöhemmin. [15, s. 187–188.]

Koulujärjestelmässä *sempai-kôhai* -järjestelmä onkin parhaiten esillä selvien luokkien erotuksen myötä. Työelämässä järjestelmä määrittelee esimerkiksi, kenellä on lupa istua ja kenellä on lupa puhua. Kouluissa ja työpaikoilla *sempai*-asemassa olevat henkilöt odottavat saavansa arvostusta *kôhai*-aseman henkilöiltä. Japanilaisissa yrityksissä laitetaan enemmän arvostusta henkilön iälle kuin taidoille. Myös ylennykset ja palkat ovat senioriteetti-sääntöihin pohjautuvia. Käytännössä mitä vanhempi henkilö on, sitä enemmän hän ansaitsee ja sitä todennäköisemmin hän saa ylennyksen. Senioriteetti-järjestelmä on juurtunut merkittäväksi osaksi japanilaiseen kulttuuriin. [15, s. 187–188.]

8.1 *Sempai-Kôhai* -järjestelmä *Ghost of Tsushima* -pelissä

Vertikaalinen hierarkiajärjestelmä on selvästi nähtävillä historiaan sijoittuvassa *Ghost of Tsushima* -pelissä. Esimerkki tästä on helposti havaittavissa Jinin ja hänen setänsä Shimuran suhteista. Shimura on ensinnäkin vanhempi iältään kuin Jin ja täten ansaitsee kunnioitusta. Shimura on myös vanhempi ja kokeneempi samuraisoturi, joten hierarkia on tämänkin myötä olemassa.

Jinillä ja Shimuralla on useita tekijöitä, jotka määrittävät hierarkiaa heidän välillään: herra ja palvelija, isähahmo ja lapsi, ikä sukulaissuhteessa, arvo jne. Aatelisuus tai arvokkuus ovat tekijöitä, jotka rikkovat hierarkiajärjestelmää. Esimerkiksi Jinin lapsuuden muistoissa esiintyy vanha naispalvelija, Yuriko, joka käyttää päähenkilöstä nuori herra -termiä, sillä Jin on yhden Tsushiman saaren alueen johtajan poika sekä saaren johtajan Shimuran veljenpoika ja täten aatelinen. Jinin isän kuoltua Jin peri isänsä alueen ja arvon. (Kuva 13.)



Kuva 13. Esimerkki normaalin vertikaalisen hierarkian poikkeuksesta. Aateliisuuden toiminnasta. [18, 00:32:22.]

8.2 *Sempai-Kôhai* -järjestelmä Yakuza-pelisarjassa

Yakuza-peleissä vallitsee selvä *sempai-kôhai*-asettelu yakuza-järjestön sisällä. Vertikaalisessa arvossa jäsenet puhuttelevat usein toisiaan *kyôdai*-käsitteellä, joka kääntyy veljeksi. Horisontaalisessa arvossa puolestaan esiintyy *aniki*-käsite, joka tarkoittaa isoveljeä. Kuitenkin perheen suurinta johtajaa puhutellaan lähtökohtaisesti *oyabun*-käsitteellä, joka on käännettävissä sijaisvanhemmaksi, mutta yakuza-perheissä kyseessä on käsite, joka on varattu arvossa korkeimmalla oleville jäsenille.

Käytettävien puhuttelukäsitteiden lisäksi on selvästi havaittavissa tottelevaisuus ja nöyryys arvossa ylempiä henkilöitä kohtaan. Kumartelu, puhe ja käyttäytyminen on selvästi tuotu esille Yakuza-peleissä. Esimerkiksi *sempai*-asemassa olevan henkilön ottaessa savukkeen on *kôhai*-asemassa olevan heti riennettävä sytyttämään savuke nöyrän kumartelun saattamana. (Kuva 14.)



Kuva 14. Esimerkki, jossa päähenkilö Kiriyu sytyttää ylemmällä arvossa olevan henkilön savukkeen. [16, 00:39:21.]

Yksi tärkeimmistä konsepteista japanilaisen kulttuurin ja japanilaisten ihmisten ajatusmaailman ja käyttäytymismallien ymmärtämiseen on *giri*. *Giri* käsite on haastava avata yksinkertaisesti, mutta käytännössä sillä tarkoitetaan japanilaisille ihmisille ominaista moraalista velvollisuutta ja sosiaalista velvoitetta sekä hyväntahtoisuuden takaisin antamista/osoittamista. *Giri*-käsitteen uskotaan saaneen alkunsa fedoaaliaikana, mutta tarkkaa alkuperää termille ei ole pystytty jäljittämään. Esimerkkejä *giristä* on samuraiden lojaalius herraansa kohtaan sekä moraalinen ja julkinen velvoite vastustaa pahaä ja Daimyōn myöntämä maa-alue palkkiona samuraisoturille, joka uskollisesti palveli herransa. Mahdollinen lähtökohta tai vaikuttaja *girissä* on riisinviljelykulttuuri muinaisessa Japanissa. Vaikka olosuhteet eivät välttämättä olleet vakavat, se ei kuitenkaan ollut helppoa. Riisin kasvatusta vaati intensiivistä yhteistyötä tiettyinä aikoina, esimerkiksi istutuksessa ja sadonkorjuussa. Koska muinaisessa Japanissa riisin viljely oli koko kylän yhteistä työtä, se sai aikaan veloitteen, jossa kyläläisiä, jotka auttoivat oman sadon kanssa, tuli vastaavasti auttaa heidän sadossansa. Eli velvoite hyväntahtoisuuden takaisin antamisessa. [15, s. 95–96.]

Nykyisessä Japanissa *giri* esiintyy merkittävässä roolissa lahjojen antamisessa ja auttamisessa. Esimerkki tästä on tervehdyskortit, Nengajō, joita lähetetään erityisesti uudenvuoden aikana sekä kesäisin vointia kyselevä Shochūmimai. Toinen esimerkki on ystävänpäivänä annettavat suklaat. Näille suklaalle on olemassa erilaisia nimiä, joilla kuvataan tunteita kyseisten makeisten takana ja näistä esimerkki on *Giri choko* eli *Giri*-suklaat, jotka on annettu hyväntahtoisuudesta ilman sen erityisempiä tuntemuksia, esimerkiksi antamasta avusta voi mahdollisesti saada *Giri* chokoa. Korttien, makeisten ja muidenkin lahjojen kanssa on olemassa seuraavanlainen erottelu, jos lahja on valmistettu itse, sen on mahdollista sisältää syvällisiä tunteita. Tämä saa japanilaiset usein kyseenalaistamaan tarkoituksensa, jos lahja on itse valmistettu kaupasta ostamisen sijaan. [15, s. 97–98.]

Girin tuoma vahva obligaation tunne voi kuitenkin ajaa ihmisiä jatkuvaan kierteeseen, jossa lahjan saanut henkilö kokee tarpeen antaa takaisin hyväntahtoisuutta antamalla lahjan, joka saa ensimmäisen lahjan antaneen henkilön vuorostaan kokemaan kiitollisuudenvelkaa. Tätä vahvistaa mahdollinen sosiaalinen paheksunta, jos hyväntahtoisuuteen ei vastata.

Kenkyo on myös haasteellinen termi käännettäväksi. Se kuitenkin on hyveenä pidetty vaatimattomuus tai nöyryys. Japanilaisessa yhteiskunnassa, ihmisten oletetaan olevan nöyriä sosiaalisesta statuksesta riippumatta ja siksi ihmisten on syytä oppia esittämään kykynsä, tietonsa tai varallisuutensa sosiaalisesti hyväksytyillä tavoilla. Ryhmähenkisyuden kukoistaessa Japanissa itsevarmuutta enemmän tai vähemmän paheksutaan, kun taas toisten huomioimista rohkaistaan. [15, s. 143.]

Tätä asettelua kuvaa kaksi tunnettua vanhaa japanilaista sanontaa: "Deru kui wa utareru", joka kääntyy, "Esiin pistävä naula lyödään alas". Tämä tarkoittaa, että he, jotka näyttävät kykyjään liian avoimesti, ovat vaarassa joutua muiden murskaamaksi. "Bosatsu miga ireba utsumuku", joka kääntyy, "Riisikasvin kypsyessä, se roikkuu aina vain alempana". Tämä tarkoittaa, että sen sijaan että olisi ylpeä ja ylimielinen, on parempi olla vaatimaton ja kohtelias, vaikka olisikin kypsempi, kokeneempi ja hienostuneempi kuin muut. Näiden sanontojen henki ylläpitää tehokkaasti japanilaisten ryhmäideologiaa, ja heidän edustamansa asenne säilyy yhteiskunnassa niin kauan kuin japanin kielellä on kunniallisia ja nöyriä puhemuotoja (*keigo*). [15, s. 143.]

Japanin kieltä on erilaista ja sen oikeaa käyttöä odotetaan yhteiskunnassa toimimiseen. Tätä kieltä kutsutaan nimellä *keigo*, ja sitä on monenlaista tyyliä, joista esimerkkeinä kohtelias, kunnioittava ja nöyrä. [23.]

Kulttuurienvälisessä kommunikaatiossa vaatimattomuuden merkitys japanilaisessa ajattelutavassa aiheuttaa usein hämmennystä ja ristiriitaisia viestejä. Se johtaa japanilaisten liialliseen itsensä halveksumiseen tai häpeämiseen kommunikoidessaan muiden kansojen kanssa. [15, s. 143.]

Erinomainen esimerkki *Girin* ja *Kenkyon* yhteisestä käytöstä on lahjojen tai avun antaminen. Lahjan vastaanottajalle luodaan kiitollisuudenvelka vastata hyvántahtoisuuteen samalla, kun itse japanilainen lahjan antava henkilö vähättelee lahjan olevan mitätön ja vähäinen, vaikka lahja itsessään olisi kuinka kallis tai suuri tahansa.

9.1 *Giri* ja *Kenkyo* Ghost of Tsushima -pelissä

Giri esiintyy Ghost of Tsushima -pelissä heti alusta alkaen. Pelin alussa näytettävästä taistelusta mongolien ja samuraisoturien välillä on jo huomattavissa, että samuraiden velvollisuus on toimia sotajoukkoina. Kuitenkin pelissä on kohtauksia, joissa päähenkilö Jin on velvoitettu auttamaan ihmisiä, joita alistavat esimerkiksi mongolit tai rosvot. Arkisempi ja nykyiselleen kehittynyt *giri* on huomattavissa, kun Jin pelastaa henkilön. Tämä uhrina ollut henkilö kokee velvollisuutenaan kiittää päähenkilöä pelastamisestaan sanoin, mutta myös antamalla tarvikkeita palkaksi. Samassa tapauksessa on myös nähtävillä *kenkyon* käyttöä, kun pelastettu henkilö antaa tarvikkeita palkaksi päähenkilölle samalla vähätellen, kuinka pieniä ja vähäpätöisiä nämä kyseiset tavarat ovat. On kuitenkin huomattava, että kyseessä on kansa, joka on valloittavan armeijan alistamana ja uhkaamana sekä tietysti historiallinen aika, mihin peli sijoittuu. Nämä asiat huomioiden pelastettujen henkilöiden antamat varusteet olisivat kaikkea muuta kuin vähäpätöisiä, mutta he kokevat velvollisuutta pelastajaansa kohtaan ja nöyrästi vähättelevät lahjaansa. Mielenkiintoinen huomioitava asia on, että päähenkilö ei yritä kieltäytyä pelastettujen antamista lahjoituksista. Tämä voi olla pelin tekijöiden tapa sujuvoittaa pelin kulkua, mutta todennäköisempää on, että päähenkilö on kuvattu uskottavasti ylläpitämään samuraikastille ominaista ja hyväksytyä ylvästä käyttäytymismallia.

Esimerkki *girin* ja *kenkyon* käytöstä Ghost of Tsushima -pelissä. Taka-niminen seppä ojentaa Jinille valmistamansa työkalun. Jin vastaa *girin* tuoman velvollisuuden mukaan ”Se on täydellinen. Olen sinulle velkaa.”. (Kuva 15.)



Kuva 15. Esimerkki 1 *giristä* ja *kenkyosta* Ghost of Tsushima -pelissä. [18, 02:09:17.]

Taka vastaa Jinille seuraavasti: ”Ei. Se on lahja. Minulla on sisareni, koti ja elämäni...”. (Kuva 16.) Taka käyttää keskustelussa *kenkyon* nöyryyttä kieltäessään, että hänen tekemänsä työ ei ole täydellinen. Takan mainitessa, että työkalu on lahja ja luetellessaan asioita, hän täyttää Jinin *girin* tuoman velvollisuuden tunteen mainitsemalla, että kyseessä on lahja ja että he ovat nyt niin sanotusti tasoissa, sillä Jin pelasti mongolien vangitseman Takan, jonka seurauksena hänellä on taas sisar, koti ja elämä.



Kuva 16. Esimerkki 2 *giristä* ja *kenkyosta* Ghost of Tsushima -pelissä. [18, 02:09:22.]

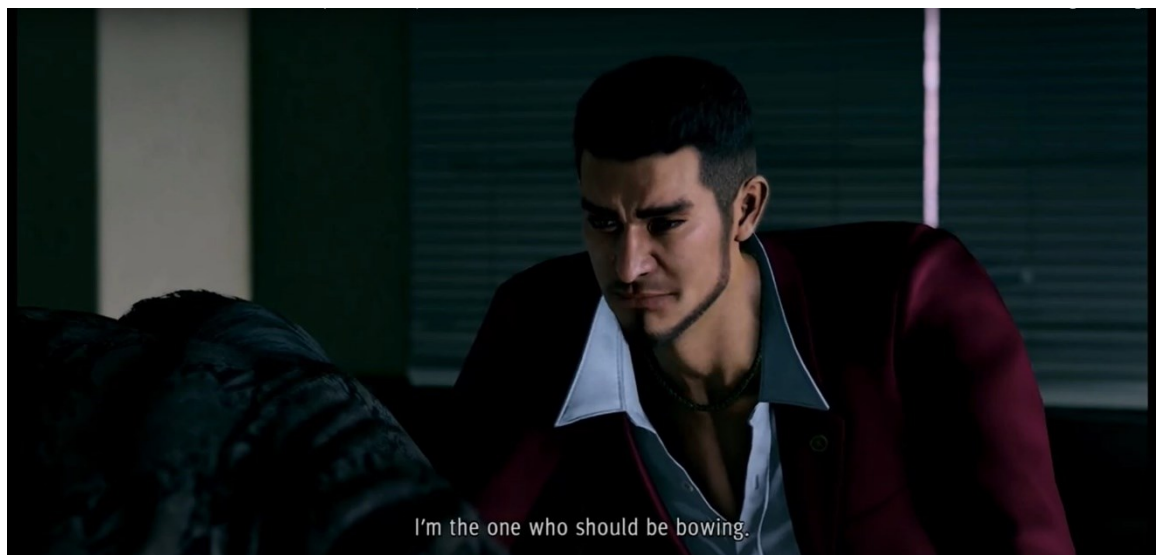
9.2 *Giri* ja *Kenkyo* Yakuza-peleissä

Bushidō-henkisyys on vahva yakuza-järjestöissä, on siinä esiintyvä velvollisuus helposti havaittavissa. Yakuza-järjestöissä on kaikilla jäsenillä omat velvollisuutensa, jotka tulevat järjestöön kuulumisen myötä. Nämä velvollisuudet vaihtelevat arvon, mutta myös työnkuvan, perusteella. *Girin* kannalta on kuitenkin havaittavissa velvollisuuden tunteen täyttämisen tarve pelien päähenkilöillä. He täyttävät velvollisuuttaan yakuza-perhettään kohtaan, mutta ennen kaikkea he kokevat velvollisuudekseen hyvittää saamansa hyväntahtoisuus perheessä toimivilta tietyiltä henkilöiltä. Yakuza 0 -pelissä tämä on Kazuma Kiriyun velvollisuuden tunne ottoisäänsä Shintaro Kazamaa kohtaan ja Yakuza: Like a Dragon -pelissä Ichiban Kasugan velvollisuuden tunne Masumi Arakawaa kohtaan. (Kuva 17.)



Kuva 17. Kiriyun velvollisuus on puolustaa yakuza-järjestönsä reviiriä ja varmistaa, että ulkopuoliset eivät harjoita laittomuuksia alueella. [16, 00:11:37.]

Yakuza: Like a Dragon -pelissä on kohtaus, jossa Masumi Arakawa, perheen johtaja, kumartaa ja pyytää Ichibania menemään vankilaan korkea-arvoisen perheenjäsenen puolesta, sillä perhe ei voi menettää tätä henkilöä. *Kenkyota* käyttäen Ichiban vastaa pyyntöön sanomalla, että hänen tulisi olla se, joka kumartaa. (Kuva 18.) Tällä kommentilla Ichiban pyrkii täyttämään Arakawan osoittaman nöyryyden ja velvollisuuden.



Kuva 18. Esimerkki *kenkyon* käytöstä Yakuza: Like a Dragon -pelissä. [20, 01:25:34.]

Kohtaus jatkuu Ichibanin toteamalla, että hän on odottanut tämänkaltaista tilaisuutta. (Kuva 19.) Kyseinen toteamus liittyy edelleen *kenkyohon*. Hän vähentää Arakawan tarvetta olla nöyränä häntä kohtaan ja samalla todistaa lojaaliuttaan Arakawaa ja yakuza-perhettä kohtaan. Tämän jälkeen hän ottaa puheeksi *girin* tuoman velvollisuuden tunteen sanomalla, että hänellä on tilaisuus maksaa takaisin omistamansa velan Arakawalle.



Kuva 19. Esimerkki *kenkyon* ja *girin* esiintymisestä Yakuza: Like a Dragon -pelissä. [20, 01:25:42.]

Haragei, on hyvin tunnettu käsite japanilaisessa kulttuurissa, mutta se on yleensä vieras ulkomaalaisille ja he ymmärtävät sen usein väärin. *Hara* tarkoittaa kirjaimellisesti "vatsaa" tai "mahaa", ja *gei* on "taide". Japanilainen sanakirja kuvaa *haragein* seuraavasti: 1. sanallinen tai fyysinen toiminta, jota käytetään vaikuttaakseen muihin rikkaan kokemuksen ja rohkeuden voimalla, ja 2. ihmisten tai tilanteiden käsitteleminen rituaalimuodollisuuksien ja kertyneen kokemuksen avulla. Toisin sanoen *haragei* on tapa vaihtaa tunteita ja ajatuksia epäsuoralla tavalla japanilaisten keskuudessa. [15, s. 103.]

Haragei nähdään Japanissa sekä positiivisena että negatiivisena. Toisaalta *haragein* avulla voidaan "lukea muiden ajatuksia" tai arvata, mitä muut todella ajattelevat, jolloin sitä voidaan käyttää eräänlaisena sosiaalisena "voiteluöljynä" riitojen välttämiseksi. Toisaalta tällä konseptilla on negatiivinen puoli, jossa ihmiset piilottavat todelliset motiivinsa saadakseen valtaa ja etua. [15, s. 103.]

Harageihin liittyy useita tärkeitä käsitteitä, esimerkiksi *amae* ja *honne to tatemae*. Ishin denshin on toinen japanilainen käsite, joka on samankaltainen kuin *haragei*, ja se voidaan määritellä "intuitiiviseksi ymmärrykseksi ilman sanojen tai merkkien käyttöä japanilaisten keskuudessa, telepaattisen viestinnän muoto, joka on seurausta jostain läheisestä suhteesta tai siteestä". [15, s. 103–105.]

Haragei ja *ishin denshin* ovat siksi molemmat tapoja vaihtaa ajatuksia ja tunteita implisiittisellä tavalla. Ne eroavat kuitenkin siinä, että *ishin denshin* tapahtuu tahattomasti, kun taas *haragei* syntyy ihmisen tahdosta. *Ishin denshinin* vaikutuksesta sekä puhuja että kuuntelija voivat ymmärtää, mitä toinen ajattelee ja haluaa sanoa, koska heillä on samanlaiset kokemukset ja taustat. Sitä vastoin *harageita* käytettäessä ihmiset yrittävät tietoisesti joko välittää tai saada kiinni piilotettuja viestejä keskustelussa. *Ishin denshin* ei vaadi vaivaa, mutta *haragei* on tietoinen yritys kommunikoida taustalla olevilla merkityksillä. [15, s. 105.]

Vaikka japanilaiset hyväksyvät *haragein* helposti, useimpien ei-japanilaisten on vaikea hyväksyä sitä. Etenkin länsimaisille *haragei* on vaikea ymmärtää. Yksi syy tähän on, että japanilainen on korkean kontekstin kulttuuri, kun taas monet länsimaiset yhteiskunnat ovat matalakontekstisia. Korkean kontekstin kulttuureissa suurin osa tiedosta on joko ympäristössä tai ihmisissä, jotka ovat osa vuorovaikutusta. Sanallinen viesti sisältää todella vähän tietoa. Matalan kontekstin

kulttuureissa sanallinen viesti sisältää kuitenkin suurimman osan tiedosta ja vain vähän sitä on upotettuna kontekstiin tai osallistujiin. [15, s. 105.]

On monia tapauksia, joissa *harageita* käytetään japanilaisessa jokapäiväisessä elämässä: Esimerkiksi pitkät hiljaisuudet hyväksytään keskusteluissa Japanissa, mikä tekee länsimaista tulleille henkilöille epämukavan olon. Syynä tähän hyväksymiseen on se, että japanilaiset uskovat ymmärtävänsä toisiaan ilman sanoja, eivätkä he halua kiistellä avoimesti. Hiljaisuus vastauksena voidaan kääntää monella tapaa. Se voi olla "kyllä", "ei" tai "en tiedä" kontekstin mukaan japanilaiset arvioivat hiljaisuutta kokemuksensa ja hetken tunnelman perusteella. Siten, kun ihmiset ymmärtävät ja käyttävät *harageita*, hiljaisuutta voidaan käyttää yhtenä kommunikointimenetelmänä. Toinen esimerkki *harageista* voidaan nähdä lukuisissa japanilaisissa ilmaisuissa. Kun ihmiset esimerkiksi antavat muille lahjan, he sanovat jotain, kuten "Tämä on vähäpätöinen lahja...". Lahja ei välttämättä ole merkityksetön, mutta antaja osoittaa vaatimattomuutta käyttämällä tämäntyyppistä ilmaisua. Vastaanottaja ei itse asiassa ajattele saavansa mitätöntä lahjaa, vaan tuntee vaatimattomuuden antajan puolesta. *Haragei* on toiminnassa tässä, koska vastaanottaja ymmärtää antajan tunteet ilman suoraa ilmaisua. Japanilaiset käyttävät monia samanlaisia ilmaisuja, jotka eivät ilmaise heidän todellisia ajatuksiaan ja tunteitaan, mutta he voivat "lukea muiden ihmisten ajatuksia", koska he ovat hyviä *harageissa*. [15, s. 106.]

Chinmoku tai hiljaisuus voidaan nähdä kommunikaatiotapana, ei vain puhuttujen sanojen välisenä tyhjyyden muotona. Hiljaisuus voi olla kysymys siitä, ettei sano mitään, mutta tarkoittaa jotain. *Chinmoku*lla japanilaisessa kommunikaatiossa on tiettyjä erillisiä piirteitä, jotka johtuvat japanilaisen kulttuurin taustalla olevista arvoista, jotka määräävät, kuinka hiljaisuus ilmenee ja toimii viestinnässä japanilaisessa yhteiskunnassa. Japanissa päivittäisissä keskusteluissa, liiketapaamisissa ja koulujen luokahuoneissa hiljaisuus on paljon yleisempää ja kestää pidempään kuin länsimaissa. Hiljaisuuden yleisyyteen japanilaisessa viestinnässä on useita syitä, ja nämä syyt voidaan luokitella kahteen pääluokkaan: historialliset tekijät ja ryhmätietoisuuden dominanssi japanilaisessa elämässä. Japanilaiset ovat pitkään pitäneet hiljaisuutta eräänlaisena "totuudenmukaisuuden" kaltaisena hyveenä. Sanat *haragei* ja *ishin denshin* symboloivat japanilaisia asenteita ihmisten väliseen vuorovaikutukseen tässä suhteessa. Edellinen tarkoittaa implisiittistä keskinäistä ymmärrystä; jälkimmäinen viittaa siihen, että ihmiset voivat kommunikoida toistensa kanssa telepatian avulla. Lyhyesti sanottuna, mikä on tärkeää ja mikä on totta Japanissa, esiintyy usein hiljaisuudessa, ei sanallisessa ilmaisussa. Tämä asenne on juurtunut

syvästi japanilaiseen ajattelutapaan, joka tunnetaan nimellä *uchi to soto* tai sisäinen ja ulkoinen kaksinaisuus. [15, s. 51–52.]

Hiljaisuuden toiminnoissa Japanissa on sekä myönteisiä että negatiivisia puolia. Aluksi on tärkeää huomata tarkasti, milloin japanilaiset ovat hiljaa. Hiljaisuus syntyy, kun ihmisillä ei ole tietenkään mitään sanottavaa, mutta se ei aina tarkoita, etteikö heillä olisi ideoita. Hiljaisuuden uskotaan yleisesti osoittavan harkitsevaisuutta tai epäröintiä yritettäessä löytää hyvä tapa kommunikoida sujuvasti. Vaikka ihmisillä on sanottavaa, he eivät välttämättä ilmaise kaikkea, mitä heillä on mielessään, ja saattavat jättää todelliset aikomuksensa sanomatta. Tällainen hiljaisuus tunnetaan nimellä *enryo-sasshi*, varautunut ja pidättäytyvä hiljaisuus. Korkean kontekstin japanilaisessa kulttuurissa vältetään suoria sanallisia ilmaisuja, erityisesti negatiivisia kommunikaatiomuotoja, kuten vihaa, kieltäytymistä, erimielisyyttä ja uhmaa. [15, s. 53.]

Hiljaisuutta voidaan käyttää "voiteluöljynä" luomaan sujuvampaa viestintää, koska se voi auttaa välttämään muiden satuttamista ja edistää rauhallisen ja harmonisen ilmapiirin luomista, jolloin ihmiset voivat selviytyä vaikeista tilanteista rauhallisesti ja kiireettömästi. Toisaalta hiljaisuus voi usein aiheuttaa väärinkäsityksiä jopa japanilaisessa vuorovaikutuksessa. Itse asiassa ei ole epätavallista, että ihmiset tuntevat olonsa ärsyyntyneiksi ja kärsimättömiksi, kun he eivät voi ymmärtää toisiaan, koska heidän ilmaisunsa ovat liian epäsuoria seurattavaksi. Lisäksi hiljaisuus voi toimia aseena suojella asemaansa tai salata tosiasioita, kun joku on tehnyt jotain väärin tai tuntee syyllisyyttä. Esimerkiksi japanilaisten poliitikkojen, yritysjohtajien ja koulujen rehtoreiden tiedetään usein turvautuvan hiljaisuuteen piilottaakseen epämiellyttäviä tosiasioita tai välttääkseen vastuunsa, vaikka sosiaalisen aseman omaavien ihmisten lisäksi myös tavalliset japanilaiset yrittävät usein välttää kohtaamasta negatiivisia tilanteita. [15, s. 54–55.]

10.1 *Chinmoku* ja *Haragei* Ghost of Tsushima -pelissä

Chinmoku sekä *haragei* ovat selvästi havaittavissa Ghost of Tsushima -pelissä käytävissä keskusteluissa. Selvää erottelua *chinmoku*n ja *haragei*n välille on kuitenkin haastava tehdä varsinkin länsimaalaisen näkökulmasta katsottuna ja joudunkin tekemään omat analyysini mahdollisista tunteista ja tarkoituspelistä, joita *haragei* ja *chinmoku* käyttävät osana toimiakseen pelissä.

Ensimmäisessä esimerkissä päähenkilö Jin käyttää hiljaisuutta vastatakseen ystävänsä esittämään kysymykseen: ”Aiotko tosiaan?”. Jin vastaa katsomalla ystäväänsä ja hiljaisuudellaan hän viestii olevansa tosissaan suunnitelman suhteen. (Kuva 20.) Tämä on esimerkki *haragein* sekä *chinmokun* käyttämisestä. *Haragein* käyttö ilmenee sillä, että Jin tietoisesti käyttää hiljaisuutta vastauksena tilanteessa, jossa hänen vastauksensa on aistittavissa hänen olemuksestaan, käyttäytymisestään yleisestä tunnelmasta sekä ystävän kysymyksestä.



Kuva 20. Esimerkki 1, jossa Jin käyttää *haragein chinmoku*a vastauksena. [18, 01:39:45.]

Toisessa esimerkissä Adachi-klaanin johtaja Masako on yllättynyt nähdessään päähenkilön elossa, sillä luultiin, että yksikään samurai ei selvinnyt pelin alussa olevasta taistelusta elossa. Masako kysyy Jiniltä miehensä kohtalosta. Jin vastaa käyttämällä *haragein chinmoku*a. Ensin Jin on hiljaa, minkä jälkeen vastaa Masakon miehen kuolleen kunniallisesti taistelussa. Hiljaisuudella Jin viestii, että mies on kuollut, lohduttaa Masakoa, pahoittelee menetyksestä sekä ottaa osaa suruun. Viestintää vahvistaa tapa, jolla Jin katsoo pois Masakosta hiljaisuuden aikana. (Kuva 21.)



Kuva 21. Esimerkki 2, jossa Jin käyttää *haragein chinmoku*a. [18, 01:14:42.]

Kolmannessa esimerkissä Jinin pelastettua mongolien vangitseman setänsä Shimuran, Tsushiman saaren Jitôn, he käyvät keskustelun liittyen tulevaan. Keskustelussa Shimura mainitsee, että tarvitsee Jinin apua mongolien päihittämisessä. Jin vastaa myöntävästi auttavansa. Jinin uskollisuuden osoitukseen Shimura vastaa *haragein chinmoku*n hiljaisuudella. (Kuva 22.) Tämä hiljaisuus on tulkittavissa hyväksyväksi, mutta myös on huomattavaa, että se kuvastaa Shimuran luottamusta veljenpoikaansa kohtaan sekä kehuu Jinin asennetta.



Kuva 22. Esimerkki 3, jossa Shimura vastaa käyttämällä *haragein chinmoku*a. [18, 02:36:21.]

10.2 Haragei ja Chinmoku Yakuza-peleissä

Peleissä esiintyvissä keskusteluissa yakuzat usein huutavat kovaan ääneen uhkauksia, mutta myös vastapainona uhmaavat syvällä hiljaisuudella ja tuimalla katseella. Hiljaisuus on siis heti osana keskusteluja. Yakuza 0 -pelin alussa Kiriyu kävellessään törmää humaltuneeseen mieheen, joka ystävineen alkaa huutamaan uhkauksia, kunnes näkevät Kiriyun kasvot. Kiriyu kääntyy katsomaan humaltunutta miestä ja viestii hiljaisuudella ja katsella, että hänen kanssaan ei kannata aloittaa riitaa. Tietysti Kiriyun kasvoilla oleva veri vahvistaa viestiä, mutta on useita kohtauksia, joissa on samankaltaista uhmaavaa hiljaisuutta. (Kuva 23.)



Kuva 23. Esimerkki tuimasta katseesta ja uhmaavasta hiljaisuudesta. [16, 00:04:52.]

Toinen esimerkki Yakuza 0 -pelin alusta, jossa hiljaisuutta käytetään kommunikoinnissa, on tilanne, jossa mies kiittää Kiriyuta avusta. Yakuzaan kuulumattomat rikolliset kiristävät mieheltä rahaa ja Kiriyu todistaa kyseisen tapahtuman. Hän puuttuu kyseiseen toimintaan, sillä kyseiset rikolliset yrittävät harjoittaa laitonta toimintaa Kiriyun yakuza-perheen reviirillä. Mies kiittää avusta ja Kiriyu vastaa tähän ystävänsä Nishikin kanssa katsomalla miestä ja olemalla hiljaa. Hiljaisuudella he viestivät useita eri asioita. He tiedostivat kuulleensa kiitokset, mutta samaan aikaan viestivät, että kyseessä ei ole hyväntahtoisuuteen perustuva avunanto, vaan täysin velvollisuuteen liittyvä asia. He viestivät myös samalla olevansa yakuza-jäseniä, eli siis rikollisia ja heidän kiittämisensä on tarpeetonta ja kummallista. (Kuva 24.)



Kuva 24. Kiryu ja Nishiki vastaavat hiljaisuudella. [16, 00:13:41.]

11 Aimai ja Honne to tatemae

Aimai tarkoittaa epäselvyyttä tai monitulkintaisuutta japanissa. Se on määritelty tilanne, jossa on useampi kuin yksi tarkoitettu merkitys, mikä johtaa epäselvyyteen ja epävarmuuteen. Japaniksi moniselitteisyys käännetään yleensä sanalla *aimaina*, mutta ihmiset käyttävät tätä termiä monenlaisilla merkityksillä, mukaan lukien epämääräinen, epäselvä, kyseenalainen, hämärä, eisitova, utuinen, kaksinaamainen, kaksiteräinen ja niin edelleen. Japanilaiset ovat yleensä suvaitsevaisia moniselitteisyyttä kohtaan, niin että monet pitävät sitä japanilaiselle kulttuurille ominaisena. Vaikka japanilaiset eivät ehkä ole tietoisia *aimaista*, sen käyttöä pidetään Japanissa hyveenä, ja japanin kieli korostaa monitulkintaisuutta enemmän kuin useimmat, sillä japanilaisessa yhteiskunnassa odotetaan, että ilmaistaan itseään epäselvästi ja epäsuorasti. Epäselvyys voi kuitenkin aiheuttaa myös paljon hämmennystä, ei vain kansainvälisessä viestinnässä, vaan myös japanilaisten keskuudessa. [15, s. 9.]

Ehkäpä tunnetuin esimerkki *aimaista* on japanilaisen kirjailijan Natsume Sôsekin ilmaisu: "Tsuki ga kirei desu ne.", joka kääntyy "Kuu on kaunis, eikö vain?", se on hienovaraisempi ja vivahteikkaampi käänнос rakkauden tunnustukselle. [24.]

Yleisesti puhuttaessa kaikkein yleisin esimerkki *aimaista* on "maa-maa", jota usein käytetään japanilaisessa kommunikaatiossa. Tämän voi kääntää "aivan hyvin" tai "ei huonosti", mutta ilmaus on moniselitteinen ja sillä on todella hienovarainen joukko merkityksiä, jotka on sisällytetty epämääräiseen vastaukseen, jota pidetään Japanissa hyvänä käytötapana. Esimerkiksi, kun ihmisiltä kysytään "Kuinka pärjäsit kokeessa?", he vastaavat usein "*Maa-maa*", vaikka pärjäisivät hyvin. Jos he sanoivat "minä pärjäsin hyvin", heitä voidaan pitää ylimielisinä tai liian itsevarmoina. Koska ihmiset eivät kuitenkaan pysty määrittelemään maa-maan tarkkaa merkitystä, on tätä termiä kuultuaan otettava huomioon puhujan ilmaisu ja käyttäytyminen ymmärtääkseen todellisen merkityksen. Japanin kielen *aimai*-ilmaisujen määrä on kuitenkin niin suuri, että niitä on luultavasti lukemattomia. [15, s. 12.]

Honne to Tatemae on käsite, joka on yksi japanilaisen elämän perustekijöistä. Japanissa termejä *honne* ja *tatemae* käytetään usein keskustelussa, mutta itse käsitteitä harvoin ymmärretään. Näitä kahta sanaa pidetään usein vastakohtina, jotka erottavat aidosti hallussa olevat henkilökohtaiset tunteet ja mielipiteet niistä, jotka ovat sosiaalisesti kontrolloituja. *Honne* on

ihmisen syvä motiivi ja aikomus, kun taas *tatema*e viittaa motiiveihin tai aikomuksiin, joita enemmistön normit muokkaavat, rohkaisevat tai tukahduttavat. Monille ihmisille puhutut sanat ja todelliset aikomukset eivät välttämättä ole sama; näissä tilanteissa Japanissa, pinnallisia sanoja kutsutaan *tatema*eksi, kun taas todellisia aikomuksia kutsutaan *hon*neksi. Vaikka tämä ero ei ole vain Japanissa, japanilaiset käyttävät sitä laajalti ja pitävät *hon*nea ja *tatema*eä itsestäänselvyytenä jokapäiväisessä elämässä, koska katsotaan hyveeksi olla ilmaisematta suoraan todellisia tunteitaan ja aikeitaan. [15, s. 115–116.]

Japanilaiset eivät halua ilmaista itseään suoraan, koska pelkäävät, että se voi loukata muiden tunteita, joten he ovat yleensä varovaisia sanoissaan ja käyttävät usein *tatema*eä tullakseen hyvin toimeen muiden kanssa. Esimerkiksi, kun henkilö vieraillee jonkun talossa Japanissa ja on illallisen aika, ihmiset usein sanovat: "Aiotko ruokailla kanssamme?". Mutta tämä ei todellakaan ole kutsu; pikemminkin se on hienovarainen vihje siitä, että on aika mennä kotiin. Muista maista tuleville tämä saattaa tuntua hämmentävältä, mutta japanilaisille se on luonnollinen tapa olla sosiaalisesti vuorovaikutuksessa. Joten oikea vastaus kysymykseen "Etkö syö kanssamme?" on "Kiitos paljon, mutta minulla ei ole nälkä." Tällainen käyttäytyminen on kaavamaisista japanilaisessa elämässä. Japanissa ihmiset voivat ymmärtää *hon*nen ja *tatema*en erot, koska he ovat kasvaneet näiden kaksoiskäsitteiden kanssa. Ihmiset vaihtavat helposti ja taitavasti näiden kahden välillä ja ovat harvoin tietoisia siitä, että ne voivat aiheuttaa väärinkäsityksiä ja hämmennystä ihmisissä, jotka eivät ole tottuneet tähän vuorovaikutustapaan. [15, s. 116.]

11.1 *Aimai* ja *hon*ne to *tatema*e Ghost of Tsushima -pelissä

*Aimai*n monitulkintaiset ilmaukset ovat yleisiä nykyisessä japanilaisessa kommunikoinnissa, mutta myös historiassa. Ghost of Tsushima -pelissä on runsaasti monitulkintaisia käsitteitä keskusteluissa, mutta niiden analysoiminen on haastavaa, sillä usein ilmaisut ovat vaikeasti selitettäviä tai ymmärrettäviä länsimaalaisen näkökulmasta katsottuna. On kuitenkin mielenkiintoista huomata, että päähenkilö Jin ja hänen setänsä Shimura eivät käytä kommunikoinnissa erityisen kryptisiä *aimai*-ilmaisuja. He käyttävät usein *aimai*lle tyypillisiä ääniä, joiden merkitys on usein hyväksyvä. Myös hiljaisuus on useammin havaittavissa heidän kommunikoinnissaan. Heidän kommunikaationsa maneerit juontuvat vahvasti aatelistaustasta sekä *bushidō*n mentaliteetista.

Honne to tatema on osittain haastava ominaisuus huomata, sillä länsimaalaisen silmistä katsottuna, kaikki kommunikaatioissa käytetyt *tatema*-ilmaisut voivat olla erityisiä ja jopa kummallisia. Käyttämäni esimerkki ei ole täysin sopiva *honne to tatema*en kuvaukseksi, sillä ajatuksen perimmäistarkoitus selventyy pelissä tapahtuvassa keskustelussa ennen kuin esimerkki tapahtuu. Esimerkissä Kenji-niminen hahmo keskustelussa ensin suoraan vastustaa päähenkilön suunnitelmaa, kunnes ehdottaa juomista, mutta todellisuudessa hän on epävarma tehdyn suunnitelman onnistumisesta ja täten toivoo, että päähenkilö Jin muuttaa mieltään. Kenji ei siis oikeasti ehdota juoman nauttimista, vaan pikemminkin unohtamaan suunnitelman ja mieluummin nauttimaan alkoholia. (Kuva 25.)

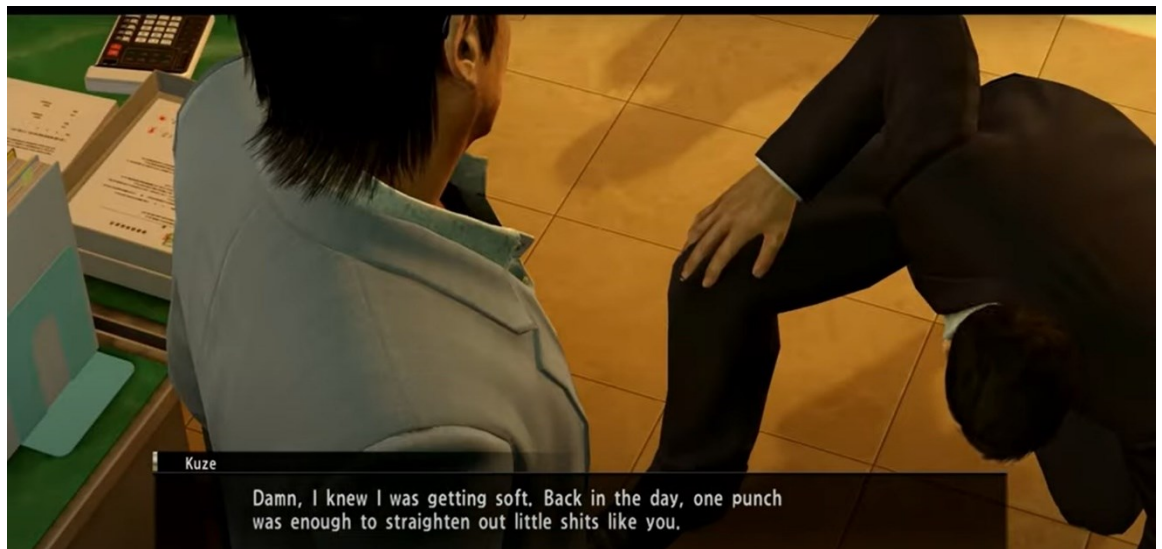


Kuva 25. Esimerkki *aimai*in ja *honne to tatema*en käytöstä. [18, 01:47:12.]

11.2 *Aimai* ja *honne to tatema* Yakuza-pelisarjassa

Yakuza-peleissä esiintyy huomattavissa määrin erilaisia murteita ja slangia japanin kielestä. Esimerkiksi yakuza-jäsenet käyttävät osittain kommunikoinnissa vahvaa slangia, joka vaikeuttaa sen ymmärtämistä ja sen myötä kaikkia mahdollisia *aimai*-ilmaisuja on haastava huomata. Lukuisia ilmaisuja kuitenkin esiintyy ja niistä esimerkkinä on Kuze-nimisen hahmon käyttämä *aaaa*-ilmaisu. Riippuen kontekstista, käytöksestä, lausuntatavasta ja äänestä, voidaan kyseistä ilmaisuja käyttää esimerkiksi yllättyneisyyden viestimiseen. Esimerkissä Kuze aloittaa käyttämällä *aaaa*-ilmaisuja. Lausuntatavasta ja äänestä voi päätellä, että hän tarkoittaa kyseisellä ilmaisulla

”kuten arvelinkin” tapaista kommenttia. Tekstityksessä kyseiseen ilmaisuun viittaa kohta ”I knew I was getting soft”. (Kuva 26.)



Kuva 26. Esimerkki *aimai*-ilmaisusta Yakuza-pelissä. [16, 00:46:16.]

Yakuza: Like a Dragon-pelin alusta löytyy kohta, jossa Arakawa Masato-niminen hahmo mainitsee *honne to tatemaen*. Kohtaus sijoittuu host-klubille, jotka ovat baareja/klubeja, joissa työskentelee nuoria naisia tai miehiä, joiden tehtävä on toimia seurana ihmisille. Kyse on lähinnä keskustelusta ja alkoholin tarjoilusta. Tähän viitaten Masato mainitsee, että kyseisellä alalla toimiessa asiakkaiden tasavertainen kohtelu ei ole realistista. Asiakkaat, jotka kuluttavat enemmän rahaa, saavat parempaa palvelua kyseisissä laitoksissa. Tähän viitaten hän mainitsee *honne to tatemaen* tarkoittaen, että vaikka henkilökunta ulkoisesti pyrkii tasavertaiseen kohteluun niin todellisuudessa näin ei ole. (Kuva 27.)



Kuva 27. Esimerkki, jossa Masato mainitsee *honne to tatemalaen*. [20, 00:37:34.]

12 Pohdinta

Opinnäytetyöni perusteella on huomattava, että kaikki tukimani japanilaisen kulttuurin piirteet esiintyvät peleissä tavalla tai toisella. Kyseessä on omat havaintoni ja ymmärrykseni piirteistä. Tämän myötä johtopäätökseni on, että Ghost of Tsushima -pelin kehityksessä on konsultoitu huomattavat määrät asiantuntijoita, jotta pienetkin yksityiskohdat on luotu autenttisiksi. Muutokset on tehty tarkoin harkiten ja kokonaisuus toimii paremmin nykyisessä muodossaan. Yakuza -pelien osalta en kyennyt löytämään lähteitä, joissa olisi mainittuna, kuinka paljon kyseisten pelien parissa on huomioitu näitä kulttuurin piirteitä. Tiedän, että kyseisten pelien parissa on konsultoitu oikeita nykyisiä tai entisiä yakuza-jäseniä ja esimerkiksi pelissä esiintyvien hahmojen puhetyyliin on saatu vaikutteita heiltä.

Suurin osa kulttuurin piirteistä on ollut haastavia tulkita, mutta analyysini perusteella ainoat piirteet, joiden esiintyvyydet vaihtelevat ovat *bushidô* ja *dô*-henki. Kuten työssäni mainitsin, *bushidô* on aikojen saatossa hävinnyt olemasta ja on muuttunut osaksi *dô*-henkeä. Tämän myötä historiallisemmassa Ghost of Tsushima -pelissä esiintyy *bushidô*, jossa *dô*-henki on osana ja vaikeammin havaittavana. Toisin on Yakuza-peleissä, jotka sijoittuvat lähemmäksi nykyaikaa ja joissa *bushidô* on jo hävinnyt tai on osana *dô*-henkeä. Muiden piirteiden esiintyminen on helpompaa havaita Yakuza-peleissä, vaikka peleissä esiintyvä rikollisuus vaikeuttaa joidenkin havaintojen tekemistä. Ghost of Tsushima -pelin analyysiä puolestaan vaikeuttaa sota, koska se vaikuttaa ihmisten käyttäytymiseen. Myös kieli on vanhanaikaisempaa kuin nykyinen japanin kieli. Havaintojeni perusteella kulttuurin piirteet vaikuttavat olevan autenttisia. Nämä ovat tosin omia havaintojani ja joku toinen voi olla toisenlaisten havaintojen kannalla, sillä esimerkiksi *haragei* ja *aimai* ovat haastavia havaittavina ja ymmärrettävinä oikeassa maailmassakin. On kuitenkin muistettava, että en ole japanilainen henkilö, joten käsitykseni kulttuurin piirteiden autenttisuudesta perustuvat oppeihin ja kokemukseen ja näin olleen lähtökohtaisesti en voi väittää piirteiden olevan autenttisia.

Mielestäni analyysini on onnistunut ja pääsin tavoitteisiini. Yksi tavoitteistani oli kirjoittaa kulttuurin piirteistä selvästi mahdollisen opin vuoksi. Tämän saavuttaakseni havainnollistin kuvien kautta, kuinka piirteet esiintyvät peleissä. Suoritin pienen käytännön kokeen ystäväni avustuksella. Katselimme pelien tapahtumia ja pyysin häntä kertomaan hahmojen mahdollisista tunteista ja ajatuksista. Tämän jälkeen pyysin häntä lukemaan työni. Tämän jälkeen ystäväni myönsi ymmärtävänsä pelien tapahtumia paremmin ja kuinka työni ”rikastaa kokemuksia japanilaisen kulttuurin parissa”.

Opin työtäni tehdessä sen, kuinka suuri vaikutus pienillä yksityiskohdilla voi olla pelaajan kokemuksen vahvistamisessa. Opin myös tarkastelemaan asioita toisesta näkökulmasta eli kuinka kulttuuriin piirteet esiintyvät pelin hahmojen käytöksessä ja kommunikaatiossa. Minulla on kokemusta ja ymmärrystä analysoimistani kulttuurin piirteistä entuudestaan, joten jokseenkin tiedostamatta seurattessani japanilaisten keskustelua ja käyttäytymistä kykenen osittain lukemaan heidän tunteitansa ja ajatuksiaan. Entäpä henkilölle, jolla ei ole aikaisempaa kokemusta näiden piirteiden parissa? Minun on haastava mukautua tällaiseen rooliin, mutta toivottavasti työni voi toimia innoittajana piirteiden oppimisessa.

Mahdollisuuksien mukaan olisin voinut tehdä työstäni käytännönläheisemmän. Esimerkiksi selvittämällä ihmisten ymmärrystä kulttuurin piirteiden osalta samankaltaisella kokeella, jonka suoritin ystävälläni.

Työtäni voisi kehittää eteenpäin useilla eri tavoilla. Työssäni on käsitelty vain muutamia japanilaisen kulttuurin piirteitä. Tarkastelemalla toisenlaisten piirteiden kautta pelejä on mahdollista löytää uusia huomioita. Käyttämällä työni kulttuurin piirteitä muiden pelien analyysiin on mahdollista havaita toisenlaisia tuloksia.

Lähteet

- 1 UNESCO [Internet]. The 2009 UNESCO Framework for Cultural Statistics [viitattu 4.5.2022]. Saatavilla: <https://unstats.un.org/unsd/statcom/doc10/BG-FCS-E.pdf>
- 2 Esa Pirnes. Merkityksellinen kulttuuri ja kulttuuripolitiikka. Laaja kulttuurin käsite kulttuuripolitiikan perusteluna [Internet]. Jyväskylän yliopiston julkaisuarkisto. [viitattu 18.3.2023]. Saatavilla: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/18544/9789513930851.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- 3 Tieteen termipankki [Internet]. Folkloristiikka. Autenttisuus / aitous [viitattu 18.3.2023]. Saatavilla: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Folkloristiikka:autenttisuus>
- 4 Tietoarkisto [Internet]. Laadullinen sisällönanalyysi [viitattu 4.5.2022]. Saatavilla: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/laadullinen-sisallonanalyysi/>
- 5 Ghost of Tsushima [Internet]. Wikipedia [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: https://fi.wikipedia.org/wiki/Ghost_of_Tsushima
- 6 Pushsquare [Internet]. Ghost of Tsushima Creators Made Ambassadors of the Actual Island [viitattu 2.6.2022]. Saatavilla: https://www.pushsquare.com/news/2021/03/ghost_of_tsushima_creators_made_ambassadors_of_the_actual_island
- 7 Sony Interactive Entertainment. Sucker Punch Productions. Ghost of Tsushima [Videopeli]. 2020 [viitattu 20.11.2021].
- 8 Brown Peter. How Ghost Of Tsushima Balances Fact Versus Fiction [Internet]. Gamespot. 2018 [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: <https://www.gamespot.com/articles/how-ghost-of-tsushima-balances-fact-versus-fiction/1100-6460128/>
- 9 Yakuza (pelisarja) [Internet]. Wikipedia [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: [https://fi.wikipedia.org/wiki/Yakuza_\(pelisarja\)](https://fi.wikipedia.org/wiki/Yakuza_(pelisarja))
- 10 Yakuza 0 [Internet]. Wikipedia [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Yakuza_0
- 11 Yakuza Like a Dragon [Internet]. Wikipedia [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Yakuza:_Like_a_Dragon

- 12 Britannica [Internet]. Yakuza. Japanese organized crime [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: <https://www.britannica.com/topic/yakuza>
- 13 Lai Richard. Yakuza 6 makes Tokyo's red-light district virtually real [Internet]. engadget. 2018 [viitattu 29.4.2022]. Saatavilla: <https://www.engadget.com/2018-03-15-yakuza-6-kabukicho-real-life-comparison.html>
- 14 Sega. Ryu Ga Gotoku Studio. Yakuza 0 [Videopeli]. 2015 [viitattu 20.11.2021].
- 15 Roger J. Davies, Osamu Ikeno. The Japanese Mind. Kiina: Tuttle Publishing; 2002. [Kirja].
- 16 Yakuza 0. Youtube [Video]. Gamer's Little Playground. Yakuza 0 All Cutscenes (Game Movie) Japanese With English Subtitles 1080p 60FPS [viitattu 4.4.2022]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=K9NGcWvq-vA>
- 17 Otavan Kirjapaino Oy. Olavi K. Fält, Kai Nieminen, Anna Tuovinen, Ilmari Vesterinen. Japanin kulttuuri [Kirja]. 1999 [viitattu 4.5.2022]. Amaa, s. 505.
- 18 Ghost of Tsushima. Youtube [Video]. Gamer's Little Playground. GHOST OF TSUSHIMA All Cutscenes (JAPANESE DUB) Game Movie 対馬の幽霊 映画 4K UltraHD [viitattu 17.3.2022]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=k0p3h3NkRqQ>
- 19 Yakuza 0. Youtube [Video]. xBGLx. Yakuza 0 - substory#2 Arakure Quest [viitattu 11.4.2022]. Saatavilla: https://www.youtube.com/watch?v=o1w_wSiJdq4&list=PLYNJVkgam-eOEGw3_A9aPsUzsBDPPhc8h&index=3
- 20 Kuva 11. Yakuza Like a Dragon. Youtube [Video]. Gamer's Little Playground. YAKUZA 7: LIKE A DRAGON All Cutscenes (Game Movie) 1080p 60FPS HD 龍が如く7 光と闇の行方 [viitattu 11.4.2022]. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=TMnsSijCiSo>
- 21 Burakumin [Internet]. Wikipedia [viitattu 6.5.2022]. Saatavilla: <https://en.wikipedia.org/wiki/Burakumin>
- 22 Ainu people [Internet]. Wikipedia [viitattu 6.5.2022]. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Ainu_people

23 An Introduction to Japanese Keigo [Internet]. Coto Academy [viitattu 6.5.2022]. Saatavilla: <https://cotoacademy.com/japanese-keigo/>

24 Cambridge University Press. Dan Landis, Dharm P. S. Bhawuk. The Cambridge Handbook of Intercultural Training [Internet]. 2020 [viitattu 9.5.2022]. Saatavilla: <https://books.google.fi/books?id=QpcJEAAQBAJ&pg=PT796&lpg=PT796&dq=natsume+soseki+the+moon+is+beautiful+aimai&source=bl&ots=j-3Z1z3sQB&sig=ACfU3U1QuDj1KgVrwQv9Hgr5VMM7tB6rkQ&hl=fi&sa=X&ved=2ahUKEwjG5--I6tH3AhWul4sKHbpbCWoQ6AF6BAgyEAM#v=onepage&q=natsume%20soseki%20the%20moon%20is%20beautiful%20aimai&f=false>

Kuvaluettelo

Kansikuva Freepik [Internet]. Saatavilla: https://www.freepik.com/free-vector/japanese-culture-flat-icons_4265845.htm

Kuva 1. Pelissä esiintyvistä miljööstä on osia nähtävissä nykyäänkin Japanissa, mm. temppeleissä. [7.]

Kuva 2. Esimerkkejä samuraihaarniskoista Ghost of Tsushima -pelissä. [7.]

Kuva 3. Pelin fiktionaalinen Kamurochô on uskollinen oikealle Kabukichô-alueelle. [14.]

Kuva 4. Virheen tehnyt yakuza-järjestön jäsen leikkaa sormensa hyvityksenä. [16, 01:23:16.]

Kuva 5. Bambun leikkaamista Katanalla Ghost of Tsushima -pelissä. [7.]

Kuva 6. Haiku-runojen kirjoittamista Ghost of Tsushima -pelissä. [7.]

Kuva 7. Esimerkki breakdance-kilpailusta, jota katsoessaan Goro omaksuu taistelutyylin. [16, 03:37:04.]

Kuva 8. Jinin ja Shimuran väliset suhteet ovat esimerkki *amaesta*. [18, 02:29:28.]

- Kuva 9. *Amaen* esiintyminen Yakuza 0 -pelissä. [22, 00:02:49.]
- Kuva 10. Esimerkki *Amaesta* Yakuza 0 -pelissä. [16, 04:13:18.]
- Kuva 11. Esimerkki *amaen* esiintymisestä Yakuza: Like a Dragon -pelissä. [20, 00:16:49.]
- Kuva 12. Päähenkilö Kiriya epätoivoisena polvillaan kadulla erottuaan yakuza-perheestään. [16, 01:28:32.]
- Kuva 13. Esimerkki normaalin vertikaalisen hierarkian poikkeuksesta. Aatelisuuden toiminnasta. [18, 00:32:22.]
- Kuva 14. Esimerkki, jossa päähenkilö Kiriya sytyttää ylemmällä arvossa olevan henkilön savukkeeseen. [16, 00:39:21.]
- Kuva 15. Esimerkki 1 *giristä* ja *kenkyosta* Ghost of Tsushima -pelissä. [18, 02:09:17.]
- Kuva 16. Esimerkki 2 *giristä* ja *kenkyosta* Ghost of Tsushima -pelissä. [18, 02:09:22.]
- Kuva 17. Kiriyan velvollisuus on puolustaa yakuza-järjestönsä reviiriä ja varmistaa, että ulkopuoliset eivät harjoita laittomuuksia alueella. [16, 00:11:37.]
- Kuva 18. Esimerkki *kenkyon* käytöstä Yakuza: Like a Dragon -pelissä. [20, 01:25:34.]
- Kuva 19. Esimerkki *kenkyon* ja *girin* esiintymisestä Yakuza: Like a Dragon -pelissä. [20, 01:25:42.]

- Kuva 20. Esimerkki 1, jossa Jin käyttää *haragein chinmoku*a vastauksena. [18, 01:39:45.]
- Kuva 21. Esimerkki 2, jossa Jin käyttää *haragein chinmoku*a. [18, 01:14:42.]
- Kuva 22. Esimerkki 3, jossa Shimura vastaa käyttämällä *haragein chinmoku*a. [18, 02:36:21.]
- Kuva 23. Esimerkki tuimasta katseesta ja uhmaavasta hiljaisuudesta. [16, 00:04:52.]
- Kuva 24. Kiriya ja Nishiki vastaavat hiljaisuudella. [16, 00:13:41.]
- Kuva 25. Esimerkki *aimai*ain ja *honne to tatemaen* käytöstä. [18, 01:47:12.]
- Kuva 26. Esimerkki *aimai*-ilmaisusta Yakuza-pelissä. [16, 00:46:16.]
- Kuva 27. Esimerkki, jossa Masato mainitsee *honne to tatemaen*. [20, 00:37:34.]