

God of War: Jumalten luonto

Essee

Eetu Heikkinen

Johdanto

Vuonna 2018 julkaistu kolmannen persoonan toimintaseikkailupeli *God of War* (Santa Monica Studio) on yksi viime konsolisukupolven mielenkiintoisimpia teoksia. Kolmentoista vuoden ikään ennättäneen pelisarjan uusin osa onnistui elvyttämään kreikkalaisen sodanjumala Kratoksen tarinan, joka oli vuosien saatossa alkanut kärsiä väsymyksestä. Pelisarjaa lähdettiinkin uudistamaan erilaisilla keinoilla. Pelimekaanisesti *God of War* säilytti pelisarjan vanhoista osista tutun toimintapelirakenteen, jossa pelaaja tuhoaa mahtipontiseen sävyyn eteensä tulevat viholliset ja esteet. Toimintaosuuksien välillä pelaaja pääsee ratkomaan myös pulmia. Vanhoista osista poiketen pelisarjan uusin osa korvasi kiinnitetyn elokuvamaisen kameran takaapäin kuvatulla näkökulmalla. Peli on myös kuvattu yhden otoksen taktiikalla. Pelimekaaniset muutokset olivat merkittävä tekijä sarjan uudistumiselle, mutta näkisin kaikkein tärkeimpänä elementtinä pelin tarinan. *God of War* (2018) kertoo koskettavan tarinan sulkeutuneesta ja menneisyytensä vainoamasta Kratoksesta, joka yrittää aloittaa uuden alun poikansa Atreuksen kanssa. Tarinan aiempänä näyttämönä toiminut antiikin Kreikka on vaihtunut mytologiseen Skandinaviaan, jossa Kratos ja Atreus käyvät läpi eepin seikkailun. Kaiken kaikkiaan sarjan aiempiin osiin verrattuna tarinan kerronta on kypsempää. Se heijastelee sarjan ohjaajan Cory Barlogin muuttanutta mielenmaisemaa, sillä pelin kehityksen aikana Barlogista oli tullut isä.

God of Warin teemattiset elementit rakentuvat mielenkiintoisesti isän ja pojan suhteen ympärille, ja siitä ne laajenevat käsittelemään suurempia kysymyksiä ihmisyydestä jumaluuden kautta. *God of War* -sarja kuvaa jumalat usein oikukkaina ja epämiellyttävinä, eikä sarjan uusin osa ole poikkeus. *God of War* (2018) syventää tätä kuvausta pohtimalla, onko kyseinen käyttäytyminen jotain, mikä kumpuaa jumalten luonnosta. Jos asia on näin, onko jumalten kohtalo ennalta määrätty, vai pystyvätkö he valitsemaan oman polkunsaa? Peli käsittelee näitä kysymyksiä myös menneisyyden ja perheen kontekstissa. Kratoksen perintö sodanjumalana on verinen ja raskas, ja sekä isä että poika joutuvat kamppailemaan sen kanssa. Peli kysyykin, onko Atreus tuomittu toistamaan isänsä virheet ja kasvamaan tämän kuvajaiseksi ja täten kykenemätön muuttamaan. Tätä tematiikkaa käsitellään myös muiden Skandinaavisen mytologian jumalten kautta. *God of War* esittää kysymyksiä, joissa on eksistentialismina tunnetun aatesuunnan kaiku. Edeltääkö olemus olemassaoloamme, vai muovaammeko identiteettimme ja polkumme olemassaolon kautta? Tästä johtuen eksistentialismi tulee toimimaan tämän esseän teoreettisena viitekehystenä. Teoreettisia viitekehystä ja sen kytköksiä peliin avataan tarkemmin omassa osiossaan. Tätä ennen on kuitenkin tarpeellista avata pelin hahmoja ja tarinaa tarkemmin. Millaisia hahmoja Kratos ja Atreus oikein ovat ja millaisessa maailmassa he elävät?

God of Warin tarina alkaa mytologisen Skandinavian syrjäisestä kolkasta. Kratos ja Atreus elelevät keskenään syrjäisessä

metsässä, ja kaksikon kontaktit metsän ulkopuoliseen maailmaan ovat vähäiset. Atreuksen äiti Faye on hiljattain kuollut. Viimeisenä toiveenaan tämä halusi, että isä ja poika levittäisivät hänen tuhkinsa korkeimmasta kohdasta mitä maailmoista löytyy. Muinaiskandinaavinen mytologia rakentuu yhdeksästä maailmasta. Näitä maailmoja ovat muun muassa Muspelheim, demonisten tulihenkien maailma, kylmyyden ja varjo-olentojen asuttama Nifelheim sekä sairauksiin ja vanhuuteen kuolleiden maa Helheim (Sumari 2007, 7–8). Maailmoihin kuulu myös jättiläisten maa Jötunheim sekä ihmisten maa Midgard. Midgard, jossa Kratos ja Atreus asustavat, toimii *God of Warin* päänäyttämönä. Jotta Kratos ja Atreus pystyvät täyttämään Fayen toiveen, heidän täytyy matkata korkealle vuorelle Midgarissa.

Matka on pitkä ja vaarallinen, joten Kratos haluaa testata poikansa kykyjä metsästysretken avulla. Metsästysretki esittelee Kratosta ja Atreusta hahmoina sekä valottaa kaksikon suhdetta. Kratos on yksilönä vähäpuheinen, sulkeutunut ja hieman pelottava. Isän keskustelut poikansa kanssa ovat lyhyitä ja asiaan keskittyviä. Kratoksen opetukset pojalleen havainnollistavat myös hänen luonnettaan. Löytäessään peuran Atreus ampuu nuolensa aivan liian aikaisin. Kratos hermostuu poikansa virheestä ja sanoo karjuen, että tämä saa ampua vain, kun hän käskää. Atreuksen pyytäessä anteeksi Kratos käskää tämän anteeksipyynnön sijaan olemaan parempi. Kratoksen opetukseen sisältyy totuutta, mutta tapa, jolla isä esittää sen, on suoraviivainen ja tyly. Tästä huolimatta Kratos selvästi välittää pojastaan. Metsästysretken päätteeksi kaksikko saa peuran kaadettua. Atreuksen empiessä peuran tappamista Kratos osoittaa hienovaraisuutta ja auttaa poikaansa saamaan työn päätökseen. Peuran kuoltua Atreus kääntää mieteliäästi ja melankolisesti päänsä kohti horisonttia, ja kun poika ei näe, Kratos yrittää koskettaa Atreuksen olkapäätä, mutta vetää kätensä pois. Kratos välittää pojastaan ja hänellä on

pehmeämpikin puoli, mutta hän on huono tuomaan sitä esille. Siinä missä Kratos on hieman yrmeä ja tyly, Atreus on isänsä utelias ja auttavainen vastakohta. Kratos pyrkii välttämään kaikenlaisia turhikseen näkemiä asioita tai sosiaalisia kontakteja, kun taas Atreus suhtautuu niihin lapsen riemukkaalla uteliaisuudella. Aina kun isä ja poika tapaavat uuden hahmon tai kohtaavat jotain uutta, Atreus on innokkaasti tekemässä tuttavuutta. Atreus on myös innokas tarinoiden kuuntelija ja riimujen oppija, ja poika osaakin kirjoittaa ja lukea riimuja isäänsä paremmin. Etenkin tarinan alussa Kratoksen ja Atreuksen suhde kuvataan vaikeaksi. Isä ja poika eivät puhu paljon keskenään, ja katsekontaktit sekä fyysiset kontaktit ovat vähäisiä. Tarinan edetessä tämä kuitenkin muuttuu, ja isän ja pojan suhde vahvistuu. Molemmat osapuolet luottavat enemmän toisiinsa ja Kratoksen kulmikkuus pehmenee suhteen voimistuessa.

Metsästysretki päättyy peikon hyökätessä Atreuksen ja Kratoksen kimppuun. Kaksikko päihittää vastustajansa, mutta taistelun päätteeksi Atreus saa merkillisen raivokohtauksen. Poika sivaltelee jo kuolleen peikon kehoa, ja raivonsa huipulla Atreus alkaa yskiä. Fyysinen reaktio on selvästi kytköksissä vihaan, ja kuten Kratoksen ja Atreuksen keskustelusta käy ilmi, kyseessä on Atreuksen kärsimä sairaus. Kratoksen mielestä tämä on merkki siitä, ettei poika ole vielä valmis, vaikka Atreus protestoi sanomalla, ettei hän ole ollut sairas pitkään aikaan. Isä ja poika palaavat mökilleen, mutta heidät yllättää tuntemattoman henkilön ryskytys kotiovellaan. Tämä mystinen vierailija, joka myöhemmin paljastuu Balduriksi, yhdeksi skandinaavisen mytologian jumalista, etsii heiltä jotakin ja pakottaa Kratoksen kiivaaseen taisteluun kanssaan. Atreuksen piilotellessa mökissä Kratos kamppailee Baldurin kanssa ja lopulta vaikuttaa päihittävän tämän. Baldurin ilmaantuminen saa Kratoksen panikoimaan ja miettimään, onko hänen olemuksensa jumalana paljastunut. Atreus ei nimittäin tiedä,

että Kratos on jumala, ja isä haluaa pitää asian visusti salassa. Vieraan jumalan saapuminen pakottaa Kratoksen toimeen, ja niinpä isän ja pojan matka vuorelle sittenkin alkaa.

Kulkiessaan eteenpäin Atreus ja Kratos pääsevät vihdoin Midgarissa sijaitsevalle vuorelle, jossa Fayen tuhkat pitäisi levittää. Valitettavasti kaksikko saa ikäväksi yllätykseen kuulla, että Midgarissa sijaitseva huippu ei ole maailmojen korkein. Vuoren huipulle puuhun vangittu tietäjä Mimir kertoo, ettei Atreuksen ja Kratoksen etsimä vuori ole Midgarissa vaan Jötunheimissa. Jötunheimiin pääsy on kuitenkin haastavaa, sillä sinne johtava matkustustorni on kadonnut. Matkaaminen muista portaaleista ei myöskään onnistu, sillä niihin tarvitaan salainen riimu. Mimir lupaa auttaa kaksikkoa, jos he vapauttavat hänet. Jumalien kuningas Odin on noitunut Mimirin puuhun ja käy aika ajoin kiduttamassa ja kyselemässä tältä tietoja. Kratos vapauttaa tietäjän leikkaamalla tämän pään irti, ja Mimir herätetään henkiin vanhan magian avulla. Mimirin pää toimii Kratoksen ja Atreuksen kolmantena matkakumppanina. Tietäjänä Mimirillä on hallussaan paljon kaikenlaista tietoa, ja hahmo jakaakin sitä erilaisten tarinoiden muodossa. Persoonana Mimir on tarkkanäköinen ja hauska, ja tietäjän liittyminen joukkoon täydentää hyvin Atreuksen ja Kratoksen hahmokemiaa. Mimir ei ole ainoa uusi tuttavuus, jonka Kratos ja Atreus kohtaavat seikkailunsa aikana. Muita hahmoja ovat muun muassa kääpiöveljekset Brok ja Sindri, jotka valmistivat ukkosenjumala Thorin Mjöltnir-vasaran. Vasara esitetään *God of Warin* maailmassa superaseena, jolla Thor on tappanut armotta niitä epäonnisia, jotka ovat sattuneet hänen tielleen. Kääpiöveljekset katuvatkin syvästi vasaran valmistamista. Yksi Atreuksen ja Kratoksen kohtaamista hahmoista on syrjäiselle metsäalueelle karkotettu jumala Freya. Freya on se, joka herättää Mimirin uudestaan henkiin ja pelin loppupuolella pelaajalle myös paljastuu, että Freya on Baldurin äiti.

Kratoksen, Atreuksen ja Mimirin eteneminen ja tien etsiminen kohti Jötunheimia muodostaa hahmoja eteenpäin ajavan tavoitteen, johon eri temaattiset palaset nivoutuvat. Näitä elementtejä käsitellään seuraavissa osioissa.

Skorpioni ja sammakko – olentojen luonto ja eksistentialismi

God of War esittää näkemyksiä jumalten perimmäisestä luonteesta, ja tämä näkemys on useimmiten kielteinen. Jumalat kuvataan usein itsekkäinä, riidanhaluisina ja epämiellyttävinä. Etenkin Kratos pitää tätä kuvaa jumalista totena ja uskoo, ettei hyviä jumalia ole olemassakaan. Kratos uskoo, että jumaluudessa itsessään on jotain kielteistä, joka saa heidät käyttäytymään epämiellyttävästi muita kohtaan. Tämän on opetus, jonka hän pyrkii välittämään Atreukselle. Kratoksen näkemys tiivistyy hyvin tarinassa skorpionista ja sammakosta. Kratos kertoo, kuinka skorpioni halusi matkata joen toiselle puolelle. Skorpioni pyysi sammakkoa avukseen, mutta sammakko suhtautui pyyntöön epäröiden. Sammakko pelkäsi skorpionin pistävän sitä, mutta skorpioni lupasi olla sattumatta sammakkoa, sillä muuten molemmat hukkuisivat. Sammakko suostui ehdotukseen ja niinpä eläimet lähtivät matkaan. Kuitenkin puolivälissä jokea skorpioni pisti matkatoveriaan ja molemmat hukkuiivat. Kratoksen mukaan tarinan opetus on se, että olennot eivät voi paeta luontoaan. Skorpioni pisti sammakkoa, koska sen luontoon kuuluu tehdä harmia. Atreus pohtii tarinan sanomaa ja kertoo Faeyn ajatelleen samaa jumalista. Kratos lopettaa tarinoinnin yhtymällä tähän mielipiteeseen.

Kratoksen näkemyksestä on helppo olla samaa mieltä, sillä tämä puhuu kokemuksen syvällä rintaäänellä. Entisessä elämässään antiikin Kreikassa Kratos oli tekemisessä useiden jumalten kanssa, ja kaikissa näissä kohtaamisissa oli jotain epä-



Kuva 1. Kratos rauhoittaa Atreusta pojan saaman raivokohtauksen jälkeen.

miellyttävää. Menneisyydessään Kratos oli spartalainen sota-kenraali, joka lupasi sielunsa sodanjumala Arekselle voimasta päihittää vihollisensa. Näin Kratoksesta tuli sodanjumalan työkalu, jota Ares pyrki parantelemaan omien mieltymystensä mukaan. Yksi parannuskeino oli Kratoksen inhimillisyyden hävittäminen murhaamalla tämän perhe, koska Ares näki sen heikkoutena. Ares huijasikin Kratosta ja tämän joukkoja tuhoamaan erään kylän. Kratoksen tietämättä Ares oli kuljettanut tämän perheen kyseiseen kylään, ja tuhotessaan sitä Kratos tappoi samalla vaimonsa ja tyttärensä. Tämä tragedia sai Kratoksen vihaamaan Aresta, ja kolmen ensimmäisen *God of War* -pelin edetessä viha laajeni koskemaan kaikkia jumalia. Kratos oppi kantapään kautta, että jumalat ovat usein oikukkaita, kateellisia sekä petollisia. Esimerkiksi Athenan kanssa tehty sopimus sodanjumala Areksen tappamisesta Kratoksen muistojen pyyhkimistä vastaan päättyy pettymykseen. Areksen kuoleman jälkeen Kratoksen rikokset katsotaan hyvitettyiksi, mutta Athenan mukaan tämän muistoja ei pyyhitä koskaan. Jopa Kratoksen suhde omaan isäänsä, joka trilogian myöhemmissä osissa paljastuu Olympoksen valtiass Zeukseksi, on karvas ja petollinen. Nuoruudessaan Zeus ja tämän sisarukset kärsivät julmasta kohtelusta isänsä Titaani Kronoksen kynsissä. Tästä katkeroituneena Zeus ja hänen sisaruksensa karkottivat Titaanit sodassa näitä vastaan. Zeus pelkäsi, että hänen poikansa syrjäyttäisi hänet samalla tavalla kuin hän Kronoksen, joten Zeus pyrki estämään asian tapaamalla Kratoksen. Kratos kuitenkin selvisi murhayrityksestä ja trilogian lopussa toteuttaa kostonsa tappamalla kaikki Olympuksen jumalat, mukaan lukien isänsä Zeuksen.

Näistä kokemuksista johtuen Kratos näkee jumalat ja jumaluuden erittäin negatiivisessa valossa. Näkemys olisi helppo sivuuttaa sanomalla sen johtuvan pelkästään Kratoksen huonoista kohtaamisista. Kuitenkin kuolevaiset jakavat myös kyseisen ajatuksen. Esimerkiksi Midgarissa Atreus törmää

erään kyläläisen kirjoittamaan sanalaskuun, jonka mukaan sato kasvaa vasta, kun jumalista tulee hyviä. Atreus ymmärtää sananlaskun niin, ettei sato kasva koskaan, sillä hyviä jumalia ei ole. Tämän kautta *God of War* esittääkin mielenkiintoisen kysymyksen: ovatko olennot kahlittuja omaan luontoonsa? Jos syntyy jumalaksi, onko tuomittu korruptoitumaan sen tuomasta vallasta sekä asemasta ja käyttäytymään itsekkäästi ja vahingollisesti muita kohtaan? Koska tämä korruptio kumpuaa syvältä jumaluuden olemuksesta, kohtaloon ei ole mahdollista paeta tai valita. Kysymystä on hedelmällistä tarkastella eksistentiaalisesta näkökulmasta. Eksistentiaalisuus on filosofinen aatesuuntaus, jonka tunnetuimpia edustajia oli ranskalainen Jean-Paul Sartre. Eräs eksistentiaalismin rakennuspalikoista on ajatus, jonka mukaan olemassaolo edeltää olemusta (Saarinen 1994, 208–209). Tällä tarkoitetaan sitä, että ihminen määrittelee itsensä. Toimintansa kautta ihminen osoittaa sen kuka on, ja tästä syystä mitään olemusta, identiteettiä tai minuutta ei ole olemassa etukäteen. Ihminen on siis radikaalilla tapaa vapaa päättämään omasta itsestään ja polustaan. Tämä vapaus on niin absoluuttista, että jopa sairaudet eivät vähennä ihmisen vapautta. Sartren mukaan ihmisestä itsestään riippuu, minkälaisen merkityksen sairaus saa ihmisen elämän kokonaisuudessa. Tämä vapaus määrittelee myös asioiden merkitykset ja arvon, jotka Sartren mukaan muodostuvat valintojen kautta. Nämä elementit eivät ole valmiiksi tehtyjä, vaan vapaalla valinnallaan ihminen luo arvojen merkityksen. Kaiken kaikkiaan eksistentiaalisuus on vapauttava filosofia.

Eksistentiaalisuudessa kontekstissa jumalat esittäytyvät mielenkiintoisina olentoina. Etenkin pelin alkupuolella Kratos piilottelee sekä omaansa että Atreuksen jumalaista luontoa. Sen paljastamisen sijaan Kratos päätti elää kuolevaisena ja kohteli myös poikaansa samalla tavoin. Tämä johtaa huvittaviin tilanteisiin, joissa Atreus uskoo isänsä selvästi yliluonnollis-

ten voimien, kuten raskaiden kivenlohkareiden siirtämisen, johtuvan pelkästään Kratoksen yllättävästä vahvuudesta. Atreus ei näe itseään eikä isäänsä minään muuna kuin kuolevaisina. Kratoksen kasvatusmetodi on mahdollista tulkita eksistentiaalisesta näkökulmasta. Sekä poika että isä elävät sekä tekevät valintoja kuten tavalliset kuolevaiset. Näinpä kuolevainen olemassaolo muovaisi myös Atreuksen olemusta kuolevaisena. Tekstissään *“Eksistentiaalismin on humanismissä”* Sartren (1965, 13) mukaan ihmisestä tulee se, mitä hän itsestään tekee. Jos Atreus siis käyttäytyy ja ajattelee kuin kuolevainen, hän on kuolevainen. Tällä tavoin Atreuksen mahdollista olemuksesta pursuavaa jumaluutta olisi mahdollista tukahduttaa, ja myös jumalat olisivat vapaita valitsemaan oman polkunsa.

Asia ei kuitenkaan ole niin yksiselitteinen. Jumaluuden olemus on nimittäin niin vahva, ettei Atreuksen todellista luonetta pystytä sivuuttamaan elämällä ja ajattelemalla kuin kuolevaiset. Tämä käy katastrofaalisesti selväksi pelin puolenvälin aikana. Seikkailun edetessä Kratos, Atreus sekä Mimir kohtaavat ukkosenjumala Thorin pojat Magnin ja Modin. Baldurin tavoin Thorin pojat etsivät Kratosta ja Atreusta, ja nämä kohdatessaan veljekset haastavat kolmikön taisteluun. Taistelun päätteeksi Kratos tappaa Magnin ja tämän nähtyään Modi pakenee paikalta. Myöhemmin tutkiessaan sodanjumala Tyrin temppeliä Modi yllättää kolmikön. Modi vangitsee Kratoksen sähkövirran avulla ja pilkkaa Atreusta tämän näennäisestä avuttomuudesta. Intensiivinen tilanne ajaa Atreuksen raivokohtaukseen, joka muistuttaa Kratoksen spartalaista raivoa. Spartalainen raivo on osa Kratoksen jumalaisia voimia, jotka Atreus vaikuttaa perineen, mutta Atreuksen keho ei kestä sen aktivoimista ja poika pyörtyy. Kratos onnistuu sinnikkyydellä ja raivolla puskemaan Modin sähkövirtaa vastaan ja ajamaan hyökkääjän pois. Päästessään paikansa rinnalle Kratos ja Mimir huomaavat Atreuksen olevan

tajuton. Tämän lisäksi pojalle on noussut hengenvaarallisen korkea kuume. Kratos ja Mimir päättävät viedä Atreuksen Freyan hoidettavaksi. Matkatessaan parantajan luokse Mimir pohtii, mistä Atreuksen vakava tilanne voisi johtua. Mimir päättelee, että sairaus on manifestaatio Atreuksen sisäisestä konfliktista:

Olen nähnyt sen kuolevaisissa, jonkinlainen konflikti mielessä ilmaisee itsensä sairautena kehossa. Tätä ei tapahdu jumalilla, mutta... jumala, joka uskoo olevansa kuolevainen!? Voin vain kuvitella.¹⁸

Freya vahvistaa ajatuksen toteamalla, että Atreuksen todellinen jumalallinen luonto, Kratoksen luonto, taistelee pojan sisällä. Tällä tavoin *God of War* esittääkin, että jumalten polku on ainakin tietyssä määrin ennalta määrätty. Jumalat eivät esimerkiksi pysty elämään täyttä kuolevaisen elämää, sillä näiden jumalainen olemus pyrkii pintaan. Tämän sivuuttaminen tai tukahduttaminen ei ole suositeltavaa, sillä Atreuksen tapaus osoittaa, kuinka vaarallista se voi olla. Niinpä jumalten osalta sarrelainen unelma täydellisestä vapaudesta ja olemassaolosta ennen olemusta näyttää epätodennäköiseltä. Näkökulma on mielenkiintoinen, ja sen voisi tulkita myös kommentiksi ihmisistä. Myös ihmisillä sarrelainen vapaus osoittautuu liian naiiviksi. Filosofi Maurice Merleau-Ponty, joka alkuvuosinaan kuului eksistentiaalisteihin, painotti, etteivät ihmiset ole olemassa puhtaana tietoisuutena eristettynä maailmasta (Nordin 1995, 428–429). Tästä johtuen Sartren visioimaa totaalista vapautta ei ole. Todellisuudessa ihmisiä kahlitsevat monenlaiset esteet, jotka rajoittavat näiden vapautta. Ihminen voi esimerkiksi olla alistavien rakenteiden painostama tai elää syvässä köyhyydessä. Yksilö voi myös

¹⁸I've seen it in mortals, that some conflict of the mind expresses itself as an ailment of the body. Never in a God, but... a God believing himself mortal!? I can only imagine. (Kaikki käännökset kirjoittajan.)



Kuva 2. Kratos, Atreus ja Mimir kohtaavat ukkosenjumala Thorin pojat, Magnin ja Modin.

olla perinnöllisten ja geneettisten syiden takia herkempi sairauksille ja täten kahlitumpi kuin muut. *God of Warin* kontekstissa jumaluus on perinnöllistä, ja vaikka kuinka tätä olemusta pyrki pako, se saa yksilön aina kiinni. Kratokselle tulee selväksi, että hän ei voi estää poikansa kohtaloa jumalana ja sen piilottelu on pelkästään vahingollista. Peli käsittelee olemuksesta kumpuavia ongelmia kuitenkin monipuolisesti. Vaikka oman olemuksensa ymmärtäminen on tuskallista, se ei välttämättä johda aina epätoivoon.

Hirviön luonne ja jumalan röyhkeys

Auttaakseen poikaansa Kratoksen täytyy noutaa Freyalle ainesosa parantajan valmistamaan lääkkeeseen. Atreuksen lääke tarvitsee Helheimin sillanvartijan sydämen. Matkaaminen kuolleiden valtakuntaan on kuitenkin haastavaa, sillä mikään tuli yhdeksässä valtakunnassa ei pysty palamaan siellä. Kratos toteaa, että hänen on matkustettava mökilleen ja kaivettava esiin Kaaoksen miekat. Miekat ovat ainoat aseet, jotka pystyvät luomaan tulta Helheimissa, ja ne edustavat Kratoksen veristä menneisyyttä. Miekat olivat Areksen lahja Kratokselle ja näillä aseilla spartalainen tappoi perheensä ja useita jumalia kylväessään tuhoa antiikin Kreikassa. Miekat kiedotaan raudoilla käyttäjän ranteisiin, ja ne ovat jättäneet arvet Kratoksen käsiin. Kratos on peittänyt arvet liinoilla ja täten pyrkinyt salaamaan oman menneisyytensä. Miekkojen esiin kaivaminen tarkoittaa menneisyyden ja oman itsensä kohtaamista, ja juuri sitä Kratos lähtee suorittamaan.

Palatessaan mökilleen ja ottaessaan Kaaoksen miekat Kratos kohtaa hallusinaation Athenasta, joka uskoo, että Kratos ei pysty pakenemaan sitä mikä hän on. Athenan mukaan Kratos voi teeskennellä olevansa opettaja, aviomies tai isä, mutta se ei muuta väistämätöntä totuutta siitä, ettei Kratos pysty muuttumaan. Athenan mukaan Kratos tulee aina olemaan

hirviö. Tämä syytös on etenkin pureva tilanteessa, jossa Kratos on jälleen käyttämässä Kaaoksen miekkoja, aseita, joilla Kratos on riistänyt viattomien henkiä, mukaan lukien oman perheensä. Aseet ja niiden rautakahleiden jättämät arvet ovat ainainen muistutus ja osa Kratoksen identiteettiä hirviönä. Kratos myöntää Athenan syytöksen olevan totta, mutta kumoaa myös näkemyksen sanomalla, ettei hän ole enää antiikin jumalten hirviö. Vaikka Kratos on veren tahrима ja itsensä sekä muiden silmissä hirviö, se ei tarkoita sitä, etteikö hän voisi silti ohjata omaa elämäänsä tiettyyn suuntaan. Kratos ei enää ole Kreikan jumalten käskyläinen, vaan voi kontrolloida omaa hirviömaisyttään valjastamalla sen johonkin rakentavaan tarkoitukseen, esimerkiksi poikansa pelastamiseen. Helheimissa tapahtuva sillan vartijan sydämen hankinta on hyvä esimerkki tästä. Kratos tappaa sillan vartijan ja joutuu leikkaamaan sen rinnan auki brutaalilla tavalla. Teon jälkeen Kratos on uhrinsa veren peittävä ja täten ansainnut nimityksensä hirviönä. Teko olisi mahdollista nähdä taantumisenä menneisyyden tavoille, mutta näin ei ole. Vaikka Kratos tappaa hirviön speaktaakkelimaisesti, sydämen leikkaaminen on hänelle kammottava teko. Koko prosessista puuttuu väkivallalla mässäilemisen kaiku ja raivo, mitä aiemmat pelit olivat täynnä. Sen sijaan näemme hahmon, joka tietää olevansa hirviö ja tehdäkseen hyvää joutuu jälleen kerran tahriimaan itsensä vereen.

Kratoksen kohtaus näyttää, että oman olemuksensa ymmärtäminen ja käsitteleminen on tärkeää. Vaikka luonto luo tiettyjä esteitä, ratkaisevaa on se, että yksilö on tietoinen tästä ja kuinka hän itse hioo ja mihin hän suuntaa tätä olemusta. Kratos on hirviö, mutta hän voi itse päättää, millainen hirviö hän on. Atreuksen kohdalla tämä tarkoittaa sitä, että vaikka hän ei voi estää kohtaloaan jumalana ja että jumaluuteen liittyy monia kielteisiä mielleyhtymiä, Atreus voi ohjata omaa jumaluuttaan itse sekä muiden avustuksella. Hän voi

päättää, millainen jumala hän on. Jotta tämä olisi mahdollista, Atreuksen täytyy kuitenkin ensin tietää, kuka ja mikä hän on. Siksi on tärkeää, että pelin puolivälissä Kratos paljastaa poikansa todellisen luonteen. Isä kertoo pojalleen, että hän itse on kaukaisesta maasta kotoisin oleva jumala, ja tästä johdettua Atreus on myös jumala. Kratos on ensin kauhuissaan siitä, miten Atreus reagoi paljastukseen. Pelko on nähtävissä hahmon kasvoilta, mutta isän suureksi helpotukseksi ja yllätykseksi poika ei suhtaudu paljastukseen katkeruudella. Sen sijaan Atreus kysyy nuoruuden uteliaisuuden innoittamana, pystyykö hän muuttamaan eläimeksi. Nyt kun Atreus tuntee todellisen luonteensa, hän pystyy isänsä avustuksella tutustumaan ja muokkaamaan tätä osaa identiteetistään. Kratos sanookin, ettei hän tiedä Atreuksen jumaluuden ulottuvuutta, mutta että ajan kanssa he pääsevät siitä selville. Mimir myös lisää, että jokainen jumala on ainutlaatuinen.

Atreuksen tiedon kasvaminen omasta itsestään on tärkeää eksistentiaalisesta näkökulmasta. Vaikka aatesuuntaa on kritisoitu siitä, ettei se aina ota huomioon ihmisiä todellisuudessa rajoittavia rakenteita, eksistentiaalisissa esiintyy tietty kontekstietoisuus. Merleau-Pontyn mukaan ihminen on osa maailmaa: ihmisen keho liittyy hänet osaksi tätä maailmaa, ja ihminen toimii aina tiettyssä tilanteessa tai kontekstissa. Tämän tilanteen muodostavat muun muassa asema ja paikka, jotka sekä tarjoavat edellytykset tämän toiminnalle että rajoittavat mahdollisuuksia (Nordin 1995, 428–429). Merleau-Pontyn mukaan ihmisten kohtaama todellisuus ei ole pelkästään annettu, vaan aina myös ristiriitaista sekä monimerkityksistä. Tästä syystä Atreuksen tietoisuus omasta jumaluudestaan on merkittävää eksistentiaalisesta näkökulmasta. Tietäessään olevansa jumala Atreus ymmärtää oman kontekstisidonnaisuutensa ja tulee tietoiseksi siitä, mitkä mahdollisuudet ja valinnat ovat hänelle mahdollisia. Hän on jumala, ja jumalia sitovat ja vapauttavat eri asiat kuin kuole-

vaisia. Jumalilla on moninkertaisesti enemmän valtaa kuin kuolevaisilla, mutta kuten Kratos sanoo, heidän vastuunsa on myös paljon raskaampi. Tämä on hienovaraisempi versio eksistentiaalisesta, joka havainnollistaa ihmisen vapauden mahdollisuuden mutta myös sitä rajoittavat tekijät. Kaikki tämä on tärkeää Atreuksen hahmonkehityksen kannalta, koska silloin Atreus tietää, millainen horisontti hänellä on avoimena edessään. Vaikka se näyttäisi jatkuvan loputtomiin jumaluuden tuoman vallan vuoksi, siinä on myös omat rajoitukset. Jumalan elämä voi Kratoksen mukaan olla kärsimyksen ja tragedian täyttämä.

Kratoksen tuntema pelko Atreuksen jumaluutta kohtaan ja jumalan elämän kuvaaminen traagiseksi on mielenkiintoista. Kieltämättä suurin osa Kratoksen ja samalla pelaajan tapoista jumalista ovat olleet epämiellyttäviä. Pelaaja saattaa kuitenkin vielä kummastella, miksi jumaluus on niin hirtittävää, että sen pelkkä olemus nähdään kielteisessä valossa. Miksi jumalista tulee niin riitaisia ja itsekeskeisiä? *God of War* avaa tätä näkökulmaa näyttämällä jumalten korruptoitumisprosessin Atreuksen kautta. Kratoksen paljastuksen jälkeen asiat näyttävät menevän aluksi hyvin. Atreus suhtautuu tietoon mielenkiinnolla ja innokkuudella. Pelin edetessä Atreuksen käytös alkaa kuitenkin muuttua. Empaattinen ja auttavainen poika alkaa muuttua röyhkeäksi ja ylimieliseksi. Tarinan alussa Kratos ja Atreus matkaavat haltioiden maailma Alfheimiin, jossa kaksikko sotkeutuu kahden haltijaryhmän väliseen konfliktiin. Pohtiessaan matkaansa Alfheimiin Atreus sanoo, että hän olisi halunnut tietää olevansa jumala jo aiemmin. Jumaluutensa ansiosta hänestä ei olisi tuntunut niin pahalta tappaa haltioita. Haltioiden konflikti näyttäytyykin Atreuksen silmissä kuolevaisten pieneltä pulmalta, joille jumalten ei tarvitse korvaansa kallistaa. Jumaluutensa löytäminen saa Atreuksen myös tuntemaan itsensä voimakkaaksi, Mimirin mielestä ehkä liiankin. Atreuksessa heräävän yli-

mielisyyden avulla *God of War* esittää jumaluuden avainelementiksi sen sisältämän vallan. Valta ja voima ovat niitä yksityiskohtia, jotka tekevät jumalista epämiellyttäviä ja röyhkeitä. Tämä yhdistyy myrkyllisesti Atreuksen aiempaan epävarmuuteen omasta itsestään. Pelin aikana Atreus on uskonut, että Kratos on pettynyt poikaansa, koska Atreus ei ole yhtä vahva kuin hän itse. Taistellessaan Thorin poikia Magnia ja Modia vastaan veljekset vertaavat Atreusta Kratokseen ja pilkkaavat tätä. Veljekset näkevät Atreuksen heikkona ja kömpelönä. Tämä todennäköisesti selittää, miksi Atreus reagoi jumaluuteensa niin voimakkaasti.

Valta saa jumalat ajattelemaan, että he voivat tehdä mitä tahansa, ja näin tekee myös Atreus. Peli välittää tätä ajatusta mielenkiintoisesti sekä tarinan että pelimekaniikkojensa avulla. Pelaaja kontrolloi ja taistelee suurimman osan ajasta Kratoksella, mutta Atreukselle on mahdollista antaa komentoja taisteluiden aikana. Atreus voi esimerkiksi ampua nuolia Kratoksen osoittamaa vihollista kohti. Atreuksen ylimielisyyden kasvaessa poika ei enää ota vastaan Kratoksen ja täten pelaajan komentoja. Sen sijaan Atreus taistelee uhkarohkeasti ja aggressiivisesti. Atreuksen käytös myös muita hahmoja kohtaan muuttuu. Tarinan edetessä Kratos ja Atreus tapaavat vakavasti haavoittuneen Modin. Paetessaan epäonnistuneen väijytyksensä jälkeen Modi meni isänsä Thorin puheille. Modi kertoo ukkosenjumalan olleen pettynyt ja vihoissaan pojalleen. Thorin mukaan Magnin kuolema oli Modin pelkuruuden syytä, ja isä on piessyt poikansa henkivieveriin. Modi on niin heikossa kunnossa, ettei hän edusta enää uhkaa, ja Kratos haluaakin vain jatkaa matkaa. Atreus kuitenkin kieltäytyy sanomalla, että jumalat saavat tehdä mitä haluavat. Viimeisillä voimillaan Modi pilkkaa Atreusta ja tämän äitiä, ja tästä turhautuneena Atreus lyö veitsensä Modin kurkkuun. Kratos on järkyttynyt ja pettynyt poikansa käytöksestä. Hän näkee Atreuksen toiminnan kontrollin menettämisenä, ja se

todennäköisesti muistuttaa Kratosta hänestä itsestään. Antiikin Kreikassa Kratos menetti helposti itsekontrollinsa vihalle pienimmästäkin ärtymyksestä.

Atreuksen näyttäytyminen enemmän isänsä kaltaisena on mielenkiintoista, ja tällä tavoin *God of War* syventää pohdintaansa. Peli on esittänyt näkemyksiä siitä, tulevatko kaikki jumalat olemaan samanlaisia ja onko näiden polku ennalta määrätty. *God of War* esittää saman kysymyksen myös perheen kontekstissa. Onko Atreus tuomittu kasvamaan isänsä kaltaiseksi, vai onko pojalla mahdollisuus irtaantua sodanjumalan perinnöstä? Ovatko lapset pelkkiä vanhempiansa kuvajaisia? Pohdinta sopii hyvin yhteen jo aiemmin pohjustetun eksistentiaalisen kysymyksen kanssa, ja on siksi huomioimisen arvoinen. Perheen dynamiikkaa käsitellään Kratoksen ja Atreuksen sekä Thorin kautta. Thor ja tämän pojat luovat tarinallisen peilin, johon verratessa on mahdollista hahmottaa Kratoksen ja Atreuksen suhdetta paremmin.

Lapset vanhempien kuvajaisina

Thor ei näyttäydy pelin aikana lainkaan, mutta hahmo on silti läsnä tätä esittävien patsaiden ja tarinoiden kautta. Eri hahmojen jakamat kertomukset Thorista maalaavat kuvaa pelottavasta, sadistisesta ja kaiken kaikkiaan epämiellyttävästä jumalasta. Erään hahmon mukaan Thor saattoi humalassaan tappaa kuolevaisia, jotka pyysivät tätä lähtemään, kun ukkosenjumalan juhlinnasta oli saatu tarpeeksi. Thorin kylvämä tuho ja kuolema jättiläisten keskuudessa on myös pelaajan nähtävissä. Kratoksen, Atreuksen ja Mimirin kulkiessa Midgarin läpi nämä näkevät jättiläisten ruumiita, joita Thor on armotta tappanut legendaarisella Mjöltnir-vasarallaan. Ukkosenjumala tekee voimiensa ja vasaransa avulla mitä häntä huvittaa, eikä hänen mielihaluilleen ja vihanpuuskilleen näytä olevan esteitä. Magnin ja Modin suhde isäänsä esitetään vai-

keana ja monimutkaisena. Thor on palvottu ja legendaarinen hahmo, jota pelätään ja kunnioitetaan Midgarissa. Veljekset ovat joutuneet elämään tarunhoitoisen isänsä varjossa. Kratoksen ja Atreuksen kiivetessä Midgarin korkeimmalle vuorelle he kuulevat, kun Mimir kysyy veljeksiltä, vieläkö nämä elävät isänsä varjossa ja yrittävätkö he yhä tehdä vaikutuksen tähän. Thorin rinnalla eläminen onkin ruokkinut veljesten välillä esiintynyttä kilpailua, ja ukkosenjumalan perheessä kunnioitusta saa vain voimalla ja verenhimolla. Tämä on havaittavissa esimerkiksi taistelussa veljeksiä vastaan. Magni ja Modi pilkkaavat Atreusta tämän laihasta kehosta ja ulkonäöstä. Veljesten mukaan Kratoksen poika ei jaksaisi edes nostaa käyttämänsä jouta ja että tämä kalpenee vahvan isänsä rinnalla. Tästä on mahdollista päätellä, että Thorin perheessä arvostetaan fyysisistä voimakkuutta.

Myöhemmin Modin yllätyshyökkäyksen aikana pelaajan on mahdollista havaita lisää Thorin kasvatusmenetelmiä. Modi kertoo, kuinka hänen veljensä kuolema pilasi kaiken. Nyt kun Magni on poissa, Modin mukaan kaikki tulevat luulemaan, että hän perii vasaran vain siksi, että hän on ainut elossa oleva Thorin lapsi. Modi kuitenkin spekuloi, että jos hän tappaa Kratoksen, kukaan ei enää naura hänelle. Jälleen kerran Thorin lapsi näkee, että kunnioitusta ja hyväksyntää saa vain voimalla. Sen puuttuminen esimerkiksi taistelussa häviämisen takia johtaa pilkkaukseen ja hylkäämiseen. Aiemmin salaa kuultu Magnin ja Modin keskustelu vihjaa myös, että Thorin kasvatusmenetelmät ovat ankarat ja että tämä suhtautuu vihaisesti epäonnistumiseen. Etsiessään Kratosta ja Atreusta veljekset ovat yhtä mieltä siitä, että he eivät saa tuottaa pettymystä isälleen. Sanoessaan tämän veljesten äänestä kumpuaa hienoinen pelko. Toinen veljeksistä myös imitoi isänsä sanomalla: "Lyön sinua poika."¹⁹ Pelaaja näkee myös

¹⁹Oh, I'll smack you boy.

Thorin menetelmät suoraan, kun Kratos, Atreus ja Mimir myöhemmin tapaavat pahasti hakatun Modin. Kaiken kaikkiaan veljeksistä on mahdollista havaita, että Thor on luonut myrkyllisen kasvuympäristön ja mielenmaiseman lapsilleen. Palkintona veljesten silmissä siintää isän antama kunnioitus ja mahdollisuus periä Mjöltnir. Vain voimalla on mahdollista ansaita toisten hyväksyntä. Pettymykseen ja havaittuun heikkouteen suhtaudutaan ankarasti ja väkivaltaisesti. Kasvatusmenetelmillään Thor onkin onnistunut siirtämään omat kielteiset ja sadistiset piirteensä lapsiinsa. Magni ja Modi ovat kuin heijastuksia omasta isästään, ja Thor on luonut ympäristön, jossa heistä on vaikea tulla mitään muuta.

God of War herättelee edellä mainitulla tavalla mielenkiintoista mutta myös pelottavaa pohdintaa. Lapset perivät tiettyjä ominaisuuksia aikaansaavia geenejä. Nämä ominaisuudet liittyvät muun muassa ihmisen ulkonäköön, esimerkiksi hiusten väriin. Lasten on myös mahdollista oppia toimintatapoja vanhemmiltaan. Thorin lapsissa on havaittavissa samoja fyysisiä tuntomerkkejä kuin isällään, ja kasvatuksellaan tämä on siirtänyt julmuutensa lapsiinsa. Ovatko lapsemme pelkkiä vanhempiemme kopioita, jotka perivät näiden ominaisuudet ja käytöstavat? Tuleeko Atreuksesta mitään muuta kuin uusi Kratos? Atreus onkin perinyt isältään tiettyjä ominaisuuksia. Taipumus raivokohtauksiin on elementti, jonka Atreus on saanut isältään. Atreuksen jumaluus on myös Kratokselta peritty piirre. Tämä herättääkin kysymyksen siitä, onko Atreus Magnin ja Modin tavoin vain oman isänsä kuvajainen. Tämä kehityskulku on mahdollinen, mutta kasvatusmetodeiltaan Kratos eroaa suuresti Thorista. Vaikka Kratos on paikoitellen hieman karkea, hän ei koskaan satuta poikaansa. Siinä missä Thor on tehnyt lapsistaan itsensä kopioita, Kratos ei halua Atreuksen olevan samanlainen kuin hän itse. Sen sijaan Kratos haluaa Atreuksen olevan häntä parempi ja että tällä olisi kaikki ne myönteiset piirteet, jotka puuttuivat nuorelta

Kratokselta. Luovuttaessaan uuden veitsen Atreukselle Kratos kertoo, kuinka voima minkä tahansa aseensa takana lähtee tunteista, mutta vain kun sen käyttäjä pysyy kontrollissa:

Kratos: Sinun täytyy olla minua parempi. Ymmärrätkö?

Kratos: Sano se.

Atreus: Minä tulen olemaan parempi.

Kratos: Tämän aseensa voima, minkä tahansa aseensa tulee täältä (osoittaa Atreuksen sydäntä) mutta vain kun tämä (osoittaa Atreuksen päätä) tasapainottaa sitä. Sen henkilön kurinpito ja itsehallinta, joka käyttää asetta. Siellä sijaitsee suuren soturin voima. Sinun ei pidä koskaan unohtaa sitä.²⁰

Opetus itsehillinnästä on suora kytkös Kratoksen omaan menneisyyteen, jossa hän menetti harkintakykynsä vihalle. Näin Kratos pyrkii ohjaamaan poikaansa oikeaan suuntaan, jotta tämä ei toistaisi samoja virheitä. Atreuksen nimi heijastaa myös Kratoksen toivetta siitä, että tämä välttäisi isänsä virheet. Aivan pelin lopussa Kratos kertoo, mistä Atreuksen nimi on peräisin. Kratos otti Atreuksen nimen samannimiseltä legendaariselta spartalaiselta sotilaalta. Siinä missä muut spartalaiset sotilaat olivat synkkiä, Atreus oli pirteä ja hymyili jopa huonompina aikoina. Hän oli onnellinen ja herätti muissa toivoa läsnäolollaan. Kratoksen mukaan Atreus muistutti siitä, että vaikka spartalaiset taistelijat olivat sotakoneiston osia, heissä oli myös inhimillisyyttä ja jotain hyvää. Koska

²⁰Kratos: And you must be better than me. Understand?

Kratos: Say it.

Atreus: I will be better.

Kratos: The power of this weapon, any weapon comes from here... but only when tempered by this. By the discipline, the self-control, of the one who wields it. That is where the true strength of a warrior lies. You must never forget that.

Kratos nimesi poikansa tällaisen henkilön mukaan, on mahdollista tulkita, että hän näkee (tai haluaa) Atreuksen omaavan nämä positiiviset piirteet. Atreuksen nimi on muistutus sekä pojasta että isän hyvydestä ja inhimillisyydestä. Merkittävää on myös se, että nimi on annettu kuolevaisen mukaan. Jumalia vihaava Kratos on halunnutkin painottaa tätä osaa poikansa identiteetistä. Nimeämisen taustan valottaminen toimii mainiona kontrastina Thorin perheelle. Siinä missä Magni ja Modi ovat vangittuja oman isänsä kuvia, Atreus ei ole pelkkä Kratoksen heijastus vaan jotain enemmän. Nurinkurisesti Atreus pitääkin itseään heikkona, koska hän ei ole yhtä vahva kuin isänsä, eikä siis poikana sitä mitä Kratos haluaisi. Atreus näkee itsestään puuttuvat isänsä piirteet pettymyksenä, mutta Kratos ei ajattele näin ja Atreus oppii tämän myös.

Onko Atreus lupaavan alun jälkeen taipuvainen muuttamaan samanlaiseksi kuin muut jumalat, vai voiko hän valita oman polkunsaa? Atreuksen nurinkurinen käytös ylittää huippuunsa Midgarin vuorella. Atreuksen tapettua Modin isän ja pojan välit ovat kireät, vaikka kolmikko on vihdoinkin koonnut tarvittavat välineet Jötunheimiin matkaamista varten. Kratoksen avatessa matkaportaalin Baldur yllättää heidät. Atreus yrittää auttaa isäänsä taistelussa Balduria vastaan vedoten omaan jumaluuteensa. Kratos kuitenkin tahtoo poikansa pakenevan, sillä tämä ei hänen mukaansa ole vielä valmis taisteluun. Kratoksen kehoituksista huolimatta Atreus hyökkää Baldurin kimppuun, mutta Baldur nujertaa pojan helposti. Baldur yrittää viedä Atreuksen portaalin kautta Asgardiin, mutta viime hetkellä Kratos onnistuu muuntamaan kurssin kohti Helheimia. Hahmot päätyvätkin kuolleiden valtakuntaan, joka piinaa vierailijoitaan hallusinaatioilla näiden menneisyydestä. Atreus näkee itsensä murhaamassa Modin, ja katsellessaan tekoa Atreuksen on vaikea prosessoida tapahtunutta. Tämä on tärkeä hetki Atreuksen hahmonkehitykselle.

le, sillä kun hänen ylimielisyytensä on hälventynyt, hän pystyy katsomaan tekojaan uudesta näkökulmasta. Mikä aiemmin näyttäytyi jumalan oikeutena, paljastuu veriteoksi. Atreus joutuu kohtaamaan alhaisimman pisteensä. Koska kyseessä on Helheimin esittämä illuusio, Atreus tekee sen johdopäätöksen, että kuvajainen ei ollut hän itse. Illuusio ei esitä Atreuksen todellista luontoa. Kratos on samaa mieltä, mutta hän myös sanoo, että kuvajaisen esitys on jotain sellaista, millaiseksi Atreus on muuttunut viime aikoina. Kielteinen kehityskulku on mahdollinen, mutta kuten hahmot pohtivat, Atreus pystyy muuttamaan omaa suuntaansa.

Voimme valita, millaisia jumalia olemme

Kuinka *God of Warin* hahmoille sitten käy? Pääsevätkö he irti väkivaltaisesta kierteestä, vai toistavatko he samat virheet kuin menneisyyden jumalat? *God of War* esittää, että hahmojen on mahdollista vapautua menneisyyden ja olemuksen syklistä ja muovata omaa jumaluuttaan. "Olemassaolo edeltää olemusta" ei ole sen äärimmäisessä muodossa mahdollinen, mutta omasta kohtalostaan on mahdollista päättää. Tämä on kuitenkin haastavaa, ja niin pelaaja kuin hahmotkin ovat nähneet varoittavia esimerkkejä sen epäonnistumisesta. Kohtalo voi olla sama kuin Thorin pojilla, jotka ovat juopuneita omasta vallastaan mutta myös vangittuja heijastuksia isästään. Menneisyys sekä olemus jumalana sitoo näitä hahmoja.

Viimeinen varoittava esimerkki tapahtuu lähellä pelin loppua, jolloin Baldur ja Freya kohtaavat vuosien jälkeen. Nähdessään Kratoksen ja Atreuksen kehityksen Freya on päättänyt yrittää korjata suhdettaan poikaansa. Baldurin saapuessa paikalle ja yllättyessään äitinsä jälleennäkemisestä sekä pelaajalle että muille hahmoille selviää, että Freyan ja Baldurin suhde on pysyvästi rikki. Äidin ja pojan tarina on tra-

ginen. Freyan mukaan Baldurin ollessa nuori riimut ennustivat pojan kokemaan kuoleman, jolla ei ole tarkoitusta. Tämä pahaenteinen ennustus ja Baldurin pieni keho saivat Freyan päättämään, että hän tekisi mitä tahansa suojellakseen poikaansa. Niinpä Freya käytti voimakasta vanhaa magiaa ja langetti poikansa ylle loitsun. Loitsun ansiosta Baldurin kehosta tuli haavoittumaton eikä hän tuntenut enää kipua. Mikä tahansa haava Baldurin kehossa riippumatta sen kuolettavuudesta paranee nopeasti ja varmasti. Freyan langettama taika voi aluksi kuulostaa hyvältä: kukapa ei haluaisi elämää, jossa ei tarvitse pelätä kipua tai kuolemaa. Loitsulla oli kuitenkin pimeämpi puoli, joka teki Baldurin elämästä vaikeaa ja monotonista. Kivun poistaminen tarkoitti sitä, että Baldur ei tuntenut enää yhtään mitään. Haavat, tuntemus ilman lämpötilasta ja ruoan maku katosivat, ja maailma menetti vivahteensa. Tämä turtumus tuhosi Baldurin elämän, ja siitä lähtien poika on vihannut äitiään.

Kun Freya yrittää puhua Baldurille, tämä kiehuu vihasta äitiänsä kohtaan. Baldur sanoo uneksineensa heidän kohtamisestaan vuosia ja sanoo harjoitelleensa jokaisen sanan ja lauseen, jonka hän haluaa sanoa Freyalle. Puheen sijaan Baldur kuitenkin toteaa, ettei hän tarvitse äitiään ja alkaa lähestyä tätä uhkaavasti. Kratos menee äidin ja pojan väliin ja sanoo Baldurille, ettei koston tieltä löydy rauhaa. Verisen menneisyyden omaava sodanjumala tietää tämän hyvin. Tämä ei muuta Baldurin uhkaava asennetta, ja hahmot ajautuvat taisteluun. Ironisesti loitsusta, jonka piti puolustaa Baldurin tulevaisuutta, muodostui menneisyyden painolasti, joka on myrkyttänyt Freyan ja Baldurin suhteen. Baldurin voisi nähdä oman menneisyytensä vankina, sillä se ajaa hänen toimintaansa. Syy miksi hän metsästä Atreusta ja Kratosta on se, että Odin kertoi heidän voivan rikkoa Baldurin kirouksen. Baldurin viha ja kostonhalu Freyaa kohtaan on myös merkki siitä, ettei jumala ole pystynyt käsittelemään menneisyyttään ja

suhdetta äitiinsä rakentavasti. Baldur ajattelee vain menneisyyttään, kuolemattomuuttaan ja vihaansa äitiään kohtaan. Tämä tapahtuu myös Baldurin loitsun murenemisen jälkeen. Taistelun raivotessa kiihkeänä Baldur lyö Atreusta suoraan rintaan. Isku on niin kova, että se saa Atreuksen haukkomaan henkeään. Kratos huolestuu, sillä pojan vaatteilla on verta, mutta katkonaisella äänellä Atreus kertoo, ettei veri kuulu hänelle. Veri tulee Baldurin kädestä, jonka mistelinoksa on lävistänyt. Atreuksen vyöhön kiinnitetty mistelinoksan palanen alkaa purkaa Baldurin ylle langetettua loitsua ja kuolemattomuus hajoaa. Innoissaan siitä, että hän pystyy jälleen tuntemaan vuosien jälkeen, Baldur aloittaa uuden taistelun Kratosta ja Atreusta vastaan. Kamppailu päättyy kuitenkin Baldurin tappioon, ja jumala joutuu taipumaan Kratoksen ja Atreuksen yhteistyön edessä.

Taistelun jälkeen Freya yrittää luoda uutta kytköstä poikansa kanssa viimeisen kerran. Loitsun murennettua Baldur on saanut haluamansa, ja tämän voisi nähdä Baldurin vapauden hetkenä. Kuolemattomuuden hävitessä Baldur on päässyt eroon menneisyytensä taakasta. Freya näkee tämän tilaisuutena rakentaa jotain uutta, mutta Baldur sanoo, ettei hän anna äidilleen koskaan anteeksi. Baldurin mukaan hänen äitinsä täytyy maksaa eliniästä, jonka Freya varasti pojaltaan. Freya on murtunut poikansa katkeruudesta ja tarjoaa omaa henkeään hyvitykseksi rikoksestaan. Baldur ottaa tarjouksen vastaan ja kietoo kätensä äitinsä kurkun ympärille. Jos Baldur tappaa äitinsä, vapauttaako se hänet Freyan vaikutusvallasta? Vapautuksen sijaan näkisin Baldurin sitovan tällä tavoin itsensä vielä vahvemmin menneisyyteensä ja vanhempaansa. Baldur on kirouksestaan vapaa ja pystyisi elämään täydemmin kuin koskaan ennen, mutta siitä huolimatta jumala haluaa kostaa äidilleen. Baldur määrittelee itsensä vieläkin menneisyyden katkeruuden kautta. Tämä kahlitsee Baldurin väkivaltaiseen vanhempainsurman sykliin, joista jumalat *God*

of Warin mukaan kärsivät. Menneisyyden kahleiden ja vihan takia Baldur menettääkin tulevaisuutensa, sillä Kratos astuu väliin ja ottaa Freyn pojan kuritusotteeseen. Baldurin pyristellessä vastaan Kratos sanoo syklin loppuvan tähän, ja että heidän täytyy olla tätä parempia. Tämän jälkeen Kratos taittaa Baldurin niskat ja estää poikaa tappamasta äitiään.

Freya on järkyttynyt poikansa kuolemasta ja sylkee myrkyllisiä sanoja ja kirouksia Kratoksen ja Atreuksen ylle. Kratoksen väkivaltainen teko on Freyalle todiste siitä, että Kratos on vain muutokseen kykenemätön hirviö, joka siirtää vihaansa ja julmuutensa eteenpäin. Kratos toteaa, että jos Freya ajattelee näin, niin tämä ei tunne häntä tarpeeksi hyvin. Freyan asenne muuttuu yhä vihamielisemmäksi ja tämä kysyy, kuinka paljon Atreus tietää isästään. Tämä saa Kratoksen paljastamaan Atreukselle synkimmät osuudet menneisyydestään. Hän kertoo, kuinka hän tappoi monia, jotka ansaitsivat kohdalonsa, mutta myös syyttömiä. Viimeisempänä ja raskaimpana totuutena Kratos myöntää tappaneensa oman isänsä. Kratoksen verentahrima menneisyys ja hirviömäinen luonto näyttäytyy tässä kohtauksessa koko olemuksessaan. Atreus on melankolinen kuullessaan tämän kaiken ja paljastukset saavat hänet pohtimaan, onko kyseessä lopulta jumalan osa. Kratos kuitenkin torjuu traagisen lopun pysyvyyden:

Atreus: Onko tämä millaista on olla jumala? Päättyykö tämä aina näin? Lapset tappamassa äitejään... isiään?

Kratos: Ei. Me olemme sellaisia jumalia kuin me haluamme. Emme niitä, jotka ovat jo olleet. Sinä et tule olemaan se, joka minä olin. Meidän täytyy olla parempia.²¹

²¹ Atreus: Is this what it is to be a god? Is this how it always ends? Sons killing their mothers... their fathers?

Väkivaltainen sykli ja jumalan traaginen elämä on olemassa, mutta se ei ole kiveen hakattu. Valinnoillaan Atreus ja Kratos voivat ohjata polkuaan eri suuntaan kuin Thorin ja Freyan perheet. Vaikka he ovat jumalia, se ei tarkoita sitä, että he ovat samanlaisia kuin muut. Myös hyviä ja epäitsekkeitä jumalia on olemassa. Eksistentiaalismi kuvaa ihmisen absoluuttisesti vapaana olentona, joka tekee itsensä omien valintojensa kautta. *God of War* kallistuu tämän väitteen puolelle niin, että jumalia (kuten ihmisiä) kahlitsee tietty ennalta määrätty olemus, mutta tätä olemusta on mahdollista muovata oman olemassaolon ja valintojen avulla. Kratoksen perintö onkin moniulotteinen: yhdeltä kädeltä Atreuksen olemus jumalana on väistämätön, mutta isänsä opetusten sekä omien valintojensa kautta Atreuksen on mahdollista päättää, millainen jumala hän itse on. Myös ihmiset, joiden vapautta erilaiset rakenteet tai geneettiset syyt voivat rajoittaa, voivat päättää, millaisia ihmisyksilöitä he haluavat olla. Atreus on myös pakotettu tekemään kyseinen valinta, koska hän tulee aina ja ikuisesti olemaan jumala. Hahmojen on myös valittava viisaammin ja oltava parempia kuin edelliset sukupolvet, sillä jumalten tarinoilla on tapana päättyä surullisesti ja väkivaltaisesti. *God of War* on kuitenkin toiveikas ja näyttää, että mahdollisuus muutokseen on olemassa. Ehkäpä seuraavalla keralla skorpionin ei pistä sammakkoa, ja eläimet pääsevät turvallisesti joen yli.

Lähteet

Nordin, Svante. 1999. *Filosofian historia: länsimaisen järjen seikkailut Thaleesta postmodernismiin*. Suomentanut Jukka Heiskanen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Saarinen, Esa. 1994. *Filosofia*. 6. painos. Porvoo: WSOY.

Kratos: No. We will be the gods who we choose to be. Not those who have been. Who I was is not who you will be. We must be better.

Santa Monica Studio. 2005. *God of War I*. PlayStation 2. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio. 2007. *God of War II*. PlayStation 2. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio. 2010. *God of War III*. PlayStation 2. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Santa Monica Studio. 2018. *God of War*. PlayStation 4. San Mateo, California: Sony Interactive Entertainment.

Sartre, Jean-Paul. 1965. *Esseitä I*. Suomentaneet Aarne T.K. Lahtinen ja Jouko Tyyni. Helsinki: Otava.

Sumari, Anni. 2007. *Óðinnin ratsu: skandinaaviset jumaltarut*. Otava: Keuruu.