

TARTU ÜLIKOOL
HUMANITAARTEADUSTE JA KUNSTIDE VALDKOND
KULTUURITEADUSTE INSTITUUT
KIRJANDUSE JA TEATRITADUSE OSAKOND

Piret Tänav

Gooti poeetika arvutimängus “Disco Elysium”

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Janek Kraavi, PhD

Tartu 2024

Sisukord

Sissejuhatus.....	3
1. Gootika.....	6
1.1 Gooti kirjandustraditsioonist.....	6
1.2 Gootika arvutimängudes	8
1.3 Gootika avaldumine arvutimängudes	10
1.3.1 Gooti maailm	10
1.3.2 Gooti žanr ja narratiiv	11
1.3.3 Gooti peategelane.....	12
2. „Disco Elysium”	14
2.1 Mängu sisu ja toimimise kirjeldus	14
2.2 Maailm	17
2.3 Narratiiv	19
2.4 Peategelane	23
Kokkuvõte.....	27
Kirjandus.....	29
Gothic Poetics in the Video Game „Disco Elysium”	31
Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks.....	32

Sissejuhatus

Segamini hotellitoas vedelevad õllepudelid, laeventilaatori küljes tiirleb triibuline lips ja aken on alligaatorinahast kingaga katki visatud. Avausest puhub külma õhku sisse. Nimetu mees on just võidelnud oma keha baasfunktsioonidega, saamaks taas kontakti reaalsusega. Ta ärkab poolalasti põrandal, ega mäleta eelmisest õhtust, õigemini õhtutest mitte midagi. Ainus, mida ta teab, on mõnuainete liigtarbimisele järgnev rõhuv pohmell, mis raskendab tõusmist. Toast väljudes saab nii nimetu mees kui ka mängija, kes teda kontrollib, lahendada hotelli taha poodud palgasõduri mõrva ning taasavastada oma identiteedi ning minevikutaaga. Nii algab Eesti kultuurikollektiivi ja arvutimängufirma ZA/UM loodud rollimäng „Disco Elysium”. Mängu peakirjutaja ja disainer on Robert Kurvitz, peakunstnik Aleksander Rostov ning muusika autor briti alternatiivne rokkbänd British Sea Power.

Paljud võõramaised arvutimängudele septsialiseerunud väljaanded peavad „Disco Elysiumit” (2019) peaaegu et täiuslikuks. Mängijate hinnangute keskmist esitavas Metacriticus antud hinnang 91/100 (Metacritic 2019) ja GameSpoti mängude arvustamiskeskonnas antud hinnang 10/10 (Wildgoose 2021). Mängu kõrget kvaliteeti kinnitab ka fakt, et esimese poole aastaga teenis “Disco Elysium” ligi 7 miljonit eurot kasumit. „Disco Elysiumit” võib seega pidada Eesti arvutimängutööstuse avapauguks, esimeseks suureks edulooks. Eestis pole välismaistega võrreldavat arvutimängude hindamise süsteemi välja kujunenud, kuid positiivselt võeti „Disco Elysiumit” vastu ka vähestes kodumaal ilmunud arvustustes (vt Kruup 2020, Loide 2020, Taavet 2020). ZA/UMi tegevusele, seal hulgas „Disco Elysiumile”, on pühendatud eraldi Vikerkaare number (12/2023). Küll aga on „Disco Elysiumit” üllatavalt vähe uuritud akadeemilistes ringkondades. Semiootika erialal on mängu uurinud Daria Ryzaeva (2021) oma magistritöös “Analysing videogames as a text. Case study: „Disco Elysium””.

Arvutimängu valimine kirjandusliku uurimise objektiks eeldab täiendavat põhjendust. „Disco Elysiumi” mängukogemusest saadud nauding on võrreldav proosanarrativi lugemisest saadava naudinguga. Kirjanduslikkust toetab ka „Disco Elysiumi” vaieldamatu tekstirohkus (mängus on üle miljoni sõna) ning tõik, et suurema osa mänguajast veedab mängija tegelastevahelisi dialooge ja peategelase sisemonolooge lugedes/kuulates. „Disco

Elysium” ei eelda mängijalt ka spetsiifilisi mängijaoskusi (mälu, strateegia, kiirus, täpsus jne) ega ekstensiivseid teadmisi rollimängude tavatoimimisest, vaid on kõigile ligipääsetav. Põhifookuses on lugu ja selle kogemine. Visualiseeritud mängumaailm ja mängija agentsus protagonistil kontrollimisel lisab „Disco Elysiumi” kirjanduslikule baasile uusi kontekste, mis puuduvad tavalise sõnakunsteose uurimise puhul, kuid looline kese säilib ning õigustab kirjanduslikku lähenemist.

Mängu loojatest moodustab samuti suure osa just kirjanike ja kultuuritegelaste seltskond. „Disco Elysiumi” maailma väljatöötamine sai alguse Kurvitza ja tema lähiringi rollimänguõhtutel, kus harrastati Dungeons & Dragons tüüpi rollimänge (Helemäe 2018). 2013. aastal ilmus Kurvitza romaan „Püha ja õudne lõhn“, mis pidi olema proloogiks tervele romaanisarjale. Romaan müüs aga vaid tuhat eksemplari ning romaanisari jäi tulemata. (Wiltshire 2020) Idee tuua „Püha ja õudse lõhna” maailm arvutimängu pärineb Kurvitza pikaajalise sõbra ning „Disco Elysiumi” ühe tulevase rahastaja Kaur Kenderi lastelt, kes väitsid, et: „keegi ei loe raamatuid, tee videomänge” (Helemäe 2018). Romaanide asemel arvutimängu kirjutamine, võimaldas kohaliku turu tagasihoidlikest tiraažidest kaugemale vaadata, siseneda uuele tasandile, rahvusvahelisele mänguväljakule (Urgas 2023: 102).

Kuna arvutimängude uurimine on kirjandusteaduslikul areenil veel suhteliselt uus tulija, seisab entusiastlik mängu-uurija paratamatult vastamisi vaatenurkade paljususega. Kanoniseeritud distsipliinid on ludoloogia ja narratoloogia, kuid mõlemale võib ette heita liiga kitsast fookust, mis keskendub vastavalt kas mängumehhaanikale või loolisusele. See ajendas „Disco Elysiumit” uurima hoopis gooti kirjandustraditsiooni kaudu, jättes vabaduse mitte lähtuda kitsastest arvutimängude uurimise suundadest, vaid valida alternatiivne žanrikeskne kõrvalpilk. Gooti kirjandusžanr on alates selle tekkimisest 18. sajandil jätkuvalt elujõuline ning gootilised elemendid leiavad kasutust paljudes populaarsetes meediumites, nagu film, kirjandus ja arvutimängud. Põnev on jälgida, kuidas gooti elemendid just tänapäeva kultuuris kõlapinda leiavad ning saavad seda „Disco Elysiumi” kaudu näitlikustada. Gootika teemal „Disco Elysiumis” on varasemalt avaldatud ka üks lühike teadusartikkel: „Disco Elysium as Gothic fiction.” (Novitz 2021).

Töö uurimisobjekt on „Disco Elysiumi” arvutimäng, täpsemalt inglise keelse täismahus häälneideldud versioon aastast 2021. Tegemist ei ole „Disco Elysiumi tervikanalüüsiga,

vaid bakalaureusetöö eesmärk on avada „Disco Elysiumit“ gootilikkuse elementide kaudu. Bakalureusetöö põhineb kolmel uurimisküsimusel:

1. Millisel moel on „Disco Elysiumi” maailm gootilik?
2. Milliseid gootilikke narratiiviseid elemente kasutatakse „Disco Elysiumis”?
3. Mis muudab „Disco Elysiumi” peategelase gootilikuks?

Rakendan „Disco Elysiumi” uurimisel kvalitatiivset uurimismeetodit, milles keskendun uurimisobjekti kirjeldusele ja analüüsile. Uurimistöö liigitub laiemalt ka žanrianalüüsiks, mis juhindub gooti kirjanduse ajalooliselt kinnistunud tunnusjoontest. Bakalaureusetöö on jaotatud kaheks peatükiks, millest esimeses, teoreetilises peatükis tutvustan gooti kirjandustraditsiooni ning panen paika gootilikkuse parameetrid, mida kavatsen sisulises analüüsis rakendada. Teises peatükis markeerin lühidalt „Disco Elysiumi” mängu tausta ja sisu ning analüüsin, kuidas on gootilikud „Disco Elysiumi” maailm, narratiiv ja peategelane.

1. Gootika

Gootika peatükis kirjeldan lühidalt gooti kirjandustraditsiooni teket ja ajalugu ning toon välja, millised peamised tunnusjooned iseloomustavad gootilikke tekste. Seejärel tutvustan, gootika ülekannet teistesse meediumitesse, sealhulgas arvutimängudesse, mis võimaldab gootikat hiljem „Disco Elysiumiga” siduda. Peatüki teises pooles kirjeldan maailmaloome, narratiivi ja peategelase eripärasid gootilike arvutimängude puhul.

1.1 Gooti kirjandustraditsioonist

Gooti kirjandustraditsiooni juured asuvad 18. sajandi keskpaigas. Euroopas oli sellel ajaperioodil esilekerkimas valgustusfilosoofia. Tärkav kodanikuühiskond hakkas kaugenema kiriku täielikust ülemvõimust maailma organiseerimisel ning selle asemel hakkas tõusma teaduse ja ratsionaalsema maailmavaate autoriteet. Esimest korda hakati süstemaatiliselt tähelepanu pöörama inimõigustele ja demokraatlikule poliitilisele organiseeritusele. Tegemist oli märkimisväärse väärtushinnangute nihkega, millel on olnud hilisemale kunstile ja ühiskondlikule elukorraldusele tohutu mõju. (Bottig 2014: 1–2, 22)

Gooti kirjandustraditsioon tõukus toimuvatest ühiskondlikest nihetest. Kultuurielus tekkis teadlik soov valgus(tus)ele vastanduda, mille tagajärjel kujunes gooti kirjanduse keskne binaarne opositsioon: valgus vs. pimedus. Esimesed gooti kirjanikud asetasid oma lugude ajalise ja ruumilise mõõtme “pimedasse” keskaegsesse Euroopasse ning gooti stiilis hoonetesse, mis sellel ajaperioodil arhitektuuris domineerisid. (Bottig 2014: 2) Enne žanrinimetuseks kujunemist kasutati gooti terminit halvustavalt keskaja kohta. (Bottig 2014: 21)

Mainitud pimedus vastandus valgustusaja mõistuslike, teaduslike ja turvatunnet pakkuvate suunitlustega, luues selle asemel lagunenuid, ebastabiilseid ja pahedest nõretavaid maailmu (Bottig 2014: 22). Pahede fookusesse tõstmine on üks keskne gooti kirjanduse omadus. Pahelised on gooti peategelased, maailmad. Ka gooti narratiivid keskenduvad tihti pahedele allumisest tingitud probleemidele või nende vastu võitlemise katsetele. Üldjuhul ei ole gooti tegelased pahedega võitluses edukad ning nõrkused ja patud jäävad gooti diskursuses inimloomuse ja maailma toimimise paratamatuks osaks. (Samas: 2) Paljude gooti tekstide ambitsiooniks oli ka vastuseis süütusele ja puhtusele, tahe tuua päevavalgele kõike groteskset ja kõhedusttekitavat, loomulikke impulsse, mida kultuur üritab ikka ja jälle alla suruda (Spooner 2006: 23). Lisaks ühiskondlikele nihetele on gooti

kirjandustraditsiooni mõjutanud ka varasemad liikumised, näiteks romantismiajastu kangelased ja armastusluule. (Bottig 2014: 44)

Esimest gooti romaani on keeruline täpselt kindlaks määrata. Üks levinum kandidaat on Horace Walpole'i „Otranto loss“ (1764), sest selles koonduvad põhilised gooti tunnusjooned, mille kaudu varane gooti kirjandus äratuntavaks muutub (Bottig 2014: 44). Esmaavaldamise hetkel oli teos justkui anomaalia, kirjanduslik katsetus, mille vaateid ja sõnumeid pidas toonane lugeja liialt väljakutsuvateks (Bottig 2014: 21). „Otranto lossile“ lisandus teises väljaandes alatiitel „Gooti lühijutustus“. (Miles 2014: 10) Gooti traditsioon on „Otranto lossist“ saati kirjanduslike ja ühiskondlike nihete tõttu palju teisenenud, kuid gootilikkuse kese sarnaneb selle varase gooti romaaniga ka tänapäeval (Bottig 2014: 47).

Peamiselt koonduvad „Otranto lossi“ varagootilikud jooned patriarhaadi mõjuvõimu ja käänuliste pärimissuhete taustajõuks, kuid siiski pannakse rõhku näiteks pahelisele seksuaalkäitumisele, surma lähedusele, kummituslikele nägemustele müstikale, vastandades neid varagootilikule traditsioonile kohaselt kristlike põhimõtetega. Loo tegevus leiab aset süngel keskajal ning Otranto lossi on kujutatud klaustrofoobse ja labürintlikuna, kutsudes esile mitmesuguseid afektiseisundeid. Juba selles teoses on olemas maailma ja tegelaste pingestatud suhe minevikuga, mis kujuneb üheks gooti traditsiooni kesksmaks omaduseks. Mineviku kujutamist teoses saab tõlgendada üleloomuliku jõuna, mis otseselt minevikku unustada või ignoreerida püüdvaid tegelasi kummitab. (Hughes 2018: 185)

Gooti (semiootiliste) tekstide vormipaljusus ja varieeruvus muudab kindla homogeense kategoriseerimise keeruliseks ülesandeks (Bottig 1996: 14) ning raske on osutada ühele gooti tekstile, mis võtaks kokku kõik olulised gootilikust lõplikult defineerivad elemendid (Krzywinska 2015: 26). Siiski saab väita, et lisaks eelmainitud pahelisusele ja pimeduse/valguse vastandusele saabki gooti kirjanduse defineerimisel lähtuda vastanduste loomise ambitsioonist. Veel üheks oluliseks vastanduseks saab pidada madalat ja kõrget nii ühiskondlikus, majanduslikus kui ka moraalses mõttes. Teised leivnud vastandused on elu/surm, loomulik/üleloomulik, iidne/modernne, realistlik/kunstlik ja teadlik/ebateadlik. Neid vastandusi illustreeritakse gooti teostes kummitusliku ja halvaendelise „teisesuse“ kasutamise kaudu, mille tõlgendus võib olla nii kaudselt kui ka otseselt kummituslik. (Hogle 2002: 9) Nende vastanduste käsitlemist gooti tekstide ruumilise ja narratiivse

ülesehituse puhul on seostatud liminaalsuse mõistega. Gooti tekstides puutub palju kokku nii reaalse kui ka metafoorse üleminikutega ühest ruumist või olekust teise. Näiteks saab gootika kummituslikke elemente pidada liminaalseks, sest nad esindavad surma ja elu vahelist piiriseisundit. (Aguirre 2007: 228–229)

Kummituslik “teisesus” viitab otseselt pingestatud suhtele minevikuga, mida gooti lugudes tihti kohtub. Mineviku kohalolu on tuntav gooti tegevuspaikade mahajäetuses ja lagunemises, mis annab pidevalt aimu tegevuspaiga mineviku hiilgusest või vähemalt parematest aegadest. Otsesemalt kummitavad gooti tegelasi minevikus juhtunud sündmused või avastamata saladused, millega loo jooksul rinda pista tuleb, pakkudes gooti lugudele konflikti loomise malli. Samuti saab minevik ootamatult elustuda ka otseselt kummituslike, üleloomulike ja uskumatute olendite kaudu, mis võimaldab gooti lugudel kergesti usu ja ebausupiire kompida. (Hogle 2002: 2–3) Müstilised ja üleloomulikud jõud võivad olla esitatud vaid ühe häiriva detaili eristamisena tegelasele tuttavlikkust ja kodusest ümbrusest. Sellest tulenevat õudu kirjeldatakse Sigmund Freudi kasutusele võetud saksakeelse terminiga *unheimliche* (ingl k *uncanny*). (Hughes 2018: 151) Selle termini eestikeelseks vasteks on Leo Luks (2018: 181) pakkunud ebaõdus või ebaõdusus, mida fenomenile viidates edaspidi kasutan.

Kust võiks aga leida gootika sajandite ülese vastupidavuse põhjust? Žanri algusaegadest alates on võimalik eraldi kirjeldada gooti žanri taaselustatud vormi, mis järgneb gooti tekstide hiilgeajale ning mille teisenemine on tingitud kultuurilise konteksti nihetest, žanri tuntuse ja tuttavlikkuse suurenemisest, gootika massidese jõudmisest ja uutesse meediumitesse levikust. Taaselustatud gootika või kaasaegne gootika erineb klassikaliselt gootikast suure eneseteadlikkuse astme poolest, mis parodeerib, taasloob ja ironiseerib teadlikult žanri troopide üle. Gootika jätkusuutlikkuse suurim toetav jõud on aga selle turustatavus. Gootika on erinevates vormides alati publikut kõnetanud ning kirjeldava märksõnana müüki suurendanud. (Spooner 2006: 23)

1.2 Gootika arvutimängudes

Gooti traditsioon kandus koos tehnoloogia arenguga üle uutele platvormidele, kõige otsesemalt arvutitesse. Arvutite tulek on märkimisväärne nii klassikaliste gooti tekstide leviku suurenemise kui ka nendest huvitujatele suhtluspaiga pakkumise poolest. (Whittaker 2007: 270–271) Kübertekstidest (*cybertext*) uusimad ja ehk ka kõige olulisemad

on arvutimängud, mille puhul on gooti diskursusesse mahtuvat võttestikku rakendatud arvutimängude arengu algusfaasidest, 1960. ja 1970. aastatel. Oluliseks levikuperioodiks just gootika perspektiivist on 1990. aastate arvutimängude revolutsioon, mil mängude kultuuriline olulisus järsu hüppega kasvas, võimaldades uusi võimalusi gootikaga eksperimenteerimiseks erinevatges mängužanrites. Levinumaks gootilikuks mängužanriks on kujunenud ellujäämise õudusmängud (*survival horror games*), nagu „Resident Evil” sari. Žanriliselt paistavad silma ka varajased esmaisikulised, tegelase vaadet simuleerivad tulistamismängud (*first-person shooter*), nagu „Quake” ja „Doom”. Nende mängude puhul on aga ehk liialt tuntavad vana meedia otsesed ülekanded ning gootilikkuse avaldumine taandub pigem jubedate ja mahajäätud mängukeskkondade kasutusele ja üleloomulike jõudude esinemisele. (Samas: 272)

Siiski pärineb sellest perioodist tänaseni laialdaselt populaarne labürindi ruumitroop, mis on kohal ka eelmainitud tulistamismängudes, ka „Resident Evil” mängusarjas. Alates Pac-Mani (1980) labürindikujulisest ruumist on mänguloojad kasutanud kitsaste koridoridega mänguruume, kus osa mängu ärevust tekitavaks muutmise strateegiast baseerub nurga taga ootavatel ohtudel ning mänguruumi ära eksimise võimalusel. (Luckhurst 2021: 54)

Senise gootilikkuse märkimisväärset laiendust, või uute tehnoloogiliste võimaluste maksimaalselt gootilikku realiseerimist, võib näha 1999. aasta „Planescape Tormenti” nimelises rollimängus, milles käsitletavateks teemadeks on kahetsus, süütunne ja lunastus. Selles mängus loodi edukalt kummastav ja segadust tekitav ruum, mille eesmärgiks oli teadlikult mängijat desorienteerida, kohati isegi nii palju, et „Planescape Tormentil” võis mõjuda peavoolu mängusõbrale raskesti ligipääsetavalt. (Whittaker 2007: 272)

Küll aga on „Planescape Torment” saavutanud rollimängude hulgas kultusklassika staatuse ning mängul on veel tänapäevalgi palju fänne. (Whittaker 2007: 272) Käesoleva bakalaureusetöö teemapüstitusega sobivalt on just „Planescape Torment” nimetatud ühe „Disco Elysiumi” põhilise inspiratsiooniallikana ning paljude mängijate arust on „Disco Elysium” esimene mäng, mis aastakümneid üheks parimaks rollimänguks peetud „Planescape Tormentile” viimaks konkurentsi pakub (Kruup 2020).

Gootilike elementide kasutamiseni jõuavad ennekõike sellised mänguloojad, kes soovivad luua kõikehõlmavat kogemust, sealhulgas tihti ka paeluvat narratiivi. Olemuslikult (ehk mitte ainult kosmeetiliselt) gootilikud on üldjuhul sellised mängud, mis keskenduvad loo

sündmuste kogemisele, keskkonna avastamisele ja karakteritega suhtlemisele, mitte ei eelda oskuslikke klahvi- või hiirevajutusi. Samuti võimaldavad gooti elemendid ja narratiivsed võtted tuua lugudesse üleloomulikke jõudusid, või hirmsaid koletisi, eesmärgiga mängijat hirmutada või temas kõhedust tekitada. Gootika avaldumise mängudes saab kokku võtta nelja fookuse kaudu: loo jutustamise võtted, misantseen, stiil, afekti loomine. (Krzywinska 2015: 27-28)

1.3 Gootika avaldumine arvutimängudes

Gooti arvutimängudes kasutatakse suurel määral kirjandusžanriga ühtivaid võtteid, kuid on märgata ka representatsioonis esineb siiski meediumivahetusega kaasnevat teisenemist. Seetõttu kirjeldan eraldiseisvalt gooti arvutimängude maailmaloomet, narratiivi ja protagonisti kujutamist.

1.3.1 Gooti maailm

Gootimõjulistele mängudele on iseloomulik spetsiifilise misantseeni loomine ja visuaalse stiili kasutamine. Gootilik kohalik hõlmab tihti kummituslikke, mahajäätud, räsitud ja kõhedust tekitavaid paiku, mida saab kokkuvõtvalt nimetada ebaõdusateks paikadeks. Paljud gootilikud mängud leiavad aset näiteks kummitavates lossides, metsades, surnuaedades, mahajäetud majades, pööningutel ja keldrites. Puhtalt kohalik ei pruugi aga pinnapealselt gootilikust viitest kaugemale ulatuda. Gootiliku mängu puhul on seega eriti oluline visuaalne stiil ning valguse ja varju kasutamine. Tihti on gootilikes mängumaailmades valgustatud ainult osa ekraanist, suurendades visuaalset kontrasti ning teadmatust pimedasse jäävate elementide osas (*chiaroscuro*). Levinud on tuhmide ja summutatud värvipalettide kasutamine ning hoidumine värvikatest ja silmapaistvatest detailidest. Oluliste objektide rõhutamiseks mängitakse objektide mõõtmete või valguse ja varjuga. Samuti kirjeldatakse olulisi objekte tekstiliselt, nende füüsilise kuju ekspressiivse representeerimise asemel. (Krzywinska 2015: 29–30)

Heli kasutatakse sageli misantseeniga koosmõjus, võimendamaks maailma kogemist ja elemente (Krzywinska 2015: 31). Heli all pean silmas nii heliefekte (nt kõndimine, asjade liigutamine, uste avamine, taustahelid nagu vee voolamine, lehtede sahin jne) kui ka muusikalist kujundust. Gootiliku helikujundusvõte on ka vaikuse rõhutamise, mis suurendab nii narratiivselt põnevate kohtade mõju kui ka ängistavat efekti (Krzywinska 2015: 31).

Eelkirjeldatud maailma loomise vahendid koosmõjus narratiivi ja tegelastega on ennekõike kasutusel mängijas afektiivsete-emotsionaalsete seisundite esilekutsumiseks. Gooti mängudes tahetakse tihtipeale mängijas tekkitada halvatust (*paralysis*), klaustrofoobiat, peapööritust, segadust, üksindust, hirmu, ebamugavust ja desorientatsiooni. (Krzywinska 2015: 30) Gootika paljastab kõigis peituvaid hirme ja ärevust ning annab tööriistad nendest lähtuvaks stiliseeritud jutustamiseks (Spooner 2006: 8). Gootiliku maailmaloomingu muudavad terviklikuks gootiliku narratiivi ja peategelase loomise võtted, mida järgnevalt kirjeldan.

1.3.2 Gooti žanr ja narratiiv

Arvutimängude žanrimääratlus on keeruline ettevõtmine, sest žanri määratlevaid asjaolusid on mitmesuguseid ning need kipuvad üksteisega vastuollu sattuma. Žanri saab määratleda näiteks üldiste kultuuriliste märksõnade kaudu, mis aitavad mängu paremini müüa (nt. õudus, detektiiv, fantaasia, anime jne), mängumehhanika ja ülesehituslike eripärade kaudu (nt. strateegiamäng, rollimäng, tulistamismäng, avatud maailmaga mäng jne) ning looliste eripärade kaudu. (Fernández-Vara 2015:67–69) Otsustasin „Disco Elysiumi” puhul eristada kahte žanrijaotust, üks lähtub mängumehhanikast ja ülesehitusest ning teine mängu narratiivist. Lähtudes arvutimängude mängumehhanilisest žanrijaotusest saab „Disco Elysiumit” pidada rollimänguks (*RPG: role-playing game*). Eraldi vaadeldav on mängude looline žanrijaotus, mis on võrreldav kirjanduslike žanrijaotustega. „Disco Elysiumi” looline žanr saaks olla näiteks detektiivilugu, lähtudes baasinfost, et peategelane on politseinik, kes lahendab juhtumit, või minu argumentatsioonile vastavalt hoopis gootilik lugu.

Mängudele on loomuomane liikumine lõpplahenduse, võidu, arusaamise suunas, mis muudaks mängu jooksul kogetu tähenduslikuks ja terviklikuks. Gootilike lugude puhul on aga võidust ja rahulolust tihti suurem fookus kaotusel, valul ja melanhoolial. Rahulolu pakkuva võiduka-oleku puudumine esitaks aga väljakutse gooti mängu primaarsele mängulikule olemusele, seega peab kuidagi saama ka gootilikke võite või lõpplahendusi kirjeldada. Seda saab teha näiteks võitu ümberdefineerides, mille kaudu melanhoolne resultaat võimaldab mängu jooksul kogetul siiski kõlana jääda. Tihti jääb gooti narratiivi lõpuks kõlana elutahe ja edasi pürgimine uskumatutest tagasihoidvatest oludest või jõududest hoolimata, mida saab samuti võiduna tõlgendada. (Krzywinska 2015: 33)

Gooti mängu narratiivi kulgu mõjutab suurel määral ka suhe surmaga. Surm või läbikukkumise mehhaanika (*fail-state*) on mängudes tihti pigem funktsionaalse kui üldfilosoofilise tähendusega. See tähendab, et surma (läbikukkumise) kaudu antakse mängijale märku, et on vaja uuesti/teisti/paremini proovida. Surm on mängus selleks, et eraldada tegevust ja selle uuesti proovimist. Gooti mängude puhul saab aga väita, et kui surmale on asetatud lisaks funktsionaalsele väärtusele ka filosoofiline, sisuliselt oluline väärtus, siis suureneb mängu gootilik kese. Näiteks võib surm olla lõplik läbikukkumise olek, mis eeldab mängu uuesti alustamist, järgneb surmale tegelase teekond teispooluses jne. (Krzywinska 2015: 34–35) Gooti narratiivi puhul on oluline fookus ka protagonistri eripäradel.

1.3.3 Gooti peategelane

Rollimäng annab mängijale võimaluse kehastada tegelast ning käituda, nagu mängija oleks selle tegelase maailmas (Burn 2023: 318). Rollimängu juured asuvad *Dungeons & Dragons* tüüpi lauamängude juures, kust pärinevad rollimänge iseloomustavad narratiivne avatus, täringuveeretuste mängusüsteem ning võitlusmehaanika. Samuti iseloomustab rollimängu mängija agentsus tegelase loomisel nii kosmeetiliselt, näiteks tegelase välimuse valimine, kui ka sisuliselt, näiteks tegelase oskuste ja iseloomu valimine. Rollimängud saavad pakkuda nii üksikmängu kogemust kui ka võimalust internetimaailmas sõprade või võõrastega koos mängida (*MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-playing Game*). (Burn 2023: 319)

Gooti peategelase tuum peitub klassikalise kangelase inversioonis, ehk gootilike lugude fookusesse asetatakse vastuoluline karakter, kes on kaugenenud kangelaslikkusega seostuvast suursugusest headusest ja võimekusest. Narratiiv suunab ebasümpaatsele kangelasele kaasa elama, isegi kui tal puudub kangelase või peategelasega seostuv iseloom või oskustepagas, vastandudes seeläbi otseselt klassikalisele võidukale kangelasele. (Krzywinska 2015: 28)

Üksinteraktiivse (*single-player*) mängu põhiline valuuta on tegevusvõimekus ehk agentsus. See tähendab, et kontrollitav tegelane saab maailma, tegelaste ja iseendaga suhelda ning muutusi esile kutsuda. Agentsust saab seega näha interaktiivse mängu tuumse elemendina. Ometi on gooti mängudele omane just agentsuse taandamine, selle varieeritud doseerimine. Mängija kontrollitav tegelane peab mängumaailma navigeerima näiteks ilma

relvadeta või muude esemeteta, millega oma agentsust ja kangelaslikust tõestada. Sel juhul võib ohu korral olla ainsaks lahenduseks võitluse eest põgenemine, võimaluseta vastast alistada. Tegelane muutub gooti mängus subjektiks, mitte valdajaks, kutsudes esile frustrerivat abitust või suisa hullumist nii tegelases kui ka mängijas. Selle kaudu tulevad esiplaanile eelmainitud klaustrofoobia ja muud afektiivsed seisundid, mille loomine on gooti mängude üks põhieesmärke. (Krzywinska 2015: 33)

2. „Disco Elysium”

„Disco Elysium” koosneb põhinarratiivist ning ligi 30 valikulisest harunarratiivist. Osad harunarratiivid seostuvad otseselt põhinarratiiviga, võimaldades seda sujuvamalt läbida, kuid paljud võimaldavad lihtsalt „Disco Elysiumi” maailmas aega veeta. Harunarratiivid on olulised seetõttu, et nendes peituvad paljud „Disco Elysiumi” kõige põnevamad hetked, samuti ka mitmed gootilikkust toetavad elemendid. Ainult põhinarratiivile keskendumine oleks ebaausalt kitsas vaade mängu tervikule. Selleks, et edasine analüüs oleks kergemini hoomatav annan lühikese ülevaate põhinarratiivist ning toon näiteid põnevatest harunarratiividest. Peatükk jätkub „Disco Elysiumi“ konkreetsete elementide, maailma, narratiivi ja protagonisti analüüsiga gooti perspektiivist.

2.1 Mängu sisu ja toimimise kirjeldus

Mängija kontrollib Harrier (Harry) Du Bois nimelist mälukaotuse all kannatavat detektiivi, kellele on antud ülesandeks lahendada Whirling-In-Ragsi nimelise hotelli taha puu otsa poodud palgasõduri mõrv. Palgasõdur töötas Wild Pines'i laevandusettevõttes, mis on tööjõukonfliktis kohaliku sadamatöötajate ühinguga. „Disco Elysium” leiab aset fiktsionaalses Martinaise'is, mis on lagunev mereäärne osa Revacholi linnast. Loodud on alternatiivne reaalsus koos tausta ja ajaloo, mis ulatub mängus liikumiseks avatud ruumi piiridest kaugemale ning peegeldab reaalse maailma probleeme, ajalugu ning poliitikat. Lisaks põhinarratiivile – palgasõduri mõrva lahendamisele – saab mängija avastada mitmeid valikulisi harunarratiive ning kujundada mängu jooksul protagonisti iseloomu detektiivina, avastada tema minevikutaaka ning defineerida protagonisti poliitilisi vaateid.

Peategelane lahendab juhtumit koos teise jaoskonna detektiivi, Kim Kitsuragiga. Koos liigutakse linnas ringi, vesteldakse teiste tegelastega, kogutakse asitõendeid ning lahatakse laipa. Kui tapetu identiteet selgub, paistab, et surmas on süüdi seltskond omakohut harrastanud sadamatöötajaid, kes kutsuvad ennast Hardie poisteks. Nende motiiviks on teadmine, et palgasõdur oli seksuaalselt ära kasutanud ühte hotellikülalist. Lõpuks selgub, et palgasõdur oli juba enne poomist surnud (võimalik on leida ka kuul, mis viitab tulistamisele) ning kohalikud pinged saavutavad haripunkti juhita jäänud palgasõdurite ning Hardie poiste vahelises tulevahetuses. Peale seda selgub, kust pärines palgasõduri tapnud kuul.

Tulistajaks osutub neljakümne aasta taguses kommunistliku pöörde katses osalenud sõdur Iosef, kes on kõik need aastad üksi mahajäetud saarel elanud ning kapitalistliku maailma tõttu kibestunud. Kui Iosef sattus oma vintpüssi sihikust linna uurides vahekorras oleva palgasõduri peale, kes esindas tema meelest kõike, mis maailmas valesti oli, tappis ta palgasõduri ootamatus vihahoos.

Detektiivid vahistavad Iosefi ning samal hetkel ilmub põõsastest nähtavale üks mängu jooksul korduvalt mainitud krüptiididest (hüpoteetilised või mütolooilised olendid) – Insulindian Phasmid. Krüptiidi reaalne olemasolu on uskumise küsimus. Harryl võib õnnestuda krüptiidiga südantsoojendav telepaatiline vestlus pidada, millest selgub, et krüptiidi eritavad kemikaalid võisid Iosefi kinnisideede tekkimisele ja kibestumisele kaasa aidata. Seeläbi on krüptiid justkui mõrvasündmuse algkäivitajaks. Krüptiid ei suuda mõista Harry ebastabiilset psüühikat, kuid talle avaldab muljet Harry võime kõigest hoolimata edasi eksisteerida. Harry saab krüptiidiga vestlusest lohutust ning lootust, et ta suudab veel oma elu riismed kokku korjata ning minevikus juhtunust edasi liikuda.

Kui Harry jõuab tagasi Martinaise'i, ootavad teda kolleegid politseijaoskonnast. Üheskoos reflekteeritakse mängu jooksul toimunu üle, selle üle, kuidas õnnestus juhtumi lahendamine ning lahenes Hardie poiste ja palgasõdurite tulevahetus. Parimal juhul on töökaaslased optimistlikud, et Harry'st võib veel detektiivina asja saada. Samuti selgub selle vestluse jooksul, et Harry kihlatu jättis ta aastaid tagasi maha, mis vallandas tema keskeakriisi ning viis ta ennasthävitava käitumiseni, mida on mängu jooksul näha olnud.

Järgenvalt esitan loetelu põnevamatest „Disco Elysiumi” harunarratiividest ning võtan nad lühidalt kokku. Valisin sellised, millele ka analüüsis viitan.

1. Leia oma ametitõend:

Selle harunarratiivi jooksul on võimalik üles leida oma hävitatud ametiauto. Pärast mõtlikku ootamist, kuni auto lume seest välja sulab, saab selgeks, et protagonist ise oli see, kes autoga lumehange sõitis ning selle kasutuskõlbmatuks muutis. Hävinenud autost tuleb välja ka kadunud ametitõend ning märkmik kirjeldustega protagonist eelnevast detektiivitööst.

2. Krüptozooloog Morell:

Protagonist kuulub ööbimiskohas olevalt daamilt Lenalt, et tema krüptozooloogia (hüpoteetilisi olendeid uuriv teadus) entusiastist abikaasa on juba mitu päeva kadunud ning protagonist saab ülesandeks püüda teda leida. Selle harunarratiivi kaudu saab põhjuse avastada seni suletud olnud kalastusküla ning Morelli leidmise korral saab lisainfot krüptiidide kohta. See narratiiv toimib sissejuhatusena mängu lõpustseenile, milles võib õnnestuda ühe krüptiidiga kohtuda ning vestelda.

3. Kilo pooleks Cunoga:

See harunarratiiv võimaldab avada ühte „Disco Elysiumi” armastatumat ja ka vihatumat kõrvaltegelast: narkomaanist ropusuulist lapstegelast Cunot, kes palub sul oma narkouimas isa käest aineid varastada ning pärast need temaga pooleks teha. Tekib moraalselt proovilepanevas võimalus last lüüa või temaga koos narkootikume teha.

4. Leia oma relv:

Selles harunarratiivis paljastab sadamatöötajate ühingu juht Evrart Claire, et teab, kelle käes on protagonistil relv. Selleks isikuks osutub mentaalselt haige naine Pigs, kes harrastab politseiniku kostüümimängu. Relvaotsingud viivad protagonistil Pigsiga vastuseisu, mis näitab südantlõhestaval moel, milliseks vaesus ja elu Revacholis kellegi muuta võivad. Protagonist saab valida, kas olla naisega halastamatu või andestav.

5. Hukule määratud äripinnad:

Harryl tekib võimalus uurida Avanevad mitmete Whirling-In-Rags'i läheduses olevate läbikukkunud äride taustalugusid vestelda paljude põnevate tegelastega. Kõige olulisem on ehk needuse narratiiv raamatupoe omaniku ja tema tütreaga, mis võimaldab kahelda müstiliste fenomenide võimalikkuses. Sarnaselt põnev on läbikukkunud arvutimängufirma leidmine, mis kirjeldab mänguloomise valupunkte ning tõstab „Disco Elysiumi” eneseteadlikkuse astet.

2.2 Maailm

„Disco Elysiumi” maailmana tõlgendan ruumi, kus mängija liikuda saab, mis sisaldab nii visuaalseid, helilisi kui ka tekstiliselt kirjeldatud osi. Järgnevas peatükis selgub, kuidas on gootilikud Martinaire'i ajalugu ja pärimus, seal liikuvad inimesed ning nende elukeskkonna ülesehitus.

„Disco Elysiumi” visuaalse maailma loomiseks on kasutatud tuhmides, vaigistatud toonides värvipaletti, mille kunstiline presentatsioon ammutab inspiratsiooni õlimaalitehnikast. Tegelaste ja maailma esitus on stiliseeritud ning ei pretendeeri reaalsuse illusioonile: pigem on pintsli tõmbeid rõhutatud, jättes mulje, et peategelane saab justkui kunstiteose sees ringi kõndida. Samuti on dünaamilised maailma valgus ja vari, muutes Martinaire'is jalutamise kogemust märkimisväärselt, vastavalt sellele, millisel päeva hetkel ringi liigutakse. Lisaks päeva ja öö tsüklile on „Disco Elysiumis” mitmeid piirkondi, mida saab avastada ainult taskulambi abil, mis teeb objekte nähtavaks vaid kitsas valgusvihus. Nendes piirkondades on kasutusel gootilikule mänguloomisele iseloomulik valguse ja varju kujutamise meetod, kus nähtavad on ainult osad objektid, suurendades hirmu ja teadmatust pimedas asuva ees. Näiteks on ühes mängumaailma piirkonnas, hukule määratud ärikvartalis (*doomed commercial area*), ekstsensiivne keldrirägastik, kus iga nurga taga on mõne aastate jooksul läbikukkunud äriettevõtmise jäänukeid või kommunistliku revolutsiooni aegseid relvi. Nõrgalt valgustatud ekraani tõttu võib ruumis kergesti ära eksida ning uuritavad nurgatagused tekitavad mängijas kõhedust.

„Disco Elysiumi” muusika autoriks on alternatiivne bänd British Sea Power, kes lõi „Disco Elysiumi” maailma meeleolu kujundamiseks eraldi albumi. Mängu muusika on nukker ja nostalgiline, meenutab midagi, mida oleks nagu varem kuulnud, aga täpselt ei tea, kust. See toob fookusesse pingestatud suhte minevikuga, millest mängumaailm ja selle tegelased lahti lasta ei suuda. Harrier Du Bois' diskomuusika lembus on samuti selle minevikutaaga võrdkuju. Disko kui muusikažanr tähistab suurt kultuurilist revolutsioon, mis põles ruttu läbi. Sarnaselt võib Harrier vaadata näiteks ennast ja oma elu, seetõttu ta diskol surra ei lasegi.

Vastavalt gootilikule mänguloomise ideestikule ei ole mängumaailmas olulised esemed ja sündmused tihti täielikult animeeritud, st nende detaile ei ole visuaalselt representeeritud. Paljud linnasolevatest monumentidest, hoonetest ja esemetest võimaldavad mitmesuguseid

interaktsioone ning nende kohta saab lugeda pikki ja värvikaid kirjeldusi. Valitud kohtade animeerimine muutub seega ootamatuks ning laseb grandioossetel animatsioonidel mängu kogejat üllatada. Osalt võib vähene sündmuste animeerimine olla tingitud produktsiooni rahalisest kitsikusest, kuid maailmas oleva tekstiline kirjeldamine võimaldab sellega dialoogi astuda. Maailmaga suhtlus on „Disco Elysiumis” seega võrreldav tegelaste või protagonistide siseste dialoogidega kirjanduses.

Põhinarratiivi ning harunarratiivide jaoks oluliste esemete avastamine ei toimu lineaarses järjekorras. „Disco Elysiumi” avatud maailm (osadele piirkondadele ei ole kohe alguses ligipääsu, see tuleb eesmärke täites välja teenida) ei paista silma oma suurusega rollimängude kontekstis, kuid kompenseerib oma väiksust sopilise ja labürintliku struktuuriga. Mitmed tänavad käivad ringiratast ning suubuvad teiste ringjate struktuuride osadesse. Kõndida saab ka väljaspool etteantud teeradasid, mis võimaldab jooksvalt vaadata, kuhu välja jõutakse. „Disco Elysium” võib alguses mõjuda ehmatavalt ja raskesti hoomatavalt, suisa desorienteerivalt ning lõplikku ülevaadet igast mängumaailma sopist ei pruugigi tekkida. Ka mängu kaart ei anna konkreetset teejuhti, mille järgi olulisi tegelasi või esemeid üles leida. Mängijal on seega vastutus orienteerumine ära õppida ning sellega kaasnevate frustratsioonidega toime tulla.

Martinaise'i linnaosa on alates sellest, kui protagonist saab linnatänavatel vabalt ringi kõndida, silmnähtavalt marginaalne ja õnnetu koht. Majad on räämas, lagunenu, käepäraste vahenditega kokku klopsitud, midagi tõeliselt uut ja uhket ei paista kusagilt. Eriti nukker on mängu teises pooles avanev kaluriküla, kus elab enamik täielikku vaesusesse tõugatud elanikkonnast. Paljud sealsed majad on täiesti mahajäetud, täidetud jälgedega kunagisest elust. Linnaosa paikneb eraldatud poolsaarel, mis jääb arenumatest ja edukamatest piirkondadest kaugele. Puuduvad stabiilsed võimuinstitutsioonid ning vahab kuritegevus ja mõnuainete liigtarbimine.

Eriti gootilikud on kaks Martinaise'i piirkonda: mahajäetud gooti kirik ning hukule määratud ärikvartal. Hukule määratud ärikvartalis on lisaks eelmainitud labürintlikule ülesehitusele ka otsene kohtumine müstikaga, ähvardava “teisesusega”. Nimelt usub sealse ühe ainsa toimiva äri, raamatupoe omanik, et kvartal on neetud ning selle keldris elab deemon, kelle pärast ükski äri kaua vastu ei pea. „Disco Elysium” ei võta müstilise needuse osas kindlat seisukohta. Protagonistil on võimalik keldrit uurida ning avastada

sealt veel üks toimiv rollimängutäringute äri, kuid vestlustest maja omanikega ei avaldu raudset selgitust kvartali ebaedust. Needust saab tõlgendada osana linna üldisest majanduslikust taandarengust. Kuidagi ei saa aga välistada reaalse needuse olemasolu.

Kaluriküla piirkonnas on klassikalise gooti arhitektuuriga mahajäetud kirik, näitamaks, et normeeritud religioonil ei ole lagunenu mängumaailmas mõjusat kohta. Narkosõltlastest pidutsejad paluvad protagonistile abi kirikusse sisse pääsemisel, et sinna ööklubi asutada. Kirikust leiab eest helilainete uurija, kelle arvutuste kohaselt asub kirikus ala, kus puuduvad helilained. Sellest kõikehõlmavast vaikusest toitub müstiline "krabi-mees", kes ronib mööda kiriku konstruktsioone üles-alla. "Krabi-mehe" olemasolu võib olla pohmellijärgne luul, tema üliinimlikke võimeid saab kirjutada aastatepikkuse narkootikumidesõltuvuse arvele ning samal ajal võib teda näha kui päriselt müstiliste võimetega tegelast, kes võib protagonistile selgitada varjatud maailma tõesid. Gooti kirikus ringi jalutades on tunne, et keegi jälgib protagonistit. Sama tunne kandub üle ka mängijale. "Krabi-mees" ja kiriku üleüldine meeleolu on kirjeldatavad gootilikult ebaõndsusena.

2.3 Narratiiv

„Disco Elysiumit” saab turunduse, keskse mõrvaloo ning peategelase politseinikuidentiteedi põhjal kergesti kategoriseerida detektiivrollimänguks, mille narratiivsed võtted ja kasutatud troobid on sarnased krimiromaanides esinevatega. Selline eelhäälestus võib mängu kogejas tekitada vastava loo ootuse. Seega on esmalt vaja selgitada, miks ei ole siinkohal tegemist klassikalise detektiivnarratiiviga, kui siis ehk noir-krimi hübriidiga. See võimaldab tuvastada gootilikud narratiivsed valikud, mis lubavad rääkida „Disco Elysiumist” kui gooti traditsiooni alla kuuluvast loost.

Klassikalisele detektiiviloole on iseloomulik müsteeriumi üksikasjade järkjärguline avastamine, mis kulmineerub lahendusena, mida on loo kogejal võimalik enne loo lõppu ära arvata. Eeldust, et loo kogejal on antud piisavalt palju informatsiooni, et uuritava juhtumi süüdlane enne loo lõppu ära arvata, nimetatakse ausaks mänguks (*fair-play*). Klassikalistes detektiivmängudes nagu „Sherlock Holmes: Crimes and Punishment” (2014) antakse mängijale võimalus mängu kulminatsiooni hetkel kogutud informatsiooni põhjal ise lahendust ja/või süüdlast pakkuda. Samuti peaks loo uuesti kogemisel olema võimalik süüdlasele viitavaid vihjeid märgata ning lõppu teades ümberkontekstualiseerida,

et kõlama jääks rahulolu tähelepaneliku lugemise ja lahenduseni jõudmise üle. Seda juhtumi lahendamise agentsusust saab pidada detektiivikirjanduse traditsiooni alla kuuluvate lugude defineerivaks elemendiks. (Novitz 2021: 33–34) Detektiivikirjandusel on kindlalt raamistatud ülesehitus, mis on žanri algusaegadest alates toiminud kindlate reeglite järgi. Kõlama jääb põhiidee, et protagonist ning tema kaudu ka loo kogeja on piisavalt võimekad loogilised mõtlejad, et pakkuda juhtumile/probleemile otsene, vettpidav lahendus, loo kogemise rahulolutunne ei tohi saada raputatud juhusliku tegelase ülestunnistusest või seni ebaolulise karakteri kujunemisest süüdlaseks. (Judge 2019)

„Disco Elysiumi” põhinarratiiv on võrreldes harunarratiividega lineaarsem. Valikuvõimalused ei puudu ka siit: nii mõnegi tõendi kogumisel saab valida mitme lähenemise vahel ning läbimänguti võib erineda tõendite kogumise järjekord. Isegi kui paljud võimalikest asitõenditest jäävad kogumata, jõuab mäng alati samasse punkti välja. Samuti kujuneb mängu lõpplahendus – palgasõduri mõrva pani toime desertöör hüljatud saarel juhusliku armukadeduse ja kommunistliku revolutsioonikitse järgse kibestumuse väljendusena – millekski, mida ei ole mängijal kuidagi võimalik ette näha, omal käel ära lahendada. Desertööri kibestumuse juured on aastakümnete taguse kommunistliku revolutsioonikitse juures, mille jälgi ja järelkajaid on mängu jooksul võimalik avastada, kuid revolutsioon ei seostu läbinähtavalt mängu sündmuste toimumise hetkel olulisena näivate poliitiliste ja ühiskondlike konfliktidega. Seega kaotavad paljud senikogutud asitõendid ning vastuseta küsimused mängu kulminatsioonihetkel suure osa oma senisest olulisusest ning tähendusest.

Narratiivne valik, tuua mõrvaloo lõpus sisse uus, senitundmatu süüdlane, kelle olemasolu kohta puuduvad otsesed vihjed või eelhäälestus, on paljude „Disco Elysiumi” kriitikute meelest vastuoluline ning röövib vaieldamatult värvikalt narratiivselt teekonnalt rahuldava lõpplahenduse, tekitab otsesest pettumust (Novitz 2021: 34). Kuna antud valik on otseses vastuolus detektiivikirjanduse alustaladega, tekib paratamatult kahtlus, et mängukirjutajateambitsioon võis olla hoopis kuskil mujal.

Esmalt on detektiivilugu „Disco Elysiumi” vaadeldav kui raamistik, mis annaks mängijale põhjuse mängumaailma avastada ja selle tegelastega suhtlede ning seeläbi oma tegelast kujundada. Just valikulised harunarratiivid ning mängumaailma nurgataguste avastamine on aga „Disco Elysiumi” kõige põnevamaks osaks, mida lineaarsem põhilugu toetab. Kui

ka põhinarratiiv oleks lõputult hargnev, võiks planeeritult kaootiline paljusus muutuda täiesti hoomamatuks ning mängijad võiks lõpututest valikuvõimalustest väsida. Tahtes luua detailirohket, ajalooküllast ja avastamisrõõmu pakkuvat maailma, on puhtpragmaatiliselt loogiline luua sellele maailmale lineaarne ja hoomatav telg, mis mängija vaid kosmeetiliselt varieeruva lõpplahenduseni juhatab, eeldusel, et teekonna jooksul on lastud ennast kaasa haarata kõigest, mida Martinaire'i linnaosal pakkuda on.

„Disco Elysiumi” jahmatav lõpplahendus on tõlgendatav kui postmodernistlik mäng detektiivikirjanduse ettemääratud malliga, mille taustalt jääb kõlama ilusasti kokkusõlmitud lõpplahenduste ebatõenäoline lahtirullumine elulistes situatsioonides. „Disco Elysium” justkui näitlikustaks, seda kui vähe on üksikisikul kontrolli terve minevikutaagaga linnaosa sündmuste üle (Judge 2019). Võõrast jaoskonnast saadetud kaheldava võimupositsiooniga politseinik ei saakski nendes oludes nüansirikast mõistatust lahendada, ilma et lahendus talle lihtsalt öeldes sülle ei kukuks. Kui detektiivilugu otsib loogilist korraloomist, siis „Disco Elysium” andub maailma toimimise ebaloogikale täielikult.

Lõpplahendus, olles teadlikuks võtteks formuleeritud, ei muuda lõpplahendust ennast vähem pettumust valmistavaks. Lähtudes gooti traditsiooni kummitusliku minevikutaaga troobist, saab mõrva toimepanijat, kommunistliku revolutsiooni mõtteviisi esindavat desertööri vaadelda mitte kui üksikisikust mõrvarit, vaid revolutsiooni kummitusliku jälje personifikatsiooni. Revolutsioonigaegsed relvad, sõdurite lagunened laibad, kuuliaugud erinevatel seintel, on ainult mõned näited paljudest revolutsiooni jälgedest, mida mängu jooksul Martinaire'ist leida võib. Desertöör võtab kokku selle varju, mis kõigil linnaelanikel ka nelikümmend aastat hiljem endiselt pea kohal ripub. Martinaire ei ole revolutsioonist endiselt taastunud nii majanduslikult, ühiskondlikult kui ka poliitiliselt, isegi kui mängu toimumise ajal pistetakse rinda näiliselt teistsuguste kohalike poliitiliste konfliktidega, nt töajookonflikt Wild Pines'i laevandusettevõtte ja sadamatöötajate ühingu vahel. Sellisel moel kujuneb mõrvari leidmine poeetiliseks selgituseks ühe linnaosa minevikust ning võimetusest selle taagast lahti lasta.

Kui (arvuti)mängu puhul on oluline liikumine võidu ja rahuldava lõpplahenduseni, siis võiks „Disco Elysiumi” protagonistilt samuti mängu lõpus märkimisväärseid saavutuseid oodata. Mängu lõpus jõuab peategelane tagasi oma kolleegide juurde tema

politseijaoskonnast. Koos eritletakse juhtumi kulgu ning kolleegid hindavad karmilt peategelase valikuid. Lõpuks selgub Harrieri edasine saatus. Paljudes variantides suundub ta lihtsalt tööle tagasi. Herolise saavutusena ei mõju ükski lõppudest ning kõlama jääb hoomamatutest raskustest hoolimata lihtsalt edasielamine, millega mängija haakuda saab. See teadmine on tõlgendatav gootilikult melanhoalse võiduna.

Enne lõpplahendust on võimalik 12 viisil surra. Iga surmaga on kaasas juhtunut kirjeldav ajalehepealkiri. Esimene võimalik surm võib juhtuda kohe mängu algustseenis, kui Harrier üritab pöörleva laetiiviku küljest oma lipsu haarata. Surmaekraan ei tähenda, et mängija pole olnud piisavalt osav ning, et ta peaks saama kohe uuesti proovida. Surmaekraan on „Disco Elysiumis” esitatud lõplikuna, kuigi mängu piisavalt tihti salvestades ei pea teekonda täiesti algusest alustama. Siiski pole tegemist ka mängude tavalise surmakäsitlusega, kus surm eristab ühte katset mingit tegevust läbi viia teisest katsest. „Disco Elysiumi” mõneti abstraktsed või isegi absurdsed surmavõimalused peegeldavad inimelu kaduvust ning näitavad, kuidas kõik võib igal hetkel otsa saada, andes surma-olekule „Disco Elysiumis” gootilikult filosoofilise mõõtme.

Lisaks senimainitule on abstraktsema gootiliku narratiivse võttena „Disco Elysiumis” kasutusel paljusid tegelaste ja objektide rohkust ning eriti maailma ja tegelaste sisukust, viib olukorrani, kus peaagu alati on ekraanil midagi, millesse ennastunustavalt süveneda. Isegi kui mängija kasutuses on täitmist ootavate ülesannete nimekiri ning kaart, mis näitab, kus asuvad täringuveeretused, mida saab (uuesti) proovida, kujuneb paljude mängijate esimeste mängupäevade strateegiaks Martinaire'i mõneti sihitu avastamine, mille käigus leitakse pooljuhuslikult nii põhinnarratiivi asitõendeid kui ka valikulisi harunnarratiive. Sihituse ja segaduse tunne maailma avastamisel on teadlik valik, mis suurendab mängija huvi maailma vastu ning tekitab agentsuse illusiooni, et maailma saab omal käel, enda valitud järjekorras avastada. Samuti suurendab paljusid koosmõjus maailma labürintiliku ülesehitusega otseselt desorientatsiooni tunnet, mille loomine on gootiliku mängu üks eesmärke.

Ka tegelastevahelistes dialoogides kohtume gootiliku paljususega. „Disco Elysium” erineb paljudest rollimängude dialoogikonstruktsioonidest sellega, et pole üheselt markeeritud olulised, narratiivi edasiviivad vastusevariandid. Eraldi on markeeritud täringuveeretuse taha lukustatud valikud, kuid paljude vestluste puhul ei ole lihtne aru saada, milline on

“õige” parimat tulemust pakkuv vastusevariant. Paljud tegelasterohkete rollimängude mängijad kasutavad vestlustes kõigi võimalike vestlusvalikute katsetamist, et näha võimalikult palju sisu, mida mängul pakkuda on. „Disco Elysium” seisab sellele strateegiale otseselt vastu. Vastavalt situatsioonile võivad kohatud vastusevariandid lukustada edasise vestluse mõne tegelasega või viia ka protagonististi surmani. Vestlustes orienteerumine on „Disco Elysiumi” sõnade arvu arvestades mängu keskne osa, mida lugedes veedab mängija suure osa oma ajast. Paljude variantide vahel valimine võib kaasa tuua päriselt narratiivi muutvaid tagajärgi, kus õiged ja valed vastused ei ole mustvalgete poolustena eristatud. Dialoogidesse on segatud moraalset ebamäärasust, poliitilisi valikuid ja enda politseenikutüübi defineerimist, mis võib küll mõjuda gootilikult desorienteerivalt, kuid on valikuvõimaluste rohkust arvestades tehniliselt märkimisväärne. Ühte „Disco Elysiumi” dialoogi võib ennast kaotada mitmekümneks minutiks, näiteks kui lasta krüptozooloogia eksperdil Lenal endale erinevaid krüptiide kirjeldada. Teisalt on võimalik valida Lenat ja järgnevat kirjelduste ahelat täielikult ignoreerida.

2.4 Peategelane

„Disco Elysiumi” peategelane Harrier Du Bois on mängu gootilikkuse keskne osa. Alustades amneesia troobi kasutusest, mis paigutab peategelase pingestatud suhte minevikuga uude gootilikku valgusesse ning lõpetades protagonististi vähendatud agentsuse ning sõltuvuste ja pahedega.

Harrier Du Bois ärkamine alkoholist põhjustatud totaalse mälukaotusega moodustab tema kui protagonististi ning terve „Disco Elysiumi” maailma kogemise jaoks olulise raamistiku. Mängija saab läheneda mälukaotusega tegelasele kui puhtale lehele ning sinna kergesti ennast projitseerida. Veenva ja kaasahaarava protagonististi loomine ongi üks rollimängude põhiambitsioon (Burn 2023: 319). Amneesia all kannatav tegelane võimaldab usutaval moel lasta mängijal ja tegelasel ühiselt maailma avastada, vastasel juhul võib kõiketeadva tegelasega mängumaailma baasküsimuste lahkamine mõjuda mängu haaravust ja reaalsuse illusiooni lõhkuvalt. Seega elimineerib amneesia troobi kasutamine paljud veenva mängumaailma loomise takistused, mistõttu on selle kasutamine arvutimängude ja eriti rollimängude puhul väga levinud, kohati isegi liiga levinud. (Chan 2022) Lisaks selle liigkasutamisest tingitud kulumisele, kritiseeritakse amneesia troopi ka vähese

meditsiinilise täpsuse tõttu, mis loob mälukaotuse päriselulistest tagajärgedest naiivseid ning kõveraid ettekujutusi (Dieguez, Annoni 2013: 140).

Protagonisti järkjärgult avanev kummituslik minevik suurendab tema pinnale ujuva traagika mõju. Näiteks tuleb protagonistil vabas kasutuses olevat telefoni kohates meelde ainult üks number, mis osutub tema kunagise kodu lähedal asuvaks filmilaenutuseks, andes aimu üksildasest ja õnnetust igapäevaelust. Mineviku lahtiharutamiseks ning maailma paremaks mõistmiseks on „Disco Elysiumis” rollimängude kontekstis revolutsiooniline mängumehaanika, mõttekabinett (*thought cabinet*), mis võimaldab mängusiseses ajaarvestuses tunde kulutada mõtlemisele ja meenutamisele, kogudes nii jupikesi oma elus toimunust. Näiteks saab Harrier sel viisil meenutada oma kunagist kodutänavat ja aadressi, mis on mälukaotuse all kannatava tegelase jaoks üks alustalasid enda paremaks mõistmiseks. Samuti rullub lahti aastatetagune õnnetu lahkuminek, mille naispool on ammu edasi liikunud, kuid millest Harrier pole senini suutnud lahti lasta.

Ühes võimalikest mängulõpu dialoogidest, milles töökaaslased Du Bois' jaoskonnast hindavad tema toimetulekut juhtumiga, jääb õhku võimalus, et amneesia oli terve aja pelgalt ettekääne, viis hiilida kõrvale oma tegude eest vastutamisest. Või siis polnud Harrieril piisavalt suutlikust endale ja oma minevikule pohmellis ärgates otsa vaadata. Siis kujuneb amneesia justkui poolteadlikuks kaitsemehanismiks, mis võimaldab oma mineviku ja joomamaratonile järgenva häbi eest veel kaugemale peitu pugeda. Amneesia tõlgendus jääbki mängu lõpus lahtiseks.

Eelmainitute konkreetsem gootilik võte on protagonistil heroilisuse piiramine ning pahede fookusesse asetamine. Juba mängu alguses saab selgeks, et Harrieri eluviisid on ennasthävitavad, kasvõi tema mitmepäevane mälukaotus on groteskselt võimendatud versioon alkoholi liigtarbimisele järgnevast õhtu hägustumisest. Du Bois jõigi lihtsalt nii palju, et ta unustas terve oma elu ära. Ometi on protagonist, saanud vaid püksid jalga ja hotellitoast välja, koheselt valmis baarileti pealt kleepuvat õlleloiku limpsima. Mõnuainete – alkohol, narkootikumid ja tubakas – kasutamisele õhutamiseks ning nende negatiivsete efektide vähendamiseks on mängus terve eraldi oskus (*electrochemistry*). Mõnuainetel on tegelase võimetele mitmeid positiivseid mõjusid, näiteks suurendavad narkootikumid tegelase võimekust erinevates füüsilistes või vaimsetes valdkondades, alkohol võimendab

füüsiist, kuid vähendab moraali ning tubakas suurendab intellektuaalset võimekust tervise arvelt. Tervis ja moraal on käsimüügiravimitega kergesti taastatavad ning mõnuainetest saadavad boonused kaaluvad negatiivsed küljed tugevalt üle. Eelmainitud *electrochemistry* oskuse arendamine suurendab protagonistiga igakülgset pahedega haakumist, näiteks saab ta alkoholi joores olevate tegelaste segasest kõnest paremini aru või tabab raskusteta vestluste peidetud seksuaalseid alatoone.

„Disco Elysium” ei anna seega võimalust mängijal Harrieri terveks ravida. Mängides mängu läbi kordagi mõnuaineid tarbimata ei ole lõpptulemuseks ümberkasvanud tubli politseinik. Kõige tuntavamalt väheneb vaid partner Kim Kitsuragi hootine meelepaha, hetkedel, mil ta on sunnitud koos joores politseinikuga uurimist läbi viima. Harrier on läbinisti paheline ning tema sõltuvusliku joomiskäitumise jälgi on võimatu kustutada. See ei tähenda, et Harrierile ei oleks võimalik kaasa tunda või temaga samastuda. Mängijal tuleb lihtsalt leppida totaalsete allakäigu eelhäälustusega, mille jätkamine pigem soodustab, kui takistab mängu kulgu.

Protagonisti heroilisust vähendab ka tema taandatud agentsus maailma navigeerimisel, seda gooti diskursusele omaselt võitlusmehhaanika puudumise ning kaheldava jõupositsiooni tõttu „Disco Elysiumi” maailmas. Võitlusmehhaanika kaotamine „Disco Elysiumist” asub vastuollu ühe rollimängu žanrile omase traditsioonilise alustalaga. Mängu viimases kolmandikus aset leidev võitlustseen ning Harrieri tervist mõjutavad vägivallale kalduvad seigad on lahendatud dialoogide kaudu. Võitlusmehhaanika puudumine, suurendab „Disco Elysiumi” loolist keset, sest määravad vägivaldsed sündmused on esitatud tekstiliselt. Harrieril ei ole loodud maailmas piisavalt võimu ja kangelaslikust, et näiteks relvaga konflikte lahendada asuda. Tihti ei ole midagi muud teha, kui tervise kaotuse järel ravimeid võtta ning proovida päevaga edasi minna.

Politseinikuks olemise silt ei anna peategelasele automaatset kangelaslikku ja autoriteetset positsiooni Martinaire'i linnas. Kuna tegemist on erinevate politseijaoskondade vahelise marginaaliaga, kus valitsevad ennekõike omakohus ja kohalikud korrupsioonimängud, siis on enamik linnaelanike politsei ilmumise suhtes umbusklikud. Viies autoriteedi puudumise sammukese kaugemale, on Harrier Du Bois mängu sündmustele eelneva joomamaratoni jooksul ära lõhkunud oma ametiauto ning kaotanud oma relva, ametitõendi ja -vormi.

Tegemist on sellisel juhul vaid näilise politseinikuga, kellel pole oma positsiooni tõestuseks midagi ette näidata.

Kokkuvõte

Aastal 2019 lõi kultuurirühmitus ja arvutimängufirma ZA/UM detektiivrollimängu „Disco Elysium“, millega sisenes Eesti arvutimänguturule ning kogus rahvusvahelist tunnustust. „Disco Elysium“ paistab silma narratiivse kompleksuse ja ekstensiivse maailmaloomega, mida ei ole arvutimängude keerulist kategoriseerimistava arvestades lihtne ühegi žanri kaudu üheselt defineerida. See ajendas „Disco Elysiumit“ vaatama gooti poeetika kaudu, mis võimaldas mööda hiilida mänguurimise veel väljakujunemata teadusdiskursusest ning uurida gooti poeetika avaldumist kaasajal.

Analüüs lähtub eeldusest, et „Disco Elysium“ on olemuslikult kirjanduslik mäng, mida toetab nii selle kultuuri- ja kirjandusnimestest koosnev autoritering ning tõik, et mängija veedab väga suure osa mänguajast tegelastevahelisi dialooge ja protagonistis sisemonoloogide lugedes. „See mäng on sõna otseses mõttes tekst, mis on mõeldud lugemiseks“ (Adjei-Brenyah 2023: 47) Need asjaolud ajendasidki mind vaatama, „Disco Elysiumit“ kui kirjanduslikku tervikut ning kasutama selleks kirjandusteaduslikku lähenemist. Selle bakalaureusetöö eesmärk oli seega analüüsida „Disco Elysiumi“ gootilikkuse avaldumist maailmaloomes, narratiivi ja peategelase puhul.

Eesmärgi täitmiseks jaotasin bakalaureusetöö kahte peatükki. Esimeses peatükis andsin ülevaate gooti kirjandusžanri tekkest ja ajaloost, sealhulgas gootika levikust arvutimängudesse. Konkreetselt võtsin kokku ka gooti mängude maailmade, narratiivide ja protagonistide eripärad, mida analüüsis kasutada. Teises peatükis võtsin lühidalt kokku „Disco Elysiumi“ sisu ning analüüsisin eraldi gootika avaldumist „Disco Elysiumi“ maailmaloomes, narratiivis ja protagonistis puhul.

„Disco Elysiumi“ maailma visuaalne representatsioon on gootilikult tuhmides toonides ja võimaldab justkui õlimaali sees ringi kõndida. Esemete kujutamisel mängitakse valguse ja varjuga, kasutatakse kõheduse tekitamiseks ekraani osalise pimendamise võtet. Maailma loomisel on kasutatud labürindi troopi ning narratiivset paljusust, mis muudab maailma raskesti hoomatavaks, desorienteerib mängijat ja tekitab klaustrofoobiat. Need on afektiseisundid, mille loomise poole gooti mängud pürgivad. „Disco Elysiumi“ toimumispaik – Martinise'i linnaosa – on ebaõudus, vaesusest nõretav ja kummituslik paik, kus puuduvad stabiilsed võimuinstitsioonid ning vahab kuritegevus. Martinise on koht, mis on täielik marginaalia, liminaalne üleminek teiste edukamate piirkondade vahel.

Eriti otseselt gootilikud on klassikalise gooti arhitektuuriga mahajäetud kirik ning hukule määratud ärikvartal, milles avaldub ka „Disco Elysiumi“ müstiline või üleloomulik mõõde.

Võrdluses ühe võimaliku loolise žanri – detektiivilooga – selgub, et „Disco Elysiumil“ puudub loogiliselt lahendatav mõrvamüsteerium ning mõrva süüdlane on uus tegelane, keda pole võimalik mängu jooksul ise ära arvata. Selline ebaloogiline lõpplahendus on tõlgendatav gootiliku minevikukäsitluse kaudu, kus süüdlase, desertöör Isoefi, motiiv oli aastatetagusest ebaõnnestunud kommunistlikust revolutsioonist tekkinud äng. Lõpplahendus muutub poeetiliseks kujundiks mineviku kammitsatest, milles Martinaise vaevleb. Ka protagonist Harrier Du Bois leiab ennast mängu lõpust tundege, et ta suudab kõigist raskustest hoolimata edasi elada, mis haakub gootiliku melanhoalse võidu ideestikuga.

Protagonist Harrier Du Bois on vastuoluline ja paheline antikangelane, kes on mängu alguses, peale mitmepäevast joomamaratoni kaotanud oma mälu. Amneesia troobi kasutamine on mängudes väga levinud, sest see põhjendab mängija vajadust õppida maailma tundma koos kontrollitava tegelasega. Siiski on „Disco Elysiumil“ amneesia troobi kasutamiseks veel õigustusi. Selle kaudu saab Harrier pidevalt ja ootamatult taaskohtuda oma minevikuga, mis talle segaselt meenuma hakkab. Protagonisti gootilikust suurendab ka tõsisasi, et tema kangelaslikus on piiratud. Konflikte tuleb lahendada dialoogide kaudu ning kadunud on relv ja ametitõend, mis lubaks politseiniku võimupositsiooni ära kasutada. Samuti suunab „Disco Elysium“ mängijat alkoholi ja narkootikumide edasi kasutama ning omaks võtma protagonist tootaalse allakäiku, leides sellest siiski samastumishetki.

Kirjandus

Adjei-Brenyah, Nana Kwame 2023. This Kind of Animal – *Critical Hits: Writers Playing Video Games*. Minnesota: Graywolf Press, lk 44–54.

Aguirre, Manuel 2007. Narrative Structure, Liminality, Self-Similarity in the Case of Gothic Fiction – *Gothic Horror: A Guide for Students and Readers*. Koostaja Clive Bloom. New York: Palgrave Macmillan, lk 226–247.

Botting, Fred 1996. *Gothic*. London: Routledge.

Botting, Fred 2014. *Gothic*. New York: Routledge.

Burn, Andrew 2023. Role-Playing – *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Koostajad Mark J.P. Wolf, Bernard Berron. New York: Routledge, lk 318–328.

Chan, Khee Hoon 2022. Disco Elysium's Amnesia Is The Heart Of The Game – *The Gamer*. <https://www.thegamer.com/disco-elysium-amnesia>. Vaadatud 09.01.2024.

Dieguez, Sebastian, & **Annoni**, Jean-Marie 2013. Stranger than Fiction: Literary and Clinical Amnesia – *Literary Medicine: Brain Disease and Doctors in Novels, Theater, and Film*, lk 137–168.

Fernández-Vara, Clara 2015. Areas of Analysis 1: Context – *Introduction to Video Game Analysis*. New York: Routledge, lk 55–85.

Helemäe, Desi 2018. Kaur Kenderi uus videomänguäri on neelanud juba 700 000 eurot investorite raha – *Rahageenius*. <https://raha.geenius.ee/rubriik/uudis/>. Vaadatud 11.01.2024.

Hogle, Jerrold. E 2002. Introduction – *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Koostaja Jerrold E. Hogle. Cambridge: Cambridge University Press, lk 1–20.

Hughes, William 2018. Fifteen Key Works of Gothic Fiction – *Key Concepts in the Gothic*. Edinburgh: Edinburgh University Press, lk 185–192.

Judge, P.J. 2019. A Spectre is Haunting Martinaise — Detective Fiction and Disco Elysium's Disappointing Ending – *Medium*. <https://medium.com/@pjjudge>. Vaadatud 08.01. 2024.

Krzywinska, Tanya 2015. Gamification of Gothic – *Diversity of Play*. Koostaja Mathias Fuchs. Lüneburg: Meson Press, lk 21–38.

- Kruup**, Kaspar 2020. „Disco Elysium“ – kõige ebatõenäolisem mäng – *Vikerkaar*. <https://www.vikerkaar.ee/archives/25961>. Vaadatud 23.05.2023.
- Lockhurst**, Roger 2021. *Gothic*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Loide**, Triin 2020. „Disco Elysium“: hümn saamatusele ja lunastusele – *Vikerkaar* 3, lk 131–134.
- Luks**, Leo 2018. Ebaõdus kojutuleks eesti kirjanduses – *Keel ja kirjandus* 3, lk 177–198.
- Metacritic** 2019. <https://www.metacritic.com/game/disco-elysium/>. Vaadatud 14.01.2024.
- Miles**, Robert 2007. Eighteenth-century gothic – *The Routledge Companion to Gothic*. Koostajad Cathrine Spooner, Emma McEvoy. New York: Routledge, lk 10–19.
- Novitz**, Julian 2021. Disco Elysium as Gothic fiction – *Baltic Screen Media Review* 9, lk 32–42.
- Spooner**, Catherine 2006. *Contemporary Gothic*. London: Reaktion Books Ltd.
- Taavet**, Ave 2020. ZA/UM: kümme aastat hiljem – *Vikerkaar* 3, lk 140–144.
- Urgas**, Silvia 2023. Eesti kirjanduse hüvastijätt eesti kirjandusega – *Vikerkaar* 12, lk 96–103.
- Whittaker**, Jason 2007. Gothic and New Media – *The Routledge Companion to Gothic*. Koostajad Cathrine Spooner, Emma McEvoy. New York: Routledge, lk 270–280.
- Wiltshire**, Alex 2020. The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade – *Gamesradar*. <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium/>. Vaadatud 10.01.2024.
- Wildgoose**, David 2021. Disco Elysium: The Final Cut Review - Pure Dynamite – *GameSpot*. <https://www.gamespot.com/reviews/disco-elysium/>. Vaadatud 14.01.2024.

Gothic Poetics in the Video Game „Disco Elysium“

In 2019, the cultural collective and game company ZA/UM created the detective role-playing game "Disco Elysium," this was Estonia's first large-scale game project and it gained international acclaim. The game stands out for its narrative complexity, ability to choose your own adventure, large amount of text and extensive world-building, making it challenging to categorize within a single genre. Especially considering the intricate nature of video game classification. Thus it warranted a wider focus based in literary studies.

The aim of this bachelor's thesis was to analyze the manifestation of gothic elements in the world, narrative and protagonist of "Disco Elysium." The thesis is divided into two chapters: the first provides an overview of the gothic literary genre and its representation in video games. There is a special look into the implementation of gothic poetics in video game worlds, narratives and protagonists. The second chapter gives an overview of the main plot and the more important sidequests of „Disco Elysium“ and then focuses on the analysis of gothic poetics specifically in "Disco Elysium's" world, narrative, and protagonist.

The game's world features a gothic visual representation, including a muted colorscheme and gothic use of the juxtaposition between light and darkness. The labyrinthine trope is used in worldbuilding which increases multiplicity and creates a claustrophobic atmosphere. The setting, Martinaise district, is eerie, impoverished, and ghostly, emphasizing its gothic elements.

The resolution of the main plot of „Disco Elysium“, where the culprit of the murder mystery is unpredictable, points to a gothic interpretation of the past. The ending leaves the protagonist feeling as a melancholy winner, which is a trope often used in gothic video games. The narrative structure of „Disco Elysium“ employs multiplicity, which helps create a disorienting experience for the player.

The protagonist of „Disco Elysium, Harrier Du Bois is connected to the past through the use of the amnesia trope. He has sudden realizations about his forgotten past throughout the game, making it possible for the past to haunt him in a gothic way. Du Bois is an anti-hero, who also has reduced agency in „Disco Elysium's world, adding a gothic element to his contradictory and limited heroism.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Piret Tänav

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Gooti poeetika arvutimängus „Disco Elysium“, mille juhendaja on Janek Kraavi reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Piret Tänav

15.01.2024