

ROOKY

Üks mäng Erangelit
Keiu Maasik

Video, pikkus 19 min 40 sek
2022

MASTER

Videos on näha ühte matši ellujäämismängus Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). Mängu eesmärgiks on olla viimane ellujääja ligikaudu saja mängijaga kaardil. Antud matšil oli minu tiimikaaslaseks eesti naismängur Kadi Kuusmann, kellega tulid mängides jutuks e-sport, soovõrdsus mängumaaailmas ning nn vägi-valdsed videomängud.

NIGHTMARE

Umbes kolm aastat tagasi pärast ühe relvateemalise teose tegemist, tekkis mul huvi hakata mängima tulistamismänge. Minu eelnev mängimiskogemus piirdus Simsi, AoE2 ja Tetrisega. Lapsepõlves, umbes 7-aastasena proovisin ka Doomi mängida, aga mäletan, et see mäng tekitas minus suurt hirmu (need punaste silmadega pruunid kollid). Pärast seda ärevat kogemust hoidsin tulistamismängudest eemale.

Igatahes jõudsin selle relvateemalise teose kaudu raamatuni „Moral Combat: Why the War on Violent Video Games Is Wrong“ (Markey, Ferguson), milles oli erinevaid näiteid selle kohta, kuidas vägivaldsed videomängud võivad aidata vähendada vägivalda päris elus. Sealt mul tekkiski soov katsetada, mis juhtub, kui ma hakkam tulistamismänge mängima. Algas oli raske, kuna Doomi kogemuse sarnane ärevus oli ikka sees. Alustuseks soovitati mulle Half-Life'i, mille mängisin läbi. Kohe pärast üritasingi PUBG-d mängida. Kuna mind on pikka aega battle royale teema huvitanud (nt „Näljamängude“ filmid ja raamatud), siis tekkis mul ka unistus, et ühel päeval suudan ma seda mängu ärevuseta mängida. Mulle meeldis PUBG puhul see, et ta on aeglasema tempoga kui CS:GO. Mul on PUBG puhul ka tunne, et rohkem on kaalul. 1 matš võib kesta kuni pool tundi ja sa üritad mängu alguses/jooksul võimalikult hea lootiga saada. Seega kui targalt ei mängi, lastakse sind maha, ja sa pead uuesti otsast alustama ilma varustuseta.

PUBG ei edenenu alguses hästi. Hakkasin kõrvale ka narratiiviga mängu mängima (nt Cyberpunk 2077, Fallout 4, RDR2, Mass Effecti triloogia) ning nii sain ka tollest ärevusest lahti. Pärast neid kolme aastat arvutimänge olen hakanud PUBG ja teiste mängude mängimist väga nautima ning ei nõustu endiselt sellega, et videomängud on süüdi päris elus toimivas vägivaldas.

Tõuge siin nähtava teose tegemiseks tekkis, kui sain teadlikuks naismängijate olukorrast e-sportsis.