

SISÄLLYS

JOHDANTO	7
 1. SADUT JA TARINAT SOVITETTUNA	 19
SENJA LITTMAN	21
Särkyneet sadut – <i>Fables</i> ja <i>The Wolf Among Us</i> laittavat satuhahmojen onnelliset loput uusiksi	
 ALEKSI KUUTIO	 41
Geralt Rivialaisen uusi aika eli miten <i>Noituri</i> valloitti pelimaailman	
 HELI KOPONEN	 60
I Have No Mouth, and I Must Scream – miten groteskista novellista tuli seikkailupeliklassikko	
 2. UUDELLEENTULKINNAN ÄÄRELLÄ	 85
JOONATAN ITKONEN	87
<i>Spec Ops: The Line</i> ja imperialismien pimeyden sydän	
 AURA NURMI	 112
Häivähdys campia – liioittelu <i>Dyyini</i> -kirjoissa, peleissä ja elokuvissa	
 HEIDI RAUTALAHTI	 140
Kuviteltu ja muisteltu – <i>Kalevalan</i> varjoisia myyttejä videopelissä nimeltä <i>Runo</i>	

3. KIRJAILIJA KESKIÖSSÄ	163
ESA MÄKIJÄRVI	165
Lovecraftin lonkerot kaikkialla – kirjailijan perintöä on sekä kunnioitettu että käytetty hyväksi	
TUUKKA HÄMÄLÄINEN	183
Kafkan pelillinen muodonmuutos	
JANI SAXELL	205
<i>Alan Wake</i> ja Stephen King – taskulampun valokeilassa ihmisyyys	
LÄHTEET	232
KIRJOITTAJIEN ESITTELYT	243
JÄLKISANAT JA KIITOKSET	245
PELIEN JA KIRJOJEN AIKAJANA	247

JOHDANTO

KIRJOISTA PELEIKSI



IRJAT JA PELIT NÄHDÄÄN usein vastakkaisina tapoina viettää aikaa, mikä näkyy myös julkisessa keskustelussa. Nuoret pelaavat liikaa ja lukevat liian vähän. Lukutaito heikkenee niin nuorilla kuin aikuisillakin, ja samaan aikaan digitaalisen pelaamisen suosio kasvaa vuosi vuodelta.

Kirjallisuuden ja digitaalisten pelien asettaminen vastakkain ei kuitenkaan anna koko kuvaa kahden taiteenlajin suhteesta. Vaikka edellisen kappaleen väitteitä ei kiistäisikään, kirjojen ja pelien välillä on paljon enemmän yhteistä kuin pintaraapaisulla uskoisi. Osaltaan harhakäsitys voi syntyä siitä, että ei ymmärretä, miten tavattoman laaja ja moniulotteinen kulttuurinen ilmiö pelit ovat. Digitaalisten pelien maailmaan mahtuu paljon muutakin kuin e-urheilua ja mekaanisia taitosuorituksia – monet pelit edustavat nykyisen vuosituhannen tarinankerrontaa.

Tämä esseekokoelma käsittelee useiden esimerkkitapausten kautta niitä moninaisia tapoja, joilla kirjallisuuden vaikutteet näkyvät digitaalisissa peleissä. Kokoelma ulottuu *Grimmin saduista* (1812) ja *Kalevalasta* (1849) aina kotimaisen Remedyn kehittämiin toimintapeleihin *Alan Wake* (2010) ja *Control* (2019). Joissakin tapauksissa kyse on suorasta sovituksesta, jossa kertomus siirretään uuteen tai-

teenlajiin. Joissakin taas lainataan kirjallisia aineksia sieltä täältä tai jopa käytetään pohjana pikemminkin kirjailijan persoonaa kuin tämän teoksia! Kun puhumme kirjallisuuden vaikutuksesta peleihin, tarkoitamme kaikkea tätä.

Kirjan lähtöajatuksena on tarkastella kirjallisuuden ja pelien selkeintä yhtymäkohtaa: kirjoihin perustuvia pelejä. Monet sellaiset myynti- ja arvostelumenestykset kuin *The Witcher* -roolipelit (2007–2015), räiskintäpelisarja *Metro* (2010–) tai vaikkapa lukemattomat Cthulhu-mytologiasta ammentavat kauhupelit perustuvat suoraan kirjallisiin lähteisiin. Tällaisten esimerkkien ohella tunnetaan joukko eriskummallisia pienempiä tapauksia, joissa kirjallisuuden vaikutus peleihin on epäsuorempi, mutta yhtäläisen merkittävä. Esimerkiksi lukemattomat pelit, joiden tapahtumat sijoittuvat *Taru Sormusten herrasta* -kirjojen (1954–1955) Keski-Maahan, ammentavat yhtäläisesti kirjoista ja elokuvasovituksista.

Elokvien ja television vaikutusta peleihin ei voikaan täysin ohittaa, sillä pelit ovat lainanneet paljon vanhemmilta edelläkävijöiltään. Monet pelit ovatkin lähdemateriaaliltaan monitulkintaisia risteymiä, jotka perustuvat osittain sekä kirjoihin että niiden pohjalta tehtyihin elokuviin. Juuri Keski-Maahan tai vaikkapa Harry Potterin (1997–) maailmaan sijoittuvat pelit ovat rajatapauksia elokuvan ja kirjan välissä. Myös tässä teoksessa käsitelty *Dune*-peli (1992) lainaa kenties yhtä paljon David Lynchin *Dyyni*-elokuvasta (1984) kuin Frank Herbertin (1920–1986) alkuperäisromaanista (1965).

Toisaalta monet kirjallisuuden ainekset ovat välittyneet elokuvien kautta peleihin, ja joskus pelikehittäjät myös rakentavat teoksensa juuri kirjojen varaan. Esimerkiksi lähitulevaisuudessa ilmestyvä *The Lord of the Rings: Gollum* perustuu aivan erityisesti J. R. R. Tolkienin (1892–1973) kirjoihin eikä niistä tehtyihin elokuviin.

Lisäksi indiepelien eli itsenäisten pienten pelijulkaisujen maailmasta löytyy sellaisia erikoisia esimerkkejä kuin Franz Kafkan (1883–1924) tuotantoon perustuva *Metamorphosis* (2020) tai filosofi Henry David Thoreaun (1817–1862) klassikkoteokseen *Elämää metsässä* (1854) perustuva taidepeli *Walden, a game* (2017). Jopa Ken Follettin (s. 1949) historiallinen romaani *Taivaan pilarit* (1989) taipui kolmiosaiseksi tarinapeliksi vuonna 2017. Elokuvat ovat siis tärkeä lähde peleille, mutta suoraan kirjallisuudestakin ammennetaan enemmän kuin ensisilmäyksellä kuvittelisi.

Vaikutus kulkee tietysti myös toiseen suuntaan: jo videopelaamisen esihistoriasta asti ja ennen kuin digitaalisia pelejä nykymuodossaan oli edes olemassa, ilmestyi peleihin perustuvaa kertomakirjallisuutta. Tämä juonne voidaan jäljittää ainakin 1970-luvulle ja varhaisiin pöytäroolipeleihin asti. Pöytäroolipelien kulmakivi *Dungeons & Dragons* ilmestyi vuonna 1974, ja jo neljä vuotta myöhemmin ilmestyi ensimmäinen tuon roolipelin maailmaan sijoittuva romaani. Nykyään on tavanomaista, että monenlaisiin peleihin perustuvia romaaneja ja sarjakuvia ilmestyy jatkuvasti. Usein kirjoilla myös täydennetään pelien kertomuksia, kuten esimerkiksi *Dishonored*-pelisarjan (2012–2017) kohdalla. Miniatyyripeleistään tunnettu pelivalmistaja Games Workshop on kenties mennyt tässä suhteessa pidemmälle kuin mikään muu taho, sillä yhtiö on julkaissut fantasia- ja scifi-pelimaailmoihinsa sijoittuvia romaaneja vuodesta 1990 alkaen ja perustanut jopa oman Black Library -kustantamonsa tuottamaan tätä nykyajan pulp-kirjallisuutta. Nykyisin näitä kirjoja on julkaistu useita satoja ja niiden ympärille on muodostunut alakulttuuri.

Pelaamisen ja kirjallisuuden historia on ylipäättään monisyisempi kuin asetelma, jossa yksi teos tulkitsee uudelleen toisen tarinan. Kirjallisuutta on myös pelillistetty. 1970-luvun lopulla käynnis-



Ken Follett's The Pillars of the Earth on samannimiseen Ken Follettin historialliseen romaaniin perustuva peli, joka yhdistää visual novel -tyyliä point and click -tyyliseen seikkailupeliin. Pääosassa on tarina ja valintojen tekeminen, ei tekninen suoritus.



tynyt *Choose Your Own Adventure* -kirjasarja (1979–1998) on hauska esimerkki tästä, samoin kuin myöhemmin ilmestyneet vastaavat *Nintendo Adventure Books* -kirjat (1991–1992). Näissä kirjoissa lukijat vaikuttivat valinnoillaan siihen, mitä tarinassa tapahtui: tietty valinta tarkoitti, että lukemista jatketaan tietyltä sivulta, kunnes eteen tulee uusi valintatilanne. Tällaisten kirjojen seuraajina voidaan omalla tavallaan nähdä nykyaikaiset visual novel -pelit, joissa ainoa pelillinen elementti on usein vain valintojen tekeminen. Tässä jatkumossa kirjallisuuden, pelien ja sarjakuvien rajat alkavat hämärtyä.

Tyypillisimmillään peleihin perustuvat kirjat ovat kuitenkin suoraa kertomakirjallisuutta, jossa joko kerrotaan uudelleen peleistä tuttuja tarinoita tai sijoitetaan uusia kertomuksia samoihin, peleistä tuttuihin maailmoihin. Tällaisia kirjallisia tulkin-toja ja sisarteoksia on julkaistu muun muassa sellaisista menesty-neistä pelisarjoista kuin *The Elder Scrolls* (1994–), *Metal Gear Solid* (1998–), *Halo* (2001–), *Assassin's Creed* (2007–), *Gears of War* (2006–), *Mass Effect* (2007–) ja *BioShock* (2007–), muutamia mainitaksemme. Nämä kaikki olivat ensin pelejä, vasta sitten kirjoja.

Aivan oma lukunsa ovat sitten japanilaiset mangat, animet ja pelit, joiden maailmat usein risteytyvät keskenään niin, että eri ilmaismuodot täydentävät toisiaan. Samankaltaisena voidaan nähdä myös *Star Warsin* (1977–) monimediainen maailma, josta varhainen esimerkki on vuoden 1996 *Star Wars: In the Shadows of the Empire*. Teos oli lähtökohtaisesti multimediaprojekti, joka koos-tui samannimisestä romaanista, sarjakuvasta ja Nintendo-pelistä. Nämä kolme eivät kuitenkaan olleet sama teos eri muodoissa, vaan samoja tapahtumia eri näkökulmista esittäviä sisarteoksia. Niiden kohdalla ei ollut edes merkityksellistä esittää kysymystä siitä, mikä teos perustuu mihinkin.

Jotkut tarinamaailmat ovatkin jo pitkään sijoittuneet kirjallisuuden ja pelien väliselle harmaalle alueelle, kuten vaikkapa kauhukirjailija H. P. Lovecraftin (1890–1937) luoma Cthulhu-tarusto. Voidaan nimittäin perustellusti väittää, että ilman uranuurtajaksi tunnustettua, jo vuonna 1981 ilmestynyttä *Call of Cthulhu* -pöytäroolipeliä ei Lovecraftin teoksia tunnettaisi nykyään lainkaan yhtä hyvin emmekä olisi kenties nähneet ensimmäistäkään ”lovecraftilaista” digitaalista peliä – joita tässäkin teoksessa käsitellään. Moninaiset Lovecraftilta ammentaneet rooli-, kortti-, lauta- ja videopelit ovat olennaisesti (ja paljon kehoja elokuvasovituksia merkittävämmiin) vaikuttaneet siihen, millaisena Cthulhu-kertomusten maailma koetaan nykyisin. On jopa uskottavaa, että harva nykyinen Lovecraftin lukija on tutustunut Cthulhun maailmaan vain ja ainoastaan kirjojen kautta.

Yllä olevan kuvauksemme on tarkoitus osoittaa, miten monisyinen suhde kirjallisuuden ja pelien välillä vallitsee. Tässä teoksessa keskitymme kuitenkin aivan erityisesti sellaisiin peleihin, jotka perustuvat kirjoihin.

MONIPUOLISTA SOVITTELUA, VÄRIKÄSTÄ UDELLEENTULKINTAA

Grimmin saduista Controliin -teoksen kirjoittamiseen on osallistunut monipuolinen kirjoittajakunta. Pelikääntäjästä, runoilijoista, pelintekijästä, toimittajista ja monen alan ammattikirjoittajista koostuva ryhmämme on löytänyt pelien ja kirjojen kytköksistä sekä kiittäviä että varauksellisia huomioita. Esseissä toistuvat tarinoiden haasteet soveltua pelien toiminnallisiin ja vauhdikkaisiin maailmoihin, mutta niissä korostetaan myös pelien myönteisiä mahdollisuuksia

tarinankerronnassa, esimerkiksi vastavuoroisuutta, pelaajan valintoja ja alkuperäistarinoiden uutta tulkintaa.

Esseiden peliesimerkit ajoittuvat 1990-luvun alusta aina 2020-luvulle, jolloin mukaan mahtuu eri aikalaiskäsityksien mukaisia niin teknisiä kuin juonellisia pelejä. Pelien ja kirjojen ajallisia suhteita havainnollistaa myös kirjan lopusta löytyvä aikajana. Tekstien kuvailemat pelikokemukset liikkuvat nostalgiasta kiusaantuneisuu-teen ja jopa eettisesti arveluttaviin kokemuksiin. Pelaajan katse on tähän päivään tultaessa muuttunut, mutta niin on lukijankin.

Tämä kirja on jaettu kolmeen temaattiseen osaan, joista ensimmäinen keskittyy tunnettujen tarinoiden sovittamiseen (1. Sadut ja tarinat sovitettuna), toinen kertomusten luovaan uudelleentulkintaan (2. Uudelleentulkinnan äärellä) ja viimeinen siihen, miten kirjailijat ja heidän teoksensa sekä näistä inspiroituneet pelit kohtaavat (3. Kirjailija keskiössä). Esseekokoelmassa kirjoittajat keskusteleivat oman peli- ja kirjaesimerkkiensä valossa siitä, miten teokset ovat syntyneet ja miten niitä voidaan tulkita, ja pohtivat tapoja, joilla kirjojen ja pelien keskinäistä suhdetta voisi ymmärtää paremmin. Voivatko pelit kertoa enemmän kuin kirjat?

Pelitarinoiden rakentamista ja taustajuonta kuvaa hyvin kirjan ensimmäisessä osassa siis sovittamisen teema. Peleissä viitataan monipuolisesti sekä kirjallisiin lähteisiin että muihin kulttuurituotteisiin, kuten elokuvaan tai tv-sarjoihin. Pelit eivät viittaa kuvin, tarinakääntein tai kohtauksin vain yhteen inspiraationa toimineeseen kirjaan, vaan moneen muuhunkin tunnettuun populaarikulttuurin kertomukseen. Tällaista viittaussuhdetta kutsutaan esimerkiksi intertekstuaalisuudeksi. Joskus pelien yhteydessä käytetään tutummin ilmaisua *easter egg* (suom. pääsiäismuna) kuvaamaan pelien sisäisiä vihjeitä ja löydöksiä. Erilaiset vaikutteet ja lainat on siis joskus piilotettu peleihin kuin pääsiäismunat.

Monen populaarikulttuurin tuotteen ja pelin pääsiäismunien taustalla vaikuttaneet Grimmin sadut ovat erityisessä tarkastelussa pelitoimittaja Senja Littmanin esseessä ”Särkyneet sadut – *Fables* ja *The Wolf Among Us* laittavat satuhahmojen onnelliset loput uusiksi”. Littmanin käsittelemä peli *The Wolf Among Us* (2013) perustuu *Fables*-sarjakuvaan (2002–), joka puolestaan perustuu Grimmin satuihin, kuten *Punahilkkaan* ja *Lumikkiin*, mutta sarjakuva ja peli laittavat sadut karulla tavalla uuteen muotoon.

Esseessään ”Geralt Rivialaisen uusi aika eli miten *Noituri* valloitti pelimaailman” kriitikko Aleksi Kuutio vertailee *The Witcher*-pelisarjaa (2007–2015) Andrzej Sapkowskiin (s. 1948) alkuperäisiin *Noituri*-kirjoihin. *Noituri*-tarinat liittyvät laajasti Puolan maantieteellisen ja kulttuurihistoriallisen alueen kansanperinteisiin – unohtamatta humoristisia populaarikulttuuriviittauksia. Kirjojen suuri suosio on vaikuttanut olennaisesti pelisarjan syntyyn, mutta pelien valtava menestys on puolestaan tehnyt *Noiturista* maailmanlaajuisesti tunnetun kirjasarjan.

Pelikääntäjä Heli Koposen essee ”I Have No Mouth, and I Must Scream – miten groteskista novellista tuli seikkailupeliklassikko” *I Have No Mouth and I Must Scream* -pelistä (1995) tarkastelee kurjien ihmiskohtaloiden kamppailua samannimiseen tieteisnovelliin vertautuen. Koponen pohtii, miten pelit ja kirjat ovat oman aikakautensa ilmapiirin muovaamia. Niiden epämukavan sisällön voi pelata ja lukea aikalaiskuvauksena, mutta samalla uteliaasti pyrkiä ymmärtämään rumuudesta ja vastenmielisyydestä syntyviä taiteellisia kokemuksia.

Monet pelit jatkavat kirjojen kulkua tai luovat uusia näkökulmia tunnettuihin tarinoihin. Peleillä on kyky asettaa pelaaja vastakkain nykypäivänä epätasa-arvoisina nähtyjen historiallisten tapahtumien tai moraalikeskusteluiden kanssa. Se, mikä on oikein

tai väärin pelimaailmassa, heijastelee joskus niitä vääryyksiä, joita pelintekijät haluavat kritisoida meidän maailmassamme. Peleillä on valtaa tulkita uudelleen fiktiivisiä tai historiallisia lähteitään. Tämä teema painottuu kirjan toisessa osassa. Toimittaja Joonatan Itkosen essee ”*Spec Ops: The Line* ja imperialismien pimeyden sydän” tarkastelee kolonialismin jälkipyykin ja sodan ihannoinnin suhteita elokuvan, kirjan ja pelin valossa. *Spec Ops: The line* -pelin (2012) taustalla vaikuttavien *Pimeyden sydän* -romaanin (1899) ja *Ilmestyskirja. Nyt.* -elokuvan (1979) ikääntynyt tapa käsitellä kolonialistista vallankäyttöä ja vieraita kulttuureja saa ongelmallisia piirteitä nykypelaajan tulkinnaissa.

Runoilija Aura Nurmen essee ”Häivähdys campia – liioittelu Dyynikirjoissa, -peleissä ja -elokuvissa” tarkastelee campin tyyliuunnan eri sovituksia. Nurmen omakohtaiset pelimuistot *Dune*-pelistä elävöittävät mahtipontisten teosten vertailua ja pohdintaa siitä, miten Dyyni-tarina taipuu eri formaattien tarpeisiin.

Tutkija Heidi Rautalahden pelintekijän näkökulmasta kirjoitetussa esseessä ”Kuviteltu ja muisteltu – *Kalevalan* varjoisia myyttejä videopelissä nimeltä *Runo*” *Kalevalan* (1849) ja *Runo*-pelin (2021) yhteiset taustat kytkeytyvät laajempaan kansanperinteen pohdintaan. *Runon* suunnittelussa kehittäjien omat muistot ovat ohjanneet pelitarinassa käytettyjen lähteiden valintaa.

Kirjan kolmannessa osassa tarkastellaan kirjailijan suhdetta peleihin, joita hänen teostensa pohjalta on tehty. Esseessään ”Lovecraftin lonkerot kaikkialla – kirjailijan perintöä on sekä kunnioitettu että käytetty hyväksi” kirjailija Esa Mäkijärvi pohtii H. P. Lovecraftin tuotannosta ammentaneiden pelien ja kirjailijan elämän suhdetta. Tämän päivän silmin vanhoillisena pidetty Lovecraft voi olla ehkä tyytyväinen lukuisiin peleihin ja populaarikulttuurin tuotteisiin, jotka ovat vaikuttaneita hänen mystisistä ja obskuureista kammutuksistaan.

Kirjailija Tuukka Hämäläisen essee ”Kafkan pelillinen muodonmuutos” pohtii muodonmuutoksen teemoja Franz Kafkan tuotannon pelillisessä muunnoksessa. Jääkö peli *kafkamaiseksi* kuvaukseksi Kafkasta – tulkinnalliseksi ja epämääräiseksi jäljittely-yritykseksi – vai pyrkiikö se nimenomaan kuvaamaan sitä, miten kafkamaisuus usein määritellään?

Joskus pelin innoittajana voi olla kirjailijan tuotannon ohella myös kirjailija itse. Muun muassa tätä käsittelee Jani Saxell esseessään ”*Alan Wake* ja Stephen King – taskulampun valokeilassa ihmissyys”. Saxellin teksti keskittyy kauhukirjailija Stephen Kingin (s. 1947) ja *Alan Wake* -pelin (2012) yhtymäkohtiin aina *Control*-peliin (2019) asti, jossa nimihahmo Alan Wake teki paluun pelimaailmaan.

Kertovatko pelit siis lopulta enemmän kuin kirjat? Kirjan essee ovat yksimielisiä siitä, että pelaajan valinnat ja havaintomaailma sallivat omakohtaisen pelikokemuksen luomisen ja muovaamisen. Tämän sallivat tosin kirjatkin. *Runo*-peli voi toimia innoituksena tutustua syvemmin historiaan kansanperinteen kirjoituksista kiinnostuneelle pelaajalle, samoin kuin *Metamorphosis* voi ohjata Kafkan monipuolisen tuotannon pariin tai Kingin tuotannosta lainaava *Alan Wake* houkutella etsimään kaikkien viittausten lähteitä.

Esseiden avulla kirjat ja pelit voikin nähdä toisiaan rikastuttavina rinnakkaisina maailmoina, jotka täydentävät toistensa tulkintoja ja kertomuksia. Kirjat ja pelit eivät ole toistensa vastustajia tai kilpakumppaneita, vaan omilla tavoillaan opettavat kirjavaa lukutaitoa ja näyttävät tietä toistensa luo.

Tammikuussa 2022

TUUKKA HÄMÄLÄINEN ja HEIDI RAUTALAHTI