

Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta

Arvio

Elisa Wiik

Tampereen yliopisto

Hämäläinen, Tuukka ja Rautalahti, Heidi (toim.)
2022. *Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta*. Helsinki: Jalava

Kirjallisuudella ja peleillä on ollut pitkään lämmin, paikoitellen jopa symbioottinen suhde keskenään. Kumpikin on saanut inspiraatiota toisistaan, ja tarjolla on sekä kirjoja ja sarjakuvia, jotka perustuvat peleihin, että pelejä, jotka perustuvat kirjoihin, sarjakuviin ja novelleihin. Oma lukunsa ovat transmediamaailmat, joissa yhdessä mediassa aloitettu tarinamaailma jatkuu tai syventyy toisissa medioissa esiosien, jatko-osien ja hahmokohtaisten tarinoiden muodossa. Esimerkiksi *Dragon Age* -pelisarjaan kytkeytyviä kertomuksia löytyy romaaneina, sarjakuvina, animaatioina ja nettisarjoina. Silti yleisessä keskustelussa, etenkin nuoriin kohdistuvassa huolipuheessa, kirja ja pelit nähdään toisensa vastakohtina ja kilpailijoina. Tähän vastakkainasetteluun haluaa puuttua Tuukka Hämäläisen ja Heidi Rautalahden toimittama kirja, *Grimmin saduista Controliin – Esseitä pelien ja kirjallisuuden rajalta*. Esseitä ovat kirjoittaneet yhdeksän eri kirjoittajaa, joiden joukossa on pelitoimittajia, pelikäytäntäjä, pelitutkija ja useita kirjailijoita ja toimittajia.

Teos keskittyy alaotsikkonsa mukaisesti luotaamaan digitaalisten pelien ja kirjallisuuden yhtymäkohtia esseiden avulla.

Se on jaettu kolmeen osioon, joista ensimmäisessä käsitellään satujen ja tarinoiden sovittamista peleiksi, toisessa hahmotellaan tarinoiden uudelleentulkintoja pelimuodossa ja kolmannessa pelejä peilataan tietyn kirjailijan tuotannon kautta. Jokaisessa osiossa on kolme essetä, joissa kirjoittajat taustoittavat ja pohtivat tiettyjen kirjallisten tuotosten, pelien ja joissain tapauksissa elokuvienkin eroja, yhtäläisyyksiä ja teemoja.

Kirja ei ole akateeminen teos, vaan se lähestyy aihettaan kirjoittajalähtöisesti ja populaaristi, mutta kuitenkin pohdiskellen ja lähteistään. Lähteet vaihtelevat tietokirjoista ja romaaneista verkkosivuihin ja peliarvosteluihin mutta myös muutamia akateemisia lähteitä löytyy. Mukaan on lisäksi mahdunut Jani Saxelin *Alan Wakea* käsittelevän esseen yhteyteen kritiikitön puolen sivun lainaus Timo Hännikäisen kauhuaiheisesta esseekokoelmasta. Tietäen pelikulttuurin kuohunnat misogynistisiä piirteitä ja äärioikeistolaisia kytköksiä sisältäneen GamerGate-liikkeen hampaissa, äärioikeistoaktiivina tunnetun miehen siteeraaminen tuntuu vähintäänkin lyhytnäköiseltä. Muutama epäselvyysskin on lähteiden käyttöön liittyen lipsahtanut: Esa Mäkijärvi väittää H. P. Lovecraftia käsittelevässä esseessään, että lähteenä käyttämässään The Gamerin artikkelissa ”20 Best Lovecraftian Games for Horror Fans” olisi jätetty pois *Sherlock Holmes: The Awakened*, vaikka se on artikkelissa esiteltyjen pelien ensimmäisellä si-

jalla. Nettilähteitä käytettäessä on toki aina mahdollista, että lähde on päivittynyt kirjoittamisen jälkeen, mutta lähde luettelon päivämääriä artikkelin päivytyspäivämäärään verrattaessa ei näin näyttäisi käyneen. Samassa esseessä kirjoittaja mainitsee Rocksteady Studiosin *Batman*-pelit ja että niissä tutustutaan Lovecraftin keksimään Arkham-kaupunkiin. Vaikka Arkham onkin nimenä otettu suoraan Lovecraftilta jo Batman-sarjakuviin, ollaan peleissä ensin Arkham-nimisellä pienellä saarella Gothamien liepeillä ja myöhemmin Arkham City -kaupunginosassa, joka on Gothamien slummialueelle rakennettu laaja vankila-alue. Nämä eivät ole siis sama asia kuin Lovecraftin tarinoissa esiintyvä Arkhamin kaupunki.

Kirjan vahvuus ja samalla heikkous ovat esseemuodon räjätomat mahdollisuudet. Kirjoittajille on haluttu antaa tilaa lähestyä aihettaan monin eri tavoin, pakottamatta niitä tiettyyn muottiin. Joillakin on aiheeseensa henkilökohtaisempi ote, toisilla näkökulma on laajempi. Pelitoimittaja Senja Littmanin essee esittelee *Wolf Among Us* -pelin ja siihen kytkeytyvän *Fables*-sarjakuvan, joka ammentaa inspiraationsa muun muassa *Grimmin saduista*. Esseessä kuvaillaan etenkin pelin päähahmojen Bigby-suden ja Lumikin taustojen eroavaisuuksia *Grimmin satuihin* sekä reflektoidaan kirjoittajan omia peli- ja lukukokemuksia. *Fables*-sarjakuvan taustoja on avattu hyvin kevyesti ja jäin kaipaamaan edes mainintaa siitä, miten sen kirjoittajan, Bill Willinghamin, Israel-myönteiset ja konservatiiviset arvot näkyvät sarjakuvan sivuilla erityisesti Bigbyn ja Lumikin tapauksessa. Kirjallisuus- ja pelikriittikko Aleksi Kuutio taas lähestyy *Noituri*-kirjoja ja *Witcher*-pelejä laajemman vastaanoton näkökannasta ja valottaa kirjailija Andrzej Sapkowskin nuivaa suhtautumista peleihin, teoksien suhdetta toisiinsa, sekä pelaajien erilaisia polkuja tarinan ääreen ja niistä johtuvia kokemuseroja. Erityisen kiinnostavaa on pelaajien suhtautuminen päähenkilö Geraltin romanssikuvioihin, mikä riippuu pitkälti siitä, onko lukenut

ensin kirjat vai pelannut pelit. Siitä olisin mielelläni lukenut lisääkin.

Parhaimmillaan kokoelman esseeet syväluotaavat käsiteltäviä teoksia lähiluvun ja lähipelun keinoin, vaikka näitä termejä ei käytetäkään. Heli Koposen, Joonatan Ikosen ja Tuukka Hämäläisen esseeet onnistuvat tasapainottelemaan aiheensa syvyyden ja esseemitalle tarpeellisen rajauksen suhteen mainiosti ja ovatkin ehdottomasti kirjan parhaimmista. Peleihin erikoistunut kääntäjä Heli Koponen käsittelee esseessään *I Have No Mouth and I Must Scream* -novellia, saman nimistä peliä ja niiden syntyhistoriaa. Erityisesti hän keskittyy pelin hahmoihin ja analysoi, miten ne eroavat novellin hahmojen kohtaloista ja lähtökohdista. Hahmokohtaisten vertailujen kautta pelin juoni tulee käsiteltyä varsin yksityiskohtaisesti, mutta se on kuitenkin perusteltua, sillä peli ja novelli eroavat toisistaan monin tavoin. Loppupuolella esseetä Koponen vielä pohtii mainiosti pelin teemoja ja etenkin sen tummaihoista naishahmoa feminismitutkija Mona Baileyn *miso-gynoir*-käsitteen kautta.

Peleihin ja elokuvaan erikoistunut toimittaja Joonatan Ikonen käsittelee tarkkanäköisesti peliyhtiö Yagerin vastuuta ja sen pakoilua lähdemateriaalin suhteen esseessään *Spec Ops: the Line* -pelistä ja vertaa sitä *Ilmestyskirja*. *Nyt* -elokuvaan. Siinä missä elokuva on sovitus Joseph Conradin *Pimeyden Sydän* -romaanista, Yager kieltää käyttäneensä kirjaa pelinsä pohjana. Ikonen käsittelee esimerkkejä kaikista kolmesta teoksesta ja näyttää niiden yhtäläisyydet ja erot, mutta muistaa aina pitää pelin käsittelyn esseen keskiössä. Näin essee etenee selkeästi ja säilyttää hyvin punaisen lankansa monesta esimerkiksi huolimatta. Ikonen ei myöskään kaihda kriittistä keskustelua kolonialismista ja toiseuttamisesta, jotka esiintyvät kaikissa kolmessa teoksessa.

Toimittaja Tuukka Hämäläinen syventyy *Metamorphosis*-pelin inspiraation lähteisiin, eli Franz Kafkan novelliin *Muodonmuutos* ja romaanin *Oikeusjuttu*. Myös tässä esseessä peli pysyy koko ajan etusijalla ja kirjallisia lähteitä verrataan pelin tapahtumiin sujuvasti. Loppupuolella esseetä käsitellään *Metamorphosis* esiintyviä muita kirjallisia viitteitä sekä pelillistä surrealismia. Vaikka muut viittaukset eivät suoraan kosketakaan Kafkan teoksia eikä Kafka edusta surrealismia tyylisuuntaa, Hämäläinen yhdistää taitavasti käsittelemänsä seikat osaksi keskustelua ja pohtii niitä Kafkan kirjallisen tuotannon valossa.

Harmillisesti muutama essee on haukannut hieman liian ison palan purtavaksi, ja sen sijaan että ne menisivät syvälle, ne maalaavat aiheestaan laajan ja polveilevan mutta samalla pinnallisen kuvan. Runoilija Aura Nurmen essee käsittelee campia sekä liioittelua *Dyyini*-teoksissa ja tuntuu tavoittelevan kirjoitustyyliäänkin liioittelevaisuutta. Teksti tempoilee omien kokemusten, laajemman kirjallisen aikakausikuvauksen, campin ja liioittelun, päihteiden, musiikin, muiden elokuvien ja sarjojen, *Dyyini*-elokuvien ja vihdoinkin myös *Dyyini*-pelin välillä, ajatusvirtamaisesti sivupoluille eksyen. Lopulta varsinainen peli tuntuu jäävän sivujuonteeksi koko esseessä.

Kirjailija ja toimittaja Esa Mäkijärven H. P. Lovecraftia ja hänen teoksistaan inspiroituneita pelejä esittelevässä esseessä taustoitetaan laajasti kirjailijan historiaa, Cthulhu-tarustoa ja jopa Stephen Kingin ja Lovecraftin yhteläisyyksiä. Peliesimerkit jäävät kuitenkin lyhyiksi muutaman lauseen tai kappaleen pituisiksi maininnoiksi ja joidenkin pelien lovecraftilaiseksi julistamiseksi riittää vain yksi kirjailijalta lainattu elementti. Hieman enemmän keskitytään *Quakeen*, *Bloodborneen* ja *Dark Souls* -peleihin, mutta tila loppuu auttamattomasti kesken. Tilanpuute näkyy myös siinä, että Lovecraftin ongel-

mallisien asenteiden ja hänen kirjallisen perinteensä välisiä jännitteitä ei päästä kunnolla purkamaan, vaan tekstistä huokuu tarve puolustella kirjailijan tuotoksia ja niiden käyttöä pelien inspiraationa. Essee olisi hyötynyt tässä kohtaa esimerkiksi akateemisista lähteistä tai pelien (myös lautapelien) ja muiden nykyaikaisten teosten esittelystä, joissa lähdetekstin pinnan alla muhiviin rasistisiin ja misogynisiin asenteisiin on vastattu tuomalla mukaan hahmoihin esimerkiksi naisia ja rodullistettuja henkilöitä.

Vastapainona lyhyesti pelejä esitteleville esseille kokoelmasta löytyy tekstejä, joissa intoudutaan kuvailemaan erikseen pelin juonta ja tapahtumia liiankin yksityiskohtaisesti, vieden näin tilaa analyttisemmalla lähestymisellä ja teemojen perusteellisemmalla pureskelulla. Pelitutkija ja pelinkehittäjä Heidi Rautalahden essee *Runo*-pelistä on kirjoitettu käsikirjoittajan näkökulmasta ja tuo hienosti esiin työryhmän omia ajatuksia kehitysprosessin tiimoilta ja jopa tekstinpätjän Näkin kohtaamisesta, mikä ei ole päätyntä peliin. Se, miten kansanperinnettä ja *Kalevalaa* on käytetty pelin inspiraationa, on kuitenkin kuvattu miltei läpipeluuohjelmaisesti, eli kuvaillen tarkasti mitä pelaaja näkee ja tekee edetäkseen pelissä. Essee toimisi paremmin, jos fokus olisi käytetyissä kansanperinteen elementeissä ja pelaajan toimintoja sivuttaisiin vain lyhyin esimerkein. Myös Jani Saxelin essee *Alan Wakesta* ja Stephen Kingistä kertoo pelin juonesta turhan yksityiskohtiin menevästi eikä malta keskittyä pelkästään King-viittauksiin tai edes *Alan Wake* -peleihin, vaan rönsyää kertomaan musiikista, tv-sarjoista ja *Control*-pelin lisäosasta, jossa Alan Wake seikkailee. Essee toimii yleiskatsauksena Alan Waken maailmaan loistavasti, mutta kirjan teeman huomioiden sitä olisi voinut vielä muokata keskittymään tiukemmin Stephen Kingiin.

Epätasaisuuksistaan huolimatta *Grimmin Saduista Controliin*

on erinomainen lisä suomenkieliseen pelitietokirjallisuuteen. Tarkempi toimituksellinen rajausta olisi tehnyt kirjasta eheämmän kokonaisuuden, mutta kaikki esseet ovat mielenkiintoista luettavaa ja antavat valtavasti tietoa käsittelemistään peleistä ja muista teoksista. Se on helppolukuinen ja halutesaan esseet voi lukea missä järjestyksessä tahansa. Kirjan värikäs kansi ja viimeistelty ulkoasu houkuttelee myös tutustumaan kirjaan paremmin. Otsikoiden ja väliotsikoiden fontti- ja värivalinnat ovat onnistuneita ja esseitä kuvittavat kauniit ja isot kuvakaappaukset käsitellyistä peleistä. Kaiken kaikkiaan kirja onnistuu hyvin esipuheessa hahmotellussa tehtävässä: esseet luovat kuvaa rinnakkaisista maailmoista, jotka täydentävät toisiaan. Esseet innostavat sekä pelaamaan että lukemaan, löytämään yhtäläisyyksiä ja eroja, tutkimusmatkailemaan, intoilemaan ja kritisoimaan. Kirjoittajien haastattelussa on väläytelty mahdollisuutta myös jatkolle ja aihehan on niin laaja, että siitä saisi vaikka kokonaisen kirjasarjan aikaan. Olisi kuitenkin hienoa, jos jatkossa olisi mahdollisuus ottaa mukaan myös analogisia pelejä. Tämä laajentaisi suomalaisen pelitietokirjallisuuden kirjoa ja monipuolistaisi kuvaa pelaamisesta.