

Nuorten yhteisön ja muun yhteiskunnan moraali James Dashnerin  
dystooppisen nuortenkirjasarjan *The Maze Runner* narratiivissa

Hanna Järvinen

Kirjallisuuden kandidaatintutkielma

Musiikin, taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2017

Ohjaaja: Risto Niemi-Pynttari

Opponentti: Pinja Tikkanen

# Sisällys

1 Johdanto .....	1
1.1 Tutkittava kirjasarja.....	3
1.2 Moraalin käsite .....	4
2 Teorian taustoitus .....	6
2.1 Narratiivinen tutkimus, narratologia .....	6
2.2 Dystopian genre.....	7
3 Nuorten oman yhteisön moraali .....	11
3.1 Karkotus ja sääntöjen mukaan toimiminen vaikeassa tilanteessa .....	12
3.2 Tabula rasa: Nuori Chuck ja muilta peilatut asenteet.....	14
3.3 Labyrintti ja moraalisesti oikean asian tekeminen sääntöjä laiminlyöden .....	15
3.4 Thomasin menneisyys .....	17
4 Dystooppisen yhteiskunnan moraali.....	20
4.1 “WICKED is good” .....	20
4.2 Virus .....	22
5 Päätäntö .....	24
Lähdeluettelo.....	25

# 1 Johdanto

Kandidaatintutkielmassani tarkastelen narratologian keinoja käyttäen nuorille suunnattua dystopiakirjallisuutta ja siinä esitettyä moraalialia yhden kirjasarjan esimerkkien kautta. Nuortenkirjallisuudessa tarinat dystopioista eli epätoivottavista tulevaisuuskuvista ovat nousseet erityisen suosituiksi 2000-luvulla ja sisältävät usein jonkinlaisen katastrofin (Samola 2016, 35), jonka jälkeen säännöt yhteiskunnassa ja ihmisten asenteet muuttuvat sopeutuakseen uudenlaiseen maailmaan. Mielestäni on kiinnostavaa tarkastella näitä nykypäivästä eroavia asenteita ja miten niitä tuodaan tarinassa esille narratiivien kautta.

*The Maze Runner* (2009-2016) on James Dashnerin post-apokalyptiseen maailmaan sijoittuva kirjasarja. Sarjan varsinainen tarina sisältyy kolmeen ensimmäiseen kirjaan<sup>1</sup> – *The Maze Runner* (2009), *The Scorch Trials* (2010), *The Death Cure* (2011) – joissa moraaliset kysymykset ovat jatkuvasti läsnä. Sarjaan kuuluvat myös prologiteokset *The Kill Order* (2012) ja *The Fever Code* (2016). Tarinan miljöönä on auringon polttama maapallo, jolla vallitsevaan ihmisten kehittämään virukseen yritetään etsiä vastalääkettä tekemällä ihmiskokeita teini-ikäisillä nuorilla, joiden muistit on pyyhitty. Nuoret eivät aluksi tiedä itsestään tai maailman tilanteesta mitään ja he vain yrittävät yhdessä selviytyä kohtaamistaan haasteista. Ensimmäisessä kirjassa nuoret on eristetty valtavaan labyrinttiin, jossa heidän reaktioitaan erilaisiin muuttujiin seurataan, toisessa kirjassa he joutuvat vaeltamaan aavikon halki ja kolmannessa he ryhtyvät vastarintaan testejä ylläpitävää järjestöä vastaan. Kirjasarja sisältää paljon kiinnostavia ja monipuolisia tulkintoja moraalintajusta, joten sitä on mielekästä tutkia.

Tutkimuskysymykseni on "miten fiktiivisen yhteiskunnan arvot ja säännöt tuodaan esiin kerronnan kautta?" Tutkin, miten teoksessa puhutaan, näytetään, reagoidaan ja toteutetaan oikeaa ja väärää, hyvää ja pahaa, sekä minkälaisia asenteita hahmot ovat omaksuneet ja millaisia sääntöjä he ovat joutuneet luomaan itselleen. Moraali näkyy esimerkiksi hahmojen ajattelutavoissa, fokalisaatiossa, asenteissa sekä luoduissa säännöissä. Materiaalin laajuuden takia keskityn eniten sarjan ensimmäiseen ja toiseen osaan, mainiten vähemmässä määrin

---

<sup>1</sup> Kirjasarja koostuu tällä hetkellä viidestä romaanista, *The Maze Runner*, *The Scorch Trials*, *The Death Cure*, *The Kill Order* ja *The Fever Code*. Dashner ei ole maininnut, aikooko hän jatkaa kirjasarjaa vielä.

myös sarjan muita teoksia. Ensimmäisessä teoksessa moraalitulee ilmi nuorten oman muista ihmisistä eristetyn yhteisön tasolla ja toisessa ja kolmannessa suuremmalla, koko yhteiskunnan tasolla. Erotan nämä erilaiset ryhmät viittaamalla nuorten ryhmään termillä ”yhteisö” ja koko ihmiskuntaan termillä ”yhteiskunta”.

Uskon, että nuorille suunnattu kirjallisuus voi opettaa heille tietynlaisia ajattelutapoja ja tunteita esimerkiksi tarinoissa käsiteltyjen ristiriitojen kautta, joiden ratkaisut saattavat tuntua hankalilta lukijan kannalta. Tämän takia on tärkeää tai ainakin kiinnostavaa tutkia minkälaisia moraalisia asioita nuortenkirjallisuudesta löytyy. Dystopiakirjoissa moraalin voi olettaa rakentuvan erilaiselta pohjalta verrattuna nykyajan kulttuuriseen normiin, eli koska tilanne on jonkinlaisessa kaaoksessa, seurataan karumpia käyttäytymismalleja, joissa esimerkiksi väkivallan käyttö saattaa olla hyväksyttävämpää.

Kirjallisuuden lajina dystopia alkoi yleistyä vasta 1990- ja 2000-luvuilla ja vaikka sillä on eri kirjoitusmaissa erilaisia ominaispiirteitä, lähes kaikki dystopiat tyypillisesti viittaavat kirjoitusaikansa yhteiskunnan tilaan. Sekä utopiat, että dystopiat kuvaavat usein suljettuja yhteiskuntia, joihin on muodostunut eristäytymisen jälkeen erilaisiin valtarakenteisiin perustuvia hierarkioita. (Samola 2016; 10, 33.)

Tutkielmassa tarkastelen, miten moraalisia asioita tuodaan kirjasarjassa esiin narratiivien kautta. Teoksesta löytyy myös useita teemoja, joiden taustalla moraalit vaikuttaa. Olennaisin tapa tutkia moraalin ilmenemistä narratiivissa on tutkia vaikeiksi koettuja tilanteita. Näitä ovat esimerkiksi sääntöjen laiminlyöminen oikean asian takia, pahalta tuntuvan oikean asian tekeminen ja tapansa muuttaneen petturin hyväksyminen. Moraali tuodaan esiin siinä, miten tilanteisiin reagoidaan. Yhteiskunnan tasolla moraalit näkyy eniten käskyissä – siinä, keneltä ne tulevat, miten ne annetaan, sekä mitä nämä tavat kertovat valtion johtamisen tyylistä.

Uskon, että narratiiviset rakenteet vaikuttavat fiktiivisen maailman moraalitulkintaan. Tutkimusmetodini on siis moraalit kannalta tärkeiden kohtien lähiluku ja analysointi. Tarkoitukseni on eritellä ja analysoida erilaisia keinoja tai tapoja, joilla hahmot toteuttavat omaksumiaan asenteita. Näitä asenteita näkyy tilanteissa, joissa juonen eteneminen riippuu hahmojen reaktiosta moraalitesti ristiriitaiseen tilanteeseen. Protagonisti Thomasia on myös mielekästä tarkastella, koska tämän hahmon kautta tapahtuu asioiden havainnointi. Thomasin moraalitaju ei myöskään ole ehtinyt samaistua liikaa muiden nuorten edustamiin asenteisiin, vaan hän on moraalit kannalta varsin samankaltainen kuin lukija, jolloin tähän hahmoon on

helpompi samaistua ja nähdä eroja länsimaisen kulttuurin edustaman moraalin ja dystooppisen yhteiskunnan moraalin välillä.

## 1.1 Tutkittava kirjasarja

James Dashnerin *The Maze Runner* on samannimisen kirjasarjan ensimmäinen osa. Tarina pohjautuu luonnonkatastrofin tuhoamalle maapallolle, mutta sarjan ensimmäisessä teoksessa tästä ei tiedetä mitään. Tarinan fokalisoija on Thomas, noin kuusitoistavuotias poika, joka herää ilman muistojaan keskeltä aukiota, jota ympäröi valtava labyrintti.

Aukiolle lähetetään uusi nuori kerran kuukaudessa, joten nuoria on Thomasin saapuessa jo iso joukko, ja he ovat joutuneet luomaan omat sääntönsä välttääkseen täyttä kaaosta. He ovat jakaneet päivittäisiä tehtäviä kuin ammatteja, valinneet johtajiksi ne, jotka ovat joutuneet viettämään aukiolla pisimmän ajan, ja luoneet lakeja, joita kuuluu noudattaa. Nuoret yrittävät pitää yllä edes jonkintasoista elämää, sekä samanaikaisesti löytää labyrintistä tietä ulos, jos sellaista edes on.

Aukiota reunustavat valtavat seinät, joissa on labyrinttiin johtavia ovia, jotka sulkeutuvat yön koittaessa ja avautuvat taas aamulla. Öisin labyrintin seinät liikkuvat ja labyrintissä vaeltaa myrkyllisiä mekaanisia otuksia, joita nuoret nimittävät saattajiksi. Aukiolla kaikki tapahtuu samojen rutiinien mukaan, mutta kaikki alkaa muuttua Thomasin ja poikkeukselliseen aikaan aukiolle lähetetyn Teresan saapumisen jälkeen, joten monet aukion pojista alkavat syyttää heitä tapahtumista. He paljastuvatkin myöhemmin syyllisiksi labyrintin suunnitteluun. Tässä teoksessa moraalit näkyvät lähinnä sääntöjen luonnissa ja niiden noudattamisessa, sekä tavoissa, joilla hahmot näyttävät asenteitaan joko käytöksensä tai puheensa kautta.

Dashnerin kirjasarjan toisessa osassa *The Scorch Trials* labyrintistä selvinneet hahmot tapaavat toisen samankaltaiseen labyrinttiin suljetun nuorisoryhmän, ja molemmat ryhmät lähetetään kulkemaan aavikon halki. Matkalla heille alkaa selvitä, miten aurinko on polttanut maapallon osittain asuinkelvottomaksi ja miten osa väestöstä kärsii viruksesta, joka saa ihmiset menettämään järkensä ja käyttäytymään aggressiivisesti. Teoksen nuoret oppivat lisää ihmiskokeita tekevästä yhtiöstä WICKEDistä<sup>2</sup>, sekä yhtiön arvoista. WICKED on myös tartuttanut kaikkiin nuoriin tämän viruksen, sekä kertonut heille, että jos he selviävät aavikon

---

<sup>2</sup> WICKED eli World in Catastrophe: Killzone Experiment Department, jossa sana Killzone viittaa aivoihin. Suomennettuna PAHA eli Planeetta Ahdingossa Havainnointiosasto Aggressiovyöhyke.

toiselle puolelle, he saavat vastalääkettä, jota ei kuitenkaan ole olemassa. Nuorten silmissä WICKED edustaa myös sitä yhteiskunnan osaa, joka ei ole sairastunut virukseen, ja heidän ajatusmallejaan.

En varsinaisesti käsittele tässä työssä kirjasarjan viimeistä teosta *The Death Cure* tai prologiteoksia *The Kill Order* ja *The Fever Code*, mutta viittaan joihinkin näistä teoksista löytyviin juonenkäänteisiin. *The Death Cure* aavikolta selvinneille nuorille annetaan tilaisuus saada muistinsa takaisin, sekä mahdollisuus työskennellä WICKEDin kanssa vastalääkkeen tuottamisessa, mutta Thomas ja tämän läheisimmät ystävät alkavat kapinoida yhtiötä vastaan. Vastalääkettä ei myöskään ikinä saada valmistettua.

*The Kill Order* sijoittuu aikaan, jolloin aurinko osittain polttaa maapallon, sekä näyttää, miten virus levitettiin viattomiin ihmisiin populaation hillitsemisen ja resurssien riittämättömyyden takia. Virus kuitenkin leviää nopeasti ja odottamattomasti, eikä sille ole vastalääkettä. Yhtiö WICKED perustetaan lääkettä kehittämään, ja he lopulta päätyvät käyttämään virukselle immuunia nuoria, joiden aivotoimintaa he tarkkailevat selvittääkseen, miten hulluksi tekevää virusta voisi vastustaa.

*The Fever Code* kertoo elämästä labyrintissä ennen Thomasin saapumista.

## 1.2 Moraalin käsite

Moraalilla voidaan viitata tietyssä kulttuurissa vallitseviin eettisiin käsityksiin, käyttäytymissääntöihin ja ajatusmalleihin oikeasta ja väärästä. *The Maze Runner*issa moraalilla vaikuttaa ja näkyy esimerkiksi siinä, kuinka hyvin sääntöjä noudatetaan, miten vaikeisiin asioihin reagoidaan ja minkälaisia motiiveja hahmojen toiminnan taustalla on.

*The Maze Runner*issa nuorten oman yhteisön pohjalla on ajatus siitä, että kaikki noudattavat sääntöjä, jolloin kaikki sujuu hyvin. Kaikkia sääntöjä ei kuitenkaan noudateta esimerkiksi hätätilanteissa. Tarinan edetessä monia sääntöjä rikotaan ja uusia luodaan, mutta on mahdollista, ettei tiiviisti toimiva pieni yhteisö välttämättä pysyisi kasassa, jos selkeitä sääntöjä ei olisi luotu. Nuorten yhteisön taustalla vaikuttaa huoli hyvän auktoriteetin ja johtajuuden säilyttämisestä, sekä ajatus siitä, miten yhteiskunta tarvitsee jonkinlaisen lain pysyäkseen kasassa (Singh 1997, 208).

Yhteisön kasassa pitämisessä on kyse myös hierarkiasta. Nuoret ovat luoneet sekalaisen johtavan ryhmän, joka vaikeissa tapauksissa päättää toimintatavoista. Jos joku rikkoo sääntöjä tahallaan, uhmaako hän yhteisön sisäistä hierarkiaa ja onko täten hierarkiassa korkeammalla olevilla hahmoilla ns. ”parempi” moraalintaju, koska heidän päätöksensä vaikuttavat aukion muihinkin asukkaisiin? Valta ja moraalit eivät välttämättä sekoitu aina hyvin. Aukiolla on kuitenkin muita nuoria pitämässä kiinni oikeuksistaan, ja esimerkiksi antagonistinen hahmo Gally huomauttaa heti, kun asiat ovat pielessä tai eivät mene hänen tahtonsa mukaan.

Sääntöjen konkreettisen noudattamisen lisäksi moraaliiin liittyy hahmojen sisäinen ajatusmaailma, eli mitä he ajattelevat tilanteista, sääntöjen noudattamisesta tai rangaistuksista. Hahmot joutuvat tilanteisiin, joissa he joutuvat toimimaan ristiriitaisesti oman ajatusmaailmansa kanssa. Moraaliin liittyvät valinnat eivät ole yksinkertaisia, eikä näiden valintojen tekemiseen ole universaalisti oikeaksi todettuja sääntöjä, mutta silti omat valinnat vaikuttavat siihen, mitä muut valinnan tekijöistä ajattelevat (Kearns 2002, 63).

Lähes jokainen omistaa sisäisen ajatuksen moraalista, mikä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että jokainen kulttuuri ajattelee samalla tavoin (Kearns 2002, 62). *The Maze Runnerissa* nuorten muistit on pyyhitty, joten he joutuvat aluksi luottamaan paljon pelkkiin vaistoihinsa oikeasta ja väärästä. Kearnsin mukaan useimmissa kulttuureissa moraalit tulee esille nimettyjen asioiden yhteydessä, esimerkiksi varastamisesta puhuttaessa. Kun käsite varastamisesta on luotu, sen olemassaolo tiedostetaan ja siihen voidaan liittää mielipiteitä ja seurauksia. (Kearns 2002, 62.) Labyrintissa ollessaan nuoret eivät muista lähes mitään seinien ulkopuolisesta maailmasta, joten he luovat tavallaan omaa kulttuuriaan omien sääntöjensä, tapojensa, sekä slanginsa pohjalta ja kaikki uudet tulokkaat joutuvat sopeutumaan tähän tapaan elää.

Oikea ja väärä, hyvä ja paha ovat siis käsitteitä, joille ei voi toistaiseksi asettaa tiettyä rajaa. Moraalintajuun vaikuttaa sisäisten tekijöiden lisäksi myös ulkoisia tekijöitä, kuten kulttuuri tai perheen asenteet. Ihmiset matkivat heitä ympäröivän yhteiskunnan tapoja käyttäytyä, koska he yrittävät sulautua joukkoon. Ihmisten noudattamat arvot eivät ole irrallisia konsepteja, vaan ne liittyvät aina kulttuuriseen ja ajalliseen kontekstiin, koska ihmiset toimivat oman kulttuurinsa arvostamien tapojen mukaisesti ja täten nämä arvot tekevät ihmisten arviointikyvystä ja käytöksestä tietynlaista (Jackendoff 2009, 277-278). Tämän takia kirjallisuudentutkimuksessa narratiiveja tarkastelemalla voidaankin tehdä johtopäätöksiä teoksen yhteiskunnan ja kuvattujen yksilöiden edustamasta moraalintajusta.

## 2 Teorian taustoitus

Tässä luvussa perehdyn käyttämieni teorioiden esittelemiseen. Ensimmäisessä alaluvussa pohjustan tutkielmani kannalta olennaisia osioita narratologiasta. Toisessa alaluvussa keskityn genreetoriaan ja tarkastelen eri genreistä löytyviä elementtejä, jotka auttavat hahmottamaan tämän kirjasarjan dystooppista maailmaa.

### 2.1 Narratiivinen tutkimus, narratologia

Gérard Genette on tehnyt paljon töitä strukturalistisen narratologian kentällä, ja Genetten teorit liittyvät olennaisesti tutkimukseeni, koska käsittelen moraalia narratiivien kautta, eli miten sitä tuodaan näkyviin narratiivien kautta. Kertomuksen tasolla moraalit näkyvät *The Maze Runnerin* hahmojen reaktioissa erilaisiin tilanteisiin, tietynlaisen toiminnan toteuttamisena tai kielen tasolla siinä, miten asioista puhutaan – mikä on puheen sävy, minkälaisia sanoja käytetään, puhutaanko joistain asioista ollenkaan. Genette (1980) nostaa teoksessa *Narrative Discourse: An Essay in Method* esiin kirjallisuuden analyysille strukturaalisesti tärkeitä narratiivien elementtejä, joita ovat järjestys, kesto, toisto, tunnelma ja ääni.

Narratiivissa voidaan mainita usein iteratiivisuus eli jonkin asian toistuminen, vaikka sitä ei tarvitsisikaan mainita uudelleen (Genette 1980, 113). Tässä teoksessa nuorten omassa yhteisössä on toistuvia tapahtumia, joihin usein viittaaminen saa ne kuulostamaan rutiineilta. Tavalliseen elämään liittyä esimerkiksi töiden aloittaminen aamulla, uusien varusteiden saapuminen aukiolle kerran viikossa, uuden nuoren saapuminen kerran kuussa ja labyrintin ovien sulkeutuminen illaksi. Kun Thomas saapuu ja kaikki alkaa muuttua, luodaan rutiinien rikkoutumisella kuva lähestyvistä epäjärjestyksestä, jopa kaaoksesta. Muut hahmot reagoivat rutiinien muutokseen syyttämällä Thomasia.

Tunnelmaan liittyen voi sanoa, että tarinan esittämät asiat ovat aina yksi versio siitä, mitä oikeasti tapahtuu. Tämä sanattoman toiminnan, vaikkakin fiktiivisen, muuttaminen sanalliseen tekstimuotoon jättää tilaa tulkinnalle, ja eri lukijat voivat tulkita tilanteen eri tavoin saman tekstin pohjalta. (Genette 1980, 165.) Tarinassa päähenkilö Thomas on intradiegeettinen kertoja, jonka kautta tarina kerrotaan, eli kertoja operoi tarinan sisältä. Kerronta tapahtuu hän-muodossa, mutta ympäröivä maailma havaitaan samalla tavoin kuin Thomas, sekä tämän ajatukset kuullaan välillä. Kerronta eri tilanteissa rakentuu monesta pienestä osasta, kuten päähenkilöstä ja tilanteen kontekstista (Genette 1980, 215). *The Maze*



*Runnerin* kertoja ei ole kaikkietävä, mutta se saattaa käyttää pieniä aikaaan liittyviä sanoja, jotka erottavat sen pelkästä Thomasin näkökulmasta, esimerkiksi ”Tunneli alkoi mutkitella” (Dashner 2015, 379), mikä viittaisi siihen, että tunnelissa on useampia mutkia, vaikka Thomas ei kerronnan hetkellä sitä voikaan vielä tietää. Narratiivi ja kuvattu tapahtuma saattavat tapahtua eri aikoina kestopuolesta, mutta näitä ajallisia muuttujia ei ole mielekästä mitata (Genette 1980, 87).

Narratiivissa voidaan mainita myös tilanteen tai vaikka keskustelun tapahtumapaikka, vaikka sillä ei olisi muuta tarkoitusta kuin näyttää, minne tapahtumat sijoittuvat (Genette 1980, 165). Moraalin kannalta on mielenkiintoista, tapahtuisiko aukiolla kaikki samoin, jos aukiota ei ympäröisi valtava ja mystinen labyrintti, tai jos labyrintin ulkopuolella oleva maailma ei olisi dystooppinen. Nuoria voisi järkyttää heidän oma käytöksensä, jos labyrintistä päästyään he olisivatkin taas tavallisen kaltaisessa maailmassa, jossa pätevät normaalit säännöt ja etiikka.

*The Maze Runnerissa* moraalit näkyvät myös tarinan viestinnän tasoilla. Kerrottava tarina määrittyy erilaisten näkökulmien kehysten kautta, joihin kuuluvat esimerkiksi toiminnan kertominen ja kokeminen. Se, miten kerronta esittää tilanteen, kertoo myös tilanteessa olevien hahmojen moraalista. Lukija kerronnallistaa tekstin ja tekstin kokemukseellisuus antaa kuvaa tarinan päämäärästä ja tarkoituksesta. (Fludernik 2010, 18-19.)

*The Maze Runnerin* tarinasta löytyy paljon epäluonnollisia aineksia, kuten labyrintin hirviöt ja koko ympäröivä maailma, joten sen tutkiminen ainoastaan klassisen narratologian kautta ei olisi täysin mielekästä. Tapahtuvat asiat voivat kaikki käydä järkeen, mutta ei tässä ajassa, jota juuri nyt eletään. Näitä asioita voi selittää kaunokirjallisista lukustrategioista esimerkiksi skriptien kehysten rikastamisella, jolloin reaali maailman kehyksiä venytetään, kunnes tapahtuvat mahdottomat asiat voidaan selittää mahdollisiksi (Alber 2010, 49).

## **2.2 Dystopian genre**

Dystopia on genrenä hyvin uusi ja se on rakentunut ja kehittynyt muiden genrejen, kuten science fictionin ja poliittisen fiktion pohjalta. Utopia alkoi muodostua kirjallisuudenlajiksi jo 1500-luvulla (Gordin, Prakash & Tilley 2010, 1), mutta ajatus dystopioista alkoi kehittyä vasta 1900- ja 2000-luvuilla (Samola 2016, 10). Dystopia ei varsinaisesti ole utopian vastakohta, sillä joissain tapauksissa se on utopia, jonka rakentamisessa jokin menee pieleen, tai toisessa tapauksessa yhteiskunta, joka toimii utopiana vain osalle maailman asukkaista

(Gordin jne 2010, 1). *The Maze Runnerin* maailma ei ole paratiisimainen utopia kenellekään, mutta tarinan terveet ihmiset voivat elää lähes normaalia elämää, kun terveiden ihmisten suljettujen yhteiskuntien ulkopuolella elävät ihmiset joutuvat taistelemaan selviytymisestään sekä rajoitetun ravinnon että leviävän viruksen takia.

Utopistisessa ympäristössä moraalit voisivat ilmetä täysin eri tavalla kuin dystooppisissa, koska selviytymiseen liittyvät vaistot eivät ole niin vahvalla etusijalla. Dystopian genreen sisältyvissä teoksissa voidaan kuvata yhteiskuntia, joiden arvojärjestelmä pohjautuu ”äärimmäiseen järjettömyyteen” (Samola 2016, 33). Dystooppisissa yhteiskunnissa saattaa olla selviytymisen taustalla luonnonvalinta, *survival of the fittest*. Vahvimmat selviävät, heikoimmat eivät ja jotkin ryhmät täytyy priorisoida toisten yläpuolelle. Yksi tärkeimmistä arvoista *The Maze Runnerin* nuorten yhteisössä on sääntöjen noudattaminen, joka pitää yllä aukion järjestystä ja heijastaa nuorten sisäistämää selviytymismoraalia:

”Miksi vihaat minua niin paljon?”

Albyn ilmettä oli vaikea kuvailla – siinä oli hämmennystä, suuttumusta ja järkytystä. ”Vihaan sinua? Poika, et ole oppinut mitään sen jälkeen, kun tulit Boksista. Tässä ei ole kyse vihasta tai rakkaudesta tai ystävydestä tai mistään. Me välitämme vain selviytymisestä. Älä ole nössö vaan ala käyttää mänttiaivojasi, jos sinulla sellaiset on.” (Dashner 2015, 99.)

*The Maze Runnerissa* valtavan labyrintin rakentaneen yhtiö WICKEDin toiminta, kuten ihmiskokeet ja kansanmurha, perustellaan monien hyödyn nostamisella tietyn rajatun ryhmän yläpuolelle. Tämä ajatustapa näkyy esimerkiksi siinä, miten viruksen levittämällä tiettyihin ihmisiin pelastettiin muita ihmisiä, tai miten joukko nuoria on pakotettu traumatisoiviin kokeisiin vastalääkkeen kehittämiseksi. Dystopiassa valtio usein kontrolloi montaa asiaa (Samola 2016), jolloin joudutaan myös yksilötasolla epämieluisiin tilanteisiin, joihin täytyy reagoida edes jotenkin, ja näitä ratkaisuja täytyy osata perustella muille ja itselle.

*The Maze Runneria* ei ole tutkittu akateemisessa kontekstissa, koska se on uusi ja mahdollisesti vielä keskeneräinen kirjasarja, joten käytän tutkimuksessani *Kärpästen herran* tutkimusta, kuten esimerkiksi Johanna Meurosen gradutyötä *Construction of Otherness in William Golding's Lord of the Flies* (2013). *The Maze Runner* muistuttaa William Goldingin *Kärpästen herraa* (1954) siinä mielessä, että molemmissa teoksissa on nuoria suljetussa tilassa ja he joutuvat luomaan oman yhteisön ja pitämään tämän yhteisön koossa laatimalla noudatettavia sääntöjä ja kokoamalla tietynlaisen muita johtavan ryhmän. Toisin kuin

*Kärpästen herrassa*, jossa kaikki nuoret päätyvät suljettuun miljööseen yhtä aikaa, Dashnerin teoksessa labyrinttiin lähetetään uusi nuori kerran kuussa. Protagonisti Thomas on näistä nuorista toiseksi viimeinen, joten hän pääsee tutustumaan jo valmiiksi luotuun yhteisöön.

Fantasian piirteistä vahvin *The Maze Runnerissa* on etsintäretkeä muistuttava juoni, jonka alussa päähenkilö on tietämätön, mutta matkan edetessä tämä kasvaa henkisesti yksilönä, sekä lopussa hän on kehittynyt tekojensa pohjalta tarinan sankariksi (Ihonen 2004, 89-90). Usein fantasiakirjallisuudesta puhuttaessa juonesta nousee esille jokin *paha*, joka on usein jotain konkreettista, jota vastaan voi taistella. Ihmisillä on usein tarve selittää jokin asia pahaksi, vaikka paha on usein jotain, joka ei perustu täydelliseen logiikkaan ja se sekoittuikin usein hyvyyden kanssa syy- ja seuraussuhteiden vyyhdiksi (Pursiainen 2015; 5, 33). Kirjallisuuden kannalta on kuitenkin olennaista, että lähes kaikella tapahtumisella on jokin syy. Juoni ei ole mielekäs, jos sen konfliktit eivät pohjaudu mihinkään.

Pahuus hahmotasolla ei aina ole täysin mustavalkoista, vaan eri hahmoilla voi olla vivahteita sekä hyvästä että pahasta, eikä välttämättä kukaan ole täysin *paha*. Dystopiakirjallisuudessa mikään ei ole täysin mustavalkoista normaalista poikkeavan tilanteen ja tästä johtuvien erilaisten toimintatapojen vuoksi, joten tässä kontekstissa ei löydy yleispätevää moraalijärjestelmää, jonka perusteella kaiken voisi tuomita. On tietenkin pienempiä ja suurempia pahoja ja pahuus voi olla esimerkiksi tahallaan vahingoittavaa ja tuhoavaa käytöstä, joka asettaa tämän toiminnan tuottajat vastuuseen. (ks. Pursiainen 2015, 33.) Pahuus näkyy *The Maze Runnerissa* usein muiden ihmisten valtana – siinä, miten he joutuvat elämään tietyllä tavalla.

Dystopiaa ja science fictionia yhdistää ajatus uudistuneesta maailmasta. McHalen mukaan sci-fissä, kuten usein myös dystopioissa, nostetaan esille jokin ”mitä jos” -tilanne ja rakennetaan ja kuvitellaan tämän ajatuksen pohjalta tarinalle kokonainen maailma. Tämä ajatus yhdistääkin sci-fiä ja historiallista fiktiota, sekä mielestäni myös näiden pohjalta rakennettua dystopian genreä. Historiallinen fiktio näyttää tietyn representaation oikeasta maailmasta. Sci-fi ja dystopia tekevät samaa, mutta näyttävät tämän kuvan mahdollisesta tulevaisuudesta. (McHale 2010, 21-24.)

Sci-fissä tiedettä ja teknologiaa yhdistämällä olisi usein mahdollista luoda utopinen tulevaisuus, mutta suosittu kirjallisuuden keino juonen edistämiseksi on luoda konflikti koneiden ja näiden käsittelijöiden, sekä protagonistin välillä. Dystooppiset sci-fi-tarinat

rajoittuvat usein johonkin suljettuun tilaan, kuten yhteen kaupunkiin tai suurimmillaan, kuten *The Maze Runnerin* tilanteessa, koko maapallon kokoiseen yhteisöön. Kuvailtu maailma on kuin tekninen laite, jonka pienin osa on ihminen, jota kohdellaan kuin robottia, jolla ei oikeasti ole omaa vapaata tahtoa tässä suljetun yhteisön mallissa. Dystooppisten sci-fi-tarinoiden maailmoissa fysiikan lait toimivat normaalisti ja kirjoittajat usein käyttävät hyväkseen termodynamiikan toista lakia, joka väittää ajan kuluessa järjestyksen ja käytöksen ennustettavuuden heikkenevän suljetussa tilassa ja vähitellen saattavan tilanteen epäjärjestykseen. Utopia ja dystopia ovat genreinä kehittyneet tilanteeseen, jossa niille on kehittynyt tyypillisiä piirteitä, kuten yksilöllisen vapauden rajoittaminen tai tietyn ihmisryhmän nouseminen valtaan, mikä näkyy myös Dashnerin kirjasarjassa. (Warrick 130-134.)

### 3 Nuorten oman yhteisön moraalit

Tässä luvussa käsittelen Dashnerin *The Maze Runner* -kirjasarjan ensimmäisen nimikkoteoksen *The Maze Runner* (2010) pohjalta moraalit, joka vaikuttaa nuorten muodostamassa yhteisössä. Tarinan nuorten muistit on pyyhitty ja heidät on yksi kerrallaan lähetetty muusta maailmasta eristettyyn labyrinttiin, jonne he ovat joutuneet luomaan oman yhteisönsä. Käsittelen tarkemmin neljää erilaista tilannetyppiä, joita kirjasta löytyy.

Ensimmäisessä alaluvussa tarkastelen tilannetta, jossa yksi nuorista karkotetaan tämän rikottua sääntöjä, vaikka hän ei sitä tahallaan tehnyt. Tässä tilanteessa nuoret seuraavat aikaisemmin asettamia sääntöjä, vaikka tilanne ei olekaan aivan mustavalkoinen. Toisessa alaluvussa käsittelen aukion nuorinta hahmoa, Chuckia, joka omaksuu paljon moraalit asenteita peilaamalla muiden nuorten käytöstä. Kolmannessa alaluvussa tarkastelen tilannetta, jossa protagonistit päättää rikkoa yhteisön tärkeintä sääntöä noudattaakseen omia moraalit arvojaan, sekä tästä päätöksestä johtuvia seurauksia. Neljännessä alaluvussa käsittelen protagonistit Thomasia, jonka menneisyys paljastuu monimutkaisemmaksi kuin muiden hahmojen, mistä johtuen muiden nuorten täytyy päättää hänen kohtalostaan suhteessa kaikkien yhteiseen etuun.

Nuoret ovat joutuneet sopeutumaan suljettuun elinympäristöönsä, jonne heidän täytyi rakentaa oma yhteisönsä. Usein yhteisöt rakennetaan joko jonkinlaisten uskonnollisten, sosiaalisten tai kulttuuristen sääntöjen pohjalta, tai sitten aivan uusien sääntöjen mukaan (Cmeci & Cmeci 2010, 116). *The Maze Runnerin* tapauksessa nuoret ovat luoneet säännöt itse, koska heidän muistinsa on pyyhitty, eivätkä he tiedä mitään labyrintin seinien ulkopuolelta löytyvästä kulttuurisesta kontekstista. Nuoret tekevät paljon töitä pitääkseen yhteisönsä koossa ja vaikka heistä nuorimmat ehkä halusivat vain leikkiä, mielihyvää tuottavien asioiden tavoittelua täytyy rajoittaa toimivan sivilisaation luomiseksi (Singh 1997, 209). Kaikki moraalit pohjautuva toiminta ei ole nuorten itsensä luomaa ristiriitaita toimintaa, vaan järjestö WICKED järjestää heille ristiriitaita tilanteita voidakseen tarkkailla heidän aivotoimintaansa. Nuoret kutsuvat WICKEDiä paremman termin puuttuessa Luojuiksi<sup>3</sup>, eivät uskonnollisessa merkityksessä, vaan viitaten tahoon, joka labyrintin on luonut.

---

<sup>3</sup> Luojuat ovat alkuperäiskielellä englanniksi Creators.

Mitä pienempi ryhmä on, sitä helpompi se on pitää järjestyksessä, mutta mitä enemmän ihmisiä paikalla on, sitä enemmän on myös mielipiteitä, jolloin hierarkian luominen on oikeutettua (Meuronen 2013, 22). *The Maze Runnerin* valtaa käyttävän hierarkian huipulla ovat hahmot, joilla on eniten kokemusta labyrintissä asumisesta ja tilanteesta selviytymisestä, ja he vaikuttavat vahvasti siihen, millaisia moraalisia päätöksiä yhteisössä tehdään. Nuorten muistit on pyyhitty, mutta he eivät ole menettäneet luonnettaan tai yleistä maailmankatsomustaan. Tämän pohjalta voisi väittää, että heillä on jäljellä jonkinlaisia aikaisemmin omaksuttuja asenteita, mutta mitä pidempään he ovat olleet labyrintissä, sitä enemmän ympäröivä yhteisö on vaikuttanut henkilöiden maailmankatsomukseen. Thomas on hahmo, jonka käsitys moraalista on melko sama kuin lukijalla, joten lukijan on helppo peilata omia ajatuksiaan hahmoon ja täten outoon tilanteeseen on helpompi samaistua.

Moraaliin liittyy olennaisesti ajatus hyvästä ja pahasta, ja paha luokitellaan usein havainnoitsijan omien tuntemusten kautta (Pursiainen 2015, 33). Nuorten yhteisön sisällä uhkaava ”paha” on se taho, joka heidät on labyrinttiin eristänyt, koska nuoret eivät halua olla suljettuna tähän tilaan, ja tarina fokalisoidaan nuorten kautta. Tämän abstraktin pahan lisäksi konkreettisempänä paha näkyy labyrintissa vaeltavissa hirviöissä, saattajissa, koska näillä ei ole muuta tarkoitusta kuin nuorten pelottelu ja väkivallan käyttö.

Moraali näkyy myös tavassa, jolla hahmoja kuvataan. Meuronen (2013, 34) viittaa Spinozan (1981, 173) ajatukseen siitä, miten ajatus hyvästä ja pahasta pohjautuu siihen, millaisia tunteita henkilö tai tilanne herättää tarkkailijassa, tässä tapauksessa lukijassa. Meuronen lisää, että hahmot voivat aiheuttaa ikäviä tunteita lukijassa myös siksi, että ne on tarkoituksellisesti kirjoitettu pahaksi ilman tulkinnanvaraa. (Meuronen 2013, 34). Esimerkiksi *The Maze Runnerin* antagonistinen hahmo Gally puhuu jatkuvasti Thomasille halventavalla tavalla, joka saa koko Gallyn hahmon ja kaiken tähän liittyvän näyttämään ilkeältä.

### **3.1 Karkotus ja sääntöjen mukaan toimiminen vaikeassa tilanteessa**

*The Maze Runner*-sarjan ensimmäisen teoksen miljöönä toimii valtava kivilabyrintti, jonka keskellä on elinkelpoinen aukio, jonka takia nuoret kutsuvatkin itseään ”aukiolaisiksi”. Nuoret joutuvat kohtaamaan moraalisen ristiriidan, kun eräs aukion pojista, Ben, altistuu saattajien erittämälle myrkylle, alkaa menettää järkeään ja hyökkää Thomasin kimppuun. Aukion johtaja Alby tulee väkivaltaiseen tappeluun väliin ja ampuu Beniä nuolella ajattelematta asiaa sen kummemmin. Thomas on viettänyt aukiolla vasta muutaman päivän ja

vaikka muut tuntevat Benin paljon paremmin, hänen puolelleen ei asetuta tilanteessa, vaan häntä ammutaan Thomasin turvallisuuden turvaamiseksi. Aukiolla säännöt ja järjestys ovat kaikkein tärkeintä, mikä tulee esiin nuorten käytöksessä.

Ben kuitenkin selviää hengissä ja häntä täytyy rangaista. Illan hämärtyessä kaikki kokoontuvat labyrintin ovien ympärille ja Thomas kauhistuu ymmärtäessään, että Ben tullaan pakottamaan labyrinttiin, jossa kukaan ei ole selvinnyt yötä hengissä. Narratiivin kannalta tilanteessa tuodaan esiin ristiriita. Aukion johtaja Alby on toiminut kylmästi ja ampunut Beniä pelastaakseen Thomasin, koska tilanne vaati nopeaa reagoitua. Ben selvisi, minkä sekä Thomas että lukija voisivat luulla olevan hyvä asia, mutta aukiolaisten säännöt kuitenkin vaativat rangaistusta, mikä on ymmärrettävää tilanteessa, jossa henkilö on käyttäytynyt sääntöjen vastaisesti. Rangaistus kuitenkin on vahvempi kuin sen voisi luulla olevan.

-- kaikki muuttui painostavan hiljaiseksi. Ainoa ääni oli Benin vaimea nyyhkytys. Hän pyyhki nenäänsä ja silmiään ja katsoi vasemmalle ja oikealle, vaikka kaulapanta esti häntä näkemästä tankoa ja päälliköitä takanaan.

Thomasin tunteet muuttuivat taas. Benissä oli selvästi jotain vialla. Miksi hän ansaitsi tämän kohtalon? Eikö häntä olisi voitu auttaa jotenkin? Tuntisiko Thomas olevansa vastuussa lopun elämänsä? (Dashner 2015, 105.)

Benillä on edessä varma kuolema ja muut ovat selkeästi hyväksyneet asian vahvan sääntömoraalin tajunsa takia. Nuoret ovat yhdessä päättäneet noudattaa sääntöjä ja karkottaa Benin labyrinttiin. Thomas kuitenkin pitää rangaistusta moraalisesti vääränä, mutta hän tietää mielipiteensä olevan arvoton, koska hän on uusi tulokas, ja koska Ben on tässä tilanteessa hyökättyään nimenomaan Thomasin kimppuun. Ovien alkaessa sulkeutua Ben rukoilee armoa ja kuulostaa paljon selväjärkisemmältä kuin aikaisemmin, luultavasti myrkyn laimentumisen tai adrenaliinin takia, mutta johtaja Alby pitää mielensä ja muistuttaa kaikkia siitä, miten ilman sääntöjä he eivät olisi selvinneet tähänkään hetkeen asti.

Benin kauhunhuudot, muiden kylmät asenteet ja syyllisyydentunto järkyttävät Thomasia niin paljon, että hän itkee ahdistavassa tilanteessa, mikä toimintana edustaa olennaisesti Thomasin moraalisia asenteita, ja saattaa saada lukijan samaistumaan hahmoon. Kerronnallisuus ei ole kiinni pelkästään juonesta, vaan myös kokemuksellisuudessa, joka emotionaalisen merkityksensä ja esikuvallisen luonteensa avulla kertoo lisää tilanteen merkityksestä (Fludernik 2010, 19-20). Muille aukiolaisille tilanne tuntuu varmasti epämiellyttävältä, mutta he ovat ehtineet jo sopeutua tähän eristettyyn yhteisöön, jonka he ovat rakentaneet tyhjästä.

He tietävät, että mikään ei toimi ilman tiettyjä sääntöjä ja uhrauksia, mutta Thomasille aukion säännöt ovat vielä uusia.

Myöhemmin teoksessa myös Thomas rikkoo sääntöjä, mutta häntä ei rangaista niin vahvasti kuin Beniä tässä tilanteessa. Ben hyökkäsi Thomasin kimppuun myrkytettyinä, jolloin hän ei käyttäytynyt kuin tavallisesti olisi, mutta tämä ei lievennä rangaistusta. Vallan hierarkiassa korkeammalla olevat nuoret luultavasti perustelevat kuolemanrangaistusta eli labyrinttiin karkotusta sääntöjen rikkomisen seurauksena, mutta myös esimerkkinä muille nuorille sääntöjen vakavuudesta. Tällaisen vahvan moraaliin pohjautuvan toimintatavan ovat luultavasti kehittäneet aukiolla kauimmin olleet nuoret, ja uudet tulokkaat opettelevat seuraamaan ja sisäistämään samankaltaista moraalia. Tilannetta voisi verrata sota-aikaan, jolloin tilanne ratkaisee sen, ovatko kuolemanrangaistusta vaativat sankareita vai murhaajia (Pursiainen 2015, 97).

Nuorten sääntömoraali on vahva, mikä näkyy esimerkiksi ristiriidoissa ja vastakkainasettelussa esimerkiksi Thomasissa ja muissa nuorissa näiden seurattessa karkotusta. Thomas haluaisi keskeyttää tapauksen, mutta hän tietää, ettei hänellä ole valtaa tehdä sitä. Jotkin muutkin nuoret saattavat ajatella tätä myös, mutta kukaan ei sano mitään, ja karkotus toteutetaan ilman suurempia emotionaalisuuksia. Muiden hahmojen kuvailu on vähäistä, koska Thomas on keskittynyt tarkkailemaan vain Beniä. Thomas, ja ehkä samalla myös lukija, käy hiljaa itsensä kanssa keskustelua siitä, ansaitseeko Ben tämän rangaistuksen vai ei, sillä vaikka Ben hyökkäsi Thomasin kimppuun, ei Thomas silti halua tämän kuolevan. Thomasilla on myös ristiriitaisia tunteita siitä, miten hän saapui uutena tähän valmiiseen yhteisöön, jonka jäsenet joutuivat kääntymään yhtä omaa jäsentään vastaan suojellakseen Thomasia.

### **3.2 Tabula rasa: Nuori Chuck ja muilta peilatut asenteet**

Tarinan nuorin hahmo on Chuck, joka on noin 10-12-vuotias, ja joka usein matkii muita ja menee helposti muiden ajatusten mukana. Tarinan kannalta Chuck on opashenkilö, joka tutustuttaa sekä Thomasin että lukijan aukion miljööseen ja johdattelee sisälle aukiolla vallitsevaan ajatusmaailmaan säännöistä, tavoista ja slangista.

Chuck peilaa paljon asioita aukion muilta hahmoilta, ja tarinan edetessä hänet nähdään kyselemässä asioita muilta ja välittämässä näitä tietoja faktoina eteenpäin. Aukiolla kauimmin



olleet henkilöt ovat luoneet aukion säännöt oman moraalinsa pohjalta ja olettavat muiden noudattavan niitä ja ajattelevan samoin, tai edes suostuvan käyttäytymään näiden yhteisten sääntöjen osoittamalla tavalla ilman vastarintaa. Chuck on ollut aukiolla kuukauden Thomasin saapuessa, ja on tässä ajassa ehtinyt omaksua paljon asenteita muilta. Tärkein moraalisten asenteiden tarttumista näytävä hetki narratiivissa on Benin karkotuksen kohdalla. Chuck kertoo karkotuksesta Thomasille innoissaan. Hän tietää Benille tapahtuvan jotain kamalaa, mutta puhuu asiasta iloisesti, aivan kuin se olisi vain jotain jännittävää, tavallisesta arjesta poikkeavaa. Ehkä hän ei mieti, mitä rangaistus tulee Benin kannalta tarkoittamaan, ehkä hän on oppinut ymmärtämään yhteisön toimintaperiaatteen tai sitten hän on jo leimannut Benin menetetyksi tapaukseksi, sillä tämä oli joutunut kosketuksiin myrkyn kanssa.

Tarinan edetessä Chuckista tulee Thomasille hyvin pikkuvelimäinen hahmo. Thomas lupaa tehdä kaikkensa, että Chuck pääsisi takaisin vanhempiansa luokse. Ensimmäisen teoksen lopussa Chuck kuitenkin kuolee pelastaessaan Thomasia. Chuckin ei tarvitsisi kuolla, mutta hän päättää uhrata itsensä pitääkseen yhden ainoista ystävistään hengissä, mikä näyttää Chuckin kyvyn tehdä myös omia päätöksiä ilman muiden apua. Thomas ajattelee Chuckin kuoleman olevan omaa syytään ja kokee syyllisyyttä. Tarinaan johdatelleen opashahmon kuoleminen tuntuu symboliselta juonen jatkumiselle. Tämä osa tarinaa on nyt käsitelty, ja Thomas on omillaan.

### **3.3 Labyrintti ja moraalisesti oikean asian tekeminen sääntöjä laiminlyöden**

Jokaiselle aukiolaiselle on annettu työ, jota tekemällä he vaikuttavat aukiolla vallitsevan järjestyksen ylläpitämiseen. "Juoksijat" ovat yksi näistä työnkuvista, ja tätä työtä tekevät henkilöt menevät päivittäin labyrinttiin juoksemaan sitä läpi ja etsimään reittiä ulos. Nuorten hierarkian vaikutusvaltaisimmat henkilöt ovat päättäneet, että juoksijoiden ohella kukaan muu ei saa mennä labyrinttiin turvallisuussyistä. Labyrintin uutta tulokasta Thomasia muistutetaan usein siitä, miten kukaan ei ole selvinnyt hengissä yöstä labyrintissa. On kuitenkin sattunut erikoinen tapahtuma, jota aukion päällikkö Alby ja juoksija Minho ovat lähteneet tutkimaan labyrinttiin, mutta he eivät ole palanneet silloin, kun heidän olisi pitänyt.

Thomas on huolissaan Albyn ja Minhon takia, joita ei kuulu takaisin labyrintista, koska labyrintin ovet sulkeutuvat öisin. Juuri ennen ovien sulkeutumista he ilmestyvät näkyvissä olevan käytävän päähän. Alby on haavoittunut ja Minho pyrkii auttamaan heidät molemmat sisään, mutta he eivät selvästi tule ehtimään sulkeutuvien seinien toiselle puolelle. Thomas

tekee päätöksen vaarantaa oman henkensä ja juoksee sisälle labyrinttiin, koska haluaa yrittää auttaa heitä.

Minho on äkkipikainen hahmo, joka ei itsekään seuraa sääntöjä täydellisesti, mutta hän ei hyväksy Thomasin tapaa vaarantaa itsensä. Häntä kuitenkin ei häiritse varsinainen sääntöjen rikkominen, vaan ennemminkin Thomasin päätös vaarantaa itsensä ja sulkea vielä kolmaskin henkilö yöksi vaaralliseen labyrinttiin. Teko on ristiriitainen aukion arvojen kanssa, mutta sen syy on ymmärrettävä, ja emotionaalisuus usein vaikuttaa älyllisiin päätöksiin (Pursiainen 2015, 34). Thomas ei tiennyt, pystyisikö hän auttamaan Minhoa ja Albya, mutta hän päätti yrittää. Thomasilla ja Minholla on yön aikana kaksi tehtävää – pitää huolta haavoittuneesta Albystä ja pysyä itse hengissä. Tämän tilanteen nuoret ratkaisevat jättämällä Albyn turvalliseksi arvioimaansa paikkaan, minkä jälkeen he itse joutuvat liikkumaan labyrintissa hirviöitä vältellen. Aamun tullessa labyrintin ovet aukeavat ja he pääsevät takaisin aukiolle turvaan.

Thomas kuitenkin on rikkonut Aukion ensimmäistä ja tärkeintä sääntöä – labyrinttiin ei ole asiaa kenelläkään muulla paitsi juoksijoilla. Tämä saa aikaan muissa nuorissa ristiriitaisen vastaanoton, sillä vaikka kaikki ovat iloisia nuorten selviämisestä, osa on myös närkästyneitä Thomasin selvän sääntöjen rikkomisen takia. Teon eettisyydestä voidaan kiistellä, koska jokaisella hahmolla on omanlainen ajatuksensa arvoista, ja niiden tärkeysjärjestyksestä. Thomasin käytös ei itsessään ole paha, mutta paha luokitellaan usein suhteessa hyvään, sillä ilman käsitystä hyvästä ei voisi myöskään olla paha (Meuronen 2013, 33).

Aukion päälliköt kokoontuvat keskustelemaan ja äänestämään Thomasin teon seurauksista. Koska kokoontuvat nuoret ovat aukion hierarkiassa korkeimmalla, heillä voisi olettaa olevan enemmän tietoa toimia moraalisesti oikein, mutta he ovat vain nuoria, joilla on kaikilla oma näkökulmansa. Hahmojen moraalintaju ilmenee kokouksen jäsenten miettiessä asian hyviä ja huonoja puolia. Rangaistuksesta äänestävillä henkilöillä on erilaisia mielipiteitä, mutta selkein ristiriita on valinta sääntöjen noudattamisen ylläpitämisen ja moraalisesti oikean asian välillä. Nuorilla on oma arvomenetelmänsä, mutta sääntöjen noudattamisen arvokkaana pitäminen ei tarkoita mitään, jos nämä arvot eivät vaikuta myös henkilöiden käytökseen (Jackendoff 2009, 278).

Useat nuoret ehdottavat, että Thomasille annetaan anteeksi sen jälkeen, kun tämä on kärsinyt jonkinlaisen rangaistuksen, joidenkin mielestä Thomas pitäisi palkita Albyn hengen

pelastamisesta, ja Thomasia vihaava Gally ehdottaa jopa kuolemanrangaistusta. Nuorten ristiriitaiset mielipiteet näyttävät, että vaikka päätökset tehdään yhteisesti, eri hahmoilta löytyy kuitenkin oma moraalintajunsa. Hyvää käytöstä ei ikinä palkittaisi, jos pahoista teoista ei myös rangaistaisi (Meuronen 2013, 13), joten jonkinlainen rangaistus tuntuu perustellulta ratkaisulta, etteivät muut aukion nuoret ota mallia Thomasista.

Monen erimielisyyden jälkeen nuoret äänestävät asiasta demokraattisesti, ja päätös on pitävä. Thomasia tullaan rankaisemaan lievästi, minkä jälkeen tilanne on loppuun käsitelty, vaikka kaikki eivät olekaan tyytyväisiä. Nuorten yhteisön rangaistukset voivat olla hyvinkin rajuja, mutta jostain syystä Thomas selviää seurauksistaan helpommalla kuin esimerkiksi Ben.

### **3.4 Thomasin menneisyys**

*The Maze Runner* -sarjan protagonistista Thomasista löytyy myös antagonistisia piirteitä. Päähenkilön, tarinan sankarin, paha puoli selviää vasta ensimmäisen kirjan loppupuolella, jolloin tarina saa lisää syvyyttä. Alusta alkaen jotkin hahmot ovat ajatelleet Thomasin olevan syyllinen johonkin, sillä heti hänen saavuttuaan aukiolle monia normaalista poikkeavia asioita alkaa tapahtua. Keskeisin Thomasia vastustava henkilö on Gally, joka ei ole missään vaiheessa pitänyt Thomasista, koska hän on nähnyt Thomasin kasvot saattajan myrkyllä altistuessaan ja saadessaan sen seurauksena takaisin muutaman muistikuvan. Thomasin saavuttua aukiolle rutiininomaisesti edennyt arki alkaa muuttua, ja Gally syyttää Thomasia. Gally on myös uhannut tappaa Thomasin, jos tämä käyttäytyy epäilyttävästi.

Thomasin moraalin historia tulee esille tämän saadessa osan muistoistaan takaisin. Labyrintissä ainoa tapa muistaa jotain on altistua labyrintissä liikkuvien saattajien myrkyllä ja kokea tämän myrkyllä aiheuttama tuskallinen sairaus, jonka aikana pieni osa piilotetuista muistoista palautuu. Thomas on ainoa hahmo, joka haluaa saada muistonsa takaisin niin paljon, että hän tarkoituksella ajautuu tilanteeseen, jossa hän joutuu saattajan pistämäksi. Saattajan myrkyllä tuo niin paljon tuskia, että aikaisemmin kukaan muu ei ole tahallaan halunnut altistaa itseään sille muutaman muistikuvan takia, koska tällä kertaa ”tieto lisää tuskaa”, kirjaimellisesti.

Kolme päivää kestäneen sairaskohtauksen jälkeen Thomas herää ja kutsuu luokseen aukion päätöksiä tekevät henkilöt, ja tunnustaa näille kaiken muistamansa. Thomas on työskennellyt WICKEDin kanssa labyrintin rakentamisessa, ja on ollut monitoroimassa aukion nuorten

reaktioita heille esitettyihin erilaisiin tilanteisiin. Aukiolla vallitsevan ”me vastaan muut” - ajattelun takia on merkittävää, että Thomas on ollutkin osa ”muita”. Tästä ajattelusta voisi erotella kategoriat ystävä, vihollinen ja muu, jolloin vihollinen on myös osa ”muun” kategoriaa (Meuronen 2013, 9-10). Thomas on vasta alkanut sopeutua aukion elämään, mutta nyt hän on taas ulkopuolinen, vaikka ei kuitenkaan suoraan muiden nuorten vihollinen.

Muut nuoret ottavat Thomasin kertoman uutisen vastaan epäuskoisesti, koska he eivät usko Thomasin olevan tarpeeksi vanha ollakseen mukana tämänkaltaisen ihmiskokeen suunnittelussa. Thomas hämmästy, koska kukaan ei näytä vihaiselta. Aukion hierarkiassa korkeimmalla oleva Alby on ainoa, joka reagoi tilanteeseen pitämällä Thomasia petturina, jolla on omia taka-ajatuksia. Albyllä on asemansa takia suurin vastuu muista nuorista, minkä takia hän ei välttämättä halua luottaa Thomasiin välittömästi. Thomas siis myöntää syyllisyytensä labyrintin luomiseen, mutta tasapainottaa tätä myös antamalla tietoa siitä, miten labyrintistä pääsee ulos, ja tällä tavoin osoittaa olevansa yhä aukion nuorten puolella. Thomas ottaa vastuun teoistaan ja käsittää tekonsa huonot seuraamukset, mutta koska Thomas oli pakotettu labyrintin suunnitteluun, teon taustalla vaikuttavat motiivit eivät leimaa Thomasia huonoksi ihmiseksi (Pursiainen 2015, 36).

Aukion johtajat pitävät kokouksen siitä, mitä Thomasin menneisyyden paljastuminen merkitsee, ja voiko Thomasin antamaan informaatioon labyrintin ratkaisemisesta luottaa. Thomas ei kuitenkaan saa olla läsnä tässä kokouksessa. Hän jää tilanteen ulkopuolelle keskustelemaan ystävänsä Newtin kanssa siitä, miten Newt ei usko Thomasin olevan paha ihminen. Newt uskoo, ettei Thomas halunnut tehdä muille pahaa, vaan joutui auttamaan Luojia eli WICKEDIä painostavan tilanteen takia. Tämän mielipiteen Newt aikoo myös esittää kokouksessa, jossa hän lupaa puolustaa Thomasia ja kannattaa Thomasin ideaa labyrintistä karkaamisesta heti kun se on mahdollista.

Juonen tasolla tarinaa viedään siis eteenpäin antamalla nuorille Thomasin saamien muistojen kautta tärkeää informaatiota siitä, miten kaikki on osa koetta, jossa tarkkaillaan nuorten tahdonvoimaa, ja miten labyrinttiä ei voi selvittää, mutta sieltä löytyy tie ulos.

-- Kuten sanoin, he halusivat testata meitä, nähdä kuinka reagoisimme asioihin, joita he kutsuvat muuttujiksi, ja ongelmaan, jolle ei ole ratkaisua. Haluavat nähdä, pystymmekö työskentelemään yhdessä – saada aikaan yhteisön. Meille hankittiin kaikkea mahdollista, ja ongelma esitettiin meille erään ihmiskunnan yleisimmän arvoituksen muodossa – labyrintin. Kaikki tämä sai meidät ajattelemaan, että ratkaisun on pakko

löytyä, se rohkaisi meitä työskentelemään kovemmin ja samalla lisäksi turhautumistamme, kun emme löytäneet mitään.” (Dashner 2015, 329.)

Kokouksen päätyttyä nuoret eivät kohtele Thomasia kuin ulkopuolista ja johtaja Alby on ainoa, joka ei avoimesti luota Thomasiin. Nuoret myös päättävät yrittää päästä labyrintistä ulos Thomasin neuvojen perusteella, ja he lähtevät levittämään sanomaa aukion muille nuorille, jotka voivat päättää lähteä vaaralliselle pakoretkelle, tai jäädä sillä hetkellä yhtä turvattomalle aukiolle.

”Me vastaan muut” -ajattelu tulee näkyviin myös nuorten päätöksessä hyväksyä Thomas. Thomas saattoi olla osa ”muita”, mutta hän hyvittää menneisyytensä antamalla nuorille mahdollisuuden paeta labyrintistä, joten hänet on nyt oman käytöksensä takia hyväksytty taas osaksi aukiolaisten ryhmää. Yleisesti ottaen ”meihin” kuuluvat ihmiset, jotka tunnetaan ja joiden kanssa ollaan tekemisissä, kun taas ”muihin” kuuluu jotain tuntematonta (Meuronen 2013, 10). Thomas on hetken ajan hahmo, jonka edustama moraalit näyttää aivan tuntemattomalta, mutta hän näyttää katumuksellaan olevansa yhä sama ihminen. Thomasin hahmosta siis löytyy piirteitä hyvästä ja pahasta, ja tätä ristiriitaa käytetään juonen mutkistamiseen, mutta tapa, miten muut nuoret ratkaisivat tämän ristiriidan helposti, osoittaa nuorten moraalit ja lojaaliutta Thomasia kohtaan.

## 4 Dystooppisen yhteiskunnan moraalit

Tässä luvussa keskityn labyrintin ulkopuolisen dystooppisen yhteiskunnan moraalit. Koska *The Maze Runnerin* tarina on kerrottu nuorten näkökulmasta, yhteiskunnan moraalit havaitaan heidän kauttaan, sekä lukijan itse tekemien huomioiden pohjalta. Tarkastelen tätä moraalit eniten kirjasarjan toisen teoksen *The Scorch Trials* pohjalta. Yhteiskunta on hajanainen käsite, joka konkreettisesti näkyy nuorille lähinnä WICKEDin toiminnassa, sillä heillä ei ole muita yhteyksiä maailman hallitukseen. Yhteiskunnan moraalit näkyy narratiivissa lähinnä siinä, miten se sallii ja rahoittaa yhtiö WICKEDin toiminnan, ja miten se on sallinut viruksen levittämisen ja myöhemmin reagoinut virukseen.

Dystooppisessa maailmassa ihmisten noudattamat moraalit arvot ovat muuttuneet sopeutuakseen vallitsevaan kaaosmaiseen tilanteeseen. Jokaisella kulttuurilla on omanlainen arvojärjestelmänsä, jonka pohjalta tehdään päätöksiä siitä, mikä on arvokasta ja millaisia sääntöjä tulee noudattaa, mutta sääntöihin vaikuttavat myös yksilöt, sillä ilman sääntöjen noudattajia, ei säännöillä ole mitään merkitystä (Jackendoff 2009, 277-278).

Nuorten yhteisön moraalit on melko yhdenmukainen yhteiskunnan moraalit verrattuna. Molemmissa seurataan sääntöjä, pahoista teoista rangaistaan ja taustalla vaikuttaa ajatus enemmistön edun kannattamisesta.

### 4.1 "WICKED is good"

WICKED on erilaisista tiedemiehistä ja tutkijoista koostuva yhtiö, jolla on yhteiskunnassa paljon valtaa. Valtaa sillä on siksi, koska se on vastuussa ihmiskunnan tulevaisuudesta, joka riippuu viruksen vastalääkkeen kehittämisestä. Koko yhteiskunta näkyy WICKEDin takana siinä, että he antavat sen tehdä mitä haluaa ja rahoittavat toimintaa. Tietenkin ihmiset haluavat vastalääkkeen, mutta eivät välttämättä hoitaakseen jo viruksen saaneita, vaan suojatakseen itsensä ja estääkseen uusien uhrien syntymisen. Maailma on kaaostilassa, jossa selviytyminen on tärkein asia ihmisten mielessä. Tilannetta voisi verrata sotatilaan, jossa yksilöiden omalla moraalilla ei ole yhtä paljon väliä kuin määrättyjen sääntöjen noudattamisella, mistä johtuen myös tehtyjen päätösten vastuu on helpompi kantaa (Pursiainen 2015, 99).

WICKED luotiin etsimään vastalääkettä nopeasti leviävään virukseen. Yhtiö valitsee suuren joukon nuoria, joista osa on virukselle immuuneja, pyyhkii näiden muistit ja laittaa nämä

kontrolloituun ympäristöön, jossa he asettavat nuorille erilaisia haasteita, kuten labyrintin ja aavikkokokeen, ja tutkivat ja vertailevat nuorten aivotoimintaa selvittääkseen, miten immuunien henkilöiden aivot pystyvät vastustamaan hulluksi tekevää virusta. Päätös ihmiskokeiden aloittamisesta on tietyltä kannalta ymmärrettävä, koska vastalääke pelastaisi monia ihmishenkiä, mutta epäeettisyys näkyy koehenkilöiden pakottamisessa kokeisiin, jotka ovat hengenvaarallisia tai vähintään traumatisoivia.

Yhtiö WICKED on kuitenkin sitä mieltä, että sen periaatteet ovat oikeutettuja. WICKED tekee objektiivisesti pahoja asioita, mutta se oikeuttaa ne itselleen ja täten ei huomioi tietoa siitä, miten kyseisissä tilanteissa tulisi toimia moraalisesti oikein (ks. Pursiainen 2015, 42). Missään vaiheessa kirjasarjaa ei WICKED itsessään näytä kärsivän seurauksista, joita se on tehnyt moraalisesti risteävissä tilanteissa, mikä voi johtua myös kirjasarjan fokalisaatiosta, joka tapahtuu Thomasin kautta. Nuorille WICKED esiintyy lähinnä testejä tekevänä järjestönä, jonka kanssa tehdään yhteistyötä tai kärsitään rangaistuksia. WICKEDiä nuorten silmissä edustavat yhtiön kansliapäällikkö Ava Page, sekä apulaisohjaaja Janson, jotka vuorovaikuttavat nuorten kanssa lähinnä sääntöjä kertoen.

Dashnerin kirjasarjassa toistuu useasti lause ”WICKED is good”, joka tavataan ensimmäistä kertaa labyrintin seinässä näkyvässä kyltissä. Nuoret yritetään opettaa luottamaan järjestöön, joka heidät on eristänyt. Labyrintissä ollessaan nuoret saavat WICKEDistä tietoa vain näistä seinäkirjoituksista, mutta myöhemmin nuoret oppivat WICKEDistä lisää keskustelemalla järjestön edustajien sekä labyrintin ulkopuolella asuvien ihmisten kanssa. WICKED ei näytä nuorille tekevänsä hyviä asioita, mutta kertoo asian olevan näin. WICKEDin edustajat esimerkiksi kertovat viruksen päihittämisestä. Kun nuoret ovat saaneet järjestöstä tarpeeksi tietoa, he muodostavat sen moraalisista toimintatavoista oman mielipiteensä ja joko kannattavat WICKEDin toimintaa tai eivät. Juonen monitasoisuuden vuoksi on hyvää, että joukosta löytyy eriäviä mielipiteitä.

Yhtiön moraalit näkyy lukijalle useassa asiassa. WICKED hallitsee labyrinttiin suljettujen nuorten elämää tahtomallaan tavalla ilman empatiaa aivan kuin nämä nuoret olisivat pelkkiä robotteja. WICKED edustaa myös epämoraalisia asenteita, esimerkiksi miten järjestö on valmis valehtelemaan ja riskeeraamaan nuorten ihmisten elämiä siltä pohjalta, että tutkimuksen tuloksista voisi olla hyötyä vastalääkkeen luomisessa, tai miten kirjasarjan kolmannessa osassa *The Death Cure* immuuneja ihmisiä siepataan uusia kokeita varten.

Järjestö on välinpitämätön niin pitkälle, kunnes asiat eivät enää mene heidän suunnitelmallaan tavalla. *The Scorch Trials*issa nuoret laitetaan vaaralliselle matkalle aavikon halki, ja kun sivullinen hahmo yllättäen ampuukin Thomasia olkapäähän, WICKED hakee Thomasin, hoitaa tämän kuntoon ja palauttaa tämän aavikolle. Luultavasti jos kyseessä olisi ollut joku muu hahmo, joka ei ole yhtiölle yhtä tärkeä kuin Thomas, ei näin olisi tehty.

WICKED vaikuttaa narratiivissa myös nuorten valtaan. Nuoret ovat aukiolla kehittäneet oman hierarkiansa, mutta *The Scorch Trialsin* alussa WICKED sekoittaa pakkaa ja antaa jokaiselle nuorelle fyysisen merkin, tatuoinnin, uudesta asemastaan, ja tarkastelee nuorten reaktioita. Esimerkiksi Minho nousee ryhmän uudeksi johtajaksi, koska hänen merkissään lukee ”Property of WICKED. Group A, Subject A7. The Leader” (Dashner 2013c; 31).

WICKEDin toiminnan taustalla on hyvä ajatus viruksen voittamisesta, mutta sen toimintatavat eivät ole kovin eettisiä. Jokin asia ei välttämättä ole paha, jos sen takana on hyvä motiivi (Pursiainen 2015, 35), mutta pahuuden tulkintaan liittyy muitakin tekijöitä. WICKED on teoksessa vastustettava paha, koska lukija hahmottaa teoksen maailman aukion nuorten kautta ja nuorten silmissä WICKED on paha.

## 4.2 Virus

Kirjasarjan prologiteoksessa *The Kill Order* näytetään, miten virus levitettiin yhteiskuntaan. Tilannetta fokalisoi hahmon kautta nähdään, miten auringon aiheuttaman tuhon jälkeen taivaalle ilmestyy mekaaninen lentävä alus, jonka luullaan vievän kärsiviä ihmisiä turvaan, mutta ovien auetessa ammutaan väkijoukkoon nukutusnuolten kaltaisia nuolia, ja kaikkiin ihmisiin osuttuaan alus jatkaa matkaansa. (Dashner 2013b, 16-29.)

Viruksen levitessä hallitsemattomasti perustettiin WICKED, joka kiinnitti huomionsa virukselle immuuneihin ihmisiin ja pyrki luomaan lääkkeen näitä ihmisiä hyväksikäyttäen. WICKED päätti, että muutaman ihmisen turvallisuus ei ole tärkeämpää kuin suuren ihmisjoukon turvallisuus, joten yhtiö vei nuoria kodeistaan ja pakotti nämä ihmiskokeisiin.

Kirjasarjan toisessa teoksessa *The Scorch Trials* tarinan nuoriin tartutetaan virus ja heidät laitetaan vaeltamaan aavikon halki. Heille on luvattu vastalääke matkan loppuksi, mutta tätä ei oikeasti ole olemassa ja lupaus on vain keino motivoida heidät suorittamaan aavikkotesti loppuun asti, jotta WICKED saa kerättyä mahdollisimman paljon aineistoa heidän aivoistaan.



Matkalla nuoret näkevät viruksen tartuttamia ihmisiä, joista osa on järjissään ja osa on hulluudelle menetettyjä tapauksia. Thomas seurueineen saa vähitellen vinkkejä siitä, mitä tämä virus saa ihmisissä aikaan, ja miten vakava ja laajalle levinnyt ongelma se on. Heitä myös huolestaa, koska myös he kantavat tätä virusta, vaikka eivät vielä tiedä osan heistä olevan sille immuuneja ja siksi niin tärkeitä WICKEDin kokeille.

Narratiivissa näytetään, miten nuoret tutustuvat muutamaa viruksen saaneeseen ihmiseen, ja miten heidän puheidensa ja ympäristön vinkkien avulla heille selviää, että virusta kantavat ihmiset ovat luoneet omia yhteisöjään. Ihmiset hakevat seuraa kaltaisistaan, ja yrittävät pärjätä omillaan ankeissa olosuhteissa ilman valtion apua. Viruksen saaneet ihmiset menevät hitaasti hulluksi ja sitten kuolevat, ja yhteiskunta luultavasti tämän tiedon takia ei halua käyttää varojaan näiden tuhoon tuomittujen ihmisten auttamiseen.

Kirjasarjan kolmannessa osassa *The Death Cure* näytetään, miten virukselle immuunit ja muut terveet ihmiset on eristetty sairastuneista suurten seinien ympäröimiin kaupunkeihin. Näihin kaupunkeihin päästetään sisään vain terveitä ihmisiä, ja kaikki sairastuneet siirretään välittömästi pois viruksen leviämisen välttämiseksi. Yhteiskunnassa vallitsee ajatus oman selviytymisen tärkeydestä, jonka vuoksi saa uhrata muita ihmisiä. Ihmisten passiiviset toimintatavat ovat seurausta ympäröivän maailman, yhteiskunnan ja kulttuurin kaaoksessa olevasta tilasta (Pursiainen 2015, 9). Terveet ihmiset eivät tunne suurta vastuuta sairaista, sillä heillä ei ole muuta tapaa muuttaa yhteiskunnan toimintatapoja kuin alkaa vastarintaan, joka taas vaarantaisi heidän oman turvallisuutensa tai terveytensä, joten yhteiskunnan ongelmallisuus on helppo etäännyttää henkilökohtaisista arvoista. Tästä syystä virukselle immuunit WICKEDin ihmiskokeisiin joutuneet nuoret joutuvat aloittamaan vastarinnan itse, koska he eivät ole alun perinkään turvassa, ja he ovat henkilökohtaisesti nähneet, miten virus vaikuttaa ihmisiin ja minkälaisissa oloissa sairaat ihmiset asuvat.

## 5 Päätäntö

Olen tässä tutkielmassa käsitellyt tilanteita, joissa fiktiivisissä dystooppisissa yhteiskunnissa asuvien hahmojen moraalialia näytetään narratiivin tasolla, sekä tutkinut näiden tilanteiden tarkoituksia juonen kannalta. *The Maze Runner*issa juonta viedään eteenpäin näitä ristiriitoja ratkaisemalla, mikä sekä osoittaa hahmojen sinnikkyyttä, että on juuri sitä, mitä ihmiskokeita suorittava järjestö haluaa. Juonessa on tilanteita, joissa täytyy osoittaa jonkinlaista moraalialia omalla toiminnallaan. Välillä päätökset tehdään yksilöiden oman moraalialin pohjalta, ja välillä muilta nuorilta omaksutun mallin mukaan yhteisönä. Muu yhteiskunta näyttää moraalialian sallimalla epäeettisten asioiden tapahtua, koska ne koskevat vain osaa populaatiosta. Virukseen sairastuneilla ihmisillä ei ole päätösvaltaa valtion tasolla, ja he esittävät kaaostilanteeseen sopeutunutta moraalialian.

Dystopia genrenä vaikuttaa moraalialin ilmenemiseen tietyillä tavoilla. Se luo kulttuurisen kontekstin, jonka sisällä hahmot toimivat oppimiansa arvojärjestelmien mukaan. Dystopiat kuvaavat usein suljettuja, hierarkkisia yhteisöjä (Samola 2016, 33), joiden sisällä tapahtuu paljon moraalialin pohjautuvia päätöksiä. *The Maze Runner*issa näkyy sekä nuorten suljettuun tilaan muodostuneen yhteisön moraalialin, nuorilla testejä tehneen yhtiö WICKEDin moraalialin sekä vähemmässä määrin koko muun yhteiskunnan moraalialin.

Joitain esittelemiäni asioita voisi yleistää suuremmalle tasolle, eikä vain koskemaan *The Maze Runner* -kirjasarjaa. *The Maze Runner* ei ole hämmästyttävä kirjasarja, joka erottuisi liikaa genrensä massasta, vaan se on yksi tarina muiden joukossa, joka sisältää dystooppiselle nuortenkirjasarjalle tyypillisiä piirteitä juonellisten tapahtumiensa sekä esimerkiksi henkilöidensä ikien kautta. Se pitää myös lukijan mielenkiintoa yllä jatkuvilla pienillä yllättävillä paljastuksilla. Kirjasarjasta löytyy siis yhteneväisyyksiä muihin teoksiin, mutta myös sille ominaisia piirteitä.

## Lähdeluettelo

### Kohdetekstit

Dashner, James (2010). *The Maze Runner*. Iso-Britannia: Chicken House.

Dashner, James (2013a). *The Death Cure*, Iso-Britannia: Chicken House.

Dashner, James (2013b). *The Kill Order*, Iso-Britannia: Chicken House.

Dashner, James (2013c). *The Scorch Trials*. Iso-Britannia: Chicken House.

Dashner, James (2015). *Maze Runner – Labyrintti*, suom. Jussi Korhonen. Helsinki: Basam Books.

### Muut lähteet

Alber, Jan (2010). ”Mahdottomat tarinamaailmat – ja mitä niillä voi tehdä”, suom. Laura Karttunen. Teoksessa Hatavara, Mari; Lehtimäki, Markku & Tammi, Pekka (2010). *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Cmeci, Camelia-Mihaela & Cmeci, Doina (2010). ”Beyond literary texts: A semiotic approach to a fictional (ritual) game of real (dis)order in William Golding’s *Lord of the Flies*”. Julkaisussa *Semiotica: Journal of the International Association for Semiotic Studies / Revue de l’Association Internationale de Sémiotique*, Vol 2010, No. 182, s. 115-132, Berliini: De Gruyter.

Fludernik, Monika (2010). ”Luonnollinen narratologia ja kognitiiviset parametrit”, suom. Sanna Katariina Bruun. Teoksessa Hatavara, Mari; Lehtimäki, Markku & Tammi, Pekka (2010). *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: Jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Genette, Gérard (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. New York: Cornell University Press.

Gordin, Michael D.; Prakash, Gyan; Tilley, Helen (2010). *Utopia/Dystopia: Conditions of Historical Possibility* Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

Ihonen, Maria (2004). ”Lasten ja nuorten fantasian kerronnalliset keinot”. Teoksessa Blomberg, Kristian; Hirsjärvi, Irma; Kovala, Urpo (2004) *Fantasian monet maailmat*. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

Jackendoff, Ray (2009). *Language, Consciousness, Culture*. Massachusetts: MIT Press.

Kearns, Michael (2002). ”Ethos, Morality, and Narrative Structure: Theory and Response”. Julkaisussa *Rocky Mountain Review of Language and Literature*, Vol. 56, No. 2, s. 61-78, Rocky Mountain Modern Language Association, e-julkaisu.

McHale, Brian (2010). ”Science Fiction, or, the Most Typical Genre in World Literature”. Teoksessa Lyytikäinen, Pirjo; Klapuri, Tintti; Maijala, Minna (2010). *Genre and interpretation*. Helsinki: Department of Finnish, Finno-Ugrian and Scandinavian Studies, University of Helsinki : Finnish Graduate School of Literary Studies.

Meuronen, Johanna (2013). *Construction of Otherness in William Golding’s Lord of the Flies*. Jyväskylä.

Pursiainen, Mika (2015). *Kirjallisuus ja kausaaliset operaattorit: Mitä kirjallisuus opettaa moraalista?* Jyväskylä

Samola, Hanna (2016). *Siniparran bordelli - Dystopian ja sadun lajityhdistelmät romaaneissa Berenikes hår, Huorasatu ja Auringon ydin*. Tampere: Tampere University Press.

Singh, Minnie (1997). *The Government of Boys: Golding's Lord of the Flies and Ballantyne's Coral Island*. Julkaisussa *Children's Literature*, vol 25, s. 205-213, Baltimore, Yhdysvallat: Johns Hopkins University Press.

Warrick, Patricia S. (1980) *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*. Massachusetts: Massachusetts Institution of Technology, The MIT Press.