JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Marttinen, Heta

Title: ”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia” : pelaamisen representoituminen ja merkityksellistäminen Aleksi Delikouraksen Nörtti-kirjasarjassa ja Annukka Salaman romaanissa Ripley: Nopea yhteys

Year: 2023

Version: Published version

Copyright: © 2023 Nuorisotutkimus

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Please cite the original version:

Marttinen, H. (2023). ”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia” : pelaamisen representoituminen ja merkityksellistäminen Aleksi Delikouraksen Nörtti-kirjasarjassa ja Annukka Salaman romaanissa Ripley: Nopea yhteys. Nuorisotutkimus, 41(3), 29-43. https://doi.org/10.57049/nuorisotutkimus.9138188

”Ystävät on hetkellisiä, mutta levelit ikuisia”

Pelaamisen representoituminen ja merkityksellistäminen Aleksi Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjassa ja Annukka Salaman romaanissa *Ripley: Nopea yhteys*

Heta Marttinen

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Tässä artikkelissa tarkastellaan sitä, millä tavoin pelaamista ja pelikulttuuria representoidaan ja millaisia merkityksiä ne saavat kotimaisessa 2010- ja 2020-luvulla ilmestyneessä nuortenkirjallisuudessa. Analysoitavan kaunokirjallisen aineiston muodostavat valitut osat Aleksi Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjasta (2012–2017) sekä Annukka Salaman nuortenromaani *Ripley: nopea yhteys* (2022). Kontekstualisoivan ja tematisoivan lähiluvun avulla artikkelissa selvitetään 1) millä tavoin pelaajuus ja nörttiys teoksissa määrittyy, 2) millaisia merkityksiä pelaamiselle annetaan ja 3) millaisia mahdollisuuksia pelaaminen kohdeteosten nuorille henkilöhahmoille avaa. Lisäksi artikkelissa tarkastellaan kertomusteoreettisesta näkökulmasta itse pelaamisen representoitumista. Pelaamisen rooli ja merkitykset painottuvat tarkastelluissa teoksissa eri tavoin. Yhteistä teoksille kuitenkin on pelaamisen keskeisyys henkilöhahmojen identiteettiä rakentavana elementtinä. Teoksissa toisinnetaan peli- ja nörttikulttuuriin liittyviä stereotypioita, mutta niitä pyritään myös kyseenalaistamaan ja murtamaan. Lisäksi pelaamisen ja pelimaailmojen representaatiot ovat keskeinen osa kertomuksia. Artikkelissa argumentoidaan, että näillä representaatioilla on merkittävä funktio, sillä ne luovat teoksiin tarttumapintaa tehden niiden maailmoista samastuttavia lukijoille.

Asiasanat: nuortenkirjallisuus, digitaalinen kulttuuri, pelikulttuuri, representaatio

2000-luvun lasten- ja nuortenkulttuureita leimaa medioituminen, joka ilmenee muun muassa digitaalisen median ja mobiililaitteiden keskeisyytenä niin arkisissa käyttöyhteyksissä ja sosiaalisessa kanssakäymisessä kuin myös harrastus- ja vapaa-ajantoiminnassa (Mulari & Vilmilä 2016, 125–126). Yhtenä keskeisenä kulttuurin osa-alueena lapsille ja nuorille suunnattu kirjallisuus reagoi herkästi kirjoitusaikansa yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin ilmiöihin ja muutoksiin heijastellen niitä kokemusmaailmoja, joissa nuoret lukijat elävät. Mitä keskeisemmäksi osaksi nuorten elämää esimerkiksi sosiaalinen media ja erilaiset digitaaliset teknologiat ovat tulleet, sitä näkyvämpi sija niille on tarjolla myös nuortenkirjallisuudessa. (Heikkilä-Halttunen 2013; Pytash & Ferdig 2016, 52; Rish 2019.) Ne eivät ole vain ajankuvaa rakentavia, niin sanotusti läpinäkyviä elementtejä kertomusten tarinamaailmoissa, vaan niillä voi olla huomattavia rakenteellisia, kerrontateknisiä tai temaattisia funktioita (esim. Marttinen 2021; 2022).

Medioitumiseen ja mediaharrastusten lisääntymiseen liittyy myös eri alustoilla tapahtuvan pelaamisen suosion kasvu. Tässä artikkelissa selvitän kontekstualisoivan ja tematisoivan lähiluvun avulla, millä tavoin videopelaamista ja peliyhteisöjä kotimaisessa nykynuortenkirjallisuudessa merkityksellistetään ja representoidaan. Ensisijaisia kohdeteoksiani ovat Aleksi Delikouraksen *Nörtti*-kirjasarjan kaksi viimeistä osaa *Nörtti 4: Pro gamer* (2016; viitteissä N4) ja *Nörtti 5: Multiplayer* (2017; viitteissä N5) sekä tuoreempana esimerkkinä Annukka Salaman romaani *Ripley: nopea yhteys* (2022; viitteissä R). Teokset voidaan määritellä esimerkiksi peliromaaneiksi (*gaming novel*): niissä pelaaminen nivoutuu nuorten, aikuisuuden kynnyksellä olevien henkilöhahmojen elämään keskeisellä ja monisyisellä tavalla. Se määrittää oleellisella tavalla tarkastelemieni teosten henkilökertojien[1] identiteettiä, heidän ihmissuhteitaan sekä suhtautumistaan koulunkäyntiin ja opiskeluun.

Nörtti-sarja sai alkunsa Delikouraksen lukioprojektista, jonka tehtävänantona oli käsitellä jotain yhteiskunnallista ongelmaa. Tuolloin 17-vuotias Delikouras (s. 1990) valitsi aiheekseen peli- ja tietokoneriippuvuuden. Lopputuloksena oli suunniteltua humoristisemmaksi muodostunut ”dokumentaarinen” video, jonka Delikouras ja Nörttiä, tietokoneensa kanssa symbioosissa elävää DragonSlayer666-hahmoa, näytellyt kaveri päätyivät lataamaan tulevan kirjailijan BrassMO-Youtube-kanavalle[2]. (Vilkman 2013; Kuntsi 2014.) Ajatus hahmon siirtämisestä kirjan sivuille sai Delikouraksen mukaan alkunsa katsojan kommentista sen jälkeen, kun videoiden tekeminen oli jäänyt tauolle Nörttiä näytelleen kaverin lähdettyä armeijaan (Kuntsi 2014). Sittemmin *Nörtti* on levinnyt myös muille media-alustoille. Kokonaisuutta voikin pitää esimerkkinä *henkilöhahmolähtöisestä transmediaalisesta tarinankerronnasta*, joka loogisen ja koherentin tarinamaailman sijaan rakentuu keskushenkilö DragonSlayerin omaperäisen, joskaan ei lähtökohtaisesti erityisen samastuttavan persoonan varaan (vrt. Mittel 2014, 270).[3]

Näennäisdokumentaaristen videoiden tavoin myös kirjoissa leikitellään toden ja sepitteen rajapinnalla ja kommentoidaan sarjan transmediaalista rakentumista. Kirjojen esitetään olevan henkilökertoja DragonSlayerin päiväkirjoja, jotka satunnaisesti kirjoissa esiintyvä Brassmo-niminen hahmo on keksinyt julkaista, jotta ihmisten Youtube-videoilta saama mielikuva Dragosta korjaantuisi: ”Jengi muka tajuaisi mua paremmin ja saisi huomata, etten mä ole pelkkä räyhäävä peliriippuvainen pikkukakara vaan syvästi ajatteleva ja herkkä ihminen” (N5, 8). Kirjasarjan edetessä ja päähenkilön

kasvaessa näkökulma pelaamiseen muuttuu epäsosiaalisten ja syrjäänvetäytyvien poikien harrastuksesta vakavasti otettavaksi urheilumuodoksi ja bisnekseksi, jossa pelataan kirjaimellisesti isoista rahoista. Kouluympäristö vaihtuu e-urheiluareenoiksi ja oma huone ja kotikone koko tiimin yhteisiksi harjoitustiloiksi. Päähenkilö tavoittelee määrätietoisesti unelmaansa pelaajana, mutta sen rinnalla käsitellään myös arkisempia kysymyksiä perhe-, ystävyys- ja seurustelusuhteiden merkityksestä.

Annukka Salaman (s. 1980) neljäs nuortenromaani *Ripley: nopea yhteys* valittiin maaliskuussa 2023 suomalaisten sosiaalisen median kirjavaikuttajien äänestyksessä vuoden 2022 parhaaksi lasten- ja nuortenkirjaksi (Saari 2023). Lastenkirjainstituutin *Maailman tärkeintä kirjallisuutta* -podcastissa[4] Salama on kertonut, että *Ripleyn* myönteinen, pelaamisen positiivisia puolia painottava näkökulma ilmentää hänen omia kokemuksiaan ja sellaista pelikasvatusta, jonka hän itse on saanut ja edelleen omille lapsilleen antanut. Romaanin henkilökertoja 17-vuotias Isla tunnetaan internetin pelikentillä nimimerkillä Ripley[5]. Hänen perheessään kiinnostus pelaamiseen ja teknologiaan on ylisukupolvinen harrastus, elementti, joka yhdistää perheen itseoppineesta koneidenkorjailijavaarista pelaamisen ohella hakkeroinnista innostuneeseen pikkusisko Irikseen: ”En voi uskoa, että antiikkinen Coleco Telstar on Iriksen lemppari kuukaudesta toiseen. (…) Vaari toi sen isälle Kanadan vapaa-ajanmessuilta 70-luvulla[.]” (R, 74.)

Paitsi romaani pelaamisesta, *Ripley* on myös pelaamisen ympärille kietoutuva romanssi. Tampereen teknillisessä lukiossa opiskelevan Islan luokalla aloittaa kaikin tavoin ärsyttävä – myös ärsyttävän komea – ja omahyväinen Anton. Antonista muodostuu varsin pian merkittävä hahmo ja molemminpuolinen piikittely muuntuu ja syvenee molemminpuoliseksi ihastukseksi. Suhteen kehittymistä vaikeuttaa Antonia jäytävä luottamuspula, jonka syitä pojan kaksoissisko Olivia avaa Islalle (R, 102–104): Antonin isä on kuollut yllättäen pojan ollessa tekemässä kesäopintoja Isossa-Britanniassa, ja koronapandemia oli estänyt välittömän kotiinpaluun. Vastuu perheyrityksestä on lankeamassa Antonille paljon aiottua aiemmin. ”Sietämättömän pitkäksi” venyneen suruprosessin aikana selviää myös, että Antonin tyttöystävä on pettänyt häntä yhdessä hänen parhaan ystävänsä kanssa.

Samalla Isla potee huonoa omaa tuntoa internetystävänsä Damienin takia, jonka on kohdannut vuotta aiemmin heidän pelatessaan *DayZ*-nimistä avoimen maailman selviytymispeliä. He ovat pitäneet tiiviisti yhteyttä verkossa, ja heidän suhteestaan on muodostunut läheinen ja luottamuksellinen. He eivät kuitenkaan ole koskaan kertoneet yksityiskohtia itsestään eivätkä paljastaneet henkilöllisyyttään. Islan ja Antonin suhteen syvetessä Ripleyn ja Damienin yhteydenpito harvenee ja lopulta Damien paljastaa syyn harvasanaisuudelleen: hän on tavannut toisen ja rakastunut. Samalla Islalle sattumien kautta selviää, että Damien on Anton. Islan/Ripleyn ja Antonin/Damienin suhde luo Salaman romaaniin toisen, pelaamiseen kytkeytyvän kerroksen, joka kiinnittää huomion yhtäältä peli- ja verkkoyhteisöissä, toisaalta kasvokkain tapahtuvien kohtaamisten ja niissä muodostuvien ihmissuhteiden merkitykseen.

Seuraavassa luvussa pohdin, millä tavoin Delikouraksen ja Salaman teoksissa käsitellään (stereotyyppisiä) käsityksiä pelaajuudesta ja erityisesti nörttiydestä. Tämän jälkeen selvitän, millaisia merkityksiä pelaamisen ympärille nivoutuu ja miten pelaaminen määrittää henkilöhahmoja ja heidän keskinäisiä suhteitaan. Lopuksi jäsennän pelaamisen ja pelimaailmojen representoitumista kertomusteoreettisesta näkökulmasta.

Nörttiydestä ja (tyttö)pelaajuudesta

Salaman romaanissa useat henkilöhahmot identifioituvat tai ovat identifioitavissa nörteiksi. Delikouraksen sarjassa nörtti puolestaan viittaa monimerkityksisesti sen päähenkilöön. Artikkelissaan ”Nörttikulttuurin identiteettikriisi: Gamergate, Comicsgate ja Star Wars poliittisten kiistojen näyttämönä” Arjoranta ja kumppanit ovat määritelleet nörttiyden Lawrence Grossbergiin (1995, 41–43) viitaten: ”identiteetiksi, joka perustuu jonkin, tyypillisesti marginaalisena pidetyn, populaarikulttuurisen tai teknologisen ilmiön harrastukseen tai fanitukseen, joka on luonteeltaan affektiivista eli merkityksellistävää ja eroja tuottavaa” (Arjoranta ym. 2020, 94). Etenkin tietokonenörttiys on perinteisesti nähty hegemonisen maskuliinisuuden vaihtoehtona, jossa hegemoniseen maskuliinisuuteen liittyvien piirteiden puutteen korvaa nörtin ylivertainen älykkyys (Lockhart 2015, 6–8; Arjoranta ym. 2020, 93–94). Pelikulttuurin voimakas sukupuolittuneisuus on ilmennyt peliyhteisöissä jopa suoranaisena naisvihana, josta tunnetuimpia esimerkkejä on 2010-luvun puolivälissä vellonut Gamergate-häirintäkampanja (esim. Arjoranta ym. 2020; Massanari 2017). Nörttiys ja nörttikulttuurit ovat kuitenkin olleet muutoksessa ja moninaistuneet. Samalla nörtti-identiteetin asema ja arvostus on noussut, tosin ei ilman lieveilmiöitä. (Arjoranta ym. 2020, 95.) Delikouraksen ja Salaman nuortenkirjoissa nörttimäisiksi miellettävät henkilöhahmot esitetään tavalla, jonka voi katsoa ilmentävän tätä muutosta.

Nörtissä toisinnetaan pitkälti stereotyyppistä nörttimaskuliinisuutta: DragonSlayer666 esitetään laihana, jopa luisevana, silmälasipäisenä, pitkätukkaisena ja epäsosiaalisena poikana. Näitä epämaskuliinisena pidettäviä piirteitä kompensoi kuitenkin hänen suorapuheisuutensa ja lahjakkuutensa pelaajana. Hegemoninen maskuliinisuus ja nörttimaskuliinisuus kontrastoituvat erityisesti kirjasarjan ensimmäisessä osassa *Nörtti 1: New game* (2012, N1), jossa DragonSlayer vertaa itseään komeaan ja urheilulliseen Jakeen:

> Jake oli juossut [Cooperissa] 3300, mutta se onkin tottunut juoksemaan, koska pelaa futista. Muutenkin se on urheilullinen ja tykkäs pienenäkin aina olla jäänyt, koska sai kaikki kiinni. Jake käy myös bodaamassa punttisalilla. Kaikki tytöt ihastuu siihen, koska sillä näkyy sixpack. Kyllä mullakin näkyy, mutta se johtuu siitä, että mä oon niin laiha. (N1, 46.)

DragonSlayeriin liitetyt piirteet muistuttavat nörtin määritelmään yhdistetyistä pejoratiivisista, eli negatiivisista tai halventavista, sivumerkityksistä (ks. Arjoranta ym. 2020, 93) ja kirjasarjassa sana ’nörtti’ esiintyykin lähes yksinomaan pilkallisessa merkityksessään. DragonSlayer ei viittaa itseensä tai pelikavereihinsa nörtteinä, vaan se on yksi niistä sanoista, joilla häntä on nimitelty – muun muassa ”rillirouskun” ja ”aspergerin” ohella (esim. N5, 132). Kirjasarjan nimestä, sen viittaussuhteesta päähenkilöön sekä merkityksistä, joita sanan ’nörtti’ ympärille kiertyy, muodostuukin kiintoisa ristiriita. Äidilleen tiuskiva, lapsuudenystäväänsä jatkuvasti mollaava ja kanssaihmisiinsä muutenkin melko välinpitämättömästi suhtautuva, itseään muita parempana pitävä teini ei lähtökohtaisesti ole erityisen samastuttava henkilöhahmo. Kirjasarjan kehittyessä piirtyy kuitenkin kuva kompleksisesta, yhtä aikaa avoimesta ja sulkeutuneesta hahmosta, joka tasapainoilee omien unelmiensa ja arkipäivän realiteettien ristipaineessa, mikä kulminoituu sarjan viidennen osan lopussa. Dragon seurustelusuhde kariutuu, oma tiimi hajoaa, edessä on paluu lukioon: ”Mä en tiedä, mikä mua kauhistuttaa tulevaisuudessa eniten; TheAwesomeTeamin

uudelleen kokoaminen, Fetasalaatti, mun elämästä kertova tv-sarja, lukio vai armeija. Yritin lohduttaa itseäni ajattelemalla, että aina löytyy joku, jolla menee huonommin kuin mulla." (N5, 160.)

Salaman *Ripley*-romaanissa nörttiyteen liittyvät pejoratiiviset merkitykset ovat karisseet pois; ennemminkin nörttiys on keskeinen osa henkilöhahmojen itseidentifikaatiota. Vaikka romaanin välittämä kuva nörtti- ja pelikulttuurista on verrattain monimuotoinen, stereotyyppiset mielikuvat häilyvät edelleen taustalla. Isla esimerkiksi manaa luokkakaveriaan Jonia: "Miksi nörtit eivät ole tosielämässä vaitonaisia, kuten kirjoissa ja leffoissa? Noloja, pieniä ja sosiaalisesti kömpelöitä?" (R, 20.) Romaanin henkilöhahmot rakentuvat monella tapaa suhteessa näihin mielikuviin. Tulkintani mukaan tähän liittyy paradoksaalisesti myös populaarikulttuurin kliseiden ja stereotypioiden toisintaminen. 1990-luvun ja varhaisen 2000-luvun nuortenelokuvien ja -sarjojen kontekstissa Islan kaltainen silmälasipäinen, vaatteisiinsa vain harvoin huomiota kiinnittävä ja temperamenttinsa vuoksi ilmeisen helposti ristiriitoihin muiden kanssa ajautuva henkilöhahmo kenties näyttäytyisi nimenomaan "nolona, pienenä ja sosiaalisesti kömpelönä".[6] Kuitenkin juuri hän (konventioiden mukaisesti) kiinnittää luonnollisuudellaan ja suorasanaisuudellaan rikkaasta ruotsinkielisestä perheestä tulevan, hyvin pukeutuvan Antonin huomion. Voikin ajatella, että *Ripleyssä* samanaikaisesti sekä kritisoidaan että kierrätetään stereotyyppisiä mielikuvia. Romaanin keskeiset poikahahmot, yhdysvaltalaisnäyttelijä Timothée Chalametiin verrattu Joni ja Anton, jonka luonnehditaan olevan "selvästikin liian hyvännäköinen kuolevaiseksi" (R, 21), edustavat kaikkea muuta kuin perinteistä nörttimaskuliinisuutta. Samalla kuitenkin korostetaan myös perinteisesti nörttimäisenä näyttäytyviä attribuutteja: Islan silmälasivalintoihin kiinnitetään toistuvasti huomiota (esim. R, 15, 79–80) ja kun Islalle selviää, että Anton käyttääkin arjessa piilolinssejä, hän kehottaa tätä käyttämään silmälaseja (R, 164).

Monimuotoisesta henkilökuvauksesta huolimatta Salaman ja vielä korostuneemmin Delikouraksen teosten peliyhteisöt ovat kuitenkin huomattavan miesvaltaisia ja maskuliinisia, mikä osaltaan heijastelee reaalimaailman peliyhteisöissä pitkään vallinnutta sukupuolittuneisuutta. Nais- ja muunsukupuoliset pelaajat ovat pitkään olleet näissä yhteisöissä vähemmistössä. Pelikulttuurin monimuotoistumisesta huolimatta vähemmistön edustajat, he, jotka kaikkein ilmeisimmin eroavat pelaajan stereotyypistä, kohtaavat myös eniten epäasiallista käytöstä peliyhteisöissä (ks. Meriläinen & Ruotsalainen 2022, 50; Ruotsalainen & Friman 2018). Sukupuoli ei ole neutraali ja merkityksetön tekijä myöskään fiktiivisissä yhteisöissä. *Ripleyn* Isla pohtii: "Avaan Steamin ja kirjaudun sisään tunnareilla, jotka olen luonut firstperson shootereiden installoimista vasten. Juu, tytön nimellä ei kannata kirjautua niihin peleihin, ellei ole hinkua ryhtyä koko saaren maalitauluksi ja vittuilun kohteeksi." (R, 129.) *Nörtissä* entuudestaan tuntemattoman, turnaukseen valmistautuvan vajaamiehisen joukkueen toistuvasti rökittäneen Apocalypse77:n paljastuminen tytöksi yllättää joukkueen, mutta ei estä joukkueen johtajaa Daisukea värväämästä tätä epäröimättä tiimiinsä (N4, 83–84). Lahjakkuudestaan huolimatta Apocalypsea arvioidaan pelaajana nimenomaan sukupuolen kautta. Turnauksessa hänen läsnäolonsa herättää sekä uteliaisuutta ("You have one girlplayer in your team. Why is that?", N4, 98) että hehkutusta turnauksen selostajien taholta ("Hän on suorastaan maailmanluokan tyttöpelaaja", N4, 118). Viidennessä osassa oman joukkueen perustanut DragonSlayer puolestaan arvioi Apocalypsen olevan kokoonpanon toiseksi paras pelaaja "vaikka onkin tyttö" (N5, 16).

Ripleyssä henkilökertojan sukupuoli määrittää oleellisesti sitä, millainen näkökulma pelaajuuteen ja peliyhteisöihin romaanissa avautuu, mutta kertomuksen maailmassa peleihin ja teknologiaan orientoituvat tytöt ovat edelleen poikkeuksia: koulussa tarjoutuvaa älykodin hakkerointitoimeksiantoa ilmoittautuu Islan lisäksi toteuttamaan vain poikia, ja laneissa pelataan oletusarvoisesti poikaporukassa. Opiskelun teknillisessä lukiossa voi katsoa kielivän Islaa ja tämän lähimpiä ystäviä Adelea ja Linneaa yhdistävästä kiinnostuksesta teknologiaan ja matemaattisiin aineisiin. Islan ja pikkusisko Iriksen ohella ainoa keskeinen pelaava tyttöhahmo on Camilla, Jonin laneihin osallistuva Antonin perhetuttu. Tyttöjä yhdistää paitsi pelaamiseen, myös Antoniin kohdistuva kiinnostus, mutta muilta osin huolitelluksi ja naiselliseksi luonnehdittu Camilla näyttäytyy Islan täydellisenä vastakohtana, eräänlaisena antagonistina. Kun Isla kieltäytyy laneissa nukkumasta samassa huoneessa Antonin kanssa, Joni vetoaa häneen viittaamalla Camillaan, joka on ”hyvä jätkä” (R, 145). Kuitenkin juuri tämä hyvä jätkä näyttäytyy hankalana ja riidanhaluisena hahmona. Islan yrittäessä virittää keskustelua tietokoneista ja pelaamisesta tämä toteaa: ”[Ä]lä suotta tuhlaa energiaasi ja yritä. Mun on jostain syystä helpompi ystävystyä vain poikien kanssa.” (R, 143.) Varsin stereotyyppisenäkin hahmona Camilla voidaan tulkita poikkeukseksi, joka korostaa romaanin henkilögallerian monimuotoisuutta. Hyvä jätkä tai ei, juuri hän jää tilanteessa kuin tilanteessa ulkopuoliseksi ja yksin näkemystensä kanssa.

Islan ja Apocalypse77:n kaltaisten fiktiivisten henkilöhahmojen voi katsoa edustavan verrattain uudentyyppistä kirjallisuuden ja populaarikulttuurin tyttökuvaa, kun keskeiseksi heitä määrittäväksi ominaisuudeksi nousee ulkoisten, feminiinisten ja/tai karrikoitujen piirteiden sijaan kiinnostus peleihin, tietokoneisiin ja teknologiaan (Dean-Ruzicka 2014, 51–52, 55). On kuitenkin kuvaavaa, että niin Delikouraksen kuin Salaman romaaneissa pelaajuus määrittyy edelleen huomattavilta osin stereotypioiden ja sukupuolen kautta. Arjoranta ja kumppanit (2020, 93) ovat huomauttaneet, että nörttiyden määrittyminen hegemonisen sijaan hybridisenä maskuliinisuutena ”rakentaa samalla uudenlaisia sukupuolittuneita hierarkioita”. Toisaalta naisten ja muunsukupuolisten pelaajien kohtaama häirintä muistuttaa, että myös vanhat valtarakenteet ovat edelleen voimissaan. Peleistä ja teknologiasta kiinnostuneet tytöt voivat henkilöhahmoina paitsi olla samastuttavia ja esikuvallisia hahmoja lukijoille myös sekä tehdä sukupuoleen perustuvat stereotypiat, epäkohdat ja valta-asemat näkyviksi että purkaa ja muuntaa niitä. Tämä käy erinomaisesti ilmi siskonsa viereen nukahtaneen ja pommiin nukkuneen Islan vastauksesta tämän ulkonäköä ihmettelevälle Antonille: ”En ehtinyt näyttää seksikkäältä sua varten tänään. Mutta hei, ei hätää. Mä teen pari tietomurtoa, niin eiköhän se sillä korjaannu. Sitä vartenhan mä näitä juttuja opettelen.” (R, 118.) Islan kärkäs ja ironinen vastaus kiteyttää pelaamisen, nörttiyden ja sukupuolen romaanissa yhteen kietoutuvan problematiikan.

Tavoitteellisesti huvikseen: pelaamisen merkityksellisyys

Digitaalisen pelaamisen kehityksessä voidaan karkeasti jaotella kaksi keskeistä juonnetta. Ensinnäkin vapaa-ajan ja harrastepelaaminen on kasvattanut suosiotaan läpi 2000-luvun (esim. Salasuo 2021, 44; Kaarakainen & Saikkonen 2019, 21). Toiseksi kilpapelaaminen on ollut nouseva ilmiö ja sen asema on vakiintunut myös Suomessa. Yle on näyttänyt suurimpia turnauksia kanavillaan ainakin vuosikymmenen ajan. Useissa toisen asteen oppilaitoksissa on kilpapelaamiseen painottu-

neita linjoja tai voi muutoin opiskella siihen liittyviä sisältöjä (Seul.fi). Kilpapelaaminen ja siihen liittyvien mediasisältöjen kuluttaminen ja tuottaminen on vuosien 2018 ja 2020 *Pelaajabarometri*-tutkimusten perustella ollut vielä harvinaista ja selkeästi miespuolisten pelaajien harjoittamaa toimintaa. (Kinnunen ym. 2018, 41; Kinnunen ym. 2020, 60–61, 63.) Delikouraksen ja Salaman nuortenkirjat nivoutuvat nähdäkseni varsin kiinteästi näihin näkökulmiin. Tässä luvussa pohdin ensin, miten teosten päähenkilöt itse merkityksellistävät pelaamistaan. Tämän jälkeen tarkastelen sitä, millä tavoin pelaaminen merkityksellistyy henkilöhahmojen keskinäisten suhteiden kautta.

Niin *Nörtissä* kuin *Ripleyssäkin* pelaaminen motivoi kertomusta ja kuljettaa sitä eteenpäin. *Ripleyn* Isla panostaa lukioon ja on suunnitellut opintopolkunsa vuosiksi eteenpäin. Pelaaminen eri muodoissaan ja kaikenlainen siihen liittyvä tekeminen *Warhammer*-figuureiden rakentelusta tietokoneen komponenttien päivittämiseen ei mene koulunkäynnin edelle vaan tukee sitä. Pelaamiseen ei suoranaisesti viitata edes harrastuksena, vaan se on ennen kaikkea sosiaalista toimintaa ja tapa viettää aikaa samanhenkisten ihmisten kanssa (vrt. Mulari & Vilmilä 2016, 132). Sen sijaan *Nörtissä* kilpapelaaminen on sivujuonteena läsnä jo kirjasarjan ensimmäisessä osassa, joka pelaamisen keskeisyydestä huolimatta kiinnittyy koulumaailmaan, koulussa muodostuviin ihmissuhteisiin ja konflikteihin. Kun ensimmäisessä osassa DragonSlayerin stereotyyppisen nörttimäinen olemus korostuu ennen kaikkea suhteessa Jakeen, neljännessä osassa ilmenee jo toisenlainen eetos, jossa kilpapelaajalta edellytetään samankaltaisia ominaisuuksia ja kurinalaisuutta kuin perinteisten urheilulajien harrastajilta ja ammattilaisilta (esim. Martin-Niedecken & Schättin 2020). DragonSlayer aloittaa lukion ja samalla pelaamisesta tulee tavoitteellisempaa. Hän alkaa harjoitella kurinalaisesti, tavoitella paikkaa ammattilaisjoukkueessa ja pääsyä kansainvälisiin turnauksiin. Näiden tavoitteiden rinnalla koulu on toissijainen: ”Lukio on perseestä. (…) Mä haluan enemmän, kuten saada selville, kuinka mä pärjäisin propelaajana ja kuinka pitkälle mun rahkeet – kyvyt, intohimo ja sinnikkyys – riittäisivät.” (N4, 8.) DragonSlayerin omistautumisella on toinenkin syy: ”Aina kun mua oli haukuttu rillirouskuksi, aspergeriksi tai nörtiksi, oon voinut turvautua pelimaailmaan ja luottaa siihen, että olen saatanan hyvä siinä, mitä teen. Pelimaailmassa mua arvostetaan.” (N5, 132.) Pelimaailmat ja peliyhteisöt ovat olleet pojalle pakopaikka, tila, jossa hänet hyväksytään ja häntä arvostetaan. Ajatusmalli vahvistaa läpi kirjasarjan rakentunutta mielikuvaa DragonSlayerista stereotyyppisenä tietokonenörttinä. Samalla konkreettista menestystä henkilökohtaisempi motivaatio pelaamiselle tuo DragonSlayerin hahmoon syvyyttä ja rakentaa yksinkertaistetusta stereotyypistä moniulotteista henkilöhahmoa.

Delikouraksen ja Salaman teoksissa painottuu pelaamisen merkitys identiteetin rakentumiselle, mutta niissä korostuu myös pelaamisen henkilökohtaisten ja sosiaalisten merkitysten moninaisuus (esim. Kaarakainen & Saikkonen 2019, 21; Meriläinen 2020, 11–12). Pelaaminen rakentaa henkilöhahmojen keskinäistä dynamiikkaa, paljastaa jännitteitä heidän välillään ja nivoo henkilöhahmoja yhteen. Se ei ole vain konkreettista tekemistä, vaan se luo etäisyyttä ja sitä kautta välineitä käsitellä omia ajatuksia ja tunteita, mikä ilmenee esimerkiksi erilaisten konfliktien ja ristiriitojen selvittelyn ohella kerronnallisella tasolla tavassa, jolla henkilökertojat jäsentävät itselleen uusia tilanteita ja omia ihmissuhteitaan. Sekä *Ripleyssä* että *Nörtissä* vaikkapa henkilöhahmojen ensimmäisten seksikokemusten kuvauksiin liittyvät heille tutut ilmiöt, teknologia ja pelillisyys. *Ripley*

heijastelee kirjoitusaikaansa painottamalla keskustelun, yhteisymmärryksen ja suostumuksellisuuden merkitystä seurustelusuhteisiin ja seksiin liittyvissä kysymyksissä, mutta Islan reaktiot (”Olen ratkaissut pahempiakin puzzleja” [R, 229]) tai Antonille osoitetut sanat (”Ei mun vartaloni ole mahdoton koodi purettavaksi sulle” [R, 229]) muistuttavat pelien ja teknologian keskeisyydestä käsitteellisellä tasolla. Kuvausvoimaisempi esimerkki löytyy *Nörtistä*:

> Mä kumarruin Emmaa kohti, ja se vastasi suudelmaan. Seurasi ketjureaktio, joka johti asiasta toiseen. Tällä kertaa mä olin opetellut jo vähän comboja. Painoin kevyesti x:ää ja ympyrää, pysyin matalalla ja suuntasin iskuja ylös. Vaihtelun vuoksi iskin pari heittoa. Lopulta neliötä, kolmiota, ja sitten taas rytmikkäästi x:ää. Ympyrä, neliö, eteen, taakse, neliö, ympyrä, eteen taakse, ja superi oli valmis. Harjoitus tekee mestarin. (N5, 93.)

Tilanne ei ainoastaan jäsenny pelillisyyden kautta, vaan sieltä kumpuaa ilmaisuvoimaisia ja eufemistisia tapoja kuvata verrattain arkaluontoista aihepiiriä. Toisaalta todellisuuden hahmottaminen pelin tai pelaamisen kautta liittyy kiinteästi ajatukseen, jonka Marshall McLuhan (1964), mediatutkimuksen keskeinen teoreetikko, on esittänyt jo 1960-luvulla: eri mediat ovat ikään kuin perusaistien jatkeita. Niiden kautta havainnoidaan ja hahmotetaan todellisuutta, ne vaikuttavat siis paitsi ajatteluun myös puhetapoihin.

Sam Hinton ja Larissa Hjort ovat vuonna 2013 ilmestyneessä teoksessaan *Understanding Social Media* todenneet, että etenkin vertaissuhteissa heillä, jotka pitävät yhteyttä sosiaalisen media välityksellä, on usein vahva side myös fyysisessä maailmassa (Hinton & Hjort 2013, 38). Sosiaalinen media ja digitaaliset yhteydenpidon kanavat ovat vuosikymmenen aikana kehittyneet ja uudet ikäluokat ovat varttuneet niiden aktiivikäyttäjiksi. Digitaaliset verkostot ja esimerkiksi peliyhteisöt toimivatkin yhä korostuneemmin vuorovaikutus- ja jopa ystävyyssuhteiden muodostumisen alustoina kasvokkaisten kohtaamisten ohella (Mulari & Vilmilä 2016, 133). Digitaalisissa ympäristöissä muodostuvia niin sanottuja kolmansia tiloja käsittelevässä artikkelissaan Kaarakainen ja Saikkonen (2019, 25) ovat todenneet, että erilaisista virtuaalisista kohtaamispaikoista ja virtuaalisista kohtaamista voi muodostua yhtä merkityksellisiä, kenties jopa merkityksellisempiä, kuin fyysisen maailman vastaavista. Virtuaalisten tilojen merkitys vuorovaikutuksen areenana korostaa osaltaan digitaalisten ympäristöjen sulautumista osaksi nykyihmisen arkea. Fyysisen maailman ja virtuaalimaailmojen välinen raja on perustavalla tavalla hämärtynyt, osittain tullut jopa täysin epäoleelliseksi.

Digitaaliset alustat ovat myös nykykirjallisuuden fiktiivisille henkilöhahmoille luonteva vuorovaikutuksen kanava. Kasvokkain tapahtuva, teknologiavälitteinen ja näiden risteyskohdissa tapahtuva vuorovaikutus mahdollistaa kuitenkin myös erilaisten jännitteiden muodostumisen ja rakentaa henkilöhahmojen välistä dynamiikkaa (esim. Marttinen 2021). *Nörtin* viidennessä osassa syntyy selkkaus. DragonSlayerin tyttöystävä Emma on saanut anonyymeja viestejä, joiden lähettäjä on tekeytynyt tämän entiseksi poikaystäväksi, sillä seurauksella, että viestit lukeva Drago alkaa epäillä Emman luotettavuutta ja tarkoitusperiä. Paljastuu, että viestit on lähetetty Hege91:n puhelimesta, mutta ne onkin lähettänyt harjoituksissa puhelinten takavarikointia vaatinut Apocalypse77, joka on yhtäältä mustasukkainen Dragosta ja toisaalta huolissaan joukkueen tulevaisuudesta (N5, 129, 136). Emman kanssa vietetty aika saakin DragonSlayerin potemaan huonoa omaatuntoa joukkueen takia, mutta synnyttää myös samalla joukkuetta mahdollisesti hyödyntäviä oivalluksia: ”[M]ä tutkin Emman hiuksia ja sitä, miten ne haaroittuvat latvoista. Hiukset

toi mun mieleen, miten CS-matsissa joukkue lähtee levittäytymään ja lopulta palaa yhteen. Mä sain samalla oivalluksen, miten laatia uusi CS-hyökkäysstrategia." (N5, 92.) Yhtä kaikki, tekstiviestiselkkaus nostaa pintaan niin DragonSlayerin ja Hege91:n väliset kaunat kuin Apocalypsen yksipuoliset romanttiset tunteet Dragoa kohtaan ja loppujen lopuksi vain vauhdittaa joukkueen kenties vääjäämätöntä hajoamista.

Ripleyssä yhden kertomusta kantavan juonteen muodostaa henkilökertojan ystävyydeksi syventynyt suhde tuntemattoman kanssapelaajan kanssa, mikä korostaa internetin peliyhteisöjen merkitystä ystävyys- ja vuorovaikutussuhteiden rakentumisessa. Vaikka eronteko fyysisten ja virtuaalisten kohtaamispaikkojen välille omassa todellisuudessamme onkin keinotekoista, Salaman romaanissa tämä ero on kertomuksen kannalta oleellinen mutta myös häilyvä, jopa petollisen ambivalentti. Isla on vetänyt selvän rajan sille, mitä ja miten paljon hän ja Damien voivat toisilleen itsestään kertoa. Hän salaa oman sijaintinsa VPN-yhteyden avulla. Hän ei halua tietää kuka Damien on, missä tämä asuu eikä missään nimessä tavata tätä reaalimaailmassa. Samalla Isla kuitenkin spekuloi pelikaverinsa henkilöllisyydellä ja pohtii, millainen tämä on. Arvailuissa on mukana myös Joni: "Tiedän, että hänellä on tasan samat opintosuunnitelmat kuin Damienilla: DI-tutkinto ohjelmistotuotannosta ja signaalinkäsittelyä sivuaineena. Irvistän. Maailmaltani putoaisi pohja, jos Damien paljastuisi Jonin kaltaiseksi mulkuksi tosielämässä." (R, 38.) Potentiaalista samuutta ruokitaan pienin detaljein: Jonilla esimerkiksi on samanlainen huppari kuin minkä Isla ja Damien ovat tilanneet yhdessä (R, 40) ja hän ohjeistaa kaveriaan Samua *Leisure Suit Larryssa* samaan tapaan kuin Isla on aiemmin ohjaistanut Damienia (R, 47, 70). Romanssin konventioita tuntevalle lukijalle nämä liian ilmeiset yhtäläisyydet voivat kuitenkin näyttäytyä osoituksena nimenomaan siitä, että Joni *ei* ole Damien. Hienovaraisemmat vihjeet (esim. Islan ja Antonin kangerrellen alkava suhde, heidän saumaton yhteispelinsä laneissa ja salaperäisyys Antonin menneisyyden ympärillä) puolestaan kertovat siitä, että Damien on Anton.

Islalle Antonin peli-identiteetti alkaa paljastua pojan luonnehdittua koiranpentuaan samankaltaisin sananvalinnoin kuin Damien on tehnyt heidän chat-keskusteluissaan (R, 13, 232). Aluksi hänen on vaikea uskoa tilannetta eikä hän kykene kertomaan oivalluksistaan. Kun tilanne myöhemmin selviää myös Antonille, järisyttää se luottamuspulasta kärsivän pojan maailmaa enemmän kuin Isla ymmärtääkään. Hän ei osaa tulkita pojan tunnetilaa vaan pyytää tätä poistumaan, mikä satuttaa Antonia vielä enemmän. Juteltuaan Olivian kanssa Isla alkaa ymmärtää Antonin reaktiota. Anteeksipyynnön eleenä hän rakentaa *Minecraftiin* jättimäisen kahvimukin Antonin etsittäväksi: "Päädyn tekemään valkoisen mukin lumiblockeista, muovisen kannen brown claysta ja tekstin black stonesta. Valmiina se on tosiaan valtava, kohoaa vuorten keskeltä ja nousee korkealle taivaalle." (R, 256.) Kahvimuki muistuttaa romaanin alusta ja siitä, kuinka Anton pyytää noutokahvin avulla anteeksi tylyä käytöstään päivänä, jona he ovat tavanneet.

Omassa luennassani jättimuki pelimaailmassa assosioi myös toiseen Islaa ja Antonia yhdistäneeseen tilanteeseen. Vieraillessaan ensimmäistä kertaa Olivian luona Isla päätyy pelaamaan Antonin kanssa *Warhammer*-figuureilla. Anton opastaa Islaa tietämättömänä tämän harrastuneisuudesta: "'Okei, eli homman nimi on se, että olet tällaisella erikoislaatuisella saarella nimeltä The Eightpoints – haven for tyranny and evil', Anton sanoo ja laskee oluensa pelipöydälle. Se on kuin jättiläispullo pienoisraunioiden keskel-

lä." (R, 55.) Islan ja Antonin ensimmäinen kohtaaminen pelipöydän äärellä luo kehykset heidän suhteelleen ja konkretisoi kertomuksessa toistuvan motiivin pelaamisesta monimutkaisten ja -tulkintaisten tilanteiden ratkaisukeinona. Jättiläismäiseltä vaikuttava olutpullo pelilaudalla aktuaalissa tarinamaailmassa ja jättikahvimukin rakentelu *Minecraftissa* assosioituvat toisiinsa tematisoiden pelaamisen. Pelaaminen ja pelimaailmojen rakentelu ei ole vain henkilöhahmojen harjoittamaa ja heidän suhteitaan määrittävää toimintaa, vaan ne ohjailevat henkilöhahmoja ja niveltävät kertomuksen eri komponentit, tarinalliset detaljit, henkilökemiat, jopa eri ontologisella tasolla olevat maailmat toisiinsa.

Uppoutumisia ja tasojen ylityksiä: pelaamisen representoituminen

Kertovassa fiktiossa kerrottua tarinaa ei useinkaan ole mielekästä erottaa siitä, miten tarina on kerrottu. Fiktiossa kyse on viimekädessä representaatioista, todellisuuden tai jonkin todellisuudenkaltaisen esittämisestä ja muokkaamisesta. Tyypillisin representaation väline kirjallisuudessa on kieli, johon lukeutuvat niin sanastolliset ja kieliopilliset kuin kerrontatekniset valinnat. Juuri kerronnan keinot kiinnittävät huomion siitä, mitä representoidaan, siihen, miten representoidaan. Erityiseksi representaation muodokseen voidaan lukea mediarepresentaatiot. Intermediaalisuutta, eli medioidenvälisyyttä, koskevassa teoretisoinnissaan Lars Elleström on jaotellut intermediaalisuuden transmediaatioon ja mediarepresentaatioihin. Siinä missä edellisen tyyppiesimerkki on adaptaatio, esimerkiksi kirjassa kerrotun tarinan toteuttaminen elokuvana, jälkimmäisellä tarkoitetaan yksittäisen ja erillisen median representoitumista toisessa mediassa. (Elleström 2014, 14–15.) Toisin sanoen, kun *Nörtissä* ja *Ripleyssä* kuvataan videopelaamista ja pelien maailmoja, kyse on mediarepresentaatioista.

Delikouraksen *Nörtti* ja Salaman *Ripley* ovat kerronnan tasolla samankaltaisia teoksia. Ne on kerrottu yksikön ensimmäisessä persoonassa ja kertojat ovat varsin tietoisia asemastaan. Tämä (itse)tietoisuus vaikuttaa kertomuksen dynamiikkaan, mikä osaltaan kiteytyy kerrotun hetken ja kerronnan hetken välisessä (ajallisessa) suhteessa. Delikouraksen *Nörtit* jäsentyvät päiväkirjan muotoon, jolloin voidaan puhua lomittuneesta kerronnasta. Mikäli perinteisessä retrospektiivisessä kerronnassa tarinan tapahtumat ovat kokonaisuudessaan tapahtuneet ennen kuin niistä kerrotaan, lomittuneessa kerronnassa tapahtumat ja kerronta etenevät syklisesti, vuorotahtiin. *Ripley* puolestaan on kerrottu pääasiassa preesensmuodossa, mikä luo vaikutelman kerronnan ja kerrotun samanaikaisuudesta. Sekä lomittuneessa että samanaikaisessa kerronnassa ajallinen etäisyys kertovan ja kokevan minän välillä hämärtyy, jolloin myös kerrottu hetki ja kerronnan hetki sulautuvat toisiinsa. (Cohn 2006, 125–127; Genette 1980, 217.) Kertojat elävät kertomustaan, he tiedostavat asemansa kertojina, mutta eivät ole tietoisia tulevista käänteistä.

Kerronnan persoona- ja aikamuodoilla on osansa kertomuksen kokonaisuuden ja juonen rakentumisen kannalta, mutta ne nivoutuvat oleellisesti myös siihen, miten itse pelaamista tai pelitapahtumaa ja pelattavia pelejä teoksissa representoidaan. Pelit, joita romaaneissa pelataan, ovat pääasiassa ensimmäisestä persoonasta pelattavia. *Nörtissä* keskiössä on erityisesti *CS:GO*, *Ripleyssä* pelataan lisäksi muun muassa *Insurgent Sandstromia*, *Tom Clancy's Rainbow Six Siegeä*, massiivimoninpeli *PUBG*:ia sekä virtuaalitodellisuudessa pelattavaa *Beat Saberia*. Kerronnan ja pelin yhtenevät persoonamuodot mahdollistavat sulavan liukumisen kertovan henkilöhahmon

näkökulmasta tämän pelihahmon näkökulmaan ja takaisin. Näkökulmat saattavat jopa sulautua toisiinsa: henkilökertojat raportoivat pelaamisestaan kuin olisivat itse konkreettisesti osallisina pelitapahtumissa. Pelatessaan Jonin laneissa samassa joukkueessa Antonin kanssa Isla kuvailee kuinka juuri he kävelevät *CS:GO*:n maailmassa:

> Sydämeni jyskyttää aivan jumalattomasti, kun *kävelemme Antonin kanssa* kujilla. Etenemme vuorotellen kuin sissit ja pysähtelemme suojaamaan toistemme liikkumista. Hiivimme seinän viertä pitkin, syöksähtelemme varjoihin, nurkkiin ja kyykistymme autojen taakse. Silloin *joku* juoksee *ohitsemme* keskelle auringonpaistetta, ottaa kranaatin käteen ja heittää sen seinää päin. Kranaatti kimpoaa *pelaajan* jalkoihin. (R, 134; kursiivit H.M.).

Saumattomuus näkökulmien ja samalla eri todellisuuden tasojen välillä kiteytyy DragonSlayerin moneen otteeseen toistaman ajatuksen kanssa: hän on yhtä tietokoneensa, näppäimistönsä ja hiirensä kanssa. Hän ikään kuin katoaa peliin:

> [M]ä aioin nauttia pelaamisesta. Daisuken kavereita ei ollut olemassa. Mua ei ollut olemassa. Daisukea ei ollut olemassa. Oli vain peli ja tämä hetki.

> Tumma hahmo vilahti betoniseinän takana. Mä valitsin snipun ja jäin odottamaan kylmän rauhallisesti paikalleni. Hahmon tullessa taas näkyviin mä maltoin olla ampumatta, jotta se astuisi vielä vähän lähemmäksi. Mä asetin hikisen sormeni liipaisimelle ja painoin. HEADSHOT. Daisuke sai osuman päähänsä, ja yleisö hurrasi. (N4, 51–52.)

Fyysiset ja virtuaaliset tilat ovat nykymaailmassa ja monesti myös nykyfiktiossa kietoutuneet kiinteästi toisiinsa. Kertomuksen rakenteen tasolla katson kuitenkin perustelluksi tehdä eroa aktuaalin tarinamaailman ja mielikuvituksellisten pelimaailmojen välille. Mahdollisten maailmojen teorian (esim. Ryan 1991) mukaisesti voidaan ajatella, että pelit luovat omia maailmojaan tarinamaailman sisälle. Aktuaali tarinamaailma ja pelimaailmat eivät ole erillään toisistaan, vaan henkilöhahmoilla on rajoitettu ja välineellinen pääsy pelimaailmoihin. Kun DragonSlayer kertoo asettavansa hikisen sormensa liipaisimelle, kuvaus on äärimmäisen kouriintuntuva ja siksi osoitus kertomuksen fyysisen maailman ja pelimaailman välisen rajan huokoisuudesta.

Kertomuksen teoriassa tavataan ilmiö, jota kutsutaan termillä *metalepsis*. Laajalti taiteen- ja kulttuurintutkimuksessa – sekä myös pelitutkimuksessa – sovellettu käsite juontaa ranskalaisen narratologin Gérard Genetten erittelemiin kerrontatasoihin ja niiden keskinäiseen hierarkiaan. Metalepsis viittaa näiden tasojen sekoittumiseen tai ylittymiseen. Metalepsis voi olla laskeva, nouseva tai horisontaalinen ja luonteeltaan joko retorinen tai ontologinen. (Genette 1980, 234–235; Pier 2016.) Vaikka Genetten narratologinen analyysi keskittyy kerrontatasoihin, käytännössä voidaan puhua erilaisista maailmoista:

> All these games, by the intensity of their effects, demonstrate the importance of the boundary they tax their ingenuity to overstep, in defiance of verisimilitude – a boundary *that is precisely the narrating (or the performance) itself:* **a shifting but sacred frontier between two worlds, the world in which one tells, the world of which one tells**. (Genette 1980, 236; kursiivi alkuperäinen; lihavointi H.M.)

Retorinen metalepsis tekee kerrontatasojen väliset rajat näkyviksi rikkomatta niitä. Tästä on kyse esimerkiksi silloin kun todellista kirjailijaa muistuttava tai autoritäärinen kertojanääni puhuu eksplikoidusti henkilöhahmoistaan, mutta ei puhuttele heitä. Ontologinen metalepsis puolestaan on luonteeltaan fundamentaalisempi häivyttäessään maailmojen väliset rajat kokonaan. Ryan havainnollistaa ontologisen metalepsiksen synnyttämää silmukkaa, joka eri (fiktiivisten) maailmojen välisestä vuodosta tai vuorovaikutuksesta

syntyy, vertaamalla sitä Ouroboros-symboliin, joka esittää käärmettä syömässä omaa häntäänsä. (Ryan 2006, 206–208.) Mikäli *Ripleyssä* ja *Nörtissä* esiintyviä pelaamisen representaatioita tulkitaan metalepsiksinä, niiden voi katsoa häilyvän retorisen ja ontologisen metalepsiksen välillä. Intensiiviset kuvaukset henkilöhahmoista pelaamiensa pelien maailmoissa koettelevat kertomuksen fyysisen ja pelin todellisuuden välistä rajaa. Tämä konkretisoituu DragonSlayerin kokemuksessa siitä, että hän on yhtä paitsi tietokoneensa, myös itse pelin kanssa: ”Minä ja AK47 oltiin yhtä. Mä ja vihollinen oltiin yhtä. Mä ja peli oltiin yhtä.” (N4, 28.) Yhtä lailla kouriintuntuvaksi fyysisen ja pelin maailman lomittuminen tulee *Ripleyn* kohtauksessa, jossa Isla ja Damien pelaavat VR-lasit päässä *Beat Saber* -rytmipeliä: ”Kimaltava seinä liukuu eteeni ja väistän sen. (…) Peliohjainten värähtely luo illuusion kuin käsissäni olisi pitkät sapelit, vaikka kapulat ovat tyngät. (…) Aivoissa kuuluu klik, kun vaihde vaihtuu. Lihasmuisti aktivoituu, hyppään vaistonvaraisesti maailmaan ja annan intuitioni viedä automaatille.” (R, 98–99.) Kohtauksessa kertomuksen fyysinen maailma ja pelimaailma ovat läsnä samanaikaisesti ja yhtä todellisina. Isla on fyysisesti tarinamaailmassa ja toimii siellä, mutta toiminta suuntautuu ja saa asioita aikaan pelimaailmassa. Raja maailmojen välillä ei täysin katoa, vaan se pikemminkin liukenee niin, ettei sitä ole mahdollista enää tarkasti osoittaa. Jokin konkreettinen ja materiaalinen – VR-lasit ja peliohjaimet tai näppäimistö ja hiiri – on yhdysside fyysisen ja pelimaailman välillä.

Jan Alberin ja Alice Bellin tekemässä jaottelussa laskevat ja nousevat metalepsikset liittyvät ensin mainitussa tapauksessa (tarinan ulkopuolisen) kertojan, jälkimmäisessä puolestaan henkilöhahmojen liikkeisiin eri tasojen tai maailmojen välillä. Horisontaalisessa metalepsiksessa, jota on kutsuttu myös *transfiktionaalisuudeksi* (ks. Pier 2016), fiktiivinen hahmo siirtyy toisen fiktiivisen teoksen tarinamaailmaan (Alber & Bell 2012, 167–168). Tämän jaottelun perusteella Delikouraksen ja Salaman romaanien pelikuvauksiin liittyvien metalepsisten voisi ensilukemalta ajatella olevan laskevia: fiktiiviset henkilöhahmot siirtyvät pelaamansa pelin maailmaan, joka on tietyllä tapaa upotettu tai alisteinen fyysiselle tarinamaailmalle. Toisaalta, koska suhteessa omaan reaalitodellisuuteemme pelien maailmat ovat yhtä lailla fiktiivisiä kuin kirjallisuuden tarinamaailmat, metaleptinen liike voidaan nähdä myös horisontaalisena. *Nörtissä* ja *Ripleyssä* pelataan todella olemassa olevia pelejä, jotka ovat vähintään niminä tuttuja useimmille lukijoille, jolloin pelien maailmat ovat meille aktuaaleille lukijoille itse asiassa todellisempia ja saavutettavampia kuin *Ripleyn* fiktiivinen Tampere tai *Nörtin* fiktiivinen Helsinki. Tällöin nimenomaan kuvatuista pelimaailmoista tulee linkki kertovan fiktion ja oman todellisuutemme välille.

Lopuksi: peliromaani linkkinä pelaamisen ja kirjallisuuden välillä

Olen artikkelissani tarkastellut pelaamisen merkityksellistämistä ja representoitumista kahden suomalaiskirjailijan yläkouluikäisille ja toisella asteella opiskeleville noin 13–19-vuotiaille nuorille suunnatuissa teoksissa. Pelaaminen on sekä Aleksi Delikouraksen *Nörtti*-sarjan että Annukka Salaman *Ripley: nopea yhteys* -romaanin kantava motiivi, mutta sen ympärille kiertyy varsin erilaisia merkityksiä. Pelaamisen rooli painottuu eri tavalla suhteessa henkilöhahmojen tulevaisuuden tavoitteisiin, mutta pelaajuus on yhtä kaikki oleellinen osa henkilöhahmojen identiteettiä. Vaikka teoksissa toisinnetaankin peli- ja nörttikulttuuriin liittyviä stereotypioita, niitä

pyritään tulkintani mukaan myös kyseenalaistamaan ja murtamaan. Näin tapahtuu erityisesti *Ripleyssä*, jonka henkilökertoja on pelaamisesta ja teknologiasta kiinnostunut, sosiaalinen ja opintoihinsa kunnianhimoisesti suhtautuva nuori nainen, mikä jo lähtökohtaisesti haastaa näkemyksen stereotyyppisestä tietokonenörtistä. Vastaavanlaisia murtumakohtia voidaan havaita myös Delikouraksen *Nörtti*-sarjassa, etenkin sen myöhemmissä osissa, joissa päähenkilön moniulotteisuus rakentuu nimenomaan stereotyyppisten piirteiden kautta.

Käsittelemissäni teoksissa pelattavat pelit ovat pelejä, joita kuka tahansa meistä voi pelata ja saada samankaltaisia kokemuksia kuin romaanien henkilöhahmot. Lukijat, jotka tuntevat kuvauksen kohteena olevat pelit, tietävät millaisesta maailmasta on kyse, millainen logiikka ja millaiset säännöt kyseisessä maailmassa vallitsee. Kuten artikkelini alussa totesin, lasten- ja nuortenkirjallisuudelle elimellinen ominaisuus on, että se puhuttelee ja tarjoaa samastumispintaa kohdelukijoilleen. Analyysini perusteella voisi sanoa, että ainakaan kohdeteoksissani tätä samastumispintaa eivät niinkään tarjoa tutunoloisissa ympäristöissä seikkailevat henkilöhahmot ja heidän edesottamuksensa vaan nimenomaan pelit, joita he pelaavat.[7]

Viitteet

1 Kertomusteoreetikko James Phelanin (2005, xi) käsite henkilökertoja (*character narrator*) tarkoittaa käytännössä samaa kuin yleisemmin käytetty minäkertoja. Suosin Phelanin termiä, sillä kirjallisuustieteilijän näkökulmasta se on monin tavoin eksaktimpi ja kuvausvoimaisempi.

2 Videot on sittemmin poistettu Delikouraksen BrassMo-kanavalta, mutta ne on uudelleenladattu NörttiReup-nimiselle kanavalle vuonna 2020 (tarkistettu 25.8.2023).

3 Delikouraksen käsikirjoittama ja ohjaama *Nörtti: DragonSlayer666* -sarja on katsottavissa YleAreenassa. IRC-galleriasta löytyy edelleen (25.8.2023) DragonSlayer666-nimisen käyttäjän profiili Youtube-videoissa esiintyneen henkilön kasvoilla; kaikki profiilin kuvat on tosin ladattu galleriaan samana päivänä 21.4.2009. Sen sijaan Nörtin Facebook-, Instagram- ja omalla Youtube-kanavallaan hahmolle on omat kasvonsa antanut Ylen sarjassa Dragoa näytellyt Samuel Kujala.

4 Kyseinen podcast-jakso ”Sosiaalinen media ja teknologia” löytyy myös litteroituna Lastenkirjainstituutin verkkosivuilta: https://lastenkirjainstituutti.fi/asiantuntijapalvelut/hankkeet/maailman-tarkeinta-kirjallisuutta-podcast/sosiaalinen-media-ja-teknologia (tarkistettu 7.4.2023).

5 Islan nimimerkki Ripley viittaa *Alien*-elokuvasarjan päähenkilöön Ellen Ripleyhin, mikä tuskin lienee sattumaa: *Alienin* maine kumpuaa osaltaan siitä, kuinka elokuvasarjassa Ripleyn hahmon myötä on rikottu toiminta-, kauhu- ja science fiction -genrejen sukupuolirooleja (esim. Graham 2010). Romaanin kokonaistulkinnan kannalta mielenkiintoinen detalji on nimen äänteellinen samankaltaisuus sanan ’replay’ kanssa. ’Replay’ voidaan suomentaa paitsi uudelleen pelaamiseksi, myös toistoksi tai toistamiseksi. Näiden kahden eriävän merkityksen voi katsoa nivoutuvan teoksessa toisiinsa.

6 Yksi tunnetuimpia esimerkkejä ”rumasta”, kauneusihanteisiin sopimattomasta hahmosta lienee yhdysvaltalaisen *Ugly Betty* -tv-sarjan (2006–2010) päähenkilö, America Ferraran näyttelemä Betty Suarez. Vähemmän yllättäen silmälasein, hammasraudoin ja omaperäisellä vaatemaulla varustettu Betty kokee sarjan kuluessa muodonmuutoksen ja viimeisellä tuotantokaudella pääsee eroon hammasraudoistaankin. (Ks. esim. Goldman & Waymer 2014.)

7 Artikkeli on kirjoitettu osana Suomen Kulttuurirahaston rahoittamaa tutkimushanketta ”Sosiaalinen media ja (uusi) teknologia 2010-luvun kotimaisessa lasten- ja nuortenkirjallisuudessa” (2021–2024). Kiitän vertaisarvioijia perehtyneestä ja rakentavasta palautteesta sekä Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkijaseminaarilaisia käsikirjoituksen varhaisvaiheen kommentoinnista.

Lähteet

Kaunokirjallisuus

N5 = Delikouras, Aleksi (2017) *Nörtti 5: Multiplayer.* Helsinki: Otava

N4 = Delikouras, Aleksi (2016) *Nörtti 4: Pro gamer* Helsinki: Otava.

N1 = Delikouras, Aleksi (2012) *Nörtti 1: New game*. Helsinki: Otava.

R = Salama, Annukka (2022) *Ripley: Nopea yhteys*. WSOY: Helsinki.

Tutkimuskirjallisuus

Alber, Jan & Bell, Alice (2012) Ontological Metalepsis and Unnatural Narration. *Journal of Narrative Theory* 42 (2), 66–92.

Arjoranta, Jonne & Kontturi, Katja & Varis, Essi & Välisalo, Tanja (2020) Nörttikulttuurin identiteettikriisi. Gamergate, Comicsgate ja *Star Wars* poliittisten kiistojen näyttämöinä. *Lähikuva* 3–4/2020, 92–111.

Dean-Ruzicka, Rachel (2014) Of Scrivens and Sparks: Girl Geniuses in Young Adult Dystopian Fiction. Teoksessa Sara K. Day, Miranda A. Green-Barteet & Amy L. Montz (toim.) *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction.* Lontoo & New York: Routledge, 51–74.

Cohn, Dorrit (2006) *Fiktion mieli*. (*The Distinction of Fiction*, 1999.) Suom. Paula Korhonen, Markku Lehtimäki, Kai Mikkonen & Sanna Palomäki. Helsinki: Gaudeamus.

Genette, Gérard (1980) *Narrative Discourse: An Essay in Method.* (*Figures III*: "*Discours du récit*", 1972.) Ithaca: Cornell University Press.

Goldman, Adria & Waymer, Damion (2014) Identifying Ugliness, Defining Beauty: A Focus Group Analysis of and Reaction to *Ugly Betty*. *The Qualitative Report* 19 (10), 1–19.

Graham, Elizabeth (2010) Introduction. Teoksessa Graham, Elizabeth (toim.): *Meaning of Ripley. The Alien Quadrilogy & Gender.* Cambridge Scholars Publishing, 1–11.

Grossberg, Lawrence (1995) *Mielihyvän kytkennät: Risteilyjä populaarikulttuurissa.* Tampere: Vastapaino.

Heikkilä-Halttunen, Päivi (2013) Lasten- ja nuortenkirjallisuus kyseenalaistaa ja ottaa kantaa. Teoksessa Mika Hallila, Yrjö Hosiaisluoma, Sanna Karkulehto, Leena Kirstinä & Jussi Ojajärvi (toim.) *Nykykirjallisuutemme historia I*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura SKS, 247–269.

Hinton, Sam & Hjorth, Larissa (2013) *Understanding Social Media*. Los Angeles: SAGE.

Kaarakainen, Meri-Tuuli & Saikkonen, Loretta (2019) Pelaamisen ja sosiaalisuuden ympärille muodostuvat kolmannet tilat – nuorten teknologian käyttötavat ja vapaa-ajan harrasteet. *Nuorisotutkimus* 37 (1), 20–37.

Kinnunen, Jani & Taskinen, Kirsi & Mäyrä, Frans (2020) *Pelaajabarometri 2020. Pelaamista koronan aikaan*. TRIM Research Reports 29. Tampere: Tampereen yliopisto.

Kinnunen, Jani & Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans (2018) *Pelaajabarometri 2018. Monimuotoistuva mobiilipelaaminen.* TRIM Research Reports 28. Tampere: Tampereen yliopisto.

Lockhart, Eleanor Amaranth (2015) *Nerd/Geek Masculinity: Technocracy, Rationality, and Gender in Nerd Culture's Countermasculine Hegemony.* Väitöskirja, Texas A&M University. http://hdl.handle.net/1969.1/155516 (Viitattu 15.12.2022)

Martin-Niedecken, Anna Lisa & Schättin, Alexandra (2020) Let the Body'n'Brain Games Begin: Toward Innovative Training Approaches in eSports Athletes. *Frontiers in Psychology* vol. 11 February 2020.

Marttinen, Heta (2022) Tämä paperi ei soi eikä laula. Multimodaalisuus, mediarepresentaatiot ja medioidenvälisyys Veera Salmen *Puluboi ja Poni* -sarjassa. Teoksessa Laura Piippo & Juha-Pekka Kilpiö (toim.): *Intermediaalinen kirjallisuus.* Jyväskylä: Nykykulttuuri, 31–62.

Marttinen, Heta (2021) "Vad ska man göra när folk är offline?" Sähköposti, sosiaalinen media ja vuorovaikutuksen dynamiikka Kaj Korkea-ahon ja Ted Forsströmin nuortenromaanisarjassa *Zoo!*. *Avain* 4/2021, 70–85.

Massanari, Adrienne (2017) #Gamergate and The Fappening: How Reddit's algoritm, governance, and culture support toxic technoculture. *New Media & Society* 19 (3), 329–346.

McLuhan, Marshall (1964) *Understanding Media. The Extension of Man.* Lontoo: Ark.

Meriläinen, Mikko & Ruotsalainen, Maria (2022) Sanailua, suunsoittoa ja syrjintää: Nuorten kokemuksia pelikäytöksestä. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 49–71.

Meriläinen, Mikko (2020) *Kohti pelisivistystä. Nuorten digitaalinen pelaaminen ja pelihaitat kotien kasvatuskysymyksenä.* Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Mittel, Jason (2014) Strategies of Storytelling on Transmedia Television. Teoksessa Marie-Laure Ryan & Jan Noël Thon (toim.) *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology.*

Lincoln & London: University of Nebraska Press, 253–277.

Mulari, Heta & Vilmilä, Fanny (2016) Medioitunutta vapaa-aikaa – näkökulmia vuorovaikutukseen ja mediaharrastuksiin. Teoksessa Jani Merikivi, Sami Myllyniemi & Mikko Salasuo (toim.) *Media hanskassa. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2016 mediasta ja liikunnasta.* Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, verkkojulkaisuja 104. Helsinki: OKM & Valtion liikuntaneuvosto & Nuorisoasiain neuvottelukunta & Nuorisotutkimusverkosto.

Phelan, James (2005) *Living to Tell About It. A Rhetoric and Ethics of Character Narration.* Ithaca & London: Cornell University Press.

Pier, John (2016) Metalepsis. *The Living Handbook of Narratology* https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/51.html (Viitattu 20.10.2020.)

Pytash, Kristine E. & Ferdig, Richard E. (2016) Understanding Technology-Based Young Adult Literature. *The ALAN Review* 43 (3), 49–59.

Rish, Ryan (2019) Representation of Media and Technology in Young Adult Literature. Teoksessa Renee Hobbs & Paul Mihailidis (toim.) *The International Encyclopedia of Media Literacy*. John Wiley & sons, Inc.

Ruotsalainen, Maria & Friman, Usva (2018) ”There Are No Women and They All Play Mercy”: Understanding and Explaining (the Lack of) Women’s Presence in Esports and Competitive Gaming. *DiGRA Nordic’18: Proceedings of the 2018 International DiGRA Nordic Conference.*

Ryan, Marie-Laure (2006) *Avatars of Story.* Minneapolis: University of Minneapolis Press.

Ryan, Marie-Laure (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory.* Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Saari, Mikko (2023) Blogistanian kirjallisuuspalkinnot 2022 jaettu – palkituissa niin Iida Rauma kuin Raisa Omaheimo. https://kulttuuritoimitus.fi/artikkelit/artikkelit-kirjallisuus/blogistanian-kirjallisuuspalkinnot-2022-jaettu-palkituissa-niin-iida-rauma-kuin-raisa-omaheimo/ (Viitattu 7.4.2023.)

Salasuo, Mikko (toim.) (2021) *Harrastamisen äärellä. Lasten ja nuorten vapaa-aikatutkimus 2020.* Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, verkkojulkaisuja 161. OKM & Valtion nuorisoneuvosto & Nuorisotutkimusseura.

Seul.fi: Suomen elektronisen urheilun liitto: listaus kilpapelaamiseen liittyviä opintoja tarjoavista toisen asteen oppilaitoksista. https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/toinen-aste/ (Viitattu 6.4.2023.)