Dystooppisen maailman rakentuminen Dmitri Gluhovskin *Metro 2033* -romaanissa ja sen videopeliadaptaatiossa

Anni Rikkonen
Kirjallisuuden maisterintutkielma
Jyväskylän yliopisto
Musiikin, taiteen ja kulttuurintutkimuksen laitos
Syksy 2018

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta	**Laitos – Department** Musiikin, taiteen ja kulttuurintutkimuksen laitos
Tekijä – Author Anni Rikkonen	
Työn nimi – Title Dystooppisen maailman rakentuminen Dmitri Gluhovskin *Metro 2033* -romaanissa ja sen videopeliadaptaatiossa	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	**Työn laji – Level** Maisterintutkielma
Aika – Month and year 9/2018	**Sivumäärä – Number of pages** 74 s. + lähteet 5 s.

Tiivistelmä – Abstract

Dystopiat, eli erilaiset pahojen maailmojen ja tulevaisuuden uhkakuvien ilmentymät, ovat saavuttaneet keskeisen aseman 2000-luvun fiktiossa. Tutkielma käsittelee, miten dystopiagenre ilmenee erilaisilla media-alustoilla välitettyinä kertomuksina. Analyysin kohteena ovat Dmitri Gluhovskin romaani *Metro 2033* (*Mempo*, 2007) ja 4A Gamesin siitä tekemä samanniminen videopeliadaptaatio. Teoksista tarkastellaan niiden tapaa rakentaa dystooppista maailmaa, minkä pohjalta tehdään vertailua romaani- ja videopelimediumin keinoista välittää dystopiagenren konventioita.

Kohdeteosten maailmoja eritellään hyödyntäen Mark J. P. Wolfin kehittämää fiktiivisen maailman jaottelua erilaisiin struktuureihin. Maailmasta tutkitaan erityisesti niitä puolia, jotka liittyvät dystopian konventioihin: analyysi käsittelee esimerkiksi, miten *Metro 2033* -teokset välittävät kuvaa epäoikeudenmukaisesta yhteiskunnasta ja osoittavat tämän tulevaisuuden uhkakuvan yhteyden oman maailmamme nykyhetkeen. Teosten väliset erot – ja samankaltaisuudet – ovat jäljitettävissä adaptaatioprosessiin, jossa romaanin kertomus ja maailma on siirretty videopeliin. Tutkielmassa eroja ei kuitenkaan pidetä videopeliadaptaation epäonnistumisena alkuperäisteoksen jäljittelyssä, vaan eroavaisuudet johtuvat erilaisten mediamuotojen erilaisista kerronnallisista vahvuusalueista.

Tutkielmassa tulevat esiin romaanin ja videopelin erilaiset mahdollisuudet ja rajoitteet dystopian konventioiden esittämisessä. Videopeli voi esimerkiksi tarjota tehokkaasti visuaalista tietoa maailmasta luomalla maailmaa kuvaavia tiloja, kun taas romaani pystyy tekstin kautta tarjoamaan laajemmin esimerkiksi maailman kulttuuria pohjustavaa tietoa. Myös tapa vastaanottaa maailmaa on hyvin erilainen: Lukijan kohdalla narratiivi on kontrolloidumpaa, mikä mahdollistaa selkeästi lukijaan vaikuttavien tapahtumien luomisen. Videopelissä puolestaan pelaaja pääsee itse kokemaan dystopian, mutta saattaa samalla omalla toiminnallaan – joko vapaaehtoisesti tai pelimekaniikan pakottamana – toisintaa dystooppisia käyttäytymismalleja.

Asiasanat – Keywords

dystopia, postapokalypsi, adaptaatio, fiktiiviset maailmat, genre, maailmanrakennus, videopelikerronta, Metro 2033

Säilytyspaikka – Depository

JYX-julkaisuarkisto, Jyväskylän yliopisto

Muita tietoja – Additional information

Sisällys

1 Johdanto....1
1.1 Tutkimuksen lähtökohdat....1
1.2 Tutkimuskysymys ja teoreettinen viitekehys....3
1.3 Kohdeteokset....6
1.3.1 Metro 2033 – romaanista videopeliksi....6
1.3.2 Kaksi *Metro 2033:a*, kaksi dystooppista tarinaa....7
2 Teoriatausta....11
2.1 Fiktiiviset maailmat....11
2.2 Fiktion pahat maailmat – dystopiagenre....14
2.3 Adaptaatio ja transmediaalisuus....19
3 Metro 2033:n maailmassa lukijana ja pelaajana....23
3.1 Dystopian ajallisuus ja paikallisuus....23
3.1.1 Kehitys kohti dystopiaa....23
3.1.2 Dystopia kartalla....30
3.2 Ihmisten elämä Metron uudessa maailmassa....36
3.2.1 Arkinen kulttuuri ja selviytymiskamppailu....37
3.2.2 Dystooppiset valtahierarkiat....42
3.2.3 Toivon eläminen myyteissä....45
3.3 Metron maailman toimintaperiaatteet....50
3.3.1 Alkuja pimeydessä – pelon hallitsema maailma....50
3.3.2 Pelkoon vastaaminen....55
3.3.3 Haarautuva ja haarautumaton loppu....61
4 Päätäntö....69
Lähteet....73

1 Johdanto

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Tom Moylan (2000) kuvaa tieteiskirjallisuuden lukijan matkalaisena, joka pyrkii selvittämään omasta todellisuudestaan poikkeavan tarinamaailman taustat ja lainalaisuudet. Yhdeksi scifin keskeiseksi elementiksi hän nostaa sen, että se tarjoaa lukijalleen mahdollisuuden tarkastella nykyisyyttä menneisyytenä. Erityisesti tieteisfiktiolle läheinen – ja joskus sen alalajiksi luokiteltu – genre, dystopia, ammentaa tästä mahdollisuudesta vertailla tarinassa kuvattua tulevaisuutta nykyhetken yhteiskuntaan. Se tapahtuu erityisesti luomalla kauhukuvia yhteiskunnan kehityksestä: yksinkertaisimmillaan dystopia on määriteltävissä epätoivotun yhteiskunnan kuvaksi.

Maisterintutkielmassani minua kiinnostaa dystopia erityisesti erilaiset kerrontatavat läpäisevänä aiheena. 2000-luvulla dystopiasta on tullut suosittu genre populaarikulttuurissa, ja epätoivottujen yhteiskuntien kuvauksiin on mahdollista tutustua niin lukijan, katsojan kuin pelaajan roolissa. Ovatko dystopian piirteet samat välitystavasta riippumatta ja mikä vaikutus esitystavalla on siihen, millaisena epätoivottu yhteiskunta näyttäytyy kertomuksessa? Pyrin löytämään vastauksia näihin kysymyksiin tutkimalla venäläistä, vuonna 2007 julkaistua Dmitri Gluhovskin *Metro 2033* -romaania sekä 4A Gamesin vuonna 2010 sen pohjalta kehittämää samannimistä videopeliä. Gluhovskin romaani sijoittuu lähitulevaisuuteen, jossa kolmannen maailmansodan myötä maanpinta on muuttunut elinkelvottomaksi, ja ihmiset ovat Moskovassa päätyneet asumaan kaupungin metrotunneleihin tietämättä, ovatko he ainoat sodasta selvinneet ihmishenget. *Metro 2033* -romaanin ja sen videopeliadaptaation vertailun kautta lähestyn dystooppisen maailman liikkumista kahden eri mediumin välillä: tutkielmassani vertailen dystopian elementtejä ja niiden toimintaa romaanissa ja videopelissä.

Dystopian suosio ei näy pelkästään populaarikulttuurin kulutuksessa vaan myös akateemisissa piireissä. Erilaiset dystooppiset teokset ovat olleet tutkijoiden analyysin kohteena erityisen paljon 2000-luvulla, ja aiheesta on julkaistu viime vuosina paljon tutkimuskirjallisuutta myös Suomessa[1]. Erilaiset median muodot huomioivia tutkimuksia

1 Esimerkiksi Tampereen yliopistossa on käynnistynyt vuonna 2015 viisivuotinen tutkimushanke *Synkistyvät tulevaisuudenkuvat: dystooppinen fiktio nykykirjallisuudessa*. Projektiin liittyy paljon tieteellisiä (ja populaareja) julkaisuja ja haastatteluja. Lisäksi kotimaisen kirjallisuudentutkimuksen vuosikirja *Joutsenessa* ilmestyi vuonna 2017 kotimaista dystopiaa käsittelevä erikoisjulkaisu *Pakkovaltiosta ekodystopiaan* (Isomaa & Lahtinen [toim.] 2017).

löytyy, mutta tästä huolimatta jotkut pelitutkijat ovat kokeneet, että videopelit ovat jääneet dystopiatutkimuksessa liian vähälle huomiolle (Aldred & Greenspan 2011). Aiheesta löytyy myös voimakkaita kannanottoja, kuten Marcus Schulzken (2014) näkemys siitä, että vähälle jääneestä tutkimuksesta huolimatta videopelit pystyvät esittämään paremmin kriittisiä dystopioita kuin perinteisemmäksi mediaksi mielletyt kirjallisuus ja elokuva. Tällaisessa kommentoinnissa on nähtävissä kaikuja pelitutkimuksen alkuvaiheilta 2000-luvun alusta, kun jotkut tutkijat kokivat tarpeelliseksi puolustaa pelitutkimuksen asemaa hyvin kärkkäästi: taustalla oli pelko pelitutkimuksen jäämisestä perinteisemmän median tutkimisen varjoon, mistä syntyi tarve korostaa pelien erityislaatuisuutta muihin kerrontavälineisiin verrattuna (ks. Wesp 2014).

Dystopiaa käsittelevissä pelitutkimuksen artikkeleissa joudutaan usein selittelemään, miksi juuri pelien tutkiminen on relevanttia dystopiaa tutkittaessa, kun taas muiden tutkimusten oikeutus vaikuttaa tulevan lähinnä siitä, miksi dystopian tutkimisella ylipäätään on merkitystä. Pelitutkimus näyttäisikin jääneen omaksi saarekkeekseen dystopiatutkimuksessa: 2000-luvulla dystopian mediarajat ylittävää vaikutusta käsiteltäessä pääpaino vaikuttaa olevan lähinnä kirjallisuuden ja elokuvien suhteella (esim. Vieira [toim.] 2013 ja Blaim & Gruszewska-Blaim [toim.] 2015). Gluhovskin ja 4A Gamesin *Metro 2033* -teokset kuitenkin mahdollistavat myös kirjallisuuden ja videopelin suhteen käsittelyn. Näiden teosten kautta pääsen tutkielmassani analysoimaan lähtökohdiltaan saman dystooppisen maailman rakentumista kahdessa hyvin erilaisessa mediumissa.

Pohjimmiltaan tutkielmassani on kyse siitä, miten eri tavalla romaani ja videopeli pyrkivät vaikuttamaan lukijaan ja pelaajaan. Dystopia mielletään perinteisesti hyvin didaktiseksi genreksi: dystopiakirjallisuuden keskeisenä funktiona on ollut varoittaa lukijaansa siitä, mihin nykyinen yhteiskuntamme voi pahimmassa tilanteessa ajautua. Tällöin kertomuksessa pyritään osoittamaan syy-seuraussuhteita nykyajan ja kuvatun tulevaisuuden välillä ja tätä kautta kertomaan lukijalle, millaisia kehityskulkuja voisi olla syytä välttää. (Esim. Gottlieb 2001.) Tällaisen järkeen vetoamisen lisäksi dystopiafiktio on myös affektiivista ja pyrkii empatian kautta herättämään kielteisiä tunnereaktioita kuvaamaansa maailmanjärjestystä kohtaan (Isomaa 2017, 69).

Dystopian didaktisuuteen saatetaan kuitenkin liittää vakavan kirjallisuuden leima, jolloin esimerkiksi teoksen humoristiset ja fantasiamaiset elementit voidaan kokea tämän konvention vastaisiksi (Samola 2013, 6–7). Myös *Metro 2033* -teosten kohdalla didaktisuus on tällä tavalla kyseenalaistettavissa, sillä niiden kertomuksissa on paljon esimerkiksi

toimintaseikkailun piirteitä, mikä vaikeuttaa niiden tulkitsemista jotenkin vakavan opettavaisiksi. Didaktisuus ei kuitenkaan välttämättä esiinny koko kertomuksen aikaisena piirteenä, vaan ennemminkin asetelmassa: jokin syy on ajanut ihmiset elämään omaamme kurjemmassa maailmassa ja jokin syy saa maailman myös pysymään sellaisena. Näiden syiden osoittaminen ja niiden kritisoiminen tulevat esille myös kohdeteoksissani – erittelen tätä tarkemmin tutkielman luvussa 3.3 – jolloin dystopian didaktisuus niissä läsnä, vakkei se koko kertomusta määritäkään. Tutkiessani kahden *Metro 2033* -teoksen dystopiaa tutkin siis myös romaanin ja videopelin tapoja vaikuttaa – tai olla vaikuttamatta – yhden fiktion genren konventioiden kautta.

1.2 Tutkimuskysymys ja teoreettinen viitekehys

Tutkielmani tavoitteena on vastata kysymyksiin, millainen dystooppinen maailma *Metro 2033* -teoksissa rakennetaan ja miten se välitetään lukijalle tai pelaajalle. Näihin kysymyksiin vastaamalla tutkielmani on kuvaus siitä, miten kerrontatapa voi vaikuttaa dystopian esittämiseen ja miten dystooppinen maailma muuttuu eri mediumista toiseen siirrettäessä. Koska kyseessä on kuitenkin vain yksi tapaus, en tee laajempia yleistyksiä, vaan tutkielmani on yksi esimerkki romaanin ja videopelin dystopiakuvausten suhteesta.

Tutkimukseni ytimessä on siis tehdä vertailuja kahden teoksen välillä, ja tällainen asetelma voi lähtökohtaisesti tuntua epäedulliselta videopelin kannalta: toisinaan adaptaatioteoksia on helppo sortua arvioimaan sillä perusteella, miten hyvin ne noudattelevat alkuperäisteosta (Hutcheon 2013, 122–123). Sen sijaan että pitäisin *Metro 2033* -videopeliä tällä tavalla sekundaarisena, pyrin lähestymään teoksia ennemminkin kahtena itsenäisenä kokonaisuutena, jotka hyödyntävät samaa tarinamaailmaa. Adaptaatioprosessissa alkuperäiseen kertomukseen tehdyt muokkaukset eivät siis ole automaattisesti kertomuksen heikentämistä ja huonontamista – pikemminkin ne kertovat eri media-alustojen vaatimuksista ja siitä, mikä on ominainen tapa kertoa tarinaa ja maailmaa kullekin mediumille.

Teen teoksista analyysia lähilukua ja lähipeluuta hyödyntäen: keskityn teoksiin syventyessäni poimimaan niistä dystooppista maailmaa rakentavat elementit. Näin ollen erilaiset dystooppisesta fiktiosta tehdyt tutkimukset ovat keskeisimpiä teorialähteitäni. Dystopiatutkimuksen ansioksi voidaan katsoa sen monitieteisyys: tutkimusta on tehty koskien niin kirjallisuutta kuin visuaalistakin mediaa ja videopelejä. Osa näistä tutkimuksista sijoittuu

selvästi taiteen- ja kulttuurintutkimuksen puolelle, mutta dystopiafiktion yhteiskunnallisesta luonteesta johtuen myös yhteiskuntatieteellinen tutkimus on kiinnostunut aiheesta.

Yksi dystopiatutkimuksen ongelmista liittyy dystopian käsitteeseen: mahdollisesti laaja tutkimuskenttä on aiheuttanut sen, että dystopiasta käytetään joskus eri nimityksiä. Erityisesti miellettäessä dystopia utopian, ihanteellisen maailman, vastakohdaksi voidaan puhua myös antiutopiasta. Dystopian ja antiutopian väliset yhteydet ja niiden käyttö erilaisissa tilanteissa ei ole täysin yksiselitteistä. Jotkut tutkijat mieltävät niiden olevan synonyymeja, joillekin toinen on toisen alalaji ja jotkut mieltävät ne täysin omiksi genreikseen (Moylan 2000, 122–133; Blaim 2013). Ero käsitteiden käytössä on myös kulttuurikohtaista: länsimaisessa perinteessä dystopia on vakiintuneempi kun taas esimerkiksi venäläisissä tutkimuksissa suositaan enemmän antiutopian käsitettä (Ågren 2014, 6)[2].

Antiutopialla viitataan useimmiten tilanteeseen, jossa pyrkimys utopiaan on aiheuttanut dystooppisen yhteiskunnan, ja näin ollen utopiapyrkimys on keskeinen kritiikin kohde. On kuitenkin huomattava, että dystooppisen yhteiskunnan lähteenä ei aina ole pyrkimys utopiaan, vaan se voi olla lähtöisin myös jostain hyvin toisenlaisesta kehityskulusta tai katastrofista (Claeys 2013, 160). Tästä syystä dystopiagenren käsitteleminen antiutopiana, utopian vastustajana, tuntuu turhan suppealta. Siksi käytänkin itse dystopian käsitettä, mutta hyödynnän lähteinäni myös antiutopiaa käyttäviä tutkimuksia.

Erityisesti dystopiakirjallisuudesta on tehty paljon tutkimusta, ja tästä syystä hyödynnän paljon kirjallisuudentutkimuksen havaintoja genren konventioista. *Metro 2033* -videopelin syvällinen tarkastelu vaatii kuitenkin myös kirjallisuudesta eroavien kerrontamuotojen huomioimista, ja luonnollisesti videopelin dystopiaa käsittelevät tutkimukset ovat tässä tärkeitä lähteitä. Niihin liittyen on kuitenkin otettava huomioon niissä esiintyvä rajoittuneisuus: sama analyysikohde toistuu usein artikkelista toiseen. Erityisesti dystopian näkökulmasta eniten tarkasteltu peli vaikuttaisi olevan Irrational Games -yhtiön kehittämä *BioShock* ja sen seuraaja *BioShock Infinite*. Kyseiset pelit toki tarjoavat paljon näkökulmia aiheeseen, mutta dystopiapelejä käsittelevän tutkimuksen heikkoutena voi olla niiden nojaaminen liikaa näihin kahteen esimerkkiin. *BioShock*-pelisarjalla on kuitenkin

2 Itse antiutopian käsitettä käyttävä Mattias Ågren (2014) viittaa venäläisiä nykydystopioita käsittelevässä väitöskirjassaan myös *Metro 2033* -romaaniin. Vaikka hän määrittelee suurimman osan käsittelemistään teoksista antiutopioiksi, *Metro 2033* -romaanin kohdalla hän käyttää toistuvasti dystopian käsitettä alleviivatessaan teoksessa vallitsevaa täydellistä toivottomuuden ja synkkyyden tilaa. Toisinaan erot käsitteiden käytössä johtuvat siis myös niihin yhdistetystä sävyerosta: dystopia näyttäytyy antiutopiaa voimmakkaampana synkkyyden kuvastajana.

samankaltaisia piirteitä *Metro 2033* -pelin kanssa, ja tämä voi kertoa jotain siitä, mikä on tyypillistä dystopiagenrelle juuri pelikontekstissa.

Tavoitteenani on tutkia dystooppisen maailman rakentumista, joten yhdistelen dystopiatutkimusta fiktiivisiä maailmoja koskevaan tutkimukseen. Maailmanrakennus toimii tässä keskeisenä käsitteenä: sillä ei viitata vain siihen, miten fiktiivinen maailma alun perin suunnitellaan ja luodaan, vaan ennemminkin siihen, miten maailma välitetään tekstin avulla niin, että se syntyy lukijan mielikuvituksessa (esim. Roine 2016, 33–36). Fiktiivisen maailman rakenteista on laatinut teoriaa esimerkiksi Mark J. P. Wolf (2012), joka osittain erottaa itsensä esimerkiksi narratologian ja mediatutkimuksen puolella syntyneistä maailmojen tutkimuksen perinteistä. Hän ei tarkastele maailmaa vain kerronnan osana tai siltä kannalta, miten jokin tietty medium rakentaa tilaa; Wolf käsittelee fiktiviisiä maailmoja enemmänkin itsenäisinä rakenteina, jotka voidaan välittää hyvin erilaisten tekstien kautta. Tästä syystä Wolfin teoria soveltuu käytettäväksi omassa tutkielmassani, vaikkakin se sortuu välillä yksinkertaistuksiin ja maailman luoja – esimerkiksi kirjailija – vaikuttaa saavan välillä suuremman roolin kuin lukija, jonka mielessä maailmanrakentaminen lopulta usein tapahtuu. Wolfin lähes typologian omainen maailman rakenteen erittely kuitenkin mahdollistaa teorian soveltamisen sekä romaanin että videopelin rakentaman maailman tutkimiseen ja toimii näin linkkinä kohdeteosteni välillä.

Tutkimukseni nojaa pitkälti kahden eri mediumin ja niissä esiintyvän kertomuksen vertailuun, joten kolmas tärkeä hyödyntämäni teoria on adaptaatioteoria. Tämän rinnalla hyödynnän myös transmediaalista tarinankerrontaa käsittelevää tutkimusta, joka auttaa hahmottamaan saman tarinamaailman hyödyntämistä kahdessa eri mediumissa. Näiden kahden käsitteleminen rinnakkain sisältää oman riskinsä: adaptaatio ja transmediaalinen tarinankerronta eivät ole toistensa synonyymeja, ja turhankin usein nämä kaksi saattavat mennä sekaisin keskenään. Adaptaatiolla tarkoitetaan tietyn kertomuksen siirtämistä mediumista toiseen, kun taas transmediaalisessa tarinankerronnassa kerrotaan kahta tai useampaa mediumia hyödyntäen eri kertomuksia, jotka kuitenkin sijoittuvat samaan tarinamaailmaan (ks. Harvey 63–92). *Metro 2033:n* tapauksessa on kyse selvästi adaptaatiosta – kun ei oteta huomioon teoksen ympärille sittemmin muodostunutta ”tarinankerronnan kulttuuria”. Tältä kannalta katsoen transmediaalisen teorian hyödyntäminen on kyseenalaistettavissa. Käsittelen kuitenkin tarkemmin adaptaation ja transmediaalisuuden eroja luvussa 2.3 ja osoitan tarkemmin, miksi myös transmediaalisuuden huomioiminen on relevanttia tässä tapauksessa.

1.3 Kohdeteokset

1.3.1 Metro 2033 – romaanista videopeliksi

Dmitri Gluhovski julkaisi alun perin romaaninsa *Metro 2033* internetissä. Myöhemmin teos julkaistiin painettuna Venäjällä vuonna 2005 ja uudestaan toisen kustantamon julkaisemana vuonna 2007. Vuonna 2010 ilmestyi 4A Gamesin samanniminen videopeliadaptaatio[3]. Videopelin julkaisu selvästi siivitti romaanin leviämistä myös muille kielialueille, sillä samana vuonna ilmestyivät esimerkiksi romaanin suomen- ja englanninkieliset käännökset. Sittemmin *Metro 2033*:n ympärille on kehittynyt laajempi transmediaalinen kokonaisuus. Sekä romaanilla että pelillä on omat, toisistaan poikkeavat jatko-osansa, ja ensimmäisestä romaanista on ollut jo jonkin aikaa suunnitteilla elokuvaversio. Teosten maailmaa syventää ja laajentaa entisestään *metro2033.ru*-sivusto, joka sisältää erilaisia *Metron* fiktiivistä maailmaa hyödyntäviä tarinoita. Lisäksi teos on innostanut muita kirjoittajia laatimaan tarinoita, jotka sijoittuvat vastaavanlaiseen tilanteeseen jossain muussa suurkaupungissa.

Erilaiset adaptaatiot ja laajennukset osoittavat, että jokin alkujaan *Metro 2033* -romaanissa esitellyssä maailmassa kiehtoo lukijoita. Alkuperäisen teoksen ympärille muodostunut transmediaalinen kokonaisuus kuitenkin rajautuu laajuutensa vuoksi tämän tutkielman ulkopuolelle, ja keskityn vain alkuperäisteoksen ja sen videopeliadaptaation esittelemään tarinamaailmaan. Jotta nämä kaksi samannimistä teosta eivät sekoittuisi tekstin seassa jatkuvasti keskenään, ilmaisen aina selvästi, onko kyseessä romaani vai videopeli. Jos puolestaan käytän vain ilmausta Metro 2033 tai Metro (ilman kursiiveja), viittaan näiden kahden teoksen jakamaan tarinamaailmaan yleisesti.

Teoksista analysoin romaanin suomenkielistä käännöstä ja videopelin englanninkielistä versiota. Pidän Anna Suhosen tekemää romaanisuomennosta (Like-kustannus, 2010) sen verran laadukkaana, että käytän sitä mielelläni tutkielmassani. Yksi merkittävä esimerkki käännöksen onnistumisesta on kertomuksen päävihollisen, ihmiselämää uhkaavan mutanttilajin nimitys. Alkuperäisteoksessa hahmot kutsuvat näitä nimellä чёрных (tšjornyh), joka kääntyy suomeksi mustat tai tummat. Suhonen onkin käyttänyt suomennoksessa ilmausta mustat, kun taas esimerkiksi englanninkielisessä käännöksessä olioiden nimitys on *dark ones*, joka on tavallaan merkitykseltään sama, mutta ei toisaalta täysin tavoita alkuperäisen nimityksen yksinkertaista

3 *Metro 2033* -videopelistä on sittemmin julkaistu myös uusittu, niin sanottu *redux*-versio vuonna 2014. Uudessa versiossa on esimerkiksi paranneltu peligrafiikkaa, tuotu taistelumekaniikkoihin pieniä lisäyksiä ja kenttiä yksityiskohtaistettu ja laajennettu. Tutkielmani käsittelee kuitenkin pelin alkuperäistä versiota.

koruttomuutta. Videopelin kohdalla puolestaan turvaudun versioon, jossa on käännetty englanniksi puhe sekä sellaiset tekstit, jotka eivät ole osa pelimaailman grafiikkaa.

Kahden erikielisen teoksen käyttäminen on sikäli hyödyllistä, että erityisesti suorien lainausten lähde tulee välittömästi paremmin esiin. Haasteena ovat kuitenkin hahmojen nimet, jotka on videopelissä muutettu englantia puhuville kotoisammiksi. Esimerkiksi kertomuksen päähenkilö Artjomin isän Suhoin nimi on muutettu Alexiksi ja erään keskeisen sotilashahmon nimi Melnikistä Milleriksi. Myös muuntamattomien nimien kirjoitusasu on erilainen johtuen erilaisesta tavasta translitteroida kyrillistä kirjoitusta englanniksi ja suomeksi. Esimerkiksi päähenkilön nimi kirjoitetaan suomenkielisessä romaanikäännöksessä Artjom, kun taas englanninkielisessä videopelissä kirjoitusasu on Artyom. Käytän itse leipätekstissäni sekä romaanin että videopelin hahmoista niiden suomalaisittain litteroituja nimiä.

1.3.2 Kaksi *Metro 2033:a*, kaksi dystooppista tarinaa

Metro 2033 -teosten tarinat sijoittuvat vuoden 2033 Moskovaan, jossa ihmiskunta on jo vuosien ajan joutunut asumaan metrotunneleissa. Tunneleihin jouduttiin pakenemaan ydinsotaa, joka muutti maanpinnan täysin asuinkelvottomaksi, eikä ole varmaa, onko sodassa metron asukkaiden lisäksi muita eloonjääneitä. Vain stalkkereiksi kutsutut seikkailijat uskaltautuvat ulos tunneleista entisen suurkaupungin raunioihin säteilyn ja mutanttien armoille. Retket maanpinnalle ovat tärkeitä, koska resurssit metrossa alkavat luonnollisesti hiipua ajan myötä. Tunneleissa kyetään kuitenkin viljelemään sieniä ja kasvattamaan sikoja, jotka päätyivät tunneleihin yhdessä ihmisten kanssa. Sekavan alun jälkeen metrojen eri asemat ovat hajautuneet omiksi hallinnoikseen – lukuun ottamatta erilaisia liittoumia, kuten kauppaliitto Hansa sekä kommunistien muodostama yhteisö.

Romaani seuraa 20-vuotiaan päähenkilönsä, Artjomin, matkaa läpi metron. Artjomin kotiasemaa, metroverkoston laitamilla sijaitsevaa VDNH:ta uhkaavat salaperäiset mutantit. Metron pimeissä tunneleissa on ennenkin totuttu varomaan maanpinnalla ydinsäteilyn vaikutuksesta syntyneitä vaarallisia olioita, mutta uudet, mustiksi kutsutut olennot ovat jotain pahempaa. Niiden fyysiset ominaisuudet tekevät niistä lähes voittamattomia, minkä lisäksi ne pystyvät vaikuttamaan ihmisen psyykeeseen. Niiden ylivoimaisuus saa Artjomin kasvatti-isän Suhoin puhumaan niistä ihmislajin syrjäyttävänä homo novuksena. Suhoi on itse luovuttanut vastarinnan suhteen, ja uhan torjumisen tuntuu ottavan riittävän vakavasti vain asemalla vieraileva Suhoin ystävä, stalkkeri Hunter. Hän päättää nousta maanpinnalle tutkimaan mustien

alkuperää, mutta ennen lähtöään hän antaa Artjomille tehtävän: nuoren miehen täytyy matkata metron keskukseen Polikseen ja saada sieltä apua. Näin Artjomin harteille jää paitsi oman kotiaseman niin myös metrossa asuvan ihmiskunnan rippeiden kohtalo.

Kuva 1: Ensimmäisen persoonan näkökulma *Metro 2033* -videopelissä (4A Games 2010)

Vastaava tehtävä annetaan Artjomille myös videopelissä. Kuitenkin sen sijaan että tapahtumia seurattaisiin kolmannen persoonan kerronnan kautta, pelaaja pääsee itse ohjaamaan Artjomia ja katsomaan maailmaa tämän silmin (katso kuva 1). Keskeisin toiminto pelissä on ampuminen, ja tämän lisäksi pelaajan täytyy hyödyntää muita apuvälineitä, kuten kaasumaskia ja taskulamppua, päästäkseen eteenpäin metron vaarallisissa tunneleissa. Artjom on pelissä niin sanottu hiljainen päähenkilö, mikä on tyypillistä joillekin saman genren peleille: hahmo ei puhu pelin aikana mitään, vaan ainoastaan kuuntelee muiden pelimaailman hahmojen puhetta. Tämä saattaa tehdä hahmosta melko yksipuolisen, mutta useimmiten hiljaisen päähenkilön tarkoituksena on antaa pelaajalle vahvempi kokemus siitä, että hän itse on toimija pelimaailmassa (Arjoranta 2015, 702–703). Vaikka pelihahmon ajatuksia ei välitetäkään pelaajalle suoraan, tulevat ne esiin pelin interaktiivisten kohtausten välillä. Peli jakautuu kirjanomaisesti lukuihin, ja lukujen välisissä latausruuduissa vanhempi Artjom kertaa menneitä tapahtumia – eli tapahtumia, joihin pelaaja kulloinkin osallistuu. Muistot tarjoavat pääsyn Artjomin kokemuksiin tilanteista, ja lisäksi selventävät pelaajalle, mitä kulloinkin tapahtuu ja miksi.

Romaanin ja videopelin kertomukset eroavat siinä, millainen Artjomin matka läpi metron on. Molemmissa matkustus on vaikeaa, ja Artjom pääsee tutustumaan erilaisiin ihmisiin ja eri tavoin johdettuihin metroasemiin. Videopelissä pääpainoa saa kuitenkin pelaajan toiminta, eli häntä kohti hyökkäävien uhkien ampuminen, kun taas romaanissa Artjomin tutustuminen erilaisiin ihmisiin ja paikkoihin korostuu. Kertomuksen loppupuolella romaanin ja videopelin tarinat yhtenäistyvät jälleen: Artjom saa lopulta tuekseen pienen joukon sotilaita, joiden avulla löytyy keino tuhota mustat vanhoilla ohjuksilla. Romaanissa mustat viestivät Artjomille viime hetkellä, ettei niiden ole tarkoitus tuhota ihmislajia, vaan ennemminkin elää heidän rinnallaan ja avustaa lajia, joka ei ole niiden tavoin sopeutunut elämään ydintuhon jälkeisessä maailmassa. Artjom ei kuitenkaan ehdi pysäyttää tovereitaan, jotka laukaisevat ohjuksen mustien pesään tuhoten uuden lajin ja ihmisen mahdollisen pelastuksen. Videopelissä on kuitenkin kaksi mahdollista loppua. Pelin aikana pelaaja pystyy valinnoillaan keräämään eräänlaisia moraalisia pisteitä, joita kertyy esimerkiksi jäämällä kuuntelemaan, mitä pelimaailman hahmoilla on sanottavanaan, tai pelaamalla niin, että joutuu tappamaan vähemmän vihollisia. Nämä pisteet eivät näy pelaajalle, mutta jos niitä on kertynyt tarpeeksi, on pelaajalla lopussa kaksi toimintamahdollisuutta: hän voi joko antaa ohjuksen räjähtää tai keskeyttää laukaisun ja pelastaa mustat.

Metron juonta voisi paikoin luonnehtia jopa ohueksi: tarina noudattelee pitkälti erityisesti fantasiakirjallisuudesta tuttua rakennetta, jossa nuori, orpo päähenkilö saa kuulla olevansa valittuna vastuussa maailman pelastamisesta. *Metro 2033* -romaanin lumous liittyykin todennäköisemmin sen fiktiiviseen maailmaan kuin juoneen: metrotunneleita ja niiden asukkaiden elämää on kuvattu erittäin tarkasti. Tarinamaailman tarkka kuvaus edistää immersiota eli lukijan uppoutumista tarinaan ja sen maailmaan (Herman 2005), joten romaanin vahva tarinamaailma on todennäköisesti yksi taustatekijä siinä, miksi romaanin ympärille on sittemmin muodostunut oma fanikulttuurinsa. Tämä on mahdollisesti myös yksi niistä syistä, joiden takia romaani sopi videopelin pohjaksi. Pelin tarinankerronnan voidaan nimittäin nähdä olevan pitkälti sidoksissa pelimaailmaan: tarinan osat voivat avautua pelaajan liikkuessa maailmassa tilasta toiseen, ja pelkästään tilan avulla voidaan kertoa asioita esimerkiksi sijoittamalla sinne tiettyjä objekteja pelaajan tutkittavaksi (ks. esim. Jenkins 2004).

Metroteosten kertomuksia voidaan pitää ensisijaisesti postapokalyptisina, sillä ne kuvaavat tilannetta, jossa ihmiskunta joutuu selviytymään suuren tuhon jälkeisessä maailmassa. Teoksissa on kuitenkin havaittavissa paljon dystopiagenren piirteitä: yhteiskunta, jonka ihmiset ovat metrotunneleihin onnistuneet luomaan, on kaukana ihanteellisesta. Lisäksi

teosten postapokalyptinen maailma on selvästi seurausta ihmiskunnan dystooppisesta toiminnasta, sillä ihmiset ajautuivat teosten kuvaamaan tilanteeseen, koska konflikteja ei osattu ratkaista muuten kuin äärimmäisillä sotakeinoilla. Romaanin ja videopelin lopuissa kritiikki tulee vahvimmin esiin, kun toivo paremmasta tulevaisuudesta katoaa, koska ihmisten automaattinen tapa ratkaista asiat on toiseutta edustavien mustien tuhoaminen.

Romaanin ja videopelin tavat esittää kritiikkiä väkivaltaisia ratkaisutapoja kohtaan ovat kuitenkin erilaiset. Tähän vaikuttaa paljon *Metro 2033* -videopelin kuuluminen FPS-peleihin (*first person shooters*), joita voidaan suomalaisittain kutsua ensimmäisen persoonan räiskintäpeleiksi (ks. Paavilainen 2009). Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja ohjaa Artjomia tehtäviä suorittaen ja joutuu jatkuvasti ampumaan erilaisia mutantteja ja "pahoja" ihmisiä päästäkseen pelissä eteenpäin. Romaanissa puolestaan Artjomin aseenkäyttö on vähäisempää. Videopelissä pelaaja on siis pakotettu toisintamaan dystopiaan johtavaa käyttäytymistä, mutta toisaalta hän saa lopussa vaihtoehdon toimia myös toisin ja tukea dystopian loppumista – mahdollisuus, jota lukijalle ei suoda.

2 Teoriatausta

2.1 Fiktiiviset maailmat

Kertomuksien esittelemää tilaa, eli tarinan hahmojen ympäristöä, voidaan käsitellä eri asteisina kokonaisuuksina. Suppeimmillaan siihen kuuluvat tilat, jotka ovat tapahtumapaikkoja kertomuksen tilanteille ja hahmojen toiminnalle. Laajemmin siihen kuitenkin kuuluvat sosiaaliset ja kulttuuriset kontekstit sekä paikat, joita ei tekstissä välttämättä mainita lainkaan: tarinan maailma täydentyy lukijan mielikuvituksessa yksittäisistä palasista koherentiksi kokonaisuudeksi. (Ryan 2012.) Tällainen maailma voi olla joko hyvin lähellä omaamme, jolloin tarinan tapahtumat sijoittuvat niin sanotusti reaalimaailmaan, mutta toisissa tarinoissa maailma muistuttaa omaamme vain joiltain piirteiltään.

Narratologisessa tutkimuksessa tapahtumat ovat perinteisesti saaneet maailmaa suuremman huomion, kun kertomus on määritelty tapahtumien ketjuksi (Ryan 2012). Tästä huolimatta tila, ja sen myötä myös maailma, ovat viime vuosikymmeninä nousseet entistä keskeisempään roolin narratiivien tutkimisessa (Tally 2013). On kuitenkin hyvä erottaa toisistaan tilan kääntäminen tekstiksi (*textualization*) ja sen kerronnallistaminen (*narrativization*): esimerkiksi turistioppaassa tila muuntuu kuvailun kautta tekstiksi, mutta kun ajassa liikkuva tapahtumien kuvaus tulee mukaan, on tila myös kerronnan osa (Ryan 2012).

Kertomuksessa elävästi kuvailtu maailma lisää merkittävästi lukijan – tai katsojan tai pelaajan – immersiota, eli uppoutumista tarinaan ja sen maailmaan. Se muodostuu tarinan tapahtumien rinnalle keskeiseksi osaksi kerrontaa ja sen kokemista. (Herman 2005; Wolf 2012.) Fiktiivisten maailmojen tutkimus onkin keskittynyt paljon siihen, miten uppoutumisen kautta lukijat voivat aistia maailman ympärillään samaan tapaan kuin aistivat oikean maailman. Tämän näkökulman rinnalle on kuitenkin noussut myös käsitys, että samaan aikaan kun lukija voi upota tarinaan ja aistia sen maailman kuin totena, hän voi myös olla tietoinen siitä, että on todellisuudentunnusta huolimatta tekemisissä taiteellisesti luodun objektin kanssa. (Polvinen 2016.) Näitä kahta puolta voidaan kutsua maailman sisäiseksi (*world-internal*) ja maailman ulkopuoliseksi (*world-external*) perspektiiviksi, joiden molempien voidaan ajatella olevan läsnä fiktiivisen maailman kohtaamisessa: maailman vastaanottaja pystyy uppoutumaan maailmaan ja käsittelemään sitä todellisena mutta olemaan samalla tietoinen, miten maailma rakentuu kerronnallisesti (Roine 2016).

Kertomukset itsessään eroavat toisistaan merkittävästi siinä, paljonko maailman kuvaaminen niissä painottuu. Reaalimaailmaan sijoittuvien tarinoiden tapahtumapaikat ja niiden kulttuuriset kontekstit ovat meille usein jo valmiiksi tuttuja, joten vaikka tilat olisivatkin keskeisiä kerronnan osia, ei itse maailmaa välttämättä kuvailla yksityiskohtaisesti. Toisissa kertomuksissa maailma on kuitenkin keskeisemmässä roolissa, ja joskus se on jopa tapahtumia tärkeämpi kuvailun kohde. Marie-Laure Ryan (2016) jakaa kertomukset kolmeen luokkaan sen mukaan, onko niissä kiinnostavinta tarina, maailma vai kerrontaväline. Erityisesti fantasian ja tieteisfiktion hän luokittelee genreiksi, jotka keskittyvät voimakkaimmin maailmaan: niiden tarinoille voi riittää heikompi ja perinteisempi juoni, jos niihin on luotu lukijaa tarpeeksi kiinnostava maailma.

Fantasia- ja tieteisfiktion genreille on tyypillistä, että niiden esittelemät maailmat eroavat omiaisuuksiltaan jollain tavalla merkittävästi siitä maailmasta, jossa itse elämme. Niiden kohdalla voidaankin puhua spekulatiivisesta maailmanrakennuksesta: maailmanrakennuksen avulla on mahdollista kokeilla ja leikitellä erilaisilla mahdollisuuksilla, jolloin siitä tulee myös keino kääntää ajatuskokeiluja helposti viestittävään muotoon (Roine 2016, 18). Joissakin tapauksissa tarinan tapahtumat jäävät toisarvoisiksi ja niiden kerronta pysähtyy pitkäksi aikaa, kun keskitytään kuvailemaan tapahtumapaikkaa ja sen kulttuurista kontekstia. Tarina itsessään saattaakin olla toisarvoinen ja toimia vain kehyksenä, jonka avulla fiktiivinen maailma esitetään. (Wolf 2012, 29–33.) Tästä syystä joitakin kertomuksia on mielekästä tarkastella juuri niiden kuvaamien maailmojen kautta: immersiivinen maailma voi olla kertomuksen ydin ja keskeinen puoleensavetävä tekijä.

Toisinaan konservatiivinen tapa katsoa kirjallisuutta korostaa kertomuksessa maailman sijaan muita puolia: esimerkiksi moniulotteiset hahmot katsotaan olennaisiksi osiksi estetiikkaa, kun taas maailmaan keskittyminen mielletään populaari- ja massakulttuurin piirteeksi (Roine 2016, 13–14). Maailmaan keskittyvät genret, fantasia ja scifi, saatetaankin näin nähdä lähinnä populaarikulttuurin linssien läpi ja siten jossain määrin alempiarvoisina tarkastelun kohteina (McHale 2010). Maailmanrakennus voi olla kuitenkin hyvin omanlaisensa taiteenlaji fiktiossa, kuten esimerkiksi Hanna-Riikka Roineen (2016) väitöskirja spekulatiivisen fiktion maailmanrakennuksen retoriikasta osoittaa. Lisäksi tarinankerronta alkaa mennä entistä enemmän suuntaan, jossa tarinat ja niiden osat risteilevät erilaisilla media-alustoilla; tällaisessa tarinankerronnassa juuri maailman käsite muodostuu keskeiseksi (Klastrup & Tosca 2004).

Fiktiivisen maailman rakentumista voidaan lähestyä kolmella eri tavalla. Ensinnäkin voidaan tarkastella, miten kirjailija – tai muu luovan työn tekijä – on maailman kehittänyt, ja

toiseksi voidaan käsitellä, miten lukija mielessään rakentaa maailman saamansa tiedon perusteella. Kolmas tapa, jota itse tutkielmassani sovellan, on niin sanottu kriittinen lähestymistapa, jossa maailmaa tarkastellaan sen perusteella, miten se luodaan tekstissä. Tässä tavassa maailmaa tarkastellaan samaan aikaan kokonaisuutena sekä miten se rakentuu tekstissä esitetyistä osista. Kriittiseen lähestymistapaan kuuluu myös maailman, sen osien ja sen esittämisen yhdistely laajempaan kontekstiin, kuten genren konventioihin. (Ekman & Taylor 2016.) Hyödynnän tätä analyysimenetelmää *Metro 2033* -teosten maailman tarkasteluun erityisesti siltä kannalta, miten se on yhteydessä dystopiagenren konventioihin.

Mark J. P. Wolf (2012) on yhtenäistänyt ja kehittänyt fiktiivisten maailmojen analyysiin soveltuvaa teoriaa, ja hänen teoksensa *Building Imaginary Worlds* toimii päälähteenäni fiktiivisten maailmojen suhteen. Muun muassa J. R. R. Tolkienin ajatuksia soveltava Wolf (2012, 25–29) sijoittelee fiktiiviset maailmat janalle sen mukaan, kuinka paljon ne muistuttavat omaa maailmaamme. Näin muodostuu ero primaarisen maailman ja sekundaarisen maailman välille. Primaarisella maailmalla tarkoitetaan joko todellista maailmaa tai fiktiivistä maailmaa, jonka piirteet eivät juuri eroa todellisesta maailmasta. Sekundaariset maailmat ovat puolestaan maailmoja, jotka eroavat jollain merkittävällä tavalla reaalimaailmasta. Raja primaarin ja sekundaarin välillä on kuitenkin häilyvä, ja sekundaarisuus voi esiintyä eriasteisena: toisinaan omaan maailmaamme on vain lisätty jokin uusi elementti, kun taas jotkin fiktiiviset maailmat eroavat radikaalisti omastamme.

Ajatus tällaisesta primaari–sekundaari-jaosta on saanut osakseen myös kritiikkiä: sitä voidaan pitää esimerkiksi turhan yksinkertaistavana mallina fiktiivisten maailmojen käsittelyyn (Roine 2016, 61–70). Tässä tutkielmassa ajatus oman ja toisen maailman suhteesta on kuitenkin keskeinen, sillä yksi dystopiagenren piirteistä on vetää syy-seuraussuhteita oman maailmamme ja teoksessa kuvatun maailman välille (ks. esim. Gottlieb 2001, 15–17). Jokainen sekundaarinen maailma perustuu ainakin jossain määrin primaariseen maailmaan ja lainaa siltä ominaisuuksia: maailma jää hyvin irralliseksi ja käsittämättömäksi, jos lukija ei pysty käyttämään omaa tietopohjaansa sen käsittelyssä (Wolf 2012, 37–38). Monessa tapauksessa dystooppinen maailma sijaitsee ajallisesti oman maailmamme tulevaisuudessa, joten primaarisen maailman ominaisuuksien esiintyminen tarinassa luo tärkeitä linkkejä omamme ja teoksen maailman välille.

Fiktiivisen maailman voidaan nähdä rakentuvan erityisistä elementeistä, jotka ovat eräänlaisia maailman rakennuspalikoita. Näitä elementtejä on monenlaisia – kuten maailman asukkaiden vaatetus tai maailman kasvillisuus – ja niiden määrät vaihtelevat

maailmakohtaisesti. (Ekman & Taylor 2016, 9). Wolf (2012, 153–197) on kehittänyt näille elementeille jaottelutavan, jonka osia hän nimittää maailman infrastruktuureiksi. Ne ovat osia, joista maailma rakentuu, ja joiden myötä fiktiivinen maailma muodostuu yhtenäisemmäksi kokonaisuudeksi. Wolf myös huomauttaa, että nämä rakenteet ovat meille tuttuja omasta elämästämme: hahmotamme myös reaalimaailmaa niiden avulla, ja sekundaarisen maailman esittäminen primaarimaailmasta tuttujen rakenteiden avulla helpottaa lukijan ymmärrystä.

Wolf (2012, 153–197) nimeää maailmaa jäsentäviksi struktuureiksi kartat, aikajanat, erilaiset ihmissuhdekaaviot, luonnon, kulttuurin, mytologian ja filosofian. Hyödynnän analyysissani osaa näistä struktuureista sen perusteella, miten merkityksellisiksi ne muodostuvat *Metro 2033* -teosten dystopian rakentumiselle. Yksittäiset struktuurit toimivat käytännöllisinä linkkeinä kahden hyvin erilaisen teoksen välillä, sillä ne eivät ole mediumkohtaisia, vaan Wolf on kehitellyt teoriaansa sopimaan erilaisiin fiktiivisiin maailmoihin riippumatta maailman esiintymisympäristöstä. Keskeiseksi ei kuitenkaan muodostu vain näiden struktuurien elementtien nimeäminen teoksista, vaan olennaista on tarkastella juuri sitä, miten nämä struktuurit teksteissä esitetään (ks. esim. Roine 2016, passim).

2.2 Fiktion pahat maailmat – dystopiagenre

Fiktiossa on jo pitkään esiintynyt erilaisia kauhukuvia siitä, millaiseksi maailmamme voi päätyä: joissain tulevaisuuden kuvauksissa olemme propagandakoneiston valvovan silmän alla, toisissa toinen sukupuoli on alistanut toisen tai olemme joutuneet koneiden orjiksi tai – kuten yhä enenevissä määrin – maailma on muuttunut lähes tunnistamattomaksi aiheuttamamme ilmastotuhon myötä. Nämä monenlaiset kauhukuvat kuuluvat kaikki dystopian, pahan paikan, määritelmän alle. Dystopiaa on kuitenkin fiktion genrenä[4] vaikea määritellä tarkasti. Genrenä se on luonnostaan muiden kirjallisuudenlajien piirteitä sekoittava (Donawerth 2003), mikä on yksi dystopian kenttää moninaistava tekijä. Yksiselitteistä, kaiken kattavaa määritelmää tälle kirjallisuudenlajille onkin vaikeaa esittää. Määrittelyä ohjaavat usein myös liian kapeat näkemykset, minkä myötä esimerkiksi jotkut kirjailijat eivät osaa nähdä omia teoksiaan dystopioina (ks. esim. Ågren 2014, 120).

4 Pahat paikat eivät tosin ole aina vain fiktiivisiä: todellisia dystooppisiksi tulkittavissa olevia yhteiskuntia on ehtinyt esiintyä historian saatossa, eikä dystopian määritelmää voida siis alistaa vain fiktiivisten teosten piiriin (Claeys 2013).

Dystopiagenre alkoi kehittyä vauhdilla 1900-luvulla, kun vuosisadan yhteiskuntiin liittyi paljon negtiivisia, pelkoja herättäviä kehityskulkuja: valtiot ajautuivat kahteen maailmansotaan, ja fasismi ja kommunismi johtivat totalitaristisiin valtiomuotoihin. Vuosisadan edetessä alkoi esiintyä aina vain enemmän liikateollisuutta, riippuvuus teknologiasta lisääntyi ja tieteen ja tekniikan kehittyminen johti pelottaviin keksintöihin kuten ydinaseisiin. Dystopiakirjailijat ammensivat oman aikansa kauhuista ja kuvailivat teoksissaan tilanteita, joissa heidän aikanaan nähtävissä olevat kehityskulut ovat johtaneet tulevaisuuden pahoihin lopputuloksiin. (Moylan 2000; Gottlieb 2001.)

Dystopia mielletään usein tieteiskirjallisuuden alalajiksi. Dystopian kehittyessä sen vaikutus näkyikin vahvimmin tieteiskirjallisuudessa, jonka edustajia ovat esimerkiksi dystopian kolme suurinta klassikkoa, Jevgeni Zamjatinin *Мы* (1921, suom. *Me*), Aldous Huxleyn *Brave New World* (1932, suom. *Uljas uusi maailma*) ja George Orwellin *1984* (1949, suom. *Vuonna 1984*). Kuitenkin myös monet realistisetkin teokset ovat omaksuneet dystooppisia piirteitä; yksi vahva esimerkki tästä on William Goldingin *Lord of the Flies* (1954, suom. *Kärpästen herra*). Tieteiskirjallisuutta voi kuitenkin pitää luonnollisena ”kasvualustana” dystopialle. Se esittelee lukijalleen uuden maailman, joka on lähtöisin omastamme – näin se heijastelee aikaamme sekä tutkii sitä muuttavia historiallisia prosesseja. Tämä tekee scifistä genren, joka on omiaan oman aikamme ja sen mahdollisten kehityssuuntien tutkimiseen ja kommentointiin. (Moylan 2000, 3–27.)

On kuitenkin huomattava, ettei scifin rooli dystopiassa ole täysin suora. Voidaan erottaa kaksi erilaista mallia, joiden mukaan tieteisgenren piirteet näkyvät dystopioissa: joissain teoksissa se on lähinnä lisämausteena, kun taas toisissa dystooppisuus on lähtöisin scifin piirteistä, kuten teknologisesta kehityksestä. Ero on siis siinä, onko tekniikan kehitys kertomuksessa maailman ominaisuus ylipäätään vai mahdollistavatko uudet keksinnöt yhteiskunnallisen sorron. (Claeys 2017, 286, 333.) Joissakin dystopioissa tieteisfiktion elementit eivät oikeastaan näy lainkaan: esimerkiksi klassikoksi noussut Margaret Atwoodin romaani *The Handmaid’s Tale* (1985, suom. *Orjattaresi*) esittelee kiihkouskovaisen valtion, jossa erityisesti naiset ovat täysin menettäneet itsemääräämisoikeuden teoistaan ja kehoistaan, mutta lähitulevaisuuteen sijoittumisesta huolimatta kertomus ei sisällä tieteisfiktioon tyypillisesti liitettyjä teknologisia innovaatioita. Toisaalta vaikka dystopia ei näin yksiselitteisesti asetukaan tieteisfiktion alle, sen perustan voi nähdä olevan lopulta samoissa piirteissä. Scifi on genre, joka perustuu *entäpä jos* -kysymykselle (McHale 2010), ja toisesta spekulatiivisen fiktion genrestä, fantasiasta, sen erottaa se, että nämä *entäpä jos* -kuvitelmat

perustuvat usein loogisten kehityskulkujen luomiseen, syy-seuraussuhteisiin (Roine 2016, 14–15). Tämä pätee myös dystopiaan, jossa *entäpä jos* -kysymys syntyy usein siitä, että kuvitellaan tiettyjen syy-seuraussuhteiden johtavan maailman johonkin pahempaan tilaan. Dystooppisen *entä jos* -kysymyksen ominaispiirre on usein didaktisuus: kuvattua maailmaa pidetään usein varoituksena siitä, mihin suuntaan omat virheemme voivat johtaa (esim. Gottlieb 2001, 4).

Ei ole yksiselitteistä, mikä tekee pahasta paikasta juuri dystooppisen. Perinteisessä mielessä dystopia yhdistetään sellaiseen yhteiskuntaan, jossa pahuus on osa totalitaristista hallintoa: tällöin yhteiskunnallinen kehitys on johtanut siihen, että yksilön oikeudet ovat mitättömät ja valtio hallitsee kaikkia elämän osa-alueita (esim. Moylan 2000; Gottlieb 2001). Tällainen määritelmä tekee dystopiasta erityisesti poliittisen elementin, mutta dystopiagenren ei tarvitse rajoittua vain siihen. Laajemman määritelmän mukaan dystopiaan voivat kuulua kaikenlaiset negatiiviset kuvaukset ihmiskunnan kohtalosta. Tällöin dystopia ei tarkoita vain ihmisten luomaa totalitaristista hallintoa, vaan yksilöt voivat menettää kontrollin elämistään myös muilla tavoilla: yksilön elämä voi olla autoritaarisen johtajan lisäksi myös esimerkiksi kohtalon käsissä. (Claeys 2013, 169–170.)

Erään paljon käytetyn määritelmän mukaan dystopiat ovat paikkoja, jotka ovat *omaa* maailmaamme pahempia (esim. Baccolini & Moylan 2003, 1). Tämä määritelmä ei kuitenkaan riitä sellaisenaan kuvaamaan kaikkea dystopiagenreen kuuluvaa kirjallisuutta ja muuta fiktiota. Jos dystopia määritellään juuri omaamme pahemmaksi paikaksi, jää genren ulkopuolelle paljon esimerkiksi Neuvostoliiton vallan alla kirjoitettua kirjallisuutta. Teoksissa kuvataan selvästi dystooppista maailmaa, mutta samalla ne muistuttavat paljon sitä arkitodellisuutta, jossa niiden kirjoittajat ovat itse eläneet. (Gottlieb 2001, 5.) Muutenkin esimerkiksi kirjailijan ja lukijan kokemukset omaa maailmaa pahemmasta paikasta voivat olla hyvin erilaisia riippuen heidän omista taustoistaan ja niistä kulttuurisista konteksteista, joissa he ovat kasvaneet (Claeys 2017, 280–282). Maria Varsam (2003, 205) onkin ehdottanut, että maailman dystooppisuus voisi olla kiinni siitä, miten kertomuksen päähenkilö tai kertoja maailman kokee ja miten se välitetään hänen tunteidensa kautta.

Pahuuden kokemuksen sitominen päähenkilöön ei välttämättä päde kaikkeen dystopiaan, etenkään jos päähenkilön kokemus omasta maailmastaan on jotenkin vinoutunut. Näkemys kuitenkin sopii yhteen tyypillisen dystopianarratiivin kanssa. Dystopian esittelemä maailma on usein täynnä ristiriitoja ja niiden synnyttämiä konflikteja, ja tämä konfliktiherkkyys on hedelmällinen lähtökohta kertomukselle. Useimmiten kertomuksen

aloittava konflikti on erityisesti päähenkilön ja maailman välinen: dystopiakertomuksen lähtökohtana on useimmiten yksilö, joka alkaa kyseenalaistaa yhteiskunnan ympärillään (Moylan 2000, 112).

Yksilön käsite on muutenkin mielenkiintoisen ristiriitainen dystopiassa. Useimpien kertomusten maailmoissa yksilöllinen kontrolli omasta elämästä on tavalla tai toisella kadonnut (Claeys 2013). Kun päähenkilö nousee vastustamaan vallalla olevaa tilaa, muodostuu hän nimenomaan kapinoivana yksilönä keskeiseksi. Kuitenkin kun otetaan huomioon dystopiafiktion tarkoitus toimia varoituksena, päähenkilön kohtalosta tulee toissijainen maailman kohtaloon nähden. Päähenkilön ympärille kietoutuvan tarinan tarkoituksena on lähinnä toimia ikkunana menneisyyteen – eli omaan aikaamme – ja näyttää, onko maailmalla vielä mahdollisuutta kehittyä parempaan (Gottlieb 2001, 15–17). Kutsun tätä ristiriitaisuutta dystopian yksilötroopiksi: maailmassa, jossa yksilön vaikutusmahdollisuudet ovat vähäiset, nousee tarinan kannalta tärkeäksi juuri yksilö, jonka kohtalo kuitenkin redusoituu lähinnä maailman kohtalon kuvaksi.

Tämä yksilön ja maailman välinen konflikti on yksi piirre, joka sitoo dystopian moninaista pahojen maailmojen kenttää yhteen. Uhkakuvien moninaisuuteen vaikuttaa se, että dystopiateokset vastaavat usein oman aikansa ja kulttuurisen kontekstinsa pelkoihin. Esimerkiksi 1900-luvun alkupuoliskon kauhukuvat totalitaristisesta yhteiskunnasta vaihtuivat 1980-luvulla muun muassa kaupallisten yritysten ja toimijoiden vallan kuvauksiin (Moylan 2003), ja viime vuosina huoli ympäristöstä on lisännyt niin sanotun ilmastofiktion määrää (Lahtinen 2017, 74–77). Monesti näitä kauhukuvia kuitenkin yhdistää – yksilötroopin lisäksi – se, että pelosta tulee keskeinen, kaikkea toimintaa ohjaava tekijä (Claeys 2013, 156). Dystopiagenren pelon ilmapiiri on verrattavissa menneisyyden tarinoihin synkissä paikoissa elävistä hirviöistä ja noidista – tällaiset tarinat herättivät usein todellista pelkoa kuulijoissaan (Claeys 2017, 58–109). Vanhoissa kauhutarinoissa pelkoa aiheuttava uhka tulee tosin yhteisön ulkopuolelta, sillä uhka on asunut esimerkiksi kylän asuinpiirin ulkopuolelta alkavassa metsässä. Dystopioissa pelon kohde on siirtynyt ihmisen elinpiriin ulkopuolelta sen sisäpuolelle, yhteisöön ja yhteiskuntaan itseensä.

Vaikka fiktion genrenä dystopia on melko nuori, voidaan sen juurien nähdä ulottuvan syvälle. Pelon elementti yhdistää sen vanhoihin kauhutarinoihin, mutta sen lisäksi esimerkiksi utopian ja dystopian välisen jaottelun voidaan nähdä linkittyvän vanhoihin myytteihin ja uskonnollisiin teksteihin, joissa jako hyvän ja pahan paikan välillä näkyy esimerkiksi taivaan ja helvetin vastakkainasetteluna (Gottlieb 2001, 3–4; Claeys 2013, 146, 156–157). Myös

esimerkiksi katastrofeja ja ilmastonmuutoksen aiheuttamia kauhuja käsittelevissä dystopioissa erilaiset myyttisten tarinoiden, kuten vedenpaisumusmyytin, perinne on näkyvästi läsnä (Lahtinen 2017, 76–77). Pahan paikan ja erilaisten maailmaa mullistavien katastrofien kuvaamisen diskurssi on siis vanha, mutta nykyisen dystopiafiktion aallon myötä se elää vahvana. Dystopiasta on tullut vahva genre kirjallisuuden lisäksi muiden mediamuotojen puolella, ja esimerkiksi elokuvissa esitelly dystopiat ovat jo joillekin tutumpia kuin perinteiset kirjallisuudessa esitetyt (Claeys 2017, 491–494).

Dystopian tuoreimpana alanvaltauksena voidaan pitää videopelejä, joissa – kuten *Metro 2033* -videopelin tapauksessa – pelaaja pääsee itse astumaan pahaan, monesti postapokalyptiseen maailmaan. Juuri tätä mahdollisuutta kokea maailma itse ja vaikuttaa siihen pidetään videopelidystopian vahvuutena muihin kerrontamuotoihin nähden (Schulzke 2014; Aldred & Greenspan 2011). Videopeleillä onkin omat etunsa, kun niitä tarkastellaan dystopiagenren didaktisuuden kautta. Pelien vahvuutena voidaan pitää niiden kykyä argumentoida asioita erilaisten prosessien[5] avulla (Bogost 2007), mikä sopii yhteen dystopian syy-seuraussuhteiden näkyväksi tekemiseen.

Ei kuitenkaan ole täysin yksiselitteistä, että uuteen mediamuotoon siirtyminen jokaisessa tapauksessa voimistaisi dystopiakuvausta. Joissakin peleissä dystopia toimii lähinnä fiktiivisenä kehyksenä tarjoten oikeastaan vain mielenkiintoista kontekstia varsinaiselle pelitapahtumalle. Videopelimediumia oikeasti hyödyntävissä tapauksissa dystopia on ”pelattavaa”, eli se ei esiinny vain pieninä narratiivisina osina vaan sen piirteet ovat myös läsnä pelaajan mahdollisuuksissa vuorovaikuttaa pelin kanssa. (Maziarczyk 2015.) Lisäksi on syytä tarkastella mitä tapahtuu dystopian yksilötroopille, kun pelaaja itse astuu keskeisimpänä yksilönä dystopian maailmaan: päähenkilön tunteet eivät olekaan kuvauskohteita, vaan ne on usein ulkoistettu pelaajalle. Virtuaalista tilaa vaikuttavammaksi voikin tältä kannalta muodostua romaani, sillä se tarjoaa tunnerakenteiltaan monimutkaisemman kuvauksen dystooppisesta paikasta sijoittaessaan sinne kokevan subjektin, jonka kautta tapahtumia ja tilaa voidaan kuvata (Laakso 2017).

5 Ian Bogost (2007) on esittänyt ajatuksen pelien sisältämästä prosessien retoriikasta, minkä kautta on mahdollista kuvata erilaisten järjestelmien toimintaa ja antaa pelaajan vuorovaikuttaa niiden kanssa.

2.3 Adaptaatio ja transmediaalisuus

Yhä useammin pystymme kuluttamaan samaa tarinaa monenlaisissa muodoissa: pääsemme mukaan esimerkiksi Harry Potterin seikkailuihin niin kirjan, elokuvan kuin videopelin kautta, ja alkujaan J. R. R. Tolkienin kirjoissa esiintynyt fantasiamaailma Keski-Maa esiintyy nykyään myös vähintään yhtä monella media-alustalla. Tämä edustaa tyypillistä kehityskulkua, jossa kirjan pohjalta tehdään elokuva, jonka myötä puolestaan julkaistaan videopeli. Vähitellen perinteinen kehityskulku on kuitenkin alkanut kääntyä myös toiseen suuntaan, josta esimerkkinä on fantasiamaailmaan sijoittuva *Warcraft*-strategiapelisarja ja siihen pohjautuva monen pelaajan online-roolipeli *World of Warcraft*, joissa esiteltyyn maailmaan sijoittuvia tarinoita on julkaistu kirjoina ja jota on sittemmin hyödynnetty elokuvassa (*Warcraft*, 2016). Tällainen tarinoiden ja maailmojen siirtyminen mediumista toiseen vaikuttaa nykyajalle tyypilliseltä ilmiöltä, mutta tarinat ja niiden osat ovat risteilleet kerrontamuotojen välillä jo ainakin viktoriaaniselta ajalta asti – nykyinen media-alustojen entistä suurempi valikoima on vain lisännyt ja korostanut sitä (Hutcheon 2013, xiii).

Tarinan siirtämistä merkkijärjestelmästä toiseen kutsutaan adaptaatioksi. Useimmiten merkkijärjestelmällä viitataan tässä yhteydessä juuri mediumiin, kuten kirjan adaptoimiseen elokuvaksi, mutta se voi olla myös tarinan esityskontekstin, kuten kulttuurin, muuttumista (Hutcheon 2013, 28, 142–153). *Metro 2033* -teosten tapauksessa on kuitenkin kyse juuri perinteisestä adaptoimisesta mediumista toiseen, joten adaptaation laajempi ymmärtäminen ei tule tässä tutkielmassa tarkemmin käsitellyksi[6]. Media-alustalta toiseen adaptoidessa keskiöön nousevat kunkin kerrontamuodon omat vahvuudet: yksi medium on harvemmin toista huonompi väline tarinankerrontaan, vaan taitavasti käytettynä erilaisilla kerrontamuodoilla on omat, tehokkaat tapansa kertoa ja ilmaista erilaisia asioita (ibid. 2013, 33–77).

Eri mieda-alustojen erilaisuus vaatii lähes aina muutosten tekemistä tarinaan: alkuperäiseen tarinaan ei pidä jäädä liikaa kiinni, vaan sitä täytyy muokata toiseen mediumiin sopivaksi (Hutcheon 2013, 33–77). Tällaisia muokkauksia harvemmin pidetään tarinan positiivisena kehittymisenä eteenpäin, vaan adaptaatioteoksen arvona pidetään usein tapaa viitata alkuperäisteokseen (Cardwell 2002, 13). Turhan usein adaptaatioteoksen arviointikriteeriksi nouseekin, kuinka hyvin se vastaa alkuperäisteosta (Hutcheon 2013, 122–123), josta herää kysymys, voiko adaptaatioteos oikeastaan olla itsenäinen teksti vai pitääkö se

6 Toisaalta myös *Metro 2033* -romaanin videopeliadaptaatiossa näkyy kulttuurisen kontekstin adaptoituminen. Tätä on esimerkiksi joidenkin hahmojen nimien muuttaminen kotoisammiksi englantia puhuville. Samoin romaanikäännöstä voi pitää adaptaationa kielialueelta toiselle.

käsittää aina vain versioksi jostakin muusta (Cardwell 2002, 18–20). Adaptaatioiden vähäiseen arvostukseen on myös vaikuttanut, että perinteisesti adaptaatioprosessi vie tarinan arvostetummasta mediumista sellaiseen, jolla ei ole niin vahvaa korkeakulttuurista arvostusta: perinteisesti esimerkiksi kirja nähdään elokuvaa hienommaksi kerrontatavaksi, joten tarinan adaptoiminen romaanista elokuvaksi saatetaan nähdä arvon alennuksena. Tähän liittyy lisäksi se, että adaptaatio on toisinaan keino hyötyä taloudellisesti tarinasta, joka on jo valmiiksi todettu toimivaksi, ja rahastaa jo tunnetulla brändillä. (Hutcheon 2012, 2–3, 86–88.)

Kokemastaan kritiikistä huolimatta adaptaatioteoksilla on kuitenkin myös oma voimansa, ja toisinaan ne pystyvät vaikuttamaan myös tulkintoihin alkuperäisestä: esimerkiksi tarjotessaan visuaalisen tulkinnan alun perin romaanimuodossa kerrotusta tarinasta elokuva-adaptaatio voi pysyvästi muuttaa oman mielikuvituksen luomaa kuvaa tarinan hahmoista ja paikoista (Hutcheon 2013, 29). Alkuperäisyyden ja toissijaisuuden rajaa hälventää myös se, että toisinaan vasta adaptaatioteokseen tutustumisen myötä tutustutaan alkuperäiseen teokseen (ibid. 118). Nykyisin adaptaatiotutkimuksessa onkin enemmän vallalla käsitys, jossa adaptaatiota ei nähdä vain alkuperäisteokselle alisteisena vaan adaptaatio käsitetään arvokkaaksi kerrontatavaksi (esim. Cardwell 2002; Hutcheon 2013).

Muutosten tekeminen tarinaan tuo adaptaatiota lähemmäs toista erilaisia media-alustoja hyödyntävää tarinankerronnan menetelmää, transmediaalista tarinankerrontaa. Henry Jenkinsin (2006, 97–98) jo klassikoksi muodostuneen määritelmän mukaan transmediaalisessa tarinankerronnassa samaan fiktiiviseen maailmaan sijoittuvia tarinoita kerrotaan kahdella tai useammalla media-alustalla. Jokainen tarina laajentaa maailman sisäistä narratiivia mutta toimii myös itsenäisenä teoksena, ja eri media-alustat laajentavat maailmaa omia vahvuuksiaan hyödyntäen. Adaptaatio ei itsessään ole transmediaalista tarinankerrontaa, koska siinä ei kerrota eri tarinoita vaan samaa tarinaa. Adaptaatiossa alkuperäinen tarina siis ikään kuin unohtuu uuden tarinan rakentuessa sen paikalle kun taas transmediaalisessa tarinankerronnassa aiempi tarina jää elämään samalla, kun uusi tarina joko laajentaa sitä alusta tai lopusta, tai tarjoaa sen tapahtumille rinnakkaisen, toisen aikajanan. Näin adaptaatio korvaa kertomuksen aikaa kun taas transmediaalisessa tarinankerronnassa lisätään sitä. (Harvey 2015, 73, 90.)

Metro 2033 -romaanin ympärille muodostunutta teosrypästä voi siis pitää transmediaalisena: metrotunnelien elämästä kerrotaan romaanien ja lyhyempien kertomusten sekä videopelien avulla. Kuitenkin tarkasteltaessa vain *Metro 2033* -romaania ja *Metro 2033* -videopeliä, kuten tässä tutkielmassa, on kyseessä adaptaatio. Adaptaation transmediaalista luonnetta ei kuitenkaan ole syytä unohtaa. Transmediaalisessa tarinankerronnassa eri osat

kannustavat kuluttamaan myös muita osia, ja ihanteellisimmillaan tämä tutkimusmatkailu eri media-alustoilla tuottaa syvällisiä kokemuksia tarinamaailman parissa, kun jokainen osa laajentaa alkuperäistä kokemusta (Jenkins 2006, 98). Tarinan laajentaminen on kuitenkin tuttua myös adaptaation puolelta. Yksi syy adaptaatioteokseen tutustumiseen voikin olla, että ne tarjoavat lisää tietoa maailmasta ja hahmoista sellaiselle, joka jo tuntee alkuperäisen työn: esimerkiksi elokuvan pohjalta tehty romaaniadaptaatio voi tarjota paremman pääsyn tarinan päähenkilön ajatuksiin (Hutcheon 2013, 118–119). Lisäksi tarinoiden kuluttamistavat voivat olla hyvin transmediaalisia, vaikka itse tarina esiintyisikin vain yhdessä mediumissa tai useammassa adaptaation myötä (ks. Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016).

Siirtymä romaanista videopeliksi on toisaalta myös sikäli lähellä transmediaa, että siinä maailma voi usein nousta tarinaa keskeisemmäksi. Videopeliadaptaatioista perinteisesti ajatellaan, että peli tarjoaa mahdollisuuden astua sisään tuttuun maailmaan (Hutcheon 2012, 13–15, 50–52; ks. myös Wallin 2007). Transmediaalisessa tarinankerronnassa juuri maailman käsite on keskeinen: sijoittuminen samaan fiktiiviseen maailmaan sitoo erilaiset tarinat toisiinsa (Harvey 2015). Voidaankin puhua transmediaalisista maailmoista, joiden tietyt, tunnistettavat osat toistuvat tarinoissa (Klastrup & Tosca 2004). Transmediaaliseen maailmaan sijoittuvien tarinoiden pitääkin säilyttää erityisesti tietynlainen tunnelma, jotta yleisö on halukas yhdistämään ne aiempiin kokemuksiinsa maailmasta (Klastrup & Tosca 2004; Harvey 2015). Tunnistettavuus on keskeistä myös adaptaatiolle, ja toisinaan tarinan adaptoimisen lisäksi voidaan puhua myös sen hengen, eli sävyn tai tunnelman, adaptoitumisesta (Hutcheon 2012, 10).

Adaptaation käsitteen kautta voidaan siis tarkastella erityisesti tarinan siirtymistä kun taas transmediaalisuus tarjoaa näkökulmia maailman siirtymiseen mediumista toiseen. Näillä kahdella on kuitenkin paljon yhtäläisyyksiä, ja joissakin tapauksissa ne myös limittyvät keskenään. Näin ollen *Metro 2033* -teoksia tarkasteltaessa on hyvä ymmärtää sekä adaptaatiota että transmediaalista tarinankerrontaa, sillä vaikka teoksia yhdistääkin adaptaatioprosessi, niiden käyttötavat voivat olla myös transmediaalisia. Tämän pohjalta teosten maailmanrakennukseen voidaan ajatella pätevän adaptaatiosuhteen lisäksi transmediaalisten maailmojen periaatteet: jotta romaanin tuntevasta videopelin pelaajasta tuntuisi, että videopeli mahdollistaa hänelle pääsyn *Metro 2033:n* maailmaan, täytyy videopelin maailmanrakennuksessa huomioida alkuperäisteoksessa esitellyn maailman tunnelma ja ominaispiirteet.

3 *Metro 2033:n* maailmassa lukijana ja pelaajana

3.1 Dystopian ajallisuus ja paikallisuus

Teoksen nimenä *Metro 2033* tarjoaa yleisölleen jo paljon informaatiota: se tukee esimerkiksi Clayesin (2013, 161) näkemystä siitä, että dystopiat ovat aina ajallisesti tai paikallisesti rajautuneita sen sijaan, että ne käsittelisivät jotakin jatkuvaa ja aina olemassa ollutta pahuutta. Molemmat rajaukset tapahtuvat jo *Metro 2033:n* nimessä. Ajallinen rajaus teoksen nimessä voi jo viedä ajatukset kohti dystopiakertomusta, sillä jo pelkkä vuosiluvun mainitseminen on vahva intertekstuaalinen viittaus Orwellin *1984*-romaaniin (Ågren 2014, 125). Tällaiset aikasuhteet ja ajalliset siirtymät ovat hyvin keskeisiä osia dystopianarratiiveissa, joiden ajatellaan usein kuvaavan omaa tulevaisuuttamme. Yhtä keskeisiä voivat kuitenkin olla myös paikkaan liittyvät viittaukset, ja esimerkiksi venäläisessä nykydystopiassa spatiaaliset siirtymät ovat muodostuneet hyvin yleisiksi (Ågren 2014, passim). *Metro 2033* osoittaa ajan lisäksi vahvasti myös paikan: kertomuksessa tapahtumat eivät kuljekaan enää maanpinnalla vaan sijoittuvat hyvin rajattuun tilaan pinnan alapuolelle. Tässä luvussa tarkastelen näitä kahta puolta, ajallisuutta ja paikallisuutta, kahden Wolfin (2012) esittämän fiktiivisen maailman struktuurin, aikajanan ja kartan kautta.

3.1.1 Kehitys kohti dystopiaa

Toisinaan kertomuksen – niin spekulatiivisen kuin puhtaasti reaalimaailmaan sijoittuvan – yhteyteen liitetään aikajana, joka tarjoaa tietoa maailman menneistä tapahtumista tai auttaa hahmottamaan kertomuksen sisäisten tapahtumien virtaa. Esimerkiksi James Joycen *Ulysses* on julkaistu myös sellaisina painoksina, joihin on liitetty jonkun teokseen perehtyneen tekemä aikajana teoksen tapahtumista. Spekulatiivisessa fiktiossa aikajanat eivät tosin ole yhtä yleisiä kertomusten yheyteen liitettyjä erillisiä osuuksiaan kuin esimerkiksi fantasiamaailmojen kartat. Ne kuitenkin kertovat maailman kehityksestä ja menneistä syy-seuraussuhteista, ja ovat usein erotettavissa selkeiksi kuvauksiksi kertomuksen sisältä, vaikka niitä ei erikseen esille nostettaisikaan. (Wolf 2012, 165–169.)

Menneisyyden tapahtumat muodostuvat erityisesti dystopiakertomuksissa keskeisiksi kuvauksen kohteiksi. Suppeasti ajateltuna dystopiakertomusta voidaan pitää ikkunana

menneisyyteen: sen on tarkoitus näyttää, millaiset kehityskulut ovat johtaneet maailmamme tulevaisuuden kauhukuvaan (Gottlieb 2001, 15–17). Näin historiallinen aikajana nykyhetkestä kertomuksen kuvaamaan aikaan kulkee usein luontevasti osana dystopiakertomusta. Malliesimerkki tästä on Margaret Atwoodin *The Handmaid's Tale* (1985), jossa Yhdysvallat on muuttunut kiihkouskovaisten johtamaksi Gileadiksi. Sen lisäksi, että romaanin minäkertoja kuvailee kokemuksiaan tapahtumahetkellä, hän myös muistelee entistä maailmaa ja sitä, miten maailma pienten muutosten kautta ajautui täysin tunnistamattomaksi kauhukuvaksi. Näiden muistojen merkityksestä kertoo myös se, miten vahva asema takaumilla on romaanista tehdyssä vuoden 2017 adaptaatiossa tv-sarjaksi – ne eivät ole olleet turhaa, poisleikattavaa painolastia, vaan niiden sisältöä on laajennettu ja lisätty. Menneisyyden vaiheittainen selviäminen kertomuksen aikana muodostuu usein keskeiseksi juonta ohjaavaksi tekijäksi myös sellaisissa teoksissa, joissa historialla ei suoraa viitata meidän omaan aikaamme, vaan kuvitteellisen kulttuurin historiaan (Baccolini 2003).

Usein autoritaariseen, kaikkea kontrolloivaan hallintoon perustuvassa dystopiassa maailman taustat ja todellinen luonne selviävät kertomuksen päähenkilölle – ja sitä kautta lukijalle – vähitellen (esim. Gottlieb 2001, 6–7). *Metro 2033* -teosten päähenkilöltä, sekä lukijalta ja pelaajalta, maailman nykytilaan johtanut historia ei kuitenkaan ole alussakaan piilossa, mikä viittaa siihen, ettei dystopia synny varsinaisesti autoritaarisesta hallinnosta vaan liittyy laajempaan ihmiskunnan toimintaan. Romaania ajatellessa on huomioitava parateksti, joka kertoo heti, mikä on uuden maailman taustalla. Esimerkiksi romaanin suomenkielisen painoksen takakannessa kerrotaan hyvin suoraan, mikä tilanne maailmassa vallitsee: ”Ydinsodan jälkeisessä maailmassa ihmiskunnan rippeet elävät Moskovan synkeissä metrotunneleissa.” Näin lukijalle on oikeastaan jo ennen teoksen avaamista varmasti selvinnyt, mikä on katastrofia edeltäneen historian ytimessä: äärimmäisyyksiin edennyt sota.

Aivan kuten lukijalle tämä tärkeä historian vaihe selviää jo ennen lukemista, niin se selviää myös pelaajalle ennen pelin alkua. Hän voi vastaavasti saada saman tiedon pelin kuvauksista kuin lukija takakansitekstistä, mutta sen lisäksi pelin aloittaa eräänlainen introvideo, joka näytetään ennen aloitusvalikkoa kun pelin käynnistää ensimmäistä kertaa. Animaatiopätkä alkaa kuvaamalla vanhanaikaisella kirjoituskoneella kirjoittavaa miestä harmaansävyisessä, kolkossa huoneessa. Videossa kuuluva kertojaääni aloittaa tarinansa: ”I was born in Moscow, but I remember nothing of that time.” Kertojaääni kuuluu vanhalle Artjomille, ja videopelin tapahtumat ovat ikään kuin osa hänen kertomaansa tarinaa. Hänen äänensä kuuluu myös videopelin lukujen välisissä latausruuduissa kommentoimassa

tapahtumia ja antamassa kontekstia pelaajan kulloisellekin toiminnalle. Kirjoittavasta Artjomista kuva siirtyy kirkkaaseen taivaaseen, josta kamera-ajo johtaa sen synkkenevien pilvien läpi kuvaamaan harmaata, raunioitunutta kaupunkia. Kuvan aikana kertoja paljastaa olennaisen tiedon maailman kohtalosta: ”I was just an infant when the old world was destroyed in the flames of nuclear fire.” Kamera-ajo siirtyy metroaseman sisäänkäynnin kautta kuvaamaan ihmisiä metrotunneleissa samalla, kun kertoja kuvaa ihmisjoukon evakuoitumista metroon.

Menneisyydessä ei siis näyttäisi olevan mitään salattua: se läväytetään lukijan ja pelaajan eteen jo ennen tarinaan uppoutumista. Tästä huolimatta sota itsessään jää hämärän peittoon. Kummassakaan teoksista ei juuri viitata siihen, ketkä lopulta ovat sotineet ja miksi, ja elämästä maanpinnalla puhutaan muutenkin melko vähän. Esimerkiksi Poliksessa Artjom kuulee sattumalta erään sotilaan kertaavan muistoa sodan ajalta, mutta yksittäinen tapahtuma ei juurikaan auta hahmottamaan kokonaisuutta: sotilas puhuu vihollisistakin vain vihollisina vihjaamatta mitenkään siihen, keistä lopulta oli kyse. Tämä sotaan liittyvä mystisyys liittää *Metro 2033* -romaanin 90-luvun ja 2000-luvun alkuvuosien venäläiseen dystopiaan, joiden dystooppinen yhteiskunta syntyy hieman epämääräisestä apokalypsista (Chantsev 2009, 62).

Sotavuosien lisäksi mennyt maailma saa muutenkin vähemmän huomiota romaanin ihmisten elämässä. Esimerkiksi romaanissa Artjom kohtaa matkallaan vanhan miehen, Mihail Porfirjevitšin, joka intoutuu muistelemaan pitkiä pätkiä elämäänsä maanpinnalla. Juuri näiden muisteluiden takia mies kiehtoo Artjomia:

> Vanhus oli kiinnostava tapaus. Artjom ei ollut koskaan aiemmin kuullut yhdestäkään asiasta, joita tämä oli hänelle kertonut. Ja metronkin hän näki jotenkin aivan eri näkökulmasta, vanhanaikaisesti ja hassusti. Ja hän näytti tuntevan kovasti vetoa maanpinnalle ja tunsi olonsa täällä yhtä epämukavaksi kuin ensimmäisinä päivinä. (Metro, 225–226.)

Artjomin suhtautuminen Mihailiin osoittaa, miten vakiintunutta elämä metrossa jo on: menneisyyteen kiinni jäänyt ihminen herättää hämmästystä. Muut romaanin hahmoista eivät muistele maanpintaa samalla tavalla kuin Mihail, ja näin viitteet menneeseen jäävät vähäisiksi. On myös huomionarvoista, että Mihail ei viittaa lainkaan käytyyn sotaan, aivan kuin se ei olisi ollut osa hänen mennyttä elämäänsä. Hänen muistelunsa ovat sen sijaan nostalgisia, ja menneisyys näyttäytyy parempana paikkana ja aikana. Tämän takia sota myös jää tuntemattomaksi historian osaksi, sillä Mihail on yksi harvoista hahmoista, jotka historiankuvausta luovat. Videopelissä puolestaan hahmot eivät viittaa entiseen elämään maanpinnalla oikeastaan lainkaan.

Metron maailman historian voisikin nähdä jakautuvan selvästi kahtia: on olemassa historia ennen metroon siirtymistä ja metroasutuksen historia. Tämä on tyypillistä postapokalyptiselle fiktiolle, jossa katastrofi toimii historian voimakkaasti jakavana pisteenä (Raipola 2017, 89–90). Molemmissa teoksissa Artjomilla on vahva liitos tähän kahtiajakautumisen hetkeen, ja häntä voisi tämän takia kuvata eräänlaiseksi väliinputoajaksi. Videopelin introvideossa Artjom kertoo syntyneensä Moskovassa, eli ”alkuperäisessä” maailmassa, mutta hänellä ei ole muistoja siitä ajasta. Samoin romaanissa viitataan Artjomin syntymäpaikkaan: ”Artjom oli jo yli kahdenkymmenen, ja oli tullut maailmaan vielä tuolla, ylhäällä.” (Metro, 12.) Samalla kuitenkin kerrotaan, ettei hän esimerkiksi ole yhtä kalpea, kuin metrossa syntyneet lapset. Artjom ei siis kuulu katastrofia edeltäneeseen maailmaan, muttei kuitenkaan ole täydellisesti osa sen jälkeistäkään elämää. Näin Artjomin aikajana on yhteydessä metron aikajanaan.

Artjom päähenkilönä tukee sitä, että katastrofia edeltänyttä aikaa merkittävämmäksi muodostuu aika, jonka Artjom ja metro ovat jakaneet yhdessä. Romaanissa jo ensimmäisessä luvussa kuvaillaan hyvin yksityiskohtaisesti, mitä metrossa tapahtui ihmiskunnan siirryttyä sinne asumaan: ”Asemista tuli itsenäisiä ja riippumattomia, omintakeisia kääpiövaltioita, joilla oli omat ideologiansa, hallintojärjestelmänsä, johtajansa ja armeijansa. Ne taistelivat keskenään, muodostivat liittovaltioita ja valtioliittoja.” (Metro, 16.) Alkuun käydään myös läpi, miten kapitalistiseen ideologiaan vertautuva, vauras kauppaliitto Hansa kävi sotaan metroon muodostunutta kommunistista liittoumaa vastaan. Näiden kahden ideologian vastakkainasettelu vertautuu suoraan kylmän sodan aikaiseen vastakkainasetteluun; tällainen historiaviittaus on jälleen tyypillinen 2000-luvun alkuvuosien venäläisessä dystopiassa, jossa erilaisten 1900-luvun tapahtumien ja traumojen käsittely oli yleistä (Chantsev 2009/2007, 62). Asetelma myös korostaa sitä, miten jakautunut ihmiskunta ei kykene yhteistyöhön keskenään, ja metron sisäinen tarina muodostuukin tarinaksi ihmisten välisestä ymmärtämättömyydestä.

Romaanissa metron historiaa kuvataan Artjomin pään sisäisinä mietteinä sekä osana hahmojen välistä dialogia, ja nämä kerrontapätkät vievät huomattavasti tilaa kerronnassa. Esimerkiksi Mihail kertoo Artjomille maanpinnan elämän lisäksi metron elämästä, ja Artjom saa kuulla verrattain pitkän selonteon siitä, miten Polis-nimiselle asemalle kehittyi sotilaiden ja kirjastonhoitajien neuvoston muodostama hallinto, jonka kaksi osapuolta kilvoittelevat jatkuvasti keskenään. Tällaisten tietoiskumaisten kuvausten kautta lukijan on mahdollista konstruoida mielessään melko tarkka aikajana siitä, millaiset kehityskulut ovat johtaneet metron eri osissa tarinan tapahtumahetkessä vallitsevaan tilanteeseen. Näin menneisyydestä

muodostuu nykyhetken rinnalle keskeinen sitä selittävä osa, ja tämän tärkeydestä kertoo myös se, miten kuvaukset hidastavat tapahtumien kerrontaa, kuten Wolf (2012, passim) kuvaa maailmanrakennuksessa usein käyvän.

Pelkkä nykyhetkeen painottuminen ei siis ole tärkeää, vaan metron menneisyyttä kuvataan pitkissä pätkissä. Tämä on vahvassa kontrastissa sen kanssa, kuinka mystiseksi lopulta metron elämää edeltänyt menneisyys jää. Menneisyyden kuvauksen pääpaino on selvästi metron sisäisissä tapahtumissa, mikä voimistaakin *Metro 2033* -romaanin asemaa juuri postapokalyptisena fiktiona. Postapokalyptisessa fiktiossa juuri apokalypsin jälkeiset tapahtumat määrittävät usein sen, onko maailma luonteeltaan dystooppinen vai jotakin muuta (Curtis 2010, 12). Näin ollen metron sisäinen menneisyys tarinana ihmisten välisestä ymmärtämättömyydestä ja yhteistyökyvyttömyydestä on tarina sitä, miten katastrofin aiheuttamassa kaaoksessa ei kyetä luomaan parempaa yhteiskuntaa kuin dystooppinen.

Mediumina videopeli on selvästi enemmän nykyhetkeen painottunut. Esimerkiksi pelien laskemista kertomuksiksi on kritisoitu siitä, että tapahtumat tapahtuvat pelaajan toimiessa ja vuorovaikuttaessa pelin kanssa sen sijaan, että pelaajalle vain välitettäisiin täysin valmiiksi luotu kuvaus (ks. Wesp 2014). Videopeleillä on kuitenkin omat keinonsa välittää pelaajalle tietoa menneisyydestä. Esimerkiksi dystopiansa kannalta paljon käsitellyssä *BioShock*-pelisarjassa hyödynnetään audionauhoja, joita pelaaja löytää siroteltuna ympäri pelimaailmaa: pelaaja voi kuunnella niiden puhuttuja kertomuksia ilman, että kerronta pysäyttäisi pelaajan etenemisen ja näin veisi kerronnan kauemmas itse pelitapahtumasta (Maziarczyk 2015, 242). Tätä monesta muustakin pelistä tuttua kerrontatapaa ei kuitenkaan ole hyödynnetty *Metro 2033* -videopelissä – todennäköisesti siksi, etteivät metrotunneleihin sirotellut äänitallenteet sovi maailmaan luontevasti. Usein peleissä hyödynnetään myös muita vastaavia pelimaailmasta löytyviä tekstuaalisia elementtejä, kuten pelaajan luettavissa olevia päiväkirjoja ja kirjeitä, mutta nämäkään eivät ole *Metro 2033:ssa* läsnä.

Menneisyyden tapahtumista kerrotaankin introvideon lisäksi lähinnä lyhyissä dialogipätkissä, eikä näiden tapahtumien mukana kuljettaminen muodostu samalla tavalla keskeiseksi kertomuksen osaksi kuin romaanissa. Viittaukset menneisyyteen tarjoavat lähinnä ohuehkoa kontekstia pelaajan omalle toiminnalle maailmassa. Nämä viittaukset eivät kuitenkaan voi olla kovin laajoja, sillä liian pitkät puhekohtaukset veisivät pelaajalta mahdollisuuden omaan toimintaan ja tekisivät tällöin pelistä elokuvamaisen, eli epäpelillisen. Videopeliadaptaatioille onkin tyypillistä se, että toimintakohtauksia usein lisätään ja tämä tapahtuu osittain kerrontaa supistamalla (Wallin 2007).

Toisaalta visuaalisuuden kautta videopeli pystyy linkittämään menneen ja nykyisen tavalla, joka on romaanille haastavampaa. Romaanin Artjomin kokemukset maanpinnasta ovat hyvin vähäiset: ”Artjom muisti itsekin olleensa ylhäällä vain kerran, ja silloinkin lyhyen hetken.” (Metro, 12.) Vastaavasti pelinkään Artjomilla ei kuvata olevan muistoja tai tarkkaa käsityksestä maailmasta metrotunneleiden yläpuolella, mutta ero teosten välille syntyy siitä, että päähenkilön lisäksi pelin tapahtumia on kokemassa myös pelaaja. Romaanin Artjomin ensimmäinen nouseminen maanpinnalle tuottaa joitakin yleisiä huomioita siitä, millaiseksi entinen suurkaupunki on muuttunut:

> Puoliksi sortuneet ja monien vuosikymmenten happamien sateiden syövyttämät matalien asuintalojen luurangot katsoivat tulijoita rikottujen ikkunoiden tyhjillä silmäkuopillaan.
>
> Kaupunki. Se oli synkkä ja ihmeellinen näky. Artjom ei kuullut huutoja, hän seisoi liikkumatta ja katseli haltioituneena ympärilleen. (Metro, 327.)

Artjomin mielessä rauniot eivät vertaudu korkeisiin kerrostaloihin, joita paikalla on aiemmin ollut, vaan ennemminkin hän on haltioitunut ensimmäisestä kosketuksestaan laajaan tilaan, jota maanpinta on ahtaaseen metrotunneliin verrattuna. Samanlaista ihmeen tuntua pyritään luomaan myös videopelissä. Artjom nousee pinnalle romaanin tarinaan verrattuna varhaisessa vaiheessa, kun Bourbon-niminen kauppias[7] palkkaa hänet avukseen ja opastaa eteenpäin matkalla kohti Polista. Heidän siirtyessään aseman panssariovien toiselle puolelle näkyy liukuportaiden päässä kirkas, valkoinen valo, joka on vahva kontrasti pelaajan aiemmin kohtaamalle hämäryydelle. Tästä kuvasta siirrytään latausruutuun, jossa vanhalle Artjomille kuuluva kertojaääni kuvaa kokemustaan pinnalle nousemisesta: ”When we emerged into the ruins of Moscow, I felt both fear and sorrow. But, after a life underground, I also saw strange beauty in the dark skies and frozen landscape.” Näin pelissä muistutetaan siitä, millainen on sen päähenkilön oma tunnekokemus. Pelaaja itse kuitenkin tuntee todennäköisesti hyvin toisenlaisia tunteita, kun näkee harmaat rakennusten rauniot ja sortuneet tiet.

Yksi dystopian keinoista herättää tunteita on viitata todellisiin, tuttuihin paikkoihin, mutta muuntaa niitä toisenlaisiksi – niissä näkyvät tuhon jäljet (Donawerth 2003, 36–37; Robinson 2013, 200). Dystooppisissa elokuvissa ja muutenkin visuaalisessa mediassa erityisesti apokalypsin vaikutukset suurkaupunkeihin ovat keskeisiä kuvauksen kohteita (Prakash 2010). *Metro 2033* -videopeli hyödyntää mahdollisuuttaan luoda tätä kautta visuaalinen linkki oman nykyaikamme ja kuvitellun tulevaisuuden välille. Tästä kielii

7 Bourbon on molemmissa teoksissa ensimmäinen hahmo, joka lähtee opastamaan Artjomia eteenpäin metrossa. Romaanissa Artjom kuitenkin kulkee Bourbonin kanssa vain vaarallisissa metrotunneleissa, eikä maanpinnalla käydä kuin vasta romaanin loppupuolella.

romaanin alkuperäisen narratiivin muuttaminen sellaiseksi, että Artjom nouseekin maanpinnalle jo tarinan alkupuolella sen sijaan, että kuvaus maanpinnasta tulisi vasta kertomuksen puolivälin jälkeen. Yksi muutoksen funktioista on tietenkin tarjota pelaajalle enemmän tutkittavaa ja tuoda peliin vaihtelevuutta, mutta samalla se kuitenkin osoittaa metrotunneleita voimakkaammin maailmamme kokeman muutoksen.

Omaa nykyhetkeämme ja videopelissä esitettyä tulevaisuutta myös vertaillaan toisiinsa visuaalisten vastaparien avulla. Videopelin Artjomin ollessa ensimmäistä kertaa pinnalla hän kuulee outoja ääniä ja näkee myös näkyjä – nämä paljastuvat myöhemmin mustien yritykseksi ottaa psyykkisesti yhteyttä Artjomiin. Kun pelaaja saapuu entisen leikkipuiston jäänteille, kuva muuttuu hetkeksi toisenlaiseksi: harmaiden raunioiden tilalle tulee vihreitä kasveja ja leikkiviä lapsia (ks. kuvat 2 ja 3). Pelaajalle siis näytetään välähdys tutusta, vehreästä maailmasta, ja pian taas palautetaan näkymä tulevaisuuden karuun ympäristöön. Visuaalisen tilan kautta pystytään näin kuvaamaan seuraussuhteita omasta ajastamme tulevaisuuteen, vaikka tarkempi historian mukana kuljettaminen jäisikin vähäisemmäksi.

Kuva 2: Leikkikenttä pelin harmaassa nykyajassa (4A Games 2010)

Kuva 3: Välähdys pelin vihreästä menneisyydestä (4A Games 2010)

3.1.2 Dystopia kartalla

Metro 2033 -romaania voisi luonnehtia hyvin spatiaaliseksi: juoni nojaa pitkälti Artjomin liikkeeseen metrotunnelista ja asemasta toiseen, jolloin yhtä tärkeäksi kertomuksen ajallisen eteenpäin kulkemisen kanssa muodostuu liike paikasta toiseen. Liikekeskeisyyden huomioon ottaen ei ole yllättävää, että kirjasta löytyy spekulatiiviselle fiktiolle tyypillinen kartta (ks. Wolf 2012, 156–164). Se ei kuitenkaan muistuta perinteisempää, usein fantasiaromaaneista tuttua kuvausta laajasta alueesta erilaisine geografisine muodostelmineen, vaan on ennemminkin hyvin kaavamainen kuvaus metroasemista ja niitä linkittävistä tunneleista. Kartan pohjana on virallinen Moskovan metrokartta, mutta siihen on tehty uutta maailmaa kuvaavia muutoksia. Kaikki asemat ja linjat niiden välillä ovat paikallaan, mutta karttaan on merkitty erilaisin uusin symbolein, mitkä tunnelit ovat sortuneet, mitkä asemat ovat liitossa keskenään ja missä puolestaan vallitsevat erilaiset vaarat, kuten ydinsäteilyn uhka.

Muuttunut metrokartta on kuin linkki primaarimaailman ja sekundaarimaailman välillä: sen piirteet ovat tutut, mutta niitä on muokattu sekundaarimaailmaa kuvaaviksi. Muokkaus ei vain lisää uusia piirteitä vaan myös muuntaa tuttuja merkityksiä. Esimerkiksi metrokartan väreillä on tapana erottaa eri linjat toisistaan, mutta romaanin kartassa väreillä merkitään, mikä

liittouma hallitsee mitäkin asemaa. Esimerkiksi Moskovan metrokarttaa halkova ikoninen, niin kutsuttu Punainen linja (*Krasnaja linija*), on väriin sopivasti kommunistisen liittouman hallussa. Kartan tärkeimpänä tehtävänä ei olekaan romaanissa osoittaa pelkästään paikkojen geografisia suhteita, vaan se on myös kartta metrossa elävän yhteiskunnan rakenteista. Romaanin Artjom saa matkansa alkupuolella haltuunsa vastaavanlaisen kartan, ja hänen etenemiselleen muodostuu yhtä tärkeäksi nähdä, mitkä asemista ovat vielä fyysisesti yhteyksissä toisiinsa kuin mitkä ovat ideologisesti yhteyksissä – metrossa ei voi suunnistaa ilman, että tietää, kuka missäkin hallitsee.

Eri asemat saavat matkan aikana erilaisia merkityksiä sen mukaan, millaista elämää siellä eletään. Erilaiset dystooppiset yhteiskunnan osat ovat selvästi erotettavissa omiksi alueikseen: esimerkiksi fasistit pitävät alueensa suljettuna muun muassa rotuerottelun takia ja ”utopistinen”, harvainvaltaa harjoittava Polis kauppakumppaneineen pyrkii pitämään vaurautensa omien rajojensa sisällä. Visualisoimalla tämän metron sisäisen hajaantumisen *Metro 2033* -romaanin kartta muuntaa edellisessä alaluvussa käsitellyn metrotunneleiden (dystooppisen) yhteistyökyvyttömyyden hyvin konkreettiseen muotoon. Asemien välistä – sekä niiden sisäistä – valtahierarkiaa ja kontrollia käsittelen enemmän luvussa 3.2.2.

Artjomin oma kotiasema, VDNH, sijaitsee metroverkoston laitamilla, ja näin Artjom on matkansa takia pakotettu kulkemaan monenlaisten asemien ja tunneleiden läpi. Tämä on tyypillistä kertomukselle, jonka yhtenä päätarkoituksena on esitellä maailmaa: päähenkilö sijoitetaan tarinan alussa kartan reunamille, jotta hänen tutustumisensa maailmaan ympärillään tarjoaisi luonnollisen tavan esitellä maailmaa myös kertomuksen vastaanottajalle, kuten lukijalle (Wolf 2012, 157–158). Matkustaminen tekee myös kartan läsnäolon kertomuksen sisällä hyvin vahvaksi. Sanalla ”kartta” ei aina kuvatakaan pelkästään ikonografisia karttoja, vaan se on mahdollista luoda myös tarinan ja verbaalin kuvailun kautta (Padron 2007, 256–259).

VDNH:n asema metroverkoston laitamilla sijaitsevana asemana korostuu heti romaanin ensimmäisessä luvussa, jossa Artjom on muutaman muun miehen kanssa asettunut vartioon asemalta lähtevään metrotunneliin. Luvun nimi on ”Maailman laidalla”, mikä kuvastaa metron elämän sijoittumista selkeästi rajautuneelle alueelle. Myös esimerkiksi maanpinnan jättäytyminen kartasta pois rajaa ihmisten elinpiirin hyvin pieneen alueeseen. Maanpinta on muuttunut vilkkaasta suurkaupungista kartoittamattomaksi erämaaksi, eikä tavallisen ihmisen maailmaan kuulu muuta kuin metroverkosto. Rajautuneisuus on selkeä motiivi ylipäätään venäläisissä nykydystopioissa. Niissä Venäjä kuvataan usein muusta maailmasta irrallisena,

sillä dystooppinen tilanne pakottaa maan keskittymään omiin huoliinsa ja eristäytymään muista valtioista (Chantsev 2009).

Monen elämä rajoittuu jopa metron sisällä hyvin pienelle alueelle, sillä ironisesti alkujaan matkustusta helpottamaan rakennetussa metrotunnelissa on vaikeaa ja paikoin hengenvaarallista siirtyä alueelta toiselle. *Metro 2033* -romaanissa keskeisiä maailmanrakennuskeinoja ovat hahmojen väliset dialogit, joissa hahmot kertovat omista kokemuksistaan ja välittävät eteenpäin kuulemiaan tarinoita. Näissä kertomuksissa hahmot eivät kuitenkaan kerro maailmaa pelkästään lukijalle vaan myös toisilleen: yksilön mahdollisuus kokea asioita on metrossa niin rajoittunutta, että osa maailmasta voidaan kokea vain tarinoiden kautta.

Romaanin spatiaalisuus ja tilan rajautuneisuus ovat siirtyneet myös *Metro 2033* -videopeliin ja toimivat sille hyvänä pohjana. Ensinnäkin maailman rajoittuneisuus tukee videopeliympäristön luomista: pelimaailmasta voidaan luoda koherentimpi kokonaisuus, kun rajattu alue luo selkeän syyn sille, miksei pelaaja voi lähteä tutkimaan loputtoman laajoja alueita (Nyman & Teten 2015, 371–372). Toiseksi yksi tapa adaptoida valmis kertomus jostakin toisesta mediumista videopeliksi on ikään kuin kääntää kertomuksen tapahtumat ja kohtaukset ympäristöiksi pelissä (Jenkins 2004, 122; Wallin 2007). *Metro 2033* -romaanin erilaiset tapahtumat jakautuvat luonnostaan erilaisiin alueisiin, joten niiden kääntäminen pelikohtauksiksi ja etenemisen mallintaminen niiden pohjalta on luontevaa.

Metro 2033 -videopeli ei kuitenkaan hyödynnä karttaa samalla tavalla yhteiskunnan kuvana kuin romaani. Metrovetkoston rakennetta kuvaava kartta on taustana pelin osiin jakavien lukujen latausruuduissa, jotka toimivat eräänlaisena pohjustuksena kulloisenkin kentän sisältämälle toiminnalle: niissä näkyy luvun nimi sekä tulevaisuuden Artjomin lyhyt selostus siitä, miten hän itse koki kulloisetkin tapahtumat. Tätä kautta pelaaja saa kontekstia toiminnalleen[8], ja kartan näkyminen on osa tätä kontekstin luomista. Pelin kartassa ei ole vastaavalla tavalla erotettu värein ja symbolein erilaisia asioita, vaan se on selvästi romaanin karttaa yksinkertaisempi kaaviomainen kuvaus. Siihen on kuitenkin merkitty sen hetkinen tapahtumapaikka ja korostettu pelaajan jo kulkema reitti. Kartta ei siis kuvaa niinkään yhteiskunnan kehitystä vaan hahmottaa pelaajan etenemistä. Tämä voi olla osittain seurausta

8 Vaikka videopelien näkökulma onkin ensimmäisessä persoonassa, ohjattavan hahmon mietteitä harvemmin kuullaan (ks. Arjoranta 2017, 702–703). Erityisesti visuaalisessa mediassa on kuitenkin hyödynnetty tapahtumien päälle puhuvaa kertojaääntä, kun on haluttu tuottaa samanlaista tietoa, joka tekstuaalisessa mediassa voidaan tarjota hahmon sisäisiä ajatuksia kuvaavalla näkökulmalla (Hutcheon 2013, 55). Itse pelitilanteessa *Metro 2033* -videopeli ei tätä – usein visuaaliseen mediaan sopimatonta – päälle puhumista hyödynnä, mutta latausruuduissa sillä on oma paikkansa.

siitä, että videopelin eteneminen seuraa tarkasti tiettyä juonta, eikä pelaajalla ole mahdollisuutta tutkia vapaasti metron ympäristöä. Varsinaista suunnistusta helpottavaa karttaa ei siis tarvita, joten kartan on hyödyllisempää palvella pelissä yksinkertaistettuna etenemisen visualisointina.

Videopelissä eri alueiden merkitys näkyy pelitapahtumia jäsentävien lukujen nimissä. Luvut ovat jakautuneet vielä pienempiin alalukuihin, tai toisinsanottuna pelikenttiin, joiden nimet tulevat näkyviin latausruuduissa. Monet näistä on nimetty paikan mukaan: esimerkiksi kenttä, jossa ollaan ensimmäistä kertaa maanpinnalla, on nimeltään ”Dead City” ja jotkin kentät ovat saaneet nimensä niissä esiintyvän aseman tai muun sijainnin mukaan, kuten ”Riga” ja ”Polis” tai ”Bridge” ja ”Library”. Osa kentistä on tosin nimetty myös tapahtumien mukaan, kuten ”Ghosts”, jossa pelaaja kohtaa ensimmäistä kertaa metrotunneleiden aaveita, tai ”Child”, jossa hänen täytyy auttaa vanhempansa menettänyt lapsi takaisin muiden ihmisten luo. Paikan mukaan nimettyjen kenttien määrä kuitenkin kielii siitä, miten nimenomaan maailma ja tila korostuvat pelissä.

Visuaalisen median dystopioissa tilalla onkin merkittävä roolinsa – voidaan puhua niin sanotusta spatiaalisesta kielestä, eli tavasta välittää merkityksiä tilan kautta. Dystopioissa tätä spatiaalista kieltä voidaan käyttää esimerkiksi sosiaalisen arkkitehtuurin rakentamiseen. Arkkitehtuurin kautta pystytään osoittamaan erilaisia yhteiskunnallisia rakenteita luomalla tiloja, joissa näkyy eriarvoisuus tai esimerkiksi joissakin dystopioissa tyypillisesti esiintyvä jatkuvan valvonnan mahdollisuus. (Terentowicz-Fotyga 2015, 73–74.) Spatiaalinen kieli on erittäin keskeistä esimerkiksi videopeleissä, ja se liittyy videopelien tapaan kertoa asioita juuri tilan kautta. Esimerkiksi Michael Nitsche (2008) on esittänyt, että vaikka videopelit eivät aina kertoisikaan varsinaista tarinaa, ne kertovat tiloja, jotka puolestaan välittävät erilaisia merkityksiä. Videopelitilaa puolestaan on mahdollista käyttää juuri tarinoiden kerronnassa (ks. myös Jenkins 2004).

Sosiaalista arkkitehtuuria esitetään *Metro 2033* -teoksissa sekä romaanissa kuvauksena että videopelin grafiikkana, ja monista videopelin tiloista näkyy, että niiden luonnissa on hyödynnetty romaanin kuvauksia. Tästä hyvänä esimerkkinä on Polis-asemalle saapuminen, mikä on merkittävä hetki molempien teosten kertomuksissa. Polis on juonen kannalta merkittävä käännekohta, sillä siihen asti Artjomin määränpäänä on ollut nimenomaan avun hakeminen Poliksesta ja sinne pääseminen on videopelin alkupuoliskolla pelaajan päätehtävä. Tämä on ollut hyvin konkreettinen tavoite, mutta tilanne muuttuu, kun apua ei tulekaan niin helposti. Näin Poliksessa selviää, mikä on romaanin sekä videopelin Artjomin tavoite

lopputarinan ajan, ja Polis on siis juonen kannalta merkittävä välietappi. Poliksen merkityksellisyys sekä metroverkoston sisällä että kertomuksen motiivina korostuu tavassa, jolla Artjomin saapuminen asemalle kuvataan.

Romaanissa Artjom on sokaistua valonheittimistä ja lampuista, jotka valaisevat asemaa jo ensikosketuksesta alkaen. Hänelle myös tarjotaan aurinkolaseja, sillä muualla metrossa valaistus ei ole niin tehokasta eivätkä hänen silmänsä ole siis tottuneet Poliksen kirkkauteen. Tätä Artjomin konfliktia tilan kanssa kuvataan sopeutumattomuutena menneisyyden tavanomaiseen elämään: ”Mutta loiste ulottui pupilleihin jopa luomien läpi, oli niin sokaisevan kirkasta, että sattui. [--] Paluu sellaiseen elämään, jota menneet sukupolvet olivat eläneet, oli tuskallisempi kuin Artjom oli saattanut kuvitella.” (Metro, 338.) Polista kuvataan valoisuutensa lisäksi muutenkin loisteliaaksi: sen holvikaarien väliin on tehty niin sanottuja oikeita asuntoja, eli niiden seinät on koottu tiilistä sen sijaan, että ne olisivat epämääräisiä, telttamaisia rakennelmia kuten muilla asemilla.

Asemien välinen epätasa-arvo rakentuu siis *Metro 2033* -romaanissa muun muassa sosiaalisen arkkitehtuurin kautta, kun Artjom kulkee metroverkoston läpi saapuen lopulta asemalle, jonka puitteet ovat selvästi paremmat kuin muilla asemilla. Toisaalta tilojen erilaisuuteen ei kuitenkaan jäädä romaanin kerronnassa kovin paljon kiinni, vaan paljon kerrontatilaa saavat myös kuvaukset ihmisten elämästä sekä menneisyydestä: Artjom saa oppaakseen Daniil-nimisen nuorukaisen, joka esimerkiksi selventää hänelle vallanjakoa Poliksessa. Lisäksi Daniilin luona Artjom pääsee lukemaan kirjaa, jossa selvitetään Kremliin liittyvää myyttistä menneisyyttä. Tällaiset kuvaukset jättävät lopulta itse tilojen kuvaamisen toisarvoiseksi – mielenkiintoisempaa on niissä elävien ihmisten elämä ja menneisyys.

Romaanin kerronnan keskittyessä tilan kuvaamisen lisäksi muihin puoliin nojaa *Metro 2033* -videopeli selvästi voimakkaammin dystopian rakentamiseen juuri tilan kautta. Polikseen saapumisessa on selvästi pyritty adaptoimaan Artjomin kokema ihmeellisyyden tuntu. Videopelissä Artjom saapuu Polikseen raiteilla kulkevan resiinan kyydissä, jolloin liikkeen kontrolli on poissa pelaajalta ja saapumisnopeus on näin voitu asettaa hitaaksi. Rauhallinen saapuminen mahdollistaa sen, että pelaajan huomio ehtii varmasti kiinnittyä Poliksen porttiin, joka eroaa selvästi muiden asemien saapumispisteistä. Poliksen edustalla tunneli laajenee isoksi, kulkuväylää valaisevat valonheittimet ja aseman nimi on kirjoitettu korkealle isoin, valaistuin kirjaimin (ks. kuva 4). Pelaaja ohjaa Artjomin pieneen sivuhuoneeseen odottamaan, että saa välitettyä Hunterin viestin eteenpäin.

Kuva 4: Siirtyminen pimeästä tunnelista valoisaan ja avaraan Polikseen (4A Games 2010)

Videopelin Artjom ei vietä paljoa aikaa Poliksessa toisin kuin romaanissa. Kaikki pelaajan kontrollissa oleva toiminta tapahtuu pienessä sivuhuoneessa aseman sisäänkäynnillä, jossa pelaaja voi ostaa itselleen lisää varusteita muttei tehdä muuta. Asemasta saa kuitenkin pikaisen silmäyksen, kun Artjom johdatetaan neuvoston kokoukseen kertomaan mustien aiheuttamasta uhasta. Muutamia sekunteja kestävän animaation aikana ehtii näkyä suuri, valaistu tila marmorisine seinineen ja iloisine ihmisineen. Poliksen visuaalistus mukailee romaanin kuvausta, mutta sillä on mahdollisuus tuottaa vielä voimakkaampi vaikutelma. Polis vertautuu pelaajalle tilana aiempiin pelin tiloihin, ja aiemmin pelissä valon määrä on ollut selvästi vähäisempää ja asemat ovat olleet ahtaampia ja sotkuisempia. Polis on vahva kontrasti aiemmille tiloille, ja tämän takia sillä on mahdollisuus herättää voimakas tuntu ihmeellisestä paikasta.

Romaanissa ei välttämättä olisi niin paljon merkitystä, missä matkansa vaiheessa Artjom saapuu Polikseen, sillä tilaa voidaan verrata aina hahmon omiin kokemuksiin. Esimerkiksi Poliksen kirkkautta ei voida välittää pelaajalle samalla tavalla: romaanissa voidaan kuvata, miten Artjom on konfliktissa valon kanssa, mutta pelissä tämä olisi haastavampaa ja sen sijaan valo voidaan vain näyttää. Merkityksellisyys syntyy videopelissä voimakkaammin suhteessa aiempiin tiloihin, ja jos pelin valaistus ei olisi ollut aiemmin tarpeeksi synkkä, ei Poliksen valaistus herättäisi vahvoja tunteita. Näin videopeli on romaania voimakkaammin

kiinni siinä, missä järjestyksessä eri tiloihin tutustutaan eli missä järjestyksessä dystopianarratiivi kartalle asettuu. Lisäksi erilaiset menneisyyteen liittyvät viittaukset joudutaan tekemään tilan kautta – esimerkiksi edellisessä alaluvussa esitetty kuvapari leikkikentästä osoittaa linkin menneen ja nykyisen väillä näyttämällä saman tilan eri aikoina.

3.2 Ihmisten elämä Metron uudessa maailmassa

Kulttuuri on erittäin laaja ja keskeinen osa fiktiivistä maailmaa, ja siihen kuuluvat monenlaiset ihmisten elämään liittyvät elementit aina kielestä ja tavoista vaatetuksen kautta arkkitehtuuriin. Usein kulttuuriin tutustuminen on myös keskeinen osa sekundaarimaailmoja kuvaavia narratiiveja: monen kertomuksen protagonisti on joko primaarimaailmasta tai elää sekundaarimaailman reuna-alueilla, jolloin hänen matkansa on kuvaus uuteen kulttuuriin tutustumisesta. (Wolf 2012, 179–183.) Näin myös *Metro 2033* -teoksissa Artjomin matka pois metroverkoston reunamilla sijaitsevalta kotiasemaltaan on tutustumisretki metron sisäiseen kulttuuriin. Myös erilaiset romaanin ja videopelin hahmot osallistuvat maailmanrakennukseen juuri kulttuurin esittelyn kautta ja toimivat näin ikään kuin oppaina fiktiivisessä maailmassa. He tarjoavat kulttuuriin tutustujalle, eli Artjomille, tietoa hänelle uusista asioista ja samanaikaisesti kertovat ne myös lukijalle ja pelaajalle (ks. Wolf 2012, 182).

Omalla tavallaan ihmisten arkisen kulttuurin tutkiminen jää dystopiatutkimuksessa valta- ja alistussuhteiden tutkimisen varjoon. Tämä on sinällään ymmärrettävää ottaen huomioon dystopian oman painopisteen maailman kuvaamisessa. Kun dystopiaa edeltänyt ja sille läheinen utooppinen diskurssi syntyi muun muassa Thomas Moren *Utopian* (1516) myötä, siirtyi fiktiivisten maailmojen kuvauksessa päähuomio pois esimerkiksi kulttuurin estetiikasta ja tavoista kohti sosiaalisten poliittisten ja ekonomisten struktuurien kuvausta (Wolf 2012, 84–85). Dystopia omalta osaltaan jatkaa tätä perinnettä, ja keskeisiä tarkastelun kohteita dystopioissa on esimerkiksi, miten yksilön toimijuus on yhteiskunnassa ja maailmassa viety tai kadonnut (ks. esim. Jacobs 2003 ja Moylan 2003). Joissakin kertomuksissa myös tietyt arkiseen elämään ja sitä kautta kulttuurin liittyvät seikat saavat vähemmän huomiota: esimerkiksi Mary E. Theisin (2009, 3) mukaan erityisesti mieskirjailijoiden dystopiakertomuksissa keskitytään lähinnä ekonomisten struktuurien kuvaukseen kun taas tietyt kulttuuriset piirteet, kuten tapa elää tietynlaisissa ydinperheissä, säilyy samana.

Metro 2033 -teoksista on erotettavissa vahvasti kaksi dystooppisen maailman kulttuuriin liittyvää piirrettä. Ensimmäinen on yhteyksissä postapokalyptiseen fiktioon: tuntemamme maailma on teoksissa tuhoutunut, ja niiden kertomuksissa kuvataan paljon sitä, millaista on ihmisten arkinen selviytymiskamppailu uudessa maailmassa. Tähän uuteen maailmaan on puolestaan syntynyt valtarakenteita, joiden epäoikeudenmukaisuuden kuvaaminen on dystopioille tyypillistä. Näiden kahden lisäksi käsittelen tässä luvussa myös toivoa eli sitä, miten ihmiset jaksavat synkässä maailmassaan ajatella vielä mahdollisuuksia hyvästä elämästä.

3.2.1 Arkinen kulttuuri ja selviytymiskamppailu

Artjom on viettänyt koko elämänsä kotiasemallaan VDNH:lla, joten erityisesti romaanissa VDNH:sta muodostuu päähenkilölle tärkeä vertailukohta muiden asemien elämään. Videopelin pelaajalle se puolestaan on ensimmäinen kosketuspinta metroon, joten se toimii pohjana maailman rakentumiselle pelaajan mielessä. Näin VDNH:n tarkka kuvaaminen alussa on tärkeää, sillä sitä kautta lukijalle ja pelaajalle pystytään selittämään keskeisimpiä asioita metrossa vallitsevasta arkisesta selviytymisestä. Lukijalle kerrotaan esimerkiksi sioista, jotka onnistuttiin onnekkaan sattuman kautta tuomaan metroon ihmisten mukana, sekä sienistä, joita pystytään viljelemään pimeissä metrotunneleissa. Lisäksi ihmisten kerrotaan nukkuvan telttamaisissa hökkeleissä asemalaitureilla. Metrotunneleiden asuttamisen suurimpien haasteiden voikin nähdä liittyvän juuri ravinnon tuottamiseen sekä suojassa pysymiseen. Romaanissa kuvattua selviytymiskamppailua ohjaa siis pitkälti primaaristen tarpeiden tyydyttäminen, ja tämän myötä kulttuurista on jäänyt pois niin sanottuja toissijaisia puolia. Polista kuvailtaessa huomioidaan esimerkiksi Artjomin ihmetys siitä, että aseman seiniä kiertävät kirjahyllyt – primaaristen tarpeiden tyydyttämisen kannalta epäkäytännölliset kirjat eivät ole kovin yleisiä tavaroita metrossa.

Edellä kuvatut metroasemien arkiseen elämään liittyvät puolet ovat kuvattuina myös *Metro 2033* -videopelissä: ne on adaptoitu osaksi peligrafiikkaa. Muun muassa pelin alussa VDNH:lla pelaaja voi nähdä siat ja sieniviljelmät. Grafiikan mukanaolo osaltaan syventää kulttuurikuvausta, sillä audiovisuaalinen media joutuu usein kuvaamaan kulttuurin tekstuaalista mediaa konkreettisemmin, sillä se ei voi vain nojata mainintoihin tekstissä (Wolf 2012, 182). Pelinkehittäjät ovat joutuneet luomaan asemat tarpeeksi yksityiskohtaisesti, jotta ne kestävät pelaajan ympäriinsä kiertelyä ja tutkiskelua. Esimerkiksi ihmisten vaatetusta ei juurikaan

kuvata *Metro 2033* -romaanissa, mutta videopelin visuaalinen maailma pakottaa kiinnittämään tarkempaa huomiota myös hahmojen ulkonäön eri piirteisiin. Ihmiset ovatkin pukeutuneet yksinkertaisiin, kuluneisiin ja värittömiin vaatteisiin, mikä tukee mielikuvaa arkisen elämän harmaudesta.

Toisaalta kokonaisuuden ja yksityiskohtien välille muodostuu myös ristiriita: visuaalisesti voidaan esittää tehokkaasti suuria kokonaisuuksia, mutta verbaalisessa kuvauksessa pystytään helpommin kiinnittämään huomio tiettyihin yksityiskohtiin (Hutcheon 2012, 61–62). Siat ja sienet saattavatkin jäädä pelaajalta huomaamatta, eikä huomaaminenkaan välttämättä johda siihen, että pelaaja alkaisi miettiä metron sisäistä ruuantuotantoa. Luodessaan kokonaisempia kuvauksia visuaalinen media usein jättää asioiden päättelyn kontekstin perusteella yleisön vastuulle (Wolf 2012, 182). Huomion kohdistaminen on vaikeaa erityisesti *Metron* kaltaisissa ensimmäisen persoonan videopeleissä, sillä pelikameran kontrolli on pelaajalla itsellään – pelaaja on se, joka määrittelee, minne ohjattava hahmo katsoo. Jos kontrolli otetaan pelaajalta pois ja kohdistetaan johonkin tiettyyn kohteeseen, häviää myös tärkeä illuusio siitä, että pelaaja saa itse toimia pelimaailmassa.

Videopelejä ei kuitenkaan usein määritellä ensisijaisesti visuaaliseksi vaan interaktiiviseksi mediaksi. Näin visuaalista informaatiota enemmän saattaakin monessa tapauksessa korostua se, mitä pelaaja itse pystyy tekemään. Pelimaailmat voidaan usein mieltää epätäydellisiksi ja hajanaisiksi, koska niissä ei ole mahdollista suorittaa joitakin ihmiselämälle keskeisiä toimintoja (Arjoranta 2017, 711). Esimerkiksi *Metro 2033* -videopelissä pelaaja voi nähdä sienet, mutta hänen ei tarvitse – eikä hän myöskään pysty – syömään niitä. Kyse on muun muassa pelattavuudesta sekä siitä, millaisia asioita pelissä halutaan korostaa (Arjoranta 2017, 711–712). Arkiseen elämään liittyvän selviytymisen kuten syömisen ja nukkumisen sijaan pelaajan päätoimintaa pelissä on ampuminen, joka on ydinmekaniikkaa[9] FPS-genren peleissä. Toissijaisia mekaniikkoja ovat erilaisten objektien käyttö, kuten kaasumaskin laittaminen maan pinnalle noustessa ja pumppaamalla ladattavan taskulampun hyödyntäminen pimeillä alueilla.

Metro 2033 -pelin mekaniikat siis tähtäävät selviytymiseen alueilla, joissa ympäristö on vaarallinen tai joissa kohtaa vihamielisiä ihmisiä ja olentoja. Vaikka pelimaailman tutkiminen

9 Pelaajan mahdollisuuksia toimia pelissä, eli pelimekaniikkoja, voidaan jäsentää niiden keskeisyyden mukaan. Ydinmekaniikka on pelin päätoiminto, ja pelitapahtuma usein rakentuu sen ympärille. *Metro 2033* -videopelin edustamat FPS-genren pelit, ensimmäisen persoonan räiskintäpelit, perustuvat ampumiselle, joten se on pelien ydinmekaniikkaa. Lisäksi peleissä on ydinmekaniikkaa tukevia ja täydentäviä toissijaisia mekaniikkoja. Vaikka siis *Metro 2033:ssa* ampuminen olisikin keskeisin toiminto, ei se ole ainoa asia, jota pelaaja voi pelissä tehdä.

ei viittaisikaan siihen, että tällainen selviytymiskamppailu muodostaa ihmisten arkipäivän, tulee siitä pelaajalle korostunut osa ihmisten kulttuurista, koska hän ei itse pysty pelissä kokemaan muunlaista elämää. Pelin ydin muodostuu selviytymismekaniikkoja vaativilla alueilla liikkumisesta, kun taas rauhallisemmat alueet, joilla pelaajan ei tarvitse suojautua uhkia vastaan, rytmittävät peliä sekä tarjoavat pelitapahtumia kehystävää tarinaa muiden hahmojen esittämän dialogin muodossa. Onkin siis mielenkiintoista, mitä toimintoja pelaajalle jää käytettäväksi niin sanotuilla sivistyneillä asemilla, joilla hänen ei oleteta hyödyntävän pelin keskeisimpiä mekaniikkoja. Romaanissa Artjom useimmiten etsii asemille tullessaan ruokaa, yösijan ja juttuseuraa, mutta syöminen, nukkuminen ja jutteleminen eivät kuitenkaan ole osa videopelin mekaniikkoja.

Vaikka pelaaja ei voikaan varsinaisesti keskustella toisten hahmojen kanssa, hän pystyy ”aktivoimaan” muita hahmoja puhumaan, ja juonta eteenpäin kuljettavat hahmot selostavat hänelle asioita automaattisesti tietyissä pelikohdissa. Juoneen liittyvää dialogia on pakko pysähtyä kuuntelemaan päästäkseen pelissä eteenpäin: esimerkiksi Riga-asemalla pelaajan täytyy tavata Bourbon-niminen hahmo ja kuunnella tämän lyhyt selostus itsestään ja määränpäästään, minkä jälkeen Bourbon palkkaa Artjomin saattajakseen. Bourbon esittäytyy asemia kierteleväksi kauppiaaksi, ja hän on selvästi varustautunut metrotunnelien ja maanpinnan vaaroja vastaan. Lisäksi myöhemmin tulee esiin hänen yhteyksiään metrotunneleiden lainsuojattomiin. Monet juoneen liittyvät dialogit, joita pelaajan täytyy väkisinkin kuunnella, ovat usein samankaltaisten hahmojen tuottamia. Artjom matkustaa tunneleissa esimerkiksi sotilaiden kanssa, jolloin dialogien maailmanrakennuksessa korostuvat juuri sotilaiden sekä muiden metron vaarojen kanssa työskentelevien elämä ja kokemukset. Poikkeuksen tähän muodostaa pieni lapsi, jonka Artjom kohtaa tunneleissa ja saattaa takaisin tuttujen ihmisten luokse.

Videopelin Artjomin tuttavuudet eroavat paljon romaanin Artjomin juttukumppaneista. Romaanin Artjom kohtaa esimerkiksi sellaisia henkilöitä kuin Mihail Porfirjevitš, joka haikailee metroasutusta edeltäneitä sivistyksen ja korkeakulttuurin aikoja, sekä Poliksessa elävän Daniilin, joka kuuluu tietoa ja henkisyyttä arvostavien Kirjastonhoitajien ryhmään. Romaanissa Artjom keskustelee näiden sekä vastaavien niin sanottujen siviilihahmojen kanssa, kun taas videopelissä suurin osa puheesta tulee arkipäivässään aseellista toimintaa harjoittavien suusta. Dialogin ollessa merkittävä keino kulttuurisen tiedon välittämiseen, muodostuu kuva metrosta hyvin erilaiseksi, kun siihen käytetään tietynlaista elämää eläviä hahmoja.

Metro 2033 -pelin pelaaja voi kuitenkin jäädä asemilla kuuntelemaan myös muita hahmoja, ja yksi asemien pelimekaniikoista on niin sanotusti aktivoida muita hahmoja puhumaan lyhyitä keskustelunpätkiä. Tämä palvelee sellaisia pelaajia, jotka ovat kiinnostuneita tietämään maailmasta enemmän, mutta tällainen maailmaan perehtyminen ei ole pakollista eikä oikeastaan vie itse peliä eteenpäin. Pelaamisen kannalta hahmojen juttujen kuuntelua keskeisemmäksi toiminnaksi muodostuukin kaupankäynti. Asemilla on toreja ja kauppiaita, joilta pelaaja pystyy ostamaan aseita, ammuksia, ensiapupakkauksia ja muita kulutettavia tavaroita. Asemien päätarkoitus pelaamisen kannalta on juonen eteenpäin kuljettamisen ja rytmittämisen lisäksi toimia varastontäydennyspisteinä: maailman tutkiminen ei ole pelissä etenemisen kannalta millään lailla merkityksellistä, kun taas tavaroiden ostaminen tukee selviytymistä vihollisten täyttämässä maailmassa. Myös romaanissa toreilla on oma merkityksensä, mutta aseiden sijaan Artjom ostaa usein esimerkiksi syötävää.

Muun muassa toreilla tapahtuvan kanssakäymisen myötä tulee nopeasti ilmi, millainen merkitys romaanin maailmassa on aseiden laadukkailla ammuksilla: hyvät panokset toimivat yleisenä valuuttana. Ammusten muuttuminen rahaksi kertoo siitä, miten vaarallinen maailma on ja millainen arvo on sen väkivaltaisella hallinnalla. Ihmisten silmissä panokset ovat muuttuneet yhtä arvokkaiksi kuin ruoka ja vastaavat elintärkeät hyödykkeet. Valuuttajärjestelmä on adaptoitu suoraan peliin, ja pelaaja pystyy täydentämään varastojaan vaihtamalla ammuksia muihin tavaroihin. Pelaajalla on kuitenkin käytössään kahdenlaisia luoteja: toisia pystyy käyttämään vain ampumiseen, mutta toisilla voi sekä ampua että ostaa tavaroita. Rahana käytetyt ammukset ovat laadukkaampia, ja siksi vihollisten tappaminen on niiden avulla tehokkaampaa. Näin valuuttavalinnan kaksoismerkitys korostuu, kun pelaajalla on käytettävissään kaksi siihen liittyvää pelimekaniikkaa: pelaajan täytyy pystyä taktikoimaan tilannekohtaisesti, onko tärkeämpää saada viholliset eliminoitua nopeasti vai säästää rahaa myöhempää tarvetta varten.

Videopelin mekaniikat ovat sinällään kaikki jäjitettävissä rahajärjestelmän tavoin *Metro 2033* -romaanissa alkujaan esiteltyyn maailmaan, jossa täytyy torjua niin vihollisia kuin metrotunnelin muita vaaroja säteilystä pimeyteen. On kuitenkin mielenkiintoista tarkastella, mitä toimintoja peliin ei ole adaptoitu. Edellä käsitellyt syömisen kaltaiset ihmisen perustarpeiden tyydyttämiseen liittyvät toiminnot ovat ilmeisiä poisleikattuja kohteita. Näiden lisäksi muun muassa kertomuksesta pois jätetyt kohtaukset kielivät siitä, millainen toiminta on katsottu jotenkin epäolennaiseksi videopelin kannalta. Romaanin Artjomin matkaan

kotiasemaltaan Polikseen ja sieltä eteenpäin mahtuu hyvin paljon hetkiä, jotka eivät ole päätyneet videopeliin mukaan.

Esimerkiksi tarkoin varjellulle kauppaliitto Hansan alueelle päästäkseen romaanin Artjomin täytyy nähdä videopelin Artjomia enemmän vaivaa – hän ei voi vain tunkeutua vihollisjoukkojen läpi aseen kanssa. Pyrkiessään alueelle Artjom tapaa Markin, joka haluaa auliisti auttaa Artjomia hankkimaan Hansaan vaadittavan viisumin. Markin ehdotuksena on, että he lyövät vetoa rottien nopeuskilpailussa: voittaessaan he saisivat viisumit ja hävitessään tarjoutuvat orjien asemaan. Artjom luottaa Markin itsevarmuuteen, mutta joutuu pettymään, sillä Markin hehkuttama rotta häviääkin kilpailun. Häviön tuloksena he päätyvät kuuraamaan vessoja, ja tämä paljastuu Markin alkuperäiseksi suunnitelmaksi, sillä alistuminen alentaviin töihin onkin lopulta helpoin tapa päästä sulkeutuneen Hansan alueelle.

Romaanissa kuvaillaan melko tarkasti, mitä Artjomin uusi työ käymälän jätteenkäsittelijänä tarkoittaa: ”He tulisivat kaapimaan, heittämään ja työntämään, kaapimaan uudestaan, tyhjentämään ja palaamaan takaisin vain, jotta tuo kirottu kierre toistuisi.” (Metro 293.) Videopelin Artjom, eli pelaaja, ei joudu missään vaiheessa osallistumaan tällaiseen toimintaan – ulosteen lakaisu ei ole yksi pelimekaniikoista. Ällöttävyyden lisäksi toimintaan liittyy toistuvuus, joka yleensä liitetään yksitoikkoisuuteen. Muutakin yksitoikkoista toimintaa on leikattu pois. Pelaajan ei esimerkiksi tarvitse huolehtia nopeasta liikkeestä metrotunneleissa. Niin romaanin kuin videopelin maailmassa käsikäyttöiset resiinat esiintyvät tapoina liikkua kävelyvauhtia nopeammin paikasta toiseen. Pelaaja pääsee pariinkin otteeseen kiskoilla kulkevan laitteen kyytiin, mutta hän ei osallistu sen liikuttamiseen. Sen sijaan että peliin olisi esimerkiksi rakennettu mekaniikka, jossa pelaajan täytyy nappia painamalla simuloida resiinan pumppausliikettä, muut hahmot hoitavat liikuttamisen samalla, kun pelaajan tehtäväksi annetaan vaunun kimppuun hyökkäävien mutanttien tai muiden vihollisten ampuminen.

Tylsyyden kuvausten voidaan nähdä olevan yksi romaanien ja muun tekstuaalisen median vahvuusalueita: siinä missä muilla media-alustoilla yksitoikkoisen, aikaa hitaasti kuluttavan toiminnan kuvaukset saavat yleisönkin tylsistymään, pystytään romaaneissa usein kuvaamaan yksitoikkoisuutta vähemmän pitkäveteisesti (Hutcheon 2012, 66). *Metro 2033* -videopelistä on tämän mukaisesti leikattu ”tylsempää” toimintaa pois, ja tätä kautta siinä esitelty maailma on hieman silotellumpi versio metrotunneleista. Yhtäältä videopelin harmaus konstruoi voimakkaammin maailman visuaalisesti esitettävissä olevaa kurjuutta ja toiminnan keskittyminen väkivaltaisessa maailmassa selviytymiseen sekä merkittävimmän dialogin antaminen tällä tavalla maailmassa selviytyville korostaa maailman vaarallista, vihamielistä

luonnetta. Toisaalta pelaajalle ei kuitenkaan missään vaiheessa korostu, minkälaista raadollisuutta ja yksinkertaista selviytymiskamppailua elämä tunneleissa lopulta tarkoittaa jännittävän ”tähtää ja ammu” -tyylisen seikkailun lisäksi.

3.2.2 Dystooppiset valtahierarkiat

Romaanin käymäläkohtaus kertoo myös jotain olennaista metrossa vallitsevasta valtahierarkiasta. Ensinnäkin siinä käy ilmi, miten eriytyneitä asemat ovat: Hansa on parempaa aluetta, ja sitä hallinnoivat ihmiset ovat päättäneet, että sen rajoja suojellaan tarkasti. Vastaavasti esimerkiksi fasistien hallussa olevalle alueelle pyrkiessään Artjom joutuu vastakkain sen kanssa, että muita ihmisiä pidetään alempiarvoisena esimerkiksi rodullisten syiden takia – asia, jota Artjom ei kohtaa millään muilla asemilla. Asemien välillä vallitsee siis selvää jaottelua sen suhteen, ketkä ovat tarpeeksi hyviä ihmisiä astumaan millekin alueelle. Käymäläkohtaus antaa lisäksi viitteitä asemien sisällä vallitsevista epäoikeudenmukaisista valtahierarkioista. Esimerkiksi käymälässä työskennellessään Artjom joutuu vastakkain sen kanssa, että hänen ihmisarvonsa hupenee muiden silmissä: ”He [--] eivät peitelleet inhoaan puurtajaparkoja kohtaan. He väistivät halveksuen ja pitelivät kiinni nenästään tai – jos olivat hienotunteisempia – haukkasivat keuhkot täyteen happea, jotta eivät olisi vahingossa hengittäneet Artjomin ja Markin lähistöllä.” (Metro, 293.) Muutaman päivän raadannan jälkeen Artjom saa työstä tarpeekseen ja päättää vain yksinkertaisesti kävellä pois. Kukaan ei estele häntä, ja hän kokee sen johtuvan ulostekerroksesta yllään – ala-arvoiseksi katsottu työ tekee hänestä lähes näkymättömän muiden ihmisten silmissä.

Metro 2033 -romaanissa esiintyvät asemat näyttäisivät olevan jokainen jonkinlaisen ei-demokraattisen hallinnon alla. Esimerkiksi Poliksessa valtaa käyttävät kaksi etuoikeutettua ryhmää, sotilaat ja kirjastonhoitajat. Romaanin alussa selitetään, miten joillain asemilla yksinhallinto on alkujaan syntynyt luonnollisten auktoriteettien varaan:

> Metron työntekijöillä oli muille metron asukkaille sama merkitys kuin paikallisilla oppailla tutkimusretkeilijöille viidakossa. Heihin uskottiin pyhästi, heihin luotettiin täydellisesti, kaikkien henkiinjääminen riippui heidän tiedoistaan ja taidoistaan. Monet heistä nostettiin asemien johtajiksi kun yhtenäinen hallintojärjestelmä murtui (Metro, 16.)

Alkuun valtaa on siis annettu niille, joilla on ollut hyödyllistä tietoa metrossa selviytymisestä, mutta valtaa on paikoin alettu käyttää väärin. Artjom kohtaakin yhden entisen metron työntekijän, joka ei enää näytä täyttävän saamansa tehtävän vaatimuksia. Eräällä asemalla hän

tutustuu Arkadi Semjonovitšiin, joka vaikuttaa erittäin huolitellulta vanhassa metrotyöntekijän univormussaan. Semjonovitšin johtamalla asemalla on hiljalleen alkanut kadota ihmisiä, ja hän suhtautuu ongelmaan vähätellen. Miehen miellyttävän ulkokuoren alta paljastuukin lähinnä omaa mukavuuttaan vaaliva mies, joka pakenee vastuutaan asemansa ihmisistä viinapulloon.

Asemia hallitsevat siis harvat ihmiset, ja korruptio tulee selväksi esimerkiksi silloin, kun Artjom lahjoo vartijat päästäkseen jollekin asemalle. Arkadi Semjonovitšin tapaus osoitaa, ettei hallinto aina ajattele ihmisten parasta. Samoin esimerkiksi Artjomin saapuminen Polikseen osoittaa, ettei asemilla ole halua auttaa toisiaan. Hänen neuvottelunsa asemia hallitsevien sotilaiden ja kirjastonhoitajien kanssa päättyy pettymykseen, kun ryhmät eivät olekaan halukkaita näkemään, että Artjomin kotiaseman kohtalo vaikuttaa koko metron kohtaloon. Dystooppisissa maailmoissa yhteiskunta on tyypillisesti synonyymi oikeuden ja vallan tarkoituksenmukaiselle väärinkäytölle (Gottlieb 2001, 30), ja *Metro 2033* -romaanin maailmassa tämä näyttäisi pitävän paikkansa, kun kuvataan valtaa pitävien ihmisten toimintaa.

Videopelissä valtaan liittyviä hierarkioita ei selosteta samalla tavalla kuin kirjassa, eikä asemia hallitsevia ihmisiä oikeastaan koskaan nähdä kunnolla. Esimerkiksi Poliksen kohdalla puhutaan kirjastonhoitajien ja sotilaiden sijaan vain neuvostosta (*council*) – romaanissa Mihail Porfirjevitš kertoo yksityiskohtaisesti Artjomille kahden ryhmittymän välisen tilanteen, mutta videopelissä vastaava selostusta ei kuulla. Lisäksi videopelissä ei näytetä neuvoston tapaamista Artjomin kanssa, toisin kuin romaanissa, jossa kohtaaminen kuvataan tarkasti. Sen sijaan videopelissä ehtii näkyä vain vilahdukselta huone täynnä vakavia ihmisiä, jonka jälkeen siirrytään kuvaamaan nopeasti eteenpäin tikittävää kelloa. Myöhemmin Artjomin avun tarpeeseen samaistuva sotilas Miller ihmettelee neuvoston kieltävää päätöstä.

Edellisen kaltaisista supistuksista huolimatta yhteiskunnan epäoikeudenmukaisuus tulee esiin toisia reittejä. Esimerkiksi luvussa 3.1.2 kuvatut sosiaaliset arkkitehtuurit alleviivaavat asemien välistä eriarvoisuutta. Asemien eriytyneisyys vaikuttaa myös selvästi pelitilanteen muodostumiseen: pelaaja kohtaisi vähemmän konflikteja ja matka VDNH:lta Polikseen olisi huomattavasti nopeampi, jos asemat eläisivät sovussa keskenään. Esimerkkinä asemien eriarvoisuudesta on Cursed Station, jonne pelaaja saapuu seuratessaan mystistä, filosofisia puhuvaa kuljeskelijaa Haania (pelissä litteroitu Khan), joka on aiemmin pelastanut Artjomin rikollisten majapaikasta. Haanin mukaan Cursed Station on ollut jo pitkään vaikeuksissa mutanttien hyökkäysten takia, ja hän kehottaa Artjomia auttamaan aseman puolustuksessa: ”You are eager to avert your station’s doom, Artyom, are you not? And here the doom has

already arrived. We must help.” Haanin sanat viittaavat siihen, että Artjom on itsekin ollut piittaamaton muusta metrosta, ennen kuin uhka on osunut oman aseman kohdalle.

Myös asemien sisäiset valtasuhteet tulevat toisinaan esille ja vaikuttavat pelaajan toimintaan. Autettuaan Cursed Stationin puolustamisessa Haan kehottaa Artjomia lähtemään Armory-nimiselle asemalle ja kertoo sen olevan niin sanottu ”free station” eli vapaa muun muassa metrossa eri asemia kontrolloivista ideologisista hallitsemismuodoista. Asemalle saavuttaessa pelaajaa on vastassa vartiomies, joka päästää hänet etenemään varoittaen kuitenkin naureskellen: ”Careful, kid, our ’free station’ is under the watchful eye of the Reds--paranoia’s the new game in town--so keep yourself below the radar. You understand?” Aseman todellisesta hallinnosta kertoo lisää kovaäänisen särisevä ääni, joka kuuluu taustalla pelaajan ohjatessa hahmon peremmälle: ”Attention! Attention! Document inspection is currently being carried out at the Armory! [--] Be vigilant, comrades! The enemy never sleeps!” Kuulutuksen jälkeen alkaa kuulua puhetta, joka lähtee matkalaisen kuulustelusta. Pelaajan kulkiessa eteenpäin hän kuulee, kuinka vartiomiehet kovistelevat jotakuta asemalle saapunutta miestä, joka kuitenkin suhtautuu tilanteeseen huumorin keinoin. Vitsailu tosin vain ärsyttää kuulustelijoita, ja lopulta pelaaja saapuu huoneeseen, jossa kaksi miestä osoittaa aseella kuulusteltavaa.

Armory-asemalle saapuminen on osoitus siitä, miten dystooppisen vallan kuvaus on upotettu suoraan pelimaailmaan pelaajan koettavaksi. Pelaajalla on kuulusteluhuoneeseen saapumiseen asti kontrolli hahmostaan, ja hänen kävellessään eteenpäin erilaiset kuultavat elementit aktivoituvat. Toisen hahmon puhe, propagandakuulutus ja kuulustelun äänet luovat auditiivisen kohtauksen, joka luo kuvaa aseman luonteesta samalla, kun pelaaja itse joutuu astelemaan syvemmälle aseman kireään ilmapiiriin. Aseman vallitseva tilanne tuodaan vielä voimakkaammin pelaajan koettavaksi, kun hän astuu kuulusteluhuoneeseen. Tässä vaiheessa pelaaja menettää kontrollin hahmostaan ja joutuu seuraamaan lyhyttä välikohtausta: Artjomia luullaan vitsejä laukovan miehen kumppaniksi, ja provosoidut vartijat pidättävät hänetkin ja sitovat kädet yhteen. Vaikka pelaaja ei olekaan tässä vaiheessa itse tehnyt mitään rangaistavaa, keskeytyy hänen pelinsä epäoikeudenmukaisen vallankäytön takia.

Pelaajan jouduttua sidotuksi alun perin kuulusteluun joutunut mies onnistuu tyrmäämään vartijat ja lähtee juoksemaan karkuun kehottaen Artjomia tekemään samoin. Pelaaja pystyy jälleen ohjaamaan hahmoaan mutta rajoitetusti – ruutuun ilmestyy ohjeteksti: ”Your hands are in handcuffs. Hold *Shift* to run faster.” Asemaa hallitsevan autoritaarisen hallinnon aiheuttama voimattomuuden tunne konkretisoidaan pelaajalle viemällä häneltä pelin

olennaisin toiminto, mahdollisuus ampua. Ainoa pelaajalle jäävä mahdollisuus on liikkua eteenpäin, jotta hän välttäisi vartijoiden ampuman luotisateen.

3.2.3 Toivon eläminen myyteissä

Metro 2033 -teosten maailmat eivät pyri realismiin, vaan niistä löytyy paljon yliluonnollisia piirteitä. Jo keskeisessä osassa olevat ydinsäteilystä syntyneet mutantit ovat enemmän tieteisfiktion mielikuvituksellista kuin loogisia päättelyketjuja noudattelevaa spekulaatiota ydinsodan jälkivaikutuksista. Mutanttien lisäksi erityisesti romaanista löytyy mielen manipulaatiota, ja esimerkiksi videopelin metrotunneleissa vaeltaa omituinen valoilmiö, poikkeama (*anomaly*), joka on vaarallinen niin pelaajalle kuin hänen vihollisilleen. Yliluonnollisuutta voi sinänsä pitää dystopiassa vieraannuttavana elementtinä: viedessään maailmaa kauemmas reaalitodellisuudesta se häivyttää loogista syy-seuraussuhdetta oman maailmamme ja kuvatun tulevaisuuden välillä (Claeys 2017, 489). *Metro 2033* -teosten maailmoissa vaeltelevat yliluonnollisuudet siis mahdollisesti lieventävät dystopian vaikuttavuutta, kun maailma ei vaikutakaan loogiselta jatkeelta omallemme.

Toisaalta Metron tapauksessa jotkin yliluonnollisuudet kantavat ja rakentavat merkityksiä ja linkittyvät ainakin vertauskuvallisesti omaan maailmaamme. Esimerkiksi romaanissa Kremlillä on omalaatuinen rooli: pinnalle nousevien ihmisten pitää olla katsomatta sen tornien huipulla olevia tähtiä, sillä katsoja ei pysty lopettamaan tuijotustaa. Rakennuksen alla kulkevissa salaisissa metrotunneleissa puolestaan elää limamainen olio, joka romaanissa ottaa hahmojen mielet hallintaansa ja onnistuu näin aiheuttamaan kaksi itsemurhaa. Näiden mielen kontrolliinsa ottavat voimat tuskin sattumalta linkittyvät Venäjän hallinnon merkittävimpään paikkaan.

Videopelissä puolestaan luodaan omanlaisiaan merkityksiä esimerkiksi haamuilla eli ihmisten varjoilta näyttävillä olennoilla, joihin pelaaja voi metrotunneleissa törmätä. Niihin osuessaan pelaaja kuolee, mutta haamuilla on myös tätä pelillistä funktiota laajempi merkitys: ne ovat osoituksena tunnelien väkivaltaisesta historiasta. Esimerkiksi ensimmäistä kertaa haamuja nähdessään pelaaja näkee tunnelin seinillä kohtauksen, jossa mutantti hyökkää pienen lapsen kimppuun, sekä pätkiä muista väkivaltaisista kuolemista. Vaikka *Metro 2033* -videopelissä siis muuten viittaillaankin tunnelien historiaan huomattavasti romaania vähemmän, ovat yliluonnollisten varjohaamujen liikkeet hyvin konkreettisia näkymiä lyhyistä pätkistä menneisyyttä.

Ei sinällään ole mikään ihme, että käsittämättömiä ilmiöitä sisältävässä maailmassa syntyy paljon erilaisia tarinoita. Romaanissa tarinat erilaisista mystisistä tapahtumista ovat dialogissa lähes yhtä yleisiä kuin muut maailmanrakennukseen liittyvät tarinat. Esimerkiksi heti kertomuksen alussa vartiossa istuvat miehet kertoilevat asemasta, jonka asukkaat vain mystisesti katosivat. Samanlaiset tarinoinnit toistuvat romaanissa asemalta toiseen. Myös videopelissä jotkin hahmoista kertovat Artjomille erilaisia lyhyitä juttuja. Esimerkiksi pelaajan kulkiessa tunneleissa kauppias Bourbonin opastamana alkaa kuulua outoa ääntä, ja Bourbon vihjaa, että äänet ovat mahdollisesti peräisin yliluonnollisesta lähteestä: ”I also heard tales of singing pipes. They say if you listen long enough, you can hear the voices of the dead… What bullshit.” Nämä videopelin viittaukset ovat tosin selvästi lyhyempiä kuin romaanin vastaavat, mutta antavat kuitenkin viitteitä siitä, että metrotunnelin asukkaat ovat alkaneet selittää erilaisia tunnelin tapahtumia yliluonnollisuudella.

Kerrotut tarinat ovat sekä hahmojen omia muistoja että muilta kuultuja tarinoita. Erilaisilla muisteluilla ja tarinoilla onkin dystopiassa tärkeä rooli: muistojen siirtyminen tarinoiden muodossa yksityisistä yhteisesti jaetuiksi on osa toivon rakentumista (Baccolini 2003, 129–130). Tämä tosin tarkoittaa useimmiten sellaisia muistoja, jotka viittaavat parempaan aikaan ennen dystopiaa, mutta viitteitä toivosta on löydettävissä myös metrotunneleihin viittaavista tarinoista. Erityisesti *Metro 2033* -romaanin tarinat ovat usein enemmän kuin muistoja – ne myös selittävät maailmaa ja sen rakennetta keksimällä selityksiä oudoille tapahtumille. Fiktiivisen maailman struktuureista mytologia vastaa tällaista toimintaa. Siihen kuuluvat erilaiset ihmisten sepittämät tarinat ja legendat, jotka koskevat esimerkiksi jumalhahmoja ja muista myyttisiä olioita, muinoin eläneitä ihmisiä tai maailman ja sen osien syntymää. Tällaisten tarinoiden kautta mytologia syventää maailmaa ja antaa myös näkökulmia ja taustaa sen ihmisten toimintaan. (Wolf 2012, 189–192.)

Metro 2033 -romaanista löytyy tällaisia mytologiamaisia, maailmaa syventäviä tarinoita, jotka toisinaan sekoittuvat kuvatun todellisuuden kanssa. Esimerkiki lähestyessään Polista Artjom tapaa autioituneella Poljanka-asemalla kaksi miestä polttelemassa vesipiippua. Artjom istuu heidän kanssaan nuotiolle ja kuuntelee heidän hämmentäviä juttujaan maailmasta, ja miehet saavat hänet ajattelemaan myös omaa matkaansa metrossa osana kohtaloa. Polikseen päästyään Artjomin täytyy raportoida kotiasemansa uutisten lisäksi muualla metrossa vallitsevasta tilanteesta, ja kerrottuaan kohtaamastaan kaksikosta hän saa kuullla, että Poljanka-asema on ollut tyhjillään jo pitkään. Hänen kokemuksensa pistetään kaasuvuotojen aiheuttamien hallusinaatioiden tuotteeksi. Myöhemmin hän saa kuitenkin kuulla, että asema

tunnetaan myös kohtalon asemana, jossa ihmiset voivat tavata Tulevan lähettiläitä. Tarina lähettiläistä osoittaa, että metron asukkaat katsovat vielä kohti tulevaisuutta: synkät metrotunnelit eivät ole vielä vieneet kaikkea toivoa siitä, että maailma voisi vielä kulkea eteenpäin.

Myytti Poljanka-aseman Tulevan lähettiläistä on tulevaisuuteen katsova myytti, mutta jotkin myyteistä keskittyvät enemmän menneisyyteen. Esimerkiksi metroon siirtymiseen liittyy erilaisia tarinoita, jotka osaltaan ovat ihmisten selityksiä uuden maailman rakenteelle. Yhden teorian esittää Artjomille Mihail Porfirjevitš. Moskovan valtionyliopiston alla oleva asema, Universitet, sekä sen jälkeiset asemat ovat jääneet metroverkoston ulkopuolelle sortuman takia. Mihail kuitenkin kertoo ajatuksesta, jonka mukaan yliopiston väkeä olisi onnistunut pelastautumaan ja luomaan asemalle oman yhteisön: ”Tiedekin olisi siellä muka kehittynyt, onhan siellä opiskelijoita, vai mitä, ja jatko-opiskelijoita sekä opettajia. Ja kulttuuriakin pidetään yllä, toisin kuin täällä, kirjoitetaan ja pidetään menneisyys muistissa. (Metro, 223.) Mihail ei esitä kertomaansa totena, mutta se saa toivon kimmeltämään hänen silmissään, ja ilmeisesti tarina kiertää hänen tuttaviensa keskuudessa myyttimäisenä. Tarina yliopistosta on tarina paremmasta paikasta – Universitet ja sen vierusasemat tunnetaankin romaanissa myös utopiamaisella nimellä Smaragdikaupunki.

Myytit eivät tosin ole täysin koko ihmiskunnan jakamia, eikä niistä muodostu siis koko metroverkoston yhteistä mytologiaa. Sen sijaan ne ovat pienten ihmisjoukkojen mytologioita: tarina kohtalon asemasta koskettaa tiettyä joukkoa Poliksessa ja tarina yliopistosta on erityisen suosittu juuri Mihailin ystäväpiirissä. Tunneleissa elää myös omia uskontokuntiaan, kuten Artjomin kohtaamat Jehovan palvojat, jotka ovat muodostaneet kulttimaisen yhteisön kristinuskon oppien pohjalta. Tällaisesta jakautumisesta huolimatta myytit ylläpitävät toivoa. Elämä metrossa kuvataan ankeana ja lähes toivottomana, mutta myyttien perusteella rakentuu kuva tulevaisuudesta sekä siitä, ettei maailmassa kaikki ole vielä menetetty.

Vastapainona toivoa ylläpitäville myyteille romaanissa esitetään uusi uskomusjärjestelmä, jossa maailmanjärjestys on selitetty täysin uusiksi. Saatuaan apua Poliksesta Artjom päätyy Kievskaja-asemalle, josta on alkanut kadota ihmisiä. Artjomin siellä ollessa häviää nuori poika, ja etsinnät johtavat Artjomin lopulta Park Pobedy -asemalle. Asemaan vievä tunneli oli romahdutettu vuosia sitten, ja aseman ihmisten uskottiin kuolleen. Elämä kuitenkin jatkui Park Pobedylla, ja sinne alettiin kaapata lapsia, joista tehtiin jäseniä uuteen kulttiin. Lopulta asemalla elävä kultti on alkanut irtaantua ihmisyydestä: kulttiin

kasvatetut lapset puhuvat yksinkertaisin, katkonaisin lausein ja asemalle kaapatut aikuiset syödään. Erkaantumista korostaa entisestään, että kultti perustuu myytille Suuresta Madosta:

> Kaikki tässä maailmassa on Suuren Madon luomaa. Kerran koko maailma oli kiveä, eikä siinä ollut kiven lisäksi mitään. Ei ollut ilmaa, ei ollut vettä ei ollut valoa, ei ollut tulta. Ei ollut ihmistä, ei ollut eläintä. Oli vain kuollutta kiveä. Ja silloin suuri mato asettui siihen asumaan. (Metro, 476.)

Kultin uskomukset korvaavat aiemmat käsitykset maailmasta: se perustuu sille, että jättimäinen mato on kaivanut tunneleita kiveen ja synnyttänyt näin metroverkoston. Kultin jäsenille maanpintaa ei ole enää olemassa. Korostamalla kultin jäsenten lipumista kauemmas ihmisyydestä muun muassa kannibalismin kautta vedetään yhteys ihmisyyden ja uskomusten välille. Kun todettu maailman järjestys korvautuu täysin uudella, on toivo ihmisyyden säilymisestä mennyttä.

Myyttimäisten tarinoiden säilyminen on *Metro 2033* -videopelissä vähäisempää – kuten luvussa 3.1 käsitelty menneisyydestä kertominen, sekin leikkaantuu herkästi pois toimintaa painottavasta pelistä. Esimerkiksi Suuren Madon kultti on jätetty kertomuksesta lähes kokonaan pois. Videopelin Artjom ei koskaan kohtaa niin sanottua matokansaa, joka esiintyykin ainoastaan lyhyenä viittauksena Child-nimisessä luvussa, jossa Artjom auttaa eksynyttä lasta pääsemään takaisin väkensä luo. Lapsi kulkee Artjomin selässä – tehden näin pelaajan liikkumisesta hieman jähmeämpää – ja juttelee hänelle. Lapsi kertoo muun muassa siitä, mitä on kuullut tunneleista asemansa ulkopuolella: ”Mom says there’s a scary place where the kids go missing… Mom says if the kids go too far into the tunnels, the mutants catch them and eat their brains, and then those kids become mutants and go chasing other kids.” Lapsen tarina viittaa selvästi Madon kulttiin, jonka jäsenet ovat lakanneet muistuttamasta ihmisiä ja käännyttävät lisää lapsia joukkoonsa. Kultti ei kuitenkaan esiinny kokonaisuutena, ja tällainen viittaus tekee siitä vain kauhutarinan[10], jolla äiti saa pidettyä lapsensa poissa muuten vaarallisista tunneleista.

Selvistä supistamisista huolimatta mytologia on myös löydettävissä videopelistä maailmaa rakentavana struktuurina. Esimerkiksi Black Station -luvussa pelaajan täytyy päästä natsien miehittämän aseman läpi, ja tyypillinen tapa kentän läpäisyyn on edetä rauhassa ja

10 Kauhutarinan lisäksi se on myös intertekstuaalinen viittaus alkuperäisteokseen. Vaikka Madon kultti onkin leikattu videopelistä pois, takaa tällainen viittaus tunnistamisen tunteen sellaiselle pelaajalle, joka on aiemmin lukenut *Metro 2033* -romaanin. Erilaiset tunnistamisen kokemukset ovat yksi adaptaatioiden kuluttamiseen liitetyistä miellyttävistä tuntemuksista (Hutcheon 2012, 114–117). Madon kultin esiintyminen sellaisenaan ei itse asiassa välttämättä tuottaisi niin miellyttävää tunnistamisen kokemusta, sillä videopelissä esiintyvä viittaus vaatii pelaajalta lapsen tarkkaavaista kuuntelemista sekä lapsen epämääräiseksi jäävän kuvauksen yhdistämistä romaanista tuttuun kohtaukseen. Tämä pieni vaivannäkö lisää tunnistamisen merkitystä, mikä tekee videopelin viittauksesta eräänlaisen makupalan alkuperäisteoksen tuntevalle yleisölle.

eliminoida vihollisia puoliksi hiipien. Yhdessä kentän vaiheista varovaisesti edennyt pelaaja voi jäädä salakuuntelemaan kahden vihollisen keskustelua nuotion ääressä. Toinen vihollisista kertoo uskosta näkymättömiin tarkkailijoihin (*fate in invisible watchers*), jotka elävät niin sanotussa metro 2:ssa, joka on rakennettu ”paremman väen” väestönsuojaksi tavallisen metron rinnalle. Hahmon kertoman tarinan mukaan metro 2:n suojissa on elänyt väkeä, joka on todellisuudessa hallinnut metroa: ”At the very beginning, when the shepherd had not yet lost their power over the sheep, they ruled from there; but then their strength gave out and their sheep ran off.” Hän kertoo, että menetettyään voimansa niin sanotuista paimenista tuli pelkkiä tarkkailijoita. Sama tarina löytyy myös romaanista, mutta tavallisten vartiomiesten sijaan sen kertoo Artjomille Poljankan mystinen kaksikko. Totuus tarinan takana paljastuu romaanitrilogian viimeisessä osassa, *Metro 2035* -romaanissa, mutta *Metro 2033* -teoksissa se on vielä myytti maailman salaisista rakenteista. Romaanissa Poljankan kaksikko kertoo, että tarina tarkkailijoista on jo unohtunut, mutta videopeli nostaa sen myyttisten ihmisten sijaan tavallisen metron väen suuhun.

Toinen, mystisemmäksi jäävä osoitus ihmisten uskomuksista videopelissä löytyy Cursed Station -asemalta, jonne Artjom on tullut Haanin johdattamana. Haan ohjaa Artjomin asemalta eteenpäin, ja reitti vie eräänlaisen pyhätön läpi: pelaaja saapuu Haanin perässä huoneeseen, jossa on paljon kynttilöitä sytytettyinä ihmisiä esittävien valokuvien viereen. Haan ei juuri avaa huoneen tarkoitusta, mutta viittaa siihen lyhyesti: ”Shrine of Hope… even in these times, we can’t relinquish the things that make us human.” Kohtaus on hyvin rauhallinen verrattuna edelliseen, jossa pelaaja on auttanut asemaa puolustautumaan mutanttien hyökkäystä vastaan. Tämä lisää pyhätön mystistä tunnelmaa, mikä vahvistaa sen uskonnollista vaikutusta. Vaikka pyhätön tarkoituksia ja uskomuksia sen taustalla ei selitetä tarkemmin, on se hyvin vahva osoitus siitä, että ihmiset metrossa uskovat johonkin ja toivovat – kaiken ei siis tarvitse olla läpiselitettyä.

Cursed Stationin pyhättö ja natsien keskustelu tarkkailijoista edustavat kahta erilaista kerrontatapaa. Pyhättö on esimerkki niin sanotusta pakotetusta kerronnasta: pelaajan on pakko kulkea Haanin perässä edetäkseen pelissä, eikä hän voi olla kulkematta pyhätön läpi ja kuulematta Haanin sanoja. Keskustelu tarkkailijoista kuitenkin vaatii pelaajalta omaehtoista pysähtymistä, sillä eteneminen johtaisi aseelliseen kohtaukseen keskustelijoiden kanssa sen sijaan, että he jatkaisivat tarinankerrontaa myös pelaajan tultua näkyviin. Osa myyteistä on siis riippuvaisia pelaajan tarkkaavaisuudesta, kuten moni muukin maailmanrakennusosa. Pyhätön

ottaminen mukaan pakotettuna kerrontana kuitenkin kertoo siitä, että ihmisten toivoa on haluttu nostaa videopelissä esille sen sijaan, että maailmasta olisi tehty pelkkää synkkyyttä sisältävä.

3.3 Metron maailman toimintaperiaatteet

Abstraktein Mark J. P. Wolfin (2012, 192–194) esittämistä fiktiivisen maailman rakenteista on maailman filosofia. Yksinkertaisimmillaan se voi olla kertomuksen aikana kertojan tai hahmojen tekemiä huomioita ja kannanottoja, jotka edustavat tietynlaista tapaa katsoa maailmaa. Syvemmin se kuitenkin voi vaikuttaa maailman toimintaperiaatteisiin, jotka ohjaavat narratiivia luomalla syy-seuraussuhteita kertomuksen tapahtumien välille. Wolfin mukaan maailman filosofia syntyy usein tekijän intentiosta: sen avulla voidaan viestiä maailmankuvaa ja ottaa kantaa asioihin.

Koska dystopiagenren ytimessä on didaktisuus, virheiden esittäminen ja niistä oppiminen, nousee ajatusmalleja välittävä filosofia keskeiseksi maailman rakenteeksi. Tässä luvussa käsittelen, miten *Metro 2033* -teoksissa luodaan väkivaltaista toimintakulttuuria luova pelon ilmapiiri ja miten vihamielinen toiminta nousee maailman keskeiseksi kritiikin kohteeksi.

3.3.1 Alkuja pimeydessä – pelon hallitsema maailma

Kertomuksen alku tarjoaa usein lukijalle keskeisiä tietoja tapahtumaympäristöstä. Perinteisesti siinä määritellään jossain määrin tarinan geografinen sijainti, mutta usein alku vihjaa myös tarinan sisäisestä sosiaalisesta ja moraalisesta asetelmasta. (Ameel 2015.) Dystopiatarinoille tällaisten asetelmien luominen jo alussa on yleistä, sillä useimmiten ne alkavat suoraan uudesta, entistä pahemmasta maailmasta (Baccolini & Moylan 2003, 5). *Metro 2033* -teoksissa aletaan tämän mukaisesti heti luomaan dystopia-asetelmaa ja paljastamaan vähitellen, millainen voima maailmaa hallitsee: teosten aluissa luodaan pelon ilmapiiri, joka kulkee narratiivin mukana kohti loppua. Lukija ja pelaaja kuitenkin johdatetaan metrotunneleiden dystooppiseen maailmaan hieman eri tavoin, jolloin maailmasta korostuvat erilaiset puolet.

Romaani alkaa tilanteesta, jossa Artjom on toisen kotiasemansa asukkaan, Pjotr Andrejevitšin kanssa vartiossa aseman läheisessä metrotunnelissa. Nuotion äärellä istuvat miehet kuulevat outoja ääniä tunnelin pimeydestä, ja Artjomin täytyy käydä tiedustelemassa ääntelijän henkilöllisyyttä. Tulija kuitenkin pakenee, ja Andrejevitš moittii Artjomia siitä, ettei

poika ampunut tuntematonta. He voivat vain arvailla, mikä tunnelissa mahdollisesti liikkui: ilmeistä on, että se oli mahdollisesti jotain muuta kuin ihminen. Kohta toiselta, asemaa lähempänä olevalta vartiopisteeltä saapuu miehiä heidän seurakseen. Miehet istuvat juttelemaan ja kertomaan matkoistaan muualle metroon. Kun ääniä kuuluu jälleen, saa vuorostaan toinen, kokeneempi mies päälleen syytökset siitä, ettei ampunut tuntematonta uhkaa. Lopulta vaara paljastuukin harmittomaksi koiranpennuksi.

Artjomin ja Andrejevitšin välinen keskustelu antaa lukijalle hieman tietoa ihmisiä uhkaavasta tilanteesta: Artjom arvelee, ettei tunnelissa liikkuja voinut olla yksi mustista, koska niillä on tapana hyökätä suoraa jopa kivääritulta kohti pakenematta paikalta. Mustat jäävät tässä vaiheessa kuitenkin vielä mysteeriksi lukijalle, sillä keskustelu kääntyy muihin asioihin, kun miehiä saapuu nuotiolle lisää. Keskusteluissa tulee esimerkiksi esiin, miten hankalaa matkustus metrossa on ja lisäksi kerrotaan kauhutarinanomaisia juttuja asemasta, jonka kaikki ihmiset katosivat jättäen vain verta jälkeensä.

Metro 2033 -videopeli lähestyy tarinaa toista kautta. Peli alkaa prologiksi nimetyllä luvulla, joka jakautuu kahteen osaan. Osista jälkimmäinen vastaa tapahtumiltaan romaanin toista lukua, jossa Artjom tapaa Hunterin ja saa tehtäväkseen hakea apua mustien tuhoamiseen. Ensimmäinen osa kuitenkin rikkoo romaanin lineaarisen kerronnan ja antaa väläyksen tarinan lopusta, jossa Artjom on juuri nousemassa maanpinnalle sotilas Millerin kanssa tuhotakseen mustat lopullisesti. Luvun aloittavassa latausruudussa vanhan Artjomin kertojaääni vihjaa pelaajalle, että kyseessä on kohtaus ratkaisevasta lopusta: ”My journey was nearly at the end. But would I have the courage...the will to see it through?”

Pelaaja seuraa Milleria läpi ahtaiden käytävien liikkuen jatkuvasti kohti pintaa. Tämä alkukohtaus on suhteellisen rauhallinen hetki, kun pelaajalle ohjeistetaan pelin perustoiminnot, kuten liikkuminen ja erilaisten objektien käyttö. Siinä kuitenkin valmistetaan pelaajaa fyysiseen konfliktiin, sillä Miller kehottaa poimimaan mukaan käytäviltä löytyviä aseen panoksia ja ensiapupakkauksia. Lisäksi sekä pelaajahahmolla että Millerillä on ase valmiina esillä. Mutantit hyökkäävätkin heidän kimppuunsa heti heidän päästyään maanpinnalle.

Ammuttuaan ensimmäiset kimppuun hyökänneet viholliset Artjom ja Miller liittyvät muun mustia tuhoamaan lähteneen joukon seuraan. Joukkio joutuu kuitenkin mutanttihirviöiden piirittämäksi, ja sotilaat alkavat ampua silmittömästi ympärilleen. Pelaajan odotetaan myös puolustautuvan aseensa kanssa hyökkäystä vastaan, ja alkaa hyvin nopeatahtinen, räiskinnän täyteinen kohtaus. Sillä ei kuitenkaan ole merkitystä, kuinka monta luotia pelaaja onnistuu upottamaan mutantteihin, vaan joka tapauksessa yksi vihollisista

onnistuu lopulta kaatamaan Artjomin maahan ja ruutu pimenee. Tämän jälkeen siirrytään prologin toisen osan aloittavaan latausruutuun.

Romaanin ja videopelin aloitukset eroavat merkittävästi rytmiltään ja sitä kautta tunnelmaltaan. Molemmat alkavat sotiaallisella toiminnalla, mutta romaanissa kyse on rauhallisesta vartiossa istumisesta nuotion ääressä, kun taas pelissä käydään kohti viimeistä suurta taistelua. Romaanin aloituksessa ei itsessään tapahdu paljonkaan mitään istumisen lisäksi, vaan Artjomin mietteiden ja vartiomiesten puheiden kautta tuotettu kuvaus maailmasta muodostuu tärkeämmäksi. Videopelin aloitus sisältää selvästi enemmän toimintaa. Siinä ei niinkään pysähdytä keskustelemaan, vaan päähuomio on liikkeessä kohti määränpäätä sekä selviytymistaistelussa mutanttien hyökätessä.

Erityisesti romaanin aloitus viittaa dystopiagenreä edeltäneeseen tarinankerronnan perinteeseen, josta myös dystopian voidaan nähdä ammentavan: muinoin peloteltiin tarinoilla pimeissä metsissä vaanivista noidista ja hirviöistä. Näille tarinoille tyypillinen pelon ilmapiiri onkin yksi dystopiamaailmoja hallitsevista ominaisuuksista. (Claeys 2017, 58–75; Claeys 2013, 156.) *Metro 2033* -romaani herättää tunnun tuntemattomasta, pimeydessä vaanivasta uhasta: hahmot odottavat jännittyneinä, millainen uhka pimeässä tunnelissa vaanii, ja samalla herättävät tarinoillaan pelkoa metrotunneleissa vallitsevasta jatkuvasta kuoleman ja katoamisen uhasta. Videopelissä puolestaan vihollinen on välittömästi läsnä. Teoksissa vallitsevien uhkien erilaisuus vaikuttaa siihen, miten paljon maailmasta pystytään kertomaan heti alussa. Romaanissa uhka on tuntematon ja vaanii hiljaa pimeydessä, mikä antaa tilaa henkilöiden keskusteluille ja maailmanrakennukselle keskusteluiden kautta. Videopelin täytyy kuitenkin tarjota pelaajalle toiminnan mahdollisuus, joten uhka hyökkää välittömästi silmille ja vaatii toimintaa.

Alussa esitettyjen uhkien erilaisuus jatkuu myös kertomusten myöhemmissä vaiheissa. Romaani keskittyy tuntemattomuuteen ja pitkittyneeseen jännitykseen pimeässä. Esimerkiksi kun Artjom kulkee matkansa alkuvaiheilla kauppias Bourbonin opastamana asemien väliä, kuvaillaan tarkasti juuri pimeyden kokemusta:

> Täällä taas oli yksinomaan pelottavaa. Heidän edessään avautuva tunneli pysyi sysimustana, täällä vallitsi jonkinlainen epätavallinen, kokonaisvaltainen, absoluuttinen pimeys, tiheä ja lähes käsinkosketeltava. Imukykyisenä kuin sieni se söi ahnaasti heidän taskulamppunsa valon, joka riitti hädin tuskin valaisemaan pienen läntin johon astua. (Metro, 131.)

Pian samaisessa tunnelissa Bourbon menee yllättäen sekaisin oudon voiman vaikutuksesta ja vie hengen itseltään. Artjomille ei lopulta selviä, mikä hänen matkaseuraansa vaikutti niin voimakkaasti, ja uhka jää näin tuntemattomaksi osaksi pimeää tunnelia.

Videopelin Bourbonin kohtalo on yksi osoitus siitä, miten vihollisten aiheuttamaa uhkaa käsitellään pelissä hieman romaanista poiketen. Bourbon ei kuole mystisissä olosuhteissa, vaan joutuu vihamielisen rikollisjoukkion kaappaamaksi. Pelaajan tehtävänä on pelastaa oppaansa, mutta tilanne päättyy Bourbonin – sekä rikollisten johtajan – kuolemaan. Pimeyden mystistä uhkaa onkin lievennetty, ja viholliset sen sijaan hyökkäävät useammin näkyvästi pelaajahahmon kimppuun. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö myös videopeli rakentelisi pelaajassa pelon tuntua. Esimerkiksi äänimaailmaa hyödyntämällä pystytään rakentamaan kohtauksia, joissa pelaajalla on tarve olla varuillaan. Edetessään pelin kentissä pelaaja saattaa kuulla vihollisten äänet hyvissä ajoin ennen kuin ne hyökkäävät. Tämä rakentaa uhan odottamisen tunnetta ja pelkoa tulevasta. Viholliset saattavat usein hiljaisen vaanimisen sijaan hyökätä kimppuun vimmalla, mutta hyökkäykset voivat tapahtua myös yllättäen, mikä vaatii pelaajalta jatkuvaa varuillaan oloa.

Metron maailmassa pelko linkittyy pitkälti siihen, että yksilön henki on jatkuvasti riippuvainen uhista, joita ei ehkä ole mahdollista torjua. Dystopialle onkin ominaista, että yksilö menettää tavalla tai toisella kontrollin omasta elämästään (Claeys 2013). Tällä dystopian yksilötroopilla on kuitenkin myös toinen puoli: kertomukselle keskeiseksi muodostuu usein juuri yksilö, tarinan päähenkilö, joka alkaa toimia yleistä järjestystä vastaan (Moylan 2000, 112). Romaanissa tämä tuodaan esiin juuri pelkona siitä, että pimeissä tunneleissa voi sattua mitä tahansa. Videopeli kuitenkin myös konkretisoi kontrollin menettämisen prologin ensimmäisessä osassa. Kun viholliset saartavat Artjomin ja muun joukkion, pelaajalla on mahdollisuus puolustautua ampumalla hyökkääjiä päin. Pelaajan kontrolli on tässä kuitenkin vain näennäistä, eikä hän voi todella vielä tässä vaiheessa vaikuttaa lopputulokseen. Onnistui hän ampumaan vihollisiaan tai ei, yksi mutanteista joka tapauksessa onnistuu kaatamaan hänet kumoon. Pelaaja joutuu näin alistumaan dystopian kaavoille, kun hän konkreettisesti menettää kontrollin ohjaamastaan hahmosta. Tällaisia kontrollin menetyksiä tapahtuu kertomuksen edetessä vielä lisää (ks. luku 3.2.2).

Romaanin ensimmäisessä luvussa ja pelin prologin ensimmäisessä osassa uhka ei vielä ole konkreettinen vaan jää epämääräiseksi: pelko kohdistuu pimeydessä väijyvään tuntemattomaan tai joka puolelta vyöryvään vihollismassaan. Toisessa luvussa ja toisessa osassa pelko kuitenkin kohdistetaan vahvemmin pelin päävihollisiin, mustiin. Tällöin pelko

linkitetään vahvasti juuri kontrollin menettämiseen omasta elämästä. Molemmissa teoksissa Hunter saapuu Artjomin kotiasemalle ja käy Artjomin isäpuolen Suhoin (pelissä Alex) kanssa keskustelun mustista. Suhoin mielestä mustia ei voi voittaa – ne ovat hänelle ”homo novus” eli laji, joka tulee korvaamaan ihmisen. Hunter kuitenkin tuomitsee ystävänsä alistumisen ja on sitä mieltä, että mustat vaikuttavat Suhoin mieleen ja istuttavat sinne nämä heikot ajatukset. Näin mustat edustavat sitä, miten ihminen voi menettää jopa omien ajatustensa hallinnan ja joutua uuden, vieraan lajin syrjäyttämäksi.

Mustien aiheuttaman vaaran konkretisoinnissa romaanilla on mahdollisuus hyödyntää yksilön sisäisten tuntemusten kuvausta. Toisen luvun alussa kuvaillaan Artjomin ensimmäistä ja siihen mennessä ainoaa kohtaamista mustien kanssa. Mustat ovat hyökänneet hänen ollessaan vartiossa, ja niiden pysäyttämättömyys on tehnyt häneen syvän vaikutuksen:

> Kylmät väreet kulkevat pitkin ihoa, tekee mieli loikata ylös ja lähteä juoksemaan, jättää ase, jättää toverit, heittää kaikki helvettiin ja juosta. Valonheitin on suunnattu suoraan noiden hirvittävien olioiden naamatauluihin, jotta kirkas valo sattuisi niiden pupilleihin, mutta ne eivät näytä edes siristelevän, eivät peitä silmiään käsillään, vaan katsovat suoraan valoinheittimeen silmät selällään ja jatkavat tasaista askellustaan eteenpäin, aina vain eteenpäin. (Metro, 37.)

Hyökkäys kuvataan vaihe vaiheelta, ja samalla kuvaillaan Artjomin kokemaa toivottomuutta ja pelkoa. Artjomin kokemus on linjassa Suhoin myöhempien sanojen kanssa: mustia ei voi voittaa, joten on parempi luovuttaa.

Videopelissä mustien hyökkäystä ei näytetä tai kuvailla, mutta pelaajalle näytetään hyökkäysen seuraukset. Mennessään Hunteria vastaan aseman portille pelaajan täytyy kulkea Suhoin perässä aseman sairastuvan läpi. Sen sijaan, että sairasvuoteet olisivat täynnä taisteluarpia valittavia potilaita, potilaat vaikuttavatkin olevan mieleltään sekaisin. He mumisevat outoja, ulisevat eivätkä näytä reagoivan ulkomaailman ärsykkeisiin. Hunterin ja Suhoin välinen keskustelu puolestaan päättyy hälytyssiireenin sointiin, kun mustat ovat hyökänneet aseman ulkopuolella olevalle vartioasemalle. Vartioaseman miehet vaikuttavat siltä, että heidän mielensä on rikottu: he vain tuijottavat mitään näkemättöminä eteensä. Lukijalle siis kuvaillaan mustien aiheuttama kauhu yksilön tunteiden kautta, kun taas videopelissä annetaan pelaajan itsensä kokea, miltä tuntuu nähdä ja kuulla mustien aiheuttaman tuhon jäljet.

Myöhemmin mustien vaikutus Artjomiin itseensä muodostuu myös keskeiseksi. Romaanin Artjom alkaa nähdä outoja unia, jotka vaikuttavat hänen mielentilaansa. Unissa hän kulkee pimeässä tunnelissa, jossa lopulta kohtaa mustan – unet päättyvät viimeistään tähän

kohtaamiseen. Videopelissä mustien vaikutus Artjomiin on kuitenkin voimakkaampi. Aina välillä pelaajan edetessä hän kuulee outoa kuisketta, joka paljastuu lopulta mustien yritykseksi kommunikoida Artjomin kanssa. Välillä mustat ottavat Artjomin vahvemmin hallintaansa, jolloin pelaajan eteneminen maailmassa pysähtyy, kun hän näkee mustien aiheuttaman näyn. Tällainen on esimerkiksi näky menneisyyden leikkikentästä (ks. luku 3.1.1) tai epämääräiset, pimeät tunnelit, joissa pelaajan pitää valita, kumpaan suuntaan tunnelia kulkee.

Sekä romaanissa että videopelissä mustat hahmottuvat olioiksi, jotka vievät ihmisiltä viimeisetkin itsensä hallinnan mahdollisuudet maailmassa, joka on muutenkin vaarallinen. Dystopian yksilötroopin mukaisesti tätä yksilön menettämää kontrollia vastaan nousee juuri yksilö. Romaanin toisen luvun ja videopelin prologin toisen osan lopuksi Hunter ilmoittaa Artjomille nousevansa maanpinnalle löytääkseen keinon mustien tuhoamiseksi. Hän ohjeistaa Artjomia etsimään apua isoimmalta metroasemalta, Poliksesta, jos hän ei palaa. Tässä kertomuksen päähenkilölle tarjoutuu mahdollisuus toimia dystopiaa vastaan: hän voi joko jäädä kotiasemalleen ja hyväksyä ihmislajin katoamisen, tai hän voi yrittää hakea apua muualta metrosta, jossa kaikki asemat ja ryhmittyvät ovat keskittyneitä omiin ongelmiinsa. Artjom hyödyntää heti ensimmäisen tilaisuuden lähteä kotiasemaltaan ja pelastaa ihmiset uhalta, joka ei välttämättä missään vaiheessa aiheuttanutkaan todellista vaaraa.

3.3.2 Pelkoon vastaaminen

Pelko on Metron maailmaa hallitseva voima, ja vastavoimana sille esiintyy väkivalta. Pelon ja väkivallan suhde tulee esiin nimenomaan tavassa suhtautua mustiin. Mustien psyykkiset kyvyt edustavat ihmisille itsemääräämisoikeuden katoamista ja niiden fyysisen ylivertaisuuden nähdään aiheuttavan ihmislajin syrjäytymisen. Koska kukaan ei lopulta tiedä mustista paljonkaan, näyttäytyy pelko loogisena tunteena tuntematonta kohtaan. Artjomin isäpuolen Suhoin alistuminen osoittaa yhtä suhtautumistapaa pelkoon, mutta juonen kannalta keskeisemmäksi muodostuu Hunterin keino. Hunter lähtee etsimään keinoa mustien tuhoamiseen ja varmistaa myös muiden osallistuvan kamppailuun lähettämällä Artjomin hakemaan apua muualta metrosta. Juoni rakentuukin tämän tuhoamisyrityksen varaan, mutta mustien paljastuessa lopussa vihollisten sijaan hyvää tarkoittaviksi olennoiksi käy selväksi, että väkivallalla onnistutaan vain ruokkimaan tuhon kierrettä. Näin Metron dystopian esittämä kritiikki kohdistuu voimakkaimmin siihen, että vieraaseen ja tuntemattomaan suhtaudutaan automaattisesti vihamielisesti ymmärtämisen sijaan.

Artjomin ollessa *Metro 2033* -teosten päähenkilönä edellä käsitellyn yksilötroopin mukaisesti hän muodostuu kertomuksessa merkittäväksi vastavoimaksi dystooppiselle käyttäytymiselle. Lisäksi romaanin päähenkilönä ja videopelin ohjattavana hahmona hän on merkittävä samaistumisen kohde. Näin Artjomin oma suhde kritiikin kohteeseen, väkivaltaiseen toimintaan, muodostuu keskeiseksi, ja hahmon osallistuminen tähän maailmalle ominaiseen toimintaan on hyvin erilaista romaanissa ja videopelissä. Romaanin Artjom ei käytä matkansa aikana paljonkaan asettaan, ja hänen väkivaltaisuudelleen näyttäisi aina löytyvän jokin pakottava syy. Esimerkiksi hänen saapuessaan natsien hallitseman aseman portille, hänen mukanaan matkaa myös vanha mies, Mihail Porfirjevitš, joka on aiemmin keskustellut Artjomin kanssa pitkään ja kertoillut hänelle erilaisia juttuja metrosta ja entisestä elämästä. Mihaililla on mukanaan myös kehitysvammainen poika, ja natsien asemalla päivystävä vartija suostuu päästämään Artjomin eteenpäin, mutta suhtautuu vanhukseen ja poikaan julmasti. Artjomissa herää halu suojella ystäviään, mikä johtaa vartijan ampumiseen. Tässä tilanteessa Artjom ei käytä asetta selvitäkseen itse, vaan hän pikemminkin joutuu itse pulaan suojellessaan muita. Myöhemmin esimerkiksi Artjomin kohtaaminen matokansan kanssa päättyy väkivaltaiseen yhteenottoon, mutta Artjom on itse ensin yrittänyt rauhanomaisemmin järkeillä itsensä pois vaikeasta tilanteesta.

Aseen käyttö ei ole romaanin Artjomin ensimmäinen vaihtoehto, mutta pelin Artjom on puolestaan pakotettu jatkuvaan ampumiseen matkansa aikana. Suurimman osan peliajasta pelaaja katselee päähenkilön käsiä pitelemässä asetta valmiina. Ammuksia upotetaan paljon erilaisiin pelaajahahmon kimppuun hyökkääviin hirviöihin, mutta metrossa edetäkseen on päästävä myös vihamielisten ihmisten ohi. Paikoin pelaajasta itsestään tulee pimeydessä vaaniva uhka – toisin sanottuna erityisesti romaanin maailmassa esitelty keskeinen pelon lähde. Yksi taktiikka etenemiselle joissakin ihmisvihollisia sisältävissä kentissä on sammuttaa lamppuja, minkä ansiosta pelaaja voi edetä pimeyden turvin huomaamattomasti ja mahdollisesti samalla eliminoida vihollisia hiljaisella aseella, kuten heittoveitsellä tai vaimentimella varustetulla tuliaseella. Tällä tavalla ei hiivitä mutanttien ohi, vaan hiiviskelymekaniikkaa hyödynnetään lähinnä kentissä, joissa viholliset ovat ihmisiä. Pelaaja joutuu siis toisintamaan dystooppista käyttäytymistä päästäkseen pelissä eteenpäin: ensinnäkin hänen on ammuttava tiensä läpi metrotunneleiden ja toiseksi hänen on välillä helpointa edetä muuttumalla itse tuntemattomaksi uhaksi.

Toisaalta myös pelin Artjomin käytös on ymmärrettävissä samassa mielessä pakolliseksi reagoimiseksi kuin romaanin päähenkilön: molemmat hahmot vastaavat

väkivallalla uhkaan kun se on tarpeellista. Pelin maailmasta on vain tehty väkivaltaisempi ja vaarallisempi paikka kuin romaanin maailmasta. Romaanissa esimerkiksi kuvataan, miten Artjom joutuu melkein fasistien teloittamaksi, mutta natseja vastaan hyökännyt pieni kommunistien iskujoukko pelastaa hänet viime hetkellä. Videopelissä ei ole vain pientä iskujoukkoa tunkeutumassa vihollisalueelle, vaan fasistit ja kommunistit ovat avoimessa sotatilassa, ja Artjomin pitää hiipiä rintamalinjan läpi. Lisäksi erilaisia mutantteja vaanii metrotunneleissa ja maanpinnalla huomattavasti enemmän kuin romaanin maailmassa. Metron maailma on siis täytynyt adaptaatioprosessissa muuntaa aiempaa äärimmäisemmäksi, jotta siinä riittäisi toimintaa FPS-genren pelien tyylistä pelaamista varten.

FPS-genre vaikuttaa muutenkin hyvin paljon siihen, miten väkivaltakritiikkiä pystytään tuottamaan *Metro 2033* -videopelissä. Alkuperäinen romaani asettaa kritiikin kohteeksi juuri väkivaltaisen suhtautumisen ongelmiin, eikä videopeli tarjoa sille vaihtoehtoista kritiikin kohdetta vaan juonensa kautta adaptoi saman kritiikin myös peliin. Jonkin ongelmakohdan kritisoiminen on dystopiagenren ominaispiirre, mutta *Metro 2033* -teosten kritiikin kohde näyttäisi olevan ristiriidassa videopelin toisen genren, FPS:n kanssa. Tämä näkyy jo genren nimityksessä: first person shooter tai suomalaisittain ensimmäisen persoonan räiskintä sisältää jo väkivallan oletuksen, mikä ei puolestaan välttämättä sovi yhteen sen kanssa, että tarkoituksena on juuri kritisoida sellaista toimintaa. Lisäksi FPS-genren peleille on tyypillistä, että väkivalta esitetään eräänlaisten suodattimien läpi, jolloin väkivallasta tulee hyväksyttävämpää: esimerkiksi pelaajan huonosti tähdätyt luodit eivät osu ystävällisiin pelihahmoihin, pelaajahahmo ei pysty selittelemään käytöksensä syitä ja väkivallalle on harvoin olemassa vaihtoehtoisia pelimekaniikkoja, jolloin väkivaltaisuus näyttäytyy ainoana oikeana ratkaisuna konfliktitilanteisiin (Pötzsch 2017, 159–161). Nämä suodattimet esiintyvät myös *Metro 2033* -videopelissä, jolloin väkivalta esiintyy luonnollisena osana pelikokemusta.

Yksi *Metro 2033* -pelin väkivaltasuodattimista liittyy hiljaiseen päähenkilöön. Artjomin fokalisaatio on romaanissa hyvin vahvaa, ja hän pohtii paljon metroa ja sen sisäistä järjestystä. Pelin Artjomin ajattelu on kuitenkin ulkoistettu pelaajalle itselleen. Artjomin ajatuksia ei kuulla, eikä hän puhu niitä ääneen muille hahmoille. Tosin muutaman luvun aloittavassa latausruudussa vanhan Artjomin kertojaääni miettii tekojaan ja kokemuksiaan myös kriittisesti ja tunteellisesti – vaikkakin aina lyhyesti. Esimerkiksi Bridge-niminen luku seuraa kohtausta, jossa Artjom on kulkenut rikollisten hallussapitämän alueen läpi ja joutunut ensimmäistä kertaa tilanteeseen, jossa hänen täytyy tappaa ihmisiä tai he tappavat hänet. Bridge-luvun introssa Artjom pohtii: ”I had expected mutants and monsters...but how many more of my "fellow

humans" would try to kill me before I reached the Polis?” Maailma, jossa ihmiset käyttäytyvät väkivaltaisesti toisiaan kohtaan, on pelin Artjomille uusi ja järkyttävä. Muuten tällaista pohdintaa ei pelaajalle kuitenkaan tuoda esiin, joten väkivaltaisen toiminnan käsittely jätetään pitkälti pelaajan omalle vastuulle. Pelillisesti väkivalta näyttäytyy lähinnä hyödyllisenä: se auttaa pelaajaa liikkumaan eteenpäin. Pelaajaan itseensä kohdistettu väkivalta tietenkin vaikeuttaa etenemistä ja saa maailman tuntumaan vaaralliselta, mutta toisiin kohdistetusta väkivallassa on myös etunsa. Pelimaailmasta löytyy paljon ruumiita, ja tällaisen kohtaaminen tarkoittaa sitä, että pelaaja pystyy keräämään ruumiin luo jääneet aseet, luodit ja muut kulutettavat tarvikkeet. Tämä näkyy kuvassa 5, jossa pelaaja kohtaa ruumiin pelikentässä – hyödykkeet (esimerkiksi ase) ruumiin ympärillä ja rintataskussa ovat väriltään ympäristöään kirkkaampia ja lisäksi vilkkuvat, jolloin huomio ei kiinnity niinkään ruumiiseen itseensä vaan sen tarjoamiin resursseihin. Pelillisesti väkivallan erilaisten ilmentymien kohtaaminen tarkoittaa siis ennemminkin jännittävää toimintaa ja selviytymistä tukevia hyödykkeitä kuin julmaa maailmaa.

Kuva 5: Iloinen kohtaaminen ruumiin kanssa (4A Games)

Väkivaltaisuudelle tarjotaan teoksissa myös vaihtoehtoja. Romaanissa erilaisuuden ymmärtäminen nousee pelkoa vastustavaksi voimaksi, ja tämä konkretisoituu toistuvana silmiin katsomisen motiivina. Aivan kertomuksen alussa, kun miehet istuvat vartiossa syvällä tunnelissa, he kuulevat epäilyttävää ääntelyä pimeydessä. Tunnelin odottamatonta ääntelijää

odotetaan aseet valmiina, mutta uhka paljastuukin vaarattomaksi koiranpennuksi. Artjomin vartiotoveri Pjotr Andrejevitš suhtautuu nuotion luo tuotuun koiraan pelkkänä kirppukasana, mutta eläimen silmiin katsominen muuttaa miehen mielen:

> – Katso sitä silmiin, Andreits! Nuo silmät eivät voi valehdella!
> Pjotr Andrejevits katsoi pentua epäluuloisesti. Sen silmät, vaikkakin pelokkaat, olivat eittämättä rehelliset. Ja Pjotr Andrejevits suli. (Metro, 33.)

Silmiin katsomisen tärkeys toistuu myöhemmin, kun Artjom nousee muutaman sotilaan kanssa maanpinnalle etsimään myyttistä kirjaa Moskovan kirjastosta. Kirjastoa asuttavat omanlaisensa mutantit, kirjastonhoitajiksi kutsutut gorillamaiset oliot. Omalaatuisin piirre niissä on, että ne jähmettyvät paikalleen eivätkä enää ole välitön uhka, kun niitä katsotaan silmiin. Artjom päätyy vastakkain tällaisen otuksen kanssa ja pelostaan huolimatta kykenee näkemään sen silmissä jotain inhimillistä. Näin hän liikkuu lähemmäs ihmisestä ja tavallisesta eläimistä poikkeavien olentojen ymmärtämistä. Samoin mustien todellisen luonteen hän ymmärtää vasta, kun onnistuu yhdessä mustien toistuvasti lähettämistä unikuvista katsomaan kohtaamaansa olentoa suoraan silmiin.

Kirjastonhoitajat on tuotu myös peliin uniikkeina vihollisina. Artjom on muutaman sotilaan kanssa kirjastossa – tässä tapauksessa etsimässä kirjan sijaan salaisen metrorakennelman karttaa – ja häntä opastava sotilas Miller antaa ohjeita kirjastonhoitajien kanssa toimimiseen: ”If you meet one [--] don’t fight it--but don’t run from it either. The beasts won’t attack if you look them in the eye. Remember-- never let them out of your sight. [--] And if you shoot--well, look or don’t look, you won’t see anything ever again.” Pelaaja voi Library-nimisessä luvussa selviytyä vihollisista hyvin eri tavalla kuin pelin muissa kohtauksissa, sillä kirjastonhoitajien katsominen on tuotu mukaan omaksi pelimekaniikakseen. Pelaaja voi jatkaa aiemmin omaksuttua taktiikkaa ja tappaa hänen kimppuunsa käyvät kirjastonhoitajat luotisateella. Millerin ohjeistus kuitenkin ehdottaa ja kannustaa rauhanomaisempaan lähestymistapaa, joka esiintyy ohjeessa ampumista varmempana selviytymiskeinona. Pelaaja voi siis pitää ohjaamansa hahmon katseen kohdistettuna kirjastonhoitajaan sellaisen kohdatessaan ja säästää näin ammuksiaan. Jos pelaaja ei käyttäydy uhkaavasti tai käännä selkäänsä viholliselle, se kääntyy ja menee pois. Artjomin ei kuitenkaan välitetä kokevan samanlaista ymmärtämisen kokemusta kuin kirjassa, eikä pelaaja välttämättä edes valitse rauhanomaisempaa tapaa selvitä kirjastosta hengissä. Vastaavaa väkivallatonta selviytymistapaa ei pelaajalle juuri tarjota muissa pelin kohtauksissa, vaan taistelumekaniikka nojaa ampumiseen.

Vaikka peli pakottaakin pelaajan usein ampumaan ensimmäisenä ratkaisuna, on peliin istuettu myös moraalipisteitä (*moral points*) kerryttävä pelimekaniikka, joka mahdollisesti vaikuttaa pelaajan toimintaan. Nämä pisteet eivät näy pelaajalle, mutta niitä voi kerryttää ja menettää monissa kohdissa peliä. Usein niitä saa esimerkiksi valitsemalla kentissä toimintatavan, joka ei tuota niin paljon ruumiita, tai kuuntelemalla muiden pelihahmojen juttuja rauhallisissa kohtauksissa metroasemilla. Esimerkiksi Front Line -nimisessä luvussa pelaajan täytyy hiipiä fasistien kanssa sotivien kommunistien muodostaman etulinjan läpi, ja kentän aikana pelaaja voi useammassakin kohdassa ansaita moraalipisteitä pienillä toimilla. Yhden pisteen saa esimerkiksi siitä, että jää piiloon kuuntelemaan kommunistijohtajan joukoilleen pitämää kannustuspuhetta, kun taas toisen pisteen voi ansaita eliminoimalla kaksi sotilasta, joiden puheista voi päätellä, että he ovat juuri teloittamassa loikkariksi epäiltyä miestä.

Moraalipisteitä voi siis kerätä niin sanotuista hyvistä teoista, kuten loikkarin pelastaminen teloitukselta, tai ennemminkin maailmaan tutustumisesta, kuten kommunistijohtajan puheen kuuntelemisesta. Moraalipisteiden kertymisen ainoa seuraus tosin on, että pelaaja pystyy valitsemaan kahdesta vaihtoehtoisesta lopusta, kun taas liian vähän pisteitä kerryttäneelle pelaajalle on tarjolla vain yksi loppu. Nämä näkymättömät pisteet eivät siis välttämättä pysty vaikuttamaan vahvasti pelaajan moraaliseen toimintaan. Lisäksi monet teot eivät mahdollista pelaajan omaa valintaa. Esimerkiksi Child-nimisessä luvussa videopelin Artjom kohtaa perheestään eksyneen lapsen. Lapsen auttaminen takaisin perheensä luo on vahvasti moraalinen valinta, sillä lapsen kantaminen reppuselässä vaikeuttaa Artjomin liikkumista. Auttamatta jättäminen ei kuitenkaan ole vaihtoehto, vaan peliin on käsikirjoitettu vain yksi tarinalinja. Näin jotkin moraaliset valinnat eivät edes kosketa pelaajaa itseään, eikä hänen itse valitsemallaan toiminnalla ole juonen kannalta suurta merkitystä kuin vasta aivan lopussa.

Romaanissa Artjomin oma pohdinta tuottaa kritiikkiä maailman väkivaltaa kohtaan, mutta videopelissä hyödynnetään kahta vastakkaista näkemystä edustavaa hahmoa pelaajan ajatusten ohjailussa. Edellä käsitelty sotilas Millerin ohjeistus kirjastonhoitajista on hyvä esimerkki siitä, miten videopelissä vaikutetaan pelaajan toimintaan: suorien käskyjen ja pakotetun toiminnan sijaan joku pelihahmoista voi antaa vinkkejä hyvästä toiminnasta. Erityisesti pelin lopussa pelaajan moraalinen tai epämoraalinen tapa toimia henkilöityy Haaniin (pelissä litteroitu Khan) ja Hunteriin, ja tätä lopun vastakkainasettelua käsittelen tarkemmin seuraavassa alaluvussa. Hunter on sotilas, ja hän tekee kaikkensa pelastaakseen ihmiskunnan

tuholta. Haan on puolestaan mystisempi hahmo, joka pelastaa Artjomin kauppias Bourbonin kuollessa rikollisten tukikohdassa. Vaikka kumpikaan ei ole jatkuvasti läsnä pelissä, ovat molemmat selvästi opastajahahmoja: Hunter laittaa Artjomin tehtävän alulle ja Haan puolestaan kulkee jonkin matkaa Artjomin mukana ja esittää vahvasti oman, filosofisen näkemyksensä metrosta.

Hunterin suhtautuminen mustiin asettaa pelin päätavoitteen eli tuntemattoman uhan tuhoamisen. Haan kuitenkin herättää Artjomia, ja sitä kauttaa pelaajaa, ajattelemaan, että on olemassa myös toisenlainen suhtautumistapa. Haan on esimerkiksi läsnä ensimmäisellä kerralla, kun pelaaja kohtaa metrotunneleissa vaeltavan mystiseksi jäävän valoilmiön, *anomalyn*, joka on vaarallinen pelaajalle itselleen ja hänen vihollisilleen. Haan suhtautuu valoilmiön aiheuttamaan kuolemanvaaraan yllättävän harmonisesti: ”Wicked phenomenon, yes? But, you know, it’s not any more ”evil” than say… fire. It all depends on your point of view. Try to get a better understanding of things before you make your judgement.” Haanin puhe vastaa romaanissa esitettyä vaihtoehtoista suhtautumista tuntemattomaan uhkaan, ymmärryksen saavuttamista.

Sekä romaanin että videopelin maailmat kärsivät siitä, että pelko aiheuttaa automaattisena vastareaktiona väkivallan. *Metro 2033* -romaani pystyy hyödyntämään päähenkilön omaa toimintaa ja sisäisiä ajatuksia tuodessaan esiin, että toimintamahdollisuuksia on muitakin. Videopeli puolestaan joutuu palvelemaan myös toista genreään ja antamaan sen konventioiden mukaisesti pelaajan yleisimmäksi selviytymismahdollisuudeksi aseen käytön. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei pelaajaa myös pyrittäisi joissakin tilanteissa ohjaamaan toisenlaiseen käytökseen ja ajattelutapaan. Molemmissa tapauksissa väkivaltakritiikki kuitenkin konkretisoituu kertomuksen lopussa, kun mustien todellinen luonne paljastuu.

3.3.3 Haarautuva ja haarautumaton loppu

Klassiset dystopiat, kuten Orwellin *1984* ja Huxleyn *Brave New World*, päättyvät siihen, että yhteiskuntaa vastaan noussut päähenkilö päätyy lopulta autoritaarisen yhteiskunnan murskaamaksi. Näillä maailmoilla ei ole enää mahdollisuutta kehittyä joksikin paremmaksi, mutta myöhemmin kehittyneissä kriittisissä dystopioissa kehitysmahdollisuus jää kuitenkin avoimeksi – niiden voidaan toisin sanottuna ajatella säilyttävän utopian siemenen. (Baccolini & Moylan 2003, 7; Gottlieb 2001, 4.) Dystopiakertomuksen loppu paljastaa siis paljon maailman

luonteesta: siihen kulminoituu, onko kaikki toivo lopulta hävinnyt vai voiko tietynlainen toiminta tarjota vielä mahdollisuuden johonkin parempaan.

Metro 2033 -teosten kertomukset loppuvat tilanteeseen, jossa Artjom on tovereineen valmiina tuhoamaan mustat löydettyään kätketyn ohjusten säilytys- ja laukaisupaikan. Artjomin täytyy kiivetä parin sotilaan kanssa korkeaan torniin lähellä mustien pesää, jotta he voisivat välittää koordinaatit niille, jotka ovat ohjustukikohdassa valmiina toteuttamaan laukaisun. Sekä romaanin että pelin Artjom ilmaisevat epäileviä tunteita ennen tätä loppukohtausta. Epäilyjen kohteella on kuitenkin selvä ero: romaanin nykyhetken Artjomin mielessä käy, onko maailma ylipäätään pelastamisen arvoinen, kun taas videopelin tulevaisuuden Artjomin kertojaääni pohtii tekemänsä ratkaisun oikeutusta. Videopelin aloittava prologiluku on välähdys kertomuksen lopusta, ja Artjom pohtii, pystyisikö sittenkään suoriutumaan tehtävästä, jota varten on kulkenut pitkän matkan: ”Our journey was nearly at the end. But would I have the courage...the will to see it through?” Jälleen juuri ennen viimeistä lukua olevan Separation-alaluvun latausruudussa Artjom miettii sen hetkistä suunnitelmaa suhteessa vanhan maailman toimintaan: ”But I was filled with doubt. We had already scorched the Earth once. Now, the fire was in my hands, and I had to carry it through.”

Videopelin kertojaäänen erottaa romaanin Artjomista se, että pelin kertoja on jo kokenut kaiken ja kertoo tapahtumista takautuvasti. Hän pystyy paremmin arvioimaan tekojensa seurauksia ja kyseenalaistamaan ne. Sen sijaan romaanissa Artjom ei niinkään pohdi sitä, onko hänen tekonsa oikeutettua. Lähellä loppua hän alkaa pikemminkin epäillä, onko pelastusyrityksessä mitään mieltä. Artjom on matkansa aikana ehtinyt nähdä metrossa monenlaista vääryyttä ja epäinhimillisyyttä, mutta pysähtyessään Majakovskaja-asemalla ennen maan pinnalle nousua hän järkyttyy pahasti. Hän kohtaa köyhän äidin ja pienen pojan kauppateltassa. Nämä onnistuvat herättämään Artjomissa sääliä, ja hän tarjoaa heille rahana toimivia ammuksia. Nainen erehtyy luulemaan almua yritykseksi ostaa seksiä hänen poikansa kanssa ja ilmoittaa, ettei todellakaan antaisi rahan takia poikaansa miehen käytettäväksi. Raivopuuskan jälkeen nainen kuitenkin rauhoittuu ja sanoo: ”Hyvä on, kaksikymmentä patruunaa puolesta tunnista.” (Metro, 544.) Tämä herättää vahvaa oksetusta Artjomissa, joka alkaa pohtia metrotunneleiden elämän likaista puolta: ”Mikä tällaisen elämän tarkoitus muka on? Minkä tähden siitä pidetään kiinni, siedetään kaikkea tätä saastaa ja kurjuutta, myydään omia lapsia, syödään sammalta…” (Metro, 545.) Artjomin seurassa oleva sotilas onnistuu kuitenkin herättämään Artjomin taistelutahdon uudestaan.

Romaanin Artjom on hetken aikaa jo valmis luovuttamaan, mutta hän onnistuu kuitenkin löytämään jälleen merkitystä tehtävästään. Nousu torniin lähettämään koordinaatit ohjusten laukaisua varten on raskas, mutta Artjom löytää sisua ajatellessaan, minkä kaiken vuoksi hän on torniin nousemassa:

> Jotta VDNH:lla ja muualla voitaisiin kasvattaa sieniä ja sikoja, jotta hänen isäpuolensa ja Zhenkan perhe saisivat elää siellä rauhassa [--] Jotta fasistit voisivat rakentaa valtakuntaansa, ottaa vangiksi rotuvihollisia ja kiduttaa heitä kuoliaaksi, jotta Madon kansa voisi kaapata vieraita lapsia ja syödä aikuisia ja jotta naiset Majakovskajalla ja muualla voisivat käydä kauppaa pienillä pojillaan ja ansaita siten leivän itselleen ja pojilleen. [--] jotta jokainen voisi uskoa omaan paratiisiinsa ja omaan helvettiinsä. (Metro, 583.)

Artjom näkee metrossa ja sen asukkaissa sekä hyvää että pahaa. Lopputaistelussaan hän onnistuu löytämään tästä dualismista jotain hyvää ja taistelemisen arvoista. Kuitenkin sillä hetkellä, kun tornissa oleva joukkio saa vahvistuksen ohjusten lähettämisestä, mustat ottavat yhteyden Artjomiin. Mustat ovat onnistuneet heikosti viestimään Artjomille unien välityksellä ennenkin, mutta tällä kertaa niiden tuottama näky pimeästä tunnelista on edellisiä vahvempi. Näyssä Artjom kohtaa mustan, ja toisin kuin edellisissä näyissään hän rohkaistuu katsomaan sitä silmiin. Tällöin Artjom onnistuu näkemään maailman mustien silmin ja ymmärtämään, miten väärin mustien käytös on ymmärretty:

> Hän näki ihmiset mustien silmin: vihaisina, maan alle ahdistettuina, likaisina epäsikiöinä, jotka puolustautuivat tulella ja lyijyllä ja tuhosivat rauhanneuvottelijat [--]. Artjom tunsi niiden kasvavan epätoivon sen vuoksi, ettei yhteyden muodostaminen ja yhteisymmärryksen saavuttaminen onnistunut: siksi, että syvällä maanalaisissa tunneleissa asui järjettömiä, raivokkaita olentoja, jotka olivat tuhonneet maailmansa, jatkoivat keskinäistä rähinöimistään ja kuolisivat pian pois, jos eivät oppisi käyttäytymään toisin. (Metro, 587.)

> Yhdessä – yhdistämällä ihmisten tiedot tietotekniikasta ja myrkytetyn maailman historiasta sekä mustien kyvyt puolustautua sen uhkia vastaan – he voisivat saattaa ihmiskunnan uudelle tasolle, ja paikalleen pysähtynyt Maa narahtaisi ja jatkaisi akselinsa ympäri pyörimistä. (Metro, 588.)

Näyn loputtua Artjom näkee mustat tornin alapuolella odottamassa ja aistii niiden riemun, kun ne ovat viimein onnistuneet välittämään todelliset tarkoituksensa ihmiselle. Mustien esittämä kuva uudesta maailmasta on vastakkain Artjomin juuri hyväksymän dualistisen metron kanssa. Artjom on vasta äskettäin ollut valmis puolustamaan metrossa vallitsevaa pysähtynyttä tilaa, johon kuuluu paljon pahuutta ja vääryyttä. Jos hän olisi kuitenkin toiminut toisin, hän olisi voinut saavuttaa jotain parempaa. Artjomissa syntyvä hetkellinen toivo ohjusiskun pysäyttämisestä on kuitenkin turhaa, ja mustien pesä heidän allaan muuttuu liekkimereksi.

Romaanin Artjom ei varsinaisesti tule klassisten dystopioiden päähenkilöiden tapaan yhteiskunnan murskaamaksi: hän jää henkiin ja lähtee lopussa takaisin kohti vanhaa elämäänsä. Loppu kuitenkin noudattelee toista klassisen dystopian ajatusta eli sitä, että muuhun ei enää ole paluuta, kun totalitaristinen yhteiskuntajärjestys on kerran saavutettu (Gottlieb 2001, 4). Metron tapauksessa ei ole kyse totalitaristisesta hallinnosta, vaan ihmiskunnan ymmärtämättömyydestä ja toiseuden torjumisesta. Ihmisen ja toisen lajin vastakkainasettelu tällä tavalla ei ole dystopialle uutta, ja yksi tähän liittyvä piirre on, että epäinhimillisiä ja raakoja tekoja päätyvät tekemään juuri ne, jotka pitävät voimakkaimmin kiinni ihmisen identiteetistään (Jacobs 2003). Tämä pätee myös Metron maailmassa, jossa Artjom lähtee mieluummin seuraamaan ihmisyyden puolesta taistelevaa Hunteria sen sijaan, että kuuntelisi raa'at tosiasiat tunnustavaa isäpuoltaan. Väkivallan kierre jatkuu, eivätkä ihmiset pysty kehittymään eteenpäin tilanteesta, jossa uhkiin vastataan äärimmäisillä keinoilla.

Lineaarisesti etenevällä, perinteisellä romaanilla on vain yksi loppu. Videopelissä esiintyville dystopioille tuo kuitenkin oman lisänsä se, että videopelien tarinoilla on usein tapana haarautua erilaisiin suuntiin: riippuen pelaajan toiminnasta pelin aikana, dystopiatarinaan voidaan tarjota kaksi vaihtoehtoista loppua, joista toinen on todennäköisesti ”hyvä” ja toinen ”paha” (ks. esim. Aldred & Greenspan 2011, 485–486). *Metro 2033* -videopeli hyödyntää kerronnassaan tätä mahdollisuutta, ja pelin moraalipistejärjestelmän tarkoituksena on tarjota pelaajalle vaihtoehtoinen tapa lopettaa peli, jos hän on tehnyt moraalisesti hyviksi katsottuja valintoja pelin edetessä.

Videopelin niin sanottu vakioloppu – eli se, joka näytetään, jos pelaajalla ei ole tarpeeksi moraalipisteitä ja jonka hän voi toisessa tapauksessa myös valita – noudattaa alkuperäisteoksen lopetusta. Lopussa pelaaja ohjaa Artjomin tornin huipulle ja kohdistaa ohjuksia ohjaavan laitteen osoittamaan kohti mustien pesää. Tämän jälkeen mustat tuottavat hänelle näyn, kuten romaaninkin Artjomille. Videopelissä näky on kuitenkin mystisempi. Aluksi Artjom näkee väläyksen raunioituneesta maisemasta, jonka horisonttia hallitsee atomipommista lähtevä sienipilvi. Tämän kuvan aikana kuuluu mustien kuisketta: ”they always do...they never change...” Romaanin Artjom kokee hyvin selkeän ymmärtämisen hetken, kun mustat viestivät hänelle todellisen luontonsa. Videopelissä mustien kuiske on kuitenkin yhtä katkonaista kuin Artjomin kokemissa näyissä aiemmin pelissä. Ydintuhon näyttävästä välähdyksestä peli siirtyy outoon tunneliin, jossa pelaajan täytyy ohjata Artjomia vältellen reunojen yli putoamista ja tunnelissa vaanivia mustia. Tunneli seinineen ja lattioineen on jatkuvassa muutoksessa, ja mustat ilmestyvät yllättäen pakottaen pelaajan muuttamaan

kulkusuuntaansa – epäonnistuminen etenemisessä johtaa pelaajahahmon putoamiseen tornista. Etenemisen aikana kuuluu muutamia erilaisia mustien lyhyitä kuiskauksia, kuten ”Surrender!” ja ”Destroy him”. Kuiskeet kuulostavat pääasiassa vihamielisiltä ja on selvää, että mustat yrittävät estää Artjomia tuhoamasta niiden pesää.

Tunnelin lopussa Hunterin hahmo ilmestyy Artjomille ja heittää aseen tämän jalkoihin sanoen: ”If it’s hostile, you kill it”. Kääntyessään toiseen suuntaan ase kädessään pelaaja näkee lähestyvän mustan. Hän ei voi enää paeta toiseen suuntaan, joten todennäköisesti pelaaja päätyy ampumaan kohti mustaa Hunterin antamalla aseella. Mustan kukistaminen vaatii muutamia luoteja, joiden välissä musta vaatii Artjomilta selitystä sille, miksi kaikki täytyy tappaa. Mustan lyyhistyttyä outo näky loppuu ja Artjom on jälleen tornissa. Kohta ohjukset laukaistaan ja loppuanimaatio alkaa.

Toinen loppuvaihtoehto ei alultaan eroa edellisestä. Pelaaja joutuu ohjaamaan Artjomia saman, kryptisen näyn läpi. Kuitenkin Artjomin herätessä tästä näystä ja kompuroidessa seisomaan kuuluu lainaus toiselta pelin hahmoista. Artjom on kohdannut Haanin alkupuoliskon jälkeen toista kertaa ennen viimeiseen taisteluun lähtemistä. Kohtaamisen aikana Haan on ilmaissut kantansa maailmassa sillä hetkellä vallitsevaa toimintamallia kohtaan, ja herätessään mustien näyn jälkeen tornissa Artjom kuulee jälleen Haanin sanat: ”You reap what you sow, Artyom: force answers force, war breeds war, and death only brings death. To break this vicious circle one must do more than act without any thought or doubt.”

Vakiolopussa pelaaja ei kuule lainausta Haanin puheesta, eikä hänellä ole enää mitään tehtävää näyn päätyttyä. Vaihtoehtoisessa lopussa Haanin sanat kuitenkin vihjaavat väkivallattoman ratkaisun olemassaoloon. Pelaaja näkee edessään lyhistyneen mustan, joka yrittää viimeisillä voimillaan estää ohjuksia ohjaavan laitteen toiminnan. Yritys kuitenkin epäonnistuu ja musta kuolee. Yhdessä Haanin sanojen kanssa tämän on tarkoitus osoittaa pelaajalle, että ohjukset ovat vielä pysäytettävissä. Tämä vaihtoehtoinen lopetus antaa pelaajalle siis kaksi toimintamahdollisuutta: ohjusten lähtölaskennan aikana pelaajalla on mahdollisuus ampua ohjuslähetin alas, mitä seuraa oma loppuanimaationsa, tai hän voi antaa mustien tuhoutua, minkä jälkeen näytetään vakiolopun loppuanimaatio.

Loppuanimaatiot on tehty toistensa vastapariksi (ks. kuvat 6 ja 7). Molemmissa kameran kulma siirtyy – koko pelin aikana toista kertaa[11] – Artjomin katseesta kuvaamaan

11 Kameran kulma siirtyy kerran aikaisemmin kolmanteen persoonaan Black Station -luvun alussa. Lyhyessä animaatiossa Artjom astelee asemalle, jossa hänen on ollut määrä tavata Ulman-nimisen sotilaan kanssa. Tässä kohtauksessa Artjom olisi todennäköisesti tullut vartiossa seisovan miehen ampumaksi, ellei Ulman olisi tappannut vartiomiestä takaapäin. Videopelin redux-versiossa kohtaus on muutettu niin, ettei kameran kulma siirry pois ensimmäisestä persoonasta.

Artjomia ulkoapäin. Tällainen siirtymä ensimmäisen persoonan näkökulmasta kolmanteen voi peleissä kuvata sitä, miten pelaaja menettää kontrollin hahmostaan (Arjoranta 2017, 705). Näin se alleviivaa *Metro 2033* -videopelissä, että pelaaja on tehnyt maailmassa minkä voi eikä pysty enää vaikuttamaan lopputulokseen. Kamera kuvaa Artjomin lisäksi, mitä hänen alapuolellaan tornin juurella tapahtuu. Vakiolopun animaatiossa nähdään ohjusten iskut, kun taas vaihtoehtoisessa lopussa musta katsoo ylöspäin kohti pelaajahahmoa. Loppujen vastakkaisuutta korostetaan pienillä, rinnakkaisilla piirteillä. Vakiolopussa tornin alapuolella ohjusten synnyttämä tulimeri luo pelimaailmaan oranssin valon hohdetta; vaihtoehtoisessa lopussa samankaltainen, vaikkakin pienempi, hohde syntyy horisontissa nousevasta auringosta. Myös taustamusiikit ovat erilaiset: vaihtoehtoista loppua siivittää harmonisempi musiikki kun taas vakiolopun taustalla on raskaampi kappale. Näin loppujen visuaaliset ja auditiiviset piirteet ovat keskenään vastakkaiset, mikä antaa vihjeitä siitä, kumpi loppu on sotainen ja kumpi toivontäytteinen.

Kuva 6: Artjom istuu katsomaan tuhoa (4A Games)

Kuva 7: Vaihtoehtoinen auringonnousu (4A Games)

Loppuanimaation aikana kuullaan vanhan Artjomin lyhyt loppupuhe, jonka sisältö riippuu siitä, kumpaan loppuun on päädytty. Molemmissa lopuissa Artjom pohtii valintaansa ja aloittaa puheen siteerauksella. Vaihtoehtolopussa hän siteeraa H. G. Wellsia: ”If we don't end wars, wars will end us.” Vakiolopussa hän kertoo siteeraavansa viisasta miestä: ”He who leads a war for the love of his fellow man, will defeat his enemies.” Molemmissa tapauksissa Artjom hakee ulkoiselta auktoriteetilta perustetta päätökselleen – tai pelaajan päätökselle. Kummassakaan puheessa hän ei kuitenkaan ota suoraa kantaa siihen, oliko päätös oikea vai ei. Vaihtoehtolopun puhe ei paljasta, alkoiko ihmisillä harmoninen elämä yhdessä mustien kanssa. Sen voidaan kuitenkin ajatella olevan toiveikas, sillä Artjom viittaa lopuksi tulevaisuuteen: ”And the future – our future – stretches before us like an endless Metro tunnel.” Vakiolopun Artjom kokee lopuksi pienen epäilyksen pistoksen: ”When we burned the Dark Ones from the face of the earth, was something lost as well...?”

Lopputulosten oikeutta ja väärytta ei kummassakaan lopussa suoraan arvioida, vaikkakin vaihtoehtoisen lopun seesteisyys ohjaa pelaajaa ajattelemaan, että se olisi jollakin tavalla parempi vaihtoehto. On kuitenkin huomattava, että videopelissä mustien tarkoitusperät eivät aukea samalla tavalla kuin kirjassa. Ne kyllä välittävät Artjomille esimerkiksi kuvan ydintuhosta ja ilmaisevat sen aikana, että ihminen on kykenemätön muuttamaan toimintaansa – tämä ei kuitenkaan varsinaisesti viittaa yhteistyöhalukkuuteen. Vaihtoehtoisessa lopussa myös

kuullaan juuri ennen loppuanimaatiota, eli sen jälkeen kun pelaaja on tuhonnut ohjuslähettimen tai antanut ohjusten laueta, mustien kuiskaus: ”We want peace.” Vakiolopussa tämä kuiskaus ei kuitenkaan kuulu eikä näin kerro pelaajalle suoraan, että mustat olisivatkin voineet haluta elää yhdessä ihmisten kanssa. *Metro 2033* -videopeli jättää näin enemmän tulkinnan varaa pelaajalle kuin romaanin lukijalle. On siis mielenkiintoista, miten pelaajien keskuudessa vaikuttaa muodostuneen konsensus siitä, että vakioloppu on paha ja vaihtoehtoloppu hyvä: esimerkiksi YouTubeen ladatuissa pelivideoissa loput erotetaan viittaamalla loppuihin adjektiiveilla ”bad” ja ”good”.

Mielestäni loppujen tulkintaan vaikuttaa väistämättä transmediaalinen lähestymistapa. Kertomusta – esiintyi se missä mediumissa tahansa – kulutetaan harvemmin tyhjiössä, vaan sen tulkintaan ja siitä keskusteluun käytetään usein monia eri media-alustoja (ks. Koistinen, Ruotsalainen & Välisalo 2016). Myös *Metro 2033* -videopelin adaptaatioluonne kannustaa tulkitsemaan sitä suhteessa alkuperäisromaaniin[12]. Pelin yhden kerran läpipelaava ei koskaan kohtaa molempia loppuja – eikä pelaaja välttämättä kohtaa molempia, vaikka pelaisi pelin useampaankin kertaan. Näin tieto toisesta lopusta saattaa tulla internetin keskustelupalstoilta, peliä kuvailevilta sivuilta ja YouTuben kaltaisista videopalveluista. Voimakkaimmin tulkintaan vaikuttanee juuri romaanin lopetus, jossa annetaan ymmärtää, että mustien tuhoaminen onkin lopulta virhe.

Näin *Metro 2033* -videopeli tarjoaa omanlaisensa tavan päästä mukaan *Metro 2033* -romaanin maailmaan. Vaikka se pakottaakin pelaajan toisintamaan väkivaltaista käytöstä etenemisessään, se antaa pelaajalle mahdollisuuden vaikuttaa keskeisimpään tapahtumaan eli loppuun. Erityisesti romaanin lopun jo tuntevalle pelaajalle videopeli antaa mahdollisuuden rikkoa dystopia ja muuntaa Metron klassisia dystopioita lähentyvä lopetus enemmän siihen suuntaan, johon kriittiset dystopiat ovat menneet.

Videopelien haarautuvaan narratiiviin liittyy kuitenkin kääntöpuolensa – erityisesti silloin, kun pelissä esiintyvä tarina saa jatkoa. Tarinaa on vaikeaa jatkaa sellaisesta tilanteesta, jossa loput eroavat radikaalisti toisistaan. *Metro 2033* -pelin jatko-osa *Metro: Last Light* (4A Games 2013) jatkaa tarinaa siitä maailmasta, jossa ohjukset ovat tuhonneet mustat. Liitettynä alkuperäisen romaanin lopetukseen tämä tuottaa nopeasti tulkinnan siitä, että *Metro 2033* -videopelin loppu kuuluu kertomussarjan kaanoniin[13] ja vaihtoehtoinen loppu on pelkkä

12 Adaptaatiota tehdään myös näkyväksi sijoittamalla pelimaailmaan viittauksia kirjan olemassa olosta. Esimerkiksi prologiluvun toisen osan alkaessa Artjom herää huoneessa, jonka seinällä on kirjan mainosjuliste.

13 Erityisesti fanit puhuvat usein englannin kielen mukaisesti *canonista*, eli kaanonista, kun puhuvat tarinan ja maailman niistä osista, jotka ovat ”todellinen” osa jotakin fiktiivistä maailmaa (ks. Harvey 2015, 93). Kun jokin tarinakokonaisuus muodostuu monesta osasta, saatetaan jotkin tarinat esimerkiksi leimata pelkiksi

lisäominaisuus. Jos *Metro 2033* -videopeliä tarkastellaan itsenäisen teoksen sijaan osana laajempaa tarinakokonaisuutta, häviää osa vaihtoehtoisen lopun merkityksestä. Vaikka tämän teoksen sisällä pelaaja pääsisikin vaikuttavaksi osaksi maailmaa, hän ei pysty tarinakokonaisuuden mittakaavassa todellisuudessa vaikuttamaan asioihin.

sivutuotteiksi, joilla ei ole todellista vaikutusta kokonaisuuden muihin osiin. Kaanoniin kuuluvat tarinat puolestaan muodostavat tarinamaailman ja antavat todellista tietoa maailmasta ja sen tapahtumista.

4 Päätäntö

Tutkielmassani olen eritellyt ja analysoinut *Metro 2033* -romaanin ja sen videopeliadaptaation dystooppista maailmanrakennusta hyödyntäen Mark J. P. Wolfin (2012) kehittelemää fiktiivisten maailmojen jaottelua eri struktuureihin. Struktuurijako on osoittautunut hyödylliseksi linkiksi kahden hyvin erilaisen mediumin vertailussa: eri struktuurit esiintyvät kummankin mediumin rakentamassa maailmassa, jolloin niitä on helppoa käyttää vertailukohtina. Myös dystopiagenren konventioiden kautta tarkasteltuna struktuurit tarjoavat näkökulmaa siihen, mihin kaikkiin maailman osa-alueisiin dystopia lopulta vaikuttaakaan. Toisaalta struktuurien erittelyssä on helppo sortua lähinnä tiettyjen piirteiden etsimiseen ja niiden listaamiseen sen sijaan, että maailmanrakennustekniikoita tarkasteltaisiin teoksista syvemmin.

Metro 2033 -teoksien analyysissa struktuurijaottelun hyödyntämisen heikkoon kohtaan tuo apua teosten adaptaatiosuhteen huomioiminen. Adaptaatio kiinnittää huomion siihen, miten ja miksi asiat ovat eri tavalla teosten välillä. Eräänlainen mediatietoisuus auttaakin kiinnittämään huomiota siihen, miten eri struktuurit tuodaan romaanissa ja videopelissä esiin.

Vaikka *Metro 2033* -videopeli hyödyntääkin paljon alkuperäisteoksen maailmaa ja monet pelimaailman piirteistä on adaptoitu suoraan, on selvää, että kaksi eri teosta muodostavat kuitenkin kaksi erilaista maailmaa. *Metro 2033* -romaanin maailma sisältää sellaisia lähtökohtia, jotka muodostavat toimivan pohjan videopelille ja sen maailmalle. Mediumista toiseen siirtäminen on kuitenkin tuottanut maailmaan muutoksia, ja tällä on ollut vaikutuksensa myös dystopian ilmenemiseen. Yhtäältä jotkin dystooppisen maailman piirteistä ovat muuttunut konkreettisemmin pelaajan koettaviksi ja joitakin piirteitä on entisestään kärjistetty, mutta toisaalta joitakin puolia on supistettu ja laimennettu videopelin vaatimusten mukaisesti.

Metro 2033 -romaani pystyy esimerkiksi adaptaatioversiotaan paremmin viestimään yksilön kokemuksia maailmasta. Ensimmäisen persoonan näkökulman omaksunut *Metro 2033* -videopeli asettaa pelaajan päähenkilön asemaan, ja näin sille on luonnollista minimoida päähenkilö Artjomin mietteet, kokemukset ja reflektoinnit. Romaanissa juuri Artjomin omat kokemukset kertovat paljon maailman tilasta ja osoittavat esimerkiksi, millainen dystooppinen epätasa-arvoisuus maailmassa vallitsee. Ulkoistamalla päähenkilön ajatukset pelaajalle *Metro 2033* -videopeli luottaa paljon siihen, että pelaaja itse tekee huomioita ja tulkintoja maailmasta.

Pelaajan asettaminen kontrolliin on kuitenkin myös vahvuus. Eriarvoisuuden kokemukset eivät jää pelkästään jonkun toisen selittämiksi, vaan pelaaja voi konkreettisesti kokea maailman dystopiaa esimerkiksi kohtauksissa, joissa pelaajalta viedään kontrolli hahmostaan. Samoin videopelissä hyödynnetty ensimmäisen persoonan näkökulma mahdollistaa vapaan kameran liikuttamisen ja tutkimisen, jolloin maailmasta on nähtävillä kokonaisempi kuva kuin romaanin valikoidut kuvaukset. Visuaalisesti maailman ulkoiset puolet pystytäänkin esittämään eheämpinä ja tehokkaammin kuin sanallisella ilmaisulla: romaani ei jää kuvailemaan jokaista yksityiskohtaa ihmisissä ja heidän elämässään, mutta videopeliin pelattavat alueet on pitänyt rakentaa tarkastelua kestäviksi. Näin visuaalisesti välitettävissä oleva dystopia, kuten maailman harmaus ja ihmisten elämä hökkeleissä, tulee konkreettisesti ja koettavasti esille. Toisaalta taas nämä arkielämän dystooppiset puolet eivät ole pelaajan itsensä koettavissa, vaan hänen toimintansa pelimaailmassa on rajoittunut lähinnä määränpäätä kohti etenemiseen ja sen tiellä olevien esteiden (muun muassa vihollisten) eliminointiin.

Videopeli kuitenkin menettää ison osan esimerkiksi siitä tekstimassasta, jota romaanissa käytetään erilaisten tapahtumien kuvaamiseen. Dystopioille tyypillinen historian merkityksellistäminen näkyy romaanissa usein osina dialogia ja päähenkilön mietteitä. *Metro 2033* -videopelissä toiminta on kuitenkin painottunut nykyhetkeen, ja tällaiset tarinalliset elementit, jotka eivät suoraan tue pääjuonen etenemistä, ovat jääneet vähäisiksi. Vaikka maailma onkin konkreettisemmin pelaajan koettavissa, jää sen dystopia kuitenkin historiattomammaksi ja näin mahdollisesti ohuemmaksi.

Kummankin mediumin hyödyillä ja haitoilla näyttäisi aina olevan oma kääntöpuolensa, jolloin ei voida yksiselitteisesti pitää toista parempana välineenä dystopiamaailman kertomiseen. Mielenkiintoista onkin, miten näitä kahta teosta hyödynnetään yhdessä kokonaiskuvan luomiseksi. *Metro 2033* -videopeli antaa pelaajalle itselleen mahdollisuuden kokea maailma ja myös vaikuttaa siihen jossain määrin, mutta erityisesti alkuperäisromaanin tunteville romaanissa käsitellyt asiat voivat muodostaa tärkeän maailman tulkintakehyksen, joka puolestaan vaikuttaa pelatessa tehtyihin valintoihin. Siitä huolimatta, että teoksissa rakennetaankin omat maailmansa, vaikuttaa alkuperäisteos adaptaatioteoksesta tehtyihin tulkintoihin. Tämä myös vaikuttaa väistämättä siihen, miten valitut kohdeteokset ovat lopulta sopineet tutkimusongelmani ratkaisemiseen. Vaikka *Metro 2033* -teosten avulla voidaankin analysoida, mikä dystooppisen maailman rakentamisessa muuttuu mediumista toiseen siirryttäessä, ei videopelidystopia välttämättä pääse täysiin oikeuksiinsa, kun tarkastellaan

maailmaa ja narratiivia, jotka on alkujaan luotu romaaniformaattia varten. Koska romaania osittain myös hyödynnettäneen videopeliä koskevissa tulkinnoissa, voidaan olettaa, että *Metro 2033* -videopelin maailmasta on saatettu alkujaan luoda ohuempi siitä syystä, että maailmasta enemmän kiinnostunut pelaaja voi ohjautua romaanin luo saamaan syvällisempää tietoa. Näin videopeliin ei ole tarvinnut sisällyttää maailmaa koskevia tarkempia – ja pidempiä – tietoiskuja, jotka saattaisivat kyllästyttää vähemmän kiinnostunutta pelaajaa. Romaani- ja videopelidystopioiden välisiä eroja voisi siis olla vielä hedelmällisempää analysoida vertailemalla keskenään sellaisia teoksia, jotka ovat alkujaankin luotuja juuri tiettyä mediumia varten.

Analyysini perusteella dystopian konventiot näkyvät monissa *Metro 2033* -teosten fiktiivisten maailmojen osissa, mikä tarkoittaa, että dystopia on narratiivin lisäksi selvästi maailmanrakennuksellinen piirre kertomuksessa. Erityisesti dystopian ydinperiaatteet liittyvät Wolfin (2012) erittelemistä struktuureista filosofiaan, maailman sisäisiin toimintaperiaatteisiin. Tämän struktuurin kohdalla maailma ja narratiivi nivoutuvat toisiinsa luoden dystopian: sen kautta voidaan osoittaa, millaisten epätoivottujen lainalaisuuksien mukaan maailma toimii, ja onko maailmalla mahdollisuutta kehittyä vielä parempaan suuntaan. Tässä kohtaa videopelimediumin etuna on sen mahdollisuus asettaa yleisö eli pelaaja toimijaksi, jolloin pelaaja voi itse vaikuttaa lopputulokseen ja mahdollisesti rikkoa dystopiamaailmassa vallitsevat kaavat. Tämä kuitenkin vaatii aktiivista tulkintaa, kun taas romaanissa voidaan päähenkilön sisäisten mietteiden kautta tehokkaasti esittää kritiikkiä maailmaa kohtaan.

Lisäksi videopelin genre voi vaikuttaa negatiivisesti pelaajan toimintamahdollisuuksiin. *Metro 2033* -videopelin FPS-genreen kuuluvat pelimekaniikat pakottavat pelaajan toisintamaan maailmassa edetessään dystooppisia käyttäytymismalleja, mikä on ristiriidassa dystopian välittämän kritiikin kanssa. Tässä huolimatta ensimmäisen persoonan räiskintäpeliä saatetaan pitää juuri sopivana pelimuotona dystopiavideopeleihin (esim. Maziarczyk 2015; myös Nyman & Teten 2015). Dystopian suhde videopelin mekaniikkoihin ja sitä kautta videopeliin valittuun genreen onkin mielenkiintoinen tarkastelukohde – erityisesti kun dystopiat alkavat hiljalleen näkyä enemmän myös videopelien maailmoissa ja tarinoissa.

Vaikka maailman filosofiastruktuuri sopiikin hyvin yhteen dystopian didaktisuuden kanssa, aiheuttavat käsitteet yhdessä myös ongelmia analyysin suhteen. Wolfilla (2012, 192–194) filosofia liittyy tekijän haluun välittää jokin viesti, ja myös didaktiisuuteen sisältyy halu saada joku omaksumaan tiettyjä ajatuksia. Tällaisten puolien analysointi tekstistä saattaa siis helposti tuottaa vain sellaisia tulkintoja, joita teksti itsessään ehdottaa. Näin ollen oma *Metro*

2033 -teoksia koskeva dystopia-analyysini keskittyi dystopiasta lähinnä siihen puoleen, joka teoksissa ikään kuin tietoisesti halutaan välittää, eli kurjuuteen sodan runtelemassa maailmassa, jossa väkivalta johtaa vain syvemmälle ongelmiin. Monen teoksiin perehtyvän mielestä yhtä lailla pelottavaa saattaisi kuitenkin olla se, miten näiden kahden teoksen maailmoissa elävät naiset vaikuttavat suurin osa menettäneen nimensä ja puhekykynsä – ja ilmeisesti myös toimintakykynsä huomioiden sen, miten suuri osa teoksien merkittävistä toimijoista on miehiä. Tällaisten huomioiden nostaminen olisi kuitenkin vaatinut ainakin lievää vastakarvaan lukemista, johon valitsemani analyysiä tukevat käsitteet eivät juurikaan tarjonneet mahdollisuuksia. Ilman jonkinlaista kriittistä käsiteparia Wolfin filosofiastruktuurin ja dystopian didaktisuuden kaltaiset analyysityökalut saattavatkin jättää analyysin ja tulkinnan lähinnä kritiikittömän selostaviksi, eli laimeiksi.

Dystopiagenren tämänhetkinen suosio viittaa siihen, että jokin pahoissa, kurjissa maailmoissa kiehtoo meitä. Erilaisilla mediamuodoilla on myös omanlaisensa kuluttajat, ja genren suosion leviäminen mediarajat ylittävästi on osoitus siitä, ettei genren viehätys rajaudu vain yhteen kapeaan ryhmään. *Metro 2033* -romaanin ja sen videopeliadaptaation väliset erot kuitenkin osoittavat, etteivät geneeriset konventiot pysy täysin samoina kertomuksen hypätessä mediumista toiseen. Vuosisadan vaihtumisen jälkeen luodut erilaiset dystopiateokset tarjoavat mielenkiintoisen tarkastelupinnan siihen, miten alkujaan vahvasti 1900-luvulla kirjallisuuden piirissä syntynyt ja vaikuttanut genre mukautuu – eli adaptoituu – uuteen aikaan ja uuteen mediaan. Vaikka videopelin kaltainen toiminnallinen medium tarjoaakin dystopialle uusia tapoja vaikuttaa yleisöönsä, ei romaanin tarjoama kertomus jää täysin altavastaajaksi, vaan sekä vanhalla että uudella medialla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa esittäessään, mihin tämän hetken virheet voivat maailmamme johtaa.

Lähteet

Kohdeteokset

4A Games (2010) *Metro 2033*. New York: THQ.

Gluhovski, Dmitri (2010) *Metro 2033*. (*Mempo*, 2007.) Suom. Anna Suhonen. Helsinki: Like.

Kirjalliset lähteet

Aldred, Jessica & Greenspan, Brian (2011) ”A Man Chooses, A Slave Obeys: BioShock and the Dystopian Logic of Convergence”. *Games and Culture*, 6(5), s. 479–496.

Ameel, Lieven (2015) ”’It’s six a.m. Do you know where you are?’ Urban Peripherality and the Narrative Framing of Literary Beginnings”. Teoksessa Ameel, L., Finch, J. & Salmela, M. (toim.) *Literature and the Peripheral City*, s. 40–55. New York: Palgrave Macmillan.

Arjoranta, Jonne (2017) ”Narrative Tools for Games. Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games”. *Games and Culture*, 12(7-8), s. 696-717.

Baccolini, Raffaella (2003) "'A useful knowledge of the present is rooted in the past': Memory and Historical Reconciliation in Ursula K. Le Guin's The Telling". Teoksessa Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom (toim.) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, s. 113–134. New York: Routledge.

Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom (2003) "Introduction. Dystopia and Histories". Teoksessa Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom (toim.) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, s. 1-12. New York: Routledge.

Blaim, Artur (2013) ”Hell upon Hill: Reflections on Anti-utopia and Dystopia”. Teoksessa Vieira, Fátima (toim.), *Dystopia(n) matters: on the page, on screen, on stage*, s. 80-91. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

Blaim, Artur & Gruszewska-Blaim, Ludmila (toim.) (2015) *Mediated Utopias: From Literature to Cinema*. Frankfurt: Peter Lang Edition.

Bogost, Ian (2007) *Persuasive game: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Cardwell, Sarah (2002) *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel.* Manchester: Manchester University Press.

Chantsev, Aleksandr (2009) ”The Antiutopia Factory: The Dystopian Discourse in Russian Literature of the Mid-2000s”. *Russian Social Science Review*, 50(4), s. 61–96.

Claeys, Gregory (2013) ”News from Somewhere: Enhanced Sociability and the Composite Definition of Utopia and Dystopia”. History, 98(330), s. 145-173.

Claeys, Gregory (2017) *Dystopia: A Natural History: A study of Modern Despotism, Its Antecedents, and Its Literary Diffractions.* Oxford: Oxford University Press.

Curtis, Claire P. (2010) *Postapocalyptic Fiction and the Social Contract: ”We’ll not go home again”*. Lanham, Md: Lexington Books.

Donawerth, Jane (2003) ”Genre Blending and the Critical Dystopia”. Teoksessa Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom (toim.) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, s. 29–47. New York: Routledge.

Ekman, Stefan & Taylor, Audrey Isabel (2016) ”Notes Toward a Critical Approach to Worlds and World-Building”. *Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, 3(3), s. 7–18.

Gottlieb, Erika (2001) *Dystopian Fiction East and West: Universe of Terror and Trial*. Montreal ; Ithaca, N.Y. : McGill-Queen's University.

Harvey, Colin B. (2015) *Fantastic Transmedia. Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Storyworlds*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Herman, David (2005) ”Storyworld”. Teoksessa Herman, D., Manfred, J. & Ryan, M. (toim.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, s. 569–570. London: Routledge.

Hutcheon, Linda (2013) *A Theory of Adaptation* (2nd edition). New York: Routledge.

Isomaa, Saija (2017) ”Lajitutkimus keskus–periferia-mallin äärellä. Yhden sukupuolen dystopia kirjallisen periferian lajina”. Teoksessa Polvinen, M., Salenius, M. & Sklar, H. (toim.) *Mielikuvituksen maailmat. Tieteidenvälisiä tutkimuksia kirjallisuudesta*, 62–86. Turku: Eetos.

Isomaa, Saija & Lahtinen, Toni (toim.) (2017) *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Joutsen erikoisjulkaisuja 2. Helsingin yliopisto. Saatavilla: *http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201705156413* [viitattu 20.8.2018]

Jacobs, Naomi (2003) ”Posthuman Bodies and Agency in Octavia Butler's *Xenogenesis*.” Teoksessa Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom (toim.) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, s. 91–112. New York: Routledge.

Jenkins, Henry (2004) ”Game Desingn as Narrative Architecture”. Teoksessa Wardrip-Fruin, Noah & Harrigan, Pat (toim.), First Person. New Media as Stroy, Performance, and Game, 118-130. Cambridge (Massachusetts): The MIT Press.

Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press cop.

Klastrup, Lisbeth & Tosca, Susana (2004) ”Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design”. *2004 International Conference on Cyberworlds*, s. 409–416.

Koistinen, Aino-Kaisa, Ruotsalainen, Maria & Välisalo, Tanja (2016) ”The World Hobbit Project in Finland: Audience responses and transmedial user practices.” Participations, Journal of Audience & Reception Studies, 13(2), s. 356–379. Saatavilla: http://www.participations.org/Volume%2013/Issue%202/s1/10.pdf [viitattu 14.2.2017]

Lahtinen, Toni (2017) ”Tarina suuresta vedenpaisumuksesta: Risto Isomäen *Sarasvatin hiekkaa* ilmastofiktiona”. Teoksessa Isomaa, Saija & Lahtinen, Toni (toim.) *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Joutsen erikoisjulkaisuja 2. Helsingin yliopisto. Saatavilla: http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201705156413 [viitattu 14.2.2018]

Maziarczyk, Grzegorz (2015) ”Playable Dystopia? Interactivity and Narrativity in *BioShock* and *BioShock Infinite*”. Teoksessa Klonowska, B., Kolbuszewska, Z. & Maziarczyk, G. (toim.) *(Im)perfection Subverted, Reloaded and Networked: Utopian Discourse across Media*, s. 235–254. Frankfurt am Main: Peter Lang.

McHale, Brian (2010) ”Science Fiction, or, the Most Typical Genre in World Literature”. Teoksessa Lyytikäinen, P., Klapuri T. & Maijala, M. (toim.) *Genre and Interpretation*, 11–27. Helsinki: Department of Finnish, Finno-Ugrian and Scandinavian Studies, University of Helsinki : The Finnish Graduate School of Literary Studies.

Moylan, Tom (2000) *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia.* Boulder, Colo.: Westview Press.

Nitsche, Michael (2008) *Videogame Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Nyman, Elizabeth & Teten, Ryan Lee (2015) ”Lost and Found and Lost Again: Island Utopias and Dystopias in the *BioShock* Series”. *Games and Culture*, 13(4), s. 370–384.

Paavilainen, Janne (2009) ”Räiskintäpelit. Toimintaa ja jännitystä”. *Pelitieto.net*, saatavilla: https://pelitieto.net/toimintaa-ja-jannitysta/ [viitattu 1.10.2017]

Padron, Ricardo (2007) ”Mapping Imaginary Worlds”. Teoksessa Akerman, James R. & Karrow, Robert W. jr. (toim.) *Maps: Finding our Place in the World*, s. 255–288. Chicago: University of Chicago Press.

Polvinen, Merja (2016) ”Enactive Perception and Fictional Worlds”. Teoksessa Garratt, Peter (toim.) *The Cognitive Humanities: Embodied Mind in Literature and Culture*, s. 19–34. London: Palgrave Macmillian.

Prakash, Gyan (2010) ”Introduction: Imaging the Modern City, Darkly”. Teoksessa Prakash, G. (toim.) *Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*, s. 1–14. Princeton: Princeton University Press.

Pötzsch, Höger (2017) ”Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters”. *Games and Culture*, 12(2), s. 156–178.

Raipola, Juha (2017) ”Miksi *Hotel Sapiens* on olemassa? Leena Krohnin romaani postapokalyptisen fiktion lajikonventioiden valossa.” Teoksessa Isomaa, Saija & Lahtinen, Toni (toim.) *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Joutsen erikoisjulkaisuja 2. Helsingin yliopisto. Saatavilla: http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201705156413 [viitattu 14.2.2018]

Robinson, Iain (2013) ”’You just know when the world is about to break apart’: Utopia, Dystopia and New Global Uncertainties in Sarah Hall’s *The Carhullan Army.*” Teoksessa Adiseshiah, Sian & Hildyard, Rupert (toim.) *Tweny-First Century Fiction. What Happens now*, 197–211. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Roine, Hanna-Riikka (2016) *Imaginative, Immersive and Interactive Engagements: The Rhetoric of Worldbuilding in Contemporary Speculative Fiction*. Tampere: Tampere University Press. Väitöskirja. Saatavilla: http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0195-8 [viitattu 14.2.2018]

Ryan, Marie-Laure (2012) ”Space”. Teoksessa Hühn, P. et al. (toim.) *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg University. Saatavilla: http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space [viitattu: 1.3.2017]

Ryan, Marie-Laure (2016) ”Texts, Worlds, Stories: Narrative Worlds as Cognitive and Ontological Concept.” Teoksessa Hatavara, M., Hyvärinen, M., Mäkelä, M. & Mäyrä, F. (toim.) *Narrative Theory, Literature, and New Media: Narrative Minds and Virtual Worlds*, s. 11–28. New York: Routledge.

Samola, Hanna (2013) ”Tutkimusmatka ikuiseen yöhön. Pirkko Lindbergin romaanin *Berenikes hår* monitulkintainen dystooppisuus.” *Avain*, 2013(3), 6–24. Saatavilla: http://pro.tsv.fi/skts/Avain2013_3_sisalto.pdf [viitattu 24.8.2018]

Schulzke, Marcus (2014) "The Critical Power of Virtual Dystopias". *Games and Culture*, 9(5), 315–334.

Synkistyvät tulevaisuudenkuvat: dystooppinen fiktio kirjallisuudessa. Tampereen yliopisto. Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö. Saatavilla: http://www.uta.fi/ltl/dystopiaprojekti.html [viitattu 20.8.2018]

Tally, Robert T. (2013) *Spatiality*. New York: Routledge.

Terentowicz-Fotyga, Urszula (2015) ”Visualizing the ’Shadow World’: Dystopian Reality in the Film Adaptations of *Nineteen Eighty-Four*”. Teoksessa Blaim, A. & Gruszewska-Blaim, L. (toim.) *Mediated Utopias: From Literature to Cinema*. Frankfurt: Peter Lang Edition.

Theis, Mary E. (2009) *Mothers and Masters in Contemporary Utopian and Dystopian Literature*. Frankfurt: Peter Lang Edition.

Varsam, Maria (2003) ”Concrete Dystopia: Slavery and Its Others”. Teoksessa Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom (toim.) *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*, s. 203–224. New York: Routledge.

Vieira, Fátima (toim.) (2013) *Dystopian Matter(s): On the Page, on Screen, on Stage*. Newcastle upon Tyne, England: Cambridge Scholars Publishing.

Wallin, Mark Rowell (2007) ”Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings”. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 7(1). Saatavilla: http://gamestudies.org/0701/articles/wallin [viitattu 1.2.2018]

Wesp, Edward (2014) ”A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of ’Narrative’ Media”. Game Studies 14(2). Saatavilla: http://gamestudies.org/1402/articles/wesp [viitattu 1.10.2017]

Wolf, Mark J.P. (2012) *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Ågren, Mattias (2014) *Phantoms of a Future Past: A study of Contemporary Russian Anti-Utopian Novels*. Stockholm: Stockholm University. Väitöskirja. Saatavilla: http://urn.kb.se/resolve?urn=urn%3Anbn%3Ase%3Asu%3Adiva-108169 [viitattu 1.10.2017]

Suulliset lähteet

Laakso, Maria (2017) ”Kaupunkiapokalypsin referentiaalisuus, tunnerakenne ja kulttuuriset kerrokset: Esimerkkiaineistona Teemu Kaskisen *Sinulle yö*”. Seminaariesitelmä, *Ympäristöt – Kirjallisuudentutkijain Seuran vuosiseminaari & Kulttuurintutkimuksen päivät*, 22.-23.5.2017. Jyväskylän yliopisto.