

**KIRJAESINEIDEN MUOTO JA MERKITYS *DISCO ELYSIUM*
-VIDEOPELISSÄ**

Eeli Salo
Maisterintutkielma
Kirjallisuus
Musiikin, taiteen ja kulttuurin
tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2024

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta

Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

Laitos

Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Tekijä

Eeli Salo

Työn nimi

Kirjaesineiden muoto ja merkitys *Disco Elysium* -videopelissä

Oppiaine

Kirjallisuus

Työn laji

Pro gradu -tutkielma

Aika

Kevät 2024

Sivumäärä

49

Tiivistelmä

Tämä tutkielma käsittelee kirjaesineiden muotoa ja merkitystä *Disco Elysium* -videopelissä (2021 [2019]). Tutkielmassa analysoidaan kirjojen materiaalisuutta ja niiden kanssa vuorovaikutuksessa olemista, kirjojen asemaa osana Elysiumin maailmaa ja kirjojen erilaisia kytköksiä tosielämään. Tutkielman teoreettisena viitekehyksenä on intermediaalisuuden tutkimussuunta, jonka monialaiset näkökulmat auttavat huomioimaan useat koodeksin mediarepresentaatioon vaikuttavat vivahteet. Teoreettinen pohja rakentuu etenkin kirja- ja pelitutkimuksen antamien näkökulmien varaan, joiden lisäksi tutkielmaan ammennetaan ajatuksia esineiden ja olioiden ontologiaan keskittyvistä filosofisista teorioista.

Tutkimuksen metodina oli lähipeluu, joka mahdollistaa pelin kirjoihin syventyvän analyysin useiden peluukertojen avulla. Metodi mahdollistaa myös kirjojen esinekohtaisten representaatioiden lisäksi niistä löytyvien muiden yhteyksien huomioimisen, kuten esimerkiksi niiden kytkökset pelin tiloihin ja Elysiumin yhteiskuntaan laajemmin. Näiden lisäksi tutkielmassa esitellään kirjojen kytköksiä pelimaailman ulkopuolelle, kuten esimerkiksi tosielämän kirjallisuuteen, historiallisiin ilmiöihin ja lajikonventioihin.

Tutkielman analyysiosio jakautuu kolmeen alalukuun, joista ensimmäisessä pureudutaan kirjaesineen materiaallisen olomuodon representaatioon ja pelin omalaatuiseen dialogipohjaisuuteen. Toisessa alaluvussa keskitytään kirjallisuuden lajien representaatioon, jossa keskiöön nousevat etenkin pelin tarjoamat parodiset ja muilla tavoilla humoristiset näkökulmat tosielämän kirjallisuuteen. Kolmannessa alaluvussa keskitytään kirjojen lukijoihin ja kirjallisuuden tiloihin, joiden kautta paljastuu vivahteita kirjojen ja niiden lukemiseen kannustamisen laajemmasta yhteiskunnallisesta merkityksestä.

Disco Elysiumin tarjoamat menetelmät kirjojen representaatioon videopeleissä ovat omalaatuisia ja tuoreita. Tutkielman keskeinen huomio kohdistuu pelin dialogimalliin, jonka kautta kirjat saavat selvästi oman äänen ja toimijuuden. Pelissä olevat kirjaesineet muuttuvatkin tämän takia jopa eräänlaisiksi kirjaolioiksi, joilla on omat ajatuksensa ja mielipiteensä niin ympäröivästä todellisuudesta kuin omasta itsestään. Kirjallisuuden lajit, joista keskeisimmät ovat dekkari- ja fantasiakirjallisuus, joutuvat pelissä parodisen käsittelyn kohteeksi, mutta suoran kritiikin tai ivan sijaan lähestymistapa on pikemminkin itseironinen ja arvostava. Esimerkiksi dekkarikirjallisuuden representaatio toimii eräänlaisena hatunnostona niille tosielämän kirjailijoille, jotka ovat rakentaneet polun genrejen laajalle suosiolle ja tätä kautta myös videopelille itselleen. Lukuharrastukseen ja lukeneisuuteen yleisemmin suhtaudutaan pelissä kunnioituksella, koska niiden osoitetaan olevan etenkin työväenluokalle tärkeitä vapaa-ajan rentoutumisen ja oppimisen väyliä. Loppujen lopuksi kaikki kirjoihin ja kirjallisuuteen kytkeytyneet osa-alueet – itse kirjat, lajikonventiot, lukijat ja kirjallisuuden tilat – rakentavat kokonaisuudessa monisäikeisen kuvan kirjallisuutta arvostavasta ja lukevasta yhteiskunnasta.

Asiasanat Disco Elysium, esine, olio, esinemäisyys, oliomaisuus, olio-voima, kirjaesine, koodeksi, sommitelma, ympäristökerronta, intermediaalisuus, mediarepresentaatio, videopeli, pelitutkimus

Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Disco Elysium pelinä	3
1.2	Pelin vastaanotto ja aiempi tutkimus	8
2	TEOREETTINEN TAUSTA.....	10
2.1	Intermediaalisuus	10
2.2	Esineet, oliot ja niiden materiaalisuus.....	13
2.3	Kirjatutkimus, digitaalisuus ja videopelit	17
3	KIRJAESINEIDEN MATERIAALISUUS, LAJIT, LUKIJAT JA TILAT.....	23
3.1	Kirjaesineen (im)materiaalisuus	24
3.2	Fakta ja fiktio: kirjallisuuden lajien representaatiot.....	35
3.3	Kirjojen lukijat ja kirjallisuuden tilat	42
4	PÄÄTÄNTÖ	47
	LÄHTEET.....	50
	LIITTEET	53

1 JOHDANTO

Primer Book - Mhm. This book will show you the score; get you oriented with those basic concepts you appear to be hazy on. The anthropomorphic bear will give you the *low-down* of your life...

You - On what?

Primer Book - The alphabet.

Tämä tutkielma käsittelee kirjaesineen muotoa ja merkitystä virolaisen ZA/UM-peliyhtiön julkaisemassa *Disco Elysium* -videopelissä (2021 [2019]). Peli pohjautuu sen pääsuunnittelija ja -käsikirjoittaja Robert Kurvitzin luomaan Elysium-nimiseen maailmaan, jonka hän loi teinikäisenä pöytäroolipelikampanjaansa varten, ja jonka kehittämistä hän jatkoi reaalfantasiaromaanissaan *Püha ja õudne lõhn* (2013)¹. Romaanin vaisun vastaanoton takia Elysiumin maailma jäi pitkäksi aikaa huomiotta, kunnes Kurvitz ja muutamat muut ZA/UM-kulttuuriyhdistyksen² jäsenet alkoivat pallottelemaan idealla videopelistä, joka sai nopeasti tuulta alleen ja joka lopulta johti *Disco Elysiumin* syntymiseen (Wiltshire 2020).

Yhdistyksen värikkääseen jäsenkuntaan kuului laajasti erilaisia kulttuurialan toimijoita, mukaan lukien virolaisen nykykirjallisuuden kiistelty tähti Kaur Kender ja muun muassa Euroopan unionin kirjallisuuspalkinnon voittanut Mudlum (Made Luiga). Peliprojektiin ryhtyneiden jäsenten taustoissa näkyy selkeästi ZA/UM:in laaja taiteellinen kirjo. Kurvitz on alkujaan muusikko ja kirjailija, pelin taiteellinen ohjaaja Alexander Rostov on maalari, peliä käsikirjoittanut Helen Hindpere on kriitikko ja esseisti, kun taas pelin tekstejä editoinut Martin Luiga on taiteilija-kirjailija. Tekijäkunta laajeni hiljalleen myös yhdistyksen ulkopuolelle, kun mukaan liittyivät muun muassa Kurvitzin alkuperäisessä roolipelikampanjassa pelannut Argo Tuulik ja ensimmäisenä Viron ulkopuolisena työntekijänä pelikäsikirjoittaja Olga Moskvina. Lopulliseen projektiin ovat jättäneet kädenjälkensä kymmenet ohjelmoijat, animaattorit, ääninäyttelijät ja muut henkilöt. (Moskvina 2017; Kurvitz 2021, 180–182.)

¹ Teoksesta on julkaistu *Disco Elysiumin* vanavedessä fanien tekemä englanninkielinen käännös nimellä *The Sacred and Terrible Air* (GroupIbex 2023).

² Venäläisiltä futuristeilta nimensä lainannut yhdistys on sittemmin lakkautettu, kun Robert Kurvitzin, Helen Hindperen ja Aleksander Rostovin saamat potkut ja niiden seurauksena Zaum-peliyhtiön osakkaisiin kohdistuneet syytteet aloittivat kiivaat oikeustaistelut. ZA/UM-yhdistyksellä ei ole tämän vuoksi enää mitään tekemistä edelleen olemassa olevan Zaum-yhtiön kanssa. (Luiga 2022a; Rostov 2022.)

Disco Elysiumin pelimaailmasta löytyy kymmenen luettavaa kirjaa, mystisestä pseudo-maagisesta rohto-oppaasta massatuotettuun fantasiakirjallisuuteen. Kirjojen keskeisenä tarkoituksena on toimia niin välittömään tarinaan kuin sitä ympäröivään maailmaan liittyvän informaation välittäjinä, jotka esimerkiksi esittelevät maailmassa vallitsevia poliittisia ideologioita ja antavat sivussa uusia näkökulmia pelin päähenkilön sisäisiin konflikteihin. Pelin kirjat erotuvat muiden videopelien kirjoista keskeisesti siten, että ne eivät ole ainoastaan staattisia objekteja vaan pikemminkin pelaajahahmon keskustelukumppaneita, jotka esimerkiksi reagoivat niistä tehtyihin havaintoihin ja tiivistävät omaa sisältöään muutamiin virkkeisiin.

Tämä suhteellisen omalaatuinen esitystapa luo pohjan tutkielman tutkimusongelmille, jotka keskittyvät pelissä olevien kirjaesineiden muotoon – eli esimerkiksi niiden materiaalisuuteen – sekä kirjojen merkitykseen ja niiden tosielämän kytköksiin. Kirjat eivät ole myöskään olemassa tyhjiössä, koska ne ovat tiiviissä supussa niiden lukijoiden ja tilojen sekä molempia ympäröivän yhteiskunnan ja kulttuurin kanssa. Kirjojen tutkiminen vaatiikin tämän takia monitahoista lähestymistapaa, jossa huomioidaan myös kirjallisuuden yleisempi asema yhteiskunnassa ja yhteisöissä. Näistä lähtökohdista rakennetut tutkimuskysymykset ovat:

1. Millaisia pelin kirjaesineet ovat ja miten niiden kanssa ollaan vuorovaikutuksessa?
2. Mikä merkitys kirjoilla on *Elysiumin* maailmassa? Millaisia yhteyksiä kirjoilla ja niiden merkityksillä on tosielämään?

Tutkielma osuu teoriataustaltaan keskeisesti peli- ja kirjatutkimuksen kentille, mutta lainaa myös ajatuksia muun muassa esineiden ja olioiden ontologiaan keskittyvästä filosofiasta. Näitä eri tutkimusaloja yhdistävänä tekijänä on intermediaalisuuden tutkimussuunta, jonka keskiössä on eri medioiden välisten suhteiden ja liitoskohtien tutkiminen, ja jonka alle kuuluva mediarepresentaatio-termi toimii yhtenä tutkielman keskeisenä käsitteenä.

Tutkielman metodi on lähipeluu (*close playing*), jossa lähiluvun (*close reading*) tavoin³ perehdytään mahdollisimman tarkasti johonkin pelin tiettyyn ulottuvuuteen useilla peluukeroilla (Arjoranta 2015, 6). Lähipeluuun avulla on mahdollista tarkastella itse pelin lisäksi muun muassa sen näkyviä ja ei-näkyviä toimintoja, siinä annettuja valintoja, sen tavoitteita sekä pelin yhteyksiä tosielämään (Chang 2008, 6). Tämän tutkielman lähipeluuun keskeisenä kohteena ovat pelin kirjaesineet, mutta niiden tutkiminen vaatii vääjäämättä kirjojen ympärille kuuluvien osa-alueiden, kuten pelin miljöön ja hahmojen sekä esimerkiksi *Elysiumin* maailman luonteen ja historian tarkastelua. Tutkielmassa keskitytään pelissä oleviin dialogiteksteihin, mutta otetaan huomioon myös pelin muut piirteet, kuten kirjojen ympäristöt, niiden kansien kuvallinen esitys ja esimerkiksi pelimekaniikkojen luomat muuttujat eri tilanteisiin. Pelaamisen ohella hyödynnetään digitaalista FAYDE-hakemistoa (2024), johon on arkistoitu kaikki pelin dialogiosuudet ja eritelty niihin vaikuttavia muuttujia. Hakemisto mahdollistaa dialogiosuuksien helpomman käsittelyn, koska pelin sisällä ei ole mahdollista nähdä esimerkiksi kaikkia dialogiin vaikuttavia muuttujia.

³ Lähipeluuun ja lähilukemisen käsitteiden käyttämiselle ei ole kansainvälisessä pelitutkimuksessa vakiintunutta käytäntöä, vaan termejä pidetään usein keskenään vaihtokelpoisina (ks. esim. Fernández-Vara 2014, 200). Lähipeluuun huomioi kuitenkin semanttisella tasolla pelien sisältävän myös muita kuin luettavia elementtejä, minkä takia sen vakiinnuttaminen on suotavaa.

1.1 *Disco Elysium* pelinä

Disco Elysium on todella yksinkertaistetusti selitettynä dialogipainotteinen avoimen pelimaailman roolivideopeli. Peli on kuvattu isometrisestä $\frac{3}{4}$ perspektiivistä, jossa pelaajahahmoa liikutetaan pelaajan haluamaan kohteeseen, keskeisesti vuorovaikutukseen muun muassa ei-pelaajahahmojen (*non-player character; NPC*) ja maailmasta löytyvien esineiden ja asioiden kanssa (liite 1). Pelimaailmassa on mahdollista liikkua suhteellisen vapaasti, minkä takia pelissä voi edetä pelaajan haluamassa järjestyksessä, mutta jotkin osuudet kartasta ovat ajallisesti lukittuja tai vaativat esimerkiksi tietyn esineen tai virstanpylvään avautuakseen. Erilaisten kohtaamisten dialogipuut antavat suhteellisen paljon vapautta pelaajalle, koska hänelle annetaan mahdollisuus valita kahden tai useamman vastaus- tai toimintavaihtoehdon välillä. Peli on tekstipohjaisuutensa takia käytännössä rakenteeltaan hyperteksti, jonka osat on ripoteltu ympäristöstä löytyviin vuorovaikutuskohteisiin. Hypertekstuaalisuus korostuu myös pelin yleisessä monilinearisuudessa eli esimerkiksi siinä, että pelin dialogiosiot haarautuvat ja muuttuvat pelaajan tekemien valintojen mukaan.

Peli eroaa monista muista roolivideopeleistä etenkin sen takia, että se ei rakennu erilaisten taisteluiden ympärille, vaan valokeilassa on Elysiumin maailman ja sen asukkaiden salaisuuksien perinpohjainen tutkiminen. Pelissä onkin pelkästään kaksi virallista taistelukohtausta, jotka toimivat käytännössä täysin samalla logiikalla kuin tyypilliset dialogipuut. Dialogipainotteisuus on pelintekijöiden tietoinen valinta, jonka ajatuksena on antaa seikkailemiselle ja keskusteluille, jotka usein vaativat jopa enemmän strategista ja loogista ajattelua kuin taistelut, aikansa loistaa roolipelin keskiössä (Kurvitz 2016).

Pelissä on kaksi keskeistä hahmon toimintaan vaikuttavaa mekaniikkaa: perinteisistä pöytäroolipeleistä lainatut taitoheitot (*skill checks*) ja *Disco Elysiumia* varten kehitetty ajatuskabinetti (*thought cabinet*). Molemmat pelimekaniikat käyttävät valuuttanaan taitopisteitä (*skill points*), joiden avulla muun muassa parannetaan taitoja ja avataan ajatuskabinetista lisää tilaa käytettäväksi. Taitopisteitä saadaan kerryttämällä kokemuspisteitä (*experience points (xp)*), joita saa ratkaisemalla tehtäviä, syventymällä keskusteluihin ja yleisesti tutkimalla maailmaa.

Taitoheitot ohjaavat perinteisten pöytäroolipelien tavoin pelin tarinaa eri suuntiin onnistumisten ja epäonnistumisten kautta. Pelaajahahmo voi esimerkiksi päätyä pelissä tilanteeseen, jossa hänen täytyy suostutella satamatyöntekijät yhteistyöhön Authority-heitolla. Heitto voi onnistua heti ja johtaa suoraan uusien johtolankojen avautumiseen, mutta epäonnistumisella kyseinen väylä lukkiutuu siihen asti kunnes pelaaja löytää maailmasta uusia tapoja horjuttaa työntekijöiden koheesiota – esimerkiksi paljastamalla heidän väittämänsä valheiksi tai tekemällä sopimuksen heidän pomonsa kanssa. Vastaavanlaisia kohtaamisia on pelissä runsaasti, minkä seurauksesta eri taidot ja kohtaamiset tulevat jossain vaiheessa tarinaa olennaisiksi.

Taitoheitot jakautuvat kolmeen eri ryhmään, valkoisiin aktiivisiin heittoihin, punaisiin aktiivisiin heittoihin ja pelaajan suoran vaikutuksen ulkopuolella oleviin passiivisiin heittoihin. Valkoiset heitot ovat suhteellisen anteeksiantavia, koska niitä on epäonnistumisen sattuessa mahdollista yrittää jälkeensä uudestaan, mutta punaisten heittojen tulokset ovat suoraan kerasta poikki. Passiiviset heitot eivät ohjaa pelin etenemistä yhtä selkeällä tavalla kuin aktiiviset

heitot, mutta ne vaikuttavat esimerkiksi siihen, miten pelaajahahmon alitajunnan osat eli hahmon taidot reagoivat eri tapahtumiin ja ympäristön havainnointiin. Onnistunut passiivinen heitto voi esimerkiksi auttaa ymmärtämään kuulusteltavan henkilön käyttämää sanastoa, kun taas epäonnistumisella sanojen merkitys jää pimentoon ja niin pelaajan kuin pelaajahahmon ymmärrys jää vajavaiseksi.

Kaikki pelin heitot tapahtuvat dialogin taustalla kahdella kuusinumeroisella nopalla, joiden summaan lisätään joko positiivisia tai negatiivisia muuttujia riippuen hahmon taitorakenteesta ja vaatetuksesta.⁴ Jos hahmolla on esimerkiksi +4 -muuttuja Reaction Speed -taitoon, on hahmon todennäköisyys onnistua kyseisissä taitoheitoissa suurempi kuin hahmolla, jolla kyseinen muuttuja on -1. Pelikokemus voi kuitenkin vaihdella todella radikaalisti niin hahmon taitokokonaisuuden kuin noppien sattumanvaraisuuden takia, koska esimerkiksi +4 -muuttujan omaava hahmo voi silti epäonnistua taitokohtaisissa heitoissa huonon tuurin takia. Epäonnistumiset ja onnistumiset eivät kuitenkaan aina johda suoraan huonoihin tai hyviin seurauksiin, koska onnistumiset voivat esimerkiksi johtaa väärinkäsityksiin ja epäonnistumiset voivat takaiskuista riippumatta avata uusia väyliä etenemiseen.

Taitojen lisäksi toinen keskeinen hahmon toimintaan vaikuttava pelimekaniikka on ajatuskabinetti, jossa on nimensä mukaisesti mahdollista organisoida ja järjestellä erityisen kiperiä ajatuksia. Ajatuksia herää useista eri asioista, kuten muiden hahmojen kanssa käydyistä keskusteluista tai pelaajahahmon toiminnasta, jonka jälkeen pelaaja voi valita heränneistä ajatuksista itseään kiinnostavimmat sisäistymään ajatuskabinettiin (liite 2). Tietyn ajan hauduttamisen jälkeen ajatuksen pohjalla olevaan kysymykseen tai muuhun herää jokin ratkaisu, jonka mukana hahmo saa ajatuksen aiheeseen liittyvän palkinnon. Esimerkiksi Hobocop-ajatus herää, kun pelaajahahmo on puhunut muille hahmoille kodittomuudesta tarpeeksi monta kertaa. Hauduttamisen jälkeen ajatuksen ratkaisuna hahmo päättää omaksua itselleen kulkurin elämäntavat, joihin liittyvinä palkintoina hahmo saa lisäpisteitä kaupungin henkeä kuvaavaan Shivers-taitoon sekä passiivisen bonuksen, jonka avulla hän saa suuremman rahallisen korvauksen maailmasta löytyvistä panttipulloista.

Pelin miljöö on konfliktien runteleman Revacholin kaupungin Martinaire-kaupunginosa. Peli sijoittuu ajaltaan Elysiumin maailman nykyisen vuosisadan⁵ vuoteen '51, '30-luvun dekadenssin ja diskon sekä '40-luvun talousromahduksen jälkeiseen aikaan, noin kaksikymmentä vuotta ennen Kurvitzin romaanin tapahtumia. Suuri osa Elysiumin historiallisista ja maantieteellisistä seikoista on saanut inspiraationsa tosielämästä, vaikkakin omilla vivahteillaan ja ilmenemismuodoillaan. Esimerkiksi pelin tapahtumapaikka Revachol vaikuttaa saaneen inspiraationsa Pariisista ja Berliinistä, tietynlaisella (ex-)neuvostoliittolaisella vivahteella. Pariisista otetut vaikutteet näkyvät muun muassa hahmojen nimissä ja aksenteissa sekä historiallisessa Revacholin kommuunissa, joka Pariisin kommuunin tavoin tuhottiin ylivoimaisella väkivallalla. Tämän lisäksi Revachol on jaettu sodanjälkeisen Berliinin tavoin erilaisiin

⁴ Hahmon vaatetuksella on todella merkittävä vaikutus heiton muuttujiin, minkä takia pelaajan odotetaan vaihtavan hahmon vaatetusta aina tilanteen mukaan. Yhtenä hetkenä paras asu voi olla etsivän fedora-hattu ja paksut silmälasit, toisena likaiset farkut ja kynsikkäät.

⁵ Elysiumin aikajärjestelmässä ei numeroida vuosisatoja, vaan ne nimetään esimerkiksi merkittävien hallitsijoiden mukaan, lukuun ottamatta nykyistä ja edellistä vuosisataa (*The Current and Last Century*). Tosielämästä poikkeavan järjestelmän takia vuosiluvut merkitään 'x -tyylillä, jossa x on viitattava vuosikymmen ja vuosisata sanotaan tarvittaessa sanallisesti.

miehitysvyöhykkeisiin, kun taas arkkitehtuuri on saanut viitteitä neuvostoliittolaisesta tyylien törmäämisestä, jossa uusklassinen, teollinen ja konstruktivistinen tyyli sekoittuvat toisiinsa räikeästi. Tällaisia maantieteellis-historiallisia törmäytyksiä löytyy todella runsaasti niin miljöönä olevasta Martinaisesta kuin muista pelin aikana mainituista kaupungeista, valtioista ja maanosista Vaasasta Graadiin.

Miljöön lisäksi muun muassa historialliset tapahtumat ja merkkihenkilöt pohjautuvat tietyn osin tosielämään. Näissäkin tilanteissa tosielämän vaikutteet yhdistäytyvät toisiinsa erikoisilla tavoilla, kun esimerkiksi eri aikakausien tapahtumia siirretään yhtä aikaa tapahtuviksi tai kahden historiallisen hahmon luonteet valetaan yhteen. Esimerkiksi mazovistisen kommunismin isä Kras Mazov on suora viittaus tietenkin Karl Marxiin, mutta yhtä lailla Vladimir Leniniin ja Salvador Allendeen, koska Mazov johti itse Revacholin kommunistista vallankumousta ja lopulta teki itsemurhan ylikansallisen koalition tukeman vastavallankumouksen keskellä. Pelin maailmasta löytyy viittauksia ja allegorioita tosielämään käytännössä kaikkialta, minkä lisäksi peli on täynnä niin implisiittisiä kuin eksplisiittisiä intertekstuaalisia viittauksia eri teksteihin. Kurvitz (2021, 187) kiteyttääkin historiallisten viittausten ja yhteyksien määrän kumpuavan halusta luoda Elysium rakkaudenosoitukseksi meidän maailmaamme kohtaan:

Elysium is a collection of ideas into which we poured all of our love of the world. And its history. It's what we think is worthwhile in all *this* – recollected, resequenced, and reconceptualized. Its people are heroic even when they're jokes. Its failures are majesty and terror. It's large. It is a geopolitical dream seen by non-entities. Nobodies from nowhere. Its value is inversely proportionate to our own size. (Kurvitz 2021, 187.)

Pelin inspiraation lähteenä on historiallisten tapahtumien ja henkilöiden lisäksi hyvin laaja kirjo erilaisia mediateoksia peleistä kirjoihin ja tv-sarjoista taideteoksiin. Keskeinen vaikuttaja on etenkin videopeli *Planescape: Torment* (1999), josta *Disco Elysium* on saanut viitteitä esimerkiksi visuaaliseen puoleensa, dialogityyliinsä, filosofiseen sisältöönsä ja roolipelijärjestelmäänsä. *Disco Elysiumin* visuaalisuus on saanut roolivideopelien lisäksi vaikutteita muun muassa Ilja Repinin ja venäläisten avantgardistien taideteoksista, kun taas pelin juonen ja dialogin kaunokirjalliseksi vaikutuksiksi pelintekijät ovat todenneet muun muassa Strugatskin veljesten sci-fi -kirjat, Émile Zolan romaanin *Germinal* ja Dashiell Hammettin dekkarit. (*Disco Elysium* 2020.)

Disco Elysiumin päähenkilö ja pelaajahahmo on Revachol Citizens Militia -organisaation⁶ etsivä Harrier ”Harry” Du Bois (tästä eteenpäin Harry), joka herää pelin alussa alusvaatteissaan hostellihuoneesta alkoholin, huumeiden ja sydänsurujen aiheuttamaan muistinmenetykseen. Pelissä on Harryn lisäksi lukuisia ei-pelaajahahmoja, joista keskeisimpänä mainittakoon pelin deuteragonisti Kim Kitsuragi, joka on lähetetty toiselta poliisipiiriltä Harryn työpariksi. Kim on peliteknisesti niin sanottu seuraaja (*follower*), joka liikkuu pelaajahahmon mukana ympäri maailmaa, antaa pelaajalle vihjeitä tehtävien suorittamiseen ja osallistuu keskusteluihin pelaajahahmon kanssa. Kimin hahmo on saanut runsaasti kehuja niin useissa

⁶ RCM on virallisesti poliisitehtäviä hoitava kansalaisjärjestö, mutta muistuttaa toimintalogiikaltaan ja estetiikaltaan tosielämän valtiollisia poliisiorganisaatiota.

lehtiartikkeleissa kuin tutkimuksissa muun muassa hänen empaattisuutensa, monitasoisuutensa ja kerronnallisen merkityksensä takia (ks. esim. Morton 2020; Taylor-Giles 2021).

Harry on suurilta osin tabula rasa, joka oppii pelaajan kanssa yhtä aikaa kaiken itsestään ja ympäröivästä maailmasta. Oppiminen alkaa perusasioista, kuten nimistä ja keskeisistä organisaatioista, mutta etenee askel askeleelta haastavampiin konsepteihin, kuten ympäröivään todellisuuden metafyyssisen luonteen pohtimiseen. Tämänlainen tyhjä alku on monissa peleissä todella suosittu, mutta merkittävänä vaikutteena olevan *Planescape: Tormentin* päähenkilön The Nameless Onen tavoin Harryllä on tietty staattinen tausta, joka jollain tapaa kummittelee koko ajan hänen takanaan ja jonka muuttaminen on pelissä keskeisenä kysymyksenä. Siinä missä esimerkiksi *Baldur's Gate* -pelisarjassa (1998–2023) pelaajalla on mahdollisuus päättää avatarinsa tausta ennen pelin alkupistettä – eikä menneisyydellä ole tämän takia oikeastaan vaikutusta pelin tarinaan – *Planescape: Tormentissa* ja *Disco Elysiumissa* hahmon menneisyys on keskeinen mysteeri ratkaistavaksi. Oman identiteetin löytämisestä ja uuden minän rakentamisesta tekee erityisen mielenkiintoisen prosessin etenkin se, että ei-pelaajahahmojen lisäksi koko ympäröivä maailma ja sen esineet tuntuvat tietävän enemmän Harrystä kuin Harry itse. Tämä asettaa hahmon hyvin mielenkiintoiseen asemaan, jossa hänet voi nähdä käytännössä yhdenvertaisena oliona ei-inhimillisten asioiden kanssa, eräänlaisena esineenä esineiden joukossa (Kłosiński 2021, 62).

Vaikka hahmon pohjalla ovat tietyt muuttumattomat tekijät, kuten hänen ulkonäkönsä ja menneisyytensä, pelaajalla on mahdollisuus rakentaa Harryn uusi persoonallisuus pitkälti haluamallaan tavalla, neljän eri taitopäätaluokan ja niiden jokaisen alle kuuluvan kuuden taidon avulla⁷. Taitojen päätaluokat ovat älykkyys (*Intellect*), psyyke (*Psyche*), ruumiinrakenne (*Physique*) ja motoriikka (*Motorics*). Päätaluokilla ja etenkin niiden sisäisillä yksittäisillä taidoilla on omat roolinsa ja persoonallisuutensa, jotka tulevat pelin aikana selkeästi esille. Esimerkiksi älykkyuden alle kuuluva Encyclopedia-taito auttaa Harryä muistamaan erilaisia faktoja maailmasta, kun taas psyykeen alainen Inland Empire -taito esittää kryptisiä aavistuksia menneestä ja tulevasta. Taitojen erot ovat keskeinen osa taitoheittoja, koska pelaajan valitsemat toiminnot ovat lähes aina sitoutuneet eri taitoihin ja täten eri taitopäätaluokkiin. Esimerkiksi pienen yksityiskohdan huomaaminen tarvitsee onnistumiseen Perception-heiton, kun taas nuoren huligainin käytöksen juurisyy löytyy Empathy-heitolla.

Tilanteet voivat edetä hyvin erilaisilla tavoilla riippuen Harryn taitorakenteesta, koska jokaisen taidon korkeus tai alhaisuus vaikuttavat muuttujina nopanheittoihin. Toisaalta korkeapisteisyys ei ole aina yksiselitteisesti hyvä eikä matalapisteisyys huono asia. Esimerkiksi korkeapisteinen ruumiinrakenne tekee hahmosta vahvan ja itsevarman, mutta vastapainoksi aggressiivisemmän ja helpommin addiktioihin ajautuvan. Samaan tapaan matalapisteinen ruumiinrakenne tekee hahmosta fyysisesti heikomman, mutta tämän vastapainoksi hän on maltillisempi. Vivahteiden moninaisuus on tarkoituksella luotu väylä siihen, että mikään tapa pelata ei ole käytännössä toista tapaa parempi, vaan eri taitorakenteet ohjaavat pelaajaa erilaisiin ratkaisuihin ja etenemistapoihin, ja näiden myötä täysin erilaisiin tarinoihin (Kurvitz 2017).

⁷ Taitojen lisäksi Harryn luonteeseen vaikuttaa muun muassa hänen poliisiarkkityyppinsä ja poliittinen ideologia, jotka vaikuttavat dialogiin ja tarinan kulkuun jonkin verran. Esimerkiksi Art Cop -arkkityypin Harry näkee monet asiat taiteellisina akteina ja on taipuvainen kriittiseen analyysiin, kun taas Sorry Cop -arkkityypin Harry pahoittelee jatkuvasti omaa toimintaansa.

Jotta tutkielmassa pystytään huomioimaan mahdollisimman suuri osa pelin tarjoamista näkökulmista, kirjoihin liittyvät sisällöt on pelattu läpi eri taitorakenteisilla Harryillä. Tämän avulla mahdollistetaan muun muassa niiden tilanteiden huomaaminen, jotka esimerkiksi haarautuvat taitojen hierarkian mukaisesti. Esimerkiksi Electrochemistry ja Encyclopedia -taidot voivat kilpailla joskus keskenään vastausvuorosta, minkä takia dialogi vaihtelee sen mukaan kumpi taito on hahmolla pisteellisesti parempi. Tällaisissa tilanteissa tutkielmassa esitellään kaikki vaihtoehtoiset lähestymistavat ja vertaillaan etenkin niiden eroavaisuuksia. Harryn taitorakenteiden vaihtelevuus on olennaista siksi, että tutkielmaan saadaan mahdollisimman täysi kuva muun muassa siitä, miten kirjaesineet ja Harryn persoonallisuus vaikuttavat toisiinsa.

Pelin tarinaa on sen laajasta ja vivahteikkaasta luonteesta hyvin hankala selittää tyhjentävästi, mutta sen pääpiirteet on mahdollista jakaa suhteellisen hyvin kolmeen eri tasoon. Tarinan ensimmäinen taso koskee Harrya ja hänen menneisyyttään, jossa keskitytään etenkin Harryn persoonan taustalla olevien menetysten ja epäonnistumisten käsittelemiseen. Persoonallisesta tasosta hieman laajempi tarinan ulottuvuus rakentuu Whirling-in-Rags -hostellin taakse hirtetyn palkkasotilaan murhan ympärille, jota Harry on ennen muistinsa menettämistä tullut Martinaiseen selvittämään. Tämä taso yhdistyy erityisesti Revacholin lähihistoriaan ja sosioekonomiseen tilaan, koska murha on suoraan yhteydessä ylikansallisen koalition ja paikallisen satama-alueen ammattiliiton välisiin jännitteisiin, jotka ovat lähellä syttyä sodaksi. Pelin kolmas ja samalla laajimmalle ulottuva taso on sitoutunut Elysiumin laajempaan historiaan ja metafyyseen luonteeseen, kun tapaukseen liittyvät seikat alkavat yhdistyä muun muassa aikaavaruutta taivuttavaan Pale-ilmioon, Revacholin kommuunin epäonnistuneeseen vallankumoukseen ja Revacholia uhkaavaan ydintuhoon⁸. Tarinan eri osa-alueet ovat tietenkin sitoutuneet toisiinsa lukuisilla erilaisilla tavoilla, mikä tekee pelin tarinasta hyvin monimutkaisen ja rihmastollisen kokonaisuuden, jonka ulottuvuudet vaihtelevat pelikerrasta toiseen ja joka jättää pelaajalle vapauden päättää hänelle itselleen merkityksellisimmät osa-alueet.

Tämän tutkielman tutkimuskohteena on pelin vuonna 2021 ilmaisen päivityksen mukana tullut versio *Disco Elysium: The Final Cut*, joka sisältää pohjapelin lisäksi muun muassa neljään poliittiseen ajattelumalliin kytkeytyneet tarinaketjut. Tutkimuksen kannalta merkittävin muutos koskee kuitenkin pelin ääninäyttelyä, jossa näyttelijäkaarti on täysin uudistettu ja ääninäyttelyn dialogin määrä on laajennettu koko pelin kattavaksi⁹. Pelin kirjoihin tämä muutos vaikuttaa etenkin niin, että pelin niin sanottuna kertojana toimiva – eli esimerkiksi Harryn taitojen, ympäristön esineiden ja passiivisten havaintojen rooleja esittävä – ääninäyttelijä Lenval Brown auttaa tuomaan kirjoihin audittiivisen puolen, joka avaa tekstisisältöjen lukemiseen uuden ulottuvuuden esimerkiksi erilaisten äänensävyjen kautta.

⁸ *Püha ja õudne lõhn* -romaanissa mainitaan Revacholin tuhoutuneen ydinsodassa, mutta pelin aikana kaupungin henki La Revacholière kertoo Harrylle, että tuho olisi mahdollisesti estettävissä: ”I NEED YOU. YOU CAN KEEP ME ON THIS EARTH.”

⁹ Pelin alkuperäisessä versiossa dialogista oli ääninäyttelyä ainoastaan murto-osa eli käytännössä pelkästään dialogin aloittavat lauseet. Alkuperäinen versio oli muuten täysin tekstipohjainen.

1.2 Pelin vastaanotto ja aiempi tutkimus

Disco Elysium on saanut todella positiivisen vastaanoton ympäri maailmaa ja se on voittanut muun muassa Bafta-palkinnon parhaasta tarinasta, ääniraidasta ja debyyttipelistä (Stuart 2020). Palkintojen lisäksi peli on saanut muina tunnustuksina muun muassa sijoituksen *Time*-lehden 2010-luvun parhaiden pelien listalla (Gault 2019). Peli on herättänyt myös tutkijoiden keskuudessa paljon huomiota sen yllättävän menestyksen ja monipuolisen sisällön vuoksi, mutta Suomessa pelin tutkiminen on jäänyt suhteellisen vähäiseksi. Suomessa tehdyistä tutkimuksista mainittakoon kuitenkin Pekka Kolehmainen (2020) artikkeli ”Epäonnistumisen poliittinen ideologia *Disco Elysium* -pelissä”, joka käsittelee laajasti *Disco Elysiumissa* esitettyjä poliittisia ideologioita ja pelin tapaa simuloida ideologista ajattelua.

Kansainvälisesti keskeisin *Disco Elysiumiin* syventyvä tutkimuskokonaisuus on Tallinnan yliopiston julkaiseman *Baltic Screen Media Review*'n (2021) pelikohtainen erikoisnumero. Numeron artikkelit lähestyvät peliä hyvin monipuolisista näkökulmista, esimerkiksi pelin julkaisuun liittyvien seikkojen käsittelemisestä pelin posthumanistiseen lähipeluseen. Tähän tutkielmaan merkittävästi kytkeytynein artikkeli on kielitieteilijä Michal Kłosiński (2021) ”The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in *Disco Elysium*”, jossa käsitellään otsikkonsa mukaisesti pelin esineiden hermeneutiikkaa.

Kłosiński (2021, 57) näkee *Disco Elysiumin* esineiden merkitysten rakentuvan kolmen osa-alueen – ajallisuuden, identiteetin ja historian – kautta. Esineet muodostavat esimerkiksi ajallisen rakenteen rikostutkimukselle, toimivat vastavuoroisesti muistin ja identiteettiin liittyvien narratiivien osapuolina ja rakentavat läsnäolollaan postkoloniaalisen kaupungin historiallista taustaa. Tätä merkitystä konkretisoi se, että *Disco Elysiumissa* pelin ympäristö kirjaimellisesti puhuu Harrylle, yksittäisistä esineistä – kuten pulloista tai kirjoista – koko kaupungin selittämättömään *Lá Revacholiere* -henkeen. Esineiden kanssa keskusteleminen on kuitenkin pitkälti Harryn yksinpuhelua, jossa hänen taitonsa ohjailevat esineistä tehtyjä havaintoja. (Kłosiński 2021, 59.) Tässä tutkielmassa esitänkin tähän näkemykseen selkeän poikkeuksen, koska näen pelin kirjojen saavan muita esineitä selkeämmät persoonat ja toimijuudet, jossa ne asettuvat Harryn ajatusten objektina olemisen sijaan omiksi toimijoikseen ja selkeään dialogiin Harryn kanssa.

Videopelien kirjaesineet ovat jääneet pitkälti akateemisesti huomiotta etenkin kirjatutkimuksessa, mikä on melko erikoista, kun huomioi ilmiön levinneisyyden ja monimuotoisuuden. Tunnetuin aiheesta kirjoitettu kirjatutkimuksellinen artikkeli on Adam Hammondin (2020) kirjoittama ”Books in videogames”, jossa käsitellään kirjojen representaatioita *Myst*- (1993) ja *Gone Home* (2013) -videopeleissä. Artikkelissa osoitetaan kyseisten pelien kirjarepresentaatioiden olevan vastakohtat toisilleen: *Mystissä* kirjat näyttäytyvät vanhoina esineinä, jotka vaihtuvat ”uuteen mediaan”, kun taas *Gone Home* -pelissä kirjat esitetään yhdenvertaisina ja merkittävänä ilmaisuvälineinä uusien medioiden rinnalla.

Peleissä esiintyviin kirjoihin on pureuduttu pelitutkimuksen puolella jonkin verran enemmän, kuten Simon Rosenbergin (2022) artikkelissa ”The Representation of Physical Books and Bookish Places in Video Games: The Last of Us Part II”, jossa analysoidaan *The Last of Us Part II* (2020) -videopelin kirjoja etenkin niiden symbolismin osalta. Muita

pelitutkimuksellisia esimerkkejä ovat Astrid Ensslinin (2014) pelikirjojen käytäntöihin pureutuva kirja *Literary Gaming* sekä Fanny Barnabén ja Björn-Olav Dozon (2018) toimittama kirja *Jeu vidéo et livre*¹⁰, joka sisältää monipuolisia artikkeleita videopeleissä olevista kirjoista niin pelikohtaisesti kuin yleisemmällä tasolla. Suomessa aihe on jäänyt toistaiseksi vieraammaksi, mutta vuonna 2022 Tampereen yliopistolla järjestetty ”Gamebooks”-kevätseminaari toi yhteen laajasti aiheeseen liittyviä tutkimuksia pelien ja kirjojen risteämäkohdista niin tosielämässä kuin pelien sisällä (Centre of Excellence in Game Culture Studies 2022).

Pelikirjojen tutkiminen on siis herättänyt vähäistä, mutta kuitenkin huomionarvoista kiinnostusta ympäri maailmaa, mutta tutkimuskentällä on vielä todella paljon laajennettavaa etenkin konventioista poikkeavien tapausten tutkimisessa. Tutkielmani tarjoaa muutamia uusia näkökulmia näihin aiheisiin liittyen, kun esittelen pelikohtaisesti *Disco Elysiumin* dialogimallin antamat mahdollisuudet kirjaesineiden representaatiolle. Tämän kautta esittelen myös uusia tapoja muun muassa kirjojen materiaalisten representaatioiden ja niiden kanssa vuorovaikutuksessa olemisen tutkimiseen esimerkiksi filosofisten näkökulmien kautta.

¹⁰ Kirja on saatavilla ainoastaan ranskaksi.

2 TEOREETTINEN TAUSTA

Tutkielman teoreettinen tausta rakentuu monista eri tutkimusaloista, joiden keskiössä olevana yhdistävänä tekijänä on monialainen intermediaalisuuden tutkimussuunta. Intermediaaliseen näkökulmaan sovellettava tutkimuskehys koostuu pelitutkimuksesta sekä kirjallisuus- ja kirjatutkimuksesta, joista jokaisesta on ammennettu laajasti toisiinsa osuvia yhtymäkohtia muun muassa kirjaesineiden materiaalisuuden, läsnäolon ja niiden pelikohtaisen merkityksen tutkimista varten. Näiden tutkimusalojen lisäksi tutkielmassa hyödynnetään filosofian ajatuksia esimerkiksi esineiden ja olioiden ontologisten eroavaisuuksien käsittelyn tukena.

2.1 Intermediaalisuus

Intermediaalisuudella tarkoitetaan tiivistetysti eri medioiden sekoittumista yhteen. Mediat voivat olla vuorovaikutuksessa keskenään, joko yhdistymällä osaksi yhtä mediaa tai esimerkiksi representoiden toista mediaa itsessään (Bruhn & Schirmacher 2021, 5). Intermediaalisuuden historian nähdään polveutuvan taiteilija Dick Higginsin vuonna 1960 kehittelemästä käsitteestä *intermedia*, jolla hän määrittelee medioiden toisiinsa sulautumista esimerkiksi visuaalisessa runoudessa (Piippo & Kilpiö 2022, 16). Intermediaalisuuden spektri on todella laaja ja siihen sisältyy kaikki kirjassa kuvatusa maalauksesta monimediallisiin taideteoksiin, jotka yhdistelevät saumattomasti kuvaa, tekstiä ja ääntä. Kirjallisuuden kontekstissa intermediaalisuuden alle kuuluvat keskeisesti erilaiset kokeelliseksi luokitellut menetelmät, kuten esimerkiksi hypertekstit, proseduraalisuus, konkreettinen ja visuaalinen runous, eri medioiden representaatiot tekstissä ja typografiset kokeilut. Tämän lisäksi näen kirjallisen intermediaalisuuden kysymyksenä myös kirjaesineen läsnäolon erilaisissa teksteissä, kuten elokuvissa ja videopeleissä.

Median tutkiminen täytyy aloittaa median määrittelemisestä. Intermediaalista teoriaa uurtaanut tutkija Lars Elleström (2020) näkee median todella laajalle levinneen kattokäsitteen

jakautuvan pienempiin osiin, joista keskeisimmiksi muodostuvat kaksi eri mediakategoriaa¹¹ eli kvalifioitu media (*qualified media*) ja perusmedia (*basic media*). Kvalifioidut mediat ovat historiallisesti kehittyneitä ilmaisuvälineiden lokeroiteja, kuten esimerkiksi kirjallisuuden, elokuvien tai tanssin eri kategorisoinnit ja jakamiset erilaisiin lajeihin. Termi pitää sisällään myös näihin kategorioihin liittyvät kytkökset, kuten niiden kontekstit ja vastaanotot. Perusmedioiden määrittelemineen on hankalampaa, koska niihin lukeutuu kaikki teksteistä kuviin ja äänistä liikkeisiin. Perusmediat ovat kuitenkin eräänlainen mikrotaso kvalifioidun median makrotasolle, koska kvalifioidut mediat koostuvat aina yhdestä tai useammasta perusmediasta (Elleström 2020). Esimerkiksi pelit voivat koostua perusmedioiden osalta muun muassa liikkuvasta kuvasta, tekstistä, ääniefekteistä ja musiikista, jotka sitoutuvat toisiinsa teknisen median eli koodin ansiosta. Nämä koostumukselliset perusmediat luovat yhdessä kvalifioidun median eli pelin, joka kytkeytyy tämän luokittelun kautta muun muassa eri genreihin, pelimekaanisiin konventioihin ja konteksteihin, kuten julkaisun ajankohtaan tai julkaisijan aikaisempien pelien vastaanottoon. (Makai 2022, 75.)

Intermediaalisuus voidaan myös jakaa kahteen keskeiseen pääluokkaan, transmediaatioon ja mediarepresentaatioon. Transmediaatiossa aikaisempaa mediaa, sisältöjä tai keinoja medioidaan uudelleen eri mediassa, kun esimerkiksi digitaalisten medioiden konventioita tuodaan osaksi kirjan tekstiä tai sarjakuvien ulkonäköä imitoidaan videopelissä. (Piippo & Kilpiö 2022, 12.) Mediarepresentaatiolla tarkoitetaan taas yleisempää yksittäisen median tai jonkin tietyn teoksen representaatiota toisessa mediassa. Mediarepresentaation alle lukeutuvat esimerkiksi kirjassa kuvailtu taideteos tai elokuvassa esiintyvä kaukaisen sivilisaation hologrammi. Mediarepresentaatio voi siis kohdistua johonkin olemassa olevaan mediaan, mutta yhtä lailla myös kuviteltuun mediaan. (mt., 12.)

Mediarepresentaatio on vastaavasti mahdollista jakaa edelleen kahteen alaluokkaan eli yksinkertaiseen ja monitahoiseen mediarepresentaatioon (*simple and complex media representation*). Yksinkertaisen mediarepresentaation alle kuuluvat esimerkiksi alluusiot, nimeämiset tai sitaatit, kun taas monitahoiseksi mediarepresentaatioksi lukeutuu toisen median piirteiden syvempi sisäistäminen osaksi mediaa. (Elleström 2014, 36.) Yksinkertaiseksi mediarepresentaatioksi lukeutuvat esimerkiksi tv-sarjan ohimenevä tuotesijoittelu, laulun sanoihin viittaaminen osana valmistujaispuhetta tai kirjan tarinassa otetun valokuvan lyhyt kuvailu. Monitahoista mediarepresentaatiota ovat taas esimerkiksi historiallisen tapahtuman uudelleendramatisointi, kirjallinen pastissi elokuvan kohtauksesta tai fiktiivisen median – kuten tämän tutkielman tapauksessa fiktiivisen kirjan – uskottava jäljittelemineen. Yksi keskeinen erottaja yksinkertaisen ja monitahoisen mediarepresentaation välillä on se, että monitahoinen representaatio mahdollistaa representoituun mediaan syvemmän uppoutumisen, kun taas yksinkertainen mediarepresentaatio on sivuseikka, jota vastaanottaja ei välttämättä edes suuremmin huomoi (mt., 40). Esimerkiksi pelin sisäisessä kirjahyllyssä seisova kirjarivi on pelkkä yksinkertainen representaatio kirjamediasta, mutta mediarepresentaatio muuttuu monitahoiseksi silloin, kun hyllyn kirjojen kansiin tai niiden sisältöä pääsee tutkimaan tarkemmin. Molemmat mediarepresentaation

¹¹ Elleström havainnollistaa ilmiötä ajoittain termin *medium* kautta, mutta suomessa *median* ja *mediumin* välillä ei ole vakiintunutta eroa ja tämän vuoksi molemmat taipuvat *mediaksi* (Piippo & Kilpiö 2022, 10; Joensuu 2012, 9–10).

tavat ovat kuitenkin siinä mielessä samanarvoisia, että myös yksinkertaisista mediarepresentaatioista on mahdollista tehdä yhtä päteviä tulkintoja kuin monitahoisista.

Transmediaalisuus voi näkyä pelien yhteydessä esimerkiksi adaptaatioina, joissa kerrotaan tai laajennetaan pelin tarinaa useiden eri medioiden kautta. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi videopelistä tehtyä kirjaa tai televisiosarjaa, kuten myös päinvastaisesti elokuvasta tehtyä peliä. (Välisalo & Koskimaa 2022.) *Disco Elysium* on transmediaalisesti hyvin ainutlaatuinen videopeli, koska se perustuu viroksi julkaistun, ja täten vähälevikkisen romaanin lisäksi Robert Kurvitzin johtamaan roolipelikampanjaan eli mediaan, josta ei ole minkäänlaista muuta tallennetta kuin kampanjassa pelanneiden pelaajien käsissä olevat sisällöt ja kertomukset (ks. esim. Luiga 2022b).

Pelin on tämän rajallisesti saatavilla olevan taustansa takia pakko välittää informaatiota täysin itsenäisenä teoksenaan, jossa pelaajille annetaan mahdollisimman kattavasti tietoa muun muassa Elysiumin maailman luonteesta ja siellä vallitsevista ilmiöstä, kuten poliittisista liikehdinnöistä ja eri ryhmittymien yhteyksistä toisiinsa. Peliin on kuitenkin jätetty joitain viittauksia, jotka aukeavat pelkästään sille hyvin harvalle joukolle ihmisiä, jotka tietävät Elysiumin maailmasta jotain etukäteen. Esimerkiksi Martin Luiga (2022b) on paljastanut, että pelissä esiintyvät poliisit Chester McLaine ja Mack Torson ovat hänen ja Argo Tuulikin hahmot Kurvitzin aikoinaan johtamasta roolipelikampanjasta. Peli siis pysyy irrallisuudestaan huolimatta ylpeästi osana tätä transmediaalista jatkumoa, vaikka viittaukset aiemmin Elysiumin maailmassa kerrottuihin tarinoihin eivät suurelle yleisölle koskaan avautuisikaan.

Digitaaliset alustat ovat intermediaalisuuden kannalta kultakaivoksia, koska niissä pystytään tekniikan avulla yhdistelemään esimerkiksi liikkuvaa kuvaa, ääntä ja tekstiä (Makai 2021, 69). Digitaalisuus on muuttanut median tutkimista etenkin sen osalta, ettei yksittäinen teos ole välttämättä pelkästään yhden tietyn median edustaja (Roine 2022, 245). Internetissä oleva verkkosivu voidaan luokitella tietyllä tapaa omaksi itsenäiseksi mediakseen, mutta se voi samalla pitää sisällään muun muassa videoita, artikkeleita ja kuvia sekä linkkejä, jonka kautta siitä muotoutuu todella monipuolinen hypertekstuaalinen mediakokonaisuus.

Tällaiseen samanlaiseen intermediaaliseen rakennelmaan kuuluvat myös videopelit, jotka lainaavat ainesosia muun muassa elokuvista, grafiikasta, kirjallisuudesta ja monista muista medioista, ja rakentavat niistä mahdollisimman omalaatuisia kokonaisuuksia (Dovey & Kennedy 2006, 88). Yksittäisessä pelissä voidaan esimerkiksi lainata visuaalista asettelua elokuvista, dialogin tyyliä kirjallisuudesta, liikeratoja tanssista ja graafisia ilmaisutapoja kuvataiteesta. Samalla yksittäisten medioiden hienovaraisen tarkka representaatio on hyvin suosittua, esimerkiksi *FIFA*-jalkapallopelien (1993–2022) kaltaisissa, tosielämän toimintaa mahdollisimman tarkasti jäljittelevissä videopeleissä.¹²

Videopelit ovat myös siitä kiinnostavia intermediaalisia kohteita, että ne luokitellaan tyyppillisesti yhteisen mediaryhmän eli pelien alle, vaikka ne vaihtelevat muun muassa perusmedioidensa kannalta todella merkittävillä tavoilla. Esimerkiksi *Zorkin* (1977) kaltainen tekstipohjainen seikkailu poikkeaa *Dance Dance Revolution* (1998–2022) tanssipeleistä niin monella eri tavalla, että pelien ainoat yhtenevät kohdat ovat oikeastaan niiden digitaalinen alusta ja

¹² Tosielämää jäljittelevät videopelit eivät kuitenkaan kykene saavuttamaan jäljiteltävää median olomuotoa tottaisesti, koska niiden välillä on edelleen selkeä digitaalisuuden pakottama rajapinta (ks. esim. Juul 2005).

viihdetarkoitus. Tämän räikeän vaihtelevaisuuden vuoksi on jopa helpompi määritellä jokainen videopeli täysin omaksi mediakseen (Eskelinen 2012, 348). Pelikohtainen määrittelemineen ta- kaa muun muassa sen, että pelejä on helpompi lähestyä yksittäisestä pelistä löytyvien eri pe- rusmedioiden näkökulmista sen sijaan, että niitä pyrkisi vertaamaan johonkin yhteiseen uni- versaaliin pelimediaan (Jørgensen 2018, 1). Videopelien ainutlaatuiseseen mediallyiseen luontee- seen yhdistyy myös se, että pelit ovat lähes tulkoon aina simulaatioita, jotka ovat jatkuvassa muutoksessa ja dynaamisesti vuorovaikutuksessa pelaajan kanssa (Dovey & Kennedy 2006, 10-11). Siinä missä muissa medioissa olevat representaatiot näyttäytyvät tulkinnallisista eri- mielisyyksistä riippumatta kaikille tarkkailijoille lähtökohtaisen yhtenäiseltä, pelien simulaati- oissa pelaajan toiminta vaikuttaa yleensä siihen millainen representaatio hänen kohdallaan pe- listä muodostuu (Makai 2022, 70).

Tässä tutkielmassa tämä monimuotoisuus ei ole kovin laajalti esillä, koska tutkimuskoh- teena on rajattu osio kokonaisesta pelistä. Eri medioiden suhteet kuitenkin huomioidaan esi- merkiksi siinä, miten pelin visuaalinen ja tekstuaalinen puoli toimivat vuorovaikutuksessa kes- kenään. Samaan aikaan huomio keskittyy myös videopeliformaatin tuomiin dynaamisiin ulot- tuvuuksiin, kuten *Disco Elysiumin* epäkronologisiin lähestymismahdollisuuksiin ja tilannekoh- taisiin muutuksiin.

2.2 Esineet, oliot ja niiden materiaalisuus

Kirjojen mediarepresentaation tutkiminen vaatii kirjaesineen materiaalistien ominaisuuksien sekä kirjojen ja lukijoiden välisten suhteiden huomioimista. Kiinnostus ympäröivän todellisuus- den materiaalisuuden tutkimista kohtaan nousi uudestaan valtavirtaan 80- ja 90-luvuilla muun muassa filosofiassa, sosiologiassa ja kirjallisuustutkimuksessa, ja sitä koskevat kysymykset he- rättävät moninaisilla tavoilla keskustelua edelleen 2020-luvulla (Brillenburger Würth 2018, 1). Keskeinen syy tähän muutokseen on lukuisten tutkimusalojen niin sanottu uusmaterialistinen käänne, jossa tutkimuksen kohteet pyritään siirtämään pois ihmiskeskeisyydestä kohti ei-inhi- millistä ja ei-elävää. Erityistä kiinnostusta on herättänyt näiden erilaisten toimijoiden välille rakentuvien muodostelmien havainnollistaminen ja tulkitseminen.

Perinteinen jakauma inhimillisten ja ei-inhimillisten olioiden välille on alkanut repeile- mään uusmaterialismin ja sen läheisten tutkimusalojen – kuten posthumanismin ja ekokritii- kin – tarjoamien näkökulmien takia, kun tutkijat ovat alkaneet huomioidaan muun muassa eläinten ja jopa ei-elävien asioiden aseman osana ympäröivää todellisuuttamme. Uuden lähes- tymistavan on tarjonnut esimerkiksi uusmaterialististen ajattelijoiden Bruno Latourin ja John Law'n kehittelemä toimijaverkkoteoria (*Actor-Network Theory; ANT*), joka jättää taakseen subjektin ja objektin välillä olevan karkean jakauman ja vaihtaa termit käytännössä yhdenver- taisiksi toimijuuden omaaviksi aktanteiksi (*actant*). (Latour 2005.)

Tässä tutkielmassa uusmaterialismiin kytkeytyvät ajatukset kumpuavat yhdeltä osalta fi- losofi Jane Bennettin (2010/2020) kirjasta *Materian väre: olioiden poliittinen ekologia*, jossa analysoidaan spinozalais-deleuzeläisen tutkimuskehityksen avulla olioiden ontologiaa ja niiden herättämiä affekteja, ja tätä kautta haastetaan elollisen ja elottoman välille tehtyjä jakaumia.

Bennett (2020, 1–2; 17) edustaa niin sanotun vitaalin materialismin suuntaamaa, joka toimii poikkeavasta nimestään ja pienistä vivahde-eroista huolimatta pitkälti rinnasteisena uusmaterialismille.

Bennettin (mt., 36) keskeisenä tutkimuskohteina ovat ihmisen ja olioiden välille rakentuvat roikkuvat materiaalisuudet, joiden syntyminen on pitkään nähty pelkän ihmissubjektin toimijuutena ei-inhimillisiä objekteja kohtaan. Hänen tavoitteenaan on osoittaa, että ihmisiä ympäröivä todellisuus ei ole rakenteeltaan niin yksiselitteinen kuin luullaan. Bennett näkee kaikilla maailmasta löytyvillä asioilla – kuten sähköverkoilla ja ruualla – olevan piirteitä, joita on mahdoton selittää pelkän ihmissubjektin toiminnan kautta. Ihmisellä on tietenkin oma merkittävä osansa esimerkiksi sähköverkon rakentamisessa, mutta sen todellinen toiminta rakentuu lopulta kokonaisuutena niin ihmisten kuin muiden olioiden erilaisista törmäämisistä. Esimerkiksi vesivoima vaatii luonnon raaka-aineista rakennetaan mekaanisia koneita, jotka asetetaan eläinten ja muiden eliöiden asuttamiin jokiin, jotta veden liikkeestä saatua energiaa saadaan muutettua sähköksi ja niin edespäin.

Perinteisissä materialistisissa käsityksissä – kuten marxilaisessa historiallisessa materialismissa – aine nähdään tyypillisesti staattisena, passiivisen toimijuuden omaamana asiana, mutta uusmaterialismin keskeisenä tavoitteena on huomioida myös aineen eli ei-elollisen toimijuus ihmisten rinnalla. Tätä toimijuutta auttaa havainnollistamaan Bennettin (2020, 30) keskeinen käsite olio-voima¹³ (*thing-power*), jolla tarkoitetaan myös ei-inhimillisten ruumiiden kykyä tuottaa vaikutuksia ympäröivissä asioissa. Tässä tutkielmassa olio-voiman käsite auttaa määrittelemään esimerkiksi niitä tapoja, joilla kirjat toimivat osana ympäristöjä ja samalla kuvaamaan eri aktanttien – kuten pelaajahahmon ja vuorovaikutuksessa olevien esineiden – välille syntyviä siltoja.

Toiseksi keskeiseksi käsitteeksi nostan niin olio-voimaan kuin uusmaterialismiin laajemmin yhteydessä olevan, Gilles Deleuzen ja Felix Guattarin (2004, 4–5) määrittelemän¹⁴ termin sommitelma (eng. *assemblage*; fr. *agencement*), jolla tarkoitetaan todella tiivistettynä niin inhimillisten kuin ei-inhimillisten olioiden heterogeenisyyttä ja vaikutusvaltaa toisiinsa. Esimerkiksi feodaaliritarin sommitelma rakentuu niin itse ritarista sekä hänen varusteistaan ja hevosestaan kuin häntä ympäröivistä maantieteellisistä seikoista ja immateriaalisista osista, kuten esimerkiksi ritarin tekemästä valasta ja hänen varusteidensa heraldiikan symbolismista (mt., 89). Sommitelman tunnetuin muoto on niin ikään Deleuzen ja Guattarin kehittänyt käsite rihmasto (eng./fr. *rhizome*), jossa erilaiset oliot ja tapahtumat kytkeytyvät toisiinsa vailla yksittäistä hierarkiaa. Deleuze ja Guattari (2004, 11–12) käyttävät esimerkkinä rihmastosta kirjan ja maailmaan välistä suhdetta, jossa kirjat eivät toimi pelkkinä maailman peileinä, vaan muodostavat pikemminkin maailman kanssa symbioottisen asetelman, jossa kirjat vaikuttavat maailman muuttumiseen¹⁵ ja maailma vaikuttaa kirjojen muuttumiseen eräänlaisessa vuorovaikutuksellisessa kierteessä.

¹³ Käytän termistä Tapani Kilpeläisen *Materiaan väre* -kirjaan valitsemaa suomennosta.

¹⁴ Sommitelmalle on luotu uusia määritelmiä muun muassa toimijaverkkoteoriassa, mutta suurin osa näistä näkemyksistä pitää pohjanaan Deleuzen ja Guattarin näkemyksiä ja korvaamisen sijaan pyrkivät täydentämään niitä (ks. esim. Latour 2005).

¹⁵ Deleuze ja Guattari kuvaavat prosessia deterritorialisaatioiden ja reterritorialisaatioiden kierteenä, mutta käytän tässä *muutos*-sanaa selkeyden vuoksi.

Sommitelmia ja rihmastoja on käytännössä mahdollista tulkita löytyvän aivan kaikkien asioiden väliltä, jonka takia tarkastelun kohteet ja tutkimuskehykset vaativat suhteellisen hienovaraista määrittelyä. Esimerkiksi Bennett (2020, 51) lainaa kirjassaan terminologiaa toimijaverkkoteoriasta, kun hän esittää sommitelmien koostuvan erilaisista aktanteista. Nämä aktantit asettuvat hänen mukaansa epätasaiseen topografiaan, jossa jotkin sommitelman alueet ovat tiiviimpiä kuin toiset. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että jollain tietyllä materiaalisuudella olisi asemallinen etu sommitelmassa muodostuvan ryhmän hallintaan tai suunnan määräämiseen. Tämä johtuu siitä, että sommitelmat eivät ole kiinteitä vaan pikemminkin avoimia rakennelmiä: niiden osat voivat törmätä ja vaihdella tilanteittain, eikä niissä ole rakenteesta riippumatta hierarkiaa (mt., 52).

Bennett (2020, 51) näkee sommitelmien heräävään rakennelman avoimuuden takia aktanttien olio-voiman kautta. Esimerkiksi kannettavalla tietokoneella kirjoitettavan kirjan lauseet eivät ilmesty itsestään sen sivuille, vaan niiden syntyyn vaikuttaa muun muassa ihmisen fyysinen toiminta, tietokoneen suoritinydinten sähkövirta, ulkoa kuuluva linnunlaulu ja ihmisen muistot. Kaikki nämä osa-alueet muodostavat emergenttien vaikutusten sommitelman, jossa esimerkiksi linnun laulu voi herättää inspiraation ihmisessä, jonka takia hän kirjoittaa nopeammin, mikä johtaa ihmisen tietämättä tietokoneen hidastumiseen ja niin edespäin. Tässä tutkielmassa hyödynnän sommitelman käsitettä keskeisesti *Disco Elysiumissa* rakentuvan lukukokemuksen kuvaamiseen.

Vastapainoksi Bennettin laajemmalle ja tosielämään kohdistuvalle filosofiselle näkökulmalle tutkielma tukeutuu kirjallisuudentutkimuksen puolelta Bill Brownin (2003; 2004; 2015) kehittämään olioteoriaan (*thing theory*), jonka lisäksi keskeisiksi näkökulmiksi nousevat myös kirjallisuudentutkija Laura Oulanteen (2018; 2021) sovellukset uusmaterialismin ja olioteorian yhdistämisestä modernistisen lyhytproosan tutkimiseen. Brownin (2004, 12) olioteorian tavoitteena on tutkia kirjallisuuden ja taiteen olioita (*things*) oleellisina osina fiktiivisiin tai ei-fiktiivisiin maailmoihin koostettuja ympäristöjä sen sijaan, että niitä pidettäisiin pelkkänä henkilö-hahmojen rinnalla olevana merkityksettömänä täytteenä.

Brownin olioteoria pohjautuu pitkälti Martin Heideggerin oliokäsitykseen, jonka keskiössä on nimensä mukaisesti *das Ding* (eng. *Thing*) eli olio¹⁶. Yleisemmin *olio*-sanalla voi tarkoittaa käytännössä mitä vaan, mutta tyypillisesti määritelmä rajautuu kaikkeen ei-inhimilliseen ja etenkin ei-elävään, jonka materiaalisuus on ihmisille tuttua heidän subjektiivisten kokemusten kautta (Oulanne 2018, 21). Heideggerin käsityksessä olioiden todellinen olemus on loppujen lopuksi ihmisten saavuttamattomissa, mutta se paljastuu esimerkiksi niissä hetkissä, kun jokin esine ei toimi yksilön oletuksen mukaisella tavalla. Tällainen tilanne voi olla esimerkiksi työkalun rikkoutuminen tai ikkunan likaantuminen. (Brown 2003, 2; Brown 2015, 28.) Kirjallisuudessa tämä oliomaisuus (*thingness*) on kuitenkin helpommin havaittavissa kuin tosielämässä, koska esineiden läsnäolon ja olemuksen jäljentäminen tarvitsee rinnalleen viitteitä niiden oliomuodosta eli siitä, että niillä on tila-ajallinen olomuoto ja ne pystyvät vaikuttamaan yksilöiden toimintaan erilaisilla tavoilla.

¹⁶ Heideggerin (1996, 55-57; 60) määritelmä oliolle on todella laaja, mutta sen pohjalla on ajatus tietynlaisesta vitalismista, jossa olio olioi (*das Ding dingt*), eli *on itsessään* ajassa ja paikassa, vailla ihmis-subjektin toimintaa. Esineiden oliomaisuus paljastuu tässä asetelmassa ihmisille ainoastaan silloin, kun subjektin oletus toiminnasta rikkoutuu jollain tapaa.

Uusmaterialistisista näkökulmista poiketen Brown (2003, 3–8) erottaa oliot ja esineet (*objects*) hienovaraisesti erilleen toisistaan, koska esineiden käyttötarkoitus ja muut ominaisuudet ovat tyypillisesti subjektille tiedossa, kun taas niiden oliomaisuus paljastuu ainoastaan toimimattomuuden tai muiden poikkeuksien kautta. Kirjaesineen kohdalla oliomaisuus on erityisen keskeisessä asemassa esimerkiksi kirjataiteessa, jossa kirjasta tulee tyypillisesti luettava esineen sijaan taidetarvike ja paljastaa tätä kautta itseensä piilotetut materiaaliset mahdollisuudet. Brownin näkemys oliomaisuudesta resonoi kirjallisuustutkija Garrett Stewartin (2010, 412–413) kehittämän demediaation käsitteen kanssa, jolla tarkoitetaan koodeksin tällaista muokkaamista niin, että sen tavalliset ominaisuudet – kuten luettavuus – on jollain tapaa kumottu. Termi on alun perin luotu kuvaamaan kirjoista tehtyjä veistoksia ja patsaita, joissa kirja toimii pikemminkin aineena kuin alustana, mutta termiä voidaan soveltaa myös esimerkiksi sellaisiin tapauksiin, jossa edelleen luettavissa olevan kirjan kohtaaminen häiriintyy esimerkiksi leikkausten tai irtonaisten osien takia (ks. esim. Keskinen 2019).

Brownin (2003, 64) mukaan esineille muodostuu omia persoonallisuuksia keskeisesti projektion ja kateksin¹⁷ (*cathexis*) kautta, joissa molemmissa (ihmis-)subjektin ajatukset ja oletukset peilautuvat eri tavoilla ympärillä oleviin esineisiin ja olioihin. Esineisiin sitoutuminen nousee usein pintaan fiktiivisissä teksteissä, kun hahmojen ympärillä olevat esineet paljastavat lukijalle uusia puolia hahmoista ja esimerkiksi antavat vihjeitä heidän taustoistaan. Tällainen persoonallisuuden syntyminen on läsnä myös *Disco Elysiumissa*, koska käytännössä kaikki kohdattavat esineet saavat kielensä ja luonteensa Harryn projektioista. Esineistä tehdyt havainnot tuovat hänen mieleensä etenkin kadonneita ajatuksia hänen menneisyydestään ja kokemuksestaan. Esimerkiksi pelissä löytyvä aprikoosin tuoksuinen käärepaperi herättää löytyessään mystisen voimakkaita tunteita Harryn kehossa:

Apricot Chewing Gum Wrapper - Bitter, citrus, sweet, it seems to grow stronger, like a glow, with every breath you take...

Encyclopedia - Whatever petrochemical by-products they used to create this artificial flavour have bonded tightly to the wrapper. Or is that just your memory, filling in the gaps?

Apricot Chewing Gum Wrapper - ... until a blossom of skin and flower petals erupts behind your closed eyes. Made of toffee, cream, and distance. You just *had* to take a dive.

Endurance - Your heart working overtime, trying to keep up with the panicked synapses firing all over your brain. Moving litres of blood through you, panicking.

Tilanteessa arkipäiväisestä purukummin käärepaperista tulee katektinen, lähes rituaalinen esine, jonka yliluonnollinen olemus muodostuu kaukaa Harryn alitajunnasta kantautuvasta projektioista. Käärepaperin kohtaaminen johtaa lopulta ”Apricot Chewing Gum Scented One” -ajatukseen, jonka sisäistäminen ajatuskabinetissa paljastaa reaktion voimakkuuden johtuvan Harryn entiseen naisystävään liittyvästä muistosta. Käärepaperi ei ole kuitenkaan tilanteessa pelkkä Harryn toiminnan kohde, vaan pikemminkin oma toimijansa, joka hajullaan yhdistää nykyhetken ja menneisyyden Harryt yhteen. Tämän lisäksi se kuitenkin pitää hiljaa kiinni omasta, Harrylle ja pelaajalle tuntemattomasta historiastaan, kuten entisestä omistajastaan. Tämä yhdistyy

¹⁷ Kateksin termi on lainattu psykoanalyysistä, jossa sillä tarkoitetaan libidon kytkeytymistä – eli toisin sanoen pakkomielleistä sitoutumista – johonkin kohteeseen, kuten esineeseen, ajatukseen tai henkilöön (Felluga n.d.).

samalla uusmaterialistisiin näkemyksiin, joissa olioiden toimijuuden nähdään heräävän eri olioiden kehojen välisissä kohtaamisissa (Oulanne 2018, 25). Esimerkiksi lukemistilanteen toteutuminen tarvitsee vähintään lukijan, tilan ja kirjan, joiden kohtaaminen taas perustuu jokaisen taustalla oleviin lähes lukemattomiin niin inhimillisten kuin ei-inhimillisten aktanttien kohtaamisiin.

Uusmaterialististen näkemysten ja olioteorian yhdistäminen on niiden eroista riippumatta melko yksinkertaista, koska olioteoriassa huomioidaan uusmaterialismin tavoin oliomaisuudesta ja aineellisuudesta kumpuava tietynlainen vitalismi (Brown 2015, 5; 39). Vitaalisuutta on vaikea havainnoita, mutta sen osia on mahdollista huomata etenkin taiteessa. Olisi kyse sitten valokuvasta, kirjasta tai elokuvasta, taide auttaa avaamaan ihmisille uuden materiaalisen todellisuuden, joka on yhtä aikaa arkipäiväisen tuttu ja täysin tuntematon. (mt., 39–40.) Tässä tutkielmassa seurataan olioteoriassa luotua jakaumaa *esine* ja *olio* -termien välillä yleisemmän *aktantti*-termin sijaan, koska pelissä on selkeästi havaittavissa samantapainen asetelma subjektin ymmärtämien esinemäisyyksien ja kirjoista ajoittain kumpuavien oliomaisuuksien välillä.

2.3 Kirjatutkimus, digitaalisuus ja videopelit

Kirjaesineiden tutkiminen vaatii pohjalleen yleisen määritelmän sille, mitä kirjalla edes tarkoitetaan. Kirjallisuudentutkija Jen Webb (2009) kokoaa artikkelissaan ”The book objects: writing and performance” todella laajan erittelyn kirjaesineen luonteesta, joka toimii hyvänä lähtökohdaksi sen lähemmälle tarkastelulle. Webbin (2009, 28–31) määritelmässä kirjat ovat sanoja ja kuvia sisältäviä esineitä, jotka ovat toiminnan kohteena – olisi se sitten kirjoittamista, kustannustoimittamista, myyntiä tai lukemista – ja jotka kuuluvat ihmisten vierelle osaksi yhteiskuntaa ja kulttuureita. Kirjallisuudesta puhuttaessa ymmärrys kytkeytyy tyypillisesti kustannettuihin kirjoihin, mutta todellisuudessa kirjallisuuden kenttä täytyy pitkälti ihmisten itsetuottamista elämisen jäljistä, kuten esimerkiksi muistikirjoista ja kalentereista. Vaikka Webbin artikkelissa ei erikseen eroteta erilaisia kirjatyyppisiä – kuten esimerkiksi e-kirjaa tai päiväkirjaa – toisistaan, sitoutuu määritelmä odotetusti kirjan koodeksimuotoon eli näkemykseen kirjasta kokonaan paperia ja muita materiaalisia piirteitä.

Kirjojen materiaalisuuksia voi pitää yhtä olennaisena tai jopa olennaisempana asiana kuin sen tekstisisältöjä (Sjöberg, Keskinen & Karhumaa 2024, 2). Koodeksin materiaalisuus ja läsnäolo ovatkin ilmiöinä pitkään kiinnostaneet niin tutkijoita kuin kirjailijoita ja taiteilijoita. Esimerkiksi kirjatutkimuksessa¹⁸ koodeksin materiaalisuuteen kytkeytyneet pohdinnat ovat kohdistuneet etenkin kirjojen läsnäoloon eli käytännössä niiden materiaalisuuden rajoihin ja mahdollisuuksiin sekä niiden analogisuuteen ja fyysisyyteen muun muassa osana erilaisia ympäristöjä (Brillenburger Würth 2018, 9–11).

Digitalisaatio on muuttanut kirjojen määrittelemisen pelkiksi analogisiksi koodekseiksi, kun tekstien kirjoittamisen ja lukemisen tavat ovat siirtyneet uusille digitaalisille alustoille

¹⁸ Materiaalisuutta on tutkittu myös huomattavia määriä yleisen kirjallisuustieteen alla, eikä kirja- ja kirjallisuustutkimuksen välillä ole enää selkeää jakaumaa (Brillenburger Würth 2018, 15). Kirjatutkimus on kuitenkin keskittynyt ilmiöihin pidempään, jonka takia koen tutkimusalan korostamisen olennaisena.

(Brillenburger Würth 2018, 1-2). Siinä missä kirjat nähdään perinteisesti sidotuista tai nidotuista papereista koostuvina esineinä, joiden teksteillä ja kuvilla painettuja sivuja selataan lukijan toimesta eteenpäin, nykyaikana tämän koodeksimuodon rinnalle ovat nousseet muun muassa kuunneltavat äänikirjat ja erilaisilla näytöillä digitaalisen käyttöliittymän kautta luettavat e-kirjat. Näiden uusien lukutapojen myötä koodeksin tuomiopäivää on päädytty suremaan useaan otteeseen, mutta koodeksi ei ole tästä riippumatta kadonnut yhtään mihinkään.

Koodeksin pysyvyys on osin sen materiaalisten ominaisuuksien ansiota, jotka digitaalisessa muodossa lähes väijäämättä puuttuvat. Näistä piirteistä keskeisiä ovat muun muassa haju, paino, yleinen tunto ja sidonta sekä esineen yleinen läsnäolo esimerkiksi kirjahyllyssä (Hamilton 2018, 29–30). Videopeleissä ja etenkin digitaalisissa kirjoissa pyritään tyypillisesti säilyttämään näitä ominaisuuksia pieniin yksityiskohtiin asti, jonka tavoitteena on osoittaa kohtajalle kyseessä olevan vieläkin vanha tuttu koodeksi (mt., 41; Hammond 2020, 332). Koodeksimaisuuden saavuttamiseen ja tätä kautta kirjaesineen representaatioon on olemassa monenlaisia menetelmiä, joista yleisiä ovat esimerkiksi kirjan selaamiseen liitetyt ääniefektit ja animaatiot sekä kirjan paperin ulkonäköä jäljittelevä graafinen ulkomuoto. Materiaalisuuden havittelu johtaa ajoittain myös todella pienten yksityiskohtien huomiointiin, kun digitaaliseen kirjaan sisällytetään esimerkiksi paperin kulumiseen viittaavia pigmenttieroja ja ryppyjä eräänlaisina jäljitteinä tosielämän koodeksin tila-ajallisuudesta.

Fyysisessä kirjassa on kuitenkin ominaisuuksia, joita ei pysty millään tavalla kopioimaan tai edes jäljittelemään digitaalisessa representaatioissa. Näihin ominaisuuksiin lukeutuu esimerkiksi koodeksin luontainen esinemäisyys eli sen materiaalisista piirteistä kumpuava jatkuva läsnäolon varmistus. Koodeksi on siis aina esineenä olemassa osana materiaalista todellisuutta esimerkiksi kirjahyllyssä tai vastaavassa säilytyspaikassa, kun taas digitaaliset vastineet katoavat näkyvistä laitteen tai sovelluksen sulkeutuessa. Samalla digitaalisessa muodossa jokainen kirja on teknisesti täysin yhteneväinen, koska painantavirheet ja muut pienet erikoisuudet katoavat täysin yhtenäisen tuotteen myötä. (Hamilton 2018, 33; 39.) Jos jossain digitaalisesti levitetystä teoksessa on virhe, se on hyvin todennäköiseksi identtinen jokaisessa kopiassa, ja sen voi korjata pelkällä päivityksellä uusintapainoksen sijaan¹⁹. Digitaalinen muoto pitää sisällään kuitenkin myös omia koodeksille saavuttamattomia ominaisuuksiaan, kuten kopioinnin ja leikkaamisen, lataamisen ja lähettämisen sekä esimerkiksi sanojen etsinnän ja tekstissä vapaaman hyppimisen (mt., 40). Digitaalisten kirjojen sisältämät mahdollisuudet huomioiden on erikoista, että niiden eduista on usein tavalla tai toisella luovuttu koodeksin jäljittelyn edessä. Esimerkiksi sivujen selaamista jäljittelevä animaatio on digitaalisella alustalla käytännössä täysin turha, mutta tästä riippumatta todella suosittu ominaisuus muun muassa e-kirjojen käyttöliittymissä.

Vaikka useissa digitaalisissa kirjoissa pyritään jäljentämään lähes rituaalisesti kirjan perustavanlaatuisia ominaisuuksia, videopeleissä olevissa kirjoissa uskalletaan ajoittain tukeutua digitaalisuuden antamiin mahdollisuuksiin, kuten informaation tiivistämiseen ja päivittämiseen (Hammond 2020, 339). Esimerkiksi *Red Dead Redemption 2* -videopelissä (2018) päähenkilön

¹⁹ Eri kappaleiden identtisyys ei ole kuitenkaan pakollista, koska esimerkiksi erilaiset kybertekstit voivat jatkuvasti muuttua ja päivittyä niin itsestään kuin reaktiona lukijan toimintaan ja olla tämän takia täysin uniikkeja kokonaisuuksia (ks. esim. Eskelinen 2012)

Arthur Morganin lähes tyhjä päiväkirja täydentyy pelin edetessä, kun siihen kerääntyy tietoa muun muassa nähdyistä eläimistä ja kasveista sekä Arthurin ajatuksia tarinan aikana sattuneista tapahtumista ja kohtaamisista. Merkintöjen ilmestyminen riippuu siitä järjestyksestä, missä pelaaja kerää tietoa ja suorittaa tehtäviä, joten jokainen päiväkirja on jokaisen pelaajan kohdalla teoriassa täysin ainutlaatuinen, vaikka sen sisällön rajat onkin määritelty pelin koodissa ennakkoon. Tällaisen pelin aikana päivittyvän päiväkirjamallin variaatioita esiintyy lukuisissa peleissä, joista mainittakoon erityisen onnistuneesti menetelmää hyödyntävät *What Remains of Edith Finch* (2017) ja *The Last of Us Part II*.

Pelien kerrontaväylät eivät ole yksitasoisia, koska pelien digitaalisuus ja interaktiivisuus mahdollistavat kerronnallisten elementtien upottamisen eri tavoilla eri paikkoihin. Pelien kerronta eli niin sanottu ludonarratiivi jaetaan pelitutkimuksessa tyypillisesti neljään eri tasoon: herätettyyn, tuotettuun, upotettuun ja kehkeytyvään kertomukseen (*evoked, enacted, embedded and emergent narrative*) (Brand & Knight 2005). Herätetyllä kertomuksella tarkoitetaan käytännössä pelien transmediaalisuutta, jossa pelit yhdistyvät erilaisiin olemassa oleviin kokonaisuuksiin, kuten muihin mediatuotteisiin ja genreperinteisiin. Tuotettua kerrontaa ovat käytännössä kaikki pelien perustavanlaatuiset osat välianimaatioista pelimekaniikkoihin ja yleiseen käyttöliittymään. Upotetuilla kertomuksilla tarkoitetaan muun muassa pelimaailman ympäristöön sisällytettyjä kerronnallisia piirteitä, kuten vihollisten läsnäoloon viittaavia veriroiskeita. Kehkeytyneitä kertomuksia ovat taas pelaajan toiminnasta heräävät kertomukset, kuten esimerkiksi hänen toiminnalliset ja kertomukselliset valinnat. (mt., 3–4.)

Kirjojen sisällyttäminen pelimaailmaan on laajasti käytetty ja todella monipuolinen osa videopelien upotettua kerrontaa, josta käytetään pelitutkimuksessa ja -suunnittelussa yleisemmin termiä ympäristökerronta (*environmental narration*). Tiivistettynä ympäristökerronnalla tarkoitetaan kaikkia niitä tapoja, joilla pelien tiloihin on mahdollista rakentaa erilaisia kertomuksia. Ympäristökerronnan tarkoituksena on hyödyntää audiovisuaalisen pelimaailman antamia mahdollisuuksia osana tarinankerrontaa, jonka lisäksi sillä pyritään ohjaamaan pelaajaa reagoimaan tiettyihin viitteisiin tietyillä tavoilla. (Fernández-Vara 2011, 1–2.) Esimerkiksi linnan seinästä löytyvät palamisjäljet voivat toimia merkkeinä vihollisena olevan velhon tulivoimista ja täten antaa jälkien huomanneelle pelaajalle edun vihollisen kohtaamiseen. Toisaalta ympäristökerronta ei ole aina kytkeytynyt pelimekaanisiin seikkoihin, vaan se voi olla pelkästään tarinaa syventävänä tai kontekstualisoivana elementtinä. Esimerkiksi jonkin hahmon huoneesta löytyvät valokuvat ja kirjeet voivat toimia pelkästään merkkeinä hänen menneestä romanssistaan ja tätä kautta auttaa ymmärtämään hahmon toimintaa tarinan aikana. Ympäristökerronnan kaikkien ulottuvuuksien huomaaminen ei ole niiden runsauden takia olennaista pelin läpäisemiselle, mutta ne toimivat tästä riippumatta hyvin palkitsevina ja rikkaina kerronnallisina väylinä tarkkasilmäisille pelaajille (Rosenberg 2022, 702).

Ympäristökerronnan tutkimusta kehittänyt pelitutkija Clara Fernández-Vara (2011, 4) lähestyy ilmiötä indeksiaalisen tarinankerronnan (*indexical storytelling*) käsitteen kautta, jossa kerronnalliset piirteet rakentuvat pääosin indeksiaalisista merkeistä²⁰ eli merkeistä, joilla on jonkinlainen konkreettinen yhteys niiden kuvaamaan ajatukseen. Peleissä indeksiaalisia

²⁰ Fernández-Vara (2011) käyttää pohjanaan C. S. Peircen kehittämää semiotiikkaa, jossa merkit jakautuvat keskeisesti ikoneiksi, indekseiksi ja symboleiksi.

merkkejä ovat esimerkiksi vihollisten läsnäolosta kertovat veriroiskeet ja ruumiit tai aarteen sijaintiin viittaava hento kimmellys. Fernández-Vara (2011, 5) jakaa indeksiaalisen tarinankerro-
ronnan kahteen eri tasoon, joista pelimaailman historia (*gameworld history*) viittaa pelimaail-
maan suunnittelijoiden tarkoituksella jättämiin merkkeihin ja pelaajan historia (*player history*)
pelaajan toiminnasta syntyneisiin merkkeihin.

Disco Elysium on pulloillaan pelimaailman historiaan yhdistyviä merkkejä pommien jät-
tämistä kuopista erilaisiin kirjoihin ja freskoihin, mutta tarjoaa myös pelaajalle jonkin verran
mahdollisuuksia jättää jälkensä maailmaan. Pelaaja voi esimerkiksi valita ottaa mukaansa pe-
limaailmasta löytyviä vaatekappaleita ja pukea niitä päälleen tai maalata kurjalle tiiliseinälle
haluamansa muraalin. Näihin tarjottuihin toimintatapoihin kiinnitetään myös pelissä huomiota
peli, koska esimerkiksi ei-pelaajahahmot voivat kommentoida muun muassa hahmon asua tai
toimintaa erilaisilla tavoilla.

Erilaiset esineet ovat yksi keskeinen osa pelien ympäristökerrontaa, koska ne herättävät
pelin maailmat henkiin esimerkiksi vuorovaikutuksellisten piirteiden ja visuaalisen runsauden
avulla. Oulanne (2015, 38) toteaa artikkelissaan ”Miten lukea esineitä?” kaunokirjallisuuden
tarvitsevan esineitä ja näen täysin saman tarpeen löytyvän myös videopeleistä. Olisi kyseessä
sitten pelimekaanisesti merkittävä keräilyesine, kerronnan kannalta olennainen merkki tai
pelkkä tilaa kaunistava koriste, esineet asettuvat ympäristön ja siellä olevien muiden olioiden
kanssa vuorovaikutussuhteiden sommitelmaan, jota pelaaja saa tutkia ja tulkita haluamallaan
tavalla.

Videopeleissä esiintyvät kirjat ovat tyypillisesti rajattuja tekstipaketteja, jotka muistutta-
vat mimeettisesti tosielämän koodekseja. Videopelien kirjat voidaan jakaa karkeasti kahteen
ryhmään, luettaviin ja ei luettavissa oleviin kirjoihin (*readable and unreadable videogame
books*) (Hammond 2020, 334). Ei luettavissa olevat kirjat voivat näyttäytyä sellaisenaan pel-
kältä tyhjältä täytteeltä, mutta niiden kontekstuaalinen merkitys voi olla pelistä riippuen hyvin-
kin merkittäviä. Ne voivat esimerkiksi antaa vihjeitä laajemmasta tarinasta tai paljastaa pelk-
kien kansion perusteella jotain hahmojen persoonallisuuksista tai pelin laajemmasta tematii-
kasta. (mt., 334; Rosenberg 2022, 701.) Pelien ei-luettavat kirjat voivat siis toimia melko sa-
manlaisella tavalla kuin esimerkiksi elokuvissa esiintyvät kirjat, joihin katsoja ei pääse tutus-
tumaan tarkemmin, mutta jotka voivat peilata esimerkiksi hahmojen olotiloja tai identiteettejä.

Lukukelvottomien kirjojen vastapainona olevien luettavien kirjojen funktiona on tyypil-
lisesti välittää erinäistä informaatiota niin itse pelistä kuin sen taustatarinasta. Luettavat kirjat
ovat tyypillisesti jonkinlaisia keräilyesineitä (*collectibles*), joiden lukeminen ei ole yleensä
vaatimus pelin loppuun pelaamiseen, mutta antavat tästä riippumatta peluukertoihin uusia ulot-
tuvuuksia (Rosenberg 2022, 697). Esimerkiksi *Tomb Raider* -toimintapelissä (2013) ympäris-
töstä löytyvät päiväkirjat, kirjeet ja historialliset kääröt paljastavat uusia puolia pelin hahmoista
ja yhdistävät muun muassa ympäristön muita esineitä niiden historialliseen kontekstiin. Tämän
lisäksi kirjoista voi usein saada tietoa esimerkiksi pelimaailmasta löytyvistä tutkimisen arvoi-
sista paikoista ja mahdollisista sivutehtävistä. Tarinan kannalta hyödyllisten etujen lisäksi kir-
jat voivat myös ajoittain antaa erilaisia parannuksia hahmon taitoihin, minkä takia kirjojen lu-
keminen voi olla jopa pelimekaanisesti kannattavaa (Hammond 2020, 344). Kuitenkin esimer-
kiksi *The Elder Scrolls: Skyrimissä* (2011) pelkästään kirjan kansion aukaiseminen riittää

tällaisen edun saamiseen, minkä takia kirjojen sisältöön tutustumisen syvyys riippuu lopulta täysin pelaajan mielenkiinnon määrästä.

Luettavien kirjojen yksi merkitystaso syntyy siitä, että monissa peleissä aika ei etene varsinaisesti lineaarisella tavalla, jonka takia niiden ääreen pystyy pysähtymään pitkäksikin aikaa. Esimerkiksi *Disco Elysiumin* tapauksessa ajan eteneminen on suoraan sitoutunut keskusteluihin ihmisten, ympäristön ja Harryn alitajunnan kanssa. Pelin ajallisuus siis käytännössä syntyy eri olioiden välisistä jännitteistä, minkä takia aika etenee lähes ainoastaan päähenkilön ja täten pelaajan tahdosta (Kłosiński 2021, 58). Ajan pysäyttäminen tai muuten hidastaminen on *Disco Elysiumin* peligenrelle jokseenkin tyypillistä, koska monissa seikkailu- ja etsiväpeleissä on tärkeää antaa pelaajalle tarpeeksi tilaa ja aikaa tutkia pelimaailman ympäristöjä omaan tahtiinsa. Kiireen puute auttaa *Disco Elysiumin* keskeisten jännitteiden kunnollisen rakentumisen, koska pelaaja saa rauhassa laajentaa ymmärrystään Revacholissa vaikuttavista poliittisista, sosiaalisista ja ekonomisista tekijöistä sekä niiden välisistä monimutkaisista suhteista. Tämän lisäksi kiireen puute auttaa pelaajaa tutustumaan helpommin Harryn hahmon salaisuuksiin ja moniin eri ulottuvuuksiin. (mt., 58.)

Aika toimii useissa peleissä täysin omana resurssinaan, jolla on oma pelimekaaninen vaikutuksensa. Pelien ajallisuuden tulkitsemiseen on monia erilaisia malleja, kuten Jesper Juulin (2005) kahtiajako peliajan (*play time*) ja fiktiivisen ajan (*fictional time*) välillä sekä tässä tutkielmassa hyödynnettävä Jose Zagalin ja Michael Mateasin (2007) nelikenttä tosielämän ajan (*real-world time*), pelimaailman ajan (*gameworld time*), koordinaatioajan (*coordination time*) ja fiktiivisen ajan välillä. Tosielämän ajalla tarkoitetaan pelaajan olemista tosielämän ajassa ja paikassa, kun taas pelimaailman aika koskee pelimaailman sisäistä aikaa ja paikkaa, johon sisältyy esimerkiksi useissa peleissä olevat nopeutetut kellot sekä valoisuuden ja pimeyden jakotukset. Koordinaatioajalla tarkoitetaan pelin mekaanisten tekijöiden muodostamaa rytmiä, kuten esimerkiksi vuoropohjaisten strategiapeliin ja korttipelien kierrosjärjestelmiä. Viimeisenä osana oleva fiktiivinen aika on klassisen narratologian tapainen kertomusaika, johon sisältyy esimerkiksi pelin tarinassa mainitut aikahypyt ja muut siirtymät. (mt., 3–4.) Nelikentän osa-alueilla on erilaisia suhteita toisiinsa ja niiden läsnäolo riippuu pitkälti pelistä.

Disco Elysiumin tapauksessa pelimaailman aika on sitoutunut hahmon toimintaan, koska aika etenee ainoastaan aktiivisen toiminnan, kuten esimerkiksi keskusteluiden tai lukemisen aikana. Pelissä on selkeä kellojärjestelmä, joka etenee tietyissä minuuttimäärissä riippuen tapahtumasta – jokin keskustelu voi kestää viisi minuuttia pelimaailman ajassa, kun taas kirjan luvun lukeminen kestää suurin piirtein puoli tuntia²¹. Aikajärjestelmä on siis sitoutunut jollain tapaa dialogijärjestelmään, jossa jokainen vuorosana edistää aikaa tietyn sisäisen ajan verran. Tämän takia pelaajahahmon voi esimerkiksi jättää tosielämän ajassa tunniksi seisomaan paikoilleen ja silti jatkaa täysin samasta pisteestä ilman vaikutusta tarinan tapahtumiin.

Pelimaailman ajan ja fiktiivisen ajan välillä oleva jakauma näkyy *Disco Elysiumissa* esimerkiksi siinä, että pelin kello pysähtyy joka päivä kello kahdelta aamuyöllä, jonka jälkeen aika etenee vasta silloin, kun Harry menee nukkumaan. Jakauma näkyy myös esimerkiksi siinä,

²¹ Toiminnan kesto tosielämän ajassa vaihtelee täysin pelaajan oman tahdin mukaan, mutta esimerkiksi omalla kohdallani kirjakohtaisten dialogiketjujen loppuun pääseminen kestää teoksesta riippuen noin viidestä minuutista kahteenkymmeneen minuuttiin.

että jokaisella päivällä on tietyt virstanpylväät pelin tarinan etenemiseen, kun esimerkiksi puolet pelimaailmasta avautuu vasta fiktiivisen ajan kolmantena päivänä ja kommunistiseen luku-
piiriin on mahdollista osallistua vasta peliajan iltakymmenen jälkeen. *Disco Elysiumin* esineillä on siis niiden itseisarvon lisäksi tehtävänä säännöstellä ja kuluttaa pelin aikaresurssia, koska pelaaja voi esimerkiksi ajoittaa ehtivänsä lukea kaksi kirjaa ennen seuraavaa aikasidosteista tapahtumaa tai toisaalta välttää muiden hahmojen kanssa keskustelua, jotta hän ehtisi tietyn hahmon luo ennen kuin hän menee nukkumaan.

Yleisesti ottaen kirjojen representaatio muissa medioissa ei ole tietenkään millään tapaa uusi ilmiö, koska koodeksi on ollut läsnä muun muassa kuvataiteessa vähintään vuosisatojen ajan. Digitaaliset pelit kuitenkin mahdollistavat lukemisen ja kirjallisuuden representaatiolle täysin uusia väyliä, koska pelillisessä representaatioissa lukeminen on tietyllä tapaa yhtä materiaallinen prosessi kuin tosielämässä. (Milligan 2019, 4–5.) Siinä missä esimerkiksi taiteessa ja elokuvissa oleviin kirjoihin pääsee harvemmin käsiksi, pelien luettavat kirjat mahdollistavat usein suoran vuorovaikutuksen niiden kanssa. Kirjoja voi esimerkiksi pelistä riippuen pyörittellä hahmon käsissä, siirrellä paikasta toiseen ja selailla haluamallaan tavalla tai *Disco Elysiumin* tapauksessa lukea dialogivaihtoehtoja klikkailemalla.

Videopeleissä olevista kirjoista puuttuu kuitenkin tästä riippumatta monia tosielämän kirjaesineisiin liittyviä ulottuvuuksia. Vaikka ne olisivat ulkomuodoltaan kirjoja ja niiden kanssa oltaisiin vuorovaikutuksessa kirjojen tavoin, niistä kuitenkin puuttuu käytännössä aina joitain oleellisia ominaisuuksia. Pelaaja ei esimerkiksi kykene konkreettisesti havainnoimaan kirjojen painoa tai tuntua, ei voi haistaa niitä, eikä selata niiden sivuja fyysisesti samanlaisella tavalla kuin koodeksia. Tämä on selkeä esimerkki siitä, ettei yksi media voi lopulta muuttua täysin toiseksi, vaan niiden välillä on aina jokin – ajoittain häilyvä – raja (Rajewsky 2010, 62). Vaikka representaatiot pyrkivät tyypillisesti tietynlaiseen todenmukaisuuteen, eivät vastaanottajat aina tarvitse täydellistä kopiointia jäljittelyn ymmärtämiseen. Tämä johtuu siitä, että jo hyvin löyhästi representoitavaan asiaan kytkeytyneet merkit voivat antaa aivan tarpeeksi informaatiota representaation ymmärtämiseen (ks. esim. Elleström, Fusillo & Petricola 2020; Elleström 2022). Esimerkiksi peleissä olevat kirjat eivät noudata minkäänlaista standardisoitua representatiivista mallia, jossa niiden pitäisi uskollisesti pyrkiä jäljittelemään jokaista koodeksin ominaisuutta, vaan esineen voi tunnistaa koodeksiksi monella eri tapaa, olisi kyseessä sitten täysin koodeksin ulkonäölle uskollinen selattava kirja, pelkkä kirjan muotoinen objekti, erikseen avautuva tekstilaatikko, *Disco Elysiumin* kaltainen dialogimalli tai aivan jotain muuta.

3 KIRJAESINEIDEN MATERIAALISUUS, LAJIT, LUKIJAT JA TILAT

Erilaiset mediat ovat todella monilla tavoilla esillä *Disco Elysiumissa*, ympäristöstä löydettävistä kasettinauhoista rakennuksiin maalattuihin mainoksiin. Näistä medioista keskeisin ja monilukuisin on kuitenkin kirjallisuus, joka kaiken muun lomassa antaa pelaajalle laajempia näkökulmia Elysiumin maailman erinäisiin ilmiöihin. Vaikka kirjojen lukeminen ei ole pelin läpikäymiselle välttämätöntä, eli pelaaja voi valita olla koskematta yhteenkään kirjaan, on niillä selkeästi korostetumpi asema muihin medioihin verrattuna muun muassa niiden rikkaiden dialogipuiden ja lähes ohittamattoman läsnäolon ansiosta.

Disco Elysiumin luettavissa olevat kirjat pystyy jaottelemaan hyvin karkeasti kauno- ja tietokirjallisuuteen. Kaunokirjallisuutta ovat fantasiakirjat *Hjelmdallermann: the Man from Hjelmdall* ja *Man From Hjelmdall and the Devil Woman*, psykologisen realismin edustaja *Sixteen Days in Coldest April* ja kovaksikeitetty dekkari *Dick Mullen and the Mistaken Identity*. Tietokirjallisuutta ovat vasemmistolainen aikakauslehti *La Fumée, Vol. 1 No. 4*, kommunistinen teoriakirja *A Brief Look at Infra-Materialism*, aakkoskirja *Primer Book*, papukaijoista kertova *From A to Zrieek! A Guide to a Well-Behaved Cockatoo*, Elysiumin pyhimyksiä esittelevä *The Greatest Innocence* ja pseudomaagistieteellinen rohtokirja *Medicinal Purposes of the Pale*. Jokaisella teoksella on oma kytkeytymiskohtansa Elysiumin maailmaan ja ne ovat lähtökohtaisesti täysin uniikkeja, tarkasti tehtävänsä valittuja esineitä.

Varsinaisten kirjojen lisäksi huomioin pelissä olevat kolme kirjoiksi lukeutuvaa esinettä, jotka eivät kuitenkaan asetu samanlaiseen asemaan kuin nämä julkaistut teokset. Ensimmäinen näistä on työpari Kim Kitsuragin muistikirja, johon Harry ei pääse suoraan tutustumaan missään vaiheessa peliä, mutta joka on tästä riippumatta monessa tilanteessa selvästi läsnä. Toinen esineistä on Harryn oma työkansio, joka ei ole varsinainen kirja, mutta on tästä riippumatta suhteellisen samanlainen kokoelma erinäisiä papereita, kuten erinäisiä muistiinpanoja ja kaavakkeita sekä koosteita menneistä tapauksista. Kolmas näistä esineistä on pelin loppupuolella löytyvä murhan pääepäillyn Rubyn muistikirja, joka sisältää keskeisesti hänen näkökulmansa pelin tapahtumista ja myös alibin murhatapaukselle. Kimin ja Rubyn muistikirjat sekä Harryn kansio eivät tule olemaan tämän tutkielman keskiössä, mutta niistä löytyy silti muutamia olennaisia materiaalisia ja kerronnallisia seikkoja, jotka nostan analyysissäni esiin.

Seuraavassa analyysiosassa kirjaesineisiin perehdytään kolmesta päänäkökulmasta. Ensimmäisessä alaluvussa ”Kirjaesineen (im)materiaalisuus” käsitellään keskeisesti kirjojen mediarepresentaation suoria osa-alueita eli toisin sanoen kaikkea kirjojen materiaalisuuden representaatioista, kuten kuvailusta ja kuvauksesta, niiden kanssa vuorovaikutuksessa olemiseen. Alaluvun keskiössä on jakauma kirjaesineen ja kirjaolion välillä, joista jälkimmäisen osoitan kumpuavan esiin etenkin niissä hetkissä, kun kirja asennoituu selkeästi aktiivisesti keskustelukumppaniksi passiivisena esineenä pysymisen sijaan. ”Fakta ja fiktio: kirjallisuuden lajien representaatiot” -alaluvussa keskitytään teosten pääosin parodisiin lajikytköksiin sekä niistä löytyviin tosielämään ja Elysiumin kulttuureihin rakentuviin yhteyksiin. Kolmannessa alaluvussa ”Kirjojen lukijat ja kirjallisuuden tilat” tutkin pelimaailmassa esiintyvien lukijoiden ja kirjallisuuden kytkeytyvien tilojen, kuten kirjakaupan ja kirjaston, representaatioita. Näiden pohjalta päädyn analysoimaan muun muassa pelin antamaa kuvaa kirjallisuuden laajemmasta asemasta Elysiumin maailmassa.

3.1 Kirjaesineen (im)materiaalisuus

Horrific Necktie - Yeah, man, don't be *crazy*. Inanimate objects and dead people can't really talk to you, your *wild imagination* is doing this -- ask some more of those questions you love so much!

Disco Elysiumin kirjarepresentaatiot muodostuvat monista eri tekijöistä, joista kaksi merkityksellisintä ovat niiden materiaalisuus ja sisältö. Kirjoilla osoitetaan olevan selkeitä materiaalisia ominaisuuksia, jotka auttavat luomaan dialogiin lukemisen tunnelmaa ja tätä kautta luovat selkeän kuvan luettavissa olevan kirjan esinemäisyydestä. Tämän lisäksi jokainen kirja saa ajoittain pelissä oman äänen, jonka avulla se voi muun muassa kertoa omasta sisällöstään ja keskustella Harryn kanssa erinäisistä asioista.

Suurin osa pelin luettavista kirjoista on ostettava kirjakaupasta, mutta osa kirjoista löytyy maailmassa seikkaillessa esimerkiksi aution asunnon kirjahyllystä tai satatoimiston eteisen sohvalta. Ostamisen tai löytämisen jälkeen kirjaesine siirtyy Harryn inventaarioon, jossa esineen kuvarepresentaation ja sen alla olevan lyhyen esittelyn avulla annetaan pelaajalle tiivis ensivaikutelma kirjasta (liite 3). Kirjojen kohtaaminen ei tapahdu *Disco Elysiumissa* monien muiden modernien pelien tavoin visuaalisella painotuksella, jossa hahmo esimerkiksi noukkii sen pinosta ja selailee sitä, vaan kaikki informaatio ja kirjaan kohdistettu toiminta kerrotaan käytännössä ainoastaan dialogilla. Kun kirjan valitsee inventaariosta luettaviksi, sen ympärille avautuukin tämän takia oma dialogiketjunsä aivan kuin pelin muissa kohtaamisissa.

Tyypillisesti dialogissa kuvaillaan ensin kannet – eli kirjan visuaalinen representaatio – uudestaan eräänlaisella ekfrasiksella ja tämän jälkeen annetaan tyypillisesti lisätietona kuvasta poisjätettyä tietoa, kuten kannen tekstejä²² tai kansitaiteen yksityiskohtia. Esittelyn yhteydessä mainitaan joissain tapauksissa kirjan muista materiaalisista ominaisuuksista, kuten sen

²² Näihin teksteihin lukeutuu *The Greatest Innocencen* kohdalla teoksen kirjoittajan nimi. Kirjailijoiden häivyttäminen pelin kirjoista onkin mielenkiintoinen seikka, joka viittaa mielestäni siihen, että kirjojen sisältö nähdään esimerkiksi kirjailijan arvovaltaa tai suosiota keskeisempänä asiana.

painosta, koosta tai kunnosta. Esimerkiksi kirjojen *Primer Book* (liite 4), *The Greatest Innocence* (liite 5) ja *Man from Hjelmdall and the Devil Woman* (liite 6) dialogiketjut alkavat seuraavilla tavoilla:

Primer Book - You hold in your hand the colourful primer. The title reads: "A Primer for Small Kids." There's a bear involved.

The Greatest Innocence - "The Greatest Innocence" by João Paolo Salomao Lopez de Fuego. The book is large and heavy.

Man from Hjelmdall and the Devil Woman - The edges of the pages are worn and smudged. A lot of people have read about the Devil Woman's altercations with the Hjelmdall Man.

Nämä aloitukset ovat suhteellisen lyhyitä, koska niiden pääfunktio on toimia pelkkänä pohjan antavana väylänä kohti kirjojen sisältöä. Tästä huolimatta esittelyissä kiinnitetään tarkkaa huomiota siihen, että koodeksin materiaalisuus ja muut piirteet välittyvät pelaajalle, jonka takia itse näen niiden olevan tärkeä osa kirjarepresentaation onnistumista. Materiaalisuuteen kytkeytyneen informaation välittämisessä tukeudutaan myös pelaajan kokemuksiin tosielämän kirjoista, jotta ymmärrys koodeksin monimuotoisuudesta välittyy selkeästi. Esimerkiksi kulunut pokkarikirja, värikäskantinen lastenkirja ja muut vastaavat ovat sellaisia, joita pelaaja pystyy hyvin todennäköisesti yhdistämään johonkin kohtaamaansa tosielämän vastineeseen.

La Fumée -lehden (liite 7) toisella lukukerralla²³ ja *A Brief Look at Infra-Materialism* -kirjan (liite 8) tapauksessa kansien ulkomuodon ohella kuvaillaan niiden herättämiä vaikutelmia Harryssä:

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - The face of King Frissel smiles at you. For some reason the smile now strikes you as more forced than it did before.

A Brief Look at Infra-Materialism - You spend a moment contemplating the cover's slightly unnerving swirl of orange, yellow, and green.

Näissä tapauksissa kirjojen kansien ekfrasis eli kirjallinen kuvaus liittyy pitkälti siihen, mitä Harry saa niistä yksilönä irti, joka on selvä esimerkki pelaajan ja Harryn välillä olevasta tiedon kuilusta. Siinä missä Harry pystyy pyörittelemään ja alitajuntaisesti ymmärtämään omia ajatuksiaan esimerkiksi *A Brief Look at Infra-Materialism* -kirjan kansista, pelaaja ei pääse näihin ajatuksiin käsiksi ja joutuu itse pohtimaan mitkä hänen omat mielikuvansa kansien spiraaleista ovat, ja mahdollisesti peilata tätä tulkintaansa siihen, mitä Harry mahdollisesti pohtii.

Yleisesti ottaen niin materiaaliset ominaisuudet kuin Harryn saamat vaikutelmat peilaavat kirjojen sisältöä ja antavat tätä kautta pelaajalle vihjeitä siitä mitä kirjojen sisällöltä voi odottaa. Esimerkiksi *The Greatest Innocence* -kirjan suuri koko antaa vaikutuksen sisällön puisevuudesta, kun taas *La Fumée* -lehden satiirinen ote ja vasemmistopolitiikka ovat

²³ Dialogi vaihtelee ajoittain sen mukaan, kohtaako esineen ensimmäistä kertaa vai ei. Ensimmäisellä lukukerralla lehden dialogi keskittyy pelkästään kannen kuvailuun: "The front of this quarterly journal features a large, satirical portrait of the late King Frissel."

huomattavissa kuningas Frisselistä tehdyn pilakuvan kautta. *Sixteen Days in Coldest April* -kirjan (liite 9) avausdialogi korostaa *The Greatest Innocencen* tavoin kirjan kokoa ja painoa, mutta huomattavasti pidemmän kaavan kautta:

Sixteen Days of Coldest April - In your hands you hold 'Sixteen Days of Coldest April', by Yekartina Dahl. The cover image shows a row of concrete apartments, above which span a black-and-white rainbow.

You - Feels heavy.

Sixteen Days of Coldest April - Indeed. The book is *unusually* heavy in your hands, as though the cover were lined with lead...

Inland Empire - They *would* do that in Graad.

You - How long is this book, anyway?

Sixteen Days of Coldest April - You flip through the book. The pages are thinner than you realized, and the type quite small and tightly set. It's nearly 600 pages long.

Conceptualization - Real art is dense and difficult. If it didn't feel like you had to wrestle a suicidal bear to get through it, you weren't really reading.

Tässä tapauksessa raskaslukuinen kirja onkin fyysisesti painava ja järjettömän tiiviisti sidottu, joka peilaa sen kaunistelemattoman pessimististä sisältöä. Samaan aikaan kirja toimii pienenä ikkunana Elysiumin maailman Graad-nimisen valtion historiaan, joka saa vaikutteensa erityisesti tosielämän Itä-Euroopan ja Balkanin maista.

Harryn taitojen antamat huomiot tekevät kirjan lukemisesta todella dynaamisen prosessin, jossa dialogi rakentuu osaksi Harryn ja hänen taitojensa, kirjan omien ominaisuuksien ja sisällön, pelaajan valintojen sekä Elysiumin maailman muodostamaa sommitelmaa. Harryn taidot toteavat tyypillisesti oman mielipiteensä kirjan herättämistä ajatuksista, jotka voivat vaihdella sen mukaan millaisia valintoja pelaaja on pelin aikana tehnyt ja millaisiin taitoihin hän on päättänyt pelikerralla panostaa. Esimerkiksi *La Fumée* -lehteä lukiessa Harry voi korkean Reaction Speed -taidon avulla huomata artikkelin Samaran tasavallassa harjoitetusta karhupainista, jonka jälkeen Encyclopedia antaa taustatietoa valtion presidentistä ja syventää tätä kautta pelaajan tuntemusta Elysiumin historiasta:

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - Based on the description in this article, he appears to be an extremely competent and democratically elected president.

Encyclopedia - Sapormat 'Sport' Knezhinisky is well into his third decade as president of the SRV. Outside Samara he's known for three things: *Brutal* repression of internal dissent, *monumental* corruption, and a near-pathological obsession with physical fitness.

Physical Instrument - Son, it's only an obsession if it's unhealthy. And there's *nothing* healthier than maintaining a sound body. Also, you're forgetting about the *moustache*.

Encyclopedia - Right. Like all Samaran men above the age of 40, President Knezhinisky wears a truly spectacular walrus moustache.

Harryn taidot puhuvat pelin aikana todella runsaasti, eivätkä ne myöskään välttä toistensa kanssa konfliktiin ajautumista. Esimerkiksi yllä olevassa dialogiosiossa Physical Instrument -taito huomauttaa kommenttina Encyclopedialle presidentti Knezhiniskyn urheiluriippuvuuden olevan itse asiassa hyvä asia ja jatkaa toteamalla hänellä olevan sen lisäksi upeat viikset. Samalla itse lehden antama informaatio on tiivistetty pelkästään yhteen virkkeeseen, jonka seurauksesta taidot saavat runsaasti tilaa asiansa kertomiselle ja humoristiselle piikittelylle.

Taitojen lisäksi monet muut muuttujat vaikuttavat dialogiin monilla erilaisilla tavoilla. Näistä muista muuttujista keskeisimmät ovat pelin aikana tehdyt valinnat sekä kohtaamiset maailman henkilöiden, ilmiöiden ja esineiden kanssa. Esimerkiksi presidentti Knezhiniskyn raittiusaatetta koskevassa osiossa dialogi muuttuu sen mukaan, onko Harry juonut pelin aikana alkoholia tai ei:

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - Precisely. For too long drink has been a scourge to the working class, and President Knezhinisky is deeply committed to supplying the people with more wholesome entertainments.

Jos hahmo on juonut alkoholia: Electrochemistry - This is all ass-backwards. Drinking makes it *easier* to fight a bear! Plus, then you'll have a bottle to smash on its head. Easy peasy!

Jos hahmo ei ole juonut alkoholia: Volition - See? There are plenty of ways to find meaning in life. You don't *need* booze to feel alive.

Tekstien ymmärtäminen yhdistyy näissäkin tapauksissa tyypillisesti Harryn sisäisiin prosesseihin ja hänen taitorakenteeseensa. Jos pelaaja on esimerkiksi tässä tapauksessa päättänyt pitää Harryn pelin aikana raittina Volition-taito asettuu tavoitteen puolelle ja tukee häntä sen saavuttamisessa, kun taas alkoholiriippuvuuteen kytkeytynyt Electrochemistry-taito on raittiutta vastaan, ja hakee kärjistyneen retoriikan kautta oikeutusta alkoholin juomisen jatkamiselle.

Yleisemmin videopeleissä tarjotut valinnat vaikuttavat merkittävästi pelaajan kokemukseen niistä monilla eri tavoilla, minkä takia yhdestä pelistä heräävät mediarepresentaatioiden vastaanotot voivat vaihdella todella paljon yksilöiden välillä (Makai 2022, 70). Tämä tarkoittaa *Disco Elysiumin* tapauksessa esimerkiksi sitä, että jokainen kirja synnyttää usein hyvin erilaisia ajatuksia ja antaa erilaista informaatiota riippuen siitä, mitkä Harrya ja lukemista ympäröivät tekijät ovat niin pelin sisäisissä rajoissa kuin pelaajan omassa tulkinnassa välitetystä informaatiosta. Esimerkiksi yllä olevassa dialogissa ymmärrys artikkelin sanomasta muuttuu niin pelaajan omasta näkemyksestä raittiudesta kuin siitä, mitä hän on pelin aikana päättänyt tehdä.

Hahmon taitorakenteen selvä vaikutus lukemisen etenemiseen näyttäytyy todella selkeältä subjekti–objekti-jakaumalta, jossa ihminen on toimivana subjektina ja kirja toiminnan kohteena olevana passiivisena objektina. Esimerkiksi yllä olevissa dialogiosuoksissa kirjan sisältö muodostuu pitkälti Harryn alitajunnan eli hänen taitojensa sekä pelaajan tekemien valintojen kautta, eikä niissä ole viitteitä kirjan omasta toimijuudesta. Tällainen selkeä esineellisyys muuttuu kuitenkin suuressa osaa kirjoja ajoittain erilaisiksi oliomaisuuden vivahteiksi, kun informaation tiivistäminen muuttuu dialogiseksi prosessiksi, jossa kirjasta tulee yksi keskustelujen aktiivinen osapuoli eli eräänlainen kirjaolio. Kirjaolion läsnäolo näkyy tyypillisesti niin, että kirja vastaa Harryn tekemiin huomioihin suorilla reaktiivisilla vuorosanoilla:

A Brief Look at Infra-Materialism - In some of his later writings, Nilsen himself speculated about the potential for an *extra-physical architecture* that disregards the laws of 'bourgeois physics' and instead relies on the revolutionary faith of the people for structural integrity.

You - Meaning the buildings stay up because people *believe* they'll stay up?

A Brief Look at Infra-Materialism - Precisely. Nilsen observed that the financial system operates on the same principle of faith, so why not an architectural system?

Sixteen Days of Coldest April - He toils through the daily drudgery at the Lenka Poly-fabricate. Happiness and fulfilment have eluded him his whole life, and in the end... he has nothing to do but dedicate himself to the craft.

You - And the woman?

Sixteen Days of Coldest April - She spends the next several decades standing at a conveyor in a Sosnovor fish processing plant. The smell of fish guts slowly seeps into her hair and skin... as every single one of her dreams dies, one by one.

Kirjaolio on mahdollista tunnistaa sille muotoutuvasta omasta äänestä, jonka kautta se saa selkeän Harrystä erottuvan toimijuuden. Tällaiset olio-voiman purkaukset nousevat pintaan etenkin silloin, kun Harryn toiminta tai ajatukset ovat jollain tapaa ristiriidassa kirjan sanoman tai sisällön kanssa. Esimerkiksi *Man from Hjelmdall and the Devil Woman* -kirjaa lukiessa Harry voi mainita kirjalle sen turhauttavasta kliseisyydestä, johon kirja reagoi kyseenalaistamalla Harryn lukeneisuuden ja korostamalla omaa ylivertaisuuttaan:

Man from Hjelmdall and the Devil Woman - What do you even know about literature, have you ever read a book in your life?

You - Of course I have.

Man from Hjelmdall and the Devil Woman - This is not just another book. It's Man from Hjelmdall. And it's done with you.

Kyseisessä tapauksessa kirja alkaa uhittelemaan Harrylle, ja jättää myös tätä kautta hetkeksi oman esinemäisyytensä ja samalla varsinaisen sisältönsä sivuun. Vastaava tilanne voi ilmetä Art Cop -poliisiarkkityyppiin eli taidekritiikkiin hurautaneen Harryn lukiessa *Dick Mullen and the Mistaken Identity* -kirjaa, kun kirja päättyy kysymään Harryltä tämän syitä jatkaa elämistä, johon taide-Harry voi todeta taiteen pohtimisen olevan hänen elämänsä tarkoitus:

Dick Mullen and the Mistaken Identity - You don't know how you know, but you can feel this book *laughing* at you.

Dick Mullen and the Mistaken Identity - *Art*? You think contemplating *art* is going to save you?

You - Hey, fuck you book! (Give the book the finger.)

Dick Mullen and the Mistaken Identity - You know you look like a mad man, right? Giving an inanimate object the finger like that.

Dialogin osapuolena olemisen ja oman sisällönsä sivuun laittamisen lisäksi kirja kuvataan nau-ravan Harrylle, jossa sen oliomaisuus laajenee jopa ennalta odottamattomalle tunnetasolle. Ky-seinen esimerkki on myös kirjan autonomian ja persoonallisuuden korostamisen lisäksi mie-lenkiintoinen sen takia, että kirjaolio kykenee huomioimaan eräänlaisella metatasolla oman toimijuutensa omituisuuden, kun se toteaa koomisesti Harryn näyttävän elottomalle esineelle keskisormea ja sanoo hänen näyttävän hullulta. Kirja siis pystyy huomioimaan sen, että koh-taaminen on pelkästään kirjan ja Harryn välinen asia, jonka takia Harryn toiminta näyttäytyy ulkopuolisille omituiselta. Tämä on mielestäni hyvä esimerkki siitä, kuinka kirjan lukemisen sommitelma rakentuu juuri sen osina olevien aktanttien varaan, eivätkä ulkopuoliset pääse tä-hän asetelmaan aina mukaan. Tosielämässä vastaavanlainen tilanne voi tapahtua silloin, kun luettava kirja herättää jonkin odottamattoman tunteen yksilössä, joka johtaa esimerkiksi iloon tai suruun. Yhtäkkäinen tunteenpurkaus voi näyttäytyä ulkopuolisista omituiselta, mutta jos joku

tunnistaa lukemisen kohteena olevan kirjan, lukijan reaktiosta voikin tulle yhtäkkiä ymmärrettävä.

Esittelemäni dialogiosuudet ovat malliesimerkkejä kirjojen olio-voiman ilmentymistä, joissa esineet haastavat Harrya älyllisesti ja pistävät hänelle kamppoihin hänen niitä loukkavista mielipiteistään. Kirjojen toimijuus ei ole kuitenkaan aina läsnä pelkissä konfliktitilanteissa, koska esimerkiksi *Sixteen Days of Coldest April* -kirja antaa Harrylle varoituksen sisälöstään ennen loppumistaan:

You - What happens next?

Sixteen Days of Coldest April - It would physically hurt you to keep reading. Are you sure?

Pain Threshold - Fuck it. Do it. It can't be worse than what you've already felt.

Tässä tapauksessa kirjaolio toimii tietynlaisena portinvartijana, joka antaa Harrylle vihjeen siitä että hänen ei tarvitse altistaa itseään epämieluisalle sisällölle. Pelaajalle annetaan tilanteessa valinta jatkaa lukemista – joka todellisesti tekee henkistä vauriota Harrylle – tai lopettaa lukemisen ja jatkaa seikkailuaan.

Erilaisten olio-voiman purkausten lisäksi kirjat kykenevät muovautumaan täysin uudellaisiksi mediakokonaisuuksiksi. Tästä toimii malliesimerkkinä tietokirja *The Greatest Innocence*, joka kronologisen lukemisen sijaan lähestyy sisältöään tietovisan avulla, kun Harry on kirjan aluksi selannut kahdessa virkkeessä sen läpi:

The Greatest Innocence - Your educational survey is done. Did you catch any of that? No? Oh well, it's pop quiz time! Let's see what you've learned. This might take a few minutes. You ready?

You - Sure, why not?

The Greatest Innocence - That's the spirit. Here we go! Question 1: Who was the first innocence?

You - You know, I didn't really absorb anything from what I just read.

The Greatest Innocence - Then go with your best guess! Isn't that what students are trained to do when they don't know the answer?

Oliomaisuuden kannalta kirja ottaa tässäkin selvästi oman toimijuutensa ja päättää tehdä lukemisesta oppimistilanteen, jossa vastausten paikkaansa pitävyyden lisäksi se kertoo lisätietoa muun muassa hahmojen merkittävistä teoista ja tunnusmerkeistä: ”Incorrect. Dolores Dei was the innocence of humanism, internationalism, and the welfare state. She codified parliamentary democracy and created modern institutions, among these the Moralintern. She was powerful. And beautiful, on all her icons...” Kirjan lähestymistapa poikkeaa muiden kirjojen representaatioista todella paljon, mutta toisaalta se sopii todella hyvin tietokirjakontekstiin ja auttaa esittelemään Elysiumin keskeiset merkkihenkilöt mieleenpainuvalla tavalla.

Yllä olevissa esimerkeissä tyypillinen ajatus ihmisen ja esineen luokittelemisesta subjektiiksi ja objektiksi asetetaan selkeästi pääläelleen, kun esineet asettuvat suoraan dialogin osapuoliksi, kertovat vapaasti omista mielipiteistään ja ohjaavat keskustelua eteenpäin. Toisaalta tapaukset on mahdollista nähdä myös esimerkkeinä siitä, miten lukuprosessissa ei ole lopulta olemassa minkäänlaista toimijuusasetelmaa. Tilanteiden voi nähdä käytännössä sommitelmien

värehtelyinä, joissa eri osa-alueet vaikuttavat toisiinsa ilman minkäänlaista alku- tai loppupisteitä (Bennett 2020, 58). Lukuprosessissa tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että muun muassa lukija, kirja ja lukemisen ympäristö eivät ole selkeässä hierarkiassa toisiinsa nähden, vaan ne vaikuttavat toisiinsa symbioottisella tavalla. Tätä asetelmaa tukee myös se, että pelin lukutilanteiden päätoimijaa on loppujen lopuksi vaikea määritellä: Onko kyseessä Harryn projektio tai aavistus kirjan mielipiteestä, kirjan konkreettinen mielipide, jolla hän pyrkii vaikuttamaan Harryyn, vai jotain täysin muuta?

Suurin osa kirjojen informaatiosta esiintyy yllä olevien esimerkkien kaltaisina parafraaseina, joissa tekstiä itsessään tiivistetään ja muutetaan esimerkiksi lyhyiksi toteamuksiksi tai suoriksi vuorosanoiksi. Tähänkin löytyy kuitenkin muutamia poikkeuksia, joissa alkuperäinen teksti esiintyy dialogissa sellaisenaan. Yksi näistä suorista lainauksista esiintyy *La Fumée* -lehdessä, jonka esipuhe esiintyy pelissä kokonaan:

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - "Comrade, as you know, this journal takes its name from Mazov's immortal expression 'Du cristal à la fumée.' This was his way of describing the way the rigid, crystalline structures of capitalist ideology turn to smoke under communism..."

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - "But like the structures of capitalist ideology, we too are at risk of going 'à la fumée.' Unlike many publications which are content to spoonfeed their readers reassuring drivel, *La Fumée* is committed to telling the radical truth, even when that truth may drive away potential subscribers."

Logic - Only four issues in and it sounds like they've already alienated their readership.

Savoir Faire - Perhaps they've overestimated the market demand for this kind of *commentary*.

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - "So please, if you value our radical Mazovian perspective on contemporary politics, culture, and international affairs, please consider subscribing today. Yours in struggle, The Editors."

Suoran lainauksen valitseminen taustalla on todennäköisesti se, että lehden esipuhe on tekstilajina tyypillisesti lukijaa puhutteleva ja toimii tämän takia helposti ilman muokkausta dialogin toisena osapuolena. Toisena tekstilajista kumpuavana piirteenä on sen lyhyt pituus, jonka takia se ei oikein sovellu lyhennettäväksi ilman sen informatiivisen puolen supistamista. Lukijan puhuttelu hämärtää kohdassa kirjoittajan ja tekstin välistä jakaumaa, joka on erityisen räikeästi huomattavissa, kun teksti esitetään tyypillisellä dialogityylillä ja Harryn taidot kommentoivat sitä tavalliseen tapaan. Lisätason tähän häilyvyyteen tuo se, että tekstin kirjoittajat on mahdollista tavata pelin aikana, koska lehden päätoimittajat – opiskelijat Steban ja Ulixes – ovat pelistä löytyvän kommunistisen lukupiirin pyörittäjiä.

Dialogi- ja parafraasikäytäntöjen valitseminen on laajempien pelijulkaisujen kontekstissa monella tapaa omalaatuinen valinta, koska tyypillisesti videopeleissä teksti halutaan esittää sellaisenaan esimerkiksi kirjan aukeaman näköisellä pohjalla. *Disco Elysiumissa* kirjan tyypilliset ominaisuudet – aukeamat, aseteltu ja sivujen selaaminen – on pitkälti poistettu ja korvattu dialogimallilla, jossa kirja kertoo joko passiivisesti tiivistäen tai aktiivisena puhujana omasta sisällöstään. Lähestymistapa ylläpitää samalla pelin yhtenäistä tyyliä, koska muusta pelistä erilainen lukemista varten luotu käyttöliittymä rikkoisi pelin esteettistä linjaa, ja olisi samalla funktionaalisesti turhan poikkeava muuten toimivasta dialogimallista.

Konkreettinen lukuprossessi, kuten kirjan sivujen selaamisen ja sivun hahmottamisen kuvaukset, jäävät dialogisen lähestymistavan takia usein pimentoon. Kuitenkin muutamit juuri lukemista kuvaavat kohdat auttavat muun muassa tiivistämään sisältöä ja havainnollistamaan kirjaesineen materiaalisuutta pelaajalle. Esimerkiksi kirjan yleistä navigointia kuvailevat osiot keskittyvät tyypillisesti sen sisäisten siirtymien havainnollistamiseen ja auttavat tätä kautta rakentamaan jonkinlaisen rakenteen kirjan eri osien välille:

A Brief Look at Infra-Materialism - You flip forward a few pages until you come upon a chapter titled 'Mental Projection and Transference'...

Medicinal Purposes of the Pale - Flipping through the book you find a number of sections on the general benefits of the pale. A large pharmacopoeia makes up nearly half of the book.

Siirtymien lisäksi lukemisen kuvaus nousee keskeisesti sellaisissa kohdissa esiin, joissa Harryllä on vaikeuksia ymmärtää tekstiä ja joissa hänen holtiton, sivuja satunnaisesti selaileva lukutapa korostuu:

The Greatest Innocence - Browsing through the various chapters, you try your best to understand the ceaseless overflow -- the sprawl -- of names, dates, places, events historical. Most of it ends up as a twisted mass of facts inside your brain.

Tällaisten hieman pidempien esittelyiden lisäksi lukuprosessia tiivistetään joissain kohtaa lyhyillä lausahduksilla, kuten "A few chapters later --". Lukukokemuksen immersion muodostumista tukee navigaation ohella muutamissa kohdissa esiintyvät aukeamien kuvailut, jotka auttavat havainnollistamaan kirjan sivujen asettelua ja eri osioiden suhteita toisiinsa. Tällaista kuvailua esiintyy etenkin sellaisten kirjojen kohdalla, joissa on esimerkiksi lukuisia eri tekstioisia tai kuvia:

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - As you leaf through this section, you come across several reviews of recent radio-plays, as well as a brief 'Artist Spotlight' featuring a local artist identified only as 'C.S.'

La Fumée, Vol. 1 No. 4 - The main feature, though, is a long essay titled 'TipTop Tournée: A Critical Mazovian Perspective'.

A Brief Look at Infra-Materialism - On the following page you come across a few black-and-white reproductions from Nilsen's own notebooks. One sketch depicts a government ministry shaped like a great inverted pyramid, a hectare in width at the top, balanced atop foundations the size of common apartments...

Yhdessä nämä erilaiset sivuja ja lukemista korostavat kohdat toimivat todella selkeinä keinoina palauttaa pelaaja takaisin koodeksin ääreen, koska ne muistuttavat Harryn käsissä olevan hänen todellisuudessaan koskettava ja selailtava materiaallinen esine. *Dick Mullen and the Mistaken Identity* -kirjaa luettaessa kirjan materiaalisuus nousee erityisen keskeiseen asemaan, kun liian aggressiivinen lukunopeus johtaa sen rikkoutumiseen:

Dick Mullen and the Mistaken Identity - You begin furiously flipping through pages. Even as you know these books follow a series of well-worn tropes, you find yourself completely engrossed. You're turning pages so fast you don't even notice the ancient spine coming unglued...

Reaction Speed - You try to grab the pages as they come loose but your fingers aren't quick enough... they're gone.

Dick Mullen and the Mistaken Identity - Dozens of pages scatter across the ground. The last fifth or so of the book seems to have been lost. It's possible that you could gather and reassemble the pages, but it would take way too long.

Tässä tilanteessa on huomattavissa selvä heideggerilainen oliomaisuuden paljastuminen, kun esine murenee Harryn käsiin eikä enää toimi odotetulla tavalla. Samalla rikkoutuminen toimii eräänlaisena demediaationa, koska kirja käytännössä menettää sen kautta luettavuutensa. Harry voi yrittää lukea rikkoutunutta kirjaa uudestaan, mutta lukemisen aloittavan dialogivaihtoehtoon kirja toteaa, ettei sillä ole enää mitään merkitystä:

You - Start reading.

Dick Mullen and the Mistaken Identity - Why? There's truly no point. You'll never know who did it, because those pages have literally been scattered to the wind.

Rikkoutuessa kirjan luettavuus ja täten sen merkitys muuttuu, mutta peli ei kuitenkaan suoraan estä kirjan lukemista, koska pelaajalle annetaan kyseisen dialogin jälkeen mahdollisuus lukea jäljellä olevat osat uudestaan. Jos Harry jääräpäisesti päättää jatkaa, kirja myöntyy valintaan, mutta toteaa kuitenkin uudestaan lukemisen olevan merkityksetöntä: ”If you insist. But again, it's really pointless...” Kirjan rikkoutuminen ei tule kuitenkaan täytenä yllätyksenä, koska kirjaa lukiessa Harryn hahmotuskyky voi herpaantua ja paljastaa käsissä olevan kirjan koostumuksellisen omituisuuden ja yleisen materiaalisen haurauden:

Dick Mullen and the Mistaken Identity - For a moment, you cease to read the story on the page and see the book for what it is, a collection of brittle, cheaply printed pages, held together by glue made from the hooves of horses...

Tämä on hyvä esimerkki siitä, miten esineiden oliomaisuus ei vaadi aina esineen rikkoutumista tai toimintalogiikan poikkeavuutta paljastuakseen, koska oliomaisuus ei ole ainoastaan metafyysinen ilmiö vaan se on myös osa esineen fyysisissä ominaisuuksia (Brown 2015, 21–23). Tässä tapauksessa harhautuminen paljastaa vilauksen kirjan pohjalla olevasta oliomaisuudesta, mutta lopulta palautuu takaisin esineeksi, kun Harry jatkaa sen lukemista. *Dick Mullen and the Mistaken Identity* rikkoutuminen ei kuitenkaan johdu pelkästään tahdosta jättää kirja vaille loppuratkaisua, koska se toimii yhtä aikaa kommenttina massatuotetun pokkarikirjallisuuden huonosta laadusta, kun Kim toteaa kirjan rikkoutumisen jälkeen: ”Ah, yes. The problem with mass market paperbacks... They're not made to last...”

Kirjan rikkoutuminen on tahallinen valinta jättää kyseinen osio avoimeksi, kun kirjan kiperä mysteeri on haluttu jättää ilman varsinaista ratkaisua²⁴. Samalla se on merkki siitä, että

²⁴ Kirjan rikkoutuminen on tietenkin myös humoristinen tapa tuoda kirjaan mukaan dekkarigenrelle tyypillinen cliffhanger, jossa tarina jää huippukohdassa kesken.

jotkin asiat eivät ole digitaalisenakaan ikuisia, vaan ne voivat hetkessä rikkoutua tai jäädä jostain syystä kesken esimerkiksi sovelluksen kaatuessa tai tiedostojen korrumpoitua. Tällaiset glitchit eivät ole tyypillisesti tekijän intention mukaisia, vaan käyttöjärjestelmän tai käyttäjän toiminnasta kumpuavia, mutta glitchejä voi myös luoda tahallisesti esimerkiksi osaksi taideteoksia ja runoja (ks. esim. Nunes 2011).

Disco Elysiumin pelimaailman elektronisiin laitteisiin liittyy muutamia glitchejä ja häiriöitä, jotka ilmenevät etenkin auditiivisten elementtien kautta pelaajalle. Nämä tilanteet yhdistyvät lähes aina Elysiumiin vaikuttavasta Pale-ilmiöstä kumpuavaan häiriöön, niin kutsuttuun entroponeettiseen ylikuulumiseen (*entropnetic crosstalk*), jossa esimerkiksi puhelimen tai radion signaalit sekoittuvat niin menneeseen kuin tulevaan elektroniseen ja analogiseen informaatioon²⁵. Pelaajalle ylikuuluminen välittyy esimerkiksi särinän, kohinan ja aavemaisen hiljaisuuden kautta, joiden lisäksi etenkin elektronisesti välittyvään informaatioon sekoittuu tilanteesta irrallisia dialogiosuuksia, kuten otteita Gottwaldin valtion kielellä eli tosielämän saksaksi käydystä keskustelusta: ”Marianne ... mir erzählt, dass Oskar nicht mehr ... seit er auf einem Luftschiff aus Graad zurückgekommen ... halten ihn die Psychologen für vollkommen normal – –” Elysiumissa ei olla pystytty kitkemään elektronisia häiriöitä niiden arvaamattoman luonteen takia, jonka takia maailma on kehittynyt teknologiaaltaan selvästi erilaisella tavalla tosielämään verrattuna, kun esimerkiksi Elysiumin tietokoneet siirtävät dataa radioaaltojen avulla. Teknologian erilaiset ongelmat tuntuvat korostavan koodeksin ainutlaatuisuutta ja tietynasteista korvaamattomuutta osana Revacholin jokapäiväistä elämää, jonka seurauksesta esimerkiksi lukuharrastus esitetään luokkarajat ylittävänä arkipäiväisenä asiana.

Pelin kirjarepresentaatiot rakentuvat pitkälti kirjojen sisällön herättämien ajatusten ja dialogin varaan, jossa materiaalisuus jää pelkästään ajoittain huomioitavaksi sivutekijäksi. Kirjojen koko ja kannet ovat kuitenkin sellaisia materiaalisista ominaisuuksista, jotka ovat merkittävässä asemassa lukukokemuksen konkretisoijina. Esimerkiksi *A Brief Look at Infra-Materialism* -kirjaa luettaessa kuvaillaan kirjaa taskukokoiseksi ja kämmeneen sopivaksi, joka antaa pelaajalle suhteellisen selkeän kuvan siitä, minkä kokoinen kirja olisi tosielämässä. Representaation kannalta materiaalistien ominaisuuksien ajoittainen huomiointi on tärkeää etenkin sen osalta, että kirjojen tila-ajallinen läsnäolo tulee pelaajalle selväksi. Yksityiskohtien kuvailu mahdollistaa pelaajan syvemmän uppoutumisen Elysiumiin ja Harryn asemaan, joka rakentaa tätä kautta selkeän sillan Harryn ja pelaajan välille.

Nämä pienet yksityiskohdat tekevät maailmasta eloisamman, koska ne mahdollistavat tosielämän kaltaisen uppoutumisen maailman yksityiskohtiin ja niihin asioihin, joihin ei ole kuitenkaan tarvetta tutustua tarkemmin. Esimerkiksi kirjakaupassa asioidessa ihmiset eivät tutustu aivan jokaiseen kirjaan täysin samoilla tavoilla, koska eri kirjat herättävät eri tavoin ja eri syistä yksilöiden mielenkiinnon. Samaan aikaan pienet yksityiskohdat esimerkiksi yksityisasuntojen kirjahyllyistä paljastavat piirteitä Elysiumin arkipäiväisestä elämästä, kuten yksilöiden mieltymyksistä ja vapaa-ajan lukemistoista. Kirjaesineet toimivat jopa suorina ikkunoina yksilöiden persoonallisuuksiin, kun kirjoista annettu tieto projisoi tavalla tai toisella heidän

²⁵ Esimerkiksi pelissä tavattava ohjelmoija Soona toteaa entroponeettisen ylikuulumisen johtuvan Palen menneisyyttä – ja mahdollisesti tulevaisuutta – tallettavasta luonteesta: ”You may hear snippets of someone else’s conversation, or the voice of your former lover, or an echo of an event that took place 100 years ago. – – Pale is a shroud of memories and it doesn’t really distinguish to whom those memories belong to.”

identiteettejään. Luettavien kirjojen kannalta tällainen identiteetin projektio näkyy etenkin Kimin muistikirjan ja Harryn tutkimuskansion välisessä kontrastissa, jossa molemmat esineet peilaavat selkeästi omistajiensa luonteita ja mielentiloja:

You - "Kim, do you have a pen?"

Kim Kitsuragi - The lieutenant looks at his blue notebook. *Two* fat, shiny pens hang from the binder, like large calibre bullets on an ammo belt.

Suggestion - It's downright *incriminating*. He has little choice but to give you one, although he really does not want to.

Damaged Ledger - It's the ledger you found in the trash: a pitiful cabbage of white and yellow papers hanging from plastic board, barely held together by a metal clip. This sad display is made complete by the faint smell of urinal cleaner.

You - Anything *else*?

Damaged Ledger - There's a piece of toilet paper -- or is it cleaning tissue? No, it's toilet paper -- *desperately* sticking to the back of the blue plastic clipboard.

Damaged Ledger - It's a metaphor -- for you.

Conceptualization - Thank you, waterlogged ledger, for spelling it out for us.

Kimin muistikirja on yhtä organisoitu kuin Kim itse, kun yhdenkin kynän lainaaminen tuntuu hänestä vääraltä. Tähän syntyy selkeä kontrasti sekoilujen aikana jäteastiaan päätyneen Harryn kansion kanssa, joka on surullisuudessaan ja säälistävyydessään täysi vastakohta Kimin todella tarkalle huolenpidolle. Harryn kansio kykenee jopa itse huomioimaan tämän selkeän asetelman, kun se sanallistaa tylysti olevansa metafora Harrystä itsestään. Esineiden ja ihmisten nivoutuminen yhteen näkyy myös siinä, kun Kimin muistikirjan osoitetaan olevan suoraan hänen ajatustensa jatke:

You - "So how do you... you know..." (Tap the side of your head.)

Kim Kitsuragi - "What, *think*? I do most of my work inside my notebook..."

Kim Kitsuragi - The lieutenant produces his small blue notebook and idly thumbs through a few pages.

Empathy - That's where his conversations with himself take place.

Kim käy läpi ajatuksiaan ja pohdintojaan muistikirjansa avulla siis samanlaisella tavalla kuin Harryn alitajunnan sopukoissa häääävät taidot. Yksilön henkilökohtaisen kirjan peilaavuus näkyy myös Rubyn muistikirjassa, jonka kirjoitustyyli peilaa hänen ulkoisesti kumpuavaa itsevarmuuttaan, mutta syvemmin tarkasteltuna sisältää viitteitä hänen mieltään repivästä vainoharhaisuudesta:

Ruby's Journal - The large cursive of someone who writes quickly and confidently.

Interfacing - Perhaps too confidently -- many phrases and even paragraphs have been crossed out, with tiny corrections scrawled above and in the margins.

Rubyn rivakka kirjoitustapa on johtanut useisiin virheisiin ja yliviiivauksiin, joka näyttää päiväkirjan merkintöjen olevan eräänlaisia tajunnanvirtana tulleita purkauksia, jotka hän haluaa tallettaa nopeasti kansion turvaan. Tämä asetelma on looginen jatkumo häntä ympäröivästä

kontekstista, jossa hän pakenee aikaisempaa rikollista taustaansa ja ajautui peittelemään murhaa toivottoman rakkauden vuoksi.

Jokainen edellä esitellyistä kirjaesineistä peilaa omistajaansa pienillä ja suuremmilla persoonallisuuden vivahteilla, jonka voi nähdä tietynlaisena yksilöiden identiteettien materialisoina heidän omistamissa esineissään (vrt. Brown 2003, 25). Kirjaesineet toimivat tässä tapauksessa hahmojen jatkeina muun muassa niiden ulkomuodon ja sisällön kannalta. Ei ole kuitenkaan yllätys, että tällainen vahva side on löydettävissä etenkin muistikirjoista, koska kirjoittamisen ritualistinen merkitys on erityisen vahvasti läsnä henkilökohtaisissa tekstikokoelmissa. Kirjoittamisen prosessi ja sen alustat ovat todella suoria väyliä yksilöiden identiteetteihin, koska ne mahdollistavat erityisen persoonallisia ja jopa intiimejä tapoja muun muassa ajatusten prosessointiin ja reflektointiin. (ks. esim. Alexis 2017.) Kirjaesineiden osalta tämä osoittaa mielestäni sen, että *Disco Elysiumissa* huomataan kirjojen olemus pelkkää tekstiä suurempana asiana, joiden muoto ei määrittele niiden arvoa. Kirjoilla on pelissä – kuten oikeassa elämässäkin – yhteys ihmisiin ja ympäröivään kulttuuriin, ja niiden osoitetaan vaikuttavan monilla tavoilla siihen, miten ihminen näkee itsensä ja ympäristönsä.

Esineet eivät ole olemassa tyhjiöissä, vaan ne vaativat kaikkien muiden asioiden tavoin olemassaololleen tila-ajallisen rakenteen (Oulanne 2018, 38–40). Tila-ajallisuus on myös keskeinen osa lukukokemuksen sommitelmaa, koska lukija ja kirja eivät ole olemassa tyhjiössä, vaan materiaalien ominaisuuksien ilmentymät ovat esimerkiksi sitoutuneet niin ihmisen kuin kirjan menneisyyteen ja tähänhetkiseen tilaan. Kokemuksen muodostumiseen vaikuttavat muun muassa lukijan asento, luettava kirja, ulkona oleva sää, ympäristön häly, kellonaika ja kaikki muut pienet tai suuret tekijät. Suurella osalla nykyajan videopelejä tila konkretisoituu pelaajan eteen simulaationa ja mahdollistaa tiloihin uppoutumisen muun muassa tarkkaan hiotun tunnelman avulla (ks. esim. Domsch 2019). Tämän takia myös pelikirjojen lukukokemus muodostuu pelin sisällä vaikuttaviin seikkoihin. *Disco Elysiumissa* ympäristölliset ja ajalliset kokemukset on jätetty dialogista sivuun eli toisin sanoen sillä ei ole oikeastaan dialogin kannalta väliä, lukeeko kirjaa aamulla vai illalla tai ulkona vai sisällä. Mielestäni kuitenkin pelin audiovisuaalinen puoli vaikuttaa epäsuoraan lukukokemuksen syntymiseen, koska valitun sijainnin äänimaisema ja muut tekijät ovat tilanteesta riippumatta läsnä. Esimerkiksi satama-alueen synkät teolliset portaikot ja jymisevä äänimaisema luovat täysin erilaisen tunnelman lukemiselle kuin *Whirling-in-Rags* -hostellin rento musiikki ja valaistus.

3.2 Fakta ja fiktio: kirjallisuuden lajien representaatiot

Pelin kirjavalikoima on yllättävän laaja, koska se sisältää selkeästi niin kaunokirjallisuutta kuin tietokirjoja. Näiden raakojen kategorisointien välinen suhde on melko tasainen, mutta tietokirjoja on tästä riippumatta pari enemmän kuin kaunokirjoja, joka johtuu mielestäni peleissä olevien kirjojen informaatiota välittävästä tarkoituksesta ja kyseisen kirjallisuuden lajin sopivuudesta juuri tämän tarkoituksen ajamiseen.

Kaunokirjallisista teoksista ainut ei-kirjasarjaan kuuluva kirja on draama *Sixteen Days in Coldest April*. Suurin osa pelin luettavista kaunokirjoista ovat osa massatuotettuja ja suosittuja

fantasia- ja dekkarikirjasarjoja, jotka selvästi kirjallisuuden kenttää ja kirjakauppojen myyntiä. Tämä näkyy myös Plaisance-nimisen hahmon omistaman kirjakaupan nimessä ”Crime, Romance, and Biographies of Famous People”, jolla viitataan selvästi eurooppalaisen kirjamyynnin stereotyyppisiin menestyjiin. Vaikka pelin genrekirjat ovat jopa osin ylilyöviä parodioita tosielämän teoksista, voivat ne toisaalta saada yllättävänkin merkityksellisen aseman osana Harryn itsereflektoivaa matkaa ja tätä kautta saada olemukseensa mielenkiintoisen lisäulottuvuuden.

Erityisen paljon erilaisia näkökulmia Harryn ammattiin ja itsensä reflektointiin antaa yksi pelin pisimmistä kirjoista, kovaksikeitetyn Dick Mullen -dekkarisarjan osa *Dick Mullen and the Mistaken Identity*. Vaikka kirja on ääripäädyn parodia dekkareista, löytää Harry samaistumisen kohteen kirjan päähenkilöstä Dick Mullenista, joka muistuttaa häntä monilla tavoilla itsestään:

Dick Mullen and the Mistaken Identity - Spillane needs Mullen to drive him in from Vesper to a small town along the Insulindian coast. Despite his friend's apparent agitation, Mullen does as he's asked, then returns home where he passes out drunk, as he does most nights...

Esprit de Corps - An extremely unprofessional and *hurtful* stereotype that's offensive to all upstanding officers of the law.

Electrochemistry - But also extremely *accurate*, in your case.

Dick Mullenin tyyliä dekkarihahmoja on pilvin pimein, mutta selkeimmät kytkökset kohdistuvat esimerkiksi Dashiell Hammettin ja Raymond Chandlerin kovaksikeitettyihin dekkareihin ja niiden hahmoihin. Esimerkiksi Dick Mullen on hahmona selkeä parodia Philip Marlow'n kaltaisista dekkarisankareista, joiden tarkkaavaisuus ja intuitio ratkaisee tapauksen kuin tapauksen, mutta jotka silti sortuvat alkoholin kaltaisiin vietteihin. Samalla esimerkiksi kirjassa esiintyvä hahmo Spillane on suora viittaus amerikkalaiseen dekkarikirjailijaan Mickey Spillaneen, jonka pulp-kirjoissa seikkaileva etsivä Mike Hammer on Mullenin kaltainen antisankari.

Tarinallisten ja hahmopohjaisten viittausten lisäksi *Disco Elysiumissa* on kiinnitetty tarkkaa huomiota kirjojen ja hahmojen nimiin, jotka ovat hyvin koomisia ja tosielämän konventioita peilaavia. Kirjojen nimien koomisuus korostuu etenkin dekkarikirjahyllyä selatessa, kun Dick Mullen -kirjojen nimet ovat selvästi koetelleet tekijöidensä luovuuden rajoja:

Shelf of Crime Novels - "A Killing Is Declared", "Dick Mullen in the Murderhouse", "The Final Case of Dick Mullen" (an obvious lie), "Dick Mullen in the Clock Tower", "The Ordeals of Dick Mullen", "Dauntless Dick", "Dick Mullen's Funeral Pyre", "The Murder of Dick Mullen"...

You - Are there any more?

Shelf of Crime Novels - Yes. There's also: "The Dame Who Did It", "Farewell, My Mullen" (faking death seems to be a common trope in the Mullen series), "The Morbid Tales of Dick Mullen", "A Dark Tide Turns"...

Shelf of Crime Novels - "Tragedy Calls for Dick Mullen" (another one with fake death), and, of course, "Dick Mullen: The Murderer", in order to catch a murderer, Dick Mullen must *become* the murderer.

Osa kirjojen nimistä on pastisseja tunnetuista dekkareista – esimerkiksi *Farewell, My Mullen* on väännös Raymond Chandlerin (1940) romaanista *Farewell, My Lovely* – mutta suorien

viittausten lisäksi niissä leikitellään genren troopeilla, kuten femme fatale -hahmoilla, lavaste-
tuilla kuolemilla ja päähenkilön epätyypillisillä tutkimusmenetelmillä.

Pelissä lähestytään dekkarikirjallisuutta rankan käden parodian avulla, kun esimerkiksi *Dick Mullen and the Mistaken Identity* -kirjan kohdalla huomioidaan muun muassa lajin troopit ja fiktiivisten poliisikertomusten korkealentoisuus. Kirja sisältää oikeastaan kaikki kovaksikei-
tettyn dekkarikirjallisuuden troopit, alkoholisti-naistenmies-päähenkilöstä korkeapanoksiseen
tarinaan, jossa päähenkilön läheisiä hahmoja kuolee tiheään tahtiin ja hänen täytyy tämän takia
kääntyä lain ulkopuolelle tapauksen ratkaisemiseen. *Dick Mullen and the Mistaken Identityn*
kliseet ja epä johdonmukaisuudet joutuvat erityisen tarkkaan syyniin etenkin Harryn ammatin
takia, koska poliisityön antama kokemus ohjaa intuitiivisesti hänen huomioitaan kirjasta. Ei
ole tämän takia ihme, että Harryn ammatti-identiteettiä peilaava Esprit de Corps -taito nousee
kirjaa lukiessa erityisen keskeiseen rooliin, kun se huomauttaa jatkuvasti kirjan ongelmallisesta
suhteesta todellisuuteen:

Dick Mullen and the Mistaken Identity - The tagline reads: "Detective Dick Mullen must
prove his innocence after an old friend is murdered -- by someone who looks just like Dick
Mullen!" That seems to sum up the premise nicely.

Esprit de Corps - Needless to say, it violates nearly every RCM regulation for a detective
to investigate a murder in which he is a suspect.

Vaikka nämä stereotyyppiset piirteet ovat omalta osaltaan selkeän kritiikin kohteena, jossa nii-
den näytetään olevan loppuun kulutettuja ja suurin osin vanhentuneita, koskevat ne itseironi-
sesti myös peliä itseään. Tämä kumpuaa keskeisesti siitä, että *Disco Elysium* on loppujen lo-
puksi itekin suurilta osin kliseisiin ja trooppeihin nojaava dekkaritarina, jossa alkoholisoitunut
poliisi yrittää ratkaista aikaa vastaan koko ajan hankalammaksi paljastuvaa tapausta. Itseironi-
suus johtaa myös muutamassa kohdassa neljännen seinän rikkomiseen, kun esimerkiksi kirjan
alkupuolella Kim toteaa taiteessa – ja sen myötä myös pelissä – välitetyn kuvan poliisin am-
matista olevan vääristynyt:

You - "I don't know who's writing this shit, but I get the feeling they aren't experts on
homicide investigations."

Kim Kitsuragi - The lieutenant shrugs, resigned to the idea that his profession will rarely,
if ever, be accurately represented in art and literature.

Esprit de Corps - They're not shitting you, detective. This is what the writers think passes
for police procedure.

Dekkariparodia ei siis kumpua täysin halveksuvasta näkökulmasta, koska iso osa niistä on tar-
koituksella päätetty sisällyttää osaksi pelin omaa tarinaa. Mielestäni tämä on merkki siitä, että
lajin kliseitä ei selvästi nähdä yksinomaan huonona asiana. Dick Mullen -kirja toimii jopa
eräänlaisena hatunnostona klassiselle rikoskirjallisuudelle, koska se on omalta osaltaan mah-
dollistanut pelin syntymisen ja raivannut sille selkeän polun, jossa vakavasti otettava draama
sekoittuvat täysin toisen ääripään yhteiskunnalliseen kritiikkiin, koomisuuteen, ja omituisiin
juonenkäänteisiin.

Toinen keskeinen kaunokirjallisuuden edustaja on Hjelmdallermann-kirjasarja, joka on
selvä parodia Elysiumin tyyppillisestä miekka ja magia -fantasiakirjallisuudesta, jossa vahva ja

hiljainen miespäähenkilö taistelee pahuutta vastaan verisissä taisteluissa. Tosielämän vastineita Hjelmdallermanille löytyy todella runsaasti, mutta keskeisenä vaikutuksena tuntuu olevan Robert E. Howardin kirjoissa seikkaileva Conan barbaari ja Michael Moorcockin luoma antisan-kari Elric Melnibonélainen. Hjelmdallermann-sarjasta on pelissä luettavissa kaksi kirjaa, *Hjelmdallermann: the Man from Hjelmdall* ja *Man from Hjelmdall and the Devil Woman*. Parodisuus on räikeästi esillä ensimmäisen kirjan kansien kuvailusta alkaen:

Hjelmdallermann: the Man from Hjelmdall - Behind him rise the harsh snowcapped peaks of his native Northlands. In bold, red letters, the title "Hjelmdallermann: The Man from Hjelmdall" unfurls like a banner. In the foreground, a nearly nude woman lies spread in supplication, her privates strategically covered by her flowing black hair.

Conceptualization - Naked women and giant swords -- is that really the best they could come up with? Feels formulaic and... derivative.

Parodia on tässäkin tapauksessa tahallisen rönsyilevää ja lajin kliseitä toistavaa, ja lisää kansiin absurdin paljon täytettä visuaalisen representaation geometriseen pelkistyneisyyteen verrattuna. Korkean Conceptualization-aidon omaava Harry osaakin suoraan huomata kirjan kaavamaisuuden ja kirjan edetessä ajautuu selkeään konfliktiin koko kirjan kanssa. Samalla takakanta luettaessa korkean Perception-taito voi huomata, että teos onkin todellisuudessa kirjasarjan aiemmista kirjoista tehty sulautus, josta Logic-taito tokaisee kustantamon todennäköisesti julkaisevan kirjoja pelkän useiden jatko-osien takaaman rahavirran takia:

Perception (Sight) - Below, in smaller font, you see the parenthetical: "(Adapted from: 'Man from Hjelmdall and the Necromancer's Treasure,' 'Man from Hjelmdall: Lord of Wrôthgär,' and 'Man from Hjelmdall: The Curse of Nachtherrer.')"

Logic - A brazen attempt to bilk fans for more money by splicing together old stories under a new title.

You - The publishers must have a dim view of their readership.

Logic - Their main concern is the continuation of the franchise, not making literary history.

Fantasiagenreä käsitellään tällaisten huomioiden takia mielestäni kaikista kirjallisuuden lajeista kriittisimmin, koska kritiikki osuu muun muassa tarinan kliseiden ja naiskuvan lisäksi kirjan kustannuspuoleen. Hjelmadallerman näyttäytyy yksinkertaisesti huonosti kirjoitetulta kierrätystavaralta, jossa asioita tapahtuu tapahtumisen vuoksi ja molemmissa kirjoissa ainoana muuttavana tekijänä on oikeastaan Hjelmdallermannin miekan terään päätyvät viholliset:

You – You gotta be kidding me...

Hjelmdallermann: the Man from Hjelmdall - What?

You - This is almost exactly the same as the first scene! Even the word *gibbering* is used twice.

Hjelmdallermann: the Man from Hjelmdall - In the first scene the Man from Hjelmdall fought a powerful necromancer and his army of the dead. Now he's confronting a pair of Nachtherrer and their horde of orkenoid thralls. The two couldn't be further apart.

Man from Hjelmdall and the Devil Woman - In the final pages, Man from Hjelmdall mounts Galawaryn -- his mighty gryffin -- and turns his gaze to the horizon. Queen Lydi-aana is dead, but an army of cannibals is storming the gates and still there's no word of trusty Tyrbald...

Syyinä pelin valitsemalle tietäntasaisen kritiikin kohteelle on mielestäni näkemys siitä, että fantasia on genrenä elänyt jo aikansa ja se vaatisi uudistumiseen selkeämpää omaperäisyyttä sekä tunkkaisten trooppien tuulettamista. Parodisuus ei kuitenkaan kohdistu pelkästään fantasiakirjallisuuteen, vaan aivan yhtä suoraan muihin fantasiagenren alaisuuteen kuuluviin medioihin, kuten video- ja lautapeleihin. Esimerkiksi klassiset *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelikampanjat ajautuvat usein Hjelmdallermannin kaltaisiin seikkailuihin, joissa tarinat derivoituvat pelinjohtajan suosimista lähteistä ja jossa taistellaan – usein hyvin löyhin perustein – lukuisia vihollisvyöryjä vastaan. Toisaalta parodisuus voi osin kummuta Dick Mullenin tavoin rakkautta fantasiakirjallisuutta kohtaan, koska Elysiumin maailman synnyttänyt roolipelikampanja oli alussa kovin tyypillistä fantasiaa haltioineen ja velhoineen (Luiga 2022c). Toinen lajityyppi löytyy siitä, että *Disco Elysium* ja *Püha ja õudne lõhn* ovat luokiteltavissa spekulatiiviseksi fiktioksi, joka näyttyy yhtenä modernina väylänä perinteisen fantasiakirjallisuuden tunkkaisista troopeista irtautumiseen.

Dekkari- ja fantasiakirjallisuuden genrekohhtaisten parodioiden lisäksi niiden molempien osoitetaan olevan kirjakaupan hyllyjä valloittavia genrejä, joiden myynnillinen tarjonta on kuitenkin rajoittunut muutamaankin populaarikulttuurin keulahahmoon eli Dick Mulleniin ja Hjelmdallermanniin:

Shelf of Crime Novels - These shelves are overburdened with books from the same series. You see the name "Dick Mullen" over and over.

Perception (Sight) – A couple spook novels hide amidst all the detective books. Thrilling tales of spycraft and derring-do.

You - Is that all?

Man from Hjelmdall Series - Not even close! "Man from Hjelmdall in Hell", "Man from Hjelmdall and the Forest of Slaves", "Man from Hjelmdall Under the Lake", "Man from Hjelmdall: Hjelmdall Burning". There's even "The Trial of Death", a Pasternal combat game book set in the world of Hjelmdallermann, and so much more.

Tällaisen asetelman sisältäminen osaksi peliä rakentaa selkeää Elysiumin populaarikulttuurin kaanonia, joka näkyy myös kirjojen ulkopuolella, kun satunnaiset hahmot voivat mainita sivussa jonkin asian muistuttavan heitä Dick Mullenista tai Hjelmdallermannista²⁶:

Steban, the Student Communist - "Clearly there's a lot of ins-and-outs. It almost reminds me of a Dick Mullen novel."

Chester McLaine - "I'm the goddamned Hjelmdallermann! Yeah, tell him I hail from the north!" His laughter is high-pitched and joyous, almost childlike.

Kaunokirjallisuuden tavoin pelissä olevat tietokirjat ovat yhtä lailla suurilta osin kärjistyneitä parodioita tosielämän vastineistaan, vaikka niiden troopit eivät ole yhtä selkeästi eriteltävissä. Esimerkiksi kommunistinen teoriakirja *A Brief Look at Infra-Materialism* osoitetaan olevan

²⁶ Pelissä olevasta panttilainaamosta on mahdollista löytää Hjelmdallermann-t-paita, joka on myös selvä merkki hahmon laajasta suosiosta.

useiden yhteiskuntateoreettisten kirjojen tavoin teorioiltaan korkealentoinen ja yhtä aikaa todella hankalalukuinen. Tämä johtaa esimerkiksi tilanteeseen, jossa kirjan täytyy muotoilla oma sisältönsä uudelleen, kun Harry ei ymmärrä tekstin alkuperäistä merkitystä:

You – Hold on, can you put that in slightly *more* basic terms?

A Brief Look at Infra-Materialism - Certainly. In essence, Nilsen is arguing that thoughts don't just reside *inside* the brain, they radiate outward *from* it. According to this idea, the brain is an ideological transponder, constantly emitting waves of highly politicised energy, which Nilsen called 'plasm'.

You – Whoa.

A Brief Look at Infra-Materialism - Whoa is right! What's more, Nilsen speculated that this plasm, when it becomes powerful enough, might begin to *influence* the material reality surrounding it. Hence the name: *infra-materialism*.

Kirjan vaikeaselkoisuutta lisää sen vaikeaselkoinen sisältö, jonka keskiössä on teoreetikko Ignus Nielsenin seuraajien kehittänyt teoria plasmasta, jonka mukaan proletariaatti pystyisi muovaamaan materiaalista todellisuutta yksilöiden sisällä lymyvän ideologisen energian avulla. Kirjan mukaan yksilöiden saapuessa yhteen heidän plasmansa voivat herättää yksilöissä jopa paranormaaleita ilmiöitä, kuten telepatiaa ja psykokinesiaa:

A Brief Look at Infra-Materialism - It's become something of a folk legend that during their final meeting, Nilsen and Mazov didn't speak a single word, preferring to sit in silence with their chamomile tea, reading one another's thoughts.

A Brief Look at Infra-Materialism - There are numerous stories from Samara involving bandits or fascist mercenaries being levitated by farmers from the most ideologically advanced communes. Of course, few of these incidents have ever been rigorously investigated or substantiated...

Teoriakirjan humoristisuus pohjautuu keskeisesti siihen, että näilläkin maagisuuteen nojaavilla teorioilla on jonkin verran pohjaa tosielämän kommunistisissa marginaaleissa. Esimerkiksi argentiinalainen Juan Posadas on teoretisoinut ufojen olevan toisten galaksien kommunististen yhteiskuntien edustajia ja trotskilaisen ajattelun tulevaisuuden olevan ihmisten ja delfiinien välisessä yhteistyössä (ks. esim. Gittlitz 2020). Tässäkin tapauksessa iva kuitenkin pohjautuu mielestäni tietyntäsoiseen itseironiaan, koska pelintekijät ovat avoimesti sosialisteja ja esimerkiksi kiittivät Bafta-palkinnon saatuaan Karl Marxia ja Friedrich Engelsiä (Taylor 2023).

Infra-materialismia esittelevän kirjan lisäksi pelin muita tietokirjoja käsitellään tyypillisesti kärjistäväällä otteella. Yksi näistä kritiikeistä kohdistuu esimerkiksi elämäkertakirjallisuuden levikkiin, jossa kirjojen sisältö nähdään turhana egoismina, kuten kirjahyllyn selaamisesta syntyvässä kommentissa todetaan: “Browsing through all the books with all their names makes your head spin. None of these seem important or relevant. It's all just vapid egoism!” Kriittisellä otteella käsitellään myös pseudomaagista *Medicinal Purposes of the Pale* -kirjan sisältöä, jonka todetaan olevan joillekin vähävaraisille ainut väylä lähelle hoitavia menetelmiä, mutta samalla sen todetaan levittävän vääristynyttä tietoa lääketieteestä omaksi edukseen:

Shelf of Paranormal Books - The point of the book, and many others on this shelf, is to give people medicinal advice in situations where they don't have access to paid health services.

You - How does that work?

Shelf of Paranormal Books - It serves platitudes, while also telling everyone that traditional medicine (the kind people don't have access to, and which costs more than this book) is garbage, and would only give you cancer anyway, without even curing your cold or anything.

Pelin suhtautuminen tietokirjallisuuteen sisältää kuitenkin kaunokirjallisuuden tavoin myös positiivisia puolia, kun niiden informaatiota välittävä merkitys nähdään kuitenkin erityisen arvokkaana piirteenä. Esimerkiksi *Primer Book* -aapinen avaa todella tiiviistä sisällöstään ja humoristisesta luonteestaan riippumatta oman tärkeän ikkunansa Elysiumin kulttuuriin.

Siinä missä tosielämän aapiset ovat tyypillisesti yhteydessä arkipäiväisiin asioihin, kuten eläimiin tai kasveihin, Elysiumin aapisen sisältö pohjautuu hieman hankalampiin lähteisiin eli tieteeseen ja kulttuuriin: ”Every page has one word designating one letter of the alphabet, with a faded illustration -- most of them are scientific and cultural principles.” Pelin dialogissa ei erikoisesti kerrota mitään kirjan kuvituksesta, jonka takia sanalitanoiden merkitykset jäävät täysin pelaajan tulkinnan varaan. Erikoisesti niiden osoitetaan olevan Harrylle tästä riippumatta täysin ymmärrettäviä:

Primer Book - A is for Azimuth, B is for Boreas, C is for Cosign, D is for Diamat, E is for Ellips, F is for Flogiston, G is for Gamut.

You - Mhm.

Pelaajan ja Harryn välinen raja on tässä tilanteessa selkeästi esillä, koska Harryllä osoitetaan olevan jonkinlainen pelaajan ulkoinen tietämys kyseisten sanojen merkityksistä. Pelaajan on tietenkin mahdollista tietää mitkä esimerkiksi Flogiston-teoria tai atsimuutti (eng. *azimuth*) ovat, mutta hänellä ei ole kuitenkaan varmuutta tarkoittavatko sanat samaa asiaa Elysiumissa kuin tosielämässä. Toisaalta esimerkiksi pelissä esiintyvät suomenkieliset lainasanat, kuten *kyttä*, *pipo* tai *vittu*, toimivat suhteellisen samalla tavalla niiden tosielämän vastineiden kanssa²⁷, joka hämärtää tosielämän kielten ja niiden semantiikan suhdetta Elysiumin vastaviin. Tilanteessa on selkeästi huomioitu se, että pelaaja kohtaa kirjat hahmon kautta, joka on tietyin osin, mutta ei kuitenkaan kokonaan hänen kontrollissaan. Pelaajalla on valtaa vaikuttaa muun muassa Harryn taitojen hierarkiaan, hänen asenteeseensa ja rajatuin osin hänen mielipiteisiinsä, mutta loppujen lopuksi pelaaja ei pysty vaikuttamaan aivan kokonaan Harryn toimintaan ja ajatuksiin – joskus Harry vaan tietää joistain asioita enemmän kuin pelaaja, eikä hänellä ole mitään syytä paljastaa tämän tietämyksensä syytä tai laajuutta.

Pelin kauno- kuin tietokirjallisuuden lajeista saa pelissä eniten tunnustusta sci-fi, josta ei ole sisällytetty luettavaa esimerkkiä, mutta joka nousee tästä riippumatta ajoittain pelin dialogissa esille. Läheisin kohtaaminen sci-fin kanssa esiintyy eräässä sivutehtävässä, jossa Harry ottaa tehtäväkseen välittää tiedon tapaturmaisesti menehtyneen työmiehen kuolemasta hänen

²⁷ Suomenkielisten sanojen todetaan olevan Elysiumissa surua (”It’s *Suruese*”), joka on tosielämän pohjoismaista inspiroituneen Vaasan valtion vähemmistökieli. Pelissä kieltä esiintyy katulapsi Cunoessen puheessa, kun hän käyttää surukielen sanoja tehokeinona: ”I come from the woods, *kyttä vittu*...”

omaisilleen. Miehen taskusta löytyy hänen vaimonsa kirjastokortti, joka toimii katsauksena tämän tavallisen Revacholin asukkaan lukutottumuksiin:

A Folded Library Card - Whoever owns this card is an avid reader: you find a list of books written in blue pencil: 'Radiothriller', 'Stand a Little Less Between Me and the Sun'. The last one in the list is 'The Glinting Curve', by M. Thibault. A library stamp indicates that the book has been returned.

Kirjastokorttiin merkityt kirjat ja työläisnaisen kodin kirjahylly antavat vaikutelman siitä, että sci-fi on Elysiumissa erittäin suosittu ja laajalle levittäytynyt genre, joka mahdollistaa vapaa-ajan harrastuneisuuden ylläpitämistä ja toimii yhtä lailla eskapismina, toiveena paremmasta tulevaisuudesta. Työläisnainen toteaaakin lukemisen olevan hänelle arkipäiväinen tarve:

You - "Shouldn't a working class woman be working?"

Working Class Woman - "Not all the time. Right now I'm browsing books." She pauses. "Even a working class woman needs something to read."

You - "Phenomenal."

Working Class Woman - "It is."

3.3 Kirjojen lukijat ja kirjallisuuden tilat

Steban, the Student Communist - "And with that, welcome to the most ideologically advanced materialist reading group in Martinese!"

Luettavien kirjojen osuus *Disco Elysiumin* ympäristöistä löytyvistä kirjoista on loppujen lopuksi hyvin pieni. Esimerkiksi Plaisancen kirjakaupassa on varmasti satoja yksittäisiä kirjoja ripoteltuna omiin hyllyihinsä, joiden lisäksi pelimaailmasta löytyy lukuisia muita teoksia esimerkiksi asunnoista. Vaikka esineet on sijoitettu kirjakaupan hyllyihin ja ne ovat ulkomuodoltaan selkeitä koodekseja, ovat ne lopulta pelaajan vuorovaikutuksen ulkopuolella. Ei luettavilla kirjoilla on kuitenkin tyypillisesti omat tärkeät funktionsa osana videopelejä, koska ne voivat esimerkiksi antaa vihjeitä niiden omistajan luonteesta ja toimia muilla tavoilla tarinaa rikastavina elementteinä muun muassa rakentamalla tarinamaailmalle selkeään historialliseen kehykseen (Hammond 2020, 334; Kłosiński 2021, 63).

Disco Elysiumin ei luettavissa oleviin kirjoihin liittyvät havainnot muodostuvat pitkälti ajatuskuplien kautta, jotka esittävät huomioita maailman sivuseikkaisista yksityiskohdista. Esimerkiksi kirjakaupan ulkopuolella on mahdollista tutustua myyntilaareissa oleviin kirjoihin lyhyiden mietteiden kautta, kuten "This book has a rose, a pistol and a half naked dame on its cover.", "A soggy softcover. The sea air has ruined it." tai "This book... you don't really understand what it is about, nor does it seem important." Kirjakaupan kirjojen lisäksi ajatuskuplat auttavat avaamaan pieniä ikkunoita muiden pelistä löytyvien kirjojen omistajiin, erityisesti heidän lukumieltymyksiinsä. Esimerkiksi kommunistiopiskelijan asunnon kirjapinossa on pitkälti pelkkää kriittistä teoriaa ja työläisnaisen asunnon kirjahylly on pulloillaan sci-fiä. Samalla pelin lopussa löytyvän rintamakarkurin majapaikasta löytyvä kirjapino peilaa menneisyyteen taikertuneen sotilaan mielentilaa: "Books. Mostly *fantastique* and historical fiction."

Yksilöiden lukeneisuutta korostetaan *Disco Elysiumissa* näiden tapausten lisäksi muutama muuhunkin otteeseen. Esimerkiksi kommunistisen lukupiiriin osallistuessa opiskelijat Steban ja Ulixes kysyvät Harryn lempikirjallisuudestaan ja hänen lukustaustastaan. Kysymyksiin tarjotut dialogivaihtoehdot vaihtelevat²⁸ sen mukaan, mitä kirjoja pelaaja on löytänyt ja päättänyt lukea pelin aikana. Luettujen kirjojen kokoelmat avaavat Harrylle eri joista lähteä purkamaan omia mieltymyksiään. Eri vaihtoehdot jakautuvat eri dialogiväyliin, mutta opiskelijat tuntuvat tietävän jokaisesta Harryn mainitsemasta kirjasta edes pääpiirteet. Sellainen Harry, joka ei ole pelin aikana lukenut yhtäkään kirjaa, voikin jumiutua ja hämmästyä opiskelijoiden lukeneisuudesta:

Rhetoric - You're intimidated by all the books these kids have read, aren't you? Maybe a trip to the bookstore would do you some good.

Lukijoiden lisäksi merkittävä osuus kirjallisuuden läsnäoloa ovat erilaiset tilat, kuten kirjakaupat, kirjastot sekä muut kirjoihin ja lukemiseen liittyvät miljöö. *Disco Elysiumissa* kirjallisuuden tiloja edustaa keskeisesti Plaisancen kirjakauppa, muutamat dialogin ohessa ilmenevät kirjastot sekä lukupiiri, johon kommunistista ideologiaa ajava Harry pystyy liittymään. Näistä keskeisin on kirjakauppa, joka tulee käytännössä jokaiselle pelaajalle – riippumatta heidän pelaamista Harryistä – pelin aikana tutuksi. Pelien pienetkin yksityiskohdat on kuitenkin aina sisällytetty osaksi peliä tarkoituksella, jonka takia myös ohimenevien yhteyksien ja mainintojen huomioiminen on tutkimisen arvoista (Van de Mosselaer & Gualeni 2022, 41). Tämän takia pyrin osoittamaan, että jokaisella mainitsemallani tilalla – myös sivuosassa olevilla kirjastoilla – on oma oleellinen merkityksensä osana rakennettua tarinamaailmaa.

Videopelien tilat rakentuvat niiden virtuaalisuuden ja interaktiivisuuden takia eri tavoilla kuin esimerkiksi kaunokirjallisuuden ei-interaktiiviset fiktiiviset tilat, koska peleissä esineet ja muut asiat saavat täysin uudenlaisen olomuodon. Vaikka pelaaja ei kykene ylittämään virtuaalisen ja tosielämän välistä ontologista solaa, virtuaalinen media mahdollistaa kuitenkin fiktiivisen maailman tarkastelun avatarin rajoitetun perspektiivin kautta. (Van de Mosselaer & Gualeni 2022, 36–37.) *Disco Elysiumissa* perspektiivi on jaettu Harryn näkökulmaan, mutta siinä mahdollistetaan samalla tilojen visuaalisen representaation laajempi tarkasteleminen isometrisen perspektiivin avulla. Pelin tilojen visuaalisuus on tietenkin suhteellisen keskeisessä asemassa, mutta toisaalta perspektiivin aiheuttama kaukaisuus tekee tarkoista yksityiskohdista melko vaikeasti tunnistettavia. Esimerkiksi kirjakaupasta on mahdollista huomata lukuisia erivärisiä ja -näköisiä kirjoja, julisteita ja tauluja sekä lukuisia muita yksityiskohtia, joiden lisäksi Harryn tekemät huomiot muun muassa dialogissa ja ajatuskuppilissa syventävät yksityiskohtien määrää. Tilaa rakentavien osa-alueiden lisäksi pelissä kuitenkin jätetään paljon sisältöä täysin pelaajan mielikuvituksen täytettäväksi, kun hän ei esimerkiksi pysty tunnistamaan mitä kirjoja eri hyllyissä tarkalleen on.

²⁸ Eri vastausvaihtoehdot avautuvat, jos Harry on lukenut kategorioittain vähintään a) yhden poliittis-historiallisen kirjan, b) kaunokirjallisen teoksen tai c) opaskirjan. Jos Harry ei ole lukenut pelin aikana yhtäkään kirjaa, dialogiin voi vastata ainoastaan yhdellä tavalla eli myöntä siihen, ettei ole lukenut kirjoja.

Pelin kirjakauppa on valittu pelisuunnittelun kannalta pitkälti tietynlaiseksi informaatiokeskukseksi²⁹, josta on mahdollista löytää monia mielenkiintoisia kohtaamisia ja esineitä, kuten noin puolet pelin luettavissa olevista kirjoista. Tämän pelillisen merkityksen lisäksi kirjakaupan laajempi merkitys rakentuu kirjojen tavoin osin parodian ja osin arvostuksen kautta. Suuri osa kaupan parodisesta puolesta kumpuaa sen omistajan Plaisancen kautta, jonka asema kirjakauppiaina ei ole erityisen kaunisteleva. Hän ei esimerkiksi osoita erityisempää kiinnostusta myymäänsä kirjallisuutta kohtaan ja on muun muassa delegoinut kirjojen hankinnan täysin siskolleen:

You - "Do you even know what books you have for sale?"

Plaisance - She scoffs. "Truth be told, not really. My sister brings in most of the goods. I'm sure it's all very literary stuff, with *well-written prose*..."

Plaisance on monella muullakin tapaa eksenttrinen henkilö, jonka taikauskoisuus ja new age -henkinen esoteerisuus ohjaavat käytännössä jokaista hänen valintaansa, kun hän yrittää esimerkiksi saamaan loitsuilla asiakkaat ostotuulelle. Omistajansa jatkeena toimivasta kaupasta annettu kuva ei ole myöskään erityisen imarteleva, koska kauppa seisoo asiakkaista tyhjänä ja Plaisancen ainoa työntekijä on hänen oma alaikäinen tyttärensä, jota hän kohtelee todella ankarasti.

Kaikista näistä kriittisistä puolista riippumatta kirjakauppa on kuitenkin kaikessa kurjuudessaan paremmassa kunnossa kuin suuri osa Martinaisesta ja osoittaa tätä kautta kirjojen myynnille olevan edes jonkinlaista kysyntää Revacholissa, vaikka esimerkiksi työläisnainen tukeutuukin heikon taloudellisen tilanteensa takia kaupan sijaan kirjastoon. Tämän lisäksi kauppa on ainut pystyssä oleva yritys huhujen mukaan kirotussa kauppakeskuksessa, jonka kaikki muut liikkeet ovat ajautuneet nopeasti konkurssiin aloittamisen jälkeen.

Kirjakaupan lisäksi kirjojen ympärille rakentuvista instituutioista merkittävimmät ovat muutamat pelin aikana mainitut kirjastot. Molemmat kirjastoista esiintyvät pelkästään toisen käden kohtaamisissa eli niihin ei toisin sanoen pääse pelin aikana tutustumaan tarkemmin, mutta peliin on tästä riippumatta ripoteltu pieniä vivahteita niiden asemasta Elysiumissa. Lähin kohtaaminen kirjaston kanssa yhdistyy työmiehen tapaturman selvittämiseen, jossa on mahdollista löytää hänen omaistensa identiteetti kirjastokortin avulla, kun Harry saa kirjastoon soittamalla osoitteen miehen vaimon luokse. Soiton aikana korkea Shivers-taito voi antaa lyhyen kuvauksen toisella puolella kaupunkia olevasta tilasta, joka luo rauhallisen ja osin jopa mystisen kuvan kyseisestä kirjastosta:

Shivers - On Meroe drive in Central Jamrock -- in a darkened hall lit by orange desk lamps -- far away from the noise outside -- a middle-aged man taps commands into an old radio-computer. A printout falls on the desk. Behind him, a lonely reader scours some dusty bookshelves, looking for a paperback...

Tämän lisäksi korkean Logic-taidon avulla on mahdollista huomata yhteys kahden eri kohtaamisen välillä, jossa pelin alkupuolella on mahdollista nähdä työläisnainen Billie

²⁹ Pelin taidekirjassa todetaan kirjakaupan toimivan tarkoituksella laaja-alaisena tiedonlähteenä: "The Bookstore -- serves as a repository for a wide range of lore." (Tamslau 2021, 86)

tarkastelemassa *Loos, Radio City '87* -kirjaa kirjakaupan ulkopuolella, jonka jälkeen myöhemmin pelissä selviää hänen pyytäneensä nyt tapaturmaan kuollutta miestänsä lainaamaan kyseisen kirjan kirjastosta:

Jamrock Public Library - "Yes, it was my colleague Marie," the librarian is speaking into the phone again. "She said that it was Billie's *husband* who returned the book. He also asked for this new sci-fi release "Loos, Radio City '87", but we don't have it yet."

Logic - Loos, Radio City? That's the same book the working class woman was reading at the bookstand...

Tämä pieni yksityiskohta avaa mielenkiintoisen näkökulman kirjaston merkitykseen tavallisille kansalaisille, koska Billie nähtävästi hyödyntää kirjakauppaa eräänlaisena tuoteluettelona, jonka kautta hän saa tietoa esimerkiksi mielenkiintoisista uusista julkaisuista. Hänellä ei ole kuitenkaan heikon taloudellisen tilanteen takia varaa ostaa tutkimiaan kirjoja, jonka takia hän tukeutuu julkisen kirjaston tarjontaan.

Kohtausten lyhyiden pituuksien takia pelin antama kuva Elysiumin kirjastoista on todella rajattu välähdys kokonaisuudesta, mutta kuitenkin osoittaa tästä riippumatta selkeää arvostusta niitä kohtaan. Esimerkiksi kommunistisen lukupiirin järjestäjä Steban kuvailee Revacholin yliopiston kirjastoa yliopistossa opiskelemisen ainoaksi eduksi: "The only worthwhile part of the so-called École normale de Revachol is the library. That's where we've made our greatest critical strides."³⁰ Kirjastoiden osoitetaan siis mahdollistavan vapaan informaation levittämisen lisäksi vapaa-ajan harrastuneisuuden ja lukeneisuuden ylläpitämisen etenkin vähävaraisille ihmisille.

Pelin kolmantena kirjallisuuden tilana toimii hieman muista tiloista poikkeava – instituutioiden ulkopuolinen – lukupiiri, joka on saatavilla ainoastaan kommunistisen ideologian sisäistäneelle Harrylle. Lukupiiri on osa tehtäväsarjaa, jossa kommunisti-Harryn täytyy löytää aatetoverinsa ja päästä heidän kanssaan dialogiin. Kirjakaupan tavoin lukupiiri ei välty kriittiseltä käsittelyltä, koska ryhmään osallistuminen vaatii ensin moniaskeleisen prosessin ryhmän sijainnin ja salasanan löytämiseen, ja ennen osallistumista ryhmän vetäjät tenttaavat uutta jäsentä eli Harrya hänen lukeneisuudestaan. Hankalan liittymisprosessin lisäksi ryhmän vetäjät ovat vieraannuttaneet itsensä sen aikaisemmista jäsenistä hyvin pikkumaisista syistä, kuten erään jäsenen halusta lukea kaunokirjallisuutta:

Steban, the Student Communist - "Intellectual attrition is maybe the best way to describe it. Felix said he couldn't keep up with the reading on top of his classwork. And Zuzanna wanted to read texts *other than* Mazovian theory. Like novels, if you can believe it..."

Conceptualization - Imagine, the audacity of wanting to read a novel in a reading group!

Tehtäväketjun lopuksi lukupiirin pohjan näytetään kuitenkin kumpuavan hyvistä tavoitteista, jossa esimerkiksi Stebanin toivoisi mahdollistaa ajamansa politiikan avulla kerrostaloja

³⁰École normale de Revachol on ymmärtääkseni viittaus tosielämän École normale supérieure -yliopistoon, jonka alumneihin lukeutuu muun muassa Michel Foucault ja Jacques Rancière. Ei ole täten myöskään yllätys, että Stebanin ja hänen toverinsa Ulixes'n radikaalit ajatukset, kuten sitaatin läpi paistava yliopistoinstituution kritiikki, muistuttavat hyvin paljon 1960-luvun ranskalaisissa opiskelijapiireissä vaikuttaneita vasemmistolaisia aatteita

siivoavalle äidilleen paremman elämän. Tämän lisäksi he sinisilmäisyydestään riippumatta todellisesti tahtoisivat laajentaa toimintaansa laajempaan tietoisuuteen ja saada mahdollisimman monia ihmisiä puolelleen. Harry voikin tapaamisen lopuksi ehdottaa heille tapoja, joilla tehdä lukupiiristä lähestyttävämmän: vaihtaa lukupiirin miljöön satunnaisen rakennuksen kattokerroksesta kahvilaan ja levittää tietoa postereiden avulla pienten piirien huhujen sijaan.

4 PÄÄTÄNTÖ

Tässä tutkielmassa olen tutkinut kirjaesineiden merkitystä ja muotoa *Disco Elysium* -videopelissä. Tutkimuskysymykseni keskittyivät pelin kirjojen yleiseen olemukseen ja niiden kanssa vuorovaikutuksessa olemiseen, niiden asemaan ja merkitykseen Elysiumissa, sekä niiden yhteyksiin tosielämän kirjoihin ja kirjallisuuteen. Tutkimuksen metodina oli lähipeluu, joka mahdollisti pelin kirjoihin tutustumisen useiden peluukertojen kautta erilaisilla pelaajahahmoilla. Kirjojen materiaalisuuden ja yleisen esinemäisen olemuksen tutkimisen lisäksi metodi mahdollisti myös niiden laajemman kontekstin huomioimisen, kun pystyin tarkastelemaan esimerkiksi niiden yhteyksiä pelin tiloihin ja laajempaan Elysiumin yhteiskuntaan. Näiden pelimaailmaan kohdistuvien huomioiden lisäksi olen esitellyt kirjojen kytköksiä esimerkiksi tosielämän teoksiin, historiallisiin ilmiöihin ja lajikonventioihin. Tutkielman teoreettisena kehyksenä hyödynsin intermediaalisuuden tutkimussuuntaa, jossa koko tutkimukseni lukeutuu mediarepresentaation tutkimiseksi. Teoreettisina työkaluina käytin etenkin kirja- ja pelitutkimuksen teorioita ja käsitteitä, joiden lisäksi esineiden ja olioiden ontologiaan keskittyvät filosofiset teoriat auttoivat muun muassa havainnollistamaan kirjaesineiden tietynlaista toimijuutta.

Pelin kirjaesineiden mediarepresentaatiot rakentuvat todella monitahoisiin sommitelmiin, jossa muun muassa kirjan materiaaliset ominaisuudet, Harryn taustalla vaikuttava taitorakenne, aikaisemmat kohtaamiset ja Elysiumin maailman historia sekoittuvat toisiinsa. Kirjojen dialogipuiden alustukset seuraavat yhtenäistä kaavaa, joka rakentuu keskeisesti hahmon inventaariosta löytyvän visuaalisen kuvarepresentaation, kansien kuvailun ja lyhyen dialogin aloituksen varaan. Alustusten ja muiden dialogissa esiin nousevien materiaalisuuteen keskittyvien kuvailujen avulla luodaan pelaajille selkeitä kuvia koodekseista esineinä, joiden sivuja selataan ja joiden kokoa tai painoa Harryn keho pystyy havainnoimaan. Materiaalisiin piirteisiin keskittyvät dialogiosuusia nousevat erityiseen asemaan etenkin sen takia, että peli lähestyy kirjoja muuten pitkälti dialogin kautta. Dialogissa kirjat ovat selkeästi aktiivisina keskustelukumppaneina, jotka pystyvät muun muassa reagoimaan ja vastaamaan Harryn kysymyksiin, ajatuksiin ja havaintoihin luontevasti. Tällainen oliomaisuus, jossa kirja saa selkeän oman toimijuuden, tuo kohtaamisiin intiimimmän ja subjektiivisemmän rakenteen, kun esimerkiksi *Man From Hjelmvall and the Devil Woman* -kirja riitautuu Harryn kanssa siitä, että hän ei ota sen sisältöä tosissaan.

Pelin kirjaesineet heilahtelevat käytännössä jatkuvasti passiivisen esinemäisyyden ja aktiivisen oliomaisuuden välillä, jossa eri aktanttien toimijuutta on hankala paikantaa. Esinemäisyys on selvästi jokaisen kirjan oletusasetus, joka näkyy dialogin alustuksen jälkeen esimerkiksi ”You flip through the book.” tai ”The edges of the pages are worn and smudged.” kaltaisissa maininnoissa dialogin ohessa. Valtaosan ajasta pelin kirjat ovat kuitenkin dialogissa Harryn kanssa, jonka takia näen niiden olevan suurimman osan ajasta pikemminkin kirjaolioita kuin tavanomaisia kirjaesineitä. Tämä korostuu muun muassa siinä, että kirjat kykenevät reagoimaan autonomian ja toimijuutensa avulla muun muassa niihin asioihin, mitä Harry niistä huomioi ja ottamaan kantaa sisällönsä ulkopuolisiin asioihin.

Disco Elysiumin dialoginen lähestymistapa poikkeaa tyypillisistä pelien kirjarepresentaatioista, ja tekee samalla eräänlaisen paluun takaisin yhteen koodeksin keskeiseen ominaisuuteen eli sen tapaan välittää ja herättää ajatuksia ihmisissä. Onnistunut representaatio ei siis välttämättä vaadi sitä, että kirjat ovat täysin tosielämän kaltaisia selattavia esineitä, koska *Disco Elysiumissa* hyödynnetty dialogimalli mahdollistaa tekstin, kirjan ja lukijan välisen suhteen tiivistämisen käytännössä minimaalisilla visuaalisilla elementeillä. Dialogissa lukuprosessi näyttäytyy samanlaisena kuin mikä tahansa muu kohtaaminen esimerkiksi ei-pelaaja hahmojen kanssa, jonka takia menetelmää hyödyntävän pelin kirjoihin tutustuminen tuntuu todella luontevalta ja lähestyttävältä. Pelin kirjarepresentaatioon tuo myös mielenkiintoisen ulottuvuuden se, että pelaaja ei itse pääse suurinta osaa ajasta käsiksi kirjoihin sellaisenaan, vaan hänelle annettu informaatio suodattuu täysin Harryn ja hänen näkemysten läpi. Tämä johtaa muun muassa sellaisiin tilanteisiin, joissa Harry ei esimerkiksi ymmärrä tekstin sisältöä ja joutuu tämän takia hyppäämään kohtien yli tai pyörittämään konsepteja päänsä sisällä pidemmän kaavan kautta.

Kirjaesineiden asema *Elysiumin* maailmassa on melko yhtenäinen tosielämän kanssa, koska niiden keskeinen funktio on toimia merkityksiä luovina tekstikokoelmina. Tämän lisäksi pelistä löytyvät kirjat voidaan suhteellisen helposti lokeroida tietynlaisiin ryhmiin, kuten tiettyjen kirjallisuuden lajien edustajaksi. Tämän lisäksi kirjat sisältävät myös jälkiä *Elysiumin* kulttuurista ja historiasta, ympäröivistä tekijöistä ja sivutekijöistä – joita esimerkiksi Harryn alitajunta pyrkii täydentämään. Tämä yleinen puoli on totta myös kirjojen kohdalla, koska esimerkiksi *A Brief Look at Infra-Materialism* -kirja ei pelkästään kerro *Elysiumissa* vaikuttaneen Ignus Nilsenin poliittisesta teoriasta, vaan se kirjaimellisesti on sitä.

Tällaisten yhteyksien lisäksi pelin genretookset, etenkin dekkari- ja fantasiakirjallisuuden osalta, ovat pitkälti parodisia, mutta sisältävät myös runsaasti itseironiaa pelin omaa lajia – tietynlaisen fantasia-dekkari-hybridisyyttä – kohtaan. Humoristinen parodisuus näyttäytyy keskeisesti genrejen tyypillisten kliseiden äärimmäisellä korostamisella, jossa lukuisten eri laji-tyypillisten klassikoiden piirteet sulautuvat toisiinsa. Tämän lisäksi pelin kirjoista löytyy lukuisia intertekstuaalisia viittauksia esimerkiksi tosielämän kirjailijoihin ja teoksiin, joiden lisäksi kirjoista löytyy lukuisia muita kytköksiä esimerkiksi ideologisiin liikehdintöihin. Vaikka kirjojen parodisuus näyttäytyy ajoittain kovanakin kritiikkinä esimerkiksi fantasiakirjallisuuden turhia taisteluita ja machoilua kohtaan, toimivat pelin kirjat tyypillisesti rakkaudenosoituksenä tosielämän kirjoille.

Kirjat eivät ole irrallaan niiden ympäröivästä todellisuudesta, jonka takia pelistä löytyy myös joko konkreettisina miljöinä tai ohimenevinä mainintoina erilaisia kirjallisuuteen

kytkettyviä tiloja, jotka laajentavat näkökulmia kirjallisuuden asemaan osana yhteiskuntaa. Näistä tiloista keskeisimmät ovat kirjakauppa, lukupiiri ja kirjasto, joista jokaiseen yhdistyy omia tärkeitä merkityksiä. Kirjat ovat selkeästi merkittävässä asemassa osana Elysiumin – tai vähintään Revacholin – yhteiskuntaa ja niiden osoitetaan olevan tärkeitä etenkin työväenluokalle. Kirjat peilaavat heidän omistajiansa, joka näkyy pelissä esimerkiksi kirjahyllyihin ja -kasoihin, lukutottumuksiin ja päiväkirjoihin liittyvissä maininnoissa. Näiden kautta väritytty suhteellisen selkeitä kuvia siitä, millaisilla tavoilla kirjallisuus voi toimia väylänä esimerkiksi oppimiseen tai arkipäivän eskapismiin. Keskeisenä huomiona on se, että Elysiumin maailmassa painetaan, ostetaan, lainataan ja ennen kaikkea luetaan runsaasti kirjallisuutta kaikesta ympäröivästä kurjuudesta riippumatta, joten kirjallisuuden merkitystä ei pysty millään tapaa vähätteleämään.

Disco Elysiumin lähestymistapa kirjallisuuteen on muun digitaalisen median kirjarepresentaatioihin verrattuna hyvin omanlainen, koska se uskaltaa rikkoa yleisiä käsityksiä siitä, millaisia videopeleissä olevien kirjojen tulisi olla. Vaikka pelin kirjojen tarinallinen merkitys on käytännössä samanlainen kuin useissa muissa peleissä, kirjat nousevat tästä riippumatta yhtä tärkeään asemaan muiden esineiden ja jopa hahmojen kanssa, eikä toimi tämän takia pelkkinä lisätäytteenä olevina tekstimassoina. *Disco Elysiumin* kirjojen olemuksessa koodeksin tuttu muoto tuodaan hyvin ohimennen esille ja lopulta häivytetään ohimeneviksi maininnoiksi. Tätä kautta kirjoissa korostuu niiden informaatiota välittävä merkitys, jossa muun muassa kirjojen herättämät tunteet ja ideat sekä niiden asema osana yhteiskunnallista ja kulttuurillisia rakenteita ovat erityisessä asemassa.

Jatkotutkimuksena olisi järkevää laajentaa tutkimusta myös *Disco Elysiumin* ulkopuolelle niihin peleihin ja esimerkiksi elokuviin, joissa kirjat ovat jollain tapaa keskiössä tai muussa olennaisessa asemassa. Etenkin pelikirjoihin keskittyvän tutkimuksen kenttä on niin avoin, että tutkittavaa löytyy käytännössä kaikkialta. Tutkielman tekemisen aikana minulle heräsi ajatuksia muun muassa laajemmista tutkimuksista kirjojen kytköksistä pelien tarinamaailmoihin ja tosielämään. Tämän lisäksi voisi olla antoisaa tutustua laajemmin itse koodeksien lisäksi myös peleissä esiintyviin kirjallisuuden tiloihin ja niiden merkityksiin sekä esimerkiksi erilaisiin kirjailijahahmoihin.

Disco Elysiumin kirjat ovat siis todella selkeitä ikkunoita niin maailman historiaan ja siellä vallitseviin ajatuksiin kuin myös siellä asuviin henkilöihin ja heidän jokapäiväisiin elämiin. Kirjojen tietoa välittävä ja tarinamaailmaa syventävä merkitys peilautuu hauskesti pelin nimessä, joka merkitsee polysemisesti useita eri asioita: esimerkiksi *disco* tarkoittaa musiikkigenren lisäksi latinaksi ”minä opin” ja Elysium on kreikkalaisessa mytologiassa menehtyneiden sankareiden onnena. Robert Kurvitz (2021, 187) on itse maininnut nimen yhden – osin tarkeituksettoman – taka-ajatuksen olleen toteama ”opin Elysiumin” (”I learn Elysium”), joka kuvaa hyvin pelimaailman tehtävää toimia tietynlaisena rajattuna alustuksena hänen kehittämälleen laajalle ja monitahoiselle maailmalleen. Pelin eri osa-alueet ja erityisesti sen kirjat toteuttavat nimen merkitsemää ajatusta erittäin onnistuneesti, koska ne ovat vivahteikkaita ikkunoita Elysiumin kurjaan, mutta kauniiseen todellisuuteen.

LÄHTEET

Kohdeteos

ZA/UM. 2021 (2019). *Disco Elysium: The Final Cut*. ZA/UM.

Tutkimuskirjallisuus

- Alexis, Cydney. 2017. The Symbolic Life of the Moleskine Notebook. *Composition Studies*, 35(2), 32–54.
- Arjoranta, Jonne. 2015. Johdanto. Teoksessa Hallikainen, Maria, Jaro Karkinen, Katariina Pesonen, Sari Piittinen, Milla Pystynen & Jonne Arjoranta (toim.) *Lähipeluu: luentoja digitaalisista peleistä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Bennett, Jane. 2020. *Materian väre: Olioiden poliittinen ekologia*. (suom. Tapani Kilpeläinen) Tampere: niin & näin.
- Brand, Jeffrey & Scott Knight. 2005. *The Narrative and Ludic Nexus in Computer Games*. DiGRA.
- Brillenburger Würth, Kiene. 2018. Book Presence: An Introductory Exploration. In Brillenburg Würth, Kiene, Kári Driscoll & Jessica Pressman (ed.) *Book Presence in a Digital Age*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Brown, Bill. 2003. *A sense of things: The object matter of American literature*. Chicago: University of Chicago Press.
- Brown, Bill. 2004. *Things*. Chicago: University Of Chicago Press.
- Brown, Bill. 2015. *Other Things*. Chicago: University of Chicago Press.
- Bruhn, Jørgen & Beate Schirrmacher. 2021. *Intermedial Studies*. London: Routledge.
- Center of Excellence in Game Culture Studies. 2022. *Call for Papers: Gamebooks*. <https://springseminar.org/2022-call-for-papers-gamebooks/>
- Chang, Edmund. 2008. Gaming as Writing, or, World of Warcraft as World of Wordcraft. *Computers and Composition Online*. http://cconlinejournal.org/gaming_issue_2008/Chang_Gaming_as_writing/index.html
- Deleuze, Gilles & Felix Guattari. 2004. *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. London: Continuum.
- Disco Elysium. 2020. *FAQ – Inspiration & Recommendations*. <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/3334287173823797600>
- Domsch, Sebastian. 2019. Space and Narrative in Computer Games. In Aarseth, Espen (ed.) *Ludotopia*. Bielefeld: transcript Verlag.
- Dovey, Jon & Helen Kennedy. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Dozo, Björn-Olav & Fanny Barnabé. 2018. *Jeu vidéo et livre*. Liège: Presses Universitaires de Liège. <https://doi.org/10.4000/books.pulg.2716>
- Elleström, Lars. 2014. *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*. London: Palgrave Macmillan.
- Elleström, Lars. 2020. The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations. In Elleström, Lars (ed.) *Beyond Media Borders, Volume 1*. London: Palgrave Macmillan.
- Elleström, Lars. 2022. Symbolicity, language, and mediality. *Semiotica*, 2022(247), 1–32. <https://doi.org/10.1515/sem-2020-0122>
- Elleström, Lars, Massimo Fusillo & Mattia Petricola. 2020. «Everything is intermedial». A Conversation with Lars Elleström. *Between*, 10(20), 27–45. <https://doi.org/10.13125/2039-6597/4443>

- Ensslin, Astrid. 2014. *Literary Gaming*. Cambridge: MIT Press.
- Eskelinen, Markku. 2012. *Cybertext poetics: The critical landscape of new media literary theory*. New York: Continuum.
- FAYDE. 2024. *FAYDE On-Air Playback Experiment*. <http://fayde.co.uk/>
- Felluga, Dino. (n.d.). *Definition: Cathexis*. <https://www.cla.purdue.edu/academic/english/theory/psychoanalysis/definitions/cathexis.html>
- Fernández-Vara, Clara. 2011. *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*. DiGRA.
- Fernández-Vara, Clara. 2014. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Gault, Matthew. 2019. The 10 Video Games of the 2010s. *Time*. <https://time.com/5752663/best-video-games-2010s-decade/>
- GroupIbex. 2023. *Sacred and terrible air (Püha ja õdne lõhn) full English fan translation*. https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/13e4tle/sacred_and_terrible_air_p%C3%BCha_ja_%C3%B5udne_l%C3%B5hn_full/
- Hammond, Adam. 2020. Books in Videogames. In Lynch, Deidre & Alexandra Gillespie (ed.) *The Unfinished Book*. Oxford: Oxford University Press.
- Hamilton, John. 2018. Pagina Abscondita: Reading the Book's Wake. In Brillenburg Wurth, Kiene, Kári Driscoll & Jessica Pressman (ed.) *Book Presence in a Digital Age*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Heidegger, Martin. 1996. Olio. (suom. Reijo Kupiainen) *niin & näin*, 1996(4), 54–60.
- Joensuu, Juri. 2012. *Menetelmät, kokeet, koneet. Proseduraalisuus poetiikassa, kirjallisuushistoriassa ja suomalaisessa kokeellisessa kirjallisuudessa*. Helsinki: Osuuskunta Poesia.
- Juul, Jesper. 2005. *half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Jørgensen, Ida. 2018. Media and games: an intermedial framework. In Dahlskog, Steve, Sebastian Deterding, José Font, Mitu Khandaker, Carl Magnus Olsson, Sebastian Risi, & Christoph Salge (ed.) *FDG '18 Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York: Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3235765.3235794>.
- Keskinen, Mikko. 2019. Narrating Selves amid Library Shelves. *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas*, 17(1), 141–158. <https://doi.org/10.1353/pan.2019.0008>
- Kłosiński, Michal. 2021. The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium. *Baltic Screen Media Review*, 9(1), 56–66. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2021-0006>.
- Kolehmainen, Pekka M. 2020. Epäonnistumisen poliittinen ideologia Disco Elysium -pelissä. *Lähikuva*, 33(3-4), 8–24.
- Kurvitz, Robert. 2016. *On Skill Checks*. <https://web.archive.org/web/20181016214635/http://zaumstudio.com/2016/09/19/on-skill-checks>
- Kurvitz, Robert. 2017. *Introducing Metric – (Arguably) The World's Simplest Role Playing System*. <https://web.archive.org/web/20181002052758/http://zaumstudio.com/2017/01/19/introducing-metric-arguably-worlds-simplest-role-playing-system/>
- Kurvitz, Robert. 2021. Outro. In Tamsalu, Kaspar (ed.) *Disco Elysium Artbook*. Los Angeles: iam8bit.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Luiga, Martin. 2022a. The Dissolution of the ZA/UM Cultural Association. *Medium*. <https://medium.com/@martinluiga/the-dissolution-of-the-za-um-cultural-association-779788390a03>

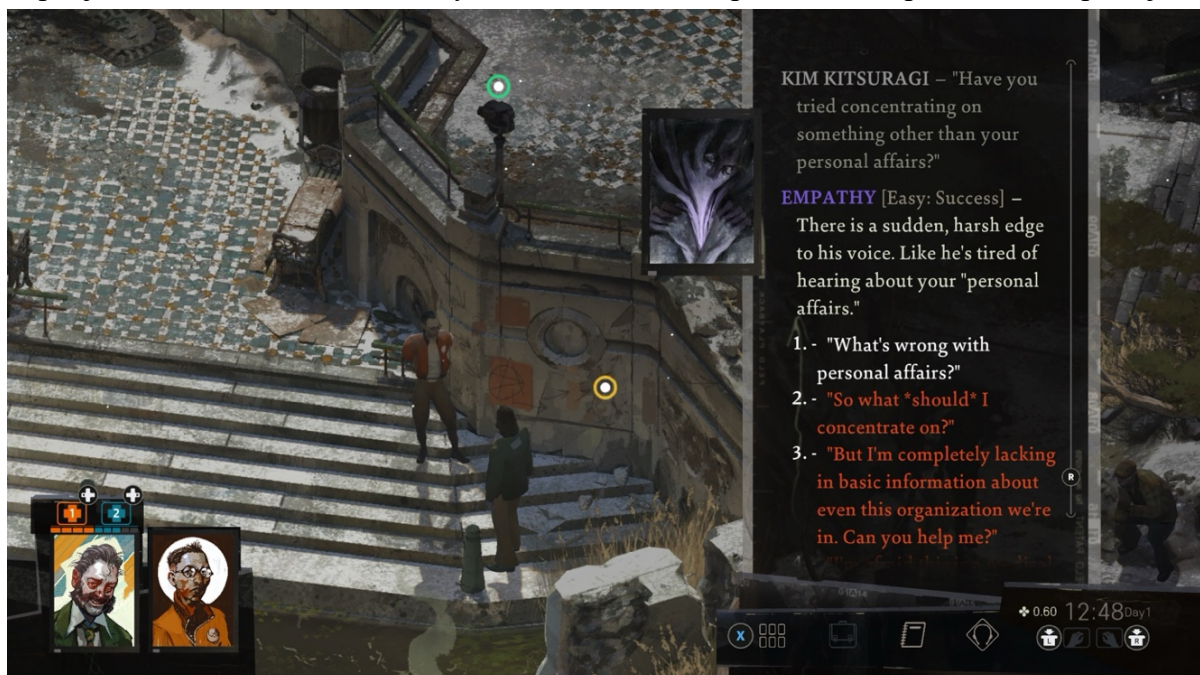
- Luiga, Martin. 2022b. A Policeman In Revachol. *Medium*. <https://medium.com/@martinluiga/a-policeman-in-revachol-a2263e86955d>
- Luiga, Martin. 2022c. 8 years tgo today, the Disco got its start. *Medium*. <https://medium.com/@martinluiga/8-years-ago-the-disco-got-its-start-8c1dacfbe274>
- Makai, Péter Kristióf. 2021. Media and modalities – Computer games. In Bruhn, Jørgen & Beate Schirrmacher (ed.) *Intermedial studies*. London: Routledge.
- Mateas, Michael & Jose Zagal. 2007. *Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality*. DiGRA.
- Milligan, Chloe Anna. 2019. From Codex to Ludex: Paper Machines, Digital Games, and Haptic Subjectivities. *Le Mans Université e-Revue de critique littéraire*, 8(1).
- Morton, Lauren. 2020. Why Kim Kitsuragi is Disco Elysium’s breakout star. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/why-kim-kitsuragi-is-disco-elysiums-breakout-star/>
- Moskvina, Olga. 2017. *Revachol Dreaming*. <https://web.archive.org/web/20181004225930/http://zaumstudio.com/2017/07/25/revachol-dreaming/>
- Nunes, Mark. 2011. *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*. New York: Continuum.
- Oulanne, Laura. 2015. Miten lukea esineitä? *niin & näin*, 2015(2), 38–45.
- Oulanne, Laura. 2018. *Lived things: Materialities of agency, affect, and meaning in the short fiction of Djuna Barnes and Jean Rhys*. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Oulanne, Laura. 2021. *Materiality in Modernist Short Fiction*. London: Routledge.
- Piippo, Laura & Juha-Pekka Kilpiö. 2022. Intermediaalinen kirjallisuus, kirjallinen intermediaalisuus. Taustaa, käsitteitä, tulokulmia. Teoksessa Piippo, Laura & Juha-Pekka Kilpiö. (toim.) *Intermediaalinen kirjallisuus*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Rajewsky, Irina. 2010. Border Talks. In Elleström, Lars. (ed.) *Media Borders, Multimodality, and Intermediality*. London: Palgrave Macmillan.
- Roine, Henna-Riikka. 2022. Kohti vastavuoroisempaa. Transmediaalisuus narratologiassa digitaalisen murroksen jälkeen. Teoksessa Piippo, Laura & Juha-Pekka Kilpiö. (toim.) *Intermediaalinen kirjallisuus*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.
- Rosenberg, Simon. 2022. The Representation of Physical Books and Bookish Places in Video Games: The Last of Us Part II. *English Studies*, 103(5). <https://doi.org/10.1080/0013838X.2022.2087035>
- Rostov, Aleksander. 2022. To Fans of Disco Elysium, Concerning the Situation at ZA/UM. *Medium*. <https://medium.com/@artofrostov/to-fans-of-disco-elysium-concerning-the-situation-at-za-um-3e6bc46ea9c>
- Sjöberg, Sami, Mikko Keskinen. & Arja Karhumaa. 2024. Introduction: Opening Experimental Book Objects. In Sjöberg, Sami, Mikko Keskinen & Arja Karhumaa (ed.) *The experimental book object: Materiality, media, design*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003334293>.
- Stewart, Garrett. 2010. Bookwork as Demediation. *Critical Inquiry*, 36(3), 410–457.
- Stuart, Keith. 2020. Bafta Games Awards 2020: Outer Wilds and Disco Elysium Dominate. *Guardian*. <https://www.theguardian.com/games/2020/apr/03/outer-wilds-disco-elysium-bafta-games-awards-2020>
- Taylor, Ambria. 2023. The Disco Elysium Saga Shows Why Creative Workers Need to Band Together. *Jacobin*. <https://jacobin.com/2023/09/disco-elysium-intellectual-property-video-game-industry-creative-workers-collective-action>
- Taylor-Giles, Leanne. 2021. Systemic NPC-Side Branching in Linear AAA Video Game Stories. In Bostan, Barbaros (ed.) *Games and Narrative: Theory and Practice*. Berlin: Springer Nature.

- Välisalo, Tanja & Raine Koskimaa. 2022. Pelit ja transmediaalisuus. Teoksessa Friman, Usva, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka & Jaakko Stenros (toim.) *Pelit kulttuurina*. Tampere: Vastapaino.
- Webb, Jen. 2009. The book objects: writing and performance. *Journal of Writing in Creative Practice*, 2(1), 27-44.
- Wiltshire, Alex. 2020. The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade. *Gamesradar*. <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>

LIITTEET

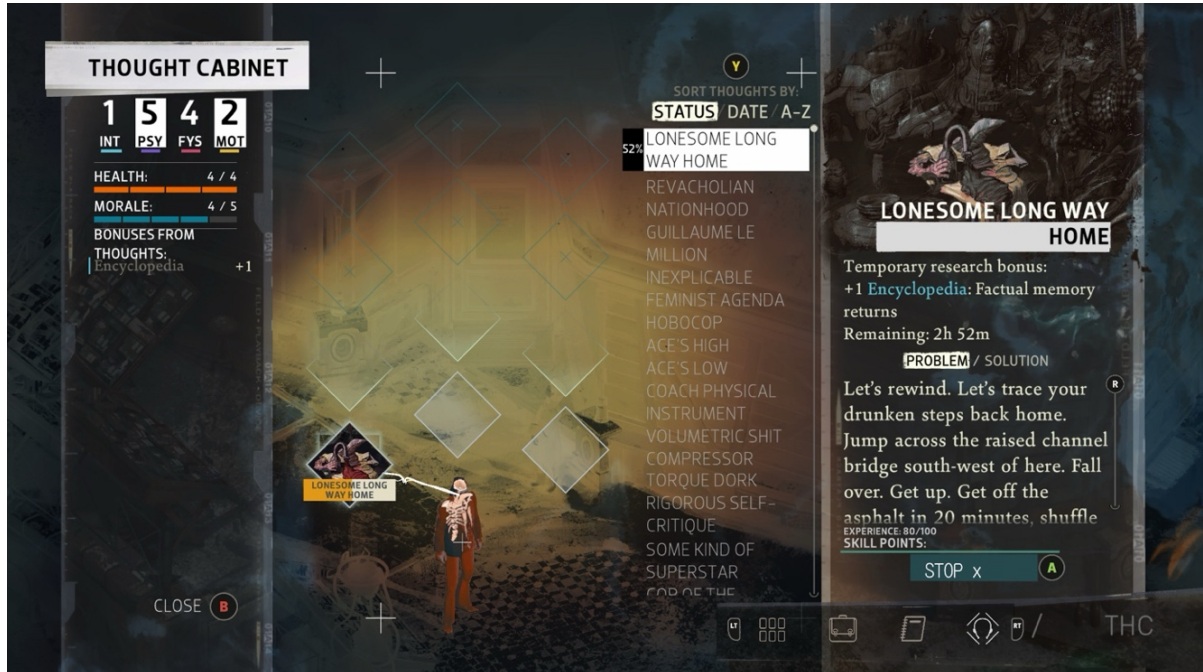
LIITE 1

Kuvassa on tyypillinen pelinäköymä. Kuvan oikeassa laidassa on dialogipuu, jossa mennyt dialogi kasautuu ikkunan yläosaan harmaana ja pelaajalle valittavissa olevat vastaukset näkyvät ikkunan alaosassa oranssina. Kuvan keskiosassa näkyy kaksi eriväristä palloa, jotka ovat pelimaailmasta löytyviä ajatuskuplia: vihreä on yleinen kaikille näkyvä ajatus, kun taas keltainen kupla ja siitä avautuva huomio näkyvät ainoastaan Perception-taitoon panostaneille pelaajille.



LIITE 2

Disco Elysiumin ajatuskabinetti koostuu kuvan keskellä näkyvistä neliöistä, joihin pelaaja voi valita oikealla puolella olevasta valikoista erilaisia ajatuksia prosessoitumaan. Kuvan pelihetkessä kabinetissa on prosessoitumassa Lonesome Long Way Home -ajatus.



LIITE 3

Kuvassa näkyy Harryn inventaario. Oikeassa alalaidassa on valikko, josta löytyy pelin aikana löytyneet ja mukaan otetut esineet, kuten vaatteet, työkalut ja todistusaineistot. Kuvan pelihetkessä tarkastelun kohteena on *Dick Mullen and the Mistaken Identity* -kirja, jonka lukemisen voi aloittaa painamalla ohjaimen Y-näppäintä.



LIITE 4

A Primer for Small Kids -aapinen.



LIITE 5

The Greatest Innocence -tietokirja.



LIITE 6

Man from Hjeldmoll and the Devil Woman -fantasiakirja.



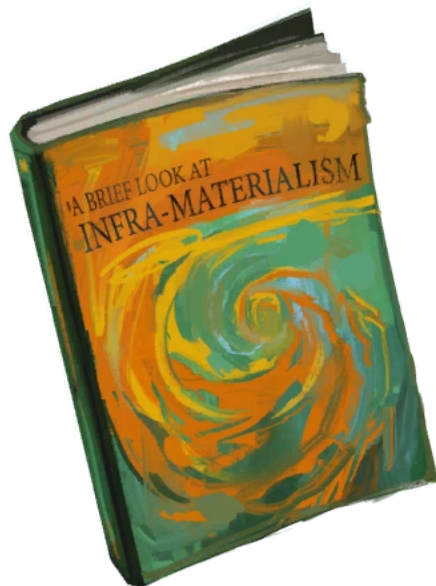
LIITE 7

La Fumée, Vol. 1 No. 4 -lehti.



LIITE 8

A Brief Look at Infra-Materialism -kirja.



LIITE 9

Sixteen Days in Coldest April -romaani.

