

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

Author(s): Sirviö, Tomi

Title: Kirja-arvostelu : Iain M. Banks (Suom Ville Keynäs) : Pelaaja

Year: 2023

Version: Published version

Copyright: © Kirjoittaja 2023

Rights: CC BY 4.0

Rights url: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Please cite the original version:

Sirviö, T. (2023). Kirja-arvostelu : Iain M. Banks (Suom Ville Keynäs) : Pelaaja. Maailmankirjat : käännöskirjallisuuden verkkolehti. <https://www.maailmankirjat.ma-pe.net/iain-m-banks-pelaaja/>

Iain M. Banks (Suom Ville Keynäs) : Pelaaja

[AM/31 ADMIN](#)



TOMI SIRVIÖ

Iain M. Banksin Kulttuuri-sarjan toinen osa *Pelaaja* on sekoitus avaruusoopperaa ja agenttitarinaa. Mukana on myös ripaus 1980-luvun lopulle ominaista body horroria, kehokauhua. *Pelaaja* antaa oppitunnin siitä, miten scifi-maailma rakennetaan yksityiskohtien runsaudella sortumatta liikaan selittelyyn. Teknologiset keksinnöt ulottuvat jo melkein nykypäivänä keksityistä asioista, kuten keinolihapelloista ja kyberneettisistä rangaistushaarniskoista, aina uusien maailmojen luomisen mahdollistaviin laitteistoihin. Teoksessa on myös tieteisfiktioille ominaista intertekstuaalisuutta, esimerkiksi robotti Mawhrin-Skelin nimi viittaa Douglas Adamsin romaanin *Linnunradan käsikirja liftareille* (1979) paranoidi androidi Marviniin, joka on syvästi masentunut. Jotkin seikat, kuten avaruusalusten nimet, esimerkiksi Rajoittava tekijä, voidaan tulkita kuin kommentoivan tarinan rakennetta. Morat Gurgehille ehdotetaan tehtävää ja pakkohan siihen on suostua, varsinkin kun hän joutuu kiristyksen uhriksi. Gurgeh on koko elämänsä pelannut erilaisia pelejä ja kirjoittanut niiden teoriasta tieteellisiä artikkeleita alan julkaisuihin. Hänen on matkustettava Imperiumiin ja otettava osaa peliin, jonka ympärille koko vieras yhteiskunta perustuu. Pelin nimi on Azad ja monille eri tähdille levittäytyvä keisarikunta on nimetty sen mukaan.

Gurgeh asuu kiertorenskaalla, jonka olosuhteet ovat utopistiset. Ihmiset suunnittelevat leijuvia saaria ja vaihtavat sukupuoltaan miten haluavat. Kiertorenskaalla pohditaan myös sankaruutta, jota ei tulevaisuudessa enää oikein ole: uhkapelissäkään ei ole järkeä, kun Kulttuurin jäsenet saavat kaiken minkä haluavat, joten omaisuuttaan ei oikeastaan voi hävitä. Kiertorenskaan eliölajit, joiden suomentamisessa kääntäjä Ville Keynäs on erityisesti onnistunut, alleviivaavat paratiisimaisia oloja: Tziili, laiska ihmisenkokoinen kärsäolento koruineen, kuvastaa hyvin utopian vetelyyttä tai on sen vertauskuva. Feylien lauma laskeutuu syömään viinimarjoja pensaista. Puoliälykäs stygialainen numeraattori, joka koostuu miltei kokonaan ulokkeista ja joka laskee ääneen kaikkea – ihmisiä, huonekaluja, jalkoja – korostaa Gurgehin kodin rutiininomaista tylsyyttä. ”Täällä kaikki oli liian turvallista, vaisua ja arkista” (s. 87). Banks onnistuu kuvailemaan ihmeellisen ikävyyttävyuden. Kiertorengas on kuin J.R.R. Tolkienin Taru *Sormusten herrasta: Sormuksen ritarit* (1954) -romaanissa esiintyvän idyllisen Konnun tieteisversio.

Teoksen loppupuolella Kulttuurin koko ajan uutta luovaa ja muuttuvaa luonnetta kuvataan juhlallisesti:

”Kristalliseinänsä takana näkyvä kaukaisempi tasanne oli vielä uusi, pimeä ja normaalisilmille näkymätön, mutta alus näki sen avaruudesta kivilasteja tuovien maisemointikoneiden tutkien valossa. Aluksen katsoessa valtava asteroidi hajotettiin pimeyden keskellä ja se muuttui punahehkuseksi sulakiviseksi suihkuksi, joka hitaasti satoi uudelle kamaralle, paitsi milloin se pysäytettiin ja muovattiin tyhjiössä haluttuun muotoon ennen kuin päätettiin laskeutumaan.” (s. 407.)

Näkymä tuntuu lukijastakin kotiinpaluulta brutaalissa Imperiumissa vietettyjen lukujen jälkeen. Kiertorengaskaan ei tunnu enää tylsältä Paratiisilta, Gurgeh rakastaa muutosta, joka ruumiillistuu hänen kumppanissaan, joka on päättänyt muuttua miehestä naiseksi: ”Yay käytti suutaan, ja hänen muotoutuvalla vartalollaan Gurgeh tunsu hitaita liikkeitä, löysi uudestaan tunteuksia, jotka oli melkein unohtanut, hiveli hänen kullanväristä ihoaan, hyväili hänen sisäänpäin vetäytyvien sukuelintensä kummallisia, lähes koomisia nappuja” (s. 415).

Tämäkin asettuu vasten Imperiumin tilaa, jossa kukaan ei saa olla sitä mitä todella haluaa ja jossa kaikki on jähmettynyt paikoilleen, esimerkiksi muoti on tuhat vuotta vanhaa.

Siinä missä Kulttuurin kansalaisten sukupuoli voi olla koko ajan vaihtuva, on se Imperiumin asukkailla pysyvä. Apeksit käyttävät miehiä sotimiseen ja pitävät naisia

omaisuutenaan. Azadilaisilla on kolme sukupuolta, mies, nainen ja hallitseva sukupuoli, apeksi:

”Vasemmanpuoleinen’, Worthil sanoi, ’on mies. Hänellä on kivekset ja siitin.

Keskimmäisellä on eräänlainen käänteinen emätin ja munasarjat. Emätin kääntyy nurin ja työntää hedelmöitetyn munasarjan kolmanteen, oikeanpuoleiseen sukupuoleen, jolla on kohtu.” (s. 104.)

Peli, jota Imperiumissa pelataan, ratkaisee kunkin osallistujan sosiaalisen statuksen. Jos kansalaisella on vakaa yhteiskunnallinen asema ja hän kuuluu esimerkiksi papistoon, hänen ei tarvitse osallistua peliin. Koko pelin voittajasta tulee keisari. Peli on jonkinlainen kirjaimellistunut kapitalismi. Köyhäkin voi menestyä siinä, kunhan hänellä on vain jokin asia jonka hän voi asettaa panokseksi, esimerkiksi oma ruumiinosansa, myös erilaiset alistumisen eleet soveltuvat. Omistaminen on Imperiumissa tärkeintä. Kulttuuri ja Imperiumi asettuvat toisilleen vastakkaisiksi pelin ja sen sääntöjen kuvaamisen avulla. Gurgehista on esimerkiksi kummallista, että ruumiinosan menettäminen on mikään panos, Kulttuurin kansalaiset kun voivat kasvattaa itselleen uuden jalan tai käden. Teoksessa on paljon mustaa huumoria, joka liittyy irtojäseniin. Kun pelin panoksena on kastraatio, eräs Kulttuurin keinoälyistä suunnittelee tuhoavansa Gurgehin irtileikatut sukuelimet jos tämä häviää, sillä Imperiumi ei saa saada tietoa geenimuokkauksesta. Joskus taas ruumiinosien esiintyminen ei aiheuta naurua vaan voi jopa järkyttää lukijaa:

”Näettekö tuon valkoisen huilun, jota tuo mies soittaa tuolla takana? (...) Se on naisen reisiluu, poistettu ilman puudutusta” (s. 301.)

Kulttuurin ja Imperiumin erilaisuutta tuodaan esille myös muilla tavoin kuin pelin kautta. Esimerkiksi kun Gurgeh kohtaa Imperiumin kansalaisia ensi kerran, sotilaat ihmettelevät Kulttuurin avaruusalusta, koska siinä ei ole ohjaamoja, keskusta – Kulttuurillakaan ei ole johtajaa. Gurgeh ei ole aiemmin nähnyt univormuja. Kulttuurilla ei ole kansallislaulua, joten kohtaamisessa soitetaan pikkutuhma laulu, jonka sanoja azadilaiset eivät tunne. Kiertorenkään olentojen vastapainoksi esitellään esimerkiksi olento, joka hengittää peniksellään ja joka tapetaan näytöksessä, sekä ruhjetaiteilija. Vapaa-ajallaan Gurgeh käy yhä salaisemmissa ja julmemmissa paikoissa, jotka on piilotettu sotilaallisen ja ryhdikkään julkisivun taakse. Kertojasta ei ole koko ajan selvää kiehtovatko vai iljettävätkö kauhut Gurhegia. Imperiumissa kielletään asioita, jotta kiellot ylittämällä saisi suurempaa nautintoa. Tämä aiheuttaa sen, että perversiot ilmenevät hirviöinä.

Gurgeh matkustaa uusiin paikkoihin, joissa yhä uusia pelin vaiheita pelataan. Matka huipentuu planeetalle, jonka pintaa kiertää tulialto. Jos kiertorengas on jonkinlainen paratiisi, on liekkiplaneetta helvetti omine tuhoa pakenevine ja siitä kasvavine eliöineen. Pelin pelaaminen korvaa avaruusoopperoissa keskeisenä motiivina olevan avaruustaistelun. Pelinkulun kuvaaminen voi tuntua hetkittäin tylsältä. Kukaan ei kuitenkaan lopulta ymmärrä peliä, mikä tuo ainaisen pelaamisen kertaamiseen variaatiota ja kafkalaisia sävyjä.

Imperiumi alistaa muita kansoja ja puhuu heistä eläiminä. Sotilaat kiduttavat vihollisiaan ja videoivat teot, joita hovin jäsenet katsovat televisiosta:

”Näissä ohjelmissä näytettiin muukalaisten teloituksia ja kiduttamista. Joskus esitettiin myös, miten niskuroivien tai kapinoivien lajien rakennukset ja taideteokset räjäytettiin tai poltettiin –sitä näytettiin hyvin harvoin standardikanavilla, jos ei muusta syystä niin siksi, että kaikki vieraat rodut esitettiin lähtökohtaisesti sivistymättöminä hirviöinä, säyseinä pölkkypäinä tai ahneina ja petollisina ali-ihmisinä, jotka eivät kykene tuottamaan korkeampia taiteita tai aitoa sivistystä.” (s. 293.)

Imperiumi muistuttaa *Starship Troopers* (1997) -elokuvan äärimmäisen patrioottista yhteiskuntaa. Lopulta Gurgeh tulee muuttaneeksi Imperiumin tilaa: se ei olekaan enää dystopia vaan heterotopia eli yhteiskunta, jonka lopullinen luonne ei ole selvillä. Mutta kuka on kaiken takana? Kuka puhuttelee lukijaa ja kutsuu häntä lapseksi? En paljasta loppuhuipennusta.

Iain M. Banks: *Pelaaja* (The Player of Games). Suom. Ville Keynäs. Aula & Co. 2023, 418 s.

Tomi Sirviö on runoilija ja kirjoittamisen väiröstutkija Jyväskylän yliopistosta