

The background of the entire cover is a vertical wood grain texture, showing natural wood patterns and knots in shades of brown and tan. A dark horizontal band is positioned behind the title text.

☪ •• POHJOISEN MYTOLOGIAN
VAIKUTUS DIGITAALISISSA PELEISSÄ

EDDA-RUNOJEN JA VISUAALISEN ANALYYSIN AVULLA ••

SAARA JUUTINEN
TAIDEHISTORIAN PROSEMINAARITYÖ
JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO 2013

Sisällys

1.0 Johdanto

1.1 Alustus

1.2 Skandinaavinen mytologia taiteessa

1.2.1 Musiikki

1.2.2 Kirjallisuus

2.0 Skandinaavisen mytologian olennot

2.1 Jumalat

2.1.1 Odin

2.1.2 Thor

2.1.3 Loki

2.1.4 Freya

2.2 Muut yliluonnolliset olennot

2.2.1 Ymir

2.2.2 Valkyriat

2.2.3 Hel

2.2.4 Fenrir

2.2.5 Jörmungandur

2.2.6 Sutr

2.3 Paikat

3.0 Mytologisten käsitteiden sovellus

digitaalisissa peleissä

3.1 Jumalolennot

3.1.1 Odin

3.1.2 Thor

3.1.3 Freya

3.1.4 Loki

3.2.1 Muut olennot

3.2.2 Ymir

3.2.3 Hel

3.2.4 Fenrir

3.2.5 Jörmungandur

3.2.6 Sutr

3.2.7 Nord

3.2.8 Valkyriat

3.3 Esineet

3.4 Peliympäristö

4.0 Yhteenveto

1.0 Johdanto

1.1 Lähtökohtia

Proseminaarityössäni käsittelen skandinaavisen mytologian vaikutusta ja näkyvyyttä digitaalisissa peleissä. Käsittelen aihetta eri osa-alueittain ja olen jakanut aiheeni kolmeen lohkoon: mytologiset olennot, asiat ja esineet sekä peliympäristö. Asiat ja esineet sekä peliympäristö jäävät tutkimuksessani kuitenkin hyvin viitteelliselle tasolle, ja pääpaino on olentojen tutkimisessa. Vertaan peleissä käytettyä grafiikkaa visuaalisen analyysin avulla 1700–1900-luvuilla tehtyyn mytologiseen taiteeseen. Alussa luon katsauksen keskeisimpien taruhahmojen esittämistapoihin kuvataiteessa. Vertailemisen ohella pyrin samalla kartoittamaan miksi ja miten käsittelemäni pelit ovat lainanneet skandinaavista mytologiaa. aihetta

Esille nousevat monille pelaajille tutut pelit ja pelisarjat, kuten **Skyrim**, **Final Fantasy**, **World of Warcraft** sekä **Persona 4**. Myös monia, ehkä yllätyksellisiä, nimiä nousee esille kuten **Max Payne**, **Halo** sekä **StarCraft**. Pelejä käsitellessäni käyn myös läpi millaisesta pelistä on kysymys.

Aiempaa tutkimusta aiheesta en ole onnistunut löytämään, sen sijaan onnistuin hyödyntämään netistä löytyneitä peliharrastajien kirjoituksia erityisesti etsiessäni pelejä, joissa mytologian vaikutus näkyy ja on läsnä. Minulle oli suuri yllätys että tästä aiheesta ei ollut aiempaa tutkimusta. Toivon kuitenkin tutkimuksellani pystyväni avaamaan vähän tunettua aihetta jonkin verran. Kaikkea en tutkimukseeni saanut mahdutettua, mutta tärkeimmät seikat sekä pelit pyrin nostamaan esille.

Koska mytologia on isossa osassa tutkimustani, läpikäymäni pelit painottuvat hyvin pitkälti roolipeleihin sekä monin pelattaviin roolipeleihin. Koska monet roolipelit sijoittuvat täysin fiktionaaliseen maailmaan, on niihin ollut ehkä helpompi tai kätevämpi ottaa lainauksia erilaisten kulttuurien mytologioista. Voitaisiin ajatella että pelintekijät ovat tällä tavalla osoittaneet kunnioitustaan joitakin mytologioita kohtaan. Se on myös saattanut olla inspiroiva tapa tuoda peliin jotain omasta maailmastamme peräisin olevaa. Tosin joissain tapauksissa mytologiaa on käytetty vain helppona sisällön lähteenä peliin ja jätetty mytologian varsinaiset arvot toissijaisiksi. Syitä voi loppujen lopuksi vain arvailla, koska tällä hetkellä virallisia motiiveja ei tiedetä. Olisikin ollut mielenkiintoista saada tutkimukseeni haastatteluja pelintekijöiltä ja kysyä heiltä syitä skandinaavisen mytologian hyödyntämiseen peleissä. Lyhyen ajan rajoissa se ei kuitenkaan ollut mahdollista.

Jouduin jättämään monia pelejä pois tutkimuksestani. Olen pyrkinyt rajauksessani ottamaan huomioon pelien suosion ja ajankohtaisuuden.

Haluan myös korostaa että mistään uudesta ilmiöstä ei ole kysymys. Historiasta, kuten eri kulttuurien mytologioista, on otettu inspiraatiota läpi vuosisatojen niin arkkitehtuurin, kirjallisuuden, musiikin kuin taiteenkin alojen saralla. Kirjailijoista työni aiheeseen hyvänä esimerkkinä on syytä mainita J. R. R. Tolkien, joka hyödynsi kirjassaan *Taru sormusten herrasta*, paljon skandinaavista mytologiaa keskimaailmassa sekä eri roduissa, jotka hän kirjaa varten loi. Käsittelen Tolkienin teosta luvussa, joka käsittelee skandinaavista mytologiaa taiteessa.

Kaikki tutkielmassa käytetyt kuvat olen ottanut internetistä. Kaikki tarkemmat tiedot kuvista löytyvät lähdeluettelosta. Olen merkinnyt sinne aiheen, sivuston ja kuvan ottopäivän. Alaviitteistä löytyvät vain kuvassa oleva asia ja peli, josta kuva on peräisin. Koin tämän selvittävän työtäni merkittävästi.

Myös monet lähteistäni ovat nettilähteitä jotka ilmoitan takana. Suurimmaksi osaksi ne ovat pelien omia wiki-sivustoja. Näiden käyttö on pelaajille yleistä kun halutaan etsiä tietoa kyseisestä pelistä. Näin peleistä voi lukea vaikka ei niitä itse haluaisi loppuun asti pelatakaan.

1.2 Skandinaavinen mytologia taiteessa

Skandinaavista mytologiaa on vuosisatojen aikana lainattu ja sovellettu paljon taiteen eri osa-alueissa. Tutkimuksessani olen rajannut mytologian Edda-runoihin ja niissä esiintyviin mytologisiin olentoihin, asioihin ja ympäristöihin.

Alla olevissa luvuissa olen pyrkinyt nostamaan esille tiettyjä kohtia, joissa joku skandinaavisen mytologian osa-alueista on näkynyt ja näkyy mahdollisesti edelleenkin.

1



1.2.1 Musiikki

Skandinaavinen mytologia näkyy nykypäivänäkin erilaisten bändien nimissä, sanoituksissa ja tavassa toteuttaa omaa ulkoasuun sekä musiikkiaan. Nykyään erityisesti islantilaiset, ruotsalaiset, tanskalaiset ja norjalaiset metallibändit ottavat näyttävästi esiin vanhan mytologian ja viikingit.

Týr on tanskalainen viikinkimetallia soittava bändi. Yhtyeellä on kappaleita niin tanskaksi, islanniksi, norjaksi, fääriksi kuin englanniksikin.

Samantyyllisiä bändejä kuin Týr ovat muun muassa Skálmöld, Sólstafir, Northland, Falkenbach, Folkodia sekä Vulgaris Magisralis. Kaikki edellä mainitut bändit ovat ottaneet vahvasti vaikutteita viikingeistä sekä skandinaavisesta mytologiasta. Bändit soittavat raskaampaa, viikinkihenkeistä

metallia.

Tämä näkyy vahvasti niin bändien kuin niiden jäsenten ulkoasussa sekä tavassa toteuttaa musiikkiaan. Sanoituksiin on usein otettu joku mytologinen aihe, mikä näkyy myös bändien levyn kansissa sekä kappaleiden nimissä.

Myös Led Zeppelin on eräässä kappaleessaan ottanut inspiraatiota Eddarunoudesta. Kappaleen nimi on "Immigrant". Sen sanoituksissa sanotaan mm. "To fight the horde and sing and cry, Valhalla, I am coming".

2



1.2.2 Kirjallisuus & elokuvat

Ei ole kovin kauan siitä, kun Marvelin elokuva Thor julkaistiin vuonna 2011 elokuvamaailmassa. Thor on skandinaavinen jumala. Elokuvassa esiintyy myös muita skandinaaviseen mytologiaan liitettäviä hahmoja kuten Heimdallr, Odin

ja Loki. Elokuvassa esiintyy myös mytologiasta tuttuja paikkoja, kuten Midgar, Asgard, Jotunheim sekä sateenkaarisilta, joka toimii porttina eri maailmojen välillä. Myös Marvelin sarjakuvissa on vaikutteita skandinaavisesta mytologiasta. Niissä esiintyy paljon samoja hahmoja kuin yhtiön elokuvissa. Marvel lienee itse asiassa paljon tunnetumpi sarjakuvistaan kuin tekemistään elokuvista. Minä en niihin kuitenkaan rajallisen tilan vuoksi perehdy sen enempää.

The DreamWorksin "Näin koulutat lohikäärmeesi" elokuva kertoo viikingeistä. Elokuvassa mainitaan Thor ja Odin, joskin hyvin satunnaisesti. Elokuvassa ei muita näkyviä viittauksia skandinaaviseen mytologiaan ollut havaittavissa.

Myös elokuvassa "Mask" esiintyy Odin ja "Son of the Mask" elokuvasta löytyvät Odin sekä Loki.

1 Týr, Levynkansikuvitus.

2 Skálmöld, Levynkansikuvitus.



3



4

J. R. R. Tolkien on kirjasarjassaan Taru sormusten herrasta ja Hobitti eli sinne ja takaisin hyödyntänyt paljon skandinaavista mytologiaa muun muassa haltiakielen kehittelyssä. Joidenkin hahmojen voitaisiin myös katsoa ottaneen vaikutteita skandinaavisesta mytologiasta. Kääpiöt ovat pieniä miehiä, jotka elävät maan alla ja ovat kuuluisia takojan taidoistaan. Kirjassaan Hobitti, eli sinne ja takaisin monien kääpiöiden nimet ovat lähes suoraan peräisin Edda-runoudesta.

Haltiat hyödyntävät riimuja, jotka ovat peräisin skandinaavisesta mytologiasta. Niitä näkyy osin myös elokuvissa. Myös jotkut haltijoiden nimet ovat ottaneet vaikutteita tästä mytologiasta. Kirjassa esiintyy myös velho nimeltään Gandalf, jonka toteutus elokuvassa Taru sormusten herrasta muistuttaa huomattavasti sodanjumalaa Odinia. Gandalfilla on monta nimeä, aivan niin kuin Odinilla. Gandalf vaeltaa paljon paikasta toiseen, aivan kuten Odin. Hahmona Gandalf on kuitenkin reilumpi ja rehdimpi, mutta sekä Odin että Gandalf ovat viisaita, oppivat mielellään lisää ja arvostavat tietoa.

Syy miksi tässä luvussani keskityin erityisesti J. R. R. Tolkieniin, lienee se, että hän on selvästi kaikkein tunnetuin elokuvien sekä kirjallisuuden parissa ja hänen vaikutteensa skandinaavisesta mytologiasta ovat kaikkein selkeimmin nähtävillä.

2.0 Skandinaavisen mytologian olennot

Skandinaavisessa mytologiassa esiintyy monenlaisia olentoja. Pääosassa ovat tietenkin jumalat, jotka muodostuvat aasoista ja vaaneista. ”Aasa” merkitsee sanana jumalaa.⁵ Vaanit olivat hedelmällisyyden jumalia. Heistä keskeisimpiä jumalia ovat Freya, Freyr sekä Njordur.⁶ Asojen suku on lähtöisin Odinista, joten he kaikki ovat pääsääntöisesti sodanjumalia.⁷

Eräitä Edda-runoudessa esiintyviä olentoja ovat jättiläiset. Jättiläiset kuvataan usein väkivaltaisina vihollisina, mutta he eivät kuitenkaan olleet yksiselitteisesti pahoja. Heillä oli hallussaan korvaamatonta viisautta, koska he lukeutuivat vanhimpiin olentoihin. Monet jumalat myös saivat lapsia jättien kanssa ja osa heidän sukuunsa

3 Georg von Rosen (1843-1923) Oden som vandringsman, 1886.

4 Gandalf Harmaa, Taru Sormusten herrasta elokuvasta.

5 Eddan Jumalrunot s.9.

6 Odinnin ratsu s.12.

7 Odinnin ratsu s.13.

kuuluvista pääsi myös jumalien joukkoon. Tällaisia henkilöitä olivat esimerkiksi Loki, Skadi sekä Aegir.⁸

Edda-runoissa esiintyy myös haltioita. Valoisat haltiat ovat kilttejä olentoja, ja he toimivat eräänlaisina välittäjinä ihmisten ja jumalten välillä. Heidän hallitsijanaan toimi vaani Freyr.⁹

Edda-runoissa esiintyy valoisien haltioiden lisäksi mustia haltioita, jotka tunnetaan myös kääpiöinä. He syntyivät Ymir-jättiläisen ruumiiseen tulleista madoista, ja he asuvat maan alla tai isojen kivien sisällä. He olivat tunnettuja sepäntaidoistaan, ja heiltä pyydettiin joskus erilaisia esineitä tilaustyönä. Kääpiöt ovat kuitenkin myös pahantahtoisia ja kätkivätkin yleensä esineisiin jonkun pahansuovan taian joka vähensi aarteesta saatua iloa.¹⁰



11



12



13

2.1 Jumalat

2.1.1 Odin

Odin on skandinaavinen sodanjumala, ja hän on myös ylin kaikista muista jumalista. Hänestä ovat lähtöisin kaikki aasajumalat, eli hän on aasajumalien isä. Mikään isähahmo hän ei kuitenkaan ole, vaan luonteeltaan Odin osoittautuu usein petolliseksi, häikäilemättömäksi, salakavalaksi sekä valheelliseksi. Hänet tunnettiin myös parantumattomana viettelijänä.¹⁴

Pohjoisen satureille oli aikoinaan tärkeää kaatua ja kohdata loppunsa taistelussa muunlaisen kuoleman sijaan. Vain siten he pääsivät Valhallaan, soturien saliin ja he toivoivat näin pääsevänsä Odinin luokse. Vanhuuteen ja vuoteeseen kuoleminen he kokivat häpeällisenä.¹⁵ Puolet taistelussa kaatuneista sotilaista pääsi Odinin saliin,

8 Odinnin ratsu s.9.

9 Odinnin ratsu s.10.

10 Odinnin ratsu s.10.

11 Tehnyt: Carl Emil Doepler (1824 – 1905) Odin der götternater, 1882.

12 Tehnyt: Lorenz Frølich (1820 – 1908) Sacrifice of Odin, 1895.

13 Tehnyt: Johannes Gehrts (1855–1921) Odhin, 1901.

14 Odinnin ratsu s.13–14.

15 Eddan Jumalrunot s.15.

ja toisen puolen jumalatar Freya kutsui luokseen. Odinin salissa soturit taistelivat päivät ja illan päätteeksi heidät koottiin taas kasaan, jotta he voisivat juhliä yöt.¹⁶

Ulkoisia tuntomerkkejä Odinilla ovat sininen viitta, taikakeihäs Gungnir sekä leveälierinen hattu, joka varjollaan peittää hänen puuttuvan silmänsä. Olkapäällään hänellä istuu kaksi korppia, Huginn (Ajatus) ja Muninn (Muisto). Korppien avulla Odin saa tietoa eri maailmoista, joiden menettämistä hän pelkää. Korppien lisäksi hänellä on myös kaksi sutta, Geri (teko) sekä Freki (tahdonvoima).¹⁷

Hänellä on myös kahdeksanjalkainen ratsu, joka on nimeltään Sleipnir. Hevonen on nopein lajiaan, mitä on koskaan syntynyt jumalten ja ihmisten maailmaan. Odin sai ratsun Lokilta, joka oli hevoseksi muuttuneena piehtaroinut erään jättiläisen hevosen kanssa. Hevonen oli ollut pakko saada pois jättiä auttamasta, koska jumalat olivat lyöneet sen kanssa vetoa muurin rakentamisesta Asgardin ympärille. Palkinnoksi jättille jumalat olivat luvanneet auringon, kuun sekä jumalatar Freyan. Jätti oli ollut naamioituneena ihmiseksi koko tuon ajan, ja jumalat huomasivat pian tulleen tässä petetyiksi, sillä muuri rakentui täysin sovitusso aikataulussa. Jumalat eivät halunneet joutua häpeään, joten Loki pantiin asialle.¹⁸

Odin kuvataan taiteessa usein pitkäpartaisena soturina. Hänen ruumiinsa on lihaksikas ja sopusuhtainen. Vaihtoehtoisesti hänet saatetaan kuvata räsyisenä valtajana, josta näitte esimerkin aikaisemmin osiossa jossa käsittelemme J.R.R. Tolkienin luomaa hahmoa Gandalf ja vertasin häntä Odiniin.

Tärkeimmiksi tuntomerkeiksi ja symboleiksi Odinin kohdalla määrittyvät siipien koristama kypärä sekä hänen keihäänsä Gungnir. Myös hänen lemmikkinsä näkyvät usein kuvissa. Hänet on usein myös kuvattu ylvyänä ja sankarillisena.

2.1.2 Thor

Thor esiintyy Edda-runoissa ukkosenjumalana, ja hänet tunnettiin myös ihmistensuojelijana. Hän on jumalista voimakkain. Odinin ja Fjörgynin, Odinin vaimon, jälkeläinen eli Maan poika. Hän ajeli vaunuillaan, jota vetivät pukit, taivaalla ja samalla hän heitteli salamoivaa vasaraansa Mjölneriä.¹⁹

Hänen vaunujaan vetävät kaksi pukkia Tanngnjóstrur ja Tannggris. Eräessä tarinassa, jossa Thor on matkaamassa jättiläisten kuninkaan luokse, hän pysähtyy köyhään maataloon, jossa asustaa nälkäisen näköinen perhe. Tästä heltyneenä Thor teurastaa pukkinsa, ja perhe saa hyvin syödäkseen. Ainoastaan luihin Thor kieltää kajoamasta. Ruokailun jälkeen kaikki luut piti heittää vuohen taljojen päälle.

Aamulla Thor vei luut sekä taljat ulos, otti Mjölnerin vasaransa esille ja lausui loitsun. Sen jälkeen pukit seisovivat jälleen hänen edessään ilmielävinä. Talonpojan poika ei kuitenkaan edellisenä iltana ollut pystynyt vastustamaan kiusausta, ja hän oli imaisut toisen vuohen takajalan luusta luuytimen.

Kun Thor huomasi toisen pukkinsa ontuvan, hän hurjistui toden teolla. Nähtyään perheen pelon hän kuitenkin rauhoittui, ja sovituksiksi perhe lahjoitti poikansa ja tyttärensä Thorille käyttöönsä. Niin Thorilla oli siitä lähtien kaksi palvelijaa.²⁰

Thor oli tunnettu lyhyestä kärsivällisyydestään ja hurjistumisestaan. Tämän reaktion saavat yleensä helposti aikaan jättiläiset tai hänen velipuolensa Loki. Hänen hurjistumistaan kuvataan usein hyvinkin tarkasti.

Thor vaali myös hautojen ja näin ollen vainajien rauhaa, ja joistain riimukivistä on löydetty vasaran kuvia. Kristinuskon saapuessa Norjaan turvautuivat norjalaiset Thoriin, koska hänen vasaransa vastasi kristittyjen ristiä.²¹

16 Odinnin ratsu s.14.

17 Odinnin ratsu s.14.

18 Odinnin ratsu s.50–54.

19 Odinnin ratsu s.16.

20 Odinnin ratsu s.113–114.

21 Eddan Jumalrunot s.16.



Thor piti jättiläiset kurissa. Hän piti heidät poissa ihmisten maailmasta ja esti näitä aiheuttamasta ongelmia maailmojen välillä.²⁴

Taiteessa Thor esiintyy usein uhmakkaana ja ehkäpä jopa aggressiivisena. Hänet kuvataan usein nuorehkona miehenä, jolla on vaaleat hiukset sekä lyhyt parta toisin kuin Odinilla. Hänen vartalonsa kuvataan myös hyvin lihaksikkaana ja ihanteellisena.

Yhdeksi Thorin tärkeimmistä tuntomerkeistä osoittautuu hänen Mjöllnir vasaransa, joka lähes poikkeuksetta esiintyy kuvissa, joissa Thor on. Lyhyt parta myös toistuu monissa kuvissa, kuten myös vaaleat hiukset. Siksi näiden voitaisiin myös ajatella olevan Thorin tuntomerkkejä taiteen antamassa kuvassa hänestä.

Varhaisissa töissä monet skandinaaviset jumalhahmot on piirretty alasti, koska taiteilijat ottivat paljon mallia antiikin kreikan jumalhahmojen esitystavasta. Ajan myötä ne alkoivat kuitenkin saada omanlaisiaan piirteitä ja vaikutteita skandinaavisesta kulttuurista.



22 Tehnyt: Mårten Eskil Winge (1825 – 1896) Tor's Fight with the Giants, 1872.

23 Tehnyt: Henry Fuseli (1741 – 1825) Der Kampf des Thor mit der Schlange des Midgard, 1788.

24 Odinnin ratsu s.113.

25 Tehnyt: Lorenz Frølich (1820 – 1908) The death of Thor and Jörmungandr, 1895.

2.1.3 Loki

Loki kuuluu puoliksi jättiläisten sukuun, mutta hän elää silti aasojen joukossa, jonne hän päätyi adoption kautta. Odin oli hänen veriveljensä, ja hän on Odinille myös adoptoitu velipuoli. Lokia kutsuttiin Muodonmuuttajaksi ja Taivaidenkulkijaksi. Luonteeltaan Loki on äkkipikainen, ailahtelevainen ja toimii eräänlaisena jumalten hauskuuttajana. Toisaalta Loki on myös monitaitoinen ja neuvokas. Hän kehittyy runojen edetessä, joskin kehitys menee koko ajan huonompaan suuntaan. Hänen leikkimieliset kujeensa muuttuvat lopulta avoimeksi vihamielisyydeksi ja väkivallaksi muita jumalia kohtaan. Tästä suivaantuneena jumalat lopulta kahlitsevatkin hänet kallioon odottamaan Ragnarökin aikoja, jolloin koittaa ihmisten ja jumalten tuhon aika. Hän on erään jättiläisnaisen kanssa siittänyt maailmankaikkeuden pahimmat hirviöt, joilla on oma roolinsa Ragnarökissä.²⁹

Taiteessa Loki kuvataan selkeästi nuoremman näköisenä kuin Odin tai Thor. Häntä ei myöskään kuvata samalla tavalla ylväänä tai sankarillisena. Hän on pitkä hoikemman puoleinen mies. Hänen ruumiinsa on kuitenkin lihaksikas, kuitenkin ei niin näkyvästi kuin esimerkiksi velipuolellaan Odinilla. Joissain kuvissa hänen laihuutensa tosin korostuu ja lihasten kuvaaminen on jäänyt varsin vähälle osalle. Hänen kasvonsa ovat joissain töissä hyvin luihun näköiset, ja partaa on yleensä joko vähän tai sitä ei ole ollenkaan. Hänen hiustyylinsä vaihtelee paljon.

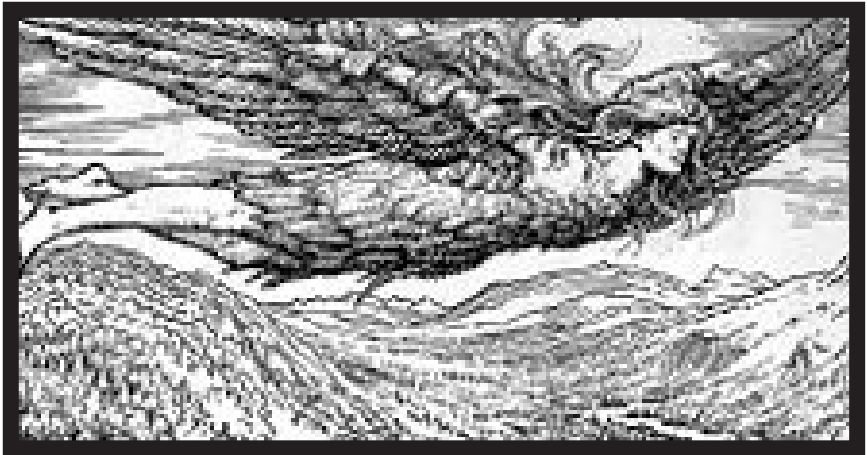
2.1.4 Freya

Freya on skandinaavisessa mytologiassa rakkauden jumalatar. Hänet tunnetaan mieltymyksestään kultaan sekä löyhästä moraalistaan. Itse asiassa hänen kullanhimonsa aiheutti sodan aasojen ja vaanien keskelle. Silti hän kuitenkin päätyi vaanina aasojen joukkoon, minkä syy on hämärän peitossa. Puolet kaatuneista sotureista päätyy hänen saliinsa. Tällaiset piirteet saattaisivat liittyä hänen rooliinsa elpyvän kasvillisuuden jumalattarena. Sotureiden lisäksi myös haltiat palvelevat häntä.³⁰

Freya matkusti kissojen vetämillä vaunuilla ja opetti aasoille shamanistisia taitoja. Runoissa mainitaan Odur, jonka arvellaan olevan hänen ensimmäinen aviomiehensä. Odur kuitenkin jostain syystä jätti Freyan, mitä muistellessaan Freya itkee aina kultaisia kyyneleitä.³¹ Hänet tunnettiin myös siitä, että jättiläiset



28



26 Tehnyt: Märten Eskil Winge (1825 – 1896) Loki, 1890.

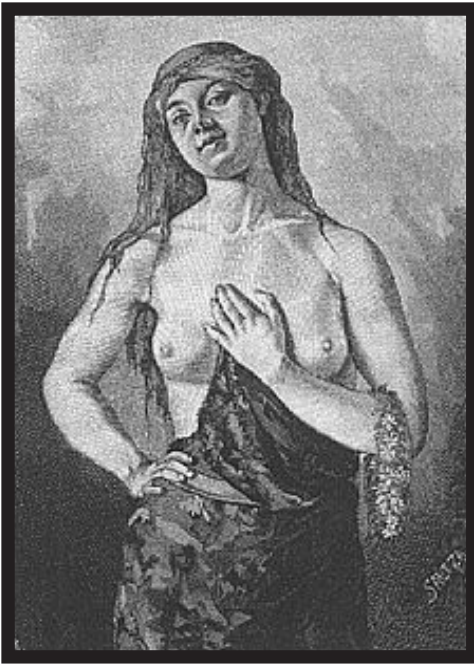
27 Tehnyt: John Bauer. (1882 – 1918) Loki finds Gullveigs Heart, 1911.

28 Tehnyt: W.G. Collingwood. (1854 – 1932) Loki's flight to Jötunheim, 1908.

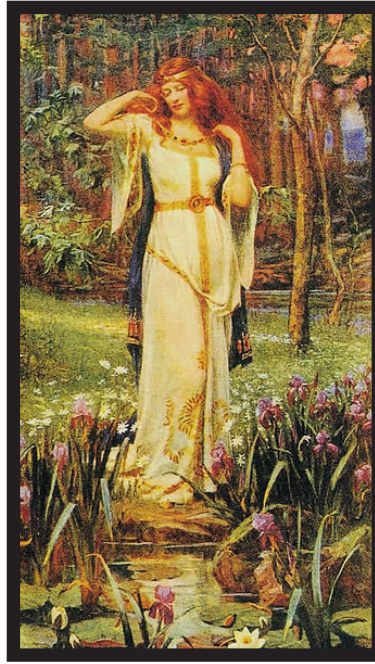
29 Odinnin ratsu s.15.

30 Eddan Jumalrunot s.17.

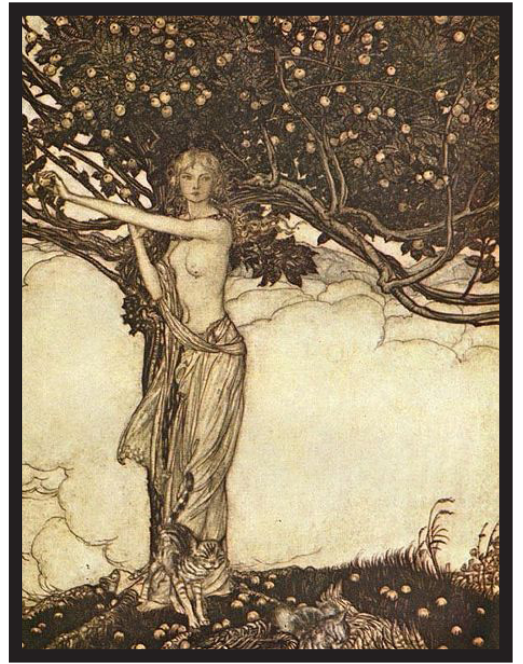
31 Odinnin ratsu s.13.



32



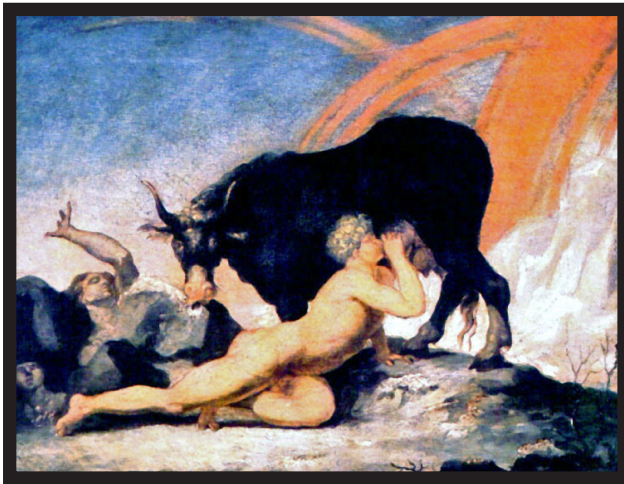
33



34

tavoittelivat häntä omakseen, ja hän oli joskus ollutkin jättien vallassa.³⁵

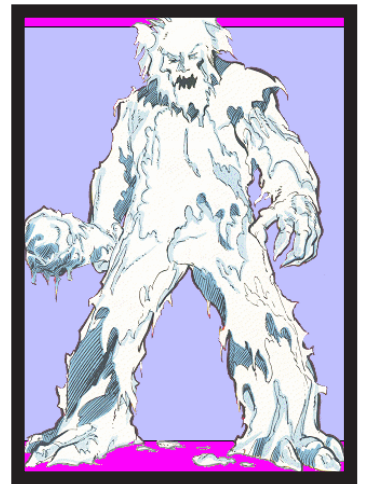
Freja kuvataan usein pitkähiuksisena naisena, jolla on yllään pitkähelmainen kaunis hame. Hänet kuvataan usein hieman vihjailevana ja joskus osittain tai kokonaan alastomana. Hänen vartalonsa on kaunis ja naisellinen ihanteellinen.



36



37



38

2.2 Muut mytologiset olennot

2.2.1 Ymir

Edda-runoina kerrotaan, että alussa oli vain ammottava kiva Ginnungagap. Hollantilaisen tutkijan Jan de Vriesin mukaan sana merkitsee "maagisten voimien täyttämää alkutilaa". Tuossa kidassa syntyi Ymir jättiläinen, joka oli maailman ensimmäinen elollinen olento. Snorrin mukaan Ymir syntyi etelästä

32 Tehnyt: Carl Frederick von Salza (1858 –1905) Freya, 1893.

33 Tehnyt: J. Doyle Penrose.(1862 – 1932) Freyja and the Necklace, 1913.

34 Tehnyt: Arthur Rackham (1867 – 1939) Ring5, 1910.

35 Eddan Jumalrunot s.17.

36 Tehnyt: Nicolai Abraham Abildgaard. (1743 – 1809) Auðumbla, 1790.

37 Tehnyt: Lorenz Frølich (1820 – 1908) Ymir gets himself killed by Odin and his brothers.

38 Tehnyt: Stan Lee (Synt. 1922), Jack Kirby (1917-1994) Marvel, Ymir.

sinkoilleiden tulikipinöiden ja jään yhdistymisestä. Ymiristä lähtöisin ovat kaikki jättiläiset ja huurretursaat.

Ravintoa Ymir sai Adhumla lehmältä, joka syntyi kuurasta. Lehmän nuoleskellessa kuuran peittämiä kiviä tuli niistä esiin Buri-niminen mies. Buri sai myöhemmin pojan, jonka nimeksi tuli Borr. Borr nai erään jättiläisneidon ja sai tämän kanssa lapsia: Odinin, Vilin ja Ven. He olivat ensimmäiset aasajumalat.³⁹

Borrin pojat päätyivät lopulta tappamaan Ymirin ja tulivat näin luoneeksi maailman. Ymirin valtavasta kallosta tehtiin taivas ja otsasta pilvet taivaan ylle. Lihasta tuli maa, luista vuoret ja verestä meri. Hänen kulmakarvoistaan luotiin ihmisten asuinsija, Midgar.⁴⁰

Ymir on ennen kuvattu ihmisen näköisenä jättiläisenä. Toisaalta keskimmaisessä kuvassa Odin veljineen tappelee Ymirin kanssa, eikä heidän kokoeronsa ole hirvittävän iso. Taiteilija on tosin luultavasti vain näin pyrkinyt säästämään aikaa.

Myöhemmässä, nykyaikaisemmassa taiteessa hän on saanut uudenlaisia piirteitä. Mytologia ei ota kantaa siihen, että hän olisi ihmisen näköinen, joten hänen ulkonäöllään on myöhemmin lähdetty leikittelemään. Oikean puoleinen kuva toimii tästä esimerkkinä. Hän lienee nykyisin paljon tunnetumpi jääjättiläisenä.

2.2.2 Valkyriat

Valkyrioita kuvataan mytologisessa kirjallisuudessa niukasti. Tiedetään kuitenkin, että he kokosivat taistelussa kaatuneet yhteen ja sen jälkeen ohjasivat heidät Valhallaan.



41



42

Valkyriat kuvataan usein taiteessa kauniina ja heleinä naishahmoina. Heidän vartalonsa on usein ihanteellinen. Valkyriat kuvataan joko siivellisinä tai siivettöminä. Kumpaakin esitystapaa esiintyy miltein yhtä paljon.

Valkyrioita kuvataan usein myös satureina. Heidät kuvataan sotavarusteissa ja yleensä kädessään he kantavat keihästä.

Valkyrioilla on usein myös pitkät hiukset ja vaatetus on todella vähäistä. He ovat siroja, hivenen leikkimielisiä ihmismäisiä olentoja. Kuitenkin heissä tuntuu aina olevan jotain yliluonnollista, oli se sitten hehkuvan kaunis iho tai siivet.

39 Eddan jumalrunot s.9.

40 Eddan Jumalrunot s.10.

41 Tehnyt: Edward Robert Hughes (1851–1914) The Valkyrie's Vigil, 1915.

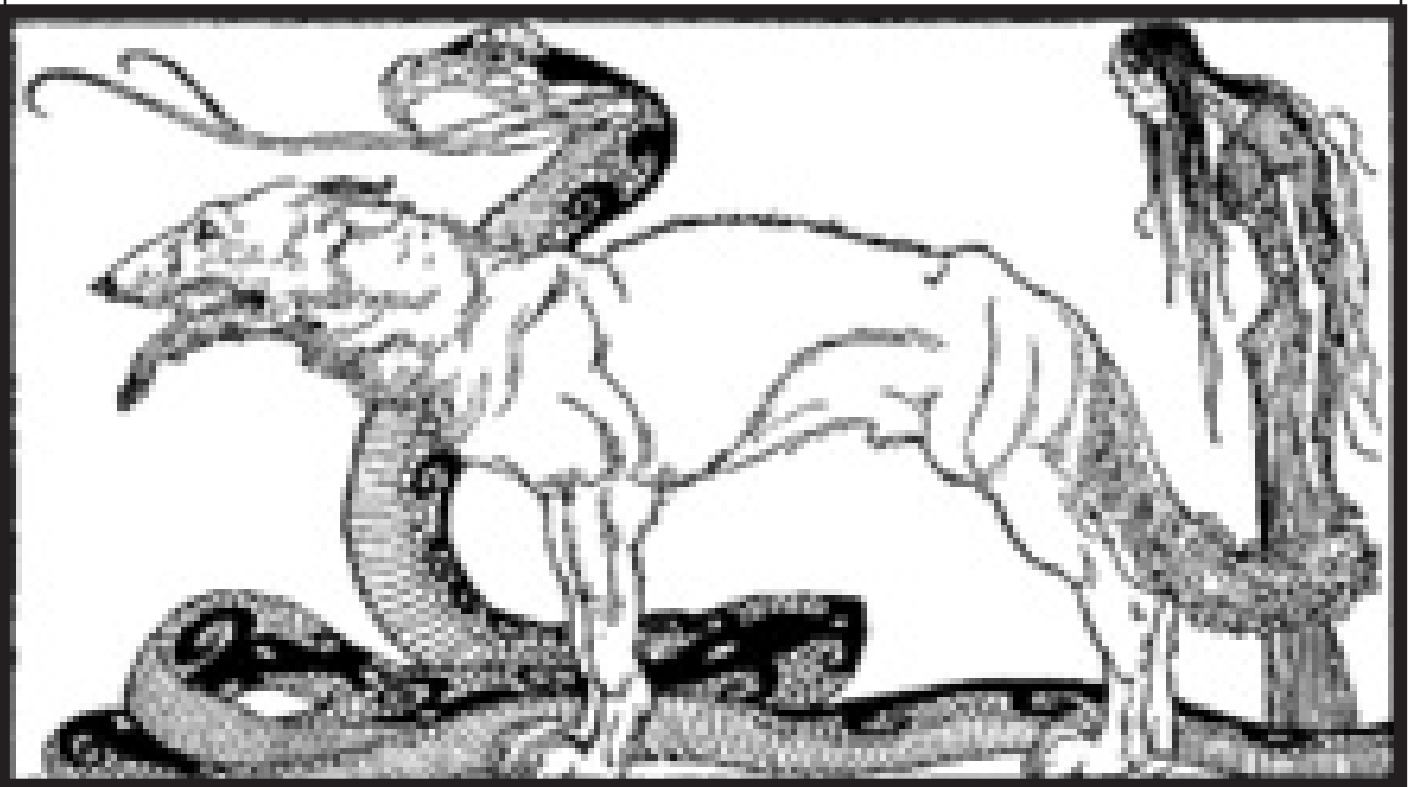
42 Tehnyt: Lorenz Frølich (1820 – 1908) Hild, Thrud and Hlökk, 1895.



43



44



45

2.2.3 Hel

Hel on Lokin ja hänen vaimonsa tytär. Jumalat katsoivat hänet sopivaksi hallitsemaan kuolleiden maata, Helheimuria. Hänet kuvataan elolliseksi hahmoksi, puoliksi lihan- ja puoliksi kelmeänsinisen värisenä. Hänen kasvonsa olivat myös hyvin vakavat.

Hel asusti Helheimurin jylhien muurien sisällä. Hänellä oli kaksi palvelijaa: miespalvelija Ganglati sekä naispalvelija Ganglata, Palvelijat olivat niin nopeita, että heitä oli lähes mahdotonta havaita, kun he olivat

43 Tehnyt: Emil Doepler (1855 – 1922) Lokis Gezucht, 1905.

44 Tehnyt: Will Pogany (1882–1955) The children of Loki, 1920.

45 Tehnyt: John Charles Dollman (1851–1934) Hermod before Hela, 1909.

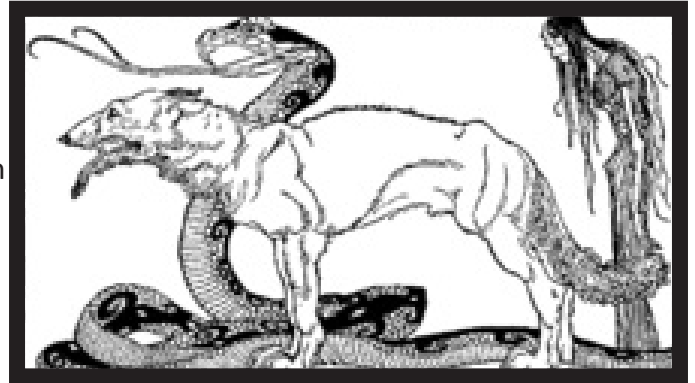
liikkeessä. He sijasivat Helin vuoteen, joka oli nimeltään Sairasvuode. Hänen ruokansa katettiin kulhoon, joka kantoi nimeä Nälänhätä. Ruoka myös paloitetiin veitsellä joka tunnettiin nimellä Näläntuoja.⁴⁶ Hel kuvataan tummahiuksisena nuorena naisena. Hänen kuvauksensa muuten on kuitenkin hyvin kaksijakoinen. Siinä missä joku kuvaa hänet langanlaihana tai noitamaisena olentoja, jotkut kuvaavat hänet hyvin kauniina nuorena naisena joka ei päällepäin välttämättä näytä kovinkaan uhkaavalta.

Taiteilijat siis kuvaavat tätä hahmoa kaksijakoisesti ja molemmat kuvaukset ovat yhtä oikeita. Helin on kerrottu näyttävän puoliksi kuolleelta, mutta hänen kauneuttaan ei ole kommentoitu.

2.2.4 Fenrir

Fenrir-susi lukeutuu myös Lokin lapsiin ja oli heistä vanhin. Odinin ratsussa, tarinassa Lokin Lapset, jumalat päättivät hankkiutua Lokin lapsista eroon näkijätärten varoituksesta. Fenristä oli kaikkein vaikein hankkiutua eron. Odin halusi pitää suden Asardurissa, jotta aasat pystyivät valvomaan sitä. Ainoa jumala, joka uskalsi ruokkia sutta, oli Týr. Se kasvoi jumalten hoivassa nopeasti ja vahvaksi. Jumalat eivät kuitenkaan halunneet tahrata temppeliään pedon verellä, joten he eivät kyenneet surmaamaan sitä. Niinpä he päättivät kahlita sen. He yllyttivät Fenriä voimamittelöön takomiensa kahleiden kanssa. Jumalten useista yrityksistä huolimatta Fenrir sai aina kahleet rikki. Lopulta jumalat tilasivat kääpiöiltä taikaköyden, josta Fenririn olisi mahdotonta rimpuilla irti. Susi ei kuitenkaan luottanut jumaliin, joten hän vaati jotakuta jumalista asettamaan hänen kätensä suuhunsa pantiksi. Silloin hän voisi purra sen irti, mikäli jumalat eivät laskisi häntä irti köydestä. Ainoa jumala, joka tähän suostui, oli Týr. Näin Týr siis menetti oikean kätensä, mutta Fenrir oli kahlehdittu odottamaan Ragnarökiä.⁴⁸ Silloin hän pääsee vapaaksi ja tulee tappamaan Odinin sekä nielemään auringon. Auringon sammuttua tulee pitkä nälänhätä sekä ihmisten kuolemaa tuova pitkä talvi, Fimbul. Talvi kestää kokonaiset kolme vuotta, ja henkiin jää vain kaksi ihmistä, jotka elvyttävät jälleen ihmisten suvun.⁴⁹

Fenririn kuvauksessa ei yleensä tule ilmi hänen voimansa ja verenhimonsa niin kuin mytologian tarinoista. Hänet kuvataan usein nälkiintyneen näköisenä sutena, jolla on suuri kita. Mitenkään uhkaavan näköinen, ainakaan päältä päin hän ei yleensä ole kuvissa.



47



50

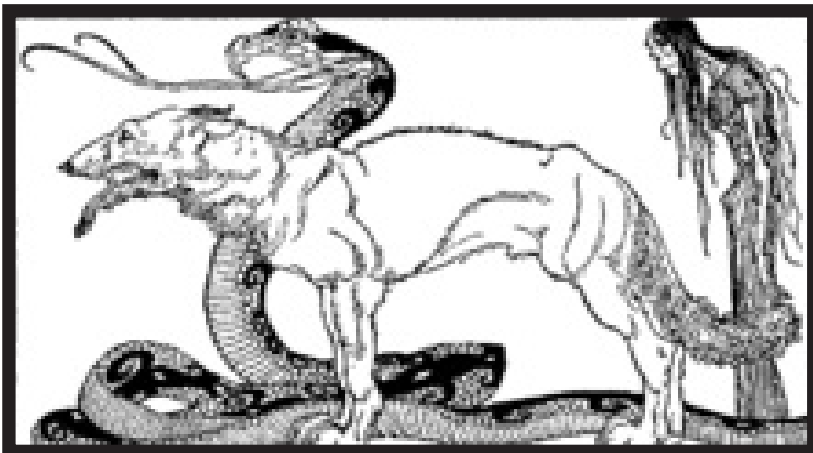
46 Odinnin ratsu s.106.

47 Tehnyt: Emil Doepler (1855 – 1922) Lokis Gezucht, 1905.

48 Odinnin ratsu s.106–109.

49 Odinnin ratsu s.19.

50 Tehnyt: Will Pogany (1882–1955) The children of Loki, 1920.



2.2.5 Jörmungandur

Kun jumalat päättävät hankkiutua eroon Lokin lapsista, viskaa Odin Jörmungandur käärmeen mereen. Siellä se saa uiskennellä ja kasvaa aina Ragnarökiin asti, jolloin hän tulee tappamaan Thorin. Lopulta käärme kuitenkin kasvaa niin pitkäksi, että se ympäröi koko ihmisten maailmaa ja ylettää vielä puremaan itseään hännästä.⁵²

Jörmungandur on usein kuvattu pyhtonmaisena pitkänä käärmeenä. Hänellä on kuitenkin joskus joitain ylliuonnollisia piirteitä, kuten Fuselin kuvassa. Nämä piirteet erottavat hänet tavallisista käärmeistä. Hänen kielensä on usein myös kuvattu pitkänä ja kaksijakoisena.

Jörmungandur on myös kuvattu uhkaavampana kuin veljensä Fenrir, ja hänen kuvaukseensa liittyykin aivan toisenlaista vaaran tunnetta.

51 Tehnyt Henry Fuseli (1741 – 1825) Der Kampf des Thor mit der Schlange des Midgard, 1788.

52 Odinnin ratsu s.29.

53 Tehnyt: Will Pogany (1882–1955) The children of Loki, 1920.



54



55

2.2.6 Surtr

Skandinaavit pitivät pohjoista ja itää pahana ilmansuuntana. Pohjoiseen runot sijoittivat usein jättiläisiä, ja siellä sijaitsi kuoleman valtakunta Hel. Etelää sen sijaan skandinaavit eivät ajatelleet demonien asuinsijana. Itse asiassa he olivat etelän kansojen kanssa vilkkaassa vuorovaikutuksessa niin sodan kuin rauhankin keinoin.

Maailmanlopun eli Ragnarökin aikaan etelästä kuitenkin tulee eräänlainen tulimaailma. Siellä vallitsisi Surtr, tulidemoni. Kun maailmanlopun aika koittaa, on se pääsevä valloilleen.⁵⁶

Surtur on taiteessa usein kuvattu aggressiivisena jättiläisenä. Hänen kuvauksensa aikaisemmin oli myös hyvin ihmismäistä. Uusimmissa kuvissa hän on kuitenkin saanut enemmän epäinhimillisiä piirteitä, ja hänet kuvataan usein liekeissä, mikä luultavasti juontaa juurensa hänen mytologiseen kuvaukseensa tulidemonina.

2.3 Paikat

Kaikkia Edda-runoissa olevia maailmoja suojaava taianomainen puu. Se oli pyhän elämänveden kostuttama, elämän antava ja aina vihertävä puu. Sen juuret menivät syväälle maan sisään, ja latva ulottui aina jumalten asumuksiin saakka.

Eräässä tarussa Odin oli ollut ripustettuna tähän saarniin, eräänlaisessa vihkiytymismenossa. Ygdrassilin juurella oli lähde, jossa oli Mimir-jättiläisen puhuva pää. Jättiläinen oli ylen viisas, ja Odin saikin paljon neuvoja tältä nimenomaiselta jätiltä. Ygdrassil katki alleen myös torven, josta puhalletaan kutsu viimeiseen taisteluun. Sen juurella on myös käärmeitä, joista julmin on Nidhögg, hirvittävä lohikäärme. Sen latvassa istuu kotka.

Puun vierellä asustivat myös kolme nornaa eli kohtalotarta. Nämä kohtalottaret olivat jumaltenkin yläpuolella. He kantoivat nimiä Skuld (tulevaisuus), Verdandi (nykyisyys) sekä Urdr (Menneisyys). Kohtalottaret jakoivat

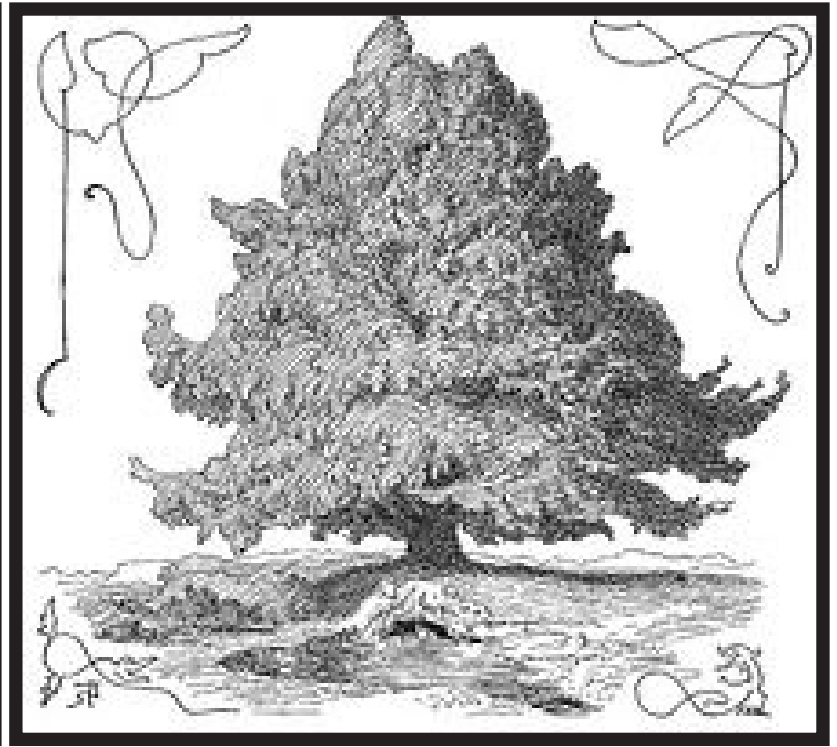
54 Tehnyt: Dollman (1851–1934) The giant with the flaming sword, 1909.

55 Forgotten Realms, Surtr.

56 Eddan jumalrunot s.12.



57



58

elämän osat, kaiversivat puuta ja leikkasivat riimuja.⁵⁹ Yggdrasil puu toimii eräänlaisena rajapyykkinä Eddarunojen maailmassa. Sen latvusto yltää jumalten ja valohalttioiden asumuksiin. Puun alla taas on kääpiöiden valtakunta. Puun juuret yltävät myös manalaan, Helin valtakuntaan. Sen runko on keskellä ihmisten maailmaa. Ihmisten maailmaa taas ympäröi jättien maailma. Maailmanpuu, ei siis sanana ole liioittelua, vaan puu toimii Edda-runoudessa eräänlaisena maailman jakajana.

Yggdrasil on taiteessa usein kuvattu isona maagisen näköisenä puuna. Joissain kuvissa maailma on tehty sen lehvästön sisälle, kuin ilmaisemaan sen oikeaa tarkoitusta ja merkitystä.

Edda runoissa puhutaan yhdekästä maailmasta mutta ei olla kuitenkaan aivan varmoja, mitä nämä kaikki olivat, ja myös niiden rajat ovat hämäriä.

Jötunheimar oli jättien maa.⁶⁰ Siellä asuivat huurretursaat sekä ensimmäiset jättiläiset. Mannheimur/Midgar oli ihmisten maailma, joka sijaitsi jättiläisten ja jumalien maailman välissä⁶¹ Múspellsheimurissa asustivat demoniset tulihenget, ja tämä maailma oli olemassa itse asiassa jo ennen maan luomista. Niflheimur oli paikka jossa vallitsee hyytävä kylmyys.⁶² Niflheimurissa asuivat varjo-olennot. Siellä myös vallitsi pahansuopa lohikäärme Nidhöggr. Tuo lohikäärme söi saarni Yggdrassilin pisintä, Niflheimuriin ulottuvaa juurta, ja se myös imi nesteitä kuolleiden ruumiista. Siellä sijaitsi myös Niflhel, jonne saapuivat vainajat, joilla oli sovittamaton rikos taustallaan. Nämä vainajat joutuivat sen takia kuolemaan kahdesti, ja he joutuivat Nifheliin Helheimurista, jonne kaikki sairauksiin ja vanhuuteen kuolleet sijoituivat. Helheimuria hallitsi Lokin tytär Hel.⁶³

Vanaheimar oli vaanijumalten koti, kun taas Godheimurissa asustivat aasajumalat linnakaupunki

57 Tehnyt: Friedrich Wilhelm Heine (1845 – 1921) The Ash Yggdrasil, 1886.

58 Tehnyt: Lorenz Frølich (1820 – 1908) Om Yggdrasil, 1895.

59 Eddan Jumalrunot s.12–13.

60 Odinnin ratsu s.8.

61 Odinnin ratsu s.9.

62 Odinnin ratsu s.7.

63 Odinnin ratsu s.8.

3.0 Mytologian sovellus digitaalisissa peleissä

Skandinaavista mytologiaa on hyödynnetty peleissä laajasti ja monimuotoisesti. Pelisuunnittelijat ovat painottaneet toisistaan poikkeavia piirteitä valitessaan mytologisia aineksia peleihin. Käsittelen jokaista kohtaa kolmen pelin avulla. Kaikki pelit, joissa hahmoja esiintyy, eivät kuitenkaan tule esille.

3.1 Jumalolennot

3.1.1 Odin



Persona 4, Odin⁶⁵



Smite, Odin⁶⁶



Final Fantasy VIII, Odin⁶⁷

Odin esittäminen peleissä on hyvin vaihtelevaa. Olen valinnut tutkimukseeni Odinin neljästä eri pelistä. Maalauksissa ja piirustuksissa, joita hänestä tehtiin 1700–1900-luvuilla, hänet kuvattiin usein urheana soturina, joka piti yllään siipikypäräänsä. Hänellä oli useassa kuvassa myös mukana korppinsa sekä sutensa.

Ensimmäinen kuva on Persona 4:stä, josta yritetään selvittää murhaajaa, joka lähettää uhrinsa television sisäiseen maailmaan, jota kutsutaan Midnight Chaneliksi. Siellä on satunnaisia vihamielisiä varjo-olentoja. Uhri kuitenkin lisäksi kohtaa päävarjo-olennon, joka kuvastaa uhrin peittelemiä huonoja puolia tai asioita, joita hän yrittää piilottaa muilta. Mikäli tämän päävastuksen voittaa, saa uhri itselleen oman ”Personan”, joka on eräänlainen olento, jonka avulla hahmo pystyy taistelemaan varjo-olentoja vastaan. Hävinnyt uhri kuolee lopullisesti, ja hänet löydetään myöhemmin kuolleena oikeasta maailmasta.

Pääpelaajan pitää liikkua televisiomaailman ja oikean maailman välissä. Hän käy koulua ja ylläpitää normaalia elämäänsä samalla kun yrittää ystäviensä kanssa selvittää murhaajaa. Päähenkilö solmii erilaisia ystävyysuhteita sekä luo perhesiteitä, ja pelaajan on myös mahdollista päästä seurustelusuhteeseen. Pelaajan omat valinnat eri ihmisten kanssa vaikuttavat hänen suoriutumiseensa ja pelin kulkuun. Persona 4 on rpg-peli, joka yhdistää Final Fantasy sarjasta tuttua vuorotaistelumekaniikkaa ja Mass effect sarjasta tuttua dialogimekaniikkaa, joka vaikuttaa tarinan kulkuun sekä päähenkilön suhteisiin eri ihmisten kanssa.

Odin on yksi Personista, joita päähenkilö voi saavuttaa ja käyttää. Persona 4:n Odin vaikuttaa kuitenkin hyvin

64 Odinnin ratsu s.8.

65 Persona4, Odin.

66 Smite, Odin.

67 Final Fantasy VIII, Odin.

irralliselta hahmolta verrattaessa mytologian ja taiteen antamaan kuvaan hänestä. Odin on kuvattu nuorena, lähes alastomana sotilaana, jolla on kädessään keihäs sekä päässään kultainen, sarvekas kypärä. Hänellä on komea, lihaksikas vartalo, mutta hänellä kuitenkin hyvin hoikka varsi. Hän on myös samassa pelissä esiintyvää poikaansa Thoria huomattavasti hennompi ja nuoremman näköinen hahmo, minkä ainakin itse koen hivenen häiritseväksi.

Odinin ihonväri on purppuraan vivahtava, ja hänellä on yllään vain valkoinen viitta, joka peittää hänet lantiosta alaspäin. Esitystapa viittaa etäisesti antiikin Kreikan jumaliin eikä niinkään skandinaavisten jumalhahmojen esitystapaan. Hänellä on kuitenkin myös viitteitä Odiniin: Puuttuva silmä sekä Gungnir-keihäs. Persona 4:ssä on kaikille Personille asetettu myös omat tiedot, ja Odinin tiedoista käy ilmi hänen taustansa, jossa kerrotaan hänen olevan skandinaavinen sodanjumala.

Smite on toinen peli jossa Odin esiintyy. Peli on genreltään MOBA-peli (Multiplayer Online Battle Arena). Siinä käydään taistoa eri mytologioista tulevien jumalten välillä. Ideana on voittaa vastatiimi eri pelimuodoissa. Objektiivinen vaihtelee pelimuodoittain.

Smiten Odin pitää yllään nahkasta tehtyä vaatetta sekä panssaria, joka on hieman koristeellinen. Hänellä on myös yllään sarvipäinen kypärä, joka usein liitetään virheellisesti viikinkeihin. Viikingit pitivät kypäriä, mutta niissä ei ollut sarvia. Hänellä on nahkasaappaat, joissa on myös turkista.

Odin on tässä pelissä ruumiinrakenteeltaan hyvin vanteraa ja vahvan näköinen. Hänellä on paksu, tuuhea, harmaa parta sekä erittäin karskit kasvot. Pelissä hänellä on aseenaan keihänsä Gungnir, sekä hänen iskunsa on huomioitu hänen mytologinen taustansa hyvin. Hänen voimakkaimpana iskunaan toimii pelissä keihäällä tehty hyökkäys, sekä hän pystyy iskuissaan hyödyntämään myös korppejaan. Smiten Odiniin on huomioitu mytologiaa laajalla saralla hahmosuunnittelussa. Hän myös ulko-asultaan on hyvin lähellä taiteen antamaa kuvaa hänestä. Hänestä on tosin tehty hivenen miehisempi ja karskimman oloinen kuin hän teoksissa on. Se kuitenkin sopii hyvin pelin henkeen ja tyyliin.

Final Fantasy VIII on kolmas peli, jonka valitsin seuratakseni. Final Fantasy on vuorotaistelupohjainen rpg-pelisarja. Final Fantasy VIII:ssä esiintyy Odin. Kuvassa näkyy hänen hevosensa Spleinir. Hevoselle on kuitenkin tehty virheellisesti vain kuusi alkaa, kahdeksan sijasta.

Odin on Final Fantasyssä summoni (esiin kutsuttava hahmo), joka tulee kutsuttuna kesken taistelun avustamaan pelaajaa voittamaan vihollisensa. Hän käyttää taistelussa miekkaa tai keihästään Gungniriä, jonka häneltä voi myös varastaa. Hän myös ratsastaa aina hevosellaan. Pelin hyökkäyksissä ei kuitenkaan sinänsä ole nähtävillä vaikutuksia mytologiasta.

Asukokonaisuus tässä pelissä on tehty näyttämään hyvin synkältä ja uhkaavalta. Hänellä on yllään haarniska, viitta sekä iso sarvipäinen kypärä. Kaikki vaatetus on pääosin mustaa ja kultaista. Hänellä on myös vaaleanharmaa etumus. Hänellä ei ole partaa, mutta hänen kasvonsa ja olemuksensa on julma. Hän on ruumiinrakenteeltaan hoikan oloinen.

Tiettyjä asioita tältä hahmolta löytyy, ja niiden avulla hänet pystytään liittämään Odiniin, mutta ulkonäöllisesti hänestä on kuitenkin täysin mahdotonta löytää mitään yhteneviä piirteitä. Samassa pelissä esiintyvät hahmoina myös Thor sekä Loki, mutta en ole käsitellyt heitä tutkimuksessani vaan valikoinut toiset pelit tuleviin osioihini.

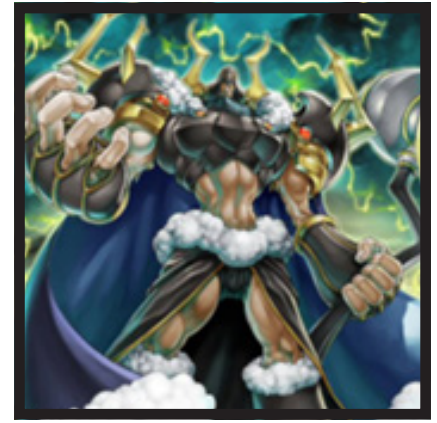
3.1.2 Thor



Smite Thor⁶⁸



Persona4⁶⁹



Yu-Gi-Oh!⁷⁰

Persona 4:ssä Thor on kuvattu kultaisessa yhtenäisessä panssarissa, joka peittää hänen ylävartalonsa sekä lantion alueen. Asukokonaisuus vaikuttaa trikoolta. Hänellä on valkoiset saappaat, käsineet sekä viitta. Kultainen, sarvekas kypärä koristaa hänen päätään, ja pitkät tummat hiukset tulevat esiin sen alta. Hänellä on käsivarsissaan ja jaloissaan myös tatuoituna koristeellisia renkaita. Kädessään hän kantaa vasaraansa.

Ruumiinrakenteeltaan Thor on hyvin karski ja lihaksikas, mutta asukokonaisuus vie kuitenkin pois Thorin alkuperäistä miehistä olemusta. Hänen hipiänsä on myös huomattavasti totuttua tummempi. Myös hänestä löytyy tarinallinen selitys pelissä, jossa kerrotaan jotain hänen taustoistaan.

Vaikka pelistä löytyy Thorin tärkein tuntomerkki, vasara, hänen ulkoasunsa muistuttaa enemmän antiikin jumalaa, jos edes sitä. Hänen toteutuksessaan ei välttämättä ole perehdytty alkuperäiseen mytologiseen konseptiin lainkaan, vaan idea on mahdollisesti ollut vain helppoa sisältöä peliin.

Smitessä Thor on kuvattu lihaksikkaana soturina. Esimerkkikuvassa hän pitää vasaraansa uhmakkaasti esillä, kuin valmiina lyömään sillä vastustajaansa. Hänellä on tukeva panssari yllään. Hänellä on parta sekä suhteellisen pitkät punertavat hiukset. Hänen hyökkäyksissään on hyödynnetty hänen kiivasta luonnettaan, ja ne tuntuvat uskottavilta. Pääaseenaan Thorilla toimivat erilaiset iskut hänen vasarallaan, Mjölnerillä. Niihin on myös lisätty sähköistä elementtiä, joka viittaa salamointiin.

Smitessä on siis jälleen huomioitu mytologiaa hyvin, ja sitä on käytetty tuomaan hahmolle syvyyttä. Tässä vaiheessa lienee hyvä mainita, että pelissä jokaisesta hahmosta on mainittu myös tieto, minkä maan mytologiaan hän kuuluu ja kerrotaan mytologiaan pohjautuvia faktoja hahmosta.

Yu-Gi-Oh! on tunnettu niin televisiosarjana, korttipelinä kuin videopelinäkin. Thor esiintyy näissä kaikissa. Hänen hahmonsä on jopa epäinhimillisen näköinen korostettuine muotoineen ja lihaksineen. Hänellä on luonnottoman suuri ruumis päähän nähden, ja ruumis muutenkin on hyvin tyyllitelty. Hänellä on yhtä tumma hipiä kuin Persona 4:n Thorilla. Päällään hän kantaa paljon mustaa, ja pilveltä näyttävät suikaleet toimivat vyönä sekä pehmusteina hänen vaatteilleen. Kaiken kaikkiaan näky on erikoinen. Taustalla näkyy kuitenkin salamointia, ja hänellä on kädessään vasara. Mistään muusta on kuitenkin vaikeaa vetää mitään yhteneväisyyksiä mytologian kanssa. Hänen korttitiedoistaan kuitenkin näkyy, mistä mytologiasta hän on peräisin.

68 Smite, Thor.

69 Persona4 Thor.

70 Yu-Gi-Oh!, Thor.

3.1.3 Freya

71



Taiteen antamaan kuvaan nähden Smiten Freya on paljon maskuliinisempi. Hänellä on kädessään miekka sekä yllään käsi- ja jalkasuojukset. Rintoja peittävät rautaiset liivit sekä jonkinlainen hame. Hänellä on myös olkasuojukset sekä päässään eräänlaiset siipikoristeet. Riimut ovat myös osa hänen koristeluaan, niitä on nähtävissä hänen miekassaan, sekä käsinsuojissaan.

Smite antaa Freyasta ehkä positiivisemmän ensivaikutelman kuin mytologia hänestä tarjoaa. Hän on soturi ja urhean oloinen. Hänellä on pitkät vaaleat hiukset, ja hänen ruumiinrakeensa on ihanteellinen ja hyvin naisellinen.

Freyalla on kuitenkin joitain viittauksia myös pinnallisuuteen. Eräs hänen kyvyistään on suojaava kaulakoru, joka saattaisi viitata Brisingien kaulakäätyihin, jotka hän sai neljältä kääpiöltä, jotka olivat korun tehneet, makaamalla jokaisen heidän kanssaan.⁷² Häntä on kuitenkin ehkä muutettu eniten tähän asti esitetyistä Smitessä olevista hahmoista.

71 Smite, Freya.

72 Odinnin ratsu s.70.

3.1.4 Loki



Persona 4⁷³



Smite⁷⁴



World of Warcraft⁷⁵

Persona 4:n Loki on ulkoasultaan viekas, ja hänelle on tehty eräänlaiset lepakonsiivet. Hänen iäkkäyttyään on korostettu hoikalla ulkoasullaan. Hänellä on pitkät vaaleat hiukset ja sinertävä iho. Hänen asukokonaisuutensa näyttäisi olevan nahkaa. Hänen luonteensa ja olemuksensa toimii mielestäni hyvin yhdessä mytologian antaman kuvan kanssa.

Smiten Loki on tehty käärmemäisen oloiseksi. Hänen hahmonsä on pelissä selkään puukottava ja varjoissa pelattava hahmo, joka ei kestä niin hyvin suoraa taistelua vihollisen kanssa. Yllätys toimii hänen etunaan peliä pelattaessa.

Lokin paras isku on selkään puukotus, jolloin hän tainnuttaa vihollisen hetkeksi antaen muille oman tiimin jäsenille aikaa käyttää omia pidempikestoisia hyökkäyksiään. Iskut mielestäni kuvastavat hyvin Edda-runosta tuttua Lokin juonikasta ja jopa julmaa luonnetta. Ne tuovat ilmi hänen rooliaan selkään puukottajana ja takinkääntäjänä. Myös hänen roolinsa viimekädenratkaisijana, jos vihollinen lähtee pako, takaa Lokin nopeus tämän kiinni ottamisen, mikä myös muistuttaa hyvin jumalten tapaa laittaa Loki aina hoitamaan omia likaisia töitään ja selvittämään erilaisia sotkuja.

Pelissä Lokin puku on tehty näyttämään hivenen käärmeeltä, mikä tuo pelissä esille hänen taitojaan muodonmuuttajana. Hänen ilmeensä on vihainen, vakava ja aggressiivinen. Tämä sopii hyvin Lokin myöhempään kehityskaareen, missä hän on lopullisesti kääntänyt selkänsä jumalille ja janoaa kostoa. Hänen ulkoasunsa tukee mielestäni hyvin ideaa Lokista ja voisi olla verrattavissa siihen kuvaan, jonka mytologia ja taide hänestä antaa.

World of Warcraftissa esiintyy hahmo nimeltään Loken, joka on verrattavissa Lokiin. Hän kääntyy myös perhettään vastaan ja periaatteessa puukottaa heitä selkään. Ulkoasullisesti hänessä ei kuitenkaan ole Lokille ominaisia piirteitä, vaan hän on enemmänkin vahvan soturin näköinen ja oloinen. Hänen tarinansa on kuitenkin lähtökohtaisesti ottanut vaikutteita Lokista, niin kuin hänen nimensäkin.

73 Persona 4, Loki.

74 Smite, Loki.

75 World of Warcraft Loken.

3.2.1 Muut olennot

3.2.2 Ymir

Smitessa voi pelata myös Ymir-jättiläisenä. Ymir toimii pelislangissa nimityksellä tankki. Tankki tarkoittaa pelaajaa, joka kykenee vastaanottamaan enemmän vauriota muihin pelaajiin nähden. Tämän hintana on kuitenkin yleensä hahmon nopeuden lasku: hän on mm. hitaampi kuin pelissä myös pelattavissa oleva hahmo Thor.

Ymirin iskut ovat myös keskivertoa voimakkaampia, mutta voimakkainta iskua täytyy pelissä ladata jonkin aikaa, ennen

76

kuin sillä voi iskeä.

Ymirin iskuissa on otettu huomioon hänen roolinsa huurrejättiläisenä. Hänen ulkoasussaan on hyödynnetty jäistä elementtiä sekä huurteista höyryä, joka kohooa hänestä samalla, missä hän ikinä käveleekin.

Ymir on vahva, suuri kokoinen ja karski. Hänellä on valtava jäinen parta sekä jäinen nuija aseenaan. Smite on tässäkin hahmossa hyödyntänyt hyvin hahmon mytologista taustaa ja ottanut sen huomioon myös muussa kuin vain ulkoasun suunnittelussa.

World of Warcraftin Wrath of the Lich kingissä esiintyy "Ice Giant" niminen npc (non playable character) -luokka. Hahmo on ottanut vaikutteita Ymir-jättiläisestä, ja se on soveltanut ideaa hänestä nimenomaan jääjättiläisenä. Frost Giant on huomattavasti pelaajaa isompikokoisena.

Ymirillä on yllään panssari sekä jäinen parta ja sarvet. Vaikka ulkoasulla on leikitelty, se tukee hyvin paljon Ymirin kuvaa huurrejättiläisenä. Smiten ja World of Warcraftin

toteuksessa on

77

tiettyjä yhtäläisyyksiä, kuten hänen aseensa sekä lihaksikasolemuksensa. Jäinen parta sekä sarvet ovat myös yhteisiä ominaisuuksia.

3.2.3 Hel

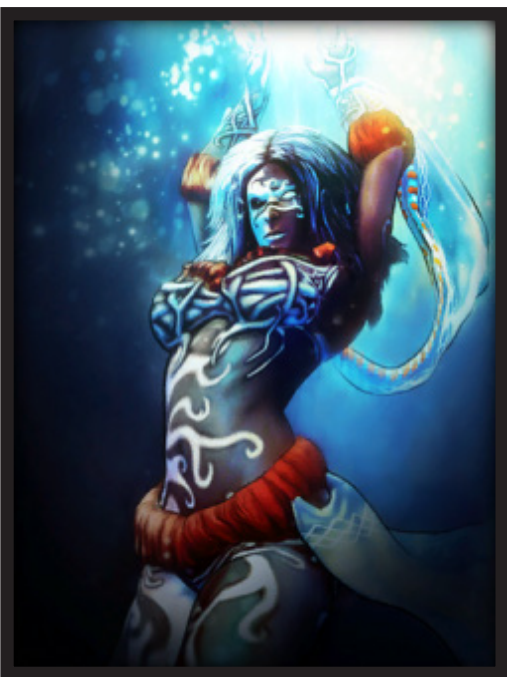
78

Smitessa pystyy pelaamaan myös Helillä manalan valtiattarella. Ulkoasussaan hänellä on hyödynnetty taiteen antamaa kaunista kuvaa Helistä. Hänessä on silti kyetty tuomaan myös hänen rooliaan osittain kuolleena esille. Hän ei myöskään ole hirvittävän iloinen hahmo, mikä sopii hyvin Helin kuvattuun luonteeseen.

Helin iho koostuu kahdesta väristä, vaaleasta ja tummasta. Itse koen tämän mielenkiintoisena, koska mytologiassa hänen ihonsa kuvattiin kahdella eri värillä, lihan punertavalla ja kalman sinisellä. Ihon väri on tähän suora viittaus, mutta sen sijaan että ihonväri yksi ja yhteinen, aivan niin kuin hänessä olisi kaksi puolta. Myös hänen molemmat silmänsä ovat toisistaan poikkeavan väriset.

Kokonaisuus tuntuu muutenkin mielestäni mielenkiintoiselta toteutukselta Helistä. Hänen luonteensa myös pelissä on kaksijakoinen. Hän jakautuu sekä hyvään että pahaan.

Helin iskuissa on myös otettu huomioon hänen roolinsa kuoleman jumalana. Yksi hänen iskuissaan kiihdyttää vihollista. Eräs hänen



76 Smite, Ymir.

77 World of Warcraft, Ice Giant.

78 Smite, Hel.

iskuistaan, joka samalla parantaa hänen lähellä olevia tiimikavereitaan ja vahingoittaa samalla myös lähellä olevia vihollisia. Hänellä on myös eräs isku, jonka suora suomennos tarkoittaa kuihtumista.

3.2.4 Fenrir

Fenrus the Devourer oli eräs vastus World Of Warcraftissa. Tämä vastus on kuitenkin jo poistunut World of Warcraftsistä päivitysten myötä. Fenrusin voitettuaan siltä pystyi saamaan sen nahan pelaajan viitaksi. Hänen ulkoasunsa on sinänsä yhteydessä mytologiasta tehtyyn taiteeseen, sillä hän on susi. Annettu kuva on kuitenkin paljon uhkaavampi ja voimallisempi kuin taide hänestä antaa ymmärtää. Hänen peliversionsa mielestäni itse asiassa tukee vahvemmin hänen kuvaansa aggressiivisena ja voimakkaana vihollisena kuin mytologia hänestä antaa.

World of warcraftista löytyy myös paikka ”Fenris isle”, joka on saanut nimensä Fenrir-sudelta.



79

3.2.5 Jörmungandur

World of Warcraftin Wrath of the Lich Kingissä esiintyy Jormungar-niminen käärmemäinen olento, joka kuuluu matojen lahkoon. Kyseinen olento on myös Hunter classilla mahdollista kesyttää lemmikkieläimeksi. Sitä on löydettävissä samoilla alueilla kuin missä Loken asustaa. Nimi viittaa vahvasti Jörmungandur käärmeeseen.

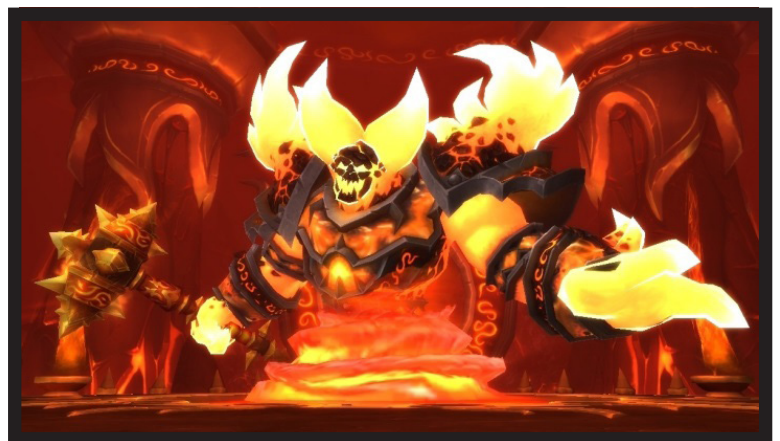
Sen toteutukseen on käytetty enemmän mielikuvitusta kuin mytologisessa taiteessa. Sen pääidea kuitenkin on sama: ilkeä, paha haluava käärme. Aivan niin iso tämä kyseinen mato ei kuitenkaan ole kuin Jörmungandur, joka on niin pitkä, että riittää ympäröimään koko ihmisten maailmaa.



80

3.2.6 Surtr

World of the Warcraf esiintyy Ragnaros-niminen tulielementaali. Nimenä Ragnaros saattaisi viitata Ragnarökiin, ja Cataclysm-lisäosassa itse asiassa saatetaan omalla tavallaan käydä jopa läpi Ragnarökiä. Cataclysmissä se tosin estetään. Deathwing-niminen lohikäärme kylvää tuhoa ja kauhua. Deathwing toimii arkkivihollisena. Tämä vihollinen saattaisi viitata joko Jormungardiin tai Nigghöguriin.



81

79 World of Warcraft, Fenrus.

80 World of Warcraft, Jormungar.

81 World of Warcraft, Ragnaros.

Ragnaros toimii myös tuhon kylväjänä ja on yksi monesta mahdollisesti voitettavasta välivastuksesta ennen Deathwingiä. Hänen toteutuksensa ja ulkoasunsa viittaa Surtr tulijättiläiseen, joka nousee etelästä ja kylvää ympärilleen tuhoa ja kauhua.

3.2.7 Nord

Nord on monessa pelissä esiintyvä rotu, joka juontaa juurensa skandinaaviseen mytologiaan. Nord esiintyy mm. Elders scrollin peleissä ja Mount and Blade pelisarjassa Mount and Blade war band, kingdom of Nords, (vaakuna korppi).

The Age of Mythology Norse on pelattava hahmoluokka, joka voitaisiin yhdistää myös Nordiin. Tällä hahmoluokalla tarkoitetaan lähinnä pohjoisessa asuvia hahmoja. Nimi viittaa skandinaaveihin ja viikinkeihin.

3.2.8 Valkyria

Persona 4:ssä eräs hahmoista kantaa nimeä Valkyria. Hänet on tässä tapauksessa kuvattu soturiksi, joka ratsastaa punaisella ratsullaan. Hänellä on vaaleat tyyllitellyt hiukset, ja hän kantaa kummassakin kädessään miekkaa. Valkoinen viitta liehuu hänen ratsastaessaan. Valkyria on kuvattu kauniiksi, pitkähiuksiseksi, solakaksi naiseksi, niin kuin taide on hänet myös kuvannut.

World of Warcraftissä on itse asiassa kaksi hahmoa, jotka voitaisiin mahdollisesti rinnastaa valkyrioihin.

Spirit Healerin on World of Warcraftin wikissä veikattu olevan enkeli. Sen tarkkaa alkuperää ei kuitenkaan ole määritetty. Valkyriaan molemmissa mielestäni kuitenkin voisi viitata heidän ulkoasunsa. Spirit Healer myös saattaa kuolleen pelaajan takaisin ruumiiseensa, mikäli pelaaja tätä kuoltuaan pyytää. Toinen vaihtoehto on, että pelaaja pystyy itse kävelemään takaisin ruumiilleen, sillä hintana Spirit Healer ottaa osan pelaajan voimista hetkeksi pois käytöstä. Valkyriat saattoivat satureita Valhallaan, mutta

82



83



84



82 World of Warcraft, Val'kyr.

83 Persona4, Valkyrie.

84 World of Warcraft, Spirit Healer.

konseptia on saatettu hivenen muuttaa peliin sopivammaksi.

Molemmilla hahmoilla on samankaltainen hehku kuin oli näkyvissä joissain taideteoksissa, joita valkyrioista on tehty. He myös ovat kuvankauniita naisia, ja erityisesti Spirit Healerilla on samainen herkkyys ja vähäinen vaatetus, mikä ilmenee myös taideteoksista. Soturimaisuus sopii myös toiseen kuvaan jonka taide heistä antaa.

Toinen hahmoista on Val'kyr, joka esiintyy Lich Kingissä. Val'kyr kuitenkin pelissä esiintyy vihollisena, mikä rikkoo Valkyrioiden positiivista kuvaa.

3.3.1 Mytologiset asiat ja esineet peleissä

Mytologiasta on lainattu paljonkin esineitä, mutta monet niistä ovat muuttaneet peleissä muotoaan, joskus jopa täysin vieraaksi esineeksi. Kuitenkin erityisesti suoraan lainatuissa hahmoissa on pyritty säilyttämään symbolinomaisia esineitä ja asioita erilaisissa hahmoissa: Thorin Mjöltnir, Odinin Gungnir ja niin edelleen. Koska olen osittain käsitellyt tätä aihetta myös edellisissä luvuissa, jää tämä osio itsessään varsin lyhyeksi. Tietyissä peleissä asiat ovat muuttuneet muotoaan kokonaan, ja niitä haluan erityisesti ottaa tässä osiossa esille.

StarCraft on sci-fi strategia pelitietokoneelle. Siinä on paljon erilaisia taistelualuksia ja taistelijoita. Pelissä on löydettävissä myös Odin- ja Thor-taistelukävelijät. Miten niiden toteutuksessa on muuten hyödynnetty mytologiaa, on vaikeaa kommentoida. Väriykseltään Odin, taisteluun suunniteltu kone, on kuitenkin sininen, mikä saattaisi viitata Odinin siniseen viittaan. Se on myös rakenteeltaan paljon raskaampi kuin Thor. Samaisesta pelistä löytyy myös yksikkö, joka kantaa nimeä Valkyrie.

Halo-pelisarjassa esiintyy eräs haarniska, joka kantaa nimeä Mjöltnir, aivan niin kuin Thorin vasarakin.

Max Paynessä on myös otettu pelissä esiintyvissä esineissä huomioon skandinaavista mytologiaa. Pelissä esiintyy Valkyrie niminen huume, sekä kahvila joka kantaa nimeä Ragnarök. Se on Halon lisäksi eräs esimerkki, jonka Halo mukaan lukien on ottanut huomioon skandinaavista mytologiaa? peleissä.

World of Warcraftissa on myös joitain esineitä, joiden nimi on tullut skandinaavisesta mytologiasta. Tästä esimerkkejä käärmeennahkainen jalkapanssari, Jormungandur leg armor.

On mielestäni toisaalta myös hienoa nähdä, miten vanha saa näissä peleissä aivan uuden muodon ja siinä hyödynnetään Thor ja Odin nimisiä tankkeja, Tomb Raider käyttää Mjöltniriä aseenaan, Mjöltnir haarniska Halossa.

3.4 Peliympäristö

85

Final Fantasy 7:ssä pääkaupunkina toimii Midgar. Se on pelin isoin kaupunki. Viking: Battle for Asgard sijoittuu myös Midgariin. Itse asiassa mytologisia paikkojen nimiä esiintyy peleissä hyvin paljon.

Elders Scrollin pelissä Skyrim oikeastaan koko maailma perustuu Skandinaviaan. Sieltä maailmasta löytyy myös joitain mytologisia viittauksia, kuten kaikkein vanhin puu, joka on piilotettu maan alle. Sitä voi leikata vain esineellä, joka on vanhempi kuin tämä kyseinen puu itse, ja puun alla menee myös lähde. Puuta voitaisiin verrata maailmanpuu Ydrasiliin. Skyrimissä on myös tiettyjä Ragnarökin enteitä. Lohikäärmeet aiheuttavat maailmanloppua, sekä vampyyrien puolella pelatessa voi auttaa sammuttamaan auringon. Tämä viittaa vahvasti Ragnarökiin, jossa erilaiset hirviöt pääsevät valloilleen ja Fenrir lopulta nielee auringon.

Skyrimin läpikäyminen olisi kuitenkin vienyt liikaa aikaa, kaikkien muiden pelien ohella. Se myös vaatii aivan toisenlaista paneutumista kuin muut tähän asti läpi käymäni pelit. Kaikki viittaukset skandinaaviseen kulttuuriin ja mytologiaan eivät ole suoria tai välttämättä hirvittävän näkyviä pelissä. Tämä pakottaa tutkijan

ymmärtämään syvällisesti pelin maailmaa, tarinaa, siinä esiintyviä rotuja, ympäristöä sekä esineistöä. Siinä on monia aineksia, joista voitaisiin vetää yhteneväisyyksiä skandinaaviseen mytologiaan, mutta Skyrimin maailmassa on kuitenkin täysin oma mytologiansa joten se syö skandinaavisen mytologian uskonnollista roolia pois. Sen on tunnelmaltaan ja ympäristöltään vahvasti sidoksissa skandinaaviseen kulttuuriin.

Skyrimistä löytyy kuitenkin yksi jumala, ⁸⁷Thalos joka voidaan rinnastaa ukkosen jumala Thoriin. Yhteistä heille on ihmisläheisyys siinä, missä Thor oli ihmisten ystävä, Talos kohosi ihmisestä jumalaksi. Hän on myös rodultaan Nordi. Myös Talosin amuletti näyttää hyvin paljon samanlaiselta symbolilta kuin Thorin vasara.

Kuolleet soturit myös uskovat pääsevänsä Valhallan kaltaiseen Sovngardeen. Siellä soturit pääsevät taistelemaan päivällä ja juhlivat läpi yön.

85 Tehnyt Henry Fuseli (1741 – 1825) Der Kampf des Thor mit der Schlange des Midgard, 1788.

86 Piirros jäljennös löydetyistä Thorin vasarasta.

87 Oikealta, Thalosin patsas ja häntä symboloiva kaulakoru.

86





⁸⁸Yggdrasil

World of Warcraftissä esiintyy eräs puu, joka on nimeltään World Tree eli maailmanpuu. Sen latvustossa sijaitsee Nordrasil-niminen paikka, jonka voisi rinnastaa hyvin Ygdrassiliin. Se viittaa Ygrassiliin, ja sen juurella on myös lähde, jollainen kuvaillaan olevan myös Eddarunojen maailmanpuun juurella.

Syy, miksi käsittelin Talosin vasta tässä osiossa, on että hänestä esiintyy pelissä patsaita ja esineitä eikä hän ole varsinaisena hahmona mukana pelissä.

4.0 Päätäntö

Tutkimusta tehdessäni huomasin että skandinaavista mytologiaa on lainattu hyvin ja yllättävän laajalla genrekirjolla. Sitä on myös sovellettu hyvin monella tavalla. Paljon löytyi suoria hahmolainauksia, paikkojen nimiä sekä aseita. Monet asiat ja hahmot olivat myös muuttaneet muotoaan, kuten hyvänä esimerkkinä StarCraftissä esiintyvät Odin- ja Thor-tankit.

Pelien valintoja tehdessäni oli vaikeaa päättää mitä jätän pois ja mitä nostan esiin. Final Fantasy, Halo, StarCraft, Max Payne, Skyrim sekä World of Warcraft ovat tunnettuja ja suosittuja pelejä, joten siitä syystä nämä ovat mukana ja valikoituivat työhöni. Smite oli pelinä myös tärkeä maininta, koska se on uusinta uutta. Peli on vasta beta-asteella ja löytyy täysin ilmaiseksi pelattavana verkosta.

World of Warcraft tuli minulle itselleni täytenä yllätyksenä. En ollut aikaisemmin ajatellut, miten paljon se tässä kyseisessä pelisarjassa näkyy. Skyrimin lähes täysi pois jääminen on asia, joka minua itseäni harmittaa suuresti. Jos saan vielä mahdollisuuden jatkaa tutkimusta tästä nimenomaisesta aiheesta, tulee kyseinen peli olemaan varmasti osana tätä tutkimusta.

Skyrimin pois jäämistä selittää osin se, että suurin osa pelin viitteistä on enemmänkin skandinaaviseen kulttuuriin. Skandinaavisen mytologiaan olevat viittaukset ovat myös hivenen hämäriä, ja niitä voi olla vaikeaa havaita. Peli tarvitseeikin huomattavasti syvempää paneutumista.

Oli mielenkiintoista myös huomata, miten pelien tarkkailuni muuttui tutkimuksen edetessä. Yksi isoista

vaikeuksistani oli tekstin määrällinen rajoitus sekä vähäinen aika. Suureksi haasteeksi osoittautuivat pelien suuri määrä ja se, ettei tutkimusta aiheesta aikaisemmin ollut tehty.

Mytologiaa oli lainattu hyvin, ja sitä oli pyritty ottamaan huomioon muutenkin kuin vain hahmojen nimissä, mutta löytyi myös niitä tapauksia, joissa ei ollut otettu huomioon mitään muuta kuin hahmojen nimet ja niiden taustaan ei välttämättä ollut perehdytty.

Miesjumalten kohdalla soturin kuva oli pyritty säilyttämään ja myös ruumiin vankka rakenne näkyi kuvauksissa edelleen. Jumalten käytössä olevat aseet osoittautuivat tärkeiksi tuntomerkeiksi niin taideteoksissa kuin peleissä esitetyissä jumalissa. Niiden avulla pyrittiin luomaan näkyvä yhteys mytologiaan. Jotkut pelit, kuten Smite, olivat hyödyntäneet mytologiaa myös laajemmalla saralla hahmon suunnittelussa. Se näkyi hahmojen hyökkäys- ja toimintatavoissa. Ulkoasullisesti tiettyjä luonteenpiirteitä oli mahdollisesti pyritty korostamaan ja tuomaan tällä tavoin esille.

Naisjumalat ja olennot oli edelleen pyritty kuvaamaan kuvankauniina. Tietynlainen herkkyyks kuitenkin oli karsittu pois ja tutkittavissa kohteissani heistä oli tehty myös urheita satureita. Paljastava vaatetus oli myös eräs asia, joka heidän kohdallaan näkyi.

Jotkut asiat, esineet ja nimet olivat saaneet uusia muotoja. Itse haluaisin ajatella tämän tapana antaa mytologisille asioille ja esineille uusi elämä, pitäen ne silti mukana pelikerronnassa. Se onko tämä tarpeellista, lienee jokaisen itse pohdittava kysymys.

Visuaalista analyysia olisin voinut käyttää työssäni paljon enemmänkin, mutta päätavoitteeni oli kuitenkin selvittää miten skandinaavinen mytologia peleissä esiintyy. Tutkimukseni siis on enemmänkin kokoava tutkimus, joka luo pohjaa jatkotutkimukselle.

Työstäni jätin kokonaan mainitsematta monia pelejä jotka olisivat ansainneet tulla mainituksi. Tällaisia pelejä ovat muun muassa La Tale, Odin Sphere, Viking: Battle for Asgard, Maciga sekä monia muita. Toivon onnistuneeni tarjoamaan pienen pintaraapaisun skandinavisen mytologian vaikutuksista digitaalisissa peleissä.

Lähteitä:

Kirjalähteet

Eddan jumalrunot. 1982. Suomentanut Aale Tynni. Helsinki: WSOY

Óðdinnin ratsu. Skandinaaviset jumaltarut. 2007. Toimittanut ja suomentanut Anni Sumari. Helsinki: Like.

Internetlähteet:

Eldergleam Tree, http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Eldergleam_Tree , 3.2.2014

Fenrus the devourer, <http://www.wowhead.com/npc=4274/fenrus-the-devourer#> ., 3.2.2014

Freya, <http://smite.gamepedia.com/Freya> , 3.2.2014

Freya, <http://www.wowwiki.com/Freya> , 3.2.2014

Hel, <http://smite.gamepedia.com/Hel> , 3.2.2014

Ice Giant, http://www.wowwiki.com/Ice_giant , 3.2.2014

Jormungar, <http://www.wowwiki.com/Jormungar> , 3.2.2014

Jormungar leg armor, <http://www.wowhead.com/item=38371/jormungar-leg-armor> , 3.2.2014

Loken, <http://www.wowwiki.com/Loken> , 3.2.2014

Loki, <http://smite.gamepedia.com/Loki> , 3.2.2014

Nordrassil, <http://www.wowwiki.com/Nordrassil?file=Nordrassil-roots.jpg> , 3.2.2014

Odin, <http://smite.gamepedia.com/Odin> , 3.2.2014

Ragnaros, <http://www.wowwiki.com/Ragnaros> , 3.2.2014

Spirit Healer, http://www.wowwiki.com/Spirit_Healer , 3.2.2014

Talos, <http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Talos> , 3.2.2014

Thor, <http://smite.gamepedia.com/Thor> , 3.2.2014

Ymir, <http://smite.wikia.com/wiki/Ymir> , 3.2.2014

Valkyr, <http://www.wowwiki.com/Val%27kyr> , 3.2.2014

Valkyr, <http://maxpayne.wikia.com/wiki/Valkyr> , 3.2.2014

Pelit:

Final Fantasy 7&8

Max Payne 1&2

Persona 4

Skyrim

Smite

StarCraft

Yu-Gi-Oh!

World of Warcraft, Wrath of the Lich king

Tehnyt: Stan Lee (Synt. 1922), Jack Kirby (1917-1994) Marvel, Ymir

Kuvat:

Arthur Rackham (1867 – 1939) Ring5, 1910.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Freija> 15.2.2014

Carl Emil Doepler (1824 – 1905) Odin der gøttervater, 1882.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Odin,_der_G%C3%B6ttervater.jpg 15.2.2014

Carl Frederick von Salza (1867– 1905) Freya, 1893.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Freija> 15.2.2014

Dollman (1851–1934) Hermod before Hela, 1909.

http://en.wikipedia.org/wiki/Hel_%28being%29#mediaviewer/File:Hermod_before_Hela.jpg 15.2.2014

Edward Robert Hughes (1851–1914) The Valkyrie's Vigil, 1915.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Valkyrie%27s_Vigil.jpg 15.2.2014

Emil Doepler (1855 – 1922) Lokis Gezücht, 1905.

http://en.wikipedia.org/wiki/Hel_%28being%29#mediaviewer/File:Lokis_Gez%C3%BCcht.jpg 15.2.2014

Final Fantasy, Odin.

http://images4.wikia.nocookie.net/_cb20120506170345/finalfantasy/images/d/d2/FF8_Odin.png 5.2.2014

Friedrich Wilhelm Heine (1845 – 1921) The Ash Yggdrasil, 1886.

http://en.wikipedia.org/wiki/File:The_Ash_Yggdrasil_by_Friedrich_Wilhelm_Heine.jpg 15.2.2014

Gandalf Harmaa, kuvankaappaus elokuvasta.

http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20121110131754/lotr/images/e/e7/Gandalf_the_Grey.jpg 15.2.2014

Georg von Rosen (1843-1923) Oden som vandringsman, 1886.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Georg_von_Rosen_-_Oden_som_vandringsman,_1886_%28Odin,_the_Wanderer%29.jpg 24.3.2014

Henry Fuseli (1741 – 1825) Der Kampf des Thor mit der Schlange des Midgard, 1788.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Midgardschlange> 15.2.2014

J. Doyle Penrose.(1862 – 1932) Freyja and the Necklace, 1913.

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Freyja> 15.2.2014

Johannes Gehrts (1855–1921) Odhin, 1901.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Odin> 15.2.2014

John Bauer. (1882 – 1918) Loki finds Gullveigs Heart, 1911.

http://thor.wikia.com/wiki/File:541px-Loki_finds_Gullveigs_Heart_-_John_Bauer.jpg 15.2.2014

Lorenz Frølich (1820 – 1908) Hild, Thrud and Hlökk, 1895.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hild,_Thrud_and_Hl%C3%B8kk_by_Fr%C3%B8lich.jpg 15.2.2014

Lorenz Frølich (1820 – 1908) Om Yggdrasil, 1895.

http://en.wikipedia.org/wiki/File:Om_Yggdrasil_by_Fr%C3%B8lich.jpg 15.2.2014

Lorenz Frølich (1820 – 1908) Sacrifice of Odin, 1895.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Odin> 15.2.2014

Lorenz Frølich (1820 – 1908) The death of Thor and Jörmungandr, 1895.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_death_of_Thor_and_J%C3%B6rmungandr_by_Fr%C3%B8lich.jpg

15.2.2014

Lorenz Frølich (1820 – 1908) Ymir gets himself killed by Odin and his brothers.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ymir_gets_killed_by_Froelich.jpg 15.2.2014

Max Payne, Valkyr.

<http://maxpayne.wikia.com/wiki/Valkyr> , 3.2.2014

Mjölnir.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Mj%C3%B6lnir> , 3.2.2014

Mårten Eskil Winge (1825 – 1896) Loki, 1890.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Loki> 15.2.2014

Mårten Eskil Winge (1825 – 1896) Tor's Fight with the Giants, 1872.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:M%C3%A5rten_Eskil_Winge_-_Tor%27s_Fight_with_the_Giants_-_Google_Art_Project.jpg 15.2.2014

Nicolai Abraham Abildgaard. (1743 – 1809) Auðumbla, 1790.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Au%C3%B0umbla#mediaviewer/File:Ymir.jpg> 15.2.2014

Persona4, Loki.

<http://i1223.photobucket.com/albums/dd514/legendmana/LokiP4.png> 5.2.2014

5.2.2014

Persona4, Odin.

http://images1.wikia.nocookie.net/__cb20080612231623/megamitensei/images/7/75/OdinKW.jpg

15.2.2014

Persona4, Thor.

http://images3.wikia.nocookie.net/__cb20080613190608/megamitensei/images/2/23/Thor.jpg

Skalmöld, Levynkansi: Baldur.

<http://www.metal-archives.com/reviews/T%C3%BDr/Ragnarok/129258/> , 15.1.2014

Skyrim, Thalos ja thalasia symboloiva koru.

<http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Talos> , 3.2.2014

Smite, Freya.

<http://smite.gamepedia.com/Freya> 5.2.2014

Smite, Hel.

<http://smite.gamepedia.com/Hel> , 3.2.2014

Smite, Loki.

<http://smite.gamepedia.com/Loki> 5.2.2014

Smite, Odin.

<http://www.pinterest.com/smitegame/odin/> 15.2.2014

Smite, Thor.

http://hirez.http.internapcdn.net/hirez/PressKitOct2011/Smite/SMITE_Thor.jpg 5.2.2014

Smite, Ymir.

<http://smite.wikia.com/wiki/Ymir> , 3.2.2014

Stan Lee (Synt. 1922), Jack Kirby (1917-1994) Ymir, Hughes Marvel.

http://static.comicvine.com/uploads/scale_super/0/229/84208-127500-ymir.jpg 15.2.2014

Will Pogany (1882–1955) The children of Loki, 1920.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Loki> 15.2.2014

Týr, Levynkansi: Ragnarok.

<http://www.metal-archives.com/reviews/T%C3%BDr/Ragnarok/129258/> 15.2.2014

W.G. Collingwood. (1854 – 1932) Loki's flight to Jötunheim, 1908.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Loki%27s_flight_to_J%C3%B6tunheim.jpg 15.2.2014

World of Warcraft, Fenrus the devourer.

<http://www.wowhead.com/npc=4274/fenrus-the-devourer#> . 3.2.2014

World of Warcraft, Ice Giant.

http://www.wowwiki.com/Ice_giant , 3.2.2014

World of Warcraft, Jormungar.

<http://www.wowwiki.com/Jormungar> , 3.2.2014

World of Warcraft, Loken.

<http://www.wowwiki.com/Loken> , 3.2.2014

World of Warcraft, Nordrassil.

<http://www.wowwiki.com/Nodrassil?file=Nodrassil-roots.jpg> , 3.2.2014

World of Warcraft, Ragnaros.

<http://www.wowwiki.com/Ragnaros> , 3.2.2014

Spirit Healer, http://www.wowwiki.com/Spirit_Healer , 3.2.2014

World of Warcraft, Valkyr.

<http://www.wowwiki.com/Val%27kyr> , 3.2.2014

Yu-Gi-Oh!, Thor.

http://images1.wikia.nocookie.net/_cb20111010063340/yugioh/images/thumb/7/74/ThorLordoftheAesir-TF06-JP-VG.png/175px-ThorLordoftheAesir-TF06-JP-VG.png 5.2.2014

