

Keskiajan fantasia:

J. R. R. Tolkienin Keskimaa digitaalisessa pelikulttuurissa

Petri Saarikoski

Keskiaikaa kohtaan tunnettu akateeminen kiinnostus on Suomessa nykyisin yllättävän monipolvista. Aihepiiriä koskevia tieteellisiä yleisteoksia, artikkeleita ja monografioita ilmestyy tasaiseen tahtiin, ja poikkitieteelliset lähestymistavat ovat tulleet selviöksi 1990-luvulta alkaen. Ajanjakson lumovoima elää selvästi ja vahvasti myös alan harrastajista ja tutkijoista koostuvien suppeiden piirien ulkopuolella. Suomessa tämä on näkynyt erityisesti säännöllisesti järjestettävissä keskiaikatapahtumissa, mutta myös populaarikulttuurissa. Kaunokirjallisuuden, elokuvien ja televisiosarjojen lisäksi varsinkin nuorten keskuudessa keskiaikaan sijoittuvat roolileikit ja -pelit herättävät kiinnostusta. Oman lisänsä tähän asetelmaan ovat tuoneet uuden digitaalitekniikan tarjoamat sovellukset. Keskiaikaan sijoittuvat virtuaaliympäristöt ja -pelit ovat varsinkin kuluvan vuosikymmenen aikana vahvistaneet asemiaan digitaalisessa kulttuurissa. Vastaavasti tämä yhteys on luonut myös siltoja muuhun keskiajan tutkimukseen.¹ Tarkastelen artikkelissani fantasiakirjailija ja kielitieteilijä J. R. R. Tolkienin (1892–1973) luoman Keskimaan tarujen asemaa ja merkitystä nykyisessä digitaalisessa pelikulttuurissa. Luon ennen kaikkea historioitsijan näkemyksen niin sanottujen Tolkien-pelien historiaan ja analysoin myös historiantutkimuksen ja pelien välistä erityissuhdetta.

Digitaaliset pelit ja historia

Tolkienin fantasiamaailman ja keskiajan tutkimuksen välinen suhde voi vaikuttaa hyvin ongelmalliselta. Mitä tekemistä fiktiivisellä populaarikulttuurilla voisi olla oikean historiallisen keskiajan kanssa? Keskiajan mytologia, esikristillisen ajan kulttuuri, hyvän ja pahan välinen

¹ Tämä tuli varsin hyvin ilmi esimerkiksi Glossa r.y:n ja Mirator-julkaisun Turussa joulukuussa 2004 järjestämän *Virtually Medieval?* -symposiumin esitelmissä ja puheenvuoroissa. Tämä artikkeli perustuu kirjoittajan symposiumissa pitämään esitelmään *From Tolkien to Everquest: Cultural Concept of the Middle Ages in Computer Games*.

ikuinen taistelu ovat vain joitain esimerkkejä siitä, miten Tolkienin fantasiakuvasto tulee hyvin lähelle niitä käsitteitä, joita me tutkijoinakin liitämme keskiaikaisen maailmankuvan ympärille. Tolkien on epäilemättä ollut yksi vaikutusvaltaisimpia kirjailijoita, kun tarkastellaan keskiaikaisen tarukuvaston siirtymistä laajempaan populaarikulttuurin. Hänen tuotantonsa vaikutusta voidaan tästä syystä löytää myös esimerkiksi digitaalisten pelien maailmasta.

Pelikulttuurin ilmiöiden suhde historiaan vaatii tässä suhteessa oman erityishuomionsa. Ainakaan perinteisen historiantutkimuksen kannalta pelejä ei ole pidetty millään lailla huomionarvoisena lähderyhmänä. Digitaaliset pelit on laskettu teknologian ja viihteen väliselle rajavyöhykkeelle, jonne historioitsijat ovat toistaiseksi vain harvoin eksyneet. Toisaalta digitaaliset pelit, samoin kuin esimerkiksi elokuvat², soveltuvat hyvin esimerkiksi mentaalihistoriallisiksi lähteiksi, koska niissä "mielikuvitus on päästetty valloilleen". Oman tulkintani mukaan historioitsija voi tarkastella pelejä esimerkiksi osana pelien ja leikkien historiaa, tutkia niihin liittyviä alakulttuureja ja muita harrastusilmiöitä tai vaikka niiden suhdetta populaarikulttuuriin tai teknologian historiaan noin yleensä. Pelien estetiikka, maailmankuva ja todellisuus voivat myös olla tutkimuksen kohteena. Itse pelien rakenteellisen kehittymisen tarkastelu voi niin ikään olla historiantutkimuksen kannalta kiinnostavaa.³ Pelien sisällön analysointi voi tosin osoittautua hankalaksi perinteisen historiantutkimuksen keinoin, koska niitä ei normaaliin tapaan voi koostaa kirjallisiksi teksteiksi tai edes kuviksi. Ne eivät ole aikaulottuvuudeltaan lineaarisia ja pelin todellisuus rakentuu ihmisen vuorovaikutuksesta peliohjelman ja koneen välityksellä. Pelin eri kulttuuristen nyanssien ja vaikutussuhteiden purkaminen vaatii lisäksi paitsi kulttuurihistoriallista asiantuntemusta myös hyvin monipuolista digitaalista lukutaitoa.⁴

Historiantutkimuksen kannalta mielenkiintoiseksi kohteeksi nousevat "historiapelit", jotka aktiivisesti tuottavat pelitilaksi ja -tilanteeksi menneisyyden uudelleenesityksen. Historiapelit liittyvät suoraan johonkin tunnistettavaan historialliseen esitykseen tai niiden luoma tilanne perustuu tiettyihin todellisuuden jäljittelyn konventioihin. Tunnetuimpia ovat epookkipelit, jotka sijoittuvat tiettyyn historialliseen aikakauteen. Sodat ja konfliktit ovat perinteisesti olleet historiapelien tärkeimpiä aihealueita ja niiden suosion seurauksena myös esimerkiksi pelilehdistössä on viime

² Elokuvan asemasta historiantutkimuksen välineenä ks. Salmi 1993.

³ Saarikoski 2004, 211–212.

⁴ Digitaaliseen lukutaidon käsitteestä tarkemmin Saarikoski 2005 (tulossa).

vuosina kiinnitetty huomiota niiden esittämän historiakuvan pelillisiin yhteyksiin.⁵ Tämä näkyy myös siinä, miten historiapeleistä keskustellaan nettipalstoilla. Pelaajat suorastaan kahmivat itselleen peleihin liittyvään historiallista tietoa yleisteoksista, tutkimusartikkeleista ja -kirjoista. Tavallista kuitenkin on, että tietoa etsitään valikoidusti, esimerkiksi tutkimalla miten sotapeleissä käytetyt strategia- ja asejärjestelmät ovat paikkansa pitäviä historiallisten "faktojen" kanssa.

Strategiapelien puolelta varsinkin sivilisaatiopelit tuovat mukanaan voimakkaamman historiallisen ajankuvan ja perspektiivin. Näistä epäilemättä tunnetuin on *Civilization*-pelisarja, jossa pelaajan tarkoituksena on johdattaa kansakunta kivikaudesta avaruusaikaan. Pelissä historiallisen muutoksen tarkastelussa suuretkin vaihtoehtoiset kehityssuunnat tulevat mahdollisiksi. Aihetta tutkineiden historioitsijoiden Anna Sivulan ja Jaakko Suomisen mukaan historiapelien oleellinen piirre ei ole niiden tuottaman ulkoisen historiakuvaston oikeellisuus vaan historiatietoisuutta tuottava toimintalogiikka. Kiinnostavinta on *kontrafaktuaalinen pelitapa*, jolla pelaaja pääsee luomaan toteutumattomia menneisyyden vaihtoehtoja. Tunnetuimpia esimerkkitapauksia on toisen maailmansodan voittaminen saksalaisten puolella.⁶

Mielestäni nimenomaan *historiatietoisuus* nousee avainasemaan myös keskiaikaan liittyvien digitaalisten pelien tutkimuksessa. Historiallista keskiaikaa mallintavat pelit, kuten suurta suosiota saavuttanut *Medieval Total War* (2002), ovat esimerkkejä edellä mainituista kontrafaktuaalista pelitapaa suosivasta pelityypistä. Pelien toimintalogiikka perustuu ainakin osittain keskiajan tutkimuksista tunnettuihin historiallisiin tietoihin, joita pelissä mallinnetaan uudestaan fiktiivisen todellisuuskuvan avulla. Pelaaja voi halutessaan muuttaa historian kulkua, jolloin ainakin mielikuvitukselle ja leikillisyydelle rakentuva kontrafaktuaalinen pelitapa voi tarjota pelaajalle uudenlaisia näkökulmia myös keskiajan historiaan. Tolkienin Keskimaan tarinoista vaikutteita ottaneet fantasia-, seikkailu- ja roolipelit toteuttavat keskiaikaan sijoittuvaa historiatietoisuutta hieman toisenlaisella tavalla. Historiatietoisuuden kannalta oleellista on miten nuo oletetut tai selvät vaikutussuhteet ovat todennettavissa ja miten niiden syntyä voidaan perustella.

⁵ Tämä käy hyvin ilmi esimerkiksi viime vuosien *Pelit*-lehden artikkeleista ja kolumneista. Historiapelien yhteyteen kirjoitetaan pitkiäkin historiallisia yleisesityksiä kainalojuutuiksi. Ks. myös Heikkilä 2003 ja Sivula & Suominen 2004.

⁶ Sivula & Suominen 2004, 39. Tätä kysymystä pohdittiin esitelmien ja alustusten muodossa Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin oppiaineen järjestämän *Pelit ja historia* -tapahtuman aikana 3.-4 .3.2005.

Tärkeimpiä tutkimuksellisia käsitteitä Tolkienin Keskimaa-taruston ja pelien yhteyden tarkastelussa on *keskiajan fantasia (medieval fantasy)*. Tavallisesti käsite yhdistetään keskiajalla syntyneiden myyttisten tarinoiden ja kertomusten vaikutukseen muussa populaarikulttuurissa, erityisesti saduissa ja fantasiakirjallisuudessa. Modernin ajan fantasiakirjailijoista sen vaikutuksen piiriin lasketaan J. R. R. Tolkienin lisäksi esimerkiksi C. S. Lewis, Poul Anderson ja William Morris. Heistä Tolkienia, Lewisia ja Morrisia yhdistää myös pseudokeskiaikainen Oxfordin yliopistokaupunki, jota pidetään yhtenä modernin fantasiakirjallisuuden syntysijana. Pelikulttuurin tutkimuksessa keskiajan fantasialla tarkoitetaan lähinnä fiktiivistä, fantasiaan ja mielikuvitukseen perustuvaa ja pelimaailman lakeja noudattavaa todellisuutta, jossa tietoisesti tai tiedostamatta otetaan vaikutteita joko suoraan "oikeasta" historiallisesti keskiajasta tai sitten keskiaikakuvastojen välittäjäksi nousseesta populaarikulttuurin ilmiöstä. Kummassakin tapauksessa erityisesti perinteisten roolipelien ja fantasiakirjallisuuden taustavaikutukset ovat ratkaisevia.⁷ Peleissä esimerkiksi keskiaikaan suorasti viittaavia piirteitä voivat olla erityisesti näissä esiintyvien mielikuvitusvaltioiden yhteiskuntarakenteet ja sosiaaliset olot, kaupunkien ja yleisesti arkkitehtuurin rakenteet, sodissa käytetyt aseistukset, heraldiikka, yksiköt ja taistelutavat. Lisää kulttuurihistoriallisia yksityiskohtia voidaan kaivella aina päähenkilöiden käyttämien vaatteiden, korujen ja käytötapojen perusteella. Tärkein fantasiaan ja mytologiaan viittaavat piirteet koskevat erityisesti taikuuden, hyvin ja pahojen henkien, jumalolentojen, demonien ja hirviöiden olemassaoloa. Tällöin keskiajan fantasia, sen monisyiset kulttuurihistorialliset juuret ja haarautuvat sivupolut vievät meidät uusille hedelmällisille (ja kartoittamattomille) tutkimusalueille.

J. R. R. Tolkienin nimi nostetaan hyvin usein lähes rutiininomaisesti esiin viitattaessa fantasia-, seikkailu- tai roolipeleihin. Jotkut pelitutkijat jopa katsovat, että viittaukset Tolkieniin ovat näiden pelityyppien kohdalla suoranaista "arkkikliseä". Joissain tapauksissa kritiikki kohdistetaan tarkemmin peliteollisuuden aihevalintojen kaavamaisuuteen ja sisällölliseen yllätyksettömyyteen.⁸ Kutsun tätä yhtäläisyysuhdetta ja sen ajallista toistuvuutta *Tolkienin laiksi (Tolkien Law)*. Käsitteeseen löytää toisinaan viitteitä esimerkiksi Internetistä roolipelejä käsitteleviltä harrastajasivuilta,

⁷ Aiheesta tarkemmin ks. esim. Stern 2002, 257–276; Turkle 1984, 74–75; Mäyrä 2003, 89–90.

⁸ Tätä valottaa hyvin pelitutkija Gonzalo Frasca pääkirjoitus *Game Studies* -lehdessä; ks. Frasca 2001.

joissa käsitellään pelityypin yleisimpiä kliseitä.⁹ Käsitteen mukaisesti monissa edellä mainituissa pelityypeissä on Tolkienin tuotannosta tunnettuja hahmoja, kuten haltioita, kääpiöitä, hobitteja, örkkejä, lohikäärmeitä tai vaikkapa peikkoja. Pelitarinan todellisuudessa seikkaillaan maailmassa, joka muistuttaa omaamme, mutta jossa taikuus, jumalolennot sekä äärimmäinen hyvyys ja pahuus vallitsevat. Pelin kehystarinan mukaan historiansa aikana maailman vanhat ja muinaiset valtakunnat ovat kokeneet suuria sotia ja onnettomuuksia. Lähtökohtaisesti pelin alkutilanteessa pimeyden varjo on jälleen levittäytymässä maailman ylle ja tällä tapahtumalla kehystetään jonkinlaista suurta ja ratkaisevaa yhteenottoa hyvän ja pahan välillä. Tarinan keskiössä on sankari (pelaaja) jolla on ratkaiseva rooli näin alkavassa seikkailussa. Voitto tai tappio riippuu usein tiettyjen tärkeiden maagisten esineiden haltuunotossa ja oikeassa käytössä. Listaa pelien eri ominaisuuksista voisi jatkaa pidemmällekin.

Huomionarvoista on, että edellä esitellyt määritelmät tulevat hyvin lähelle alkuperäistä keskiajan fantasian määritelmää. Kaiken kaikkiaan Tolkienin vaikutusta pelimaailmassa on tutkittu laajemmin yllättävän vähän. Tämä johtuu mahdollisesti siitä, että vaikutussuhde saattaa tuntua jopa liiankin itsestään selvältä. Herää kysymys mikä on oikeasti Tolkienin Keskimaan suoraa vaikutusta ja millaisista muista lähteistä yhteisiä piirteitä voitaisiin etsiä? Palaan tähän kysymykseen artikkelini loppupuolella. Ensin siirrän tarkasteluni peleihin, jotka selväpiirteisimmillään noudattelevat tarkasti Tolkienin luoman Keskimaa-taruston todellisuuskuvaa. Ongelmalliseksi tarkastelun tekee vertailumateriaalin runsaus, joka osaltaan vaatisi tapauskohtaisesti keskittymistä myös pelisuunnittelun historiaan. Keskityn seuraavassa ainoastaan niihin peleihin, jotka perustuvat suoraan Tolkienin tuotantoon ja ovat näin helpoiten identifioitavissa. Tarkastelussa nousevat tärkeiksi pelien kehityshistoria, niiden populaarikulttuuriset yhteydet ja aikalaisvastaanotto.

Tolkien tietokonehakkerien käsissä

J. R. R. Tolkienista tehtyjen tutkimusten ja elämäkertojen perusteella me tiedämme hyvin, että Keskimaan tarumaaailma sai alkunsa kauan ennen kuin hän edes aloitti *Taru sormusten herrasta* -eepostaan. *Taru sormusten herrasta* on kuitenkin se teos, johon Keskimaan tarinat usein lähes kokonaan yhdistetään. Kolmessa osassa 1954–1955 julkaistu teos myi aluksi

⁹ Ks. esim. *The RPG Cliche List* 2005 osoitteessa <http://atrocities.primaryerror.net/rpgcliches.html>.

keskinkertaisesti, mutta vuosien myötä painoksia jouduttiin ottamaan yhä enemmän. Hyvin merkittävä käännekohta oli 1960-luvun puoliväli, jolloin teos teki läpimurtonsa Yhdysvalloissa. Varsinkin yliopistojen kampuksilla opiskelijat ottivat *Sormusten herran* innokkaasti vastaan. Teoksen suosio piili mahdollisesti siinä, että kirja loi ensimmäistä kertaa modernissa fantasiakirjallisuudessa kokonaisen toimivan maailmankaikkeuden, joka yksityiskohdissaan oli ennennäkemättömän elävä ja kiehtova. Vaikka suosion korkein piikki sattuikin Yhdysvalloissa, ilmiö oli maailmanlaajuinen.¹⁰ Tolkienin kuollessa hänen populaarikulttuurinen vaikutuksensa oli tästä syystä levinnyt kirjallisuuspiireistä myös lukuisten alakulttuurien piiriin. Tämä oli myös perussy siihen, miksi Tolkienin tuotanto siirtyi vähitellen myös digitaalisten pelien maailmaan.

Tolkien-innostus sekoittui 1960-luvun jälkipuoliskolta alkaen varsinkin Yhdysvalloissa osaksi vastakulttuuria. Tavallisesti vastakulttuurilla on viitattu varsinkin 1960- ja 1970-luvulla yhtenä tapana reagoida koko maailman yli pyyhkäisseisiin taloudellisiin, kulttuurisiin, sosiaalisiin muutoksiin, joiden vaikutus tuntui erityisesti Yhdysvalloissa, Ranskassa, Italiassa ja Britanniassa. Yhteiskuntakriittisyyden rinnalla sen tärkein lisämäärite oli nuorisokulttuurin aseman vahvistuminen. Uudet populaarikulttuuriset ilmiöt elivät 1960- ja 1970-luvun taitteessa hyvin turbulenttia vaihetta, mikä alkoi näkyä myös tietokonealalla. Uudet opiskelijasukupolvet kehittivät tietokoneiden käyttöä yhä henkilökohtaisempaan suuntaan. Intohimoisesti tietotekniikkaan suhtautuneista opiskelijoista, harrastajista ja muista asiantuntijoista alettiin vähitellen käyttää nimitystä *hakkerit*.¹¹ Rajojen rikkominen ja uusien vaihtoehtoisten tietokoneen toimintamuotojen etsintä olivat erityisesti hakkereille tunnusomaisia piirteitä. Mikroelektronikan keskuksi muodostuneen Piilaakson naapurissa sijainnut San Francisco nousi 1960-luvun loppuun mennessä vastakulttuurin keskuksi. Varsinkin Stanfordin yliopistossa valistuneet tietokoneharrastajat laajensivat kulttuuritietämystään seuraamalla tarkasti mitä muilla tieteenaloilla tapahtui.¹² Monet heistä löysivät tätä kautta fantasiakirjallisuuden ja erityisesti J. R. R. Tolkienin.

Tätä vastakulttuurin ja henkilökohtaisen tietojenkäsittelyn syntyä tarkastelleet kirjoittajat, kuten Steven Levy, ovat alleviivanneet vastakulttuurisen liikkeen ja vaihtoehtoisten tietokoneen käyttötapojen

¹⁰ Ks. esim. Carpenter 2002, 258–273.

¹¹ Levy 1994, erityisesti osa 1.

¹² Vastakulttuurin syntymisestä tarkemmin Gere 2002, 112–120.

merkitystä. Tietokonepelit kuuluivat selvästi tähän kategoriaan. Suuri osa varhaisista tietokonepeleistä oli harvalukuisen ohjelmointiasiantuntijoiden työnäytteitä, joiden sivutarkoituksena oli testata uusien tietokoneiden teknisiä kapasiteetteja. 1960-luvun kuluessa pelien viihteelliset käyttösovellukset tulivat kuitenkin yhä ilmeisemmiksi, kun tietokonepelikulttuuri vakiinnutti asemansa tietokoneopiskelijoiden keskuudessa.¹³

Tuona aikana kehitetyt tietokonepelit perustuivat usein pelkkään tekstiin ja merkkigrafiikkaan. Fantasiakirjallisuus antoi erityisen hyvää taustamateriaalia tekstipohjaisille seikkailupeleille. Näissä niin sanotuissa tekstipeleissä kerronnalliset rakenteet ja lähes kaunokirjallinen ote olivat hyvin vahvoja. Pelimaailma rakentui täysin peliohjelman suorittaman tekstipohjaisen kuvailun varaan, joka muuttui pelaajan antamien käskyjen seurauksena. Lähes kaikki tekstipelit olivat tuohon aikaan vapaassa jakelussa. Kuka tahansa alan opiskelija saattoi ottaa sellaisen käyttöönsä tai jopa ohjelmoida siitä uusia variantteja. Tutkimusten mukaan Tolkienin fantasiamaailmaan perustuneita tekstipelejä alkoi ilmestyä laajemmasta määrin 1970-luvulla, mutta on hyvin oletettavaa että niitä esiintyi jo 1960-luvun lopulla. William Crowtherin ja Don Woods vuonna 1976 julkaisema *Adventure* on varhaisista tekstipeleistä kaikkein tunnetuin. Myöhemmin 1970- ja 1980-luvun taitteessa näistä tekstipeleistä tehtiin laajennettuja MUDeja (*Multi-User Dungeon*) eli verkossa toimivia roolipelejä, joihin saattoi osallistua jopa tuhansia käyttäjiä.¹⁴

Toiseksi huomattavan tärkeäksi sivuhaaraksi nousivat 1970-luvulla perinteiset roolipelit, joissa keskiajan fantasian vaikutus tuntui hyvin vahvana. Lautapeliä maailmasta ponnahtaneista roolipeleistä ylivoimaisesti tunnetuin on Gary Gygaxin ja David Arnesonin luoma *Dungeons & Dragons*. Ei liene sattumaa, että Yhdysvalloissa Tolkien-buumin varjolla roolipeliharrastus nousi suurin piirtein samaan aikaan, kun varhaiset Tolkien-tietokonepelit alkoivat levitä yliopistoissa. Roolipeliä syntyi oli vahvasti sidoksissa myös 1960-luvun lopun korkeakoulumaailmassa vaikuttaneisiin, keskiajan historiasta ja kulttuurista kiinnostuneisiin yhteisöihin.¹⁵ Myöhemmin 1980- ja 1990-luvulla *Dungeons & Dragonsin* kaltaiset roolipelit vaikuttivat todella paljon nykyaikaisten fantasia-, rooli- ja seikkailupelityyppien muotoutumiseen.¹⁶ Itse asiassa

¹³ Levy 1994, 50–70; Saarikoski 2004, 211–215; Gere 2002, 99, 125.

¹⁴ Saarikoski 2004, 232, 285, 292.

¹⁵ Roolipeliä historiasta tarkemmin ks. esim. Fine 1983, 12–14.

¹⁶ Saarikoski 2004, 242–243.

suurin osa 1970- ja 1980-luvun niin sanotuista Tolkien-peleistä olivat *Dungeons & Dragonsista* vaikutteita ottaneita varianteja. Perinteitä korostivat lisäksi muut Tolkien-aiheiset lauta- ja korttipelit. 1980- ja 1990-luvulla Keskimään tarinoihin suoraan perustuvien pelien määrää on vaikea arvioida, koska melkoinen osa niistä on harrastajien tuottamia ilmaispelejä. Ruotsissa Linköpingin yliopistossa työskentelevä englannin kielen kääntäjän ja ohjelmoijan Fredrik Ekmanin Internetin keskustelupalstoilta kokoaman listan mukaan näitä nimikkeitä on ilmestynyt vuosien 1980–2000 aikana noin sata. Suurin osa niiden kehittäjistä ja käyttäjistä oli yliopisto-opiskelijoita ja tietokoneharrastajia. Suomessakin on luotu muutamia hyvin suosittuja Tolkien-pelejä. Varhaisin ja ehkä tunnetuin esimerkki lienee Olli J. Paavolan Otaniemen Teknillisessä korkeakoulussa kehittämä *The Lord* (1981), joka kattoi suurimman osan kirjoista *Hobitti* ja *Taru sormusten herrasta*.¹⁷

Tietokoneharrastusta ja -pelaamista käsittelevissä tutkimuksissa on sivuttu verrattain vähän tätä Tolkien-innostuksen ja pelikulttuurin välistä yhteyttä. Pelitutkija Eddo Sternin mukaan vaikutussuhteen syntyminen 1960- ja 1970-luvun taitteessa oli selvästi osa laajempaa "uuskeskiaikaista" (*neomedievalism*) kulttuuriliikettä. Kiinnostus keskiaikaa kohtaa kumpusi lisäksi yleisemmästä ja laajemmasta kiinnostuksesta länsimaiden kulttuuria ja historiaa kohtaan. Stern korostaa tässä suhteessa nimenomaan keskiajan fantasiaan kuuluvan taikuuden ja teknologian välisen yhteyden muodostumista.¹⁸ Uusi digitaalitekniologia tarjosi uuden väylän keskiajan fantasian toteuttamiseksi tietokoneharrastajien harvalukuisen, mutta laajenevan yhteisön keskuudessa. Jää kuitenkin epäselväksi, kuinka paljon yleisempi keskiajan harrastus näkyi nimenomaan varhaisten Tolkien-pelien suunnittelussa. Tolkienin tuotannosta vaikutteita ottaneiden varhaisten tietokonepelien tapauksessa yksinkertaisemmillaan kysymys oli fantasiakirjallisuuden vähittäisestä siirtymisestä myös pelimaailmaan, jota vastakulttuurinen liike myös osaltaan edesauttoi. Varhaiset Tolkien-pelit on tulkittavissa ensisijaisesti aktiivisten ja luovien tietokoneharrastajien fanituotteiksi. Kirjoja lukeneet harrastajat pystyivät näin toteuttamaan oman fantasiansa osallisuudesta tarinaan vuorovaikutteisen pelin muodossa. Digitaalisten pelien historia viittaa, että tämän syntymiseen ei liity sen kummemmin yhteyttä kaupalliseen pelituotantoon, joka alkoi orastaa vasta 1980-luvun alkuvuosina.

¹⁷ Ekman 2004a.

¹⁸ Stern 2002, 258–260.

Lisenssiteollisuuden alku

Tietokoneharrastajien luoman ja enimmäkseen fanipohjaisen Tolkien-pelikulttuurin täydentäjänä kaupallinen pelituotanto on tilastojen valossa yllättävän kitukasvuista. Fredrik Ekmanin selvityksen ja muiden lähteiden perusteella huomaa selvästi, että jostain syystä Tolkien-pelit eivät moneen vuoteen kiinnostaneet kaupallisia tietokonepelikustantajia. 1980- ja 1990-luvulla nimikkeitä ei ilmestynyt kuin muutama.¹⁹ Näin niukkaa määrää on perusteltu muu muassa sillä, että Tolkienin kirjallista tuotantoa on ollut hyvin vaikea kääntää peliympäristöön.²⁰ Tämä pitää paikkansa, sillä varsinkin tietokonepeliteollisuus eli 1980-luvun alussa vielä pioneeriaikaansa ja suuri osa alan yrityksistä oli pieniä nyrkkipajoja, joiden elinkaari jäi usein varsin lyhyeksi.²¹ Tuohon aikaan markkinoille tulleet ensimmäisen sukupolven 8-bittiset kotitietokoneet, kuten Commodore 64 tai Sinclair Spectrum, olivat nykymittapuiden mukaan teknisesti hyvin rajoittuneita, minkä vuoksi kirjaklassikon kääntäminen kaupalliseksi peliksi saattoi tuntua ylivoimaisen haasteelliselta tehtävältä. Toinen ja ehkä paljon tärkeämpi syy lienee Tolkienin perikunnan harjoittama edunvalvonta. Harrastelijoiden julkaisemien ilmaispelien tapauksessa lupia ei paljon kysely, mutta tilanne oli toinen kaupallisilla markkinoilla. Varsinkin aluksi pienet kaupalliset pelifirmat käyttivät Keskimaan tarukuvastoa ilman lupaa peleissä, mutta tekijänoikeuskiistat lopettivat toiminnan 1980-luvun puoliväliin mennessä. Ainoastaan hieman isommilla pelifirmoilla oli varaa ja uskallusta lisenssin ostamiseen.

1980-luvun isoista pelituottajista Melbourne House oli tuon ajan merkittävin Tolkien-pelien tuottaja. Philip Mitchellin ja Veronika Meglerin suunnittelema ja Melbourne Housen julkaisema tekstipeli *The Hobbit* (1982) oli yksi varhaisimmista, kaupallisista Tolkien-peleistä. Siitä tuli kansainvälinen myyntihitti, joka levisi monille eri pelialustoille. Aikaansa nähden *The Hobbit* oli teknisesti hyvin toteutettu. Pelin sanavarasto oli varsin monipuolinen ja siinä oli poikkeuksellisesti mukana myös piirrettyä grafiikkaa. Nykyisin pelialan ammattilaiset pitävät peliä oikeana alansa klassikkona, joka tasoitti tietä tekstipelien nousulle 1980-luvulla. Lisäksi sen

¹⁹ Seuraavan pari sivun aikana käsittelyn lähteinä käytetään Fredrik Ekmanin kokoaman listan rinnalla myös hänen vuonna 2004 julkaisemaansa historiikkaa *Tolkien Computer Games* sekä peliarvostelija Niko Nirvin mainiota yleisesitystä *Hobitit ho-bitteinä* (julkaistu *Pelit*-lehdessä 12/2001 sivulla 9).

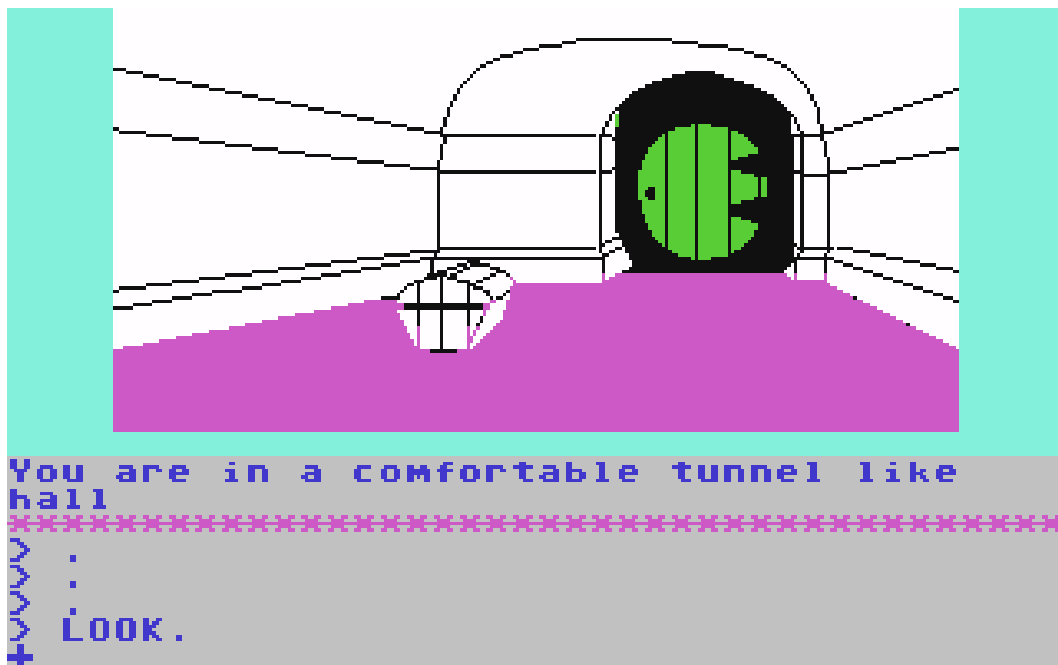
²⁰ Ks. esim. *Pelit* 12/2001, 9.

²¹ Tuon ajan peliteollisuuden historiasta tarkemmin ks. esim. Saarikoski 2004, 223–226.

vaikutus näkyi selvästi monissa sen aikaisissa tietokoneharrastajien tekemissä tekstiseikkailuissa.²²



Kuva 1. Tekstiseikkailu *The Hobbit* (1982) oli ensimmäinen kaupallisesti menestynyt Tolkien-peli.



Kuva 2. *The Hobbit* -tekstipelin lähtötilanne. Pelaaja kirjoitti toimintakäskynsä tekstipohjaiseen komentohoputteeseen.

²² *Pelit* 12/2001, 9.

Pienemmät tekstiseikkailuja tuottavat pelifirmat ottivat oppia *The Hobbitin* menestyksestä ja julkaisivat samantyyppisiä grafiikalla höystettyjä ja Tolkien-maailmasta vaikutteita ottaneita tekstipelejä. Brittiläisen Level 9:n vuosina 1983–1984 julkaisema *The Middle-Earth Trilogy* -pelisarja lienee näistä tunnetuin. Sarjan ensimmäinen osa *Colossal Adventure* oli oikeastaan laajennettu osa William Crowtherin ja Don Woodsin *Adventure* -pelistä. Tekijänoikeuskiistat pakottivat kuitenkin julkaisijan muuttamaan pelisarjan nimeksi myöhemmin *The Jewels of Darkness* ja poistamaan kaikki Tolkienin kirjoihin liittyneet maininnat.²³

Lisenssinsä hankkinut Melbourne House päätti julkaista myös Sormusten herran tietokonepeliversio. Philip Mitchellin suunnittelema ja vuonna 1985 markkinoille tullut tekstiseikkailu *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* sai teoksen fanaattiset kannattajat sankoin joukoin liikkeelle myös Suomessa ja sitä myytiin aluksi kohtuullisin hyvin. Poikkeuksellisesti pakkauksen kylkiäisiksi oli laitettu paksun ohjevihkon lisäksi vielä *Sormusten ritarien* pehmeäkantinen versio. *Lord of the Rings* oli sisältönsä ja toimintalogiikkansa puolesta yritetty suunnitella hieman monipuolisemmaksi tekstipeliksi. Pelissä oli jonkinlainen alkeellinen roolipelimahdollisuus, sillä pelaaja pystyi vaihtamaan eri pelihahmojen välillä. Arvostelut olivat myös aluksi myönteisiä, mutta huumen hälvettyä peli paljastui laadultaan odotettua huonommaksi. Tekniseltä toteutukseltaan peli oli hidas ja täynnä virheitä. Kaiken lisäksi tekijät olivat lisänneet juoneen yksityiskohtia, jotka eivät olleet kirjan alkuperäishengen mukaisia. Mitchell oli tuonut peliin mukaan esimerkiksi örkkien heavy metal -bändin ja pilven poltosta innostuneen Tom Bombadilin. Suomen tunnetuin peliarvostelija Niko Nirvi vertasi peliä lähes "pyhäinhäväistykseksi", mikä kuvasi hyvin myös fanien odotushorisontin romahtamista. Kritiikistä huolimatta Philip Mitchell suunnitteli vielä Melbourne Houselle kaksi triologian päättävää jatko-osaa, jotka eivät kuitenkaan *The Hobbitiin* ja *Lord of the Ringsiin* verrattuna saavuttaneet kummoistakaan kaupallista menestystä.²⁴

Varhaisten Tolkien-pelien merkitys tietokonepelaajien keskuudessa oli kuitenkin ehkä suurempi kuin mitä voisi luulla. Tämän artikkelin kirjoittajana muistan itsekin saaneeni ensimmäisen kosketuksen Tolkienin tuotantoon *The Hobbit* -pelin kautta. Lisätuntemusta toi myös MikroBitissä julkaistut artikkelit, joihin tutustumisen jälkeen pääsin kavereiden kanssa kokeilemaan *Lord of the Rings* -peliä keväällä 1986. Pidimme kaveripiirissä peliä hieman turhan hankalana ja sisältönsä puolesta vaikeaselkoisena.

²³ *Level 9 Computing*

²⁴ *Pelit* 12/2001, 9. Aikalaisarvosteluista *Printti* 1/1986, 19; *MikroBitti* 2/1986, 59.

Omalta kannaltani todella myönteinen seikka oli se, että vaivauduin melko pian peliin tutustumisen jälkeen marssimaan omassa kotilähiössä sijainneeseen kaupungin sivukirjastoon lainaamaan *Sormusten herran* ensimmäisen osan. Kiinnostus oli herännyt ja sen jälkeen ahmin melko nopeassa tahdissa kaikki tuohon aikaan saatavilla olleet Tolkien-suomennokset. 1980-luvulla teini-ikään tulleelle nuorelle tietokoneharrastajalle kyseinen ensi tuttavuus Keskimään tarujen kanssa oli varmasti hyvin tyypillinen. Pelit toimivat tässä tapauksessa väylänä kirjallisiin harrastuksiin.



Kuva 3. *The Lord of the Rings* (1985) herätti ilmestyessään runsaasti kritiikkiä.

Lord of the Rings -pelisarja oli myös esimerkki 1980-luvulla syntyneestä lisenssipelituotannosta. Siinä suositusta populaarikulttuurisesta ilmiöstä, tavallisesti elokuvasta, televisiosarjasta, sarjakuvasta tai kirjasta, tuotettiin nopeasti markkinoille oheistuotteeksi tarkoitettu tietokonepeli. Nopeasta aikataulusta johtuen pelin laatuun ei välttämättä kiinnitetty suurempaa huomiota. Kysymys oli nykyisin kansainvälisen mediateollisuuden huippuunsa virittämän yhtenäisen tuotekonseptin varhaisvaiheista digitaalisessa pelituotannossa. Yhtenäisen tuoteperheen sijaan Tolkien-pelit olivat kuitenkin yksittäisiä esimerkkitapauksia, eikä niiden hyödyntäminen ollut mitenkään kovin suunnitelmallista.²⁵

²⁵ Lisenssipelien historiasta tarkemmin ks. Saarikoski 2004, 236–239.

Tolkien-pelien tapauksessa niiden kaunokirjalliset yhteydet olivat hyvin vahvoja. Tekstiseikkailujen suosio ja samalla niiden kaupallinen menestys alkoi kuitenkin merkittävästi laskea 1980-luvun jälkimmäiselle puoliskolle siirryttäessä. Kotitietokoneissa käytetyn teknologian rajoittuneisuus epäilemättä vaikuttivat tähän tilanteeseen. Tekstikomentojen kirjoittaminen komentotulkkiin ei kiehtonut pelaajakuntaa enää samalla tavalla kuin tietokonepelien varhais historian aikana. Tietokonegrafiikan, musiikin ja äänitohostoiden parantuminen näkyi myös pelimarkkinoiden muotoutumisessa. Tasaisen suosittujen toimintapelien rinnalla tietokoneroolipelit edustivat enemmän "vakavasti otettavaa" pelityyppiä. Merkittävistä roolipelivalmistajista Interplay kiinnostui Tolkienin tuomasta lisäarvosta ja julkaisi 1990-luvun alussa kaksi Sormusten herra -peliä. *The Lord of the Rings vol 1* (1990) ja *The Two Towers* (1991) olivat roolipeleinä toteutukseltaan omaperäisiä, vaikka ne noudattivatkin melko tarkasti kirjallisia esikuviaan. Arvostelujen mukaan niitä pidettiin aikoinaan hyvin laadukkaina, mutta kaupallisesti ne eivät menestyneet. Toisen laajentumansa Tolkien-pelit löysivät strategiagenren puolelta. Mike Singletonin Melbourne Houselle suunnittelema *War in the Middle-Earth* (1988) oli oikeastaan sekoitus strategiaa ja roolipeliä. Aikoinaan peliä arvostettiin toteutukseltaan sujuvaksi, vaikkakin hieman yksinkertaiseksi näkemykseksi Keskimään sotastrategiasta.²⁶

1990-luvun alun jälkeen kaupallisia Tolkien-pelejä ei enää käytännössä julkaistu. Kiinnostuksen loppuminen ei varmasti johtunut pelkästään kaupallisista syistä, vaan mahdollisesti myös Keskimään tarinoista epäsuorasti vaikutteita ottaneiden seikkailu- ja roolipelien ylivoimasta. Keskimään tarukuvasto haltioineen ja örkkeineen oli 1990-luvun alkuun mennessä niin kiinteä osa digitaalista pelimaailmaa, että vaikutussuhteen tarkempi erittely on äärimmäisen hankalaa. Keskiajan fantasian toteuttaminen näissä peligenreissä ei välttämättä edellyttänyt Tolkienin tuotannon suoraa lainaamista. Oikeastaan vasta *Sormusten herra* -elokuvan lisenssioikeuksien myyminen New Line Cinemalle aloitti uuden kaupallistumisen kierron. Varsinkin vielä pari vuotta sitten Tolkien-pelien lisenssit olivat kysyttyä ja kilpailtua tavaraa pelimarkkinoille. Vuosina 2001–2005 julkaistut lisenssipelit (esim. Electronic Artsin *The Battle for Middle-Earth*, *The Two Towers* ja *The Third Age* ja Vivendin *Lord of the Rings*) toteuttivat käytännössä Tolkien-pelien tuotteistamisen toisen suuren aallon. Yksinkertaisilla rooli- ja strategiapeli-elementeillä höystetyt toimintapelit

²⁶ *Pelit* 12/2001, 10.

ovat arvostelujen perusteella olleet laadultaan melko vaihtelevia.²⁷ Lieveilmiöt ja kritiikki ovat selvästi noudattaneet myös samaa tuttua kaavaansa. Peliarvostelija Niko Nirvi kritisoi humoristisesti Vivendin *Lord of the Rings* -peliä vuonna 2002 julkaistussa arvostelussa:

"Tolkienin ja Muumin perikunnan valvojilla on yksi ero: Muumeista ei ikinä saisi tämmöistä skeidaa julkaista. Tavallaan pelissä on tiivistettynä kaikki se paha keskinkertaisuus, mikä huonoon toimintaseikkailuun mahtuu. Jos pelin master-levyn nakkaisi Tuomiovuoreen, poistuisiko pelimaailmasta edes yksi vitsaus?"²⁸

Yhteistä uusille kaupallisille Tolkien-peleille on, että ne perustuivat pikemminkin Jacksonin elokuvasarjaan kuin itse kirjaan. Elokvatrilogian menestyksen nostamalla oheistuotemarkkinoilla oli hyvin voimakasta kaupallista nostovoimaa myös erityyppisten pelaajien keskuudessa. Digitaalisten pelien tulon myötä myös Tolkien-aiheisia lauta- ja korttipelejä ilmestyi runsain mitoin vuoden 2001 jälkeen.²⁹ Markkinamiesten visioissa oli epäilemättä myös tiedossa vähitellen nousut keskiaikainnostus, johon pelituottajien näkemykset keskiajan fantasiasta Tolkien-pelien muodossa osuivat sopivasti yhteen.

Fantasian juuret keskuudessamme

Tolkien-pelien historiallinen kaari osoittaa, että Tolkienin luoman Keskimaan tarujen ja digitaalisten pelien suhde muotoutuu osaksi hyvin laajaa populaarikulttuurista kenttää. Tolkienin fantasiakuvastoa epäsuorasti lainaavissa peleistä lainaussuhde muuttuu huomattavasti monimutkaisemmaksi ja sekoittuu edellä esitellyn keskiajan fantasian yleisimpiin periaatteisiin. Kysymys on pääpiirteissään yhteisen fantasiakuvaston kierrätettävyydestä ja vähittäisesti muuttumisesta. Media- ja populaaritutkimuksen kannalta kysymys on remediaatiosta eli tietyn median esittämistä toisessa mediassa. Peter Jacksonin ohjaaman *Taru sormusten herra* -elokuvatrilogian ja niiden ympärille pyörivien oheistuotemarkkinoiden kohdalla kysymys on jo hyvin pitkälti intermediaalisista vaikutussuhteista.

²⁷ Ks. esim. *Pelit* 12/2002, 84; 12/2003, 62; 12/2004, 62; 1/2005, 68.

²⁸ *Pelit* 12/2002, 84.

²⁹ *Pelit* 11/2002, 12–13.

Edelleen, jos Tolkienin vaikutteita halutaan etsiä syvemmin nykyaikaisesta pelikulttuurista, törmäämme väistämättä monenlaisiin käytännön ongelmiin. Nykyisin massiiviset tietokoneistetut nettiroolipelit (MMORG, *Massively Multiplayer Online Computer*) näyttävät pelkästään suosionsa perusteella olevan tunnetuimpia keskiajan fantasian toteuttajia. Tuhansien käyttäjien muodostamat yhteisöt näissä peleissä (esimerkiksi *Everquest*, *Asheron's Call*, *Ultima On-Line*) ovatkin periaatteessa huippuunsa kehittyneitä versioita aikaisemmin harrastajien ylläpitämistä MUDeista.³⁰ Tämä on myös hyvänä osoituksena digitaalisten pelien yhteisöllisyyden jatkuvista perinteistä. Tolkien-pelien kohdalla omaa lajityyppiään edustaa *The Lord of the Rings Online*, joka tätä artikkelia kirjoittaessa ei tosin ollut vielä ilmestynyt.³¹ Kiehtovinta on kuinka paljon näiden pelien maailmankaikkeudet itse asiassa muistuttavat toisiaan. Artikkelin alussa esitetyt tyypilliset keskiajan fantasia tunnusmerkit tulevat esiin hienoisten vaihtelujen saattamina.

Tolkienin saavuttama maine monien fantasia-, rooli- ja seikkailupelien innoittajina on työntänyt pelitutkimuksessakin osittain syrjään sitä kiistämätöntä tosiasiaa, että keskiajan fantasian leviäminen pelikulttuuriin on ollut hyvin monisyinen ja runsaasti variaatioita saavuttanut prosessi. Artikkelin alussa mainittu kritiikki Tolkienin liian hallitsevaa, suorastaan stereotyyppistä asemaa pelimaailmassa voidaan pitää ymmärrettävänä. Kriittisesti tarkasteluna voisi ajatella, että Tolkienin vaikutusyhteyttä keskiajan fantasian synnyttäjänä olisi vahvasti liioiteltu. Verrattain monet muut kirjailijat ovat 1970-luvulta lähtien muokanneet – tietenkin osittain häneltä vaikutteita ottaen – täysin omaperäisiä fantasiamaailmoja, jotka ovat puolestaan toimineet inspiraation lähteenä niin pelisuunnittelijoille kuin itse pelaajille. Vain esimerkkinä mainitakseni voin tuoda esiin *The Wheel of Time* -kirjasarjasta tunnetun Robert Jordanin.

Ongelmallisinta keskiajan fantasian ja Tolkien-pelien historiakuvaston välisen yhtäläisyyden kannalta on aihealueen kartoittamattomuus. Suoraan Tolkienin tuotannosta vaikutteita ottaneiden pelien kehitystä seuraamalla huomaamme selvästi, että Keskimään fantasiakuvaston vaikutus keskiajan historiatietoisuuden nostajana on vähintäänkin ongelmallista. Pelejä ei ole paljon ja niille on leimallista kahden hyvin erilaisen kulttuuri-ilmion, kirjallisuuden ja pelien maailmojen erot ja yhtäläisyydet. Aihetta voi tarkastella myös toisella tavalla. Mitä oikeastaan tarkoitamme keskiajan fantasialla ja miksi se pitäisi nostaa niin voimakkaasti esille digitaalisten

³⁰ Saarikoski 2004, 285, 292; Stern 2002, 242–243.

³¹ *The Lord of the Rings Online* osoitteessa <http://lotro.turbine.com/>.

pelien yhteydessä? Tämä palauttaa meidät jälleen alkuperäiseen kysymykseen keskiajan fantasia osuudesta itse digitaalisten pelien kulttuurissa noin yleensä. Pelien estetiikan, maailmankuvan ja todellisuuden analysoiminen tässä suhteessa voi osoittautua hyvin vaikeaksi tehtäväksi. Pelitutkija Eddo Stern on viitannut, että nykyaikaiset fantasia- ja roolipelit eivät itse asiassa edusta mitään tiettyä fantasiakuvastoa. Keskiajan fantasian käsite kapenee hyvin epämääräiseksi, useiden eri pelityyppien väliseksi sidokseksi, jonka määrittäminen etäännyttää meidät hyvin kauaksi itse tutkittavasta kohteesta. Tarkemmin analysoituna nykyaikaiset fantasia- ja roolipelit ovat melko villi sekoitus keltiläistä, keskiaikaista, goottilaista ja renessanssin aikaisia historiallisia ja kulttuurisia vaikutteita.³²

Pelit kasvattavat historiatietoisuutta, vaikka sillä ei sellaisenaan olisi välttämättä suoraa tekemistä "oikean" historiallisen aikakauden kanssa. Fantasiapelit rakentavat historiatietoisuutta samaan tapaan kuin esimerkiksi fantasiakirjat tai -elokuvat. Keskiajan fantasia voidaankin tässä suhteessa tulkita tavaksi käsitellä omaa menneisyyttämme myyttisten tarinoiden välityksellä. Pelit voivat myös herättää kiinnostusta tutkia laajemmin keskiajan historiaa ja kulttuuria. Peliharrastuksen ja nuorisokulttuurin yhteyksiä tarkasteltaessa huomaa selvästi, että pelaajat ovat usein, mutta eivät aina, myös ahkeria roolipelaajia, fantasia- ja scifi-kirjallisuuden kuluttajia.³³

Keskiaikakiinnostuksen nousun ja fantasia-aiheisten digitaalisten pelien jatkuvan suosion takana on varmasti nähtävissä monisyisiä yhteyksiä, vaikka niiden todentaminen on selvästi oman tutkimuksensa paikka. Rohkenen väittää, että nykyisessä keskiaikaharrastuksessa on nähtävissä runsaasti piirteitä, jossa keskiaika nähdään meidän mielikuvitusta kiehtovana aikakautena, jonka todellisuutta monet tarinat edelleen värjäävät. Keskiaika tarjoaa digitaalisten pelien kautta viihdettä, omaa maailmaamme etäisesti muistuttavan peilin, jonka kautta voimme käsitellä omia syviä tunteitamme. Tolkienin välityksellä syntynyt keskiajan fantasia on pakopaikka todellisuudestamme, syvä maailma jonka lumoon me voimme kerta toisensa jälkeen paeta.

Petri Saarikoski, FT, Digitaalisen kulttuurin lehtori
Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitos, Turun yliopisto
petsaari @ utu.fi

³² Stern 2002, 258.

³³ Saarikoski 2004, 167–189.

Lähteet

Tutkimukset ja katsaukset

Carpenter 2002: Carpenter, Humprey, *Tolkien, elämäkerta*. (J.R.R. Tolkien: A Biography, 1977). Suomentanut Vesa Sisättö. Nemo, Viborg 2002.

Ekman 2004a: Ekman, Fredrik, *List of computer games and MUDs with a Tolkien theme (long)* [<http://www.faqs.org/faqs/tolkien/games/>. 2004a (19.12.2005)].

Ekman 2004b: Ekman, Fredrik, *Tolkien Computer Games* [<http://www.lysator.liu.se/tolkien-games>. 2004b (19.12.2005)].

Fine 1983: Fine, Gary A. F., *Shared fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. University of Chicago Press, Chicago & London 1983.

Frasca 2001: Frasca, Gonzalo, The Sims: Grandmother are cooler than trolls. *Game Studies: the international journal of computer game research*, Vol. 1, Issue 1, July 2001 [<http://www.gamestudies.org/0101/fromme/> (19.12.2005)].

Heikkilä 2003: Heikkilä, Pauli, Historiallinen fiktio ja tietokonepelit. *Agricolan Tietosanomat* 3/2003 [<http://agricola.utu.fi/tietosanomat> (19.12.2005)].

Level 9 Computing. Adventureland. Created by Hans Persson, maintained by Stefan Meier. [http://www.if-legends.org/~adventure/Level_9_Computing.html (19.12.2005)].

Levy 1994: Levy, Steven, *Hackers. Heroes of the Computer Revolution*. Penguin, New York 1994 (1984).

Mäyrä 2003: Mäyrä, Frans, Muodonmuuttujien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa *Kulttikirja. Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä*, toim. Urpo Kovala & Tuija Saresma. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki 2003.

The RPG Cliche List. Middle Finger Evolution [<http://atrocities.primaryerror.net/rpgcliches.html> (19.12.2005)].

Saarikoski 2004: Saarikoski, Petri, *Koneen lumo. Mikrotietokoneharrastus Suomessa 1970-luvulta 1990-luvun puoliväliin*. Väitöskirja, yleinen historia, Turun yliopisto, lokakuu 2004. Jyväskylän nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 83, Jyväskylä 2004.

Saarikoski 2005: Saarikoski, Petri, "Bittinikkareista tulevaisuuden päätöksentekijöitä?". Tietokonelukutaito ja koulujen atk-opetuksen alku Suomessa 1980-luvulla. Teoksessa *Välimuistiin kirjoitetut. Suomalaisen tietoteknistymisen vaihtoehtoista historiaa*, toim. Hannu Salmi. k & h, Turku 2005 (tulossa).

Salmi 1993: Salmi, Hannu, *Elokuva ja historia*. Suomen elokuva-arkisto, Helsinki 1993.

Sivula & Suominen 2004: Sivula, Anna & Suominen, Jaakko, Elektroninen pelaaminen historiakulttuurina. *Lähikuva* 2–3/2004.

Stern 2002: Stern, Eddo, *A Touch of Medieval: Narrative, Magic and Computer Technology in Massively Multiplayer Computer Role-Playing Games*. Teoksessa *Computer Games and Digital Cultures. Conference Proceedings. Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, June 6-8, 2002 Tampere, Finland*, ed. by Frans Mäyrä. Tampere University Press, Tampere 2002.

Turkle 1984: Turkle, Sherry, *The Second Self. Computers and the Human Spirit*. Granada, London 1984.

Lehdet

Pelit 12/2001, 11/2002, 12/2002, 12/2003, 12/2004, 1/2005.

Printti 1/1986.

MikroBitti 2/1986.